

04. Academias

By Kratos. of Dragonscale (The Drew )

January 25, 2019

[*\(Click or tap here for an English version\)*](#)



INICIO:

Felicidades, Acabas de dar tus primeros pasos en el camino del verdadero héroe de tu Castillo. El objetivo de la academia es que aprendas todo lo referente al juego, aconsejarte sobre futuras decisiones en las cuales luego, NO HAY MARCHA ATRÁS, guiarte en tu camino a la clase que decidas ser, y sobre todo que le saques provecho al juego eligiendo lo que mejor te convenga. Una vez domines bastante bien lo básico, estarás listo para graduarte, e incorporarte a un Guild (Gremio).

INDICE:

1. ACADEMIA

2. CORTESÍA

3. BUEN CADETE

- DEBERES

4.EL DINERO MUEVE AL MUNDO

5. COMO LOGRAR EL \$0 ANTES DE LA BATALLA

6. GUILDS

7. Guild Levels

1. ACADEMIA

Tiene varios instructores, con diferentes funciones dentro de esta, así que puede que notes que hay uno que sociabiliza más que los demás. Ser INSTRUCTOR no es tarea fácil, prácticamente están en la academia las 24 horas, Revisa cuantos Cadetes tiene tu academia sin contar las graduaciones anteriores. Ahora multiplica cada pregunta que tengas por esa cantidad... Con esto me refiero que, si la pregunta no crees que sea lo suficientemente complicada, no hay necesidad de etiquetar a tu instructor (@Name) cada 2x3. Puedes lanzar tu pregunta al aire, que si no es tu instructor, siempre habrá alguien que ya pasó por esa misma duda, o es veterano dispuesto a ayudarte. Recuerda que estar etiquetando cada 5 seg a alguien, es como tener a una persona cada 5 seg tocándote el hombro con un dedo.

NOTA: Con esto no me refiero a que te reprimas, TODA PREGUNTA ES IMPORTANTE POR TONTA QUE PAREZCA, Y TODOS EMPEZAMOS IGUAL QUE TU. Pero una vez que estés en la academia, veras que entre todos ayudamos, para aliviar y que todo

no recaiga en nuestro Instructor.

2. CORTESÍA

Como podrás notar, la mayoría de los chats, muchas veces (90%) son una tortilla de conversaciones entremezcladas en las cuales de alguna manera todos nos manejamos bien. Pero de vez en cuando notas que algo importante o personal está sucediendo. Como son las conversaciones entre Administradores, Explicaciones o Información al grupo en general por parte de estos, o Simplemente explicaciones personalizadas a alguien, como podría ser aclárate una duda a ti. No es una regla escrita, y no hay penalizaciones por esto, pero por cortesía deberías dejar de escribir (A no ser que sea para participar del tema) y dar espacio a que la conversación fluya.

3. BUEN CADETE

Ya no eres un Rogue. Así que ahora, tienes ciertos deberes a cumplir si quieres graduarte de la Academia y ser bien visto por tus superiores. El pertenecer a un Guild, no es algo que sea de tu elección (Es tu elección el aceptar entrar en este), Pero es la de ellos el reclutarte. Los espacios en los guilds son limitados. Así que cada uno se asegura de seleccionar al candidato indicado.

Míralo de esta manera. Estar en una academia es como estar en las ligas menores, las Guild son las ligas mayores, Y nuestros Instructores (entre otros) son como los Spoters, que están observando y evaluando constantemente nuestro desempeño.

●DEBERES:

***ASISTENCIA:** Como ya sabes son 3 Batallas diarias, para un total de 21 a la semana. Se recomienda que asistas al menos a 18. Pero si

sigues mi consejo de (Chat Wars 101 (Guia para principiantes)), respecto a esto. No tendrás problemas.

***REPORTES EN GENERAL:** Siempre entrega tus reportes. Estos son los que le dicen a tus superiores como vas en tu desarrollo, y cuan fuerte eres, y en base a estos se toman ciertas decisiones y consejos. No entregar tus reportes por mucho tiempo, puede ser síntoma de que has abandonado el juego, y puede llevar a la separación temporal de la academia. Así que de suceder algo, puedes avisar sin problemas para que esto no suceda.

***REPORTES DE BATALLA:** Luego de cada Batalla, has un [/report](#) en tu Chat War y reenvíaselo a tu BOT Master. Cuando este te pregunte, marca lo que hiciste (Reposé, Defendí, Ataque a (X)). Luego ese mismo reporte, reenvíalo nuevamente a tu academia (De nada vale mentir).

***REPORTES DE NIVEL:** Cada vez que subas de nivel. Has un [/hero](#) en tu Chat War y renvíaselo a tu BOT Master. Si quieres, puedes envíalo también a tu academia. Presume... Comparte tu alegría... Deja que celebremos junto a ti...

***REPORTES DE EQUIPO:** Siempre que cambies tu armamento o Armadura. Has un [/hero](#) en tu Chat War. Envíaselo a tu BOT Master.

***DINERO:** ¡Ver punto 4.!

""Nota: El sistema de evaluación de cadetes para lograr graduarte de la academia y ser reclutado por un Guild es clasificado, y no depende de un nivel específico. Pero lo que si conocemos es que el cumplir con la asistencia a través de la entrega de reportes, El mantener las perdidas de dinero en batallas al mínimo y el buen comportamiento. Influyen enormemente en este objetivo. ""

4.EL DINERO MUEVE AL MUNDO

¡¡¡Y a Chat Wars También, por que no!!! Este tema es TAN IMPORTANTE, que a pesar de que entra en un deber, le dedico una sección a él solo. Esta es la lección más importante que tratara de enseñarte tu Instructor.

PERDIDAS DE BATALLAS:

● **EQUIPO:** Como principiante. No debes preocuparte por ahora (No tienes nada que valga la pena conservar).

● **MATERIALES:** No vale la pena preocuparse por algo que no tiene solución. POR AHORA el 98% de lo que recojas no vale nada, y NO tienes manera de salvarlo (literalmente la mayoría solo vale \$1 en el mercado, el cual desbloqueas en el LVL 10), O sea, que el enemigo el 99% de esas veces, se está quedando con palitos y tiritas de cuero. Lo único que la mayoría de las veces tendría valor sería el Thread (Hilo) o uno que otro ítem que encuentres. Pero que se le va hacer... todos pasamos por eso. Por lo demás... ni preocuparse.

● **DINERO:** ESE SI ES IMPORTANTE... y si está en tu poder, la decisión de no entregárselo al enemigo. Lo que quiere decir, que mientras más dinero tengas encima antes de comenzar la batalla, Menos dinero podrás perder durante ésta. Ahora... Para que tengas una idea. NO EXISTE MANERA DE SALVAR TU DINERO EN ORO de forma íntegra si eres menos de lvl 10, es lo que hace el juego desafiante, difícil e interesante. Lo que existen son mecanismos para minimizar las pérdidas. Contrario a los demás juegos, en este, Luego del LVL 10, en este tema se vuelve un poco más fácil. (No necesario explicar ahora, eso es tema para otra guía)

LO MÁS IMPORTANTE, (Y GRABATELO A FUEGO. Es ir a la batalla

con LA MENOR CANTIDAD DE DINERO POSIBLE, Menos de \$10 entre batallas es un buen comienzo, pero una vez te familiarices con el juego, veras que es. ULTRA, HIPER, SUPER, PREFERIBLE \$0. Exacto... \$0. *No puedes perder, lo que no tienes*.

¿POR QUE GASTAR?:

*El dinero no termina en manos del enemigo.

*Nuestro castillo parecerá menos atractivo para atacar.

*Generalmente terminas ahorrando oro al invertirlo.

*Una derrota, es prácticamente una victoria. Ya que la victoria del enemigo sería prácticamente en vano

5. COMO LOGRAR EL \$0 ANTES DE LA BATALLA

Por ahora Concéntrate en amasar lo más que puedas entre batallas, para luego apliques los siguientes métodos.

METODOS:

*(\$\$\$\$) Si tienes mucho dinero. Gasta el Dinero en el equipo y armamento que vas a usar

*(\$30+) Si tienes un poco mas de \$30. Empiezas a comprar todo lo que valga más de \$30 en el mercado. Para que luego al venderlo en el mismo mercado obtengas un reembolso del 9%. (SI LO SE, es una estafa, pero es la única manera, y es mejor algo que nada). Si ya tienes el equipo y armamentos necesarios, solo sigue comprando y acumulándolos para obtener el reembolso cuando llegues al LVL10.

*(\$30-) Si no llegas a \$30, puedes gastarlo en la Arena,

emborrachándote en el bar. (Hay quienes prefieren jugarlo a los dados, pero por motivos obvios esto no es aconsejable antes de la batalla).

*($\$1-10$) Si ya estas por debajo de $\$10$, ya gastastes tus arena diarias o estas por debajo de $\$5$. Siempre puedes comprar Guantes (Gloves) en el mercado por $\$1$. Si bien por esto no hay reembolso, el objetivo es llegar al $\$0$.

RECUERDA... CUALQUIER METODO ES MEJOR, QUE REGALARLO AL ENEMIGO. Y recuerda que la pérdida se refleja en los reportes a entregar. De hecho, si todos en tu academia siguen esto, veras que en ocasiones Perdemos la Batalla, Pero en el sumario General de Academias Quedamos en Buena posición, Lo cual te alegra tanto como ganar la Batalla.

Es por esto, que, aunque se pierda la batalla, tus perdidas en materiales sean muchas y la experiencia poca. un reporte con $\$0$ perdida de dinero, siempre es un buen reporte.

6. GUILDS

La máxima expresión de trabajar en equipo. Sobre todo, si no es de Nivel Alto. Y donde todos trabajan como uno, pero al mismo tiempo cada cual tiene su función específica. Es por esto que se buscan a jugadores dedicados. Ya que el esfuerzo colectivo es el que hace que el guild avance más rápido, le brinde más gloria al castillo y escale en la posición general.

Ahora bien, una aclaración IMPORTANTE. Sobre los Guilds.

Nota: No es mi intención desalentarte. Es solo aconsejándote para que por ilusión y/o desconocimiento no comiences en algo que solo

te traerá Mas dolores de cabeza que ventajas. Como habrás notado nada en este juego viene fácil. Y Crear y mantener un Guild, no es la excepción. Así que si no estás preparado o no estas bien informado de cómo funciona el asunto. Mejor no lo hagas. O por lo menos, reúne las condiciones y prepárate de antemano.

TODOS al empezar en CW y encontramos con la imposibilidad de transferirnos ítems, lo primero que nos viene a la mente, al escuchar sobre eso. Es el crearnos nuestro propio Guild. A si sea no afiliado al castillo (Rogue guilds). ¡¡¡Pero... SORPRESA...!!! Una vez creado, te encuentras con la IMPOSIBILIDAD de transferir ítems entre los integrantes, y más carga para tu rutina diaria.

Nota: Déjenme aclarar, que... TODOS los impedimentos y dificultades que listo a continuación. NO son por parte de las leyes de tu Castillo, ni por decisión de ninguno de sus líderes. Son medias, precisamente, impuestas por los Dioses (Desarrolladores), para desalentar La creación de guilds solo por transferencias.

● **1er Obstáculo:** Costo de creación del Guild.

Nada barato, Sobre todo para Jugadores de nivel bajo. 3000 de Oro

● **2do Obstáculo:** Nada de trasferencias.

NO PODRAS Transferir Items entre los integrantes. Asi que te esperan meses de sacrificio y entrega constante y diaria hasta que el Guild alcance el Nivel 5.

● **3er y 4to Obstáculo:** Sacrificio y Economía.

Todos los integrantes deberán ser dedicados y estar dispuestos a sacrificar su beneficio propio, en favor del Guild. Para que un Guild suba de nivel. Se deberán entregar Grandes cantidades de

materiales en forma de tributos. Así como Armaduras y Armamentos. Y en ocasiones, (La mayoría) los ahorros que tenias para cómprate tu equipo en la subasta, lo debes invertir en comprar ese mismo equipamiento, para donarlo como tributo (NO recuperable) para que el guild suba de nivel. Sin contar las compras constantes de materiales para cumplir con la cuota requerida de materiales.

● **5to Obstáculo:** Dedicación.

...No importa, yo no tengo apuro, Subo el guild de nivel despacio y a mi ritmo...

¡¡Otra vez... SORPRESA...!!! A no ser que prefieras mantener tu Guild, en el mismo nivel eternamente. Deberás trabajar rápido y sin descanso, para obtener los puntos de Gloria necesarios junto con el resto de los tributos.

Después de la última actualización de CW, y con la introducción de las temporadas. Al acabarse cada temporada. Todas las estadísticas de los Castillos, incluyendo los puntos de gloria de los Guild, se reinician a 0. Lo que quiere decir que. Si lograste acumular todos los tributos, y luego del fin de la temporada te faltó 1 solo misero punto de gloria para subir de nivel. No pierdes los tributos, pero, si TODOS los puntos de gloria. Y habrás tirado por la borda semanas o meses en vano.

● **6to Obstáculo:** La recomendación del Anciano

...YEAAA, ya tengo level 4. Uno mas y cumplo mi objetivo...

No tan sencillo. Tu futuro ya estaba predestinado por los Dioses mucho antes de que te dieras cuenta. Para subir del nivel 4 al 5,

tendrás que escribir un comando en el chat del castillo a forma de ritual de invocación, para que los espíritus te den la pista de donde hallar a tu anciano... (Anciano que siempre estuvo vinculado a ti desde el primer momento que decidiste Crear el Guild).

¿Quiénes son los Ancianos? A diferencia de los líderes de tu castillo con sus cargos públicos. Los Ancianos son jugadores Experimentados de todos los castillos (Tal vez algún líder de tu castillo también es un anciano !!!) seleccionados por los Desarrolladores, los cuales ostentan el cargo de manera anónima y oculto al público en general. Lo que quiere decir que tu primer objetivo será encontrarlo. (¡¡¡Como si no fuera lo suficientemente complicado ya!!!) Como segundo objetivo, tendrás que cumplir con el reto que este te asigne, para obtener su recomendación. Este objetivo (*Elder's Recommendation*). Se te puede hacer fácil, o muy difícil.

Como mencioné, Cada cual está vinculado a un anciano (y no hay forma de romper ese vínculo). Así que Si no puedes pasar este obstáculo.

- Tendrás que comprar diamantes con dinero real.
- Tendrás que estar dispuesto a perder puntos de gloria
- *La cereza del helado*. Tendrás que estar dispuesto a ceder el mando del Guild que creaste y llevas cuidando desde el lv11.
- Y por Último. Rezar para que con este cambio de Liderazgo, también cambie el Anciano. Y repetir la búsqueda y captura y cumplir con el nuevo reto.

Recomendación:

Lo principal, para encaminar un Guild es:

1. Propósito:

Por lo general es más que transferencias y reunión de amigos. Estos Pertenecen a un grupo más grande y a una cadena de mando.

2. Líderes con experiencia:

No creo que esto lleve mucha explicación. Pero alguien con experiencia y de preferencia liderando, es necesario en todo.

3. Posibilidad Económica:

Si no están preparados para asumir Inversiones de alto costo, Ni lo intentes.

4. Contactos y Amistades:

...Dadme una palanca y moveré al mundo... Si no tienes contactos y amistades, Sera desgastante. Podrás tal vez tener el dinero, Pero en ocasiones los tributos desaparecen de las subastas. Y si no tienes a quién acudir. Algo tan sencillo como encontrar una armadura, se puede convertir en una tarea titánica. Y hay que recordar que corres contra el tiempo.

5. Compromiso y dedicación de sus integrantes:

Suena Muy bonito la idea del guild. Y la amistad es muy importante. Pero lamentablemente no es lo único que deben tener sus miembros. Sería triste ver como sacrificas tus ahorros para el armamento que usas. Mientras que alguno no esté dispuesto a sacrificarse y lo invierta todo en equiparse completo.

Conclusión:

Si bien todo este asunto te puede parecer desalentador, y

preguntarte. ¿Entonces para que pertenecer a uno? No te mentiré... No hay camino Fácil. Pero si se puede hacer de una manera menos desgastante. Lo ideal es lograr que el Guild reúna todo lo anterior. El recorrido podrá ser difícil. Pero será bien Divertido y vale la pena, te lo aseguro.

...Pero yo he escuchado de Guilds Rogue qu e son fuertes...

Eso es seguro ... Como también estoy seguro de que todos, excepto **Respaldo del castillo**, cumplen con los puntos:

- **Tenen** líderes con experiencia
- **Tenen** un Propósito
- **Tenen** posibilidad económica
- **Tenen** contactos y amistades
- **Tenen** Compromiso y dedicación de sus miembros.

7. Guild Levels

Nivel: 1 Integrantes: 3 Glory: 0

Artículos: Ninguno

Nivel: 2 Integrantes: 6 Glory: 0

Artículos:

3000 Powder or 3000 Stick

3 Club

3 Short Bow

3 Short Spear

3 Short Sword

Nivel: 3 Integrantes: 9 Glory:600

Artículos:

5000 Powder or 5000 Stick

5 Leather Gloves

5 Leather Hood

5 Leather Shirt

5 Leather Shoes

5 Skeleton Buckler

Nivel: 4 Integrantes: 12 Glory: 1500

Artículos:

8000 Stick or 8000 Powder

2 Forest Bow

2 Halberd

2 Mithril Axe

2 Rapier

Nivel: 5 Integrantes: 15 Glory: 2400

Artículos:

1 Elder's Recommendation

3 Mithril Armor

3 Mithril Boots

3 Mithril Gauntlets

3 Mithril Helmet

3 Mithril Shield

Nivel: 6 Integrantes: 18 Glory: 4000

Artículos:

1 Proof of Loyalty

8 Scroll of Peace (Red)

3 Scroll of Rage (Red)

6 Scroll of Peace (Green)

2 Scroll of Rage (Green)

Nivel: 7 Integrantes: 20 Glory: 8000

Artículos:

1 Champion Sword

1 Hunter Bow

5000 Silver Ore

1 Trident

1 War Hammer

Buena Suerte... ;)

LINKS:

00. [Chat Wars G.&M !!!](#)

01. [Bienvenido al Mundo de Chat Wars](#)

02. [Idea General y Conceptos básicos](#)

03. [Chat Wars 101 \(Guia para principiantes\)](#)

04. Academias (***You are here***)

05. [Cómo gastar Dinero - Para ahorrar Dinero](#)

06. [Clases y Especialidades](#)

06.0: [Selección de Clases Y Descripción de Especialidades](#)

06.1: [Caballeros \(Knight\)](#)

06.2: [Centinelas \(Sentinel\)](#)

06.3: Rangers (Ranger)

06.4: Herrero (Blacksmith)

06.5: Alquimista (Alchemist)

06.6: Recolector (Collector)

07. [Guía Básica del Market o Bolsa de Valores](#)

08. Los Primeros pasos en el Crafting (Work in Progress)

09. Quia Basica del las Subastas (Work in Progress)

Extras:

[Historias De Chat Wars](#)