

BOLETA DE NOTAS N.2

(Sir Black)

S

iempre se puede mejorar (y siempre se pueden hacer errores). Antes te encontrabas en la situación de quien tiene relativamente pocos recursos y pocas unidades.

Ahora es distinto: tienes recursos, tienes cuarteles en tiempo y estas sacando unidades, pero le **repartes** y le **organizas** mal.

1. LA BASE

H

asta que no sabes que tu enemigo esta pegado a ti, esta bien agrupar unidades aquí, cerca de la mina. Pero cuando te das cuenta que sus cuarteles están tan cerca, tienes que posicionar las unidades más detrás, alrededor de una cata, y sacar la cruzada cuanto antes sea posible.





Mira la imagen. El cuartel de Alberto esta allí: ¡sus unidades están allí!
Vete cerca de tus cuarteles, construye más cuarteles: ¡tienes comida!
Saca la cruzada antes que tu ejército muera.

1. LA BASE

A

lberto te ataca con cruzada por delante, arqueros detrás y cata. ¿Y tus unidades, están bien ordenadas?

¡Destruye los almacenes si te molestan! Esos son un obstáculo, tus infantes y tu cruzada luego se quedan atrás mientras la cata y los arqueros de Alberto te hace daño.



Tu estilo de lucha es aun un poco acerbo. Tienes que adaptarte a las situaciones y pensar lo que pueda ser mas practico.

Infantería, caballería, lanceros son ideales para luchar en **largas llanuras**, donde pueden moverse fácilmente. Los arqueros les siguen detrás, y le utilizaras para mirar a las catas, a los curas, a los héroes.

Pero si estas en un bosque y en un espacio angosto, catas y más arqueros son lo ideal (y lo mejor son los arqueros largos): las catas mataran mucha infantería que no podrá acercarse en tiempo.

Piensa lo que sea mas practico hacer. Y acuérdate: la cruzada junta con el ejército. Si no puedes sacarla pronto, retira las unidades lo mas detrás posible, y saca la cruce como puedas.

Otro secreto para ganar una batalla tan rápida: en una lucha como esa donde es casi imposible entrenar, aprende **aprendizaje antes de luchar** (y todas las mejoras) : aprendizaje permite a tus cruzados y a tus unidades de conseguir nivel hasta el 4, si tu adversario no lo aprende tendrás el ventaja de mas ataque y defensa asegurado por el nivel mas elevado de tus unidades.

3. UNA NOTA TEORICA: CARGA “ROMANA” y CARGA “ROMANO-GERMANICA”



xisten básicamente dos estrategias con europeos. Entrenar pronto o atacar pronto.

1). La *carga “romano-germánica”* o *ataque rápido*. Se basa en el desarrollo de todas las armaduras (y en potenciar espada y flechas), tecnología “aprendizaje”, muchos cuarteles construidos lo mas pronto posible (min 10.40-12.30).

Las unidades, la cruzada, y la cata bendecidas pueden destrozarse la base del enemigo si le atacas muy pronto. Esa es la estrategia amada por Scorki, Poniverde, Raptor.

Ventaje: si atacas al 14-15, matas al enemigo casi seguro, a no ser que el haga tu misma técnica.

Desventaja: entrenaras mas tarde si potencias armaduras y sacas cruce. Si el ataque falla, estarás en desventaja.

2). La *carga romana*. Se basa en el entrenamiento rápido. Implica que tendras unidades entrenadas mas pronto (y las mejoras un poco mas tarde): atacar al 17-18 es fatal para quien no haya podido entrenar.

Esa es la estrategia amada por Master, que construye antes la academia para maximizar el ventaja de entrenamiento.

Desventaja: ¡al min 14-15, te pueden matar!

Ventaje: al min 17-18, es difícil pararte.