

FASES DE CADA TURNO DEL JUEGO MASSIVE ASSAULT NETWORK 2

FASE DE GUERRILLA.-

En el caso de que uno de los jugadores invada por primera vez un territorio, ya sea neutral o del adversario, el otro jugador deberá situar las unidades de "Guerrilla". Los recursos que puedes usar van a depender del tamaño del territorio. Visualmente las unidades de guerrilla son exactamente iguales que las del bando que las utiliza. En el ejemplo que se muestra en la imagen se trata de un territorio pequeño y la guerrilla implica 4\$ de recursos, pero si se tratara de uno mediano o grande estos recursos serían de 6\$ y 8\$ respectivamente. Una vez



utilizados los recursos de guerrilla el territorio no volverá a disponer de ellos en el resto de la partida. Obviamente, si durante el turno del oponente no ha sido invadido ningún territorio por primera vez la fase de guerrilla no existiría en nuestro próximo turno.

FASE DE COMBATE.-

Es la fase principal del juego, donde podemos mover nuestras unidades a lo largo del mapa y atacar a las unidades del oponente. Dependiendo del número de turno y del tamaño del mapa podría llevarnos bastante tiempo realizar los movimientos y ataques. En el ejemplo que aparece en la imagen de la derecha podemos ver las “líneas” de disparo de las unidades que nos sirven de ayuda visual para saber si podemos optimizar aún más nuestros puntos de ataque. Es fundamental en esta fase infligir el máximo daño posible al oponente o pensar de qué manera podemos minimizar la respuesta del mismo



en su próximo turno. Aunque en la pantalla siempre tenemos visible una zona concreta del mapa, la existencia del “mini-mapa” que aparece en la imagen en la parte superior derecha nos permite fácilmente desplazarnos de una zona a otra a través de un simple “click”. Ya en esta fase debemos tener presente en nuestros cálculos si vamos a poder usar refuerzos en los distintos territorios que tenemos bajo control durante la fase de reclutamiento, pues estos quizás podrían ocupar la casilla que hemos dejado libre al eliminar una unidad enemiga o taponar determinada invasión por parte del oponente.

FASE DE RECLUTAMIENTO.-

Tras haber movilizado nuestras unidades e intentado acabar con el máximo de unidades del adversario llega el momento de colocar los refuerzos. Sólo podemos reclutar unidades en los territorios que tenemos bajo control y siempre que no hayamos agotado los turnos de refuerzo de dicho territorio. Este número se configura al iniciar la partida y lo más habitual es jugar con 10 turnos de refuerzo por territorio. Como se puede ver en la imagen los territorios donde podemos reclutar unidades nos aparecen en color amarillo en el “mini-mapa” y se visualizan las cantidades de recursos acumulados en los distintos



territorios, así como las casillas terrestres de los mismos. Los territorios con costa también pueden reclutar unidades navales en las casillas que aparecerían en el agua. Para reclutar simplemente hacemos click en cada territorio y compramos las unidades que deseemos siempre que su coste no supere los recursos de los que disponemos en cada territorio. Por ejemplo, en el país más a la izquierda de la imagen aparece “4\$” de recursos lo que nos permitiría realizar varias compras muy diferentes: 4 unidades como la que aparece en la capital (lav) que cuestan 1\$, 2 tanques que cuestan 2\$, 1 artillería o 1 robot que cuestan 4\$, etc...

No es obligatorio usar todos los recursos disponibles, pudiéndose “ahorrar” recursos para turnos posteriores. Este ahorro es habitual cuando necesitamos reclutar unidades con un valor superior a lo que cada territorio puede ofrecernos cada turno. Hay unidades navales que cuestan 10\$, por ejemplo.

FASE DE REVELACIÓN.-

En esta fase los jugadores tienen la posibilidad de “revelar” o hacer “público” que determinado territorio es suyo. El primer turno de cada jugador consiste exclusivamente en una revelación, sin posibilidad de mover, atacar, etc... Es necesario explicar que la fase de revelación es la última posible del turno, por lo que aunque situemos nuestras unidades en el territorio estas no pueden hacer absolutamente nada hasta el próximo turno. Esto implica que cuando revelamos un territorio el oponente puede invadirlo o atacar las unidades inmediatamente en su turno. De hecho, es posible revelar un territorio incluso cuando es el oponente el que lo está controlando en ese momento.

En la imagen podemos ver que el control del territorio pertenece al bando verde pero que realmente pertenece al bando rojo. Este bando no lo ha revelado aún (la bandera está plegada) quizás pensando que sería un suicidio hacerlo rodeado de fuerzas enemigas como se puede ver en el mini-mapa. La revelación de los territorios a lo largo de los distintos turnos es la clave de la estrategia seguida por cada jugador. Dado que la conquista de un territorio enemigo implica una indemnización (más recursos) para el atacante es bastante habitual no revelar algún territorio cuando está en una situación difícil o rodeado de países del adversario. Además, en algún momento esa zona puede formar parte de la retaguardia y la revelación puede ser clave en su recuperación.

