

blzulian (Franks) vs hula (Mongols)

2026-02-09T16:25:01 | Arabia | 44:12 | ELO 614 vs 631

Defeat

Resumo

Derrota contra Mongols (ELO 631) em Arabia, 44 minutos. blzulian abriu com **M@A into Scout Rush** - abordagem criativa mas que atrasou o Feudal em 38s vs benchmark. O oponente fez **Fast Castle** com Mongols e transicionou para Camels + Mangudai, composicao que hard-counters Knights de Franks.

Timeline

- **10:38** Feudal Age - 38s atras do benchmark (10:00). M@A antes de Feudal consumiu tempo.
- **12:06** Oponente chega em Feudal - 1:28 atras. Aparente vantagem de tempo, mas ilusoria.
- **14:11** Oponente pesquisa Bloodlines - sinal de scout/cavalry build.
- **17:25** blzulian pesquisa Scale Barding Armor - compromisso total com cavalaria.
- **23:11** Oponente chega em Castle primeiro (56s antes). Fast Castle dos Mongols.
- **24:07** blzulian chega em Castle - 4min atras do benchmark (20:00). Critico.
- **30:24** Man-at-Arms upgrade pesquisado... aos 30min. Muito tarde.
- **36:20** Oponente chega em Imperial. blzulian nunca chegou.
- **44:12** Resigna apos perder controle do mapa.

Cadeia Causal

1. **M@A opening atrasou eco** - Militia no Dark custou recursos que atrasaram Feudal
2. **Castle Age 4min atras do benchmark** - Oponente chegou antes, expandiu, controlou relics
3. **Composicao errada contra Mongols** - Knights puros vs Camels + Mangudai e suicidio
4. **Sem adaptacao** - Mesmo vendo Camels, continuou produzindo Knights
5. **Imperial gap** - Oponente chegou em Imp, Trebs + Mangudai fecharam

O erro fundamental nao foi execucao (que foi razoavel) - foi **game plan**. Franks vs Mongols exige uma abordagem diferente de "mass Knights".

Comparacao com Benchmarks

- **Feudal**: 10:38 vs target 10:00 - **38s atrasado** (M@A opening)
- **Castle**: 24:07 vs target 20:00 - **4:07 atrasado** (critico)
- **eAPM**: 16 vs expected 18-30 - **Abaixo** (oponente: 23)
- **TC idle**: 8:03 (18% do jogo) vs target <5:00 - **Ruim**

- **Villagers:** 84 vs benchmark 75@30min - OK, mas oponente fez 89
- **Housed:** 7x - **Alto** (cada house atrasada custa ~25s producao)

Insights

1. **Farm gap de 16.7s e MUITO alto** - Mais que o triplo do benchmark (<5s). Indica que villagers ficam idle entre farm cycles. Prioridade maxima de melhoria.
2. **Military timing index 1.26 (boom)** vs oponente 0.53 (rush) - blzulian tentou boom contra um jogador que estava investindo em militar. Contradiz o M@A opening que e agressivo.
3. **Walling 49 tiles no Feudal** enquanto supostamente atacando com Scouts - incoerente. Ou ataca ou defende, nao os dois.
4. **Zero Scorpions ate muito tarde** - Scorpions sao o counter de Mangudai/Camels que Franks tem acesso. Pesquisou Siege Workshop mas nao usou a tempo.
5. **Loom aos 12:46** (pos-Feudal) - significa que fez Loom depois de chegar em Feudal, o que e incomum e desperdicou tempo de TC.

Nota: 4.5/10 - Derrota com erros fundamentais de game plan (Knights puros contra coun