

### 1.1 Introducción: Acerca de este Artículo

La Revisión del Rush de Galeras es un artículo que escribí en mi tiempo libre para ayudar a jugadores que ya tienen conciencia y pueden ejecutar un Rush de Galeras básico. Se pretende que sea para jugadores más avanzados que buscan dar un nuevo paso en su juego en agua. Esta puede ser una digna lectura para los jugadores de solo-Arabia que están cansados de caer al suelo por Kleitus :)

Mi meta es ver en un tiempo más de un juego (el mío) etiquetados XvX Random Map. Espero que alguno de vosotros lea esto y este más cómodo jugando en mapas de agua. Los Mapas de Agua son más excitantes y traen una nueva cara a AoK: TC, comparado con el 1v1 Rush Feudal en Arabia de cada día.

Las Guerras de Galeras se encuentran en casi todos los mapas. En Montañas, las Galeras pueden ser utilizadas para proteger los pasos, igual que en Ríos. Los mares son más valiosos de lo que la gente cree en Continental y Costa, y no mencionar las inevitables guerras en alta mar en Báltico o Mediterráneo. El control del agua podría muy bien decidir el resultado aunque es importante hacer un efectivo Rush de Galeras.

### 1.2 Objetivos del Rush de Galeras

Cuando optas por un Rush de Galeras, obviamente estás queriendo tener el control del mar por una razón particular u otra.

- Controlar la Pesca Profunda. Controlar la pesca del mar es controlar un gran poder económico en un juego.
- Destruir los Edificios Enemigos o Unidades cercanas a la Orilla. Generalmente comienzas muy cerca de las orillas en Ríos, Islas o Continental. Una fuerza importante de Galeras en Feudal causará estragos en las Granjas del enemigo, y algunas veces en las minas del enemigo o en

la Madera. También, un Rush de Galeras abre el camino para los Galeones Artillados después.

- Controlar los Pasos. Simple, si dominas el río tu oponente no podrá cruzar para hacer un Rush Feudal de Tierra usando transportes o andando si amurallaste el paso.

- Migracion. Un Rush de Galeras podría prevenir totalmente al enemigo cruzar a la isla principal - Muerto.

Como puedes ver, tener un Rush de Galeras Superior puede permitirte ganar los juegos en muchos de estos casos. Vamos a ver en la elección de una civi para un probable Rush de Galeras.

### 1.3 Civilizaciones del Rush de Galeras

a) Vikingos.

Puertos baratos y barcos de guerra baratos, no se necesita más explicación. Los Vikingos son probablemente la mejor elección para cualquier tipo de Guerra naval. La Carretilla y Carreta de Mano gratis de dará una gran ventaja para la cantidad de tiempo que pases en Feudal.

b)Chinos.

Vas por velocidad? Esta es la forma de ir, resta 1.10 minutos en tu tiempo Feudal, y las tecnologías baratas te permitirán agarrar los bonus económicos antes. El tiempo te ayudará muchísimo. (Mejor explicado en el punto 2.0)

c) Celtas.

## Rush de Galeras

Escrito por Jacobo

---

Probablemente una buena elección si tienes un aliado Vikingo (el bonus de madera te podría ayudar a hacer más puertos en Feudal), pero tristemente no pueden hacer los barcos baratos que los Vikingos tienen.

d) Otros Notables (en ningún orden en particular).

Sarracenos por sus Galeras de disparo más rápido y después por su bonus de comercio.

Persas por los recursos extra iniciales y sus puertos que trabajan más rápido.

Mongoles por su velocidad adicional con los bonus de caza, y el siempre importante bonus del explorador.

Teutones, que pueden ser una interesante idea para un Castillos rápido usando sus granjas más baratas.

Haciendo un Feudal rápido y efectivo

Yo soy uno de los que creen que construir en un orden estricto hace más débiles a los jugadores dándoles previsibilidad y perdiendo cualquier capacidad para adaptarse a nuevas circunstancias. Lo más importante es pensar en ti mismo. No hagas algo por que yo o cualquier otro diga que es bueno.

Ventajas de un Tiempo Feudal Rápido

Ganar el primer encuentro de Galeras es una gran ventaja (es muy difícil vencer un retraso de más de 50 segundos de paso a Feudal). La segunda oleada de barcos enemigos te llegará antes de que puedas juntar tu primer grupo de barcos. La ventaja enemiga se hará más y más

grande.

En un ejercito de tierra, esto no es tan perceptible. Lo primero de todo, que no estás usando tres establos o arquerías (en la mayoría de los casos) cuando estas en Feudal o Castillos. Segundo, es más fácil de manejar unidades de tierra y el terreno elevado vencerá a ejércitos mayores en poco tiempo. El mar es plano y es difícil de ocultarse. Guarecer tus barcos no puede mantenerte por mucho tiempo por que los barcos enemigos destruirán el puerto, dejándote fuera, no por un tiempo (sino fuera del juego).

### 2.1 Los Primeros Minutos

Vale, probablemente ya sepas esto, pero para evitar cualquier confusión después, no me saltaré ningún paso. Los Teutones, Mayas y Chinos tienen un comienzo diferente. Crea tus dos casas cerca de la orilla de la zona explorada, tal vez encuentres a las ovejas y envía a tu explorador a dar vueltas. Pon uno de tus aldeanos fuera de la casa que está construyendo después del 50% más o menos y prueba con el aldeano a buscar a las ovejas si no las has encontrado. Mantén a tu explorador explorando en círculos alrededor de tu Centro Urbano.

### 2.2 Población 7

Cuando alcances la población 8, con suerte habrás encontrado un buen bosque y puedes inmediatamente construir un Campamento Maderero. Después de haber enviado los siguientes tres aldeanos a cortar madera, ve a cazar a tu primer jabalí (si, directo a por él) y crea una casa cerca de él. Investiga el Telar justo después del Aldeano éste ultimo que has utilizado para atraer al jabalí. Una nota de los jabalíes, son la mayor forma de conseguir comida rápida, por esto es por lo que siempre querrás cogerlos rápidamente.

Si eres Vikingo, ya deberías poder construir tu primer puerto sobre el aldeano 12 o 13, en caso contrario, constrúyelo tan pronto como tu madera alcance las 150 unidades.

### 2.3 Ubicando Tu Puerto

Deberías de ser bobo para pensar que puedes ubicar tu Puerto en cualquier sitio de la orilla y todavía encontrar pescado y estar en una posición estratégica buena. Inmediatamente después de que hayas encontrado al menos 6 ovejas y un jabalí, explora tus orillas. Busca peces de mar profundo o por lo menos 2-3 peces de orilla. Los Peces de Orilla son mucho más lentos de recoger que los peces de profundidad, aun estando a una mayor distancia. Ten cuidado de no colocar tu puerto en una pequeña playa o en un lago. Explora alrededor para estar seguro de que emplazas tu puerto en una zona de mar abierto. Si piensas ser agresivo, emplaza tus Puertos cara a cara al enemigo para ahorrar tiempo.

### 2.4 Despues de Ubicar Tu Puerto

La gente pensaría que hacer pesqueros en la Alta Edad Media podría atrasarte y generalmente lo hace. Pero en realidad, un comienzo de pesqueros en Alta Edad Media bien ejecutado te ahorrará tiempo y te ahorrará aldeanos después. Si el enemigo no construye Puerto en la Alta Edad Media y opta por un Molino, él tendrá que mantener a sus aldeanos recogiendo para mantener la producción de aldeanos mientras que tu no. Después de añadir 4 o 5 aldeanos más a tu Madera, comienza a poner todos los aldeanos en comida en tu Centro Urbano. Atrae al segundo jabalí cuando sea apropiado. Solamente necesitarás tener madera suficiente para mantener tu producción de pesqueros, yo usualmente tengo 5 o 6 Leñadores a la hora de ir a Feudal. No te olvides de hacer casas temprano. Un buen tiempo para hacer click hacia Feudal es sobre los 9:00 minutos, teniendo cerca de 29-30 de población. Con Chinos se puede ser más rápido aún.

### 2.5 Unas Pocas Excepciones y Cosas en las Que Tener Cuidado

Algunas veces la comida estándar no es suficiente si tus Pesqueros no están produciendo como deberían, este error puede ocurrir y podrías estar perdiendo algo de tu comida. Deberás entonces construir un Molino. El coste de los molinos es el equivalente a casi un Puerto. No es necesario decirlo - Esta construcción no es Recomendable. Pero si construyes un Muelle, míralo de esta forma, entonces ya lo tendrás para cuando quieras reunir la comida para la Edad de los Castillos. Pero entonces no podrías tener la madera para construir el molino y producir tu flota. Explora las orillas enemigas. Encuentra sus Puertos si tiene alguno. Si el enemigo no tiene puertos en un mapa en donde una gran guerra de galeras es esperada, entonces deberás ajustar tu economía consecuentemente. Ve a por un ataque Feudal por tierra, haz boom de barcos o espera hasta que llegues a Castillos.

### 2.6 Mientras avanzas a Feudal

Envía 4 o 5 mineros de oro desde tus aldeanos que recogen comida, y el resto de ellos a cortar madera. Construir un segundo Campamento Minero puede ayudar si el primero está abarrotado. Tu objetivo es tener construidos al menos 3 Puertos, aunque mejor 4. Después de construir tu tercer puerto (no debes construir menos), evalúa tus reservas. Piensa cómo de rápido te está llegando la madera y conoce cuanto te costarán los barcos de guerra. Lo que ocurre la mayoría de las veces con el cuarto puerto es que este último no entra en juego hasta más avanzada la partida.

### El Rush de Galeras

Esto es lo que has estado esperando. Aquí viene el gran momento, estás inflado y listo para patear. Conoces donde están los puertos enemigos y has comenzado la producción de galeras.

### 3.1 El Arte de la Guerra de Galeras

Si piensas que puedes ganar un encuentro con otra armada con simplemente tener una ligeramente superior, piensa de nuevo. Como todas las otras unidades, las Galeras requieren un duro micromanejo. Aprenderás con el tiempo y la experiencia algunos "trucos" para mejorar tus habilidades en las guerras de galeras, pero aquí tienes unas pocas.

Eligiendo el Flanco por donde vas a atacar.

Si atacas al enemigo por una parte que no se espera, entonces probablemente tendrás ventaja. Usando las formaciones de barcos, si el enemigo te está encarando cuando atacas y tiene una fuerza naval igual que la tuya, el resultado debería ser más o menos igualado. Si diriges tu ataque a una formación enemiga por los lados, asumiendo que los barcos no forman un cuadrado, tu armada completa estará disparando a solo dos o tres barcos, haciéndote ellos menos daño que si estuvieras atacando en una formación de línea frontal.

Siempre muévete alrededor usando la posición patrullar.

No puedo entender porqué muchos jugadores buenos no usan esta técnica. Tan pronto como tus barcos estén a distancia del enemigo, dispararán.

También puedes atraer barcos enemigos cercanos a una torre o a un gran ejército. Si sabes donde está el enemigo, prueba a enviar un barco y traerlo de nuevo tan pronto como los primeros barcos empiecen a seguirle. Si lo devuelves en el momento oportuno, unos pocos barcos te seguirán y morirán fácilmente frente a tu mayor ejército naval.

Ajusta tu formación.

Simplemente lógico, coloca tus barcos con menos puntos de vida detrás y los que tienen más delante. Tener 15 Barcos con 3/4 de HP (vida) es mucho mejor que tener 10 con la HP completa.

Repara tus Barcos, es algo que no veo bastante, la gente es generalmente muy perezosa para hacerlo.

### 3.2 Cosas Importantes que Recordar mientras ejecutas el Rush de Galeras

Construye casas cuando te quede 5 de Población libre.

Tu Centro Urbano estará creando unidades igual que tus puertos, hazte una reacción automática de construir una casa cada vez que falte 5 de población para alcanzar el máximo.

Construye Torres si tienes alguna duda de que vas a perder terreno.

Las Torres podrán mantener alejados un buen número de barcos mientras te preparas de nuevo para la batalla.

Controla tus Barcos.

Puedes ahorrar un incontable numero de barcos si te encargas de cuidarlos correctamente. Siempre mantenlos en formación.

Pensar ágilmente será importante.

Tan pronto como veas que una armada enemiga destruirá la tuya, vuelve atrás, no te arriesgues, tu enemigo solo se hará más fuerte.

Construye Puertos Adicionales.

Ahora es el momento de construir tu cuarto puerto si todavía no lo tienes. Construir un quinto es posible, lo he hecho antes para controlar el mar, pero te hará muy difícil la construcción de granjas. Prueba a hacerlo si ambos jugadores están encabezonados solamente en el mar.

### 3.3 Mejoras

Hay algunos avances económicos y militares importantes para realizar en Feudal. Obviamente querrás obtener el Hacha de Doble Filo (Wood Cutting) lo más pronto posible. Generalmente yo suelo investigarlo justo después de sacar las primeras tres Galeras. La Carretilla (Wheelbarrow) es un poco más susceptible, a menos que seas Vikingo, claro :-). Prueba a investigarlo cuando haya un periodo de calma en una guerra de galeras, en donde los jugadores no están seguros de quien tiene la mayor fuerza naval.

La Fabricación de Flechas (Fletching) es también un DEBER. No pienses en el coste de los recursos, sino en como te los va a ahorrar; menos barcos muertos. No esperes tiempo para construir una Herrería e investigarlo. En mi opinión, este avance tiene que venir antes que los puertos extras.

El avance de la Minería de Oro es totalmente inútil. Muy raramente estarás sin provisiones de oro, a menos que tengas problemas asignando malamente a tus aldeanos o que tengas un lugar de oro realmente malo.

### 3.4 Si Ganas la Guerra de Galeras

Comienza a minar piedra al instante. Aldeanos furtivos podrían ser transportados y comenzarte un ataque Feudal por tierra. Con algo de piedra a mano estarás listo para defenderte. Coloca a tus barcos de guerra en las costas enemigas, previniendo cualquier construcción de puertos.

### 3.5 Si Pierdes la Guerra de Galeras

Vale, lo estás haciendo mal, pero no está todo perdido. Prueba a construir Torres en tus orillas y comienza a construir barcos de nuevo. Si tienes suerte, el enemigo pensará que ha ganado la batalla por mar y no creará más galeras. Comienza un ataque por tierra si puedes transportarte hasta allí. Lo más probable es que cojas a tu enemigo por sorpresa. Si no está preparado, podrías ganar así. Prueba a llegar a Castillos para retornar a la partida.

### 3.6 Abastecerse para Castillos

Tan pronto como tengas suficientes Leñadores y las reservas de madera comiencen a acumularse, empieza a crear granjas. Por supuesto, para hacerlas necesitarás tener construido antes un Molino. Llegar a Castillos es extremadamente importante. Desarrolla tus Galeras a Galeras de Guerra. Si estás perdiendo, un tiempo a Castillos rápido podría hacer que te recuperaras, lanzando en ese momento un ataque por tierra, boom o haciendo más barcos de guerra.

### Conclusión

El Rush de Galeras es divertido y excitante. Lánzate y comienza a jugar algunos mapas de agua y encuentra que AoK es más que simples Flushes de tierra. Conviértete en un jugador más completo. Por supuesto, no tomo el crédito de ser el inventor del Rush de Galeras. Esto es simplemente una explicación de como realizarlo.