Definición de novato:

FLUSH .- Dícese de estar rodeado de por lo menos 3 torres, 10 arqueros, 5 guerrilleros, 2 milicias y 4 aldeanos enemigos en tu propio pueblo y sin poder hacer mucho al respecto.....aaaaaaahh y todo esto debajo de los 16 minutos de juego.

Introducción:

Planteada originalmente por gutter_rat como opción de ataque en Age of Kings, hoy en dia el FLUSH (Feudal Rush) es la estrategia más utilizada en los Rated Rooms del Zone.com, y dadas las nuevas características de la expansión del AOK : The Conquerors es un motivo por el cual se ha vuelto tan popular, decidí hacer esta mini-guía en base a lo que he leído, estudiado y practicado referente a este ataque en edad feudal, he extraído información de otros artículos y posts, la mayoría de ellos de MFO y AOK Heaven ya que mi intención es dar un punto de partida para aquellos que desean aprender a realizarlo.

El principio elemental del FLUSH es atacar a tu rival lo más pronto posible y asi poder contar con una ventaja económica y militar, además, dada la naturaleza y rapidez del ataque quizás hasta una ventaja psicológica, porque te pondrás en el papel del victimario y no de la víctima. El factor sorpresa es vital, porque tu rival estará desprotegido y podrás lastimar de manera notable su economía. Si logras hacerlo bien podrás atacar a tu enemigo antes de que alcance edad feudal ya que en un inicio el FLUSH fue desarrollado para contrarrestar esos ataques rápidos en Castillos, sabiendo perfectamente que el rival trata de avanzar a castillos lo más rápido posible y sin crear ningún tipo de defensa.

Es necesario establecer que el FLUSH también tiene implícito ese concepto de que cuando llevas la batalla a tierra de tu enemigo por causa tu pueblo estará seguro.....aunque no siempre es así y por eso muchos consideran este ataque un tanto arriesgado pero bien hecho es altamente efectivo.

El flush está compuesto básicamente por un ejército de arqueros, de 3-5 aldeanos de vanguardia, 1-2 milicias y más adelante guerrilleros e incluso lanceros, consiste en colocar

torres con la intención de negarle los recursos a tu enemigo con un cierto orden en la prioridad : piedra, madera, oro y comida, con esto tu rival se vera imposibilitado para poner algún tipo de defensa, ya sean torres o incluso tropas y en el caso que haya podido avanzar a castillos, tampoco tendrá los recursos necesarios para hacer armas de asedio, jinetes, guerreros águila, etc.

Bueno pero para todo esto necesitas tener un economía que sustente tu ataque y el primer paso es usar una buena civilización, en AOK - The Conquerors existen civilizaciones perfectas para este tipo de ataque y tu criterio a la hora de seleccionar debe ser en aquellas que tengan buenos bonus económicos en edades tempranas (Alta Edad Media y Feudal). Sobresalen los Chinos, Mayas, Mongoles e Ingleses aunque civilizaciones como Aztecas, Hunos, Coreanos, Japoneses, Celtas y Vikingos también son buena opción aunque no la mejor, en teoría puedes usar cualquier civilización para un ataque temprano, pero la efectividad será mayor con aquellas que sean más rápidas durante las 2 primeras edades.

El comienzo

Lo primero que tendrás que hacer para realizar un flush es llevar tu economía a un paso rápido a feudal, por lo tanto la exploración es un factor clave y una prioridad es localizar tus recursos (TODOS) para poder acceder a ellos lo más rápido posible. Debes tener en cuenta que debes tener encontradas 8 ovejas, posiblemente dos más, arbustos de bayas, 2 jabalíes, tus minas de piedra y oro, un buen lugar para tu aserradero y un grupo de 4 ciervos mínimo, como una vía alterna de comida....

Tu explorador nunca, pero nunca, debes dejarlo inactivo. Quizás requiera práctica pero es necesario que aprendas a usarlo ya que será tu mejor arma.

Esto no es algo exclusivo del flush pero es importante mantener el flujo de recursos activo, principalmente la comida, hasta que pulses el botón para Feudal. A continuación te daremos un orden sugerido de como comenzar (aplicable para la mayoría, con excepción de Chinos y Mayas que comienzan de distinta forma).

1.- Comenzada la partida presionas H-CCCC (CU y crear 4 aldeanos) pones tu explorador a explorar en círculos alrededor de tu CU.

2.- Construyes 2 casas con dos aldeanos y el otro explorara cerca del CU (del lado opuesto al que mandaste tu explorador).

3.- Una vez encontradas tus primeras 4 ovejas procedes a extraer comida de ellas con todos tus aldeanos del 1 al 7. Tu explorador ya ubicó al menos un jabalí.

4.- El 8 tiene una variante. Puedes elegir entre ir por bayas y ponerlo a construir el molino al igual que el 9, o mandarlos a ovejas y optar por la caza de ciervos posteriormente, así podrás utilizar esos 100 de madera en un campamento maderero temprano construido por tu aldeano 10 u 11.

5.- Desarrollas el Loom (telar)

6.- Recuerda que necesitas por lo menos 8 ovejas para tener un flujo constante de aldeanos de tu CU, así que tu explorador no debe parar, quizás encuentres 2 ovejas más.

7.- Del 10-12 van a madera, de preferencia de los árboles cercanos a tu CU (o cerca del campamento maderero si elegiste esa opción) y trata que no se haga congestión a la hora de depositar los recursos, es decir mándalos del lado opuesto de donde están tus cazadores y pastores.

8.- El aldeano 13 construye tu tercera casa en dirección o cerca de tu primer jabalí, atrayéndolo cerca de tu CU, tomas 4 aldeanos mínimo de los que tenías en ovejas y que cacen y extraigan comida del él, sin dejar de extraer comida de las ovejas.

9.- El 14 va a comida, recuerda microcontrolar tus cazadores y pastores para que depositen la comida en el CU, para así no parar de sacar aldeanos, seleccionándolos y presionando el botón derecho del mouse sobre el CU.

10.- Aldeanos del 15-16 a madera, si ya cuentas con la madera suficiente, haces tu

campamento maderero o tu molino si optaste por caza de ciervos en lugar de las bayas.

11.- A estas alturas te quedaran 2-3 ovejas, y estarás terminando tu primer jabalí. Es necesario que ya una vez explorado tu territorio procedas a explorar a tu enemigo, de forma agresiva pero trata de evitar acercarte a su CU.

12.- El aldeano 17 construye una casa y procede a atraer al segundo jabalí para cazarlo.

13.- 18-19 van a comida

14.- 20-24 madera

15.- Aquí ya estas a punto de colectar tus 500 de comida necesarios, si es necesario toca la campana para recolectar la comida necesaria y presionas el botón de Feudal. Estarás haciendo la transición aproximadamente debajo de los 8:50 y con una población de 24 aldeanos + 1 (explorador)

La Transición

Una vez pulsado el botón de feudal decidirás que postura elegir, claro que con base a lo que tu explorador haya detectado en la base de tu enemigo. Puedes optar por hacer tus edificios militares en vanguardia o en base propia (esta última se ha vuelto muy popular).

A continuación viene algo de micro-manejo de tus aldeanos, de los aldeanos que tenías en comida (ovejas, jabalíes), asigna 4 a minar oro, los restantes repártelos a madera y comida (bayas en este caso) y si has decido por llevar tus aldeanos de vanguardia (2 o 3 aldeanos), construyes una casa y tus cuarteles con ellos y te diriges al lado de tu rival. Debes continuar explorando hasta localizar bien los recursos de tu enemigo, y si te es posible detectar donde planea atacar o poner su defensa. Ahora sí te encuentras con la posibilidad de colocar palizadas defensivas....no dudes en hacerlo, ya que si no detienen a tu rival por lo menos lo

obligas a tomar otro trayecto o a derribar una parte de la misma para poder llegar a ti, debes observar bien el lado de tu mapa y decidir donde puedes y donde no poner palizadas.

La Edad Feudal

Lo primero que haces es construir 2 arquerías y sacar 2-4 arqueros (según tus recursos lo permitan), ahora avanzas hacia la base enemiga, si lo has pillado construyendo sus arquerías planta una torre cerca de ahí, con esto ganas tiempo y quizás tu rival desista de continuar construyendo y tenga que reubicar sus edificios militares. Debes continuar sacando arqueros, y que no se te olviden las casas, dependiendo de la situación y del flujo de recursos puedes optar por sacar más arqueros o construir inmediatamente el blacksmith.

Volviendo a tu centro urbano trata de no detener el flujo de comida, una vez terminadas las bayas ve a caza o si tienes madera de sobra puedes empezar a crear granjas, lo mejor es primero cazar ya que con eso ahorras madera y te permite seguir creando arqueros sin problemas.

Ahora ¿ Exactamente qué debo atacar ?. Lo que debes hacer es negarle sus recursos sistemáticamente, debes hostigar a tu enemigo en cuanto resquicio se te presente, atacando su madera, oro y si puedes trata de negarle su piedra para que se vea imposibilitado de poner torres defensivas, también a cuanto aldeano se te atraviese échatelo al plato. Si tu rival juega bien seguramente tendrás batallas feudales constantes y debes balancear tu economía y algo muy importante es que no debes de dejar de producir aldeanos y comida.

A continuación viene un análisis extenso de las tecnologías a desarrollar durante la edad feudal en un flush y sus efectos para las batallas y el impacto en tu economía para una exitosa transición a Castillos.

Las Tecnologías (Parte 1)

El Escenario:

En un 1v1 en Arabia sabes más o menos como desenvolverte pero no estás seguro de qué tecnologías desarrollar ni en qué momento para sobrevivir en feudal y prosperar en castillos. ¿Qué harías? .... Esa es la pregunta que todos se hacen y por eso Planet Age of Empires publicó esta guía del orden de tecnologías basándose en el juego de uno de los mejores del mundo: Arch_Koven. Se tomaron en cuenta juegos de 1v1 en Arabia contra jugadores de nivel similar al de Koven, así que esta guía te será muy útil para mejorar tu desempeño.

La Solución:

Tabla de desarrollo tecnológico.

Los tiempos tienen un margen de +-10 segundos y se refieren al momento en que se hace click para iniciar su investigación.

Tiempo (min)

Juego I

Juego II

1

Telar (1:45)

Telar (1:45)

2

nada

nada

3

nada

nada

4

nada

nada

5

nada

nada

6

nada

nada

7

nada

nada

8

nada

nada

9

nada

Hacha de doble filo (09:45)

10

Hacha de doble filo (10:15)

nada

11

nada

nada

12

nada

nada

13

nada

nada

14

Flecha (14:00)

nada

15

nada

nada

16

Armadura acolchada de arqueros (16:45)

nada

17

nada

nada

18

nada

nada

19

Collera (19:00)

nada

20

Carretilla (20:15)

Carretilla (20:00)

21

nada

Flecha (21:00)

22

nada

Armadura acolchada de arqueros (22:30)

23

nada

Minería (23:00)

24

nada

nada

25

Forja (25:30)

nada

26

Armadura de láminas de caballería (25:00)

nada

27

Linaje (27:00)
Sierra de Arco (27:45)
Ballestero (27:45)

nada

28

nada

nada

29

Minería aurífera (29:00)

nada

30

Arado Pesado (30:30)

Forja (30:00)

31

Flecha de punzón (31:45)

Sierra de Arco (31:30)
Carro de mano (31:30)

32

Carro de mano (32:00)

nada

33

nada

Flecha de punzón (33:00)

34

nada

Armadura de láminas de caballería (34:30)

35

Guerrillero de élite (35:00)

Guerrillero de élite (35:30)

36

nada

nada

37

Caballería ligera (37:30)

nada

38

Explotación de canteras (38:00)

nada

39

Guardia urbana (39:00)
Armadura anillada de arqueros (39:00)

nada

40

Pozo minero aurífero (40:00)
Brazalete de cuero (40:00)

nada

Las Tecnologías (Parte 2)

El Análisis

Los dos juegos analizados enfrentan a Arch_Koven con el gran jugador japonés Halen. Al contrario que la tabla de tecnologías de agua al que aludimos la semana pasada, estos dos juegos carecen de simetría que aquellas tres partidas analizadas. Eso no es malo, de hecho, es bueno, y nos muestra cómo Koven puede adaptarse en cada juego y no seguir los mismos pasos que otros autómatas flushers. En la primera partida, Koven tiene el control desde el primer momento y sacrifica más economía por la tecnología. En la segunda, recibe bastante con unidades de feudal, tanto que la mayoría de jugadores se hubiera retirado, pero él sigue jugando con inteligencia, eligiendo sólo las tecnologías más vitales.

1:00 - 2:00 (Telar): Hmm, este no es muy difícil. Hay que desarrollarlo siempre para cazar jabalíes y por si te atacan los lobos, sin olvidar que un aldeano recio puede batir arqueros o guerrilleros.

9:00 - 10:00 (Hacha de doble filo): Vimos que es la tecnología que primero desarrolla Koven en sus partidas de agua, y también lo es en las de tierra, lo que debe significar que es muy importante. Resumiendo, el hacha de doble filo es la tecnología que impulsará un ataque tanto en agua como en tierra, sin mencionar la economía en la transición de la comida silvestre a las granjas. Koven la investiga al mismo tiempo que pica para feudal y le ayuda desde el principio en la producción de arqueros.

14:00 - 16:00 (Flecha, Armadura acolchada): En la primera partida, donde Koven toma la iniciativa, usa la comida para desarrollar la flecha y la armadura acolchada para sus arqueros. La razón por la que no lo hace en la segunda partida es porque Halen empieza a chincharle muy pronto, molestando su economía y haciéndole crear más guerrilleros que arqueros, que le cuestan comida. Si las cosas te están saliendo según el plan, mejora pronto tus arqueros. Las

batallas de arqueros y guerrilleros en feudal suelen determinar la potencia con la que el jugador entrará en castillos. Como se mencionó en el artículo del agua, si vas a usar cierta unidad, mejórala, o no merecerá la pensa usarla.

25:00 - 27:00 (Mejoras en Castillos): en la primera partida vemos a Koven preparando un castillos ofensivo, desarrollando la forja, la armadura de láminas y linaje para potenciar sus unidades de caballería, caballeros y caballería ligera en este caso. También mejora el nutrido grupo de arqueros a ballesteros en cuanto llega a castillos, dándole mucha baza en el ataque. También se advierte que la sierra de arco se desarrolla inmediatamente al pasar a castillos, cosa común a todas las partidas de Koven. No sólo te beneficiará en lo militar al ser capaz de producir más unidades, también catapultará tu economía porque serás capaz de hacer más granjas y centros urbanos. Aquí el bonus económico de la sierra de arco determina el uso militar como vimos con el hacha de doble filo en feudal.

31:00 - 32:00 (Carro de mano): ¿Alguna vez has jugado para ver cómo tu oponente acaba con el doble de recursos que tú y mucho más nivel económico? Normalmente la razón es que ese jugador desarrolló el carro de mano mucho antes o que era vikingo y lo tenía gratis. Se nota mucho. Muchos jugadores esperan hasta imperial para investigarlo, pero Koven siempre lo hace temprano en castillos para asegurarse de que su economía será lo más eficaz posible. En las cinco partidas que hemos visto, Koven ha desarrollado el carro de mano sobre este mismo tiempo.

35:00 - 36:00 (Guerrillero de elite): A menos que un jugador se haya adelantado mucho después de feudal, ambos jugadores deberían tener un grupo de arqueros de los enfrentamientos de feudal. La mayoría de jugadores los mejorarán a ballesteros y si no estás preparado para defenderte de ellos, entre estos y los caballeros te pueden perjudicar mucho en castillos.

37:00 - 40:00 (Mejoras de caballería): Igual que en los mapas de agua, tras llegar a castillos Koven hace muchas unidades de caballería, y también Halen lo hace, de modo que para aventajarle desarrolla armadura anillada y explotación de canteras. Observando estas dos partidas de forma paralela, uno se da cuenta de qué tecnologías son verdaderamente importantes en un 1vs1 en Arabia. Ahora que tienes oportunidad de mirar el orden de desarrollo tecnológico de Koven, vuelve a analizar tus propias partidas para ver cómo puedes mejorar. Procura evitar los tiempos exactos de desarrollo de los que hemos hablado, no todo el mundo maneja la economía ni lo militar como Koven. Más bien analiza qué tecnología desarrollar primero y lo que te va a proporcionar durante ese período de tiempo.

Comentarios Finales

Espero que esta pequeña guía te sirva para mejorar tu juego en AOK, recuerda que es una recopilación de varios sitios y artículos, también agregué links directos a estrategias, comentarios y partidas que demuestran la efectividad de este ataque, quizás exista algo de controversia acerca del flush y muchos aseveran que muestra el poco o mayor balance que se le dio a algunas civilizaciones en edad feudal en esta expansión del AOK, pero sin lugar a dudas hoy en día el 80% de los juegos se disputan desde feudal, lo que los hace más largos y sin duda mas interesantes. Conforme vaya considerándolo necesario iré modificando esta guía.