Técnicas para recoger recursos

Escrito por Jacobo

La manera mas simple y eficiente para conseguir recursos es utilizando los aldeanos.

Comida: Es el mas importante de todos. Con este crearas aldeanos para construir tu economía inicial. Necesitaras comida para crear tus tropas y necesitaras mucha comida para poder pasar de eras.

Ovejas: son el mejor recurso para obtener comida en un principio. En la Alta Edad Media los aldeanos juntaran 10 de comida antes de depositarla. Podrás intentar robarle las ovejas a tu enemigo, si este tiene una unidad cerca de sus ovejas, no podrás robársela, pero podrías matarla..privándole así de una muy importante fuente de comida. Ten cuidado esto puede no agradarle mucho y atacarte.

Cada oveja tiene un valor de 100 de comida, pero al igual que toda fuente de vida salvaje. Este rendimiento ira decayendo, es decir que cuanto mas rápido y mas aldeanos tengas en cada oveja mas comida podrás obtener de esta.

Esta tabla te muestra a que nos referimos:

Numero de aldeanos x oveja	Lo que los Ingleses colectaran	Otras civilizaciones
1	62	56
2	46	72
3	84	80
4	87	84
5	89	88
6	91	89
7	93	90

Continua buscando a tu alrededor por mas ovejas, antes de buscar a tu enemigo. Generalmente están en pares.

Para mayor eficiencia trata de asignar 3 o 4 aldeanos por oveja, ya que mas causaría que se choquen o traben a si mismos.

Frutas: si no puedes encontrar ovejas enseguida, las frutas serán tu mejor opción. Siempre encontraras fruta cerca de tu centro urbano, generalmente están agrupadas en 6 arbustos de Bayas. Cada uno contiene 125 de comida, un total de 750. Los aldeanos juntaran 10 de comida antes de depositarla. trata de poner un Molino lo mas cerca posible a las bayas.

Para mayor eficiencia no asignes mas de 5 a 6 aldeanos por conjunto de Bayas.

Técnicas para recoger recursos

Escrito por Jacobo

Caza: es la manera mas rápida para obtener comida en cualquier civilización, pero sus características la llevan a ser el 3ro o 4to opción. Hay dos tipos de animales salvajes: ciervos y jabalís. En la Alta Edad Media los cazadores pueden juntar hasta 35 de comida antes de depositarla. Cuando necesitas una fuente constante de alimentos, como en el principio para crear mas aldeanos, la caza no sería tu mejor opción. Los ciervos son mas fáciles que matar ya que tienen 5 hitpoint, mientras que los jabalís tienen 70 hitpoints y un ataque de 6. Generalmente un grupo de 6 cazadores podrán con el, aunque en situaciones, menos puedan lograrlo también. Los ciervos te proveerán hasta 140 de comida y los jabalís 340.

Al igual que en el caso de las ovejas este rendimiento ira decayendo, es decir que cuanto mas rápido y mas aldeanos tengas en cada oveja mas comida podrás obtener de esta.

Esta tabla te muestra a que nos referimos:

Numero de aldeanos Mongoles Otras civilizaciones

Ciervos Jabalies Ciervos Jabalies

1 95 195 85 174

2 110 252 107 230

3 121 293 116 270

4 126 317 121 293

5 130 324 124 301

6 132 330 126 306

No envíes grupos de cazadores de menos de 5 o 6. Esto te perjudicaría tratando de matar jabalís, también puedes encontrarte con lobos y Exploradores enemigos y querras poder defenderte. Trata de enviar solo un aldeano en busca de un javali y una vez que le tire, hazlo correr al centro urbano, donde habrá mas aldeanos esperando por el. Esto te ahorrara tiempo y madera.

Farms: Esta será tu mayor fuente de comida a la larga, cuando se hayan terminado ovejas, frutas, ciervos y jabalís. Además puedes construirlos al lado de tu centro urbano, donde rápidamente podrás refugiarte ante un ataque. En eras tempranas es mejor evitarlos ya que requieren de mucha madera, por ejemplo: puedes tener 10 aldeanos trabajando en ovejas, frutas y caza y solo habrás gastado 100 de madera en un Molino, cuando para tener esos 10 aldeanos haciendo solo Farms, necesitaras 700 de madera (60 por cada Granja y 100 por si aun no haz construido el Molino (el cual necesitaras para poder comenzar a construir granjas). Solo un aldeano a la vez puede juntar comida de cada Granja y juntaran 10 de comida antes de depositarla en La Aldad Edad Media, futuras mejoras en el Molino , incrementaran la cantidad de comida que una Granja producirá.

Técnicas para recoger recursos

Escrito por Jacobo

Era Rendimiento - Civilización China Rendimiento - Otras civilizaciones
Alta Edad Media 220 175
Feudal 295 250
Castillos 420 375
Imperial 595 550

Monjes no podrán convertir Granjas, pero tus aldeanos pueden trabajar Granjas enemigas que han sido abandonadas. Solo ordénale al aldeano que recoja comida de este, automáticamente pasará a ser de tu posesión. Una gran ayuda cuando construyendo gran cantidad de Granjas es elegir los aldeanos que trabajaran, entonces mantén presionada la tecla de SHIFT, y ve creando cuantos quieras, siempre un aldeano irá quedando atrás para trabajar en cada granja.

Pesca: El límite de cuantos aldeanos a la vez pueden pescar de las orillas, se debe a un límite de espacio, generalmente no será más de 3 o 4. Los barcos pesqueros colectan comida 50% más rápido de pescar en aguas profundas que en las orillas.

Trampas para Peces: cuestan 100 de madera y producirán 700 de comida para pesqueros.

Estas funcionan como las Granjas y al igual solo un pesquero a la vez puede coleccionar de esta. Es bueno mantenerlas dispersas así un solo barco de demolición, no podrá destruirlas.

Madera: Los aldeanos juntarán 10 de madera antes de depositarla ya sea en el centro urbano o en el Centro Maderero. Aunque estudiando el Carretilla y el Carro de Mano aumentará la capacidad de tus aldeanos, los avances de madera te ayudarán en cuanto a la rapidez de tus aldeanos para coleccionar madera. Para mayor eficiencia no tengas más de 6 a 8 aldeanos trabajando en el mismo Campamento Maderero ya que al depositar la madera pueden trabarse haciendo más lenta la obtención de esta. No colecciones demasiada madera, esto hará que tu economía no sea balanceada. O bien construye nuevos edificios, o asigna algunos de estos leñadores a otro recurso. Pasados los primeros minutos de juego, tu madera no debería bajar de 100, ya que si eres atacado, necesitarás esta cantidad para construir un nuevo Campamento Maderero.

Oro: No es aconsejable coleccionar oro hasta que tu economía esté firmemente establecida. Los aldeanos juntarán 10 de oro antes de depositarlo ya sea en el centro urbano o Campamento Minero. Para mayor eficiencia no tengas más de 6 a 8 aldeanos trabajando en

Técnicas para recoger recursos

Escrito por Jacobo

---

el mismo Campamento Minero al igual que en madera pueden trabarse haciendo mas lenta la obtención de este. Las minas de oro son un punto estratégico para el ataque , por eso construye torres on paredes para protegerlo, perder el control de el oro puede ser fatal ya que no podrás entrenar tropas. Por esta razón, protege lo tuyo y que el oro de tus enemigos sea tu punto de ataque. También podrás obtener oro haciendo canjeo entre Mercados o Puertos , esta no es la forma mas efectiva para obtener oro, pero si no tienes acceso a ninguna mina de oro, te ayudara. También si colocas las reliquias dentro de un monasterio, recibirás 15 de oro por minuto

Piedra: Como el oro, los aldeanos juntaran 10 de oro antes de depositarla ya sea en el centro urbano o Campamento Minero. Una mina de piedra te rendirá 350

Para mayor eficiencia no tengas mas de 6 a 8 aldeanos trabajando en el mismo Campamento Minero, por las mismas razones ya descritas.

Otras maneras de obtener recursos es a través de tributos asi como tambien comprando y vendiendo en el mercado.