

CONSEJOS DE JUEGO

(para Xopo)

Cada jugador necesita encontrar su específico estilo de juego: mis consejos no son nada más que una pequeña ayuda, pero necesitas aplicarle en la manera más natural para ti.

Economía

1. Sacar Recursos (comida)

Generalmente recoges una cantidad de recursos bastante buena, pero hay cosas que mejorar. **12 cultivos son bastante pocos**, yo opino: te aconsejo que antes del min. 7 tengas entre 13 y 15 cultivos. Yo suelo hacer **14, o 15** si voy pensando atacar pronto.

¿Cuándo es mejor matar vacas? La verdad, cuanto antes, mejor. Mi consejo es **matar una vaca después de 430**. La elección específica es opinable (podría ser 450 en vez de 430), pero el principio es el siguiente: cuanto más rápido matas una vaca, tanto más rápido podrás sacar otras y en mayor número. Es mejor tener 4 vacas de 300 que dos vacas de 600, habrá más leche si hay bastante campesinos a cuidarlas.

Pero, este asunto se basa en tres presupuestos:

- 1) **Los campesinos tienen que cuidar por bien de las vacas.** El **mínimo** número de campesino en granjas es de **1 campe por cada 2 vacas**. ¡El mínimo significa que si tienes más campesinos va mejor! Pero, como mínimo, para que tu comida pueda ser decente, si tienes 16 vacas necesitas 8-9 campesinos.
- 2) Crea **un círculo de granjas muy largo**. Cuanta más granjas, tanto mejor. Eso porque si tienes 12 granjas, las vacas salen al mismo tiempo y los campesinos recogen leche mientras se recrea la segunda oleada. Si en vez tienes 6 granjas, saldrán 6 vacas a la vez, todo será más lento. (Pero me dirás: ¿donde consigo tanta madera para un círculo tan largo al comienzo? No es necesario tener al min. 8 tantas granjas, pero construye tu círculo pensando que vas a poner 12 granjas, empieza con 6-7 y cuando puedas lo haces más largo.)
- 3) **No mates vacas con mucha leche** (35-50). Espera que un campesino recolecte la leche, y luego matas la vaca.

La velocidad es todo. Tu juegas bastante bien generalmente, pero necesitas hacer todo rápido, lo más rápido posible, para llegar a un nivel aún más alto.



Tu círculo de granjas (8). ¡No tiene particular gracia! XD.

Si quieres hacer tan pocas granjas (yo no te lo aconsejo: mi consejo es de tener por lo menos 12 granjas), hazla muy cercanas, de manera que los campesinos dan 3 o 4 pasos antes de volver a la granja. Una solución es poner una granja en medio del círculo. La idea es la de la siguiente imagen: (quizás, un poquito mas larga no seria mal).



Las granjas colocadas muy cercanas con una en medio: esa disposición de granjas es optima en los primeros minutos de juego. La podemos llamar “*Disposición Inicial de granjas*”.

Pero, con el pasar del tiempo, puedes crear siempre mas vacas. Si creas muchas vacas en un espacio tan pequeño, los campesinos no podrán recolectar la comida: serán bloqueados por allí, sin que tu comida suba. Para solucionar este problema, cuando te das cuenta de poder crear más vacas para tener aun más comida (que siempre necesitas: acuérdate que puedes cambiarla por oro en tabernas), rompe algunas granjas y modifica la estructura en algo parecido a la de la imagen:



¡Mira que disposición! Aquí hay más de 60 vacas. ¡Le matas, y pon a recrear, le matas y pon a recrear, tu comida va a subir y no te quedaras sin recursos! Llamaremos esa estructura “*Estructura final de Granjas*”.

Una forma particular de disposición es la de construir un primero círculo pequeño y otro círculo alrededor sin romper el primero. Mira la imagen en la página siguiente.



Es una forma interesante. Aquí hay unas 22 granjas. Ese jugador, recreando vacas, crea oleadas de 22 vacas a la vez. La diferencia con un jugador que tiene 7 granjas es impresionante. ¡Ese jugador con 22 de granjas recupera 3 veces más de comida solo recolectando leche!

Rescapitulando: (CONSEJOS COMIDA)

- **15 cultivos** antes del min. 7 (antes de la piedra)
- Mata vacas a **430-500**, míralas una a la vez y como tengan 430 por lo menos (y no tengan leche no recogida) le matas.
- **Circulo de granja largo**, con una granja en medio. Sigue expandiendolo con mas granjas hasta un minimo de 12.
- 1 campesinos por cada dos vacas (NUMERO MINIMO); al comienzo es mejor tener 2 campesinos para cada 3 vacas, tendrás mas comida pronto.
- **Mata siempre las vacas frecuentemente**. Mi consejo es de matarlas cada 3 min después del min 15 (matar al min. 15-18-21-24-27 etc.)
- Usaras la comida extra para tabernear, construir mas cuarteles, cambiar comida por oro en taberna.

Es muy importante **matar las vacas frecuentemente**. No tienes que esperar de necesitar comida para matarles: mátalas siempre, recogerás comida extra que podrás utilizar en muchas maneras: antes de todo con mas cuarteles, con mercenarios; y, encima, podrás cambiar comida por oro en una taberna (por ejemplo 10.000 comida por 1000 de oro), el cambio es lento pero cuando tengas mucha comida no te molestará, y el oro se notará junto con el comercio.

2. Sacar Recursos (madera y oro)



Campesinos de Xopo cortan árboles y vuelven a la serraría.

Mira esa imagen. ¿Cuánto ocurre a tus campesinos para traer madera a la serraría? Un tiempo tan largo que casi podrían haber cortado otra vez, si la serraría estuviese a uno o dos pasos.

Es necesario mover siempre las serrarías cuando los campesinos tienen que dar más de 3 pasos para volver. Si no hay bosques largos, puedes hacer grupos con menos campesinos: pones 3 en una serraría, 3 en otra, 3 en otra más.

Todos esos consejos para la madera se refieren a una partida larga: al comienzo dos serrarías de 5 y 5 están muy bien, pero es probable que ya por el min.8-9 sería posible mover los madereros en otros bosques.

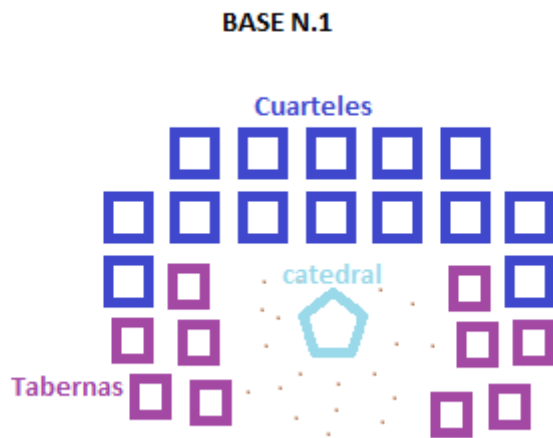
La serraría va puesta de manera que los **campesinos puedan cortar fácilmente y no tengan que dar muchos pasos** para volver trayendo la madera cortada.

ORO

- ⇒ Cuando creas cuarteles, crea primero arqueros simples, y manda algunos a explorar. Después de haber explorando larga parte del mapa, intenta recoger todo el oro que puedas. Lo vas siempre a necesitar.
- ⇒ Crea tabernas, o si tienes mucha piedra, dos cuarteles, cerca de minas lejanas. Defiende las minas o róbalas a tus adversarios. ¡Cuanto más oro tengas tanto mejor! Puedes gastar en héroes (arqueros largos).
- ⇒ Cuando tengas cámara, mira un segundo tu alrededor y donde puedas construye ya mercados. Pon a crear caravanas. Cuando tu límite de población bajara, esas caravanas estarán listas allí y solo hará falta ponerlas a comerciar (oro x oro).
- ⇒ Si el oro es poco, cambia la comida x oro en taberna y no gastar creando lanceros. Usa la menor cantidad posible hasta que tu comercio deje subir el oro.

Batalla

1. Organizar el frente.



La estructura ideal del frente es un semicírculo. Cuarteles por detrás, iglesia – catedral – taller en el medio y tabernas a los lados. Al comienzo construyes 6-7 cuarteles, luego como hay comida construyes mas (10-12). El principio es el mismo que por las granjas: mas cuarteles => oleadas de unidades que se recrean mas rápidamente.

Porque un semicírculo? Aquí también hay una explicación.

Una batalla de alto nivel, se basa en los héroes. Los héroes mejores son arqueros largos. Luchan por detrás, y dan mucho nivel a las unidades alrededor. Las tabernas sacan infantería (infantes, almohades, soldados Jihad) que se ponen por delante, guardan a los arqueros detrás. Los arqueros siguen tomando nivel gracias a los 4 o 5 héroes que has sacado y sigues guardando detrás. Los cuarteles también crean nuevas unidades: arqueros largos que se unen detrás y infantería y lanceros que van delante y se sacrifican. Los curas curan todo y bendicen. Cuando tus arqueros llegan al nivel 11, la batalla va muy bien: tu ejercito gana experiencia, necesitas seguir curando tus arqueros y luego serán todos héroes, dando nivel a la infantería y a los lanceros delante.

Cuando atacas, la estructura es la misma. Como miras que el ataque va falleciendo, trae en la base los arqueros de nivel y los curas, evitando que su preciosa experiencia y nivel sean perdidas en un ataque fallecido.

Si tienes 20 o mas carros comerciando, puedes sacar lanceros. Lanceros + arqueros largos es la combo de máximo poder del juego, pero gasta una obscenidad de oro y necesitas buen comercio. Una cruzada de 36 no puede nada versus una pared de lanceros, cuyas espaldas sean protegidas por arqueros largos heroes: solo le da nivel.

2. Organizar el frente junto con aliado.

Por muchas razones, es posible que tengas que hacer frente con un aliado. Aquí es muy importante:

- **dejar sitio y libertad de movimiento a tus tropas y las aliadas.** Los dos ejércitos, también si cercanos, tienen que quedar distintos. Tú tienes que moverte cuando quieras, sacar de tus tabernas y reunir las tropas taberneadas fácilmente a tu ejército. Lo mismo tiene que pasar con tu aliado.

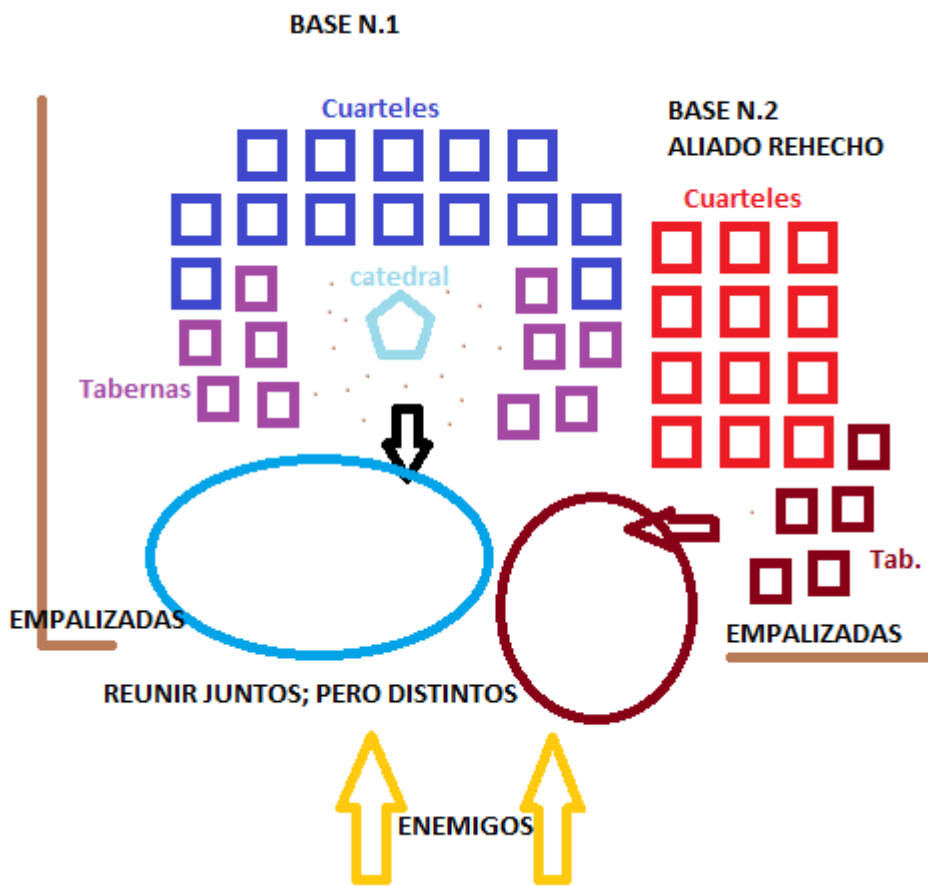
Mira esa imagen.



Dos ejércitos aliados mezclados sin orden. No pueden organizarse bien. Tendrías que haber ocupado un solo lado del campamento, construyendo tu segunda base por allí y dejando libertad a tu aliado. Siempre tienes que **poner unidades de espada o lanza por delante** (infantería+lanceros+caballería), **arqueros por detrás.**

Las curas detrás, siempre bendiciendo y curando.

Mira la imagen en la página siguiente.



El aliado n.2 se construye al lado (aquí a la derecha), y reúne todo cerca de su amigo, pero dejando la izquierda libre. También es posible empalizar alrededor obligando los enemigos a atacarles por el lugar donde ellos están en optima posición, juntos y libres.

Consejos sobre la batalla:

- 1) **aprende todas las mejoras** (si vas a atacar pronto o piensas que lo van a hacer, mejora todo por el min.5. Mejoras están en la herrería pero también en la serraría, y ese siempre te lo olvidas. Hablo de los de flechas +1 arqueros.)
- 2) **bendice y cura.**
- 3) 2 Catas detrás.
- 4) **5 héroes arqueros largos** o mas es buen numero de héroes. Dale a control +2 para crear un grupo. Presionando 2 llamas tus héroes y podrás cuidarles mejor. ¡Nunca dejes que mueran!
- 5) **Muchos cuarteles, tabernas a los lados.** Saca infantería que se une a tu ejercito, **defiende y cura los arqueros y los héroes.**
- 6) Si el ataque va mal y tienes héroes, retira arqueros, héroes y curas en la base y vuelve a crear entrenando.
- 7) **¡Entrena, entrena, entrena!**