Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades

Publicado por Maegirom - 25 Jul 2010 02:06

Saludos. Me acabo de introducir en este gran juego y este es mi primer post. Más o menos entiendo todo bien, pero hay una cosa que es que no sé si no entiendo o es un bug o yo qué se. Se trata de la acción de los gobernantes y de la gestión automática de las ciudades.

El caso es que da igual que tenga gobernantes o no en la ciudad. Siempre puedo elegir que la ciudad se gestione sóla, o hacerlo yo manualmente turno a turno.

La ayuda de Gwendolyn me dice que para poder gestionar YO una ciudad, y poder CONSTRUIR tanto edificios como unidades, tengo que tener un gobernante en la ciudad. De lo contrario la ciudad se gestionará sola. Pues bien, con el gobernante en la ciudad, efectivamente, puedo construir de todo manualmente, y también puedo activar la casilla de gestión automática para que la ciudad se gestione sola. Áhora, si saco al gobernante de la ciudad, se me activa automáticamente la casilla de gestiíon automática y no la puedo cambiar, ok, PEEEERO, sí que puedo cambiar las casillas de "construir edificios" y de "reclutar unidades", para ponerlo en modo manual o en modo automático. En conclusión, que puedo elegir manual/automático, tenga o no un gobernante en la ciudad.

Lo que no entiendo es: En teoría el gobernante en la ciudad quñe es lo que te permite? Gestionar la ciudad de modo manual (entonces, para qué los atributos del gobernante?) o gestionar la ciudad automáticamente en función de los atributos de dicho gobernante?

NOTA: Esto lo he probado tanto activando como desactivando las opciones del menú y de principio de campaña de "administrar todas las ciudades de forma manual" (o algo así)

Espero haberme explicado bien, y perdón por la chapita pero ando ya un poco mosca, no sé si es que tengo un bug, o qué.

Por cierto, tengo instalado hasta el parche 1.3, ya que no tengo instalado la expansión del kingdoms.

Gracias y un saludo a todos.

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades

Publicado por CeltíberoPablo - 25 Jul 2010 02:47

---

pues tiene que haber un modo, con la pestaña esa ya vale, luego te metes en la ciudad y si queda alguna con ello puesto lo quitas, en la ciudad hay otra pestaña....mira mañana le instalo lo miro y te digo

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades
Publicado por CeltíberoEpG - 25 Jul 2010 05:01

_____

Saludos,

Los gobernantes simplemente añaden beneficios de orden y justicia y por lo tanto prosperidad / natalidada a la ciudad en la que están, nada más.

Con lo cual siempre puedes añadir autoconstrucción y gestión de impuestos tengas o no gobernantes en cualquier ciudad.

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades
Publicado por Maegirom - 25 Jul 2010 12:42

_____

CeltíberoEpG escribió:

Saludos,

Los gobernantes simplemente añaden beneficios de orden y justicia y por lo tanto prosperidad / natalidada a la ciudad en la que están, nada más.

Con lo cual siempre puedes añadir autoconstrucción y gestión de impuestos tengas o no gobernantes en cualquier ciudad.

Gracias por la aclaración, entonces la ayuda del juego está equivocada cuando dice que no puedes gestionar la ciudad sin un gobernante a menos que tengas tildada la opción "gestionar todas mis ciudades".

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades
Publicado por CeltíberoPablo - 25 Jul 2010 15:46

_____

Maegirom escribió:

Gracias por la aclaración, entonces la ayuda del juego está equivocada cuando dice que no puedes gestionar la ciudad sin un gobernante a menos que tengas tildada la opción "gestionar todas mis ciudades".

Exactamente, puedes hacerlo sin gobernantes, lo que único que es bueno tener un gobernador para que haya más orden publico y esas cosas, pero también puede bajarlo, si el gobernador es un inútil. Con esto me refiero a todas las cosas que puede modificar un gobernador: beneficio en minas, orden público, inmundicia.....

Respecto lo de la ayuda nunca lo he entendido porque te podía explicar algo mejor las cosas pero bueno....

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades

Publicado por Maegirom - 27 Jul 2010 13:35

_____

Ya que estoy aprovecho, y por no abrir otro hilo...

¿Cómo funciona lo de la construcción de MERCADERES? Tengo 2 mercados en 2 ciudades, pero son de nivel alto, osea que estan con upgrade y aún así sólo me deja tener 2 mercadere a la vez. Sin embargo, otros tipos de agentes, como los espías, me dejan construir a más de uno por edificio correspondiente...

¿Sólo se puede construir un mercader por cada mercado aunque este mercado sea de nivel alto? (osea, con upgrade). Si es así, por qué se puede entonces construir más de un diplomático por ayuntamiento o más de un espía por burdel, por ejemplo?

Gracias.

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades

Publicado por CeltíberoPablo - 27 Jul 2010 14:25

_____

no me acuerdo pero creo que había un limite según edificios para mercaderes o algo, o población.... no se, pero lo que si te aseguro es que había un límite

mira a ver en el manual que ahí es probable que lo ponga

==========

Re: Ayuda con Gobernantes y gestión automática de las ciudades

Publicado por Maegirom - 27 Jul 2010 17:28

_____

na, en el manual no pone nada del límite.

Por suerte hablé con un coleguilla que había jugado previamente y me saco de dudas. Mercaderes, sólo se puede construir uno por mercado, aunque este sea de nivel alto, ya que si no, con 50 mercaderes pululando por el mapa te haría de oro. Los espías, asesinos, etc, no tienen límite o si lo tienen es bastante superior.

==========