

L' ARTE DELLA GUERRA

GLI EUROPEI

“La miglior difesa è l’attacco”.

(Proverbio europeo)

1. Il Principio

Giocando con gli europei, vi sono alcuni meccanismi che è buona norma seguire.

La tecnologia “feudalesimo” (da ricercare nel Castello) offre la valida possibilità di ridurre il costo di produzione dei contadini (da 50 a 40 cibo).

Attivando feudalesimo all’inizio della partita, si può disporre di una forza-lavoro maggiore.

Nei primi minuti di gioco, è necessario raccogliere legna e cibo. Man mano che la legna aumenta, si possono creare più coltivazioni e avere raccolti più abbondanti.

Creare due segherie (con 5-6 contadini) è consigliabile, anziché crearne una sola dove si concentrino troppi contadini, magari lavorando meno bene. (fig.1)



(Figura 1)

Verso l'inizio del minuto 4 (ma i tempi possono cambiare a seconda dell'abilità del giocatore) è consigliabile creare il primo magazzino nei pressi della miniera d'oro.

Il numero ideale di contadini per magazzino è di 6 unità. (fig. 2)



(Figura 2)

Raccogliere oro e pietra è indispensabile nei primi momenti di gioco, per poter creare una costruzione speciale (cattedrale, accademia militare, camera di commercio, torre della magia).

Ma è opportuno creare anche fattorie e attivare “rotazione delle colture” (che aumenta la redditività dei campi) e “allevamento”, per produrre mucche.



Un'altra operazione essenziale è esplorare. Si dovrebbe esplorare presto alla ricerca della più vicina miniera d'oro, e continuare ad esplorare nel corso del gioco per scoprire la posizione degli avversari.

I minuti 9 – 10 sono l'ideale per creare una costruzione speciale.

Consideriamo il caso della Cattedrale. Dopo la costruzione, attivare “Fanatismo” (400 oro) e poi “Crociata” (1200 oro). Il tempo di scoperta di questa tecnologia è piuttosto lungo, ma i guerrieri crociati sono un'arma che lanciata al minuto 13 o 14 è abbastanza forte, specie se accompagnata da sacerdoti con benedizione e da altre unità.

2. Prepararsi alla battaglia

Scoprire la posizione del nemico è essenziale per condurre un attacco.

Molti giocatori preferiscono attaccare attorno al minuto 21-22, con un esercito poderoso, addestrato (con arte della guerra, strategia e preparazione fisica da apprendere nell'accademia militare), accompagnato da sacerdoti con cura e benedizione. Tuttavia, bisogna essere preparati ad un attacco lanciato dagli avversari molto prima, dal minuto 13 in poi.

Costruire palizzate attorno alle torri di vedetta e trasformarle in torre di guardia è una valida difesa. Ma le torri non fermeranno un esercito di 150 o più unità.

Le caserme dovrebbero essere costruite molto vicine e sul lato più esposto ad attacchi, in modo da impegnare l'avversario. Se le caserme sono costruite sul lato corretto, le nuove reclute si uniranno all'esercito combattente e l'avversario invasore dovrà vedersela con un esercito in crescita continua. I sacerdoti, benedicendo i guerrieri (benedizione è una tecnologia ricercabile nella cattedrale), aumentano temporaneamente il loro attacco. L'effetto di benedizione, combinato alla possibilità di curare i soldati (guarigione + medicina), rende i sacerdoti delle unità molto utili.

La benedizione ha effetto anche sulle unità degli eventuali alleati. (fig.4)



(fig.4)

Essenziale è naturalmente addestrare le unità. Dopo aver ricercato la tecnologia “apprendimento” (400 oro) nel castello e aver costruito una fonderia, è possibile costruire l’Accademia militare. Nell’Accademia, apprendere “arte della guerra” e in seguito “strategia” offre la possibilità di creare fantocci, attaccando i quali i guerrieri guadagnano esperienza (e quindi, attacco e difesa) fino al livello 8 (fig.5). La tecnologia “preparazione fisica” (800 oro) fa aumentare anche i punti vita.



(fig. 5)

La tecnologia “eroismo” rende possibile la trasformazione delle unità in eroi (continuando ad aumentare di livello).

La tecnologia “mercenari” consente di reclutare unità nelle taverne. (“eroi” consente di reclutare degli eroi. Gli eroi, se la tecnologia “leadership” è attivata, fanno guadagnare esperienza alle unità circostanti se combattono contro avversari).

Queste tecnologie o la gran parte di esse dovrebbero essere acquisite entro il minuto 20-21, in modo che al minuto 21-22 un numero elevato di unità si stia addestrando o abbia terminato il suo addestramento.

Naturalmente, la maggiore disponibilità di oro e pietra rende possibile costruire l’accademia molto prima e quindi il tempo esatto in cui un esercito degno di questo nome sia creato dipende dall’abilità del giocatore.

3. La battaglia

Consideriamo la seguente situazione: disponete di un esercito di 150 unità miste (arcieri, fanti, lancieri, crociati, etc.) con sacerdoti.

Limitarsi a indirizzare queste unità verso il nemico senza stare attenti è inutile.

Le unità devono marciare compatte e riunirsi prima della battaglia.

“*Comparte unidades!*” è una delle imprecazioni più diffuse.

Prima di attaccare l'avversario, le unità vanno raccolte tutte insieme nei pressi della sua ubicazione.

Nel momento in cui i due eserciti si confrontano, i sacerdoti, disposti nelle prime file ma non troppo esposti all'avversario, lanciano “benedizione”.

Gli eroi presenti nell'esercito, uccidendo unità, fanno crescere coloro che li circondano.

È necessario prestare sempre attenzione all'ambiente.

La conformazione del territorio può fornire un valido aiuto ad un giocatore. Si consideri la figura 6.



(fig. 6)

L'esercito del giallo, addestrato e con sacerdoti, affronta il verde in modo disordinato. Gli alberi, infatti, non gli permettono di riunire le unità.



(fig.7)

Il verde, approfittando della conformazione geografica della mappa in quel preciso punto, ha raccolto le sue unità sul terreno libero e ora può massacrare l'avversario inducendolo ad avanzare verso di lui alla rinfusa.

Cosa avrebbe dovuto fare il giallo? Riunire le sue unità prima degli alberi, e tentare con un'esca di attirare il verde.

In realtà, il giallo in questa mappa ha commesso un altro errore: ha creato le sue caserme sul lato sbagliato, e le unità che arrivano per unirsi al suo esercito sono troppo lente.

4. Riepilogo delle indicazioni di base

Momenti iniziali: apprendere feudalesimo, costruire la prima coltivazione, due segherie. Raccogliere legname e costruire man mano campi. Costruire magazzini e raccogliere oro e pietra.

Costruire fattoria, apprendere rotazione delle colture e allevamento.

Costruire altre fattorie, produrre mucche, raccogliere latte. Esplorare la mappa. Raccogliere oro e pietra da altre miniere.

Costruire una costruzione speciale (cattedrale) (minuto 9-10). (Nel caso della cattedrale apprendere fanatismo e crociata). Costruire fonderia e caserme.

Prepararsi alla battaglia: addestrare le unità e tenere conto dei bonus. Non produrre solo arcieri e fanti, ma anche lancieri (vs cavalieri, arcieri a cavallo, samurai a cavallo, giannizzeri e crociati). Proteggere le torri e le costruzioni speciali con palizzata.

In battaglia: attaccare compatti. Tenere conto del terreno, non combattere nel mezzo di alberi. Benedire le unità, proteggere i sacerdoti. Curare le unità.

5. Europei vs Asiatici

Gli Asiatici sono la civiltà dallo sviluppo più rapido. Verso il minuto 11 o 12, un attacco sferrato dagli asiatici è già una possibilità concreta.

Esistono, naturalmente, diverse strategie che chi utilizza la civiltà asiatica può adottare.

Letale è sicuramente il “rush” dei ninja. Rapidissimi e in grado di rendersi invisibili, i ninja possono arrecare molti danni nei primi momenti di gioco e distruggere completamente un giocatore.

Il modo migliore per difendersi dai ninja (con gli europei) è recintare le torri molto presto, creare molti arcieri da raccogliere compatti e, soprattutto, utilizzare la magia congelamento ricercabile nella torre magica. (fig.8)



(fig. 8)

I maghi europei possono lanciare la magia “congelamento” che immobilizza le unità avversarie concentrate in un punto. Vengono congelate anche le unità eventualmente presenti ma invisibili.



(fig.9)

Inoltre, anche i maghi europei possono rendersi invisibili, in modo da sottrarsi alla tecnica “assassina” dei ninja. Raccogliere i maghi all’interno del castello per farli uscire nel momento del bisogno è un’altra tecnica per sorprendere l’avversario.



(fig.10)

I ninja possono essere accompagnati dai maghi asiatici (con raggio incendiario contro le torri) e dalla baliste e catapulte, per eliminare torri e unità.



(fig.11)

La combinazione ninja + draghi è molto pericolosa (fig.11). I sacerdoti sono le unità migliori contro i draghi, ma i ninja, magari occultati, possono facilmente eliminarli prima che l’invasione dei draghi cominci.

Gli asiatici possono attaccare anche con le truppe a cavallo (samurai a cavallo, arcieri a cavallo). Queste unità possono essere annientate sfruttando i lancieri europei, che sono i lancieri migliori del gioco. Gli asiatici hanno tuttavia la possibilità di creare un numero maggiore di unità in un tempo minore.

6. Europei vs Arabi

Gli Arabi sono una civiltà formidabile, che esprime tuttavia il suo reale potere piuttosto tardi rispetto agli altri popoli. La scelta migliore, se si gioca con gli europei, è eliminarli subito, attaccandoli verso il minuto 15-16 con crociati, arcieri, lancieri e sacerdoti.

Giocando contro gli arabi è sempre opportuno prestare attenzione all'incantesimo "pioggia di fuoco", uno degli incantesimi più letali.



(fig. 12)

Se si viene dato tempo all'avversario di sviluppare gli arabi, le sorti della battaglia potrebbero mutare presto (xd). Gli arabi non possono costruire fantocci, tuttavia, hanno a disposizione un metodo ancora più efficace per addestrare le loro unità. Un eroe con attacco potenziato (tramite la bottega della magia), uccidendo unità con un solo colpo, fornisce esperienza in maniera rapidissima.

7. Rush

Il “rush” è una rapida incursione di un giocatore (eseguita nei primi minuti di gioco).

Abbiamo parlato del rush dei ninja, dei crociati (benedetti o meno) e dei samurai + arcieri a cavallo asiatici, ma ne esistono molti altri.

Uno piuttosto singolare è il rush di contadini. (fig.13)

Vederne uno è una vera rarità, considerato il fatto che può trasformarsi in un gesto suicida. Se il rush fallisce, il giocatore che lo ha condotto perde la sua forza lavoro e ha bisogno di un tempo troppo lungo per riprendersi, tempo che gli avversari potrebbero essere in grado di sfruttare.

Se il rush ha successo, tuttavia, si è guadagnato un nuovo castello molto presto e un avversario è stato eliminato dalla scena.



(fig.13)

Sitografia

<http://server4.foros.net/viewtopic.php?t=19&mforum=elpoderdeltzar> (autore: Davoks)

Demo allegate

In allegato a questo documento vi sono le demo da cui sono state scattate le foto.

MODULO AVANZATO

1. Il “segreto della coltivazione dei campi”

Vedere il file di Scorki¹ sul sito. Esistono coltivazioni a raccolta diretta, i tre angoli del castello escluso quello in basso a destra, che forniscono cibo più velocemente.



2. Strategie d’impiego degli Europei

Esistono diverse possibilità di gioco con gli europei. Due sono le strategie maggiormente utilizzate, che per comodità, chiameremo “Irae’s way” e “Alberto’s way” (dal nome di due giocatori che, rispettivamente, le preferiscono, anche se, naturalmente, non ne sono assolutamente gli inventori, né, tanto meno, gli unici utilizzatori).

La via di Irae.

Cattedrale (feudalesimo; crociata), → Accademia militare (arte della guerra, strategia, preparazione fisica). [poi Camera di commercio / Torre della magia]. Il terzo punto è relativamente rilevante, potendo mutare facilmente in base alle esigenze della partita. La combo cattedrale + accademia ha molti punti di forza. Un esercito addestrato (magari con eroi + tecnologia leadership) e con sacerdoti è un’arma davvero temibile. Le partite impegnative necessitano questa combinazione e a lungo andare nel corso di una partita addestrare le unità può diventare l’elemento determinante.

¹ <http://foro.tzar.es/viewtopic.php?f=15&t=534>

La via di Alberto.

Cattedrale → Torre magica (congelamento, invisibilità). [poi Camera di commercio / Accademia militare]. La “strategia di Alberto” è molto più rapida di quella di Irae. Si attacca rapidamente, con maghi occultati che congelano l’esercito nemico, e poi l’attacco in massa. Questa strategia è molto efficace soprattutto nei primi momenti di gioco, ma, se le unità non vengono addestrate, la magia congelamento potrebbe non bastare.

La via di Eien.

Doppia Torre magica.

Il modo di giocare più insolito è probabilmente quello di Eien. Eppure possiede la sua efficacia. Eien crea due torre magiche e sviluppa la tecnologia pipistrelli. I pipistrelli non sono solo utili per esplorare, ma possono attaccare i contadini che occupano le miniere e sono molto utili contro gli asiatici nel caso questi ultimi stiano sviluppando i ninja o la magia, e quindi abbiano a disposizione poco cibo. La legione di maghi accumulata in questo modo può congelare l’esercito invasore e i pipistrelli lanciati all’attacco fanno il resto.

Tuttavia, una strategia del genere è poco offensiva, se non accompagnata da un valido esercito (anche se i pipistrelli riducono la possibilità di creare un buon numero di soldati).

Come vedere una demo

Le demo devono essere poste nella cartella “Programmi\Tzar Excalibur e il re artù\demons.”

Una volta copiate in quella cartella, aprite il programma scegliendo “carica partita”.

Scorrete il menu laterale con le frecce fino a trovare la sezione demo e caricate la demo desiderata.

(figura 14)



(fig.14)

Ringraziamenti

Tutti i giocatori con cui mi sono divertito giocando a tzar in multiplayer, e, in particolare, il clan Pem, il clan Spirit e il clan Lgd.