

Análisis y Discusión de Unidades

Publicado por CeltíberoJaskier - 29 May 2016 00:10

Aquí registraremos los resultados de las pruebas realizadas y de las impresiones sobre las unidades de las diferentes facciones, tanto a favor como en contra.

Todas las conclusiones se irán integrando en este primer post para que todo sea más accesible.

Enanos

Unidades Recomendados

Unidades a Evitar

Imperio

Unidades Recomendados

Unidades a Evitar

Pieles Verdes

Unidades Recomendados

Unidades a Evitar

Caos

Unidades Recomendados

Unidades a Evitar

=====

Re: Análisis y Discusión de Unidades

Publicado por CeltiberoJaskier - 29 May 2016 00:47

Como la gran mayoría de mis partidas y pruebas son con enanos, contaré mis conclusiones hasta el momento.

Unidades recomendadas: Dracohierros(Torpedo), Martilladores, Mineros(con cargas), Ballesteros.

Unidades a Evitar: Dracohierros.

Recomiendo Ballesteros y mineros con cargas porque dan buen resultado en calidad precio, unos mineros con cargas cuestan 25 más que los espaderos o las lanzas del imperio pero les ganan de sobra si utilizan las cargas o un poco ajustado sin ellas. Lo mismo para los ballesteros que superan a todas las unidades de proyectiles del imperio, al menos en lucha entre proyectiles.

Martilladores resultan muy efectivos contra el Tanque del imperio, aparte de ser una gran unidad resulta muy útil para derrotar a esta unidad tan dura y de forma bastante rápida.

Los Dracohierros con torpedos son perfectos contra grandes monstruos e incluso el tanque. Estas unidades nunca terminarán la batalla con un gran número de bajas y son poco numerosas, pero un par de estas contra un ejercito orco o de condes vampiros destrozará a todas las grandes unidades de monstruos del enemigo en poco tiempo compensando su precio, aparte de que son bastante resistentes. Evitar atacar a infanterías, no son lo mejor.

Los Dracohierros directamente no logro que hagan daño, no sé para que valen 🤔

=====