

Guía Básica de Juego Modalidad Gren Wars

1.- En cuanto inicia el juego se presiona *H* para seleccionar el capitolio rápidamente, luego presionaremos *Shift+C* esto es equivalente a hacer 5 clicks sobre el icono del ciudadano. Esto es lo primero que se debe de hacer y de hecho en la mayoría de partidas; en otras edades se empieza así.

2.- Ahora deseccionamos el capitolio y presionamos *Shift+Cx6*. Esto es: mantendremos presionada la tecla *Shift* y presionaremos 6 veces la tecla *C*. Con lo anterior se seleccionan 6 ciudadanos inactivos y luego los mandaremos a una mina de hierro. Del mismo modo mandamos otros 6 ciudadanos a una segunda mina de hierro.

3.- Los ciudadanos van en camino, ahora es momento de seleccionar la civilización que es parte de los archivos que se descargaron junto con esta guía. Es importante no construir nada antes de seleccionar la civilización.

4.- Una vez que ha cargado nuestra civilización, es momento de construir los cuarteles. Hagamos cuentas, empezamos con 20 ciudadanos, de los cuales mandamos a 12 a las minas de hierro, así que nos deben de quedar 8; a estas alturas uno de los ciudadanos que mandamos sacar al principio ya está listo o está a punto de salir, así que disponemos de 9 ciudadanos con los cuales construiremos tres cuarteles. Pueden poner 3 ciudadanos por cuartel, pero yo recomiendo que escojan a dos ciudadanos y construyan un cuartel, luego seleccionan a tres ciudadanos y construyen un segundo cuartel, y por último toman a los cuatro ciudadanos que quedan y construyen el tercer cuartel. Traten de no irse muy lejos a construir los cuarteles.



5.- En lo que se están construyendo los cuarteles se construyen dos asentamientos, uno en cada mina. Para esto, toman a uno solo de los 6 que están en la mina de hierro y lo ponen a construir. Algunas veces tocan dos minas de hierro juntas, es un buen mapa ya que podemos construir un solo asentamiento en medio y ahorrar la madera que hubiéramos usado para el segundo asentamiento.



6.- Una vez que mandamos construir asentamientos los cuarteles ya estarán listos. Seleccionamos a los tres cuarteles y presionamos **Ctrl+3** para que se guarde en el tercer espacio de abajo y poder acceder fácilmente a ellos. Y luego presionamos **A** para mandar sacar los tres primeros granaderos.



7.- Después de mandar sacar los primeros granaderos, debemos de buscar una buena posición en donde colocar nuestro ejército. Debemos de buscar un lugar en montaña, el simple hecho de estar en montaña nos da una bonificación extra de ataque.

8.- Ya tenemos hierro de las minas, lo que sigue es buscar comida. Después de las construcciones ya no tenemos madera para usar granjas, pero si recuerdan en nuestra civilización tenemos una bonificación de cazar y recolectar, así que esa será nuestra fuente de comida en el comienzo del juego. No todas las fuentes de comida sirven igual, algunas son más rápidas que otras.

Algunos conceptos Importantes

- *Recolección de Comida*

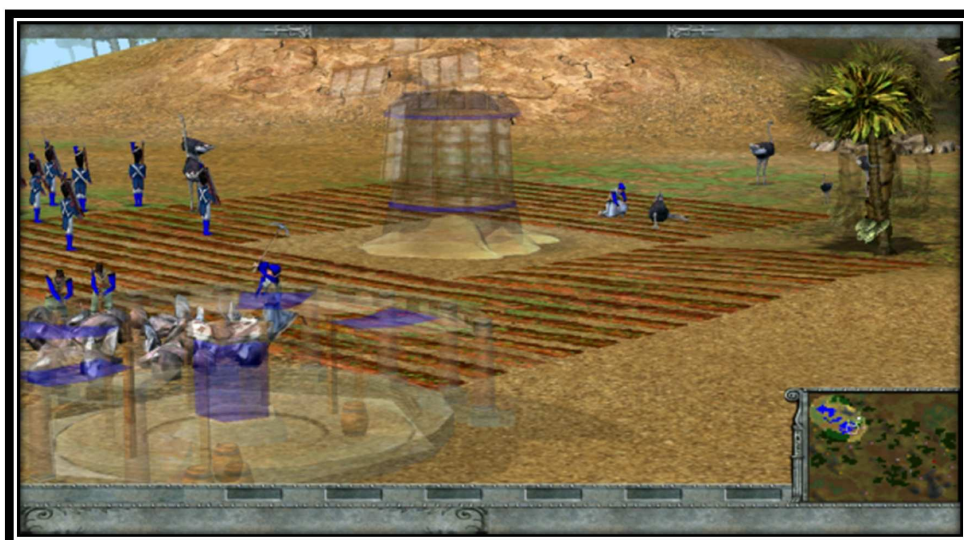
Haciendo un análisis de los tiempos que tarda un ciudadano en recolectar las 15 unidades de comida obtenemos los siguientes tiempos (Los tiempos son sin bonificación de civilización):

Fuente de comida	Tiempo (Segundos del F11)
Caza de animales	30 segundos F11
Pesca	30 segundos F11
Pasto de hierbas	50 segundos F11
Agricultura	50 segundos F11

Parece que la caza y pesca de animales son igual, pero no es así: los ciudadanos y botes de pesca tienen que recorrer más distancia lo que eleva mucho el tiempo para obtener la comida. En la pesca no podemos hacer nada, pero en la caza de animales si podemos. Si en el mapa tenemos hipopótamos, focas o elefantes podemos aprovechar su agresividad a nuestro favor; para cazar uno de estos animales basta mandar un ciudadano a herir al animal y dejar que este nos persiga hasta un edificio de almacenamiento de comida (capitolio, asentamiento o granja) entonces ahí lo matamos para poder obtener la comida rápidamente. Esto es algo que no se puede hacer con la pesca, los bancos de animales están en un lugar lejano al que no podemos acceder tan fácilmente.



Si los animales son jirafas, caballos, avestruces (animales no agresivos) se puede solucionar el problema de largos viajes construyendo un asentamiento o una granja cerca de ellos.



- *Edificios a Construir*

En cuanto a otros edificios las torres no son muy recomendables ya que el alcance de estas es menor al alcance de los granaderos y pueden ser destruidas fácilmente sin que las torres puedan tocar a los granaderos; en otras palabras es un desperdicio de piedra. Algunas veces las torres son usadas como una distracción para el ejército enemigo de manera que cuando el enemigo este usando ejército para destruirlas, podemos aprovechar ese momento para hacer nuestro ataque y así tener la ventaja de lanzar el ataque primero. Las torres generalmente solo distraen pequeños ejércitos así que no nos protegerán por mucho tiempo.

En lugar de las torres se puede usar la piedra para construir casas y muros. Si seleccionamos el capitolio observaremos que cubre un área cuadrada. Si dentro de esa área construimos casas, todas las unidades dentro de esa área obtendrán una bonificación conocida como “moral”. La moral lo que hace es hacer más resistentes a las unidades, por lo tanto podremos resistir mejor un ataque enemigo. En la imagen que se muestra a continuación, se observa que las unidades con moral tienen una especie de brillo verde en los pies, mientras que los que están afuera de esa área ya no alcanzan la moral de las casas:



Otra construcción muy útil en GrenWar es el hospital. Un hospital nos da una gran ventaja; podemos atacar al enemigo y retroceder a curarnos con el hospital y cuando estemos curados podemos realizar otro ataque a las tropas del enemigo que probablemente estarán débiles. También nos pueden ayudar a resistir un ataque enemigo ya que en la batalla, nos irá curando aunque sea un poco, pero ese poco puede hacer una gran diferencia.

Si recordamos, les había dicho que las casas daban moral y que la moral nos hace más resistentes. Entre más casas construyan es mejor pero hay una manera de obtener una moral más fuerte y es a través del héroe. El héroe que nos da esta moral es “Napoleón”:



Yo en la imagen de arriba puse al héroe en frente para que lo puedan apreciar, pero en una batalla no se les vaya a ocurrir hacer esto ya que el enemigo aprovecharía para matarlo. El héroe siempre debe de ir atrás del ejército.

Esto es todo por ahora, aún falta más pero con que aprendan esto tendrán un buen nivel de juego. Lo siguiente se los va a dar la experiencia de perder y ganar batallas. No se frustren si pierden muchas veces, eso es normal, lo más probable es que pierdan más veces de las que ganen.