

Aldeanos, importancia y estrategia

Escrito por Jacobo

El aldeano (vill) es la unidad básica de casi todos los juegos de estrategias, así como los campesinos en la edad media, o los obreros en la actualidad.

Los aldeanos nos construyen la base estratégica del juego, su importancia en cada estrategia es fundamental. Pero no es tan simple como solo crear aldeanos y hacerlos trabajar en cualquier cosa, hay que saber distribuirlos y usarlos.

En esta guía espero dejar en claro su importancia en cada estrategia y su correcto manejo.

Datos necesarios

Para tener una buena base económica se necesita una gran cantidad de aldeanos distribuidos de manera estratégica según las necesidades de tu estrategia.

Lo mejor para tener esta buena base económica es no parar de hacer aldeanos*, y si lo haces, que sea por un tiempo corto o por una obligación en tu estrategia. Pero para mantener un flujo constante de aldeanos y además lograr avanzar a las diferentes edades, necesitamos un buen ingreso de comida, aquí algunos apuntes:

- Las ovejas son la primera fuente de comida gratis que por lo general encontraras, 6 aldeanos en ellas pueden mantener un flujo constante de aldeanos.
- Los aldeanos obtienen alimento más rápido de la caza que de cualquier otra actividad, cazar jabalíes y ciervos ayudan un montón al momento de necesitar aldeanos y a la vez alimento para avanzar de edad (en general se deben casar en alta edad media), pero se debe tener en cuenta el trayecto que los aldeanos necesitan recorrer para matar animales y luego entregar el alimento, para evitar esto, los jabalíes pueden ser atraídos al centro urbano y se pueden plantar molinos cerca de los ciervos para así ahorrar todo ese tiempo de caminata.
- Las bayas son un método lento de obtener alimento, pero es una vía segura y que podría mantenerte en equilibrio durante escasez de animales, por lo general 3 o 4 aldeanos con un molino cerca bastaran para cosechar frutas.
- Cuando ya tu alimento gratis comienza a escasear, las granjas son la solución, pero estas necesitan abastecimiento de madera para ser construidas y luego reconstruidas, 10-12 leñadores pueden mantener 6 granjas y mantener algo de madera para edificios militares y casas.
- El oro puede esperar a edad feudal si es que piensas sacar milicias y/o arqueros en feudal, ya que no es necesario en alta edad media.
- La piedra puede esperar hasta edad de los castillos, o incluso a edad imperial, las primeras necesidades de piedra se pueden comprar en el mercado mientras tus aldeanos trabajen en recursos mas necesitados.
- Procura siempre mantener los campamentos de recolección a la menor distancia posible del recurso que este extrayendo, en el caso de la madera, los campamentos pueden ser reconstruidos a medida que el bosque vaya cediendo.

Esto y mucho más es lo que necesitas saber para una buena economía, peor con el tiempo y la practica, te iras dando cuenta de más cosas necesarias.

HotKeys Necesarios:

Aldeanos, importancia y estrategia

Escrito por Jacobo

- H: Te lleva al Centro Urbano (CU)*
- C: crea aldeano cuando el centro urbano esta seleccionado*
- B+Z: Construya Camp. Maderero.
- B+G: Construye Camp. Minero.
- B+F: Construye Granja.
- B+I: Construye Molino

* Presionar "hcccc" sirve para crear aldeanos sin necesidad de ir manualmente al centro urbano y así mantener un control constante de flujo de aldeanos.

Ahora con lo aprendido veremos algunas estrategias de avanzada a feudal.

Avanzada Básica de Flush Básico

(25 pop, minuto 11 aproximado, Guerrilleros + Piqueros)

Flush quiere decir "Feudal Rush" de una manera mas corta, esto consiste en un ataque temprano en edad feudal, en este caso, con Guerrilleros y Piqueros.

Puede sonar muy noob, o talvez muy tonto atacar con guerrilleros y piqueros (las unidades militares más débiles del juego), pero en feudal nuestro objetivo no son ni los edificios ni destruir por completo al enemigo, sino matarle aldeanos y derrumbar su economía para devastarlo en la edad de los castillos.

Con esta estrategia se debería llegar al minuto 11:30 (del juego, recordemos que la medida de tiempo en el juego es diferente a la normal) a la Edad Feudal, para construir arquerías para sacar guerrilleros y atacar al enemigo.

Comienza el juego:

- Presionamos "hcccc" para crear una cola de 4 aldeanos, marcar punto de reunion en una oveja bajo la sombra de tu CU, y si aun no las encuentras, marcar el punto en un árbol.
- Con los 2 de los 3 aldeanos iniciales construir una casa, con el aldeano restante construir otra (en el caso de los hunos, explorar y comenzar a talar un árbol).
- Explorar de la forma descrita en el tutorial de exploración.
- Luego de que las ovejas estén bajo el CU, matar a una sola con los 3 aldeanos iniciales y con los 3 restantes que salgan del CU, teniendo así 6 aldeanos en Ovejas.
- El 7º aldeano debe ir al bosque a talar, con este construyes un campamento minero al lado del bosque para así ahorrar tiempo, los siguientes 3 aldeanos van al mismo bosque.
- Telar.
- El 11º aldeano va a buscar un jabalí, construye una casa cerca de el y luego lo golpea para que este lo siga hasta el CU (en partida Demo se puede apreciar mejor al forma de cazar), luego de que el jabalí este bajo el CU, hacer que los aldeanos en las ovejas dejen la comida y maten al jabalí bajo el CU.
- Luego este aldeano herido construye una granja.
- Los aldeanos 12-14, van a bayas construyendo un molino.
- El 15 va a buscar el otro jabalí.
- Este construye otra granja.
- Los aldeanos 16-18 van a recolectar comida del jabalí muerto.

Aldeanos, importancia y estrategia

Escrito por Jacobo

- 19 y 20 van al bosque.
- Con dos aldeanos del jabalí se construyen 2 granjas y cuando el jabalí se termine, los aldeanos que estaba en el van a matar las ovejas restantes
- 21-25 Van a otro Bosque construyendo un nuevo campamento maderero.
- Luego de esto el alimento debería ser suficiente avanzar a feudal, si esto no ocurre así, tratar de completar los 500 de la manera más rápida posible.
- Ahora mientras se pasa a feudal, un aldeano de las ovejas va a construir un cuartel, y con otro de ovejas se va a construir una casa cerca del cuartel, mientras la subida de edad continúa, con estos dos aldeanos se cierran las zonas peligrosas con empalizadas. Los aldeanos que terminan las ovejas van a árboles cercanos al cu a talarlos para luego construir granjas.
- Una vez en feudal, con los constructores se construyen 2 arquerías y se comienzan a sacar guerrilleros y unos 4 piqueros, por mientras se sigue la economía en base a madera mas que granjas (unos 14 en madera y unas 4-5 granjas).
- Luego al minuto 15 se deberían tener unos 10 guerrilleros, y los 4-5 piqueros. Con estos vas a molestar la base enemiga ya sea madera, oro, piedra o bayas.
- en este momento debes comenzar a construir mas granjas para comenzar a juntar alimento para castillos, solo construye granjas a lo que tus reservas de madera te den, al minuto 18 se hace la carretilla y se comienza a sacar oro 8esto puede ser después, pero mientras antes mejor).
- A este ritmo deberías haber molestado un poco al enemigo si es que este no tiene una buena defensa, luego al minuto 22-25 deberías clicar a castillos y después la estrategia se basa a lo que tú quieras.

En resumen la subida a feudal es:

- 1-6 Ovejas
 - 7-10 Madera
 - 11 Cazar Jabalí
 - 12-14 Bayas
 - 15 Jabalí muerto/cazar jabalí
 - 16 Jabalí muerto/cazar jabalí
 - 17-18 Jabali Muerto
 - 18-20 madera
 - 21-25 Madera (otro bosque)
- Up