

# Tacticas del Tzar

by Gabriel

## Index

El juego .....	p.1
Euros .....	p. 2
Árabes .....	p. 6
Asiáticos .....	p. 9

## El juego

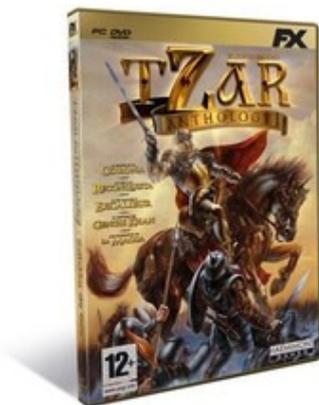
“**Tzar: The Burden of the Crown** es un videojuego de estrategia en tiempo real desarrollado por *Haemimont Games*, una empresa de videojuegos localizada en Sofía, Bulgaria, creada en 1997 precisamente para desarrollar y comercializar este juego y que con él saltó a la fama mundial.

Tzar tiene un modo multijugador que soporta hasta 8 jugadores por Internet o en red local sobre TCP/IP o IPX. Los jugadores pueden escoger entre varias condiciones predefinidas de victoria (conquista, destrucción de castillos, límite de tiempo, puntuación, etc.) Tiene un modo "Death Match" para los amantes de las partidas muy largas.

Tiene además un editor de escenarios, que permite crear y editar escenarios y campañas para el juego, de diferentes tamaños y de uno a 8 jugadores. También pueden crearse reglas de mapa, que pueden cambiar aspectos del juego. También se pueden definir varias conversaciones para hacer el argumento más atractivo. Pueden añadirse imágenes, sonidos y músicas propios. Tanto la compañía creadora como varias de sus distribuidoras alojan mapas de terceros, y hay comunidades con amplias colecciones de escenarios.

En España e Italia fue distribuida por FX Interactive (que ha seguido distribuyendo sus juegos). Puesto en venta el 16 de marzo de 2000 con una fuerte presentación a la prensa especializada, alcanzando el liderato de ventas, habiendo vendido a 24 de noviembre de 2000 50.000 copias antes de pasar a la serie de reediciones de la compañía.

En realidad podríamos hablar en España de una serie de videojuegos, pues a la versión original se van añadiendo versiones mejoradas, con más escenarios, parches y mejoras de la jugabilidad.” (Wikipedia)



### **Tzar Edición de Oro**

(web oficial: <http://www.fxinteractive.com/p004/p004.htm>)

Tzar Anthology reúne por primera vez los cinco juegos de la saga. Todos los personajes, todas las campañas y todas las características esenciales de la estrategia en tiempo real: una inmensa jugabilidad, con elementos de rol; unidades militares que aprenden hasta convertirse en héroes; criaturas fantásticas como los dragones, los orcos, los golems... Una edición imprescindible de este nuevo clásico de estrategia en tiempo real del que ya disfrutaban más de 200.000 jugadores.

**Descarga:** [www.megaupload.com/?d=3SGAIW62](http://www.megaupload.com/?d=3SGAIW62)

## Euros



Existen básicamente cinco estrategias para el uso de los europeos. Para mayor comodidad, enumeraremos los nombres de cinco jugadores que están o han estado acostumbrados a usarlas (aunque si han sido utilizadas por muchos otros):

- 1) **Irae's way**
- 2) **Seifer's way**
- 3) **Alberto's way**
- 4) **Potente's way**
- 5) **Eien's way**

Todas estas estrategias (excepto la última) siguen las mismas reglas iniciales: aprender feudalismo, hacer serrerías y cultivos, recoger oro y piedra, hacer la granja y investigar rotación de los cultivos y domesticación. Difieren en la primera construcción especial.

1. El "**Camino de Irae**" es la fórmula clásica (disponible [aquí](#)): Catedral, Academia, y la cámara de comercio o, alternativamente, Torre de la Magia. Scorki, por ejemplo, sigue este camino en 20 minutos (Catedral, Academia, Cámara y torre). La construcción de la torre varía de un juego a otro y de jugador a jugador. Esta técnica permite tener acceso a la cruz por el min 14-15 y de entrenar a las unidades al min 15 o 16. Unidades entrenadas pueden parar un ejército de 150 o más hombres no entrenados.

2. Una fórmula seguida en el pasado por Andreturn y Seifer, poco diferente, fue esa: antes la Academia y después la Catedral. Esta estrategia es ahora rara vez utilizada.

3. El "**camino de Alberto**" da la primera posición a la Torre Mágica. De hecho, hoy Alberto ya no sigue esta estrategia, prefiriendo la fórmula clásica, pero en el pasado a veces ha utilizado esta técnica. Se basa en la congelación de los magos como ayuda para el ataque rápido al oponente (minutos 15-16). Un ejemplo puede ser proporcionado por esta demo (muy antigua).



ALBERTO



### **ALBERTO's WAY ("Magic Rush")**

SPR ALBERTO2.rar

Archivo comprimido [210.4 KB]

[Descarga](#)

4. El "**camino de Potente (Winop)**" es una forma singular de uso de los europeos. La Cámara de Comercio, al principio, puede dar una gran cantidad de comida extra con el préstamo de los alimentos (1000 comida), para permitir a los jugadores que no son muy rápidos en la recolección de comida de hacer un ejército con rapidez. En esta técnica, se intenta recoger más rápido oro y piedra para formar rápidamente antes la cámara y después la catedral investigando bendición con el fin de hacer sacerdotes para acompañar al ejército. Lenta la llegada de la cruzada, pero a cambio, el comercio es viable.

5. "**El camino de Eien**". 'Fx' Eien es uno de los jugadores más antiguos, el último "sobreviviente" del poderoso clan "Fx". Todas sus técnicas y estrategias son únicas y personalizadas. Eien ama, por encima de todo, el uso de la magia. Su favorita es la cultura asiática (y su técnica de uso de Asiáticos, Dragones + Ninja, esta conocido por muchos). Su uso de europeos denota también particular inventiva (aunque esta técnica no es muy eficaz). La construcción de dos torres mágicas consiente de haber muchos magos, para defenderse y crear murciélagos, que pueden explorar y matar a los campesinos que extraen oro y piedra. Vieri también ha utilizado esta técnica. Es una fórmula muy defensiva, y la creación de golems es casi inútil si el oponente puede sacar los sacerdotes.

### **La Batalla.**

La técnica de batalla más utilizada (de los europeos) es atacar con una fuerza mixta de infantería, lanceros y cruzados seguidos detrás por arqueros, sacerdotes para bendecir y curar, y héroes (arqueros a caballo o arqueros largos). Esta fuerza de ataque es muy eficaz.

### **Otras estrategias para el combate.**

1) **Carga de caballería ("Vieri's way")**. Un ejército de caballeros es una arma temible, pero requiere una gran cantidad de oro (demasiada por los euros).

2) "**Defensa Polaca**". ("**Danze's way**" o "**Rekty's way**"). Esta estructura defensiva requiere una inmensa cantidad de oro, pero es extremadamente eficaz. Arqueros largos detrás, delante lanceros, con algunos infantes (mejor si hay árboles para facilitar la tarea de los arqueros y torres de piedras y ballestas, que siempre ayudan). Si se hace bien es muy difícil penetrar esta defensa. Se puede transformar en un ataque poderoso con el ayuda de una cruz, pero podemos decir que esta técnica requiere una cantidad casi imposible de oro para los pobres Europeos.



nm^ REKTY



**Rekty y Gaara vs Asier25donosti, Hurricane y otro**

hard game euro.rar

Archivo comprimido [351.8 KB]

[Descarga](#)

*En esta demo, a Rekty falta el oro para sacar muchos lanceros, eligiendo de hacer muchos arqueros largos y torres. Con ayuda de Gaara puede pararse a tres enemigos en su base (que usan tambien lluvias). Solo un fallo: demasiada torres! (xd)*

### **Comercio.**

Los europeos son la civilización con el mejor comercio. El uso de quince o veinte caravanas que cambian oro por oro asegura a un jugador una cantidad aceptable de oro para un parti de alto nivel. Los jugadores del clan Conde son especializados en el comercio.

(Muy buenos en eso son también los Polacos).

### **Los Euros más peligrosos. (Otros Clanes)**



DOR\_SCORKI



DK\_FERNAN



NN^ REKTY



DOR\_SHOOK



MASTER



§PR±ELESSAR (Parsifal)



DOR\_LEGO



CONDE PONYS



DK\_JOKER (Josemi)



§PR±ALBERTO



§PR±TITAN



LORD VIERI



CONDE DAV|XO



PEM NICO

## Arabes



Los árabes son, según muchos, la civilización más poderosa del Tzar.

Tienen tres grandes ventajas:

- 1) La tecnología "**fluctuación de los minerales**" (Investigación en la Cámara de Comercio): quien la investiga puede extraer mucho más oro y la piedra de una mina;
- 2) la creación - única entre todas las civilizaciones - del **taller de magia**, que permite crear un número infinito de objetos.
- 3) la tecnología "**esclavitud**", después de "feudalismo", que reduce el precio de campesinos, y permite tener más campesinos en los primeros momentos.

Hay también algunos defectos:

- 1) la falta de la tecnología "**estrategia**" (para hacer muñecos)
- 2) la falta de la tecnología "**medicina**".

Casi todas las estrategias empiezan con la construcción de la Cámara de Comercio, donde se aprenden "**préstamo**" para obtener un préstamo de comida y "fluctuación de los minerales" para duplicar las minas. Además, casi todas requieren que se investigue esclavitud (para sacar más campesinos) después de feudalismo (por eso necesitamos 100 de oro, que pueden ser dados por un aliado o cogidos al comienzo).

Entre los diversos usos posibles de los árabes, vamos a examinar algunos.

- 1) **The Perfect way**
- 2) **Lutia's way**
- 3) **Dopao' s way**
- 4) **El Camino analogico**
- 5) **El camino prohibido**

1) **El camino del héroe perfecto**. Esta técnica puede ser el camino más devastador en el juego, pero requiere un tiempo considerable. Después de la Cámara, se procede a crear la Academia Militar, la Gran Mezquita y la Torre de la Magia (no necesariamente en ese orden, pero debemos hacer todos a menos que no tenemos sacerdotes aliados, lo que evitaría la Gran Mezquita). Aprendemos "estregonería" en la Torre, construimos el Taller, creamos pociones de ataque por un valor de al menos 50. Damos estas pociones a

los héroes (reclutados en tabernas después de conocer las tecnologías necesarias). Un héroe, cuando sube de nivel, si la tecnología **liderazgo** es activa, da experiencia a las unidades que lo rodean. (Esto vale para todas las civilizaciones.) Sin embargo, un héroe con más ataque, puede matar a una unidad en mucho menos tiempo, por eso las unidades que lo rodean suben mucho más rápidamente. Esta técnica de entrenamiento es aún más eficaz de muñecos.



SPR ELESSAR



### Sprs vs Asier, Josemi y Titan

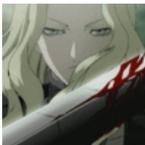
Heroe Perfecto.rar

Archivo comprimido [234.7 KB]

[Descarga](#)

*Elessar lucha contra Titan, ayudado por asierdonosti (power). Después del min 24 empieza a sacar héroes de pocima. Al final tiene 5 héroes (pero solo dos con pocimas) y muchas unis del ejército de alto nivel. ([Stats](#))*

2) El "**camino de Lutia**". Esta estrategia reemplaza la cámara con la academia para aprender la tecnología "jenizaros". Poco después, cuando es posible, se crea la cámara para investigar fluctuación de minerales. De esta manera, los jenizaros son disponibles desde el min. 12, y apoyados por infantería y arqueros pueden causar mucho daño. Se requiere una gran cantidad de comida y mucho oro. Fluctuación se recomienda! La combo más letal es jenizaros + arqueros a caballo + curas y algunos infantes para los lanceros.



DOR LUTIA



### Carga de Jenizaros

jenizaros.rar

Archivo comprimido [254.5 KB]

[Descarga](#)

*En esta demo, Lutia empieza a hacer pronto jenizaros, Dor Mailon le hace muñecos, Dor sir Eareandil le das curas, así esta lista para un ataque destructivo.*

3) El "**camino del Dopao**". Se basa sobre la tecnología "stregoneria" de la torre araba y la construcción del taller. Un Dopao es una unidad no mágica que lanza hechizos. Es inmune al poder de los sacerdotes, pero puede lanzar hechizos destructivos si coge muchas pocimas de mana (taller). Los dopaos no son vistos positivamente por muchos jugadores, ya que pueden destruir ejércitos enteros con lluvias de fuego o rayo incendiario. Los jugadores españoles prefieren la lluvia de fuego (Talibas, Chardy), mientras los polacos aman el rayo incendiario (Rekty, Arek).

4) El "**camino analogico**". (O, si prefriereis, la "**Via Idiota**" de Arabes). Como en el caso de Asías (Dragones) y europeos (Eien's way), consideramos la creación de unidades mágicas (genios). Se comienza con dos torres de magia, se desarrolla la tecnología genios, lluvia, estrategia, se construye el taller y es importante la flotación de la cámara. Un poco de ejercito como ayuda puede ser aconsejable. Esta estrategia puede ser eficaz: lo genios son rápidos y fuertes, pero son fácilmente matados por curas. (Además los genios no pueden destruir torres amuralladas).



SPR ELESSAR



### Elessar vs Hurricane (Angerfist)

Genios!.rar

Archivo compmido [275.9 KB]

[Descarga](#)

*Angerfist sigue atacando y parece ganar la defensa del enemigo, que se salva solo con dopao y lluvias. Pero, al final, mira un ejercito de genios destruir su ciudad !*

5) El "**camino prohibido**". Esta algo de más cruel del ataque de dopao: la carga de magos árabes invisibles que hacen lluvias suicidas. Esta es una estrategia muy guarra! Hay una versión china que consiste en hacer rayos de fuego en vez de lluvia, mucho amada por Histerion. Vieri en vez hace alfombras donde poner los magos y les manda a suicidarse como los kamikazes. No vamos a hablar mas de esta técnica porque no es mucho tolerada, pero hay una manera para que sea mas eficaz (*Limubai's secret*).

### Los Arabes mas peligrosos



DK FERNAN



PEM NICO



PEM ASIER



DOR SCORKI



MASTER



§PR±ELESSAR (Parsifal)



NN REKTY



CONDE VIBE



LORD VIERI

## Chinos



Los asiáticos son una civilización muy versátil, que tiene dos grandes ventajas:

- 1) el menor costo de los campesinos, que da mas velocidad al comienzo;
- 2) el límite de la población (300 con todas las actualizaciones en la Cámara de Comercio Asiática).

Sin embargo, los asiáticos también tienen dos grandes defectos:

- 1) No pueden crear vacas (así tienen menor cantidad de comida, en comparación con europeos y árabes).
- 2) no pueden investigar la tecnología "preparación física" (que aumenta la vida junto con el ataque y la defensa cuando las unidades suben de nivel).

Hay asi muchas diferentes estrategias de asiáticos que es casi imposible mencionarlos a todos. Vamos a ofrecer las más populares, dividiéndolas principalmente en dos categorías:

- 1) **Las estrategias basadas sobre la Comida (Estrategias de Ejercito)**
- 2) **Estrategias basadas sobre el Oro (Estrategias Especiales)**

### Estrategias de Ejército.

Hay muchas combinaciones posibles. En general se investiga feudalismo, se explora, se investiga en la granja rotación y irrigación.

1. Dada la velocidad de los asiáticos, es posible atacar al oponente antes que el hace cuarteles (y la catedral) haciendo un "**rush**" (con ronin, arqueros, samurai, y ballestas). Esta técnica es inútil si se sigue la regla de atacar después el min. 13.30.

Un ejemplo de rush nos da una demo de Lutia.



DOR LUTIA

### Lutia vs Sir Earindil

rush de Lutia.rar

Archivo comprimido [68.3 KB]



[Descarga](#)

*Al min 10 Lutia ya tiene unos cuarteles, y uno esta muy cerca del enemigo. Ataca con ronin, rompiendo cuarteles, y despues hace catas, arqueros y samurais. El pober Earindil ententa hacer cuarteles por el otro lao, pero es demasiado tardes. Si habia amurallado unas torres, potenciandolas, podia pararse. Al final Lutia saca los samus a caballos tambien (xd).*

2) **Carga de Samurai a caballo** (acompañada por arqueros montados o simples). Esta técnica es muy eficaz cuando los samuráis son entrenados. Puede haber problemas vs. lanceros (y congelación). Es importante acompañar a los Samurai con arqueros para destruir las torres. Esta técnica caracteriza, en particular, el **clan Dk**. Fernan, Josemi y Raptor se distinguen por un uso excelente. A largo plazo, por supuesto, la ventaja de una vida superior y de una cantidad mas elevada de comida puede llevar a la victoria de los adversarios Europeos o árabes.



DK\_FERNAN

### Carga de Samus (F&R)

Fernan (Samus).rar

Archivo comprimido [239.3 KB]



[Descarga](#)

*Fernan hace samus pronto, entrena y ataca Zaradomin que puede hacer poco o nada. Pero, al final, los enemigos disfrutan el bonus de lanceros sacándo un montón: así termina la victoriosa carga de los Samus.*

3) **Técnica Budù**. (monjes, sacerdotes asiáticos, arqueros, Ronin, Ninja). Esta técnica, que puede desarrollarse en varias direcciones, mira a la creación de uno Shaolin para producir monjes y sacerdotes. Los sacerdotes están detrás, curando los monjes y los arqueros. Entrenando, con el límite a 300, se obtiene una discreta fuerza de ataque, inferior, sin embargo, a las posibilidades de un europeo totalmente desarrollado (Los que la hacen, normalmente, amurallan muchas torres, también lanzacohetes). La ventaja de creación inicial, aunque, puede ser decisiva. Scorki, Fernan, y Gabriel utilizan esta táctica.



DK\_FERNAN



#### **Tecnica Budu**

tactica budu.rar

Archivo comprpimido [142.1 KB]

[Descarga](#)

*Con esta tecnica, haciendo en realidad mas arqueros que monjes, (y sin entrenar, pero haciendo camara para haber mas limite ), Fernan gana a Vibe.*

#### 4) **Carga Polaca** (Carros da guerra y arqueros a caballo)

En vez de la tradicional tecnica de Samurais y arqueros a caballo, los polacos prefieren, a veces, la Carga de carros y arqueros a caballo. Esta estrategia tiene la ventaja de gastar menos oro. Es muy eficaz cuando se utiliza en la técnica combinada (Euro-Asia y Asia-Árabe), amada por Rekty.



NN^ REKTY



#### **Carga de Carros y Arqueros a caballo**

Rekty carga (abril 21).rar

Archivo comprpimido [340.0 KB]

[Descarga](#)

### **Estrategias especiales.**

1) **Ninjas**. La estrategia de ataque basada sobre los ninjas es probablemente la más usada (y abusada). Esta técnica se basa sobre una recogida limitada de comida y una colección rápida de oro y piedra (más tarde de madera para castillos). Después de lo Shaolin se construyen por lo menos dos castillos, donde se crean ninjas. Un ataque de ninjas al min. 13, acompañado por balistas o arqueros es absolutamente letal. Hay pocos jugadores que pueden pararlo. Después de los minutos iniciales, los ninjas pierden eficacia. El ninjero tiene que cambiar estrategia, haciendo ejercito o dragones, o robando el castillo de euros / árabes. En el clan Th hay algunos de los ninjeros mas conocidos. (Aunque, algunos de ellos siguen reglas diferentes de los nobles caballeros Spirit, atacando la población civil, casas, granjas, vacas, ganando por el hambre del pobre pueblo).



TH\_SAAB (Davio)



#### **Davio Ninjero**

NINJAAA.rar Archivo comprpimido [161.3 KB] [Descarga](#)

*Davio ataca con ninjas, rompe los cuarteles y roba el castillo. Con el ayuda de la cruze, apoyandose a su aliado, al final gana la parti.*

2) **Dragones.** Si decides crear dragones, necesitas concentrar toda tu energía en la recogida de oro y piedra tan pronto como sea posible. El ideal es crear la primera torre mágica al min 6 y investigar pronto raju incendiario y dragones. Algunos dragones pueden explorar y destruir minas, pero el ataque debe llevarse a cabo sólo cuando los dragones son en número considerable. Un gran número de sacerdotes (20 o mas) puede anular el ataque de los dragones.

### 3) **Eien's way.**

La combinación de las dos estrategias anteriores. Se requiere una gran cantidad de oro. Antes se crean las dos torres magicas y después el shaolinn. Los ninjas son importantes porque, invisibles, pueden matar a los sacerdotes del oponente antes que lleguen los dragones.

### **Los Chinos temibles.**



P£M\_NICO (Gordo)



CONDE\_VIBE



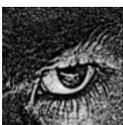
CONDE\_ASLAM (Caba)



TH\_DAVIO



TH\_XEKBO



DOR\_SCORKI



DK\_FERNAN