

BOLETA DE NOTAS (Sir Black)

B

ueno Zara, vamos a ver un poco que tal jugaste.
Estas mejorando eh 😊

1. GRANJAS

Al comienzo mas cerca de asi. Es verdad que tenias arboles, pero mejor si hay otra en el medio. Mas cerca estan las granjas (osea si hay 2 o 3 pasos de campesinos) mas pronto los campes vuelven a dar la comida. Puedes construir solo una mitad del circulo y luego la segunda la haces mas grande y rompes la granja del centro. El total de granjas que hiciste era poco y tu comida poquita comparada con la de vibe. Tienes que hacer mas comida de tu oponente (sempre). La comida extra puedes usarla para cambiar comida por oro en taberna. Eso te va a dar mas oro junto con comercio.



2. LA BASE

La base no estuvo mal. Empiezas a construir después 13.30 (eso es un poco tardes) pero como salen las unidades ya le puedes entrenar (por el 15), eso esta bien. Mira pero: mi táctica se basa sobre un ataque rápido por el 15-16, por eso recojo menos madera. Pero si quieres entrenar tan pronto, tienes que sacar una tercera serraría antes: ¿viste como llegas pronto a no tener madera para mas muñecos? Tienes siempre que haber madera para muñecos (y catas). Si te das cuenta que la madera es poca, haz mas serrarías.

Tienes que mirar los campos de madera (también los de las primeras serrarías). Cuando no hay mas árboles cerca, le seleccionas y le mandas a otro bosque, creas otra nueva serraría. Eso tienes que hacerlo de cuando en cuando, no te olvides. Tu madera no tiene que ser poca.

Volviendo a la base, los cuarteles están bien.

¡Más tabernas! Viste cuando llego Vibe?

Tenías pocas tabernas, y sobreviviste por el ayuda del otro. Muchas tabernas te sirven también para las situaciones de emergencia. También si te rompen alguna, tendrás otra que sacar. Posiciona la catedral protegida: los cuarteles y las tabernas tienen que hacer de escudo en caso de un ataque inesperado: Si tu catedral hubiese estado en el medio de los cuarteles y no detrás de ellos, las tropas de Vibe habrían tardado. Cuando te das cuenta de un ataque como eso, mata la cruzada, espera que recrezca y sácala en tu ciudad.



Rescapitulando:

- mas tabernas (las alas)
- las alas de tabernas tb mas cerca están bien.
- Mas madera (sobre todo si quieres entrenar rápido y no atacar pronto)

Los héroes están bien.

Buena la estrategia de nueva base cerca del enemigo. Bueno el tiempo que necesitas para recrearte. Malo lo de quedarse sin entrenar y sin hacer nada por algunos min. Si llegas al límite ataca. En el mientre tus tropas se recrean en base. No quedes en base sin hacer nada. Piensas que hacer, también atacar las minas es mejor que quedarse en base.



Buena la estrategia de nueva base cerca del enemigo. Bueno el tiempo que necesitas para recrearte. Malo lo de quedarse sin entrenar y sin hacer nada por algunos min. Si llegas al límite ataca. En el mientras tus tropas se recrean en base. No quedes en base sin hacer nada. Piensas que hacer, también atacar las minas es mejor que quedarse en base.



3. LA BATALLA

Cuando luchas, un sec antes de empezar, seleccionas con doble click todos los infantes, luego todos los lanzeros, toda la infanteria y la dispones por delante. Detrás arqueros y heroes. Mira como esta ordenado Vibe. Sus arqueros por detrás sus lanceros por delante. ¡Tu tienes lanzeros y infantes detrás que no pueden hacer nada alli!



Aquí lo hiciste mejor.



4. COMERCIO

Mas lejos los mercados. Si no tienes espacio, vete a tu aliado. Yo tenía sitio para que tú hicieras tus mercados también. Habríamos tenido mas oro así.



BOLETA DE NOTAS

Velocidad inicial : 6 / 10

Velocidad (total + capacidad de recrearse y construir nueva base) : 9 / 10

Organización de ataque: 7.5 / 10 (arqueros detrás!)

Comercio : 6/10

Vacas: 7/10

=D Buen trabajo.