

# CONSEJOS DE JUEGO

(Spr Lance)

**C**reo que hay 3 pequeños defectos en tu estilo de juego que puedes solucionar rápidamente. Luego, hay otro que pueda ayudarte, pero es natural que necesites tiempo y práctica para conseguirlo. Empezamos con la recolección de recursos.

## 1. Sacar Recursos

**C**s casi el minuto 7, tienes 11 (o 12) cultivos, y ya empiezas a construir otras granjas. ¡Es muy pronto! Puedes usar esta madera para ***construir otros cultivos***: el número ideal es ***14 – 15***. Intenta hacer más cultivos antes de construir granjas, eso te dará la posibilidad de sacar más vacas luego, y de disfrutar de más comida.



- La comida es un tema muy importante. Puedes matar la primera vaca cuando tenga 400 de comida, deberías matar las otras cuando tengan **450-500**. Tienes que tener cuidado de las vacas, en los primeros minutos de juego es mejor seleccionarlas y matarlas una a la vez, cuidando que tengan por lo menos 450. Luego, después de tener bastante granjas y vacas, le mataras todas con shift+canc.
- Es muy importante ***matar las vacas frecuentemente***. No tienes que esperar de necesitar comida para matarles: matalas siempre, recogeras comida extra que podras utilizar en muchas maneras: antes de todo con mas cuarteles, con mercenarios; y, encima, podras 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 molestara, y el oro se notara junto con el comercio.
- Al comienzo, cuando empiezas a construir el círculo de granjas, está bien ***colocar las granjas muy cerca*** las unas de las otras: un círculo de granjas con una al medio. Esa estructura permite a los campesinos recolectar la comida muy pronto, porque solo le cuesta 2 o 3 pasos para volver a las granjas. Llamamos esa disposición “*Disposición Inicial de las 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 mas 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*”.

- Otra cosa muy importante es la *relación campesinos : vacas*. Decimos generalmente que por cada dos vacas se necesita un campesino. Si tienes 10 vacas, necesitas tener por lo menos 5 campesinos. Así que 20 campesinos son suficientes para 40 vacas; cuando llegas a 20-25 campesinos y 40-60 vacas (basándote en tus necesidades), probablemente tienes lo suficiente.

### **Recapitulando:**

- 15 cultivos, luego segunda, tercera granjas etc...
- Mata vacas a 450-500, al comienzo cuidalas una por una

- 1 campesinos por cada dos vacas; nunca dejes 10 vacas con solo 2 campesinos, la comida no viene recolectada.
- Al comienzo, estructura inicial de granjas; pero luego, la cambiaras en estructura final.
- Mata siempre las vacas frecuentemente. Usaras la comida extra para tabernear, construir mas cuarteles, cambiar comida por oro en taberna.

## 2. Gastar Recursos

**H**

emos visto como sacar mucha comida: me he centrado en eso porque explorando y colectando otras minas, ya recolectas bastante oro y piedra. Pero, solo sacar mas recursos no sera suficiente: tienes que centrarte en utilizarlos bien.

¡En las demos tuyas que he visto, solo construyes 4 o 5 cuarteles, y tal vez con solo un campesinos xD! Al min. 13.43, construir cuarteles con solo un campesino equivale a suicidarse.



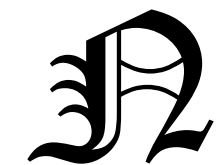
- Considera que tienes que **construir** cuarteles siempre **con 4 o mas campesinos**. Aplicando los consejos para tener mas comida, puedes notar que 4 cuarteles son muy pocos: te queda mucha comida.

¡Entonces, no construyas solo 4 cuarteles! Al comienzo 6-7 cuarteles con 1 iglesia y 1 taller estan bien, pero cuando tienes comida, puedes construir otros cuarteles.

- Al min 20, el numero ideal es de **10-12 cuarteles**. Poniendo siempre a crear unidades en cuarteles, 10 cuarteles te darán tropas **mas rápido** de un adversario que solo tenga 6 cuarteles.

¡**La velocidad es todo!** Tienes que crear y recrear tu ejercito mas rapido de tu enemigo.

### 3. La batalla



unca te olvides de sacar **un sacerdote** para **bendecir tropas** antes del min 15. La bendición potencia el ataque de las unidades bendecidas de +5. Un **bonus** como eso es **letal** en los primeros momentos de la partida, cuando las tropas aun no están entrenadas. Si atacas rápido o tienes un enemigo que puede atacarte rápido, necesitas mejorar todas las mejoras de herrería: espada, armaduras, y la mejora de flechas en granjas. ANTES DEL MIN 15, si quieres atacar al 15 o piensas que tu enemigo pueda venir tan pronto.

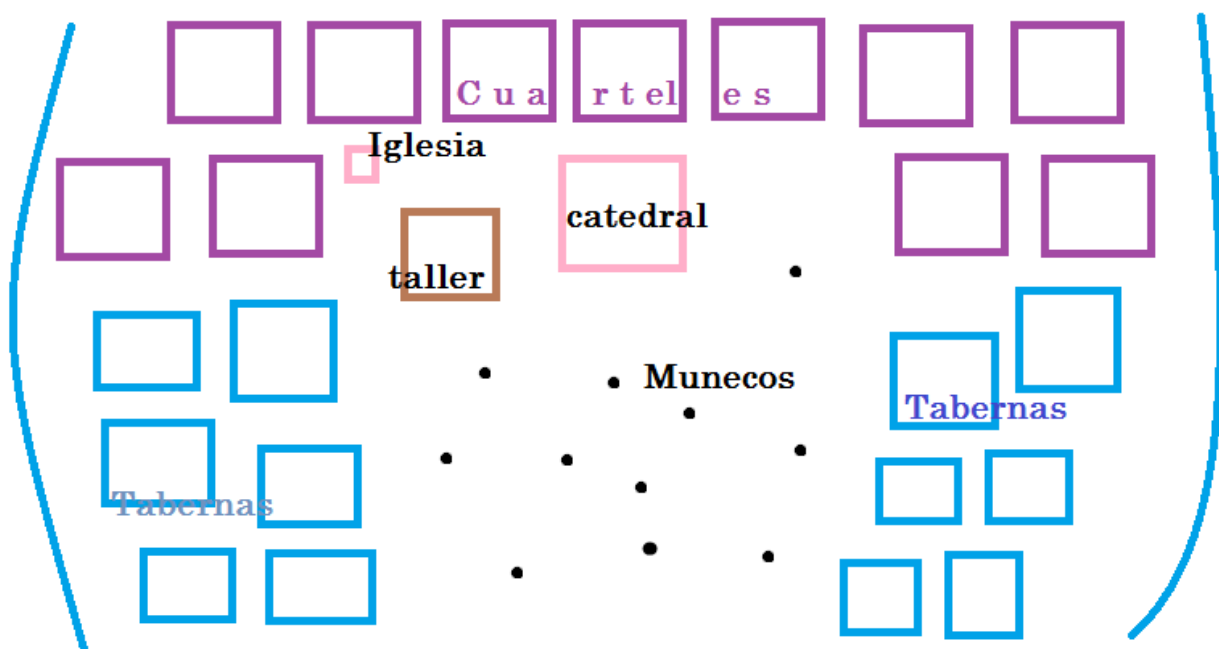
atacarte rápido, necesitas mejorar todas las mejoras de herrería: espada, armaduras, y la mejora de flechas en granjas. ANTES DEL MIN 15, si quieres atacar al 15 o piensas que tu enemigo pueda venir tan pronto.



- Siempre poniendo el caso que quieres atacar pronto, es muy importante aprender **aprendizaje** en castillo antes de atacar: con esa tecnología, tus tropas pueden subir hasta el nivel 4. Cuando atacas al min. 15-16 con la cruzada, infantería y arqueros bendecidos y con todas las armaduras, y encima tus unidades pueden subir de nivel hasta el 4, el ataque puede ser letal.

- Tardas mucho en **construir academia y entrenar tropas con muñecos**. El nivel de las tropas es muy importante: una unidad de nivel 8 puede matar a 4 unidades de nivel 0 y sobrevivir. Entrenar con muñecos es muy útil y te permite durar mucho más.

- En fin: **estructura ideal de la base militar**. Detrás los cuarteles, la catedral el medio protegida. Al centro muñecos: las unidades que salen de los cuarteles se entrenan. La iglesia y el taller allí en el medio también. A las alas, tabernas: las tabernas sirven para sacar sobre todo infantería (infantes, soldados con maza, lanceros) que, cuando luchan, protegerán tus arqueros y tus héroes. Los arqueros, sobreviviendo, subirán de nivel, se volverán en otros héroes, y seguirán dando experiencia y nivel a la infantería que sigues sacando. Esa estructura es la ideal para el ataque y la defensa. Cuando atacas, las tabernas, formando dos grandes alas, crearan infantería para ayudar el ataque.



Los héroes dan experiencia cuando la tecnología liderazgo de la academia esta aprendida. Los mejores jugadores siempre sacan 5 o mas héroes (teniendo recursos, es claro).