

Detener el Rush Feuda o Flush

Escrito por Jacobo

Introducción.

Desde hace mucho tiempo, he creído en la efectividad del Flush. Aunque últimamente, ya no lo creo tanto... La eficiencia del Flush para acabar con uno, es más mental que otra cosa. A decir verdad, muchos jugadores se rinden por frustración, más que por estar acabados realmente.

He aquí una lista de cosas para contrarrestar el Flush:

1. En primer lugar no pulses el botón de avance a Castillos en cuanto puedas. Nada de comprar Piedra en el Mercado, por Madera, Oro o Alimento, con la esperanza de que el mensajito de que has llegado a Castillos te va a salvar. Te aseguro que, frente a un buen Flusher, no lo hará.

Usar el Mercado para intentar llegar a Castillos, o simplemente emplear todos tus recursos para avanzar de Edad, es como decirle a tu Oponente que te ponga la soga al cuello, y no solo eso: que apriete un poco más, y que ya puede quitar el taburete de debajo de tus pies. Créeme: así no lo pararás.

2. Nunca dejes de crear Aldeanos en Feudal, mientras dure el ataque. Te aseguro que él lo está haciendo, así que más vale que tú también. Mucha gente piensa que el Flush puede acabar contigo, pero no es así. Lo que el Flush hace, es permitir que el Flusher consiga una economía superior, con poca o ninguna amenaza para él, dañando la tuya cuanto antes. Considera el Flush como los preliminares, el verdadero golpe de gracia llegará en Castillos; de momento, solo está preparando el terreno.

3. Tienes que saber que viene. No es tan difícil. Cuando exploras lejos de tu Base, en la exploración típica de una economía que va a Castillos, sueles encontrar tu Oponente sobre el minuto 8 y algo; es el momento en el que inicia la transición a Feudal. Hay 2 cosas que debes explorar, si temes que esté preparando un Flush: Granjas y Leñadores. Si no hay Granjas, y sí muchos Leñadores, más te vale prepararte, porque no tardará en llegar.

Otros signos claros son: que esté minando Piedra (obvio), o alguna Casa anormalmente lejos de su Base. Por ejemplo, si la encuentras en el trayecto entre tu Base y la suya (muy obvio). Es un signo claro de que los Constructores de Vanguardia ya están de camino, y mejor asumir que ya han llegado.

4. Tu Oponente llega a Feudal en el minuto 9:30; piensas: ¡cáspita! (Nt: es probable que alguno piense alguna otra cosa). Que no cunda el pánico; haz que los cazadores descarguen el Alimento que llevan (si aun están cazando), e inicia inmediatamente la transición a Feudal. Esto le da al Flusher 2 minutos, como mucho, para acabar contigo, antes de que llegues a Feudal, y puedas defenderte mejor.

A continuación, comienza a minar Piedra, y a explorar los alrededores de tu Base sin parar; intenta hacerte una idea de por donde viene el Flush. Explorar los alrededores del Aserradero y del Campamento Minero es un buen punto de partida. Comienza a pensar en otro punto para situar un segundo Aserradero, en cómo lo defenderás... Probablemente, vas a tener que enviar

Detener el Rush Feuda o Flush

Escrito por Jacobo

tus Leñadores a otra parte; más vale que decidas ahora donde.

5. La utilísima Empalizada. En muchos mapas, una Empalizada en forma de V, permite 3 cosas: mantener los Constructores de Vanguardia alejados de la zona del Aserradero, y en segundo lugar, las tropas contrarias se ven forzadas a pasar por el patio del Centro Urbano, para poder llegar hasta allí, en cuyo caso, Guarece, elimina, y sigue.

La tercera cosa: la Empalizada tiene que estar a cierta distancia del Aserradero, de modo que cuando tu Oponente intente levantar una Torre, tendrás más posibilidades de descubrirlo, e intentar evitarlo.

Quiero insistir en lo efectivo que esto resulta, aunque no es sencillo explicar cómo y dónde debe situarse la Empalizada, para resultar efectiva; tendrás que experimentar, para obtener buenos resultados. Hago uso de ésta técnica en la partida grabada, de modo que puedes echar un vistazo, para hacerte una idea.

6. Suena la alarma. Tu Oponente acaba de construir la primera Torre sobre tus Leñadores; de nuevo, que no cunda el pánico: llévalos al otro punto que has localizado anteriormente. Para cuando se haya levantado esa Torre, con algunas unidades militares, estarás a punto de llegar a Feudal.

Bien; ahora estáis en la misma Edad. Levanta tu primera Torre en tu Campamento Minero de Piedra. Incluso si tu Oponente hace lo que muchos buenos Flushers: llevar sus Arqueros justo debajo de la Torre, en "Mantener Posición", lo que has logrado, es ocupar ese terreno para más adelante; vamos a recuperarlo pronto, porque necesitas esa Piedra. Después, si te queda bastante Piedra, levanta otra Torre en tu segundo Aserradero.

A partir de ahora, hay un par de opciones distintas, que explicaré a continuación.

La contraofensiva.

La economía del Flush es muy frágil, por decir algo... Un par de Hombres de Armas entre los Leñadores de tu Oponente, y una Torre para obligarles a marcharse, hará disminuir mucho su ataque, y quizás incluso abandone su Flush. La idea, en este caso, es que este ataque no cueste Madera, puesto que tienes que construir el Cuartel de todas formas. Incluso podrías levantarlo cerca de la Base contraria, y poner un poco de presión allí, durante un rato.

Con ese Cuartel construido, y en Feudal, ya puedes levantar una Arquería en tu Base, y sacar Guerrilleros. Su eficiencia resulta enorme, contra los Arquero de Feudal. Usa esos Guerrilleros para recuperar terreno (o tu Piedra), y sigue creando Aldeanos sin parar.

Otro buen truco, con esos Guerrilleros, es encontrar las Arquerías contrarias, para tapiarlas con Empalizadas (ver partida grabada), con lo que dejan de ser una amenaza.

Mientras haces esto, recuerda: mantén la presión sobre él; oblígale a gastar Piedra en su Base,

Detener el Rush Feuda o Flush

Escrito por Jacobo

no en la tuya. En cuanto veas que levanta Torres en su Base, no vayas a por él, ya está a la defensiva. Y si ha estado preparando un Flush, puedes estar seguro de que tiene Piedra suficiente como para evitar que tú le hagas lo que él pensaba hacerte a ti.

Ahora, solo tienes que mantener el Boom hasta donde te parezca, pasar rápido a Castillos, y hacerte con el control del mapa.

La defensa a ultranza.

Todos los puntos citados anteriormente son válidos, excepto lo de enviar Hombres de Armas a la Base contraria. Simplemente, en lugar de eso, mantén el Boom, y procura rechazar el ataque; personalmente, no es mi táctica favorita. ¿Por qué? Porque si haces esto, es como una gran partida de ajedrez, con esas Torres con 8 de Alcance, que tu Oponente seguirá plantando en todos los sitios donde pueda. Dado que tiene la iniciativa, y ninguna molestia ni necesidad de gastar Piedra en Casa, considero que es más arriesgado que contraatacar con Hombres de Armas o Arqueros. Y como no me gusta esperar sentado, sin acabar con algunos de sus Leñadores, es todo lo que tengo que decir sobre esta opción.

7. Bien; he conseguido rechazar su Rush (puede que incluso le haya atizado un poco), he hecho un Boom durante Feudal, y estoy pasando a Castillos; ¿ahora qué?

Tienes 2 opciones a elegir: la primera es ir a por él en Castillos, y la otra es ejecutar un Boom, expandirte por todo el mapa, y esperar hasta Imperial. No voy a tratar el Boom ni el Ataque en Castillos; esto es igual, haya habido Flush o no. Pero sí diré lo siguiente: no empieces a sacar Caballeros a lo loco. Recuerda que se pueden crear Lanceros en Feudal, de modo que si tu Oponente aun está en Feudal, los Caballeros no son la mejor Opción, a menos que estén apoyados por Monjes (Monjes si tienes Oro de sobra, Arqueros si tienes Madera suficiente). Además, como has estado minando Piedra, puedes levantar un Castillo cerca de su Centro Urbano, y un Taller de maquinaria justo al lado, mientras aun está en Feudal; hasta el jugador más duro pensará en teclear "gg"(Nt: good game) y retirarse.

A tener en cuenta:

Situación de las Torres: recuerda situarlas siempre hacia el punto desde el que viene el ataque. Si situas tu Torre detrás de tu Campamento Minero y tu Oponente planta una delante, quedará fuera del alcance de tu Torre, pero podrá alcanzar tus Mineros, con lo cual, tu Torre no servirá de nada.

Emplea Casas Radar. A menudo, esas Casas te permitirán ver pasar los Aldeanos contrarios antes de que hayan podido construir siquiera un Cuartel. Si es así, ve a por ellos, y elimínalos.

No hagas tonterías con tus Aldeanos. Si tienes la oportunidad de acabar con unos Arqueros, o una Torre, desde luego, inténtalo. Pero lo que no debes hacer, es ir hasta allí, y luego pensar "mmmm.. no, mejor no..." y hacerlos huir. Solo conseguirás perder algunos de ellos, además

Detener el Rush Feuda o Flush

Escrito por Jacobo

de ver que acabas de hacer una estupidez.

Expande tu Base pronto; incluso en Feudal. He tomado esto de Redline, que se expande por todo el mapa como un virus, cuando se le hace un Flush (¿qué digo? se expande siempre como un virus =0). En todo caso, si tu Oponente levanta Torres sobre tus Granjas, no pasa nada, lleva unos Aldeanos a algún rincón seguro, a bastante distancia, levanta un Molino, y crea unas cuantas Granjas. Te aseguro que tu Oponente no se va a poner a buscar por todo el mapa, tiene otras muchas cosas que hacer...