

## 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 expõe um problema estratégico recorrente: **dependencia excessiva de Knights com Franks**, mesmo contra civilizações que tem counters diretos. O oponente (Mongols, ELO 631) executou um game plan clássico - Fast Castle into Camels + Mangudai - e blzulian não adaptou.

### Contexto do Matchup

**Franks vs Mongols e historicamente favorável 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 - vitórias vieram contra Mongols de ELO mais baixo que não fizeram Mangudai. Contra Mongols que executam o game plan correto, o record é 1W/3L.

**Abordagem correta para Franks vs Mongols:**

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

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

**Decisão crítica: 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)

**Avaliação:** M@A é uma opening válida, mas contra Mongols que vão fazer Fast Castle, o tempo e recurso investido em Militia não causa dano suficiente. O oponente wallou (20 tiles no Dark!) e a Militia não penetrou.

**O que fazer diferente:** Contra Mongols wallados, Skip M@A. 21 pop Scout Rush puro - mais rápido, 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 construidos - investimento pesado em prodution buildings
- 49 wall tiles no Feudal - **contradiz a opening aggressiva.** Se fez M@A pra pressionar, por que wallar?
- TC idle sobe para nivel preocupante
- Oponente pesquisa Bloodlines (14:11) - sinal claro de cavalry/camel build
- **Farm gap: 16.7s avg** - TRIPLO do benchmark. Villagers ficam idle entre farm cycles.

**Analise tatica:** blzulian investiu em agressao (M@A) E defesa (walling) E eco (farms). Dividir recursos em 3 direcoes enfraquece todas. Contra Fast Castle Mongols, a prioridade deveria ser: eco pura para chegar em Castle rapido + pressao com Scouts para atrasar o Castle do oponente.

### O que fazer diferente:

1. Focar em UMA direcao: eco -> Castle rapido, OU pressao constante
2. Se wallou, nao precisava de M@A. Se fez M@A, nao 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 nao-retorno:

- Chegou em Castle 56s depois do oponente (23:11 vs 24:07)
- Producao: 47 Knights + 14 Spearmen + 9 Scorpions
- TC idle: desconhecido por era especifica nesta reconstrucao, 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 ja tem Camels quando Knights chegam
2. Knights vs Camels = trade desfavoravel (Camels tem bonus anti-cavalry)
3. Recursos gastos em Knights que morrem -> eco nao cresce
4. Sem eco -> sem Imperial -> sem Paladin (unica unidade que poderia virar)
5. Oponente faz Trebs + Mangudai -> destroi bases -> GG

### O que fazer diferente:

1. Adicionar Scorpions CEDO (nao aos 30min). Scorpions forcaram Mongols a engajar.
2. Nao 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**