

Introduccion

Parece que mucha gente no sabe lo que es el FLush, que es lo que un Flush hace, y porque un Flush gana partidas. Esta guia es para enseñarles.

Que es un "Flush"?

El termino, "Flush" significaba "Rush Feudal" cuando fue inventado hace mucho tiempo, en los dias de AoK. Hoy en dia, el "Flush" no es solamente un rush feudal, es la estrategia que define las partidas. Siempre que vayas a los rated rooms de IGZ o Gamepark, vas a ver un Flush. Por que? Con lanceros y guerrilleros interrumpiendo tu economia y matando aldeanos todo el tiempo, vas a estar en un peor estado economico. Solo hay una forma de vencer al Flush: Tienes que hacer un flush vos.

Dependiendo de las condiciones en Feudal y la intensidad de la batalla, un tipico Flusher llega a castillos cerca de los 25:xx a 30:xx minutos.

El Flush de ahora tambien es mas rapido. Con 24 de poblacion (23 aldeanos y el Scout), puedes tener un tiempo de 11 minutos facilmente.

Generalmente las civilizaciones "Rapidas" son las mejores haciendo flush.

Civilizaciones para hacer flush:

Hunos - No tienen que hacer casas. Ahorras 30 maderas y 25 aldeanos por segundo por cada casa. Esto te da 30 de madera por cada 5 de poblacion, y con 25 aldeanos por segundo ahorrados, tus aldeanos pueden recolectar mas recursos y no perder tiempo construyendo casas. Tambien significa que puedes concentrarte más en la batalla o en la economia. Junto con el hecho de que sus establos son mas rapidos, los hunos pueden dominar el resto de la competicion.

Mongoles - Con la caza rapida, los mongoles pueden crear menos aldeanos y avanzar muy rapido. Con mas comida mas rapidamente, pueden cazar ciervos muy rapido , y sacar scouts apenas llegues a feudal.

El flush analisis segun civilizacion

Escrito por Jacobo

Aztecas - Aldeanos llevan 5+ recursos, significa que sus aldeanos son mas eficientes a la hora de recolectar madera y comida, tambien sus granjeros se convierten en los mas rapidos del juego. Tambien tiene el telar gratis, que salva 25 segundos de tu tiempo. Un bonus muy importante es que todos los edificios militares trabajan mas rapido, lo que significa que podras atacar muy temprano. Otra ventaja es el guerrero aguila que les permite explorar muy rapido.

Mayas - Recursos duran mas y empiezan con 1 aldeano mas. Estos 2 bonuses son los que hacen a los mayas uno de los mejores flushers, lo importante es que la comida rapida(ovejas, ciervos y jabalies) dura mas, gracias a esto los mayas pueden esperar mas tiempo para hacer granjas. Sin duda un gran bonus es el de los arqueros baratos, que te permiten ahorrar mucho oro.

Chinos - El hecho de empezar con el doble de aldeanos los hace muy rapidos, tambien tienen granjas duraderas, por lo tanto los chinos son muy buenos para el scout rush. Hay que mencionar las tecnologias baratas que ahorran recursos importantes. Tambien los chinos son los muy versatiles en castillos e imperial.

Persas - Gracias a que tienen 50+ de comida y madera, tienen un comienzo muy bueno, otra gran ventaja es que en la edad feudal su centro urbano trabaja mas rapido, por lo tanto tienen una muy buena economia.

Bizantinos - Lanceros y Guerrilleros baratos, esto les permite ahorrar recursos por cada lancero o guerrillero que crean. Tambien tienen muy buenas unidades en imperial. De las civilizaciones sin bonuses en la primera edad esta es la mas usada para hacer flush.

Civis no tan frecuentes para el flush pero sirven:

Hay algunas civilizaciones que si bien no son tan populares como las ya mencionadas, tienen bonuses que los hacen buenos flushers.

Ingleses - Con pastores mas rapidos, los ingleses tienen un muy buen comienzo que les permite llegar antes a la edad feudal. Tambien una gran ventaja es que sus arqueras trabajan mas rapido, esto garantiza un ataque mas rapido.

Celtas - El gran bonus de los celtas es que sus madereros son mas rapidos, asi que tendras

El flush analisis segun civilizacion

Escrito por Jacobo

mucha madera y mas granjas, por lo tanto tendras un flujo constante guerrilleros. Tambien sus rapida infanteria hace que los hombres de armas sean una buena opcion ya que pueden alcanzar aldeanos y guerrilleros muy facilmente.

Vikingos - Carretilla gratis, a pesar de no tener bonuses en la primera edad, una vez que llegan a feudal tienen de las mejores economias, la economia es el juego, por eso este bonus es muy importante. De hecho, creo que este bonus es igual o mejor que el de los bizantinos a la hora de flushear, porque tu gran economia te permitira tener muchos recursos para guerrilleros y lanceros.

Japoneses - El hecho de pagar los campamentos de recoleccion a mitad de precio hace a los japoneses una civilizacion rapida, y tambien ahorran mucha madera, que les sirve para la produccion de guerrilleros. Tambien tienen los mejores lanceros, asi que son buenos para defender un scout rush.

Sarracenos - Al igual que los vikingos, no tienen bonuses en la edad media, pero la diferencia es que pueden avanzar con menos aldeanos, minar piedra u oro, y una vez que construyen el mercado pueden vender y comprar recursos, y esto ahorra muchisimo tiempo. Gracias a esto son especialistas en el scout rush, ya que minando oro pueden comprar mucha comida a unos precios muy favorables. Otra cosa que sirve con los sarracenos es que si sabes que viene un flush, puedes usar la piedra minada para hacer torres, pero si el flush nunca viene, puedes vender la piedra y pasar a castillos increíblemente rapido. Tambien los sarracenos son la civilizacion menos predecible, porque con otras civilizaciones, si el enemigo explora y ve muchos aldeanos en oro sabe que vendra un flush de arqueros, o si ve que estas minando piedra va a pensar en un rush de torres. Pero no es el caso con los sarracenos, porque si ve muchos aldeanos en oro no se sabe que esperar, porque puedes hacer arqueros o comprar comida y hacer un scout rush. Tambien los sarracenos son junto a los chinos y bizantinos, los mas versatiles.

Se puede frenar?
Torres?

Por 25 madera y 125 de piedra, conseguis un arquero inmovil. Si construyes algunas torres en tu base no pienses que eres invencible. Las torres se pueden eludir, un scout enemigo puede venir y matarte algun aldeano antes de que se meta dentro de la torre. Tambien las torres tienen alcance minimo, por lo tanto si las unidades enemigas se posicionan debajo de tu torre, no le

El flush analisis segun civilizacion

Escrito por Jacobo

haras daño, y tus aldeanos estaran ahi sin trabajar.

Sin embargo, las torres no te hacen invencible pero ayudan mucho.

Muros?

Las empalizadas son buenas; se construyen rapido, son baratas, y frenan al enemigo temporalmente dandote tiempo para crear un ejercito. Los muros de piedra son mas resistentes, pero se construyen mas lento, y necesitan piedra, aun asi son una buena opcion.

Variaciones

Hay distintas variantes para el flush, puede tener 24 aldeanos, 23, 22 y hasta 21 o 20(Sin embargo, pienso que los flushes con 21 y 20 aldeanos solo se pueden hacer con Hunos, Mongoles, Mayas y posiblemente Sarracenos).

Hacha de doble filo siempre se desarrolla, y siempre trata de construir una herrera lo mas rapido posible.

Flush con 23 aldeanos:

Este es el mas facil de aprender, y es muy adaptable. En general este usa 2 arquerias.

6 a ovejas

4 a madera

1 a jabali

Telar

3 a bayas o Ciervos(Lo que tu prefieras)

6 a jabali/ovejas (cuando al primer jabali le sobren 175 de comida, deja la comida en el CU con uno de tus aldeanos y ve por el otro jabali)

4 a madera

CLICK EN FEUDAL

El flush analisis segun civilizacion

Escrito por Jacobo

Flush con 24 aldeanos:

Este es igual al anterior, lo unico distinto es que se agrega un aldeano que va a madera.

Flush con 21 aldeanos:

6 a ovejas

3 a madera

1 a jabali

Telar

3 a bayas o ciervos

4 a jabali/ovejas (cuando al primer jabali le sobren 175 de comida, deja la comida en el CU con uno de tus aldeanos y ve por el otro jabali)

4 a madera

CLICK EN FEUDAL

Conclusion:

Bueno, esto es todo, espero que les quede claro que el flush es la forma en que se juega al juego en estos dias , y espero que descubras el maravilloso mundo del flush.