

## Mejoras recomendadas

Escrito por Jacobo

---

Esto es para un paso sólido a Castillos, de unos 30 Aldeanos, 1 contra 1. Si vas a por un Rush de Feudal o un Ataque Temprano en Castillos, no te convendrá investigar las mejoras económicas en un primer momento. Decir también que uso la Herrería y una Caballeriza o Arquería (Mercado en partidas por equipos), como edificios necesarios para avanzar de Edad. El siguiente edificio suele ser una Arquería, o bien otra Caballeriza. Después, depende, pero a menudo, construyo múltiples Centros Urbanos, luego el Taller de Maquinaria, el Mercado (si es un 1 contra 1), la Universidad, después un Castillo, y más tarde, un Monasterio para recoger Reliquias. Obviamente, hay otros edificios militares mezclados, entre estos, pero tienes que evaluar tu situación, para determinar cuales y cuantos. La única mejora que deberías investigar antes de iniciar el paso a Castillos, es el Telar; todo lo demás debería esperar hasta después. Mientras crees tropas, procura no sufrir el síndrome de la Mejora Horizontal (mejorar parcialmente muchas cosas distintas). En vez de eso, procura mejorar completamente tus tropas principales, antes de mejorar otras cosas que quizás no vayas a usar mucho.

Estas son las mejoras que recomiendo, en el orden que recomiendo, para un 1 contra 1, Mapa de tierra, y en menor medida, para cualquier Mapa.

1 Telar. Por 50 de Oro, esta tecnología es una ganga. Investígala a la primera oportunidad (bien una interrupción en la creación de Aldeanos, bien justo antes de iniciar el paso a Feudal), eso te evitará muchas bajas por culpa de los Lobos. También ayuda a acabar con el Explorador Contrario, si molesta tus Constructores de Vanguardia.

2 Hacha de Doble Filo. Esta mejora es esencial para un buen aporte de Madera. Investígala en cuanto inicies el paso a Castillos.

3 Collera. Hace que tus Granjas duren más. Esencial en Feudal, para una estrategia terrestre; puede esperar hasta mediados de Castillos en Mapas con agua.

4 Minería Aurífera. Buena también, como ha dicho thorfinn, es como tener un Aldeano más minando Oro. Aun sabiendo que cuesta más que un Aldeano, sigue siendo esencial, porque es una forma de evitar la limitación de la economía pre-Castillos, con 1 solo Centro Urbano; cada Aldeano cuenta. Investígala en Feudal (durante el paso a Castillos) pero no hasta que tengas el Hacha de Doble Filo.

## Mejoras recomendadas

Escrito por Jacobo

---

5 Fabricación de Flechas/Armadura de Láminas (si vas a ejecutar un Rush de Caballeros). Investiga estas 2 en cuanto tengas los recursos. Deberías poder conseguir al menos 1 durante la transición a Castillos. La armadura es para los Caballeros, La Fabricación de Flechas mejora la potencia y alcance de tus Arqueros, Centros Urbanos, Barcos y Castillos.

6 Carretilla/Carro de Mano. Suelo investigar la Carretilla en cuanto llego a Castillos, puesto que mejora algo los Leñadores, y los Granjeros en algo así como un 17%. Sea como sea, consíguela rápido al llegar a Castillos, o en Feudal, si no vas tener a tiempo el Alimento necesario para pasar a Castillos. Investiga el Carro de Mano cuando tengas los recursos, pero que no interfiera con la producción continua de Aldeanos.

7 Cartografía. Indispensable en Partidas por Equipos. A menudo, no construyo un Mercado hasta el minuto 23-24, pero en cuanto lo hago, la investigo inmediatamente; es muy importante en Partidas por Equipos.

8 Sierra de Arco. Te permite tener más Madera para más Centros Urbanos y Armas de Asedio. Especialmente en Mapas con agua, puede marcar la diferencia entre ganar o perder la guerra naval. A menudo la investigo pronto durante Castillos, puesto que se consigue en el Aserradero.

9 Otras mejoras de Herrería. Debes investigar las mejoras para las tropas que estás usando. También la Flecha de Punzón, ya que fortalece aun más tus Centros Urbanos, Castillos y Barcos. Las primeras mejoras son para mis tropas, incluso antes que la Carretilla (por ejemplo la Armadura Acolchada para Arqueros, o lo que sea...).

10 Matacanes y Balística. Investiga estas en cuanto hayas construido una Universidad; resulta poco útil construir un Castillo sin Matacanes o varios Centros Urbanos que lo apoyen (esta es una de las razones por las cuales creo que construir un Castillo demasiado pronto es un error). Investiga luego la Balística, o hazlo antes, si tu estrategia principal está basada en Arqueros.

11 Pozo Minero Aurífero y Pozo de Cantera. Investígalos, pero son bastante caros, en un principio; generalmente, espero hasta mediados o finales de Castillos, cuando tengo algunos recursos extra.

## Mejoras recomendadas

Escrito por Jacobo

---

12 Edad Imperial. Investiga ahora esta Edad, ya tienes bastantes mejoras.

13. Otras Mejoras. Finalmente, investiga Guardia Urbana y Patrulla Ciudadana. Quizás la Sierra a Dos Manos, aunque resulta cara para lo que aporta y puede esperar a más tarde. Investiga los Gremios, si usas mucho el Mercado. Como siempre, mejora al máximo tus tropas. Especialmente, consigue el Alto Horno y el Brazalete de Cuero Tachonado, que mejoran muchos tipos de unidades. Cuando te parezca, investiga Ingenieros de Asedio, así como la Albañilería y la Grúa, decide esto tú mismo. También la Química si usas Arqueros, o vas a crear Unidades de Pólvora. La Leva va muy bien, y deberías investigarla poco después de llegar a Imperial; Minadores, si tienes demasiados Aldeanos.

Mejoras a evitar.

Espías y Traición. No las uses, a menos que tu Oponente esté en las últimas.

Disparo al Rojo. Resulta absolutamente inútil en el 99% de las Partidas; ignóralo completamente.

Acuñaición y Banca. No deberías tener necesidad de tributar mucho.

Rotación de Cultivos. Investígala hacia el final, pero no la dejes del todo; reduce la necesidad de estar reconstruyendo Granjas.

Rastreo. La infantería sigue ciega, pero persigue más. Investígala si te sobran recursos, pero no es una prioridad.

Todas las mejoras de los Monjes. Un despilfarro de recursos. Inicialmente pensé que la Redención podría ser conveniente, pero no; esos Monjes convierten los edificios más lentamente de lo que 1 Aldeano tarda en construirlos... Ahorra tu Oro. En realidad, la

## Mejoras recomendadas

Escrito por Jacobo

---

Redención puede ser útil para convertir Armas de Asedio, pero en la mayoría de los casos y excepto en estrategias muy específicas, deja todas las mejoras de los Monjes.

Mejoras militares no programadas.

Terratenientes. Está bien, pero no es esencial. Espera hasta Imperial.

Caballería Ligera. Espera también hasta Imperial, a menos que seas Mongol. Los Caballeros son igual de buenos, y el Oro no sobra durante Castillos.

Escuderos. Si, si usas infantería, está muy bien.

Piqueros. Si, pero evalúa la situación, y consíguela cuando la necesites.

Mejoras de Infantería. Por ejemplo de Hombres de Armas a Espadas Largas; depende de cómo estés y de lo que estés haciendo. Investígalas antes de tener Campeones, obviamente, pero la infantería tiene una utilidad limitada, durante Castillos.

Escorpiones Pesados. Está muy bien, pero es muy caro, y se les puede contrarrestar muy fácilmente. Funcionan bien, detrás de unos Piqueros, contra Paladines o infantería.

Onagros, Onagros de Asedio. Los Onagros están bien, con algunos de estos puedes acabar con Arqueros y Guerrilleros; también con los Trebuchets. Los Onagros de Asedio son demasiado caros, excepto en Selva Negra, donde pueden abrir un camino en medio del Bosque.

## Mejoras recomendadas

Escrito por Jacobo

---

Cañones de Asedio. Investígalo si dispones de él, también va muy bien contra Trebuchets.

Ariete Cubierto y Ariete de Asedio. Si tienes muchos por ahí desde Castillos, la mejora vale la pena; si no, sobra con Ariete Cubierto.

Artillero Manual. Quizás... No son significativamente mejores que los Arqueros normales por su falta de puntería a larga distancia, pero Guarecen los Centros Urbanos mucho mejor.

Barcos. Si está metido en una guerra naval, investiga Galeras de Guerra y Carpintería Naval, si no, no. El Dique Seco y el Carenado están bien si estás transportando tropas.

Caballero y Paladín. Si, estos son la leche. Los Paladines incluso pueden con los Piqueros, especialmente a causa del límite de Población.

Ballestero y Ballesta. Si, si los usas.

Arquero de Caballería Pesada. Sencillamente: no sirven para nada. Ni siquiera gastes recursos haciendo Arqueros a Caballos, olvídate de esta.

Guerrilleros de Elite. Indispensable si los usas.

Muros Fortificados, Torre de Vigilancia, Torre del Homenaje. Generalmente, he de decir que no, a menos que tengas muchos Muros de Piedra. Cosa que no deberías, constriñen la expansión.