



EL IMPERIO DE GENGIS KHAN

La campaña El Imperio de Gengis Khan consta de dos misiones en las que deberás encarnar al mítico Gengis Khan en su aventura por la conquista de Asia.

Estos consejos te podrán resultar de gran ayuda cuando no puedas avanzar en la campaña o te veas superado por las hordas de las tribus rivales.

MISIÓN 1: La proclamación del Khan

En esta misión deberás recuperar el liderazgo de tu pueblo y someter a las tribus rivales para proclamarte Gengis Khan.

A lo largo de la misión surgirán diversos retos, algunos de los cuales no serán de obligado cumplimiento. Sin embargo, cuanto más objetivos logres cumplir, más poderoso será el ejército que dispongas para hacer frente a tu próximo reto: la conquista de Pekín.

1º - Escapando de los Taichiutos: Temujín ha sido encerrado con su madre y hermanos. Para escapar deberás romper la empalizada: busca el punto más débil y después de seleccionar a tus unidades haz click derecho sobre ella para derribarla. Una vez fuera, podrás intentar robarles madera a los taichiutos. La leña se encuentra junto al almacén enemigo que verás justo al noreste de la cerca donde comenzaste. Hay un punto donde podrás derribar la cerca que protege la leña sin caer bajo las flechas de las torres vigía. Pero ¡cuidado con los centinelas que custodian el campamento!.

2º - Escapando de los Taichiutos: si has logrado escapar de los taichiutos, dirígete a tu campamento (lo verás marcado en el centro del minimapa, de color rojo) y construye una serrería. Necesitarás madera para construir la granja y reforzar tu campamento. Si has robado madera del campamento de los taichiutos, podrás almacenarla en tu serrería recién construida, seleccionando la unidad que porta la leña y después haciendo click derecho sobre tu serrería. El bosque que hay al sur de la entrada principal del campamento es un buen lugar para construir la serrería. Tus unidades podrán transportar la madera más rápido, pero deberás protegerte de posibles ataques, ya que no contarás con el abrigo que proporciona la empalizada de tu campamento.

3º - Puesto de Guardia: al comenzar a jugar, verás que tu campamento ha sido destruido casi por completo. Tan sólo quedan en pie una casa y el puesto de guardia, un edificio en llamas localizado en la esquina superior derecha del campamento. Procura repararlo cuanto antes para evitar que sea destruido. En el puesto de guardia tus unidades podrán curarse de sus heridas: para ello, selecciona una unidad y haz click derecho sobre el edificio. La unidad se meterá en el interior del edificio y automáticamente comenzará a recuperar la vida.

NOTA: si la unidad que pretendes curar es un campesino y el puesto de guardia está dañado, deberás hacer click derecho una vez más, cuando la unidad llegue al edificio. De lo contrario, comenzará a repararlo.

4º - Campamento de Temujín: después de reparar el puesto de guardia, intenta reparar la empalizada defensiva que rodea tu campamento. Te resultará de gran ayuda para rechazar futuros ataques enemigos. Si el enemigo consigue infiltrarse en el interior de tu campamento, podría causar estragos.

5° - Captura del establo: si quieres que Temujín pueda recuperar sus caballos, tendrás que capturar el establo. Para lograrlo deberás seleccionar a tus campesinos y llevarlos hasta el edificio. Una vez allí, y con estas unidades seleccionadas, bastará con que hagas click derecho sobre el establo para que comiencen a capturarlo. ¡Y no olvides protegerlo de posibles ataques enemigos!

6° - Objetivos: si tienes alguna duda sobre tus objetivos, podrás consultarlos siempre que quieras haciendo click sobre "Menú" y seleccionando la opción "Instrucciones". También los puedes consultar presionando la tecla "Q". Cuando acumules más de dos objetivos simultáneamente, podrás verlos sucesivamente utilizando las flechas situadas en la parte inferior de la ventana.

7° - Recoger y entregar objetos: a lo largo de la aventura encontrarás objetos con poderes especiales. Para recogerlos, bastará con que hagas click derecho sobre él. Una vez tengas el objeto en tu poder, podrás entregarlo a otra de tus unidades, siempre que lo desees. Para ello, marca la unidad que tenga el objeto y después haz click izquierdo sobre un icono con forma de ojo que aparece en la ficha del personaje, a la izquierda de la pantalla. Dicho icono te da paso al inventario donde ya sólo tendrás que seleccionar el objeto con click derecho y después entregarlo a la unidad elegida, haciendo click izquierdo sobre ella. El objeto automáticamente pasará a formar parte del inventario de la nueva unidad. Todos aquellos personajes o unidades que lleven objetos mágicos, sean amigos o enemigos, son fácilmente reconocibles, ya que desprenden un resplandor cuyo color varía en función del tipo de objeto que lleve la unidad (escudos, arcos, espadas, etc...).

8° - Entrenar unidades: gracias a esta función, podrás entrenar a tus unidades de combate para incrementar su defensa y potencia de ataque. Para ello deberás construir un muñeco de entrenamiento. Selecciona un campesino con el ratón y, haciendo click izquierdo sobre los iconos correspondientes, asígnale las siguientes órdenes:

construir edificios/especiales/muñeco de entrenamiento. Si lo prefieres, también podrás hacerlo a través de los atajos del teclado, a través de esta secuencia: **tecla "B"** (construir), **click derecho sobre icono "especiales"** y **tecla "D"** (muñeco de entrenamiento).

9° - Retos escondidos: la primera misión encierra diversos retos que se hallan escondidos por todo el mapa. Por ello, es muy recomendable que no dejes ninguna zona del mapa sin explorar. Necesitarás de toda la ayuda que puedas encontrar, si quieres someter a tus enemigos.

10° - Un último consejo: guarda la partida con frecuencia. Te permitirá probar distintas estrategias y no tendrás que comenzar desde el principio, si no lo deseas.