

blzulian (Franks) vs hula (Mongols)

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

Defeat

Analise Forense - Franks vs Mongols

Esta partida expoe um problema estrategico recorrente: **dependencia excessiva de Knights com Franks**, mesmo contra civilizacoes que tem counters diretos. O oponente (Mongols, ELO 631) executou um game plan classico - Fast Castle into Camels + Mangudai - e blzulian nao adaptou.

Contexto do Matchup

Franks vs Mongols e historicamente favoravel aos Mongols em Arabia.

- Mangudai counter Scorpions E siege (anti-siege bonus)
- Camel Scouts/Riders counter Knights diretamente
- Mongols tem mobilidade superior (hunt bonus = fast eco, Husbandry + Drill)
- Franks dependem de cavalaria pesada que Mongols counter naturalmente

Historico pessoal: 9 jogos, 6W/3L (67% WR). Resultados enganosos - vitorias vieram contra Mongols de ELO mais baixo que nao fizeram Mangudai. Contra Mongols que executam o game plan correto, o record e 1W/3L.

Abordagem correta para Franks vs Mongols:

- Pressao Feudal com Scouts para atrasar Fast Castle
- Castle Age: Knights + Siege Workshop (Scorpions para forcar engajamento)
- NAO mass Knights puros - Camels trade eficientemente
- Objetivo: fechar antes de Imperial (Mangudai + Trebs e GG)

Fase 1: Dark Age (0:00 - 10:38)

Decisao critica: Militia-at-Arms opening

- 7 Militia produzidos no Dark Age - investimento de ~350F 175G antes de Feudal
- TC idle: 75.6s (1:16) - alto para Dark Age
- Resultado: Feudal aos 10:38 (benchmark: 10:00, 38s atrasado)

Avaliacao: M@A e uma opening valida, mas contra Mongols que vao fazer Fast Castle, o tempo e recurso investido em Militia nao causa dano suficiente. O oponente wallou (20 tiles no Dark!) e a Militia nao penetrou.

O que fazer diferente: Contra Mongols wallados, Skip M@A. 21 pop Scout Rush puro - mais rapido, chega antes do wall, e transiciona melhor para Knights no Castle.

Fase 2: Feudal Age (10:38 - 24:07)

Problemas acumulam:

- 2 Stables + 1 Barracks construídos - investimento pesado em production buildings
- 49 wall tiles no Feudal - **contradiz a opening agressiva**. Se fez M@A pra pressionar, por que wallar?
- TC idle sobe para nível preocupante
- Oponente pesquisa Bloodlines (14:11) - sinal claro de cavalry/camel build
- **Farm gap: 16.7s avg** - TRIPL0 do benchmark. Villagers ficam idle entre farm cycles.

Análise tática: blzulian investiu em agressão (M@A) E defesa (walling) E eco (farms). Dividir recursos em 3 direções enfraquece todas. Contra Fast Castle Mongols, a prioridade deveria ser: eco pura para chegar em Castle rápido + pressão com Scouts para atrasar o Castle do oponente.

O que fazer diferente:

1. Focar em UMA direção: eco -> Castle rápido, OU pressão constante
2. Se wallou, não precisava de M@A. Se fez M@A, não precisa wallar.
3. Farm gap precisa cair para <5s. Usar hotkey de TC e shift-click em farms.

Fase 3: Castle Age (24:07 - 44:12)

O ponto de não-retorno:

- Chegou em Castle 56s depois do oponente (23:11 vs 24:07)
- Produção: 47 Knights + 14 Spearmen + 9 Scorpions
- TC idle: desconhecido por era específica nesta reconstrução, mas total de 8:03 sugere Castle pesado
- **Housed 7 vezes no jogo** - ao menos 3-4 devem ser no Castle
- Oponente: 30 Camel Scouts que counter os Knights diretamente
- Aos 36:20, oponente chega em Imperial. blzulian NUNCA chegou.

Cadeia causal detalhada:

1. Castle atrasado -> oponente já tem Camels quando Knights chegam
2. Knights vs Camels = trade desfavorável (Camels tem bonus anti-cavalry)
3. Recursos gastos em Knights que morrem -> eco não cresce
4. Sem eco -> sem Imperial -> sem Paladin (única unidade que poderia virar)
5. Oponente faz Trebs + Mangudai -> destrói bases -> GG

O que fazer diferente:

1. Adicionar Scorpions CEDO (não aos 30min). Scorpions forçam Mongols a engajar.
2. Não fazer Knight puro. Mix de Knight + Scorpion + eventualmente Throwing Axeman.
3. Pre-build houses antes de cada age-up: 2 houses antes de Castle, 2 antes de Imperial.

- 4. Se Camels aparecem, mudar pra Throwing Axemen (infantry com bonus vs cavalry).

Padroes Cross-Match

Baseado no perfil e historico recente:

- 1. **TC idle no Castle e cronico** - aparece em 70%+ das partidas. Causa: micro excessivo em unidades militares enquanto eco fica parada. Solucao: hotkey drill, checar TC a cada 30s.
- 2. **Castle Age worsening** - tendencia de piora nos ultimos 10 jogos: 22:57 avg vs 22:36 anterior (+21s). Isso e critico porque Castle Age e onde Franks sao mais fortes.
- 3. **Farm gap consistentemente alto** - 16.7s nesta partida. Media de ~12s nas ultimas 10. Benchmark para este ELO: <5s. Este e provavelmente o maior gargalo de evolucao.
- 4. **Housed events acima da media** - 7x nesta partida, media de 5x. Cada house custa ~25s de producao. 7 houses = ~3min de producao perdida.
- 5. **Dependencia de Knights** - 47 Knights em 44min. Contra civs com counter direto (Camels, Halberdiers em massa), precisa diversificar.

Plano de Acao (Priorizado)

- 1. **URGENTE - Farm gap:** Praticar reseed em partidas contra IA. Objetivo: <5s avg. Usar shift-click em farms e hotkey de TC.
- 2. **URGENTE - TC production:** Zero TC idle no Dark. Meta: <30s. No Castle, checar TC a cada 30s (usar timer mental ou alarm).
- 3. **ALTO - Pre-build houses:** Regra: 2 houses extras antes de CADA age-up. No Feudal, manter 5+ headroom de pop.
- 4. **ALTO - Adaptacao de composicao:** Contra Camels -> adicionar Throwing Axemen. Contra Mangudai -> Scorpions cedo. NAO insistir em Knights puros quando counter esta no campo.
- 5. **MEDIO - Castle Age timing:** Objetivo: <22:00 consistentemente. Cortar investimentos desnecessarios no Feudal (nao precisa de 2 Stables + 1 Barracks + walls tudo ao mesmo tempo).
- 6. **MEDIO - Coerencia estrategica:** Escolher entre agressao (M@A/scouts, sem wall) OU defesa (wall + eco + Castle rapido). Nao misturar.

Benchmarks Especificos para Proximo Jogo

Metrica	Atual	Meta
-----	-----	-----
Feudal	10:38	<10:15
Castle	24:07	<21:00
Farm gap	16.7s	<8s
TC idle total	8:03	<5:00

| Housed events | 7 | <3 |

| eAPM | 16 | 18+ |

Nota: 4.5/10 - Derrota com erros estrategicos fundamentais que superam os erros de exe