Un Aldeano por segundo es la cantidad de trabajo que 1 Aldeano puede hacer en 1 segundo. Piensa en esto como la moneda del AoK. Para saber cuantos Aldeanos por Segundo tienes, en un determinado periodo de tiempo, simplemente multiplica el número de segundos por el número de Aldeanos. Por ejemplo, si tienes 30 Aldeanos cuando inicias la transición a Feudal, ¿de cuántos Aldeanos por Segundo dispones hasta llegar a Feudal? Tardas 130 segundos en pasar a Feudal, de modo que tienes 130 x 30 = 3900 Aldeanos por segundo, en ese periodo de tiempo.

¿Es esto suficiente para pasar a Castillos en cuanto llegues a Feudal? Pongamos que los Aldeanos obtienen recursos a un ritmo aproximado de 0,3 unidades por segundo y Aldeano (para un detallado estudio al respecto, ver el articulo de Neilkaz), por lo tanto, se puede obtener 3900 x 0,3 = 1170 unidades de recursos. Pasar a la Edad Feudal requiere, al menos, 800 + 200 + 325 = 1325 unidades de recursos. Por lo tanto, sí es posible pasar a Castillos en cuanto llegues a Feudal, porque lo más probable es que tengas más recursos de los imprescindibles, cuando inicies la transición a Feudal, y además, tendrás algo de tiempo, mientras construyas los 2 edificios necesarios. Finalmente, el ritmo de obtención de recursos es ligeramente superior a 0,3.

Ahora que sabes qué es un Aldeano por Segundo, puedes aplicar el concepto de muchas maneras, para mejorar tu juego. En lugar de enumerar cada caso, te daré unos ejemplos que ilustren la forma en que tú mismo puedes usarlo, para analizar cada situación por ti mismo.

Hay un par de casos típicos en los que se puede aplicar el cálculo en Aldeanos por Segundo.

El tiempo de desplazamiento.

¿Qué coste tienen los desplazamientos de los Aldeanos? Digamos que tienes 4 Constructores de Vanguardia, que abandonan tu Base durante 5 minutos. Eso supone 5 x 60 x 4 = 1200 Aldeanos por Segundo. A un ritmo de obtención de recursos de 0,3 unidades / segundo, esos Aldeanos te cuestan 360 unidades de recursos. Si mandas solo 2, los haces volver, o les das otra tarea, puedes reducir esas pérdidas.

Por lo tanto, reduce los tiempos de desplazamiento siempre que puedas. Esto significa, por ejemplo, que construyas tu Molino adecuadamente para reducir el tiempo de desplazamiento de tus Recolectores, aunque no esté necesariamente pegado a las Bayas.

No construir las Casas a tiempo.

¿Te has preguntado alguna vez cuánto cuesta no construir una Casa a tiempo? Hagamos el cálculo en Aldeanos por Segundo. Digamos que tu Población ha llegado a 14 de15, y mandas 1 Aldeano a construir una Casa; sin embargo, en el momento en que comienza la construcción, tu Población llega a 15.

1 Aldeano tarda 25 segundos en construir una Casa (lo mismo que cuesta crear 1 Aldeano). Tu Oponente tiene ahora 1 Aldeano más que tú, por un tiempo de unos 350 segundos (cuando tenga 28 Aldeanos e inicie la transición a Castillos). Por lo tanto, pierdes 350 Aldeanos por segundo, o más de 100 unidades de recursos, solo por ese error. Y no olvides que, además, tendrás un tiempo de paso a Castillos más lento.

No olvides que investigar tecnologías económicas mejora la "conversión" de Aldeanos por Segundo en recursos; las mejoras del Aserradero y del Campamento minero aumentan los recursos obtenidos en cada Aldeano por Segundo.