

CAPÍTULO 1 - PARA EMPEZAR

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a la expansión de *Sid Meier's Civilization V: Cambia el mundo*! Este paquete presenta diversas funciones nuevas y vuelve a introducir diversos elementos favoritos de los amantes de títulos anteriores de *Civilization*. *Civilization V: Cambia el mundo* amplía el *Civilization V* original y añade nueve civilizaciones nuevas, nuevos sistemas de juego importantes, muchos otros edificios y unidades, y escenarios exclusivos.

Ten en cuenta que debes tener instalado *Civilization V* para jugar con esta ampliación. No se necesita la expansión *Gods and Kings*, ¡pero sin duda contribuirá a hacerte pasar un mejor rato!

ESTE MANUAL

En este manual encontrarás información sobre todos los cambios más recientes que se han introducido en el sistema de juego. Para descripciones más detalladas de las unidades e información histórica, consulta la *Civilopedia* una vez hayas terminado el proceso de instalación. Puedes acceder a la *Civilopedia* dentro de *Civilization V* desde el menú principal o pulsando F1 cuando estés en el juego.

APARTADOS DEL MANUAL

CAPÍTULO 1 - PARA EMPEZAR

Es la introducción que estás leyendo en este momento y la información sobre la instalación que se incluye un poco más adelante.

CAPÍTULO 2 - LO NUEVO

Este capítulo incluye descripciones e información sobre las nuevas civilizaciones, líderes, unidades, edificios, maravillas y tecnologías que se incluyen en la expansión *Cambia el mundo*.

CAPÍTULO 3 - NUEVOS ESCENARIOS

Este capítulo describe todos los escenarios nuevos que hay disponibles en este paquete.

CAPÍTULO 4 - APÉNDICE

Listas de atajos de teclado, diagramas, créditos, información del servicio técnico y jerga legal, todo ello se encuentra en este capítulo.

LA CIVILOPEDIA

Tras instalar la expansión, encontrarás una *Civilopedia* actualizada en el juego que proporciona más información de las nuevas funciones. Puedes acceder a la *Civilopedia* con la tecla F1, con el botón "AYUDA" del juego o desde el menú principal.

Ten en cuenta que cada escenario incluye su propia *Civilopedia* personalizada con información acerca de las unidades, los líderes y las civilizaciones específicas del escenario.

REQUISITOS DEL SISTEMA

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA: Sistema operativo: Windows® XP SP3 • Procesador: Intel Core 2 Duo 1,8 GHz o AMD Athlon X2 64 2,0 GHz • Memoria: 2 GB de RAM • Espacio de disco duro: 8 GB libres • Unidad de DVD-ROM: necesaria para la instalación desde disco • Tarjeta gráfica: 256 MB ATI HD2600 XT o superior, 256 MB NVIDIA 7900 GS o superior, o Core i3 o gráficos integrados superiores • Sonido: tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c • DirectX®: versión 9.0c de DirectX®

REQUISITOS RECOMENDADOS DEL SISTEMA: Sistema operativo: Windows® Vista SP2/Windows® 7 • Procesador: CPU Quad Core 1,8 GHz • Memoria: 4 GB de RAM • Espacio de disco duro: 8 GB libres • Unidad de DVD-ROM: necesaria para la instalación desde disco • Tarjeta gráfica: serie ATI 4800 512 MB o superior, serie NVIDIA 9800 512 MB o superior • Sonido: tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c • DirectX®: versión 11 de DirectX®

OTROS REQUISITOS: la instalación inicial requiere conectarse una vez a Internet mediante banda ancha para la autenticación de Steam; hay que instalar cierto software (incluido con el juego) que incluye el cliente de Steam, las bibliotecas de tiempo de ejecución de Microsoft Visual C++2008 y Microsoft DirectX.

INSTALACIÓN

Debes tener *Sid Meier's Civilization V* y Steam instalados para poder instalar el paquete de expansión *Cambia el mundo*. Luego existen dos posibles métodos de instalación según cómo hayas adquirido el paquete de expansión.

INSTALACIÓN FÍSICA

Si has comprado una copia física de la expansión, inserta el DVD-ROM en la unidad y sigue las instrucciones en la pantalla. La expansión se instalará en el mismo idioma que el del juego básico.

Ten en cuenta que tendrás que actualizar tu sistema operativo con todos los "service pack" recomendados y las actualizaciones de la plataforma antes de la instalación.

INSTALACIÓN EN STEAM

Si has comprado el paquete de expansión mediante la tienda online de Steam, comenzará a cargarse automáticamente. La instalación se completará la próxima vez que inicies *Civilization V*.

También puedes añadir una copia física de *Cambia el mundo* que hayas comprado en una tienda a tu cuenta Steam.

En la pestaña "Juegos", haz clic en "Activar un producto Steam..." y acepta el Acuerdo de suscriptor a Steam. Introduce la clave del producto en la línea correspondiente y haz clic en "Siguiente". La descarga de *Cambia el mundo* comenzará automáticamente.

CONEXIÓN A INTERNET

La primera vez que juegues a *Civilization V: Cambia el mundo* necesitarás estar conectado a Internet. Luego solo necesitarás conectarte a Internet para jugar partidas multijugador, comprar descargas de contenido oficiales o buscar "mods".

STEAM

Civilization V funciona mediante Steam, un distribuidor y plataforma de juego online. Steam permite actualizaciones automáticas, acceso sencillo a la descarga de contenido y un modo rápido de unirte a tus amigos para jugar partidas multijugador.

Se necesita Steam para jugar a *Civilization V*. Solo se requiere una conexión a Internet la primera vez que ejecutas el juego. Para más detalles, consulta "Instalación en Steam" en esta página, o visita <http://store.steampowered.com> para obtener más información acerca del servicio.

PÁGINA DEL JUEGO

Puedes obtener información acerca de *Civilization V* desde Steam si vas a la pestaña Juegos y haces clic en la entrada de *Civilization V* en la lista de Juegos. Para verificar si la expansión *Cambia el mundo* está desbloqueada para tu copia de *Civilization V*, haz clic derecho en la entrada de *Civilization V* de tu Biblioteca de Steam y elige Ver contenido descargable. Ahí deberías poder ver si tienes *Cambia el mundo*. Recuerda: esta expansión no aparecerá en una entrada independiente de tu Biblioteca de Steam.

PARCHES, ACTUALIZACIONES Y CONTENIDO DESCARGABLE

Steam comprobará si hay actualizaciones y las descargará automáticamente. ¡Ya no tendrás que buscar por Internet las últimas informaciones de actualización! También puedes comprar descarga de contenido oficial desde Steam. Pásate a menú para ver si hay nuevos mapas, "mods" y escenarios disponibles.

INTERFAZ

Puedes acceder a la interfaz de Steam si pulsas Mayús + Tab durante el juego.

COMENZAR UNA PARTIDA

Comenzar una nueva partida en *Civilization V*: *Cambia el mundo* es igual que con *Civilization V* y *Gods and Kings*. Para jugar una partida estándar, puedes usar el botón "Jugar ahora" y jugar de inmediato, o usar "Configuración de la partida" para personalizar las opciones que más te gusten.

Puedes acceder a nuevos escenarios mediante el botón "Escenarios" del menú Un jugador.

EL SITIO WEB DE CIVILIZATION

El sitio web de *Civilization* ofrece noticias e información actualizada de los últimos acontecimientos en el mundo de *Civilization*. Incluye vínculos a los foros, a los sitios de los fans más populares y otros recursos de la red, por lo que se trata de una herramienta muy útil para los amantes de la serie.

Puedes visitarlo en www.civilization.com.

CAPÍTULO 2 - LO NUEVO

CULTURA Y TURISMO

En *Cambia el mundo* hemos modelado una experiencia totalmente nueva para la Cultura y sus efectos en el juego. Antes de *Cambia el mundo*, una Victoria cultural exigía completar 5 árboles de políticas y construir el proyecto Utopía. Para simular mejor el objetivo cultural de las civilizaciones de convertirse en la "envidia del mundo", hemos añadido nuevos elementos de juego desafiantes y gratificantes.

Comencemos con los dos tipos de producción relacionados con la Cultura: Cultura y Turismo.

CULTURA

La Cultura es una medida del compromiso y el aprecio que tu civilización tiene por las artes y las humanidades. Tiene tres efectos principales en el juego: aumenta el tamaño de los territorios de tus ciudades (y, por lo tanto, tus fronteras globales); te permite comprar nuevas Políticas sociales, y, más adelante en la partida, Principios ideológicos; y sirve como defensa contra la influencia cultural de otras civilizaciones.

TURISMO

Las Grandes obras o Artefactos colocados en determinados edificios culturales generan Turismo, que es el principal medio que emplearás para propagar tu influencia cultural a otras civilizaciones. Según vayas colocando más Grandes obras o Artefactos en tus Museos, Anfiteatros, Teatros de la Ópera, etc., aumentará tu Turismo. Además, puedes potenciar bastante la producción de Turismo con Apertura de Fronteras, Rutas comerciales, Religión compartida, ciertos Principios ideológicos y la construcción de nuevos edificios, como Hoteles y Aeropuertos.

VICTORIA CULTURAL

Obtendrás una Victoria cultural cuando tu producción de Turismo acumulada (de toda la partida) supere la producción de Cultura acumulada de todas las civilizaciones restantes. En términos de Victoria cultural, considera el Turismo como tu "Ataque contra otras civilizaciones y la Cultura tu "Defensa". Puedes vigilar tu progreso haciendo clic en el botón de Perspectiva cultural, en la parte superior derecha de la pantalla durante la partida.

Con estas ideas básicas en mente, vamos a analizar otros aspectos de la nueva experiencia cultural.

GRANDES ARTISTAS, GRANDES ESCRITORES Y GRANDES MÚSICOS

En *Cambia el mundo* *Cambia el mundo* hay tres Grandes personajes que te ayudarán a obtener una Victoria cultural: Grandes artistas, Grandes escritores y Grandes músicos. Para crear estos Grandes personajes en el juego, tendrás que usar especialistas específicos.

- Un especialista artista produce Cultura y genera puntos para crear un Gran artista. Los artistas se asignan al único edificio con el espacio de especialista apropiado: el Gremio de artistas.
- Un especialista escritor produce Cultura y genera puntos para crear un Gran escritor. Los escritores se asignan al único edificio con el espacio de especialista apropiado: el Gremio de escritores.
- Un especialista músico produce Cultura y genera puntos para crear un Gran músico. Los músicos se asignan al único edificio con el espacio de especialista apropiado: el Gremio de músicos.

Un Gran artista puede crear una Gran obra de arte, que se colocará en la ciudad más cercana que tenga un edificio apropiado con un espacio vacío (como el Palacio, un Museo o una Catedral). Además, tienen la capacidad de iniciar una Edad de Oro.

Un Gran escritor puede crear una Gran obra de la literatura, que se colocará en la ciudad más cercana que tenga un edificio apropiado con un espacio vacío (como un Anfiteatro, la Epopeya nacional, la Epopeya Heroica o una Biblioteca Real de Asiria). Además, tienen la capacidad de escribir un Tratado político, que proporciona un gran empuje a la Cultura.

Un Gran músico puede crear una Gran obra de la música, que se colocará en la ciudad más cercana que tenga un edificio apropiado con un espacio vacío (como un Teatro de la Ópera o una Torre de difusión). Además, un Gran músico puede viajar a otra civilización y realizar una Gira de conciertos, que te dará un empuje único de Turismo en dicho territorio.

El Gran personaje se gasta cuando se utiliza para cualquiera de los cometidos anteriores.

GRANDES OBRAS

Los Grandes artistas, Grandes escritores y Grandes músicos tienen la capacidad de crear Grandes obras. Son obras maestras emblemáticas que perduran a través del tiempo, como la *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci o *Cuento de Navidad* de Charles Dickens.

Una vez creadas, puedes colocarlas en un edificio apropiado que tenga un espacio de Gran obra (por ejemplo, un Museo para una Gran obra de arte, un Anfiteatro para una Gran obra de la literatura o un Teatro de la Ópera para una Gran obra de la música). Cuando las coloques, cada Gran obra generará Cultura y Turismo.

Para crear una Gran obra, selecciona y mueve a tu Gran artista/escritor/músico a un hexágono de cualquier ciudad de tu civilización. Siempre que haya un edificio apropiado con un espacio vacío en cualquiera de tus ciudades, podrás hacer clic en el icono "Crear gran obra" del panel de unidades. En tu pantalla se mostrará la Gran obra de arte (por ejemplo, la *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci) y el Gran artista se gustará.

GESTIÓN DE LAS GRANDES OBRAS

En cualquier momento, puedes abrir la pantalla Perspectiva cultural y desplazar las Grandes obras de un lugar a otro. Viene bien cuando están invadiendo tu civilización y quieres trasladarlas a un lugar seguro. También puedes colocar las Grandes obras en diferentes combinaciones dentro de tus Museos y Maravillas para conseguir bonificaciones por Tema, que a su vez generan bonificaciones de Cultura y Turismo por combinar Grandes obras similares.

ARQUEOLOGÍA

Cuando descubras la Arqueología, aparecerá en el mapa un nuevo recurso llamado "Enclave histórico". Son los lugares que registran acontecimientos reales de un momento anterior de la partida, como batallas que se libraron en un hexágono concreto, o quizás el anterior enclave de un Campamento bárbaro. Para aprovecharlos debes formar un "Arqueólogo" que pueda extraer un Artefacto del yacimiento o construir un Sitio de interés.

Si decides extraer un Artefacto, se colocará en cualquier espacio vacío de Gran obra de arte de tus Museos, Palacio o determinadas Maravillas. Una vez colocado, generará Cultura y Turismo. Al igual que las Grandes obras, también puedes colocar Artefactos en diferentes combinaciones dentro de tus Museos y Maravillas para conseguir bonificaciones por Tema, que a su vez generan bonificaciones de Turismo por combinar Grandes obras similares.

Si decides construir un Sitio de interés, recibirás Cultura en función de la época del enclave de la Excavación arqueológica. Cuanto más antiguo sea, más Cultura recibirás por turno. Además, tus sitios de interés también pueden generar Turismo si construyes Hoteles o Aeropuertos.

Civilization V: Cambia el mundo incluye un gran número de cambios en los sistemas cultural y económico, así como nueve civilizaciones nuevas, más unidades y edificios, nuevas maravillas, grandes personajes y políticas sociales. Estos cambios y añadidos pondrán a prueba, y quizá cambiarán, la manera en que juegas, pues introducirán todavía más sofisticación a eso de que construyas una civilización que resista el paso del tiempo.

INTERCAMBIO

Durante la mayor parte de la historia de la humanidad, el comercio interno y el externo han sido el motor de la economía de las naciones. Aunque puedes conseguir Oro de muchas formas, ahora puedes fundar rutas comerciales entre una ciudad y una ciudad-estado o una ciudad de otra civilización, lo que te aportará todavía más Oro. Hay dos tipos de rutas comerciales: terrestres y marítimas. Existe un límite a las rutas comerciales que puede fundar una civilización, y también tienen un alcance limitado. El dinero que genera una ruta concreta depende de la diversidad de recursos que haya entre las dos ciudades. La investigación de determinadas tecnologías o la construcción de ciertos edificios o Maravillas puede incrementar la cantidad, el alcance y los ingresos de las rutas comerciales. Además, la religión y la ciencia pueden propagarse a través de una ruta... ¡en ambas direcciones!

CARAVANAS Y BARCOS DE CARGA

Se han añadido dos nuevas unidades a *Civilization V* para crear rutas comerciales terrestres y marítimas. Las Caravanas, disponibles después de investigar la Ganadería, se pueden usar para fundar rutas comerciales terrestres y están limitadas por el terreno y otros obstáculos. Los Barcos de carga, disponibles tras investigar la Navegación a vela, se usan para fundar rutas comerciales marítimas. Las rutas comerciales marítimas pueden generar el doble de Oro que las terrestres. Ninguna de estas dos unidades cuenta para el límite de apilamiento ni se mueve de forma normal; sigue una ruta que se crea automáticamente cuando eliges la ciudad o ciudad-estado de destino.

GUERRA Y SAQUEO

Las rutas comerciales ofrecen muchas ventajas, pero también son vulnerables ante muchas amenazas. Todas las rutas comerciales con civilizaciones enemigas se cortan inmediatamente cuando se declara una guerra. Las rutas comerciales se pueden saquear, pero hacerlo supone declarar la guerra al propietario de la ruta y afectará a la opinión que las demás civilizaciones tienen de ti.

RUTAS COMERCIALES INTERNAS

Se pueden fundar rutas comerciales entre dos ciudades de la misma civilización. Si la ciudad origen de la ruta comercial tiene un Granero, podrá enviar Alimentos a la otra; del mismo modo, si la ciudad tiene Taller, podrá enviar Producción. Las rutas comerciales internas no aportan beneficios a la ciudad de origen y no cuentan para el total de rutas disponibles.

Las rutas comerciales tienen una duración limitada; si no son saqueadas, cuando transcurra el número de turnos podrás elegir una nueva ciudad de origen para tu Caravana o Buque de carga, o seguir comerciando con la ciudad o ciudad-estado anterior.

Si quieres ver los detalles de las rutas comerciales que tienes, consulta la pantalla de Resumen de ruta comercial. Si quieres más información acerca de las rutas comerciales, Caravanas y Buques de carga, consulta la *Civlopedia*.

CONGRESO MUNDIAL

En *Cambia el mundo*, el camino hacia la Victoria diplomática ya no solo consiste en construir las Naciones Unidas, ahora también pasa por ser elegido "Líder mundial". Antes de que suceda nada de esto, debe crearse el Congreso Mundial, una asamblea de todas las civilizaciones existentes que propondrán y votarán diversas resoluciones internacionales y terminará eligiendo al Líder mundial, también por votación. El primer jugador que descubra la Imprenta y entre en contacto con todas las demás civilizaciones fundará el Congreso y se convertirá en su anfitrión, hasta que se apruebe una resolución que traslade el Congreso a otra civilización.

RESOLUCIONES

Antes de cada Congreso, dos civilizaciones podrán proponer resoluciones que, si se aprueban, serán vinculantes: la civilización anfitriona y la que tenga más delegados. Las resoluciones versan sobre diferentes asuntos, como la prohibición del comercio de un recurso de lujo, la imposición de un embargo comercial a otra civilización, la adición de Cultura adicional para las Maravillas y otros muchos aspectos del juego. Además de estas dos, se realiza automáticamente una tercera propuesta, la de cambiar la sede del Congreso. Una propuesta se aprobará si una mayoría de delegados votan a su favor. Futuras votaciones pueden anular resoluciones que hayan sido adoptadas previamente.

PROYECTOS INTERNACIONALES

Los proyectos internacionales también son objeto de las deliberaciones del Congreso Mundial. Si se adopta una propuesta para iniciar un proyecto internacional—como la Estación Espacial Internacional—cada civilización podrá contribuir a su construcción con Producción de sus ciudades. Cuando se complete el proyecto, las civilizaciones que más Producción hayan aportado recibirán grandes beneficios, siendo la que más haya aportado la que más recibirá.

DELEGADOS Y DIPLOMACIA

Las resoluciones propuestas al Congreso se deciden a través de los delegados. Las civilizaciones comienzan con la misma cantidad de delegados, pero pueden conseguir más convirtiéndose en anfitriones del Congreso Mundial, aliándose con ciudades-estado y por medio de diversas resoluciones. La cantidad de delegados que controla cada civilización también aumentará según vayan pasando las eras. Es posible descubrir lo que otras civilizaciones van a votar recurriendo a un espía especial llamado "Diplomático" o compartiendo la misma Ideología. Además, asignar un Diplomático a la capital de otra civilización te permite comerciar con el apoyo de delegados como si fuera un recurso o un tratado de paz.

VICTORIA DIPLOMÁTICA

Cuando la mitad de las civilizaciones lleguen a la Era Atómica (o una a la Era de la información), el Congreso Mundial se convertirá en las Naciones Unidas y será posible una victoria diplomática. Para hacerse con ella, una civilización debe recibir el apoyo del número de delegados suficiente en una resolución de líder mundial.

Si quieres más detalles acerca de las propuestas pendientes y adoptadas, así como de la distribución de delegados y otros aspectos, consulta la pantalla de Resumen del Congreso Mundial. Si quieres saber más acerca de los delegados, las propuestas, el Congreso Mundial y la Victoria diplomática, consulta la Civiloopedia.

AJUSTES EN POLÍTICAS SOCIALES

Se han añadido o modificado varios árboles de Políticas sociales en función de los nuevos sistemas de juego en *Cambia el mundo*. Se han añadido dos árboles de Políticas sociales: Estética y Exploración. Además, todos los árboles de políticas te permiten construir una Maravilla del mundo específica cuando los desbloqueas.

El nuevo árbol de Ideología combina la Autocracia, la Libertad y el Orden. Al construir tres Fábricas o llegar a la era moderna, tendrás que elegir la Ideología que seguirá tu civilización. Cada árbol de Ideología contiene un conjunto de Principios ideológicos únicos que aportan beneficios y bonificaciones, y desbloquea una Maravilla del mundo específica que se puede construir.

Si quieres más información acerca de las Políticas sociales y los Principios ideológicos, visita la Civiloopedia.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

INTERNET

Duplica automáticamente el rendimiento de Turismo de todas tus ciudades, lo que te ayudará a obtener una Victoria cultural más rápido.

Coste: 9240 de Ciencia

Tecnologías necesarias: Telecomunicaciones

Lleva a las tecnologías: Tecnología futura

NUEVOS RECURSOS DE LUJO

ENCLAVE HISTÓRICO

Se descubre con: Arqueología

Rendimientos: Gran obra de los artefactos o Sitio de interés

Se mejora con: Excavación arqueológica

CLAVOS

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: ciudades indonesias

NUEZ MOSCADA

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: ciudades indonesias

PIMIENTA

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: ciudades indonesias

NUEVAS UNIDADES

UNIDADES NO COMBATIENTES

ARQUEÓLOGO

Movimiento: 4

Requisito tecnológico: Arqueología

Coste: 200

Capacidades especiales: es una clase especial de Trabajador que se usa para excavar Enclaves históricos.

CARAVANA

Requisito tecnológico: Ganadería

Coste: 75

Capacidades especiales: funda rutas comerciales terrestres.

BARCO DE CARGA

Requisito tecnológico: Navegación a vela

Coste: 100

Capacidades especiales: funda rutas comerciales marítimas.

UNIDADES DE RECONOCIMIENTO

RASTREADOR

Fuerza: 8

Movimiento: 2

Coste: 45

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los shoshoni. Permite elegir beneficio al descubrir una Ruina antigua.

UNIDADES DE COMBATE A DISTANCIA

BAZUCA

Fuerza: 85, a distancia 85

Alcance: 1

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Fisión nuclear

Coste: 375

Capacidades especiales: ninguna

SOLDADO CON HACHA BÁRBARO

Fuerza: 9, a distancia 9

Alcance: 1

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Rueda

Coste: 56

Capacidades especiales: es el sustituto bárbaro del Arquero en carro.

UNIDADES MONTADAS

CABALLERÍA BEREBER

Fuerza: 34

Movimiento: 4

Requisito tecnológico: Belicología

Coste: 225

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: una unidad exclusiva de los marroquíes. Recibe bonificaciones de combate cuando lucha en casillas de Desierto y en territorio marroquí.

INCURSOR COMANCHE

Fuerza: 34

Movimiento: 4

Requisito tecnológico: Belicología

Coste: 200

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los shoshoni. Es más rápida y barata que la caballería normal.

HÚSAR ALADO

Fuerza: 28

Movimiento: 5

Requisito tecnológico: Metalurgia

Coste: 185

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los polacos. Es una unidad montada pesada, especializada en vencer unidades montadas. Es más rápida y poderosa que el Lancero, al que sustituye. Obliga al defensor a retirarse cuando le causan más daño del que recibe.

UNIDADES DE CUERPO A CUERPO

IMPI

Fuerza: 16

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Administración pública

Coste: 90

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los zulúes, especializada en vencer unidades montadas. Además, realiza un ataque de iniciativa a distancia antes de combatir.

SOLDADO CON KRIS

Fuerza: 14

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Forja del hierro

Coste: 75

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los indonesios. Utiliza un arma mística con capacidades especiales que se desbloquean en combate.

PRACINHA

Fuerza: 70

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Plástico

Coste: 375

Capacidades especiales: una unidad exclusiva de los brasileños. Gana puntos hacia las Edades de Oro al derrotar enemigos. Estos puntos se doblan en tierra extranjera.

TORRE DE ASEDIO

Fuerza: 12

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Matemáticas

Coste: 75

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los asirios. Confiere bonificaciones de ataque contra las ciudades a las unidades que haya cerca. Solo puede atacar ciudades.

PELOTÓN DE XCOM

Fuerza: 110

Movimiento: 2

Requisito tecnológico: Nanotecnología

Coste: 400

Capacidades especiales: ascenso Skyranger (puede lanzarse en paracaídas hasta a 40 hexágonos).

UNIDADES NAVALES DE ABORDAJE

NAO

Fuerza: 20

Movimiento: 5

Requisito tecnológico: Astronomía

Coste: 120

Capacidades especiales: unidad exclusiva de los portugueses. Tiene la capacidad de dar más Oro y PX en las ciudades extranjeras, pero solo una vez.

UNIDADES NAVALES A DISTANCIA

GRAN GALEAZA

Fuerza: 18, a distancia 20

Alcance: 2

Movimiento: 3

Requisito tecnológico: Brújula

Coste: 110

Capacidades especiales: una unidad exclusiva de los venecianos. Es más fuerte, pero también más cara, que la Galeaza.

NUEVOS EDIFICIOS

AEROPUERTO

Requisito tecnológico: Radar
Requisitos de edificios: ninguno
Coste: 400
Mantenimiento: 5

Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: el 50% de la Cultura por Grandes maravillas del mundo, Maravillas naturales y Mejoras se suma a la producción de Turismo de la ciudad. Aumenta un 50% la producción de Turismo de las Grandes obras. Permite el aerotransporte.

CANDI

Requisito tecnológico: Teología
Requisitos de edificios: ninguno
Coste: 120
Mantenimiento: 1
Fe: 2

Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: este edificio exclusivo de los indonesios para la Edad Media sustituye al Jardín. Debe construirse al lado de un Río o de un Lago. Proporciona +2 de Fe por cada religión del mundo que tenga al menos un seguidor en la ciudad, además de un +25% a la producción de Grandes personajes en ella.

CARAVANSERAI

Requisito tecnológico: Equitación
Requisitos de edificios: ninguno
Coste: 120
Mantenimiento: ninguno
Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: las rutas comerciales internacionales que se originen en esta ciudad tienen un 50% más de alcance y producen 2 de Oro más.

ESTABLO DUCAL

Requisito tecnológico: Equitación
Requisitos de edificios: ninguno
Coste: 75
Mantenimiento: ninguno
Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: este edificio exclusivo de los polacos para la Época clásica sustituye al Establo. Proporciona un +15% a la Producción y +15 PX por unidades montadas. Cada Pastizal que explote esta ciudad concede +1 a la Producción y +1 al Oro.

HOTEL

Requisito tecnológico: Refrigeración
Requisitos de edificios: ninguno
Coste: 300
Mantenimiento: ninguno
Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: el 50% de la Cultura por Grandes maravillas del mundo, Maravillas naturales y Mejoras se suma a la producción de Turismo de la ciudad. Aumenta un 50% la producción de Turismo de las Grandes obras.

IKANDA

Requisito tecnológico: Forja del bronce
Requisitos de edificios: -
Coste: 75
Mantenimiento: 1
Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: este edificio de la Antigüedad exclusivo de los zulúes sustituye a los Cuarteles. Confiere ascensos únicos a las unidades de cuerpo a cuerpo anteriores a la pólvora.

BIBLIOTECA REAL

Requisito tecnológico: Escritura
Requisitos de edificios: -
Coste: 75
Mantenimiento: 1
Grandes obras: 1 de la literatura
Espacio para especialistas: ninguno
Efectos: este edificio de la Antigüedad exclusivo de los asirios sustituye a la Biblioteca. Proporciona un espacio para una Gran obra de la literatura que, cuando se llena, concede más PX a las unidades entrenadas. Proporciona +1 a Ciencia por cada dos ciudadanos que haya en la ciudad.

NUEVAS MEJORAS

EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA

Requisito tecnológico: Arqueología
Puede construirse en: Enclave histórico
Efectos: solo la puede construir un Arqueólogo. Tras acabarla, puedes elegir entre crear un Sitio de interés permanente o usar el Artefacto para ponerlo en el espacio para una Gran obra de arte.

CAMPAMENTO DE PALO DE PERNAMBUCO

Rendimientos: +2 de Oro
Requisito tecnológico: Maquinaria
Puede construirse en: Selva
Efectos: es una mejora exclusiva de la Edad Media para los brasileños. Proporciona +2 a Cultura tras investigar la Acústica.

CHATEAU

Rendimientos: +2 a Cultura y +1 de Oro
Requisito tecnológico: Caballería
Puede construirse en: Pradera, Llanura, Desierto, Tundra y Nieve. Solo puede construirse adyacente a un recurso de lujo y nunca al lado de otro Chateau.
Efectos: es una mejora exclusiva de la Edad Media para los franceses. Proporciona +1 a Cultura y +2 de Oro tras investigar el Vuelo, así como un 50% de bonificación de defensa en la casilla mejorada.

FEITORIA

Rendimientos: +50% de bonificación de defensa
Requisito tecnológico: Navegación
Puede construirse en: Pradera, Llanura, Desierto, Tundra y Nieve
Efectos: es una mejora exclusiva del Renacimiento para los portugueses.

KASBAH

Rendimientos: +1 a Alimentos, +1 a Producción, +1 de Oro y +50% de bonificación de defensa.

Requisito tecnológico: Caballería

Puede construirse en: Desierto

Efectos: es una mejora exclusiva de la Edad Media para los marroquíes.

NUEVAS MARAVILLAS NATURALES

MINAS DEL REY SALOMÓN

Las minas del rey Salomón ejercían tal atractivo sobre los exploradores europeos de África del siglo XIX como ejerciera El Dorado sobre los conquistadores españoles del Nuevo Mundo en el siglo XVI. Cuando los europeos encontraron por primera vez las ruinas misteriosas de la antigua ciudad de Zimbabue, en el este de África, su ubicación los confundió y se negaron a pensar que hubieran sido el centro de un imperio nativo floreciente. Se propusieron diversas explicaciones a su existencia, pero la que capturó la imaginación popular fue que el Gran Zimbabue sirvió de refugio para los trabajadores de las minas del rey Salomón y los protegió en las montañas de Chimanimani. Allí, a miles de kilómetros de Palestina, se creía que podría encontrarse el tesoro del rey bíblico, compuesto de piedras y metales preciosos. Durante varias décadas, los aventureros y los cazadores de fortunas buscaron sin éxito las legendarias minas.

Rendimientos: 6 de Producción

Coste del movimiento: infranqueable

LAGO VICTORIA

Con una superficie de más de 67 000 kilómetros cuadrados, el lago Victoria es el lago más grande de África, el segundo lago de agua dulce y el mayor lago tropical del mundo. Dos grandes ríos nacen de él, el Nilo Blanco y el Katonga. Los primeros registros históricos del lago se deben a mercaderes árabes que buscaban oro, marfil y otros artículos de los nativos mientras avanzaban hacia el interior del continente desde la costa. La búsqueda de las fuentes del Nilo por parte de los exploradores europeos llevó al descubrimiento del lago de manos del inglés John Speke en el año 1858, que lo bautizó en nombre de la monarca británica. El lago es relativamente poco profundo y recibe prácticamente toda su agua de las precipitaciones. Estos factores, combinados con el desarrollo hidroeléctrico de Uganda, han hecho que el lago sea susceptible en extremo al cambio climático, y en el año 2006 los niveles de agua llegaron a su cota más baja en 80 años. El lago Victoria riega una industria agrícola floreciente en sus costas y nutre el mayor negocio pesquero de África.

Rendimientos: 6 de Alimentos

Coste del movimiento: infranqueable

KILIMANJARO

Compuesto por tres conos volcánicos, de los que el más alto alcanza los 5800 metros (lo que lo convierte en el punto más alto de África y la montaña solitaria más alta del mundo), el macizo del Kilimanjaro se encuentra al noreste de Tanzania. Considerado un estratovolcán, dos de sus picos (el Mawenzi y el Shira) están apagados, mientras que el más alto (el Kibo) está inactivo y su última erupción se remonta a hace unos 150.000 años. En 1848, el misionero alemán Johannes Rebmann fue el primero en informar a los europeos acerca de él, aunque durante casi una década se hizo caso omiso de su informe, que hablaba de montañas coronadas de nieve tan cerca del ecuador. Según Johann Krapf, en 1860, los swahilis de la costa llamaban "Kilimanjaro" a la montaña, que quiere decir "montaña de la grandeza" o "de las caravanas". La cumbre de Kibo no se coronó hasta el año 1889, cuando una expedición liderada por el montañero australiano Ludwig Purtscheller y el geólogo alemán Hans Meyer completó el ascenso y se adentró en el cráter.

Rendimientos: 3 de Alimentos y 2 de Cultura

Coste del movimiento: infranqueable

NUEVAS GRANDES MARAVILLAS DEL MUNDO

BOROBUDUR

Requisito tecnológico: Teología

Coste: 300

Producción de Fe: 5

Efectos: debe construirse en una Ciudad santa. Aparecen 3 Misioneros gratis.

BROADWAY

Requisito tecnológico: Radio

Coste: 1060

Producción cultural: 2

Grandes obras: 3 de la música

Efectos: Aparece un Gran músico gratis cerca de la ciudad en la que se ha construido la maravilla. Contiene 3 espacios para Grandes obras de la música.

GLOBE THEATRE

Requisito tecnológico: Imprenta

Coste: 500

Producción cultural: 2

Grandes obras: 2 de la literatura

Efectos: Aparece un Gran escritor gratis cerca de la ciudad en la que se ha construido la maravilla. Contiene 3 espacios para Grandes obras de la literatura.

ESTACIÓN ESPACIAL INTERNACIONAL

Coste: 850 por civilización

Efectos: +1 a la Producción de los Científicos y +1 a la de Ciencia de los Ingenieros. Los Grandes científicos proporcionan un 33% más de Ciencia cuando se utiliza para descubrir nueva tecnología. Solo se puede construir en colaboración mediante el Congreso Mundial.

FUERTE ROJO

Requisito tecnológico: Metalurgia

Coste: 625

Cultura: 1

Defensa: 12

Puntos de Gran científico: 1

Efectos: Los edificios defensivos de todas las ciudades aumentan su eficacia en un 25%.

PARTENÓN

Requisito tecnológico: Dramaturgia y poesía

Coste: 250

Producción cultural: 4

Grandes obras: 1 de Arte o 1 Artefacto

Efectos: contiene una Gran obra de arte incorporada en el espacio de Gran obra.

PRORA

Requisito tecnológico: Vuelo

Coste: 1060

Rendimiento de felicidad: 2

Ideología necesaria: Autocracia

Efectos: requiere Autocracia. Además de +2 a Felicidad, el Centro de Prora también proporciona +1 a Felicidad por cada 2 polífticas que hayas adoptado. Elige gratis una políftica social.

GALERÍA DE LOS UFFIZI

Requisito tecnológico: Arquitectura

Coste: 625

Producción cultural: 2

Grandes obras: 3 de Arte o Artefactos

Efectos: Requiere Estética. Aparece un Gran artista cerca de la ciudad en la que se ha construido la maravilla. Contiene 3 espacios para Grandes obras de arte.

NUEVAS MARAVILLAS NACIONALES

GREMIO DE ARTISTAS

Requisito tecnológico: Gremios

Coste: 150

Mantenimiento: 1 de Oro

Puntos de Gran artista: 2

Especialistas: 2 artistas

Efectos: Proporciona 3 puntos de Grandes personajes (PGP) para conseguir un Gran artista. Asigna hasta dos especialistas a este edificio para ganar Cultura y aumentar la velocidad a la que consigues Grandes artistas (3 de Cultura y 3 PGP por especialista).

COMPAÑÍA DE LAS INDIAS ORIENTALES

Requisito tecnológico: Gremios

Coste: 155

Producción de Oro: 4

Edificios necesarios: Mercado

Efectos: debe haber un Mercado en todas las ciudades. El coste será mayor cuantas más ciudades haya en el imperio. Las rutas comerciales que otros jugadores abran a una ciudad con la Compañía de las Indias Orientales generarán 4 de Oro más para el dueño de la ciudad y el dueño de la ruta comercial ganará 2 de Oro más por ella.

GREMIO DE MÚSICOS

Requisito tecnológico: Acústica

Coste: 200

Mantenimiento: 1 de Oro

Puntos de Gran músico: 3

Especialistas: 2 músicos

Efectos: Proporciona 3 puntos de Grandes personajes (PGP) para conseguir un Gran músico. Asigna hasta dos especialistas a este edificio para ganar Cultura y aumentar la velocidad a la que consigues Grandes músicos (3 de Cultura y 3 PGP por especialista).

OFICINA NACIONAL DE VISITANTES

Requisito tecnológico: Telecomunicaciones

Coste: 430

Mantenimiento: 2 de Oro

Edificios necesarios: Hotel

Efectos: debe haber un Hotel en todas las ciudades. El coste será mayor cuantas más ciudades haya en el imperio. El 100% de la Cultura por Grandes maravillas del mundo, Maravillas naturales y Mejoras se suma a la producción de Turismo de la ciudad. Aumenta un +100% la producción de Turismo de las Grandes obras.

GREMIO DE ESCRITORES

Requisito tecnológico: Dramaturgia y poesía

Coste: 100

Mantenimiento: 1 de Oro

Puntos de Gran escritor: 1

Especialistas: 2 escritores

Efectos: proporciona un punto de Grandes personajes (PGP) para conseguir un Gran escritor. Asigna hasta dos especialistas a este edificio para ganar Cultura y aumentar la velocidad a la que consigues Grandes escritores (3 de Cultura y 3 PGP por especialista).

NUEVAS CIVILIZACIONES

ASIRIA

Los múltiples reinos antiguos de Asiria, ahora largamente cubiertos por el polvo de la historia, se contaron varias veces entre los más prósperos y poderosos de la Tierra. Alrededor de su centro, Mesopotamia (norte del Iraq actual), fundaron Asiria los descendientes semíticos de los refugiados acadios y sumerios tras la caída del Imperio Acadio en c. 2154 a. C., cuyos idiomas y costumbres se fusionaron lentamente en dos pueblos mesopotámicos: los asirios al norte y los babilonios al sur. Pese al gran número de intentos iniciales de formar un reino independiente, los asirios se vieron frustrados continuamente por la expansión de sus vecinos, especialmente Babilonia. Finalmente, empezando por el cuasilegendario Tudia, los reyes asirios consiguieron fundar un gran imperio, y en más de una ocasión Asiria se convirtió en el estado más poderoso de la zona. No obstante, Asiria también siguió sufriendo a manos de sus vecinos rivales, y hacia el siglo VI a. C. el imperio desapareció.

Líder: Asurbanipal

Asurbanipal, rey de Asiria durante más de 40 años a mediados del siglo VI a. C., es famoso en la historia por su insaciable sed de conocimientos, que mantuvo gracias a cuidadosas negociaciones y a implacables conquistas. Quiso hacerse con los textos y las historias de un amplio abanico de culturas y civilizaciones vecinas de su imperio y, cuando estos se negaban, recurría al conflicto directo o a la simple amenaza de violencia. Reunió un gran archivo de manuscritos y tablillas de escritura cuneiforme que lleva su nombre, creando así una de las mejores bibliotecas de material antiguo del mundo.

Rasgo exclusivo:

Tesoros de Nínive: cuando conquistes una ciudad, ganarás una tecnología gratis que haya descubierto su dueño. Solo puede suceder una vez por ciudad enemiga.

Rasgo exclusivo:

Torre de asedio (sustituye a la Catapulta)

Edificio exclusivo:

Biblioteca real (sustituye a la Biblioteca)

BRASIL

Entre las antiguas colonias, Brasil es único en las Américas porque, además de conseguir su independencia por una vía relativamente pacífica, no se fragmentó en países separados, como hicieron las posesiones españolas y británicas. Brasil fue una colonia portuguesa desde la llegada de Pedro Cabral, que la reclamó para su soberano en el año 1500 d. C., hasta que la familia real, exiliada de su patria, que había sido ocupada, lo elevó a la categoría de reino en 1815. La independencia completa se consiguió en 1822, cuando se creó el Imperio de Brasil con una monarquía constitucional y un gobierno parlamentario. Con el derrocamiento de Pedro II, el segundo y último emperador, se convirtió en una república en 1889. Aunque la república sufriría dictaduras y juntas militares durante el siglo siguiente, la verdadera democracia regresó en los años 1980,

cuando el primer gobierno civil electo subió al poder tras una transición negociada. Gracias a una sucesión de líderes capaces, Brasil ha conseguido la estabilidad política y económica, se ha convertido en un miembro vital e influyente de la comunidad internacional y ha logrado al fin "el tesoro de su destino".

Líder: Pedro II

Pedro II fue el primer monarca de Brasil nacido allí y durante su largo reinado aportó estabilidad y progreso a su tierra y además la convirtió en una de las potencias preeminentes de Sudamérica. Fue un hombre serio y tranquilo que se consideraba el árbitro de la vida política de su país y utilizó el poder de la monarquía constitucional para apartar a los poderosos grupos políticos que pretendían adueñarse de Brasil. El auge del republicanismo entre los estudiantes, la incierta sucesión imperial, el descontento de las clases altas por la emancipación de los esclavos de Brasil y otras cuestiones controvertidas encontraron su expresión en un golpe de estado militar que, en noviembre de 1889 depuso a la monarquía en tan solo unas horas.

Rasgo exclusivo:

Carnaval: el rendimiento del Turismo se dobla durante sus Edades de Oro. Gana Grandes artistas, músicos y escritores un 50% más rápido durante sus Edades de Oro.

Rasgo exclusivo:

Pracinha (sustituye a la Infantería)

Mejora exclusiva:

Campamento de palo de Pernambuco

INDONESIA

La historia de las 18.307 islas que comprenden el archipiélago indonesio es en realidad la de cientos de ciudades-estado, pequeños reinos y algunos imperios. El primero de ellos se cree que fue el reino de Dvipantara, que se menciona en la epopeya india del *Ramayana*, compuesta cerca del 200 a. C. El último reino hindú importante, el Imperio Majapahit, unificó gran parte del archipiélago en el siglo XIII a. C. Lo siguieron una sucesión de sultanatos islámicos que dominaron las islas importantes hasta la llegada de los exploradores y comerciantes europeos. Conocidas como las "islas de las Especias" para los europeos, a horcajadas entre las rutas comerciales entre el Lejano Oriente y Occidente, portugueses, españoles, británicos y holandeses anhelaron el control de la cadena de islas hasta que la Compañía Holandesa de las Indias Orientales se hizo con el dominio de Indonesia. Pese a un conflicto armado de cuatro años para conseguir independizarse de los holandeses tras la Segunda Guerra Mundial, y períodos de agitación desde entonces, el país hoy en día es más estable, progresista y armonioso que nunca, aunque se dan ocasionales estallidos de violencia sectaria y política. El lema nacional de Indonesia refleja el pluralismo étnico, religioso, cultural y lingüístico resultante de este pasado de enfrentamientos: *Bhinneka Tunggal Ika* ("Unidad en la diversidad").

Líder: Gajamada

Gajamada (cuya traducción libre es "elefante general"), héroe de Indonesia y símbolo de orgullo y patriotismo nacional, fue primer ministro del Imperio Majapahit durante buena parte del siglo XIV. Aunque se tiene muy poca información acerca de su infancia y su educación, se sabe que nació plebeyo y logró acceder al poder con su inteligencia y su astucia como únicas armas, así como su famosa ferocidad en combate. Con el tiempo asumió el puesto de primer ministro y logró grandes éxitos para el imperio, conquistó muchos de los reinos isleños vecinos y fue el primero en unir gran parte del territorio que abarca la Indonesia actual.

Rasgo exclusivo:

Isleños especieros: cada una de las 3 primeras ciudades fundadas en continentes diferentes al de inicio de Indonesia proporciona 2 recursos de lujo únicos (y nunca puede ser arrasada).

Unidad exclusiva:

Soldado con kris (sustituye al Soldado con espada)

Edificio exclusivo:

Candi (sustituye al Jardín)

MARRUECOS

Pese a que la zona que comprende Marruecos lleva habitada desde la Antigüedad –con asentamientos fundados por los fenicios, los cartagineses, los romanos y los vándalos–, el país se unificó por primera vez tras la revuelta de los bereberes (739-743) que depuso al gobierno árabe omeya. Con los sucesivos califatos islámicos almohade y almorávide, Marruecos dominó el vasto Magreb, una región del noroeste de África que engloba las cordilleras del Atlas y del Rif, el Sáhara Occidental y la costa mediterránea meridional. En el año 1554, el sultán saadí Mohamed ash-Sheikh derrotó a los wataídas y reclamó la soberanía de todo Marruecos. El país rechazó varias invasiones e incursiones de los europeos y de los turcos otomanos durante el siglo siguiente, lo que lo convirtió en el único país árabe que nunca sufrió la dominación otomana. El siglo XVII vio el auge de la Dinastía Alauita, que sigue gobernando como monarquía constitucional. Pese a un período de cincuenta años como protectorado francés y español, Marruecos consiguió conservar su cultura propia y su identidad política. Hoy en día, Marruecos –que consiguió su independencia en 1958– es uno de los estados musulmanes más progresistas y mantiene fuertes lazos económicos y culturales con las naciones occidentales liberales.

Líder: Ahmad al-Mansur

Ahmed Al-Mansur, uno de los líderes más influyentes de la historia del norte de África, tuvo un impacto fundamental en el futuro de Marruecos. Fue el sexto sultán de la Dinastía Saadí durante el siglo XVI d. C. y destacó como astuto diplomático que aprovechó la ubicación estratégica de Marruecos para colocar a su reino como protagonista en el escenario mundial del Renacimiento. Su política de centralización le valió que consiguiera evitar las exigencias del sultán otomano, su gobernante nominal. La creciente riqueza saadí debido al comercio y a un sistema impositivo eficiente le permitió participar en muchas empresas culturales. Al-Mansur propició la inmigración de artistas de tierras musulmanas y cristianas y su capital, en Marrakech, fue famosa por su esplendor.

Rasgo exclusivo

Puerta hacia África: Recibe +3 de Oro y +1 de Cultura por cada ruta comercial internacional con una civilización o una ciudad-estado comunicada con Marruecos. Las demás civilizaciones reciben +2 de Oro por cada ruta comunicada con Marruecos.

Unidad exclusiva:

Caballería bereber (sustituye a la Caballería)

Mejora exclusiva:

Kasbah

POLONIA

Invasión, ocupación, partición, rebelión y renacimiento: este ciclo ha caracterizado la historia, trágica y triunfal, de Polonia durante el milenio pasado. Situada entre el mar Báltico al norte y las montañas de los Cárpatos al sur, la llanura polaca ha servido de puerta de entrada para las invasiones del centro de Europa desde oriente y las invasiones de grandes extensiones de Rusia desde occidente. Polonia se convirtió en una

entidad política y étnica reconocible a mediados del siglo X bajo la dinastía de reyes Piast; su historia moderna empieza en 966 cuando el primer monarca, Miecislao I, se convirtió al cristianismo. Durante los siglos posteriores, las fortunas de Polonia aumentaron y disminuyeron en manos de poderosos vecinos e invasores, desde los Caballeros Teutones hasta la Horda de Oro mongola pasando por las fuerzas de la Unión Soviética. Restablecidos como nación libre en 1918, aunque asolados por dos guerras mundiales, pocos pueblos han sufrido tanto en el siglo XX como los polacos. Tras medio siglo de gobierno totalitario como satélite comunista, en los años 1980, el movimiento polaco Solidaridad supervisó su transformación en estado soberano una vez más.

Líder: Casimiro

El rey Casimiro III, el único rey polaco en recibir el sobrenombre de "El Grande", reinó durante el siglo XIV y demostró ser un gobernante capaz que confió en su habilidad diplomática y el buen juicio de sus decisiones para mejorar enormemente el bienestar de su pueblo y la seguridad de su reino. Aunque el predecesor de Casimiro, su padre el rey Vladislao I, era respetado por haber unido un reino dividido, Casimiro heredó un reino plagado de desafíos. Saneó una economía maltrecha, reforzó el ejército, codificó la ley y amplió las fronteras de Polonia; dejó el país mucho mejor de como lo encontró y firmó su legado como uno de los más grandes reyes de Polonia.

Rasgo exclusivo:

Solidaridad: recibe una Política social gratis cuando avances a la siguiente época.

Unidad exclusiva:

Húsar alado (sustituye al Lancero)

Edificio exclusivo:

Establo ducal (sustituye al Establo)

PORTUGAL

Habitado desde la prehistoria, los comerciantes fenicios y posteriormente los cartagineses llegaron a Portugal en el primer milenio a. C., y allí se encontraron con las tribus celtas que se habían ido abriendo paso hasta Iberia por los Pirineos. En los siglos siguientes, los romanos, los suevos y los visigodos gobernaron la península; pero se podría decir que la historia de Portugal empieza con la invasión musulmana del 711. Durante la Reconquista, nació Portugal como reino cristiano independiente en 1139. Encabezando la época de los descubrimientos, en los siglos XV y XVI establecería el primer imperio mundial, que abarcaba desde América del sur a África hasta llegar al Lejano Oriente. Después de la revolución de 1910 que terminó con la monarquía, Portugal sufrió una serie de juntas y de dictaduras hasta que al fin se celebraron unas elecciones democráticas en 1975. Aprobaría una nueva constitución en 1976 y pasaría a formar parte de la CEE en 1986, lo que le aseguró seguir siendo una democracia.

Líder: María I

Sin duda, María I, perteneciente a una dinastía caracterizada por la tragedia y la locura, es la reina más conocida y quizás la más amada por el pueblo portugués. A la muerte de su padre, María se convirtió en la primera monarca regente incontestable de Portugal y reinó en los tiempos más turbulentos de la nación. Como reina, maniobró para acabar con los excesos del consejero jefe de su padre, que era un auténtico tirano cuando María subió al trono. Pero la muerte de su marido, de su hijo mayor y de su hija en un breve lapso de tiempo afectaron tanto a la devota María que sufrió un acceso de locura en 1792. Tras la invasión de Napoleón, en 1807, María, junto al resto de la familia real, huyó a Brasil. Incapacitada por su locura creciente, María I murió en Río de Janeiro en 1816.

Rasgo exclusivo:

Mare Clausum: la diversidad de recursos aporta el doble de Oro a Portugal en las rutas comerciales internacionales.

Unidad exclusiva:

Nao (sustituye a la Carabela)

Mejora exclusiva:

Feitoría

SHOSHONI

Los shoshoni provienen de la mezcla de diversos pueblos indígenas que vivieron en la parte occidental de América del Norte durante miles de años. El idioma shoshoni, una lengua uto-azteca, fue su característica más notable y tan extendido estaba que, pese a la multiplicidad de dialectos, los miembros de tribus lejanas podían conversar con facilidad. En su mejor momento, los shoshoni se extendían desde el norte de Idaho hasta el norte de Arizona y desde el este de California hasta el oeste de Montana. Entre los primeros contactos entre shoshoni y blancos se incluyen el paso de la expedición de Lewis y Clark por sus tierras septentrionales en el año 1805 y la llegada de tramperos y comerciantes de pieles a las montañas Rocosas en la década de 1820. A los exploradores blancos los siguieron los pioneros blancos, especialmente los asentamientos mormones en Utah, alrededor del lago Great Salt Lake, en el corazón de las tierras de la tribu shoshoni. Durante las tres generaciones siguientes, los jefes shoshoni lucharon contra la pérdida de sus terrenos de caza, la destrucción de su cultura y las reubicaciones forzadas a las que los sometió el ejército de los EE. UU. Pero, aunque valiente, la lucha resultó inútil. En el año 1890, el último shoshoni fue trasladado a las reservas que administraba la Oficina de Asuntos de Nativos Estadounidenses.

Líder: Pocatello

El jefe Pocatello dedicó su vida a buscar una forma de coexistir con los colonos blancos que invadían su territorio. Aunque los shoshoni de Pocatello sí atacaron a los colonos y a sus carromatos, lo hicieron en venganza por las vejaciones y los ataques de los blancos. Pocatello ya era jefe cuando los primeros inmigrantes mormones llegaron al valle de Salt Lake en el año 1847. Aunque las relaciones entre los shoshoni y los mormones eran muy precarias, se culpó a la banda de guerreros de Pocatello de cada vez más ataques a blancos a lo largo de las rutas de California, Salt Lake y Oregón. El ejército le persiguió durante cinco años hasta que Pocatello firmó el tratado de Fort Bridger en 1868, por el que su tribu fue reubicada en la reserva del río Snake. Y allí murió, desalentado por el futuro de su pueblo.

Rasgo exclusivo:

Gran extensión: las ciudades recién fundadas comienzan con más territorio. Las unidades reciben una bonificación de combate al luchar en su territorio.

Unidad exclusiva:

Rastreador (sustituye al Batidor)

Unidad exclusiva:

Jinete comanche (sustituye a la Caballería)

VENECIA

La *serenissima* ("la más serena" o "sublime") República de Venecia se construyó sobre islas, en una laguna del mar Adriático, y se convirtió en el mayor puerto marítimo de la Europa medieval y del Renacimiento, el eslabón comercial y cultural del continente con Oriente. Creada por los refugiados romanos de las invasiones germanas y hunas, en el año 726 d. C. los habitantes de la ciudad se rebelaron contra el gobierno bizantino, se

proclamaron república libre y eligieron al primero de los 117 dogos que administraría la ciudad-estado. Desde el siglo IX hasta el XII, Venecia se desarrolló hasta convertirse en una potencia naval y comercial que dominaba las rutas comerciales mediterráneas desde el Levante y Oriente hasta Marruecos y España. En el año 1797, Napoleón conquistó la ciudad, que nunca más volvería a ser independiente. El espectáculo de sus canales, sus iglesias de mármol, los frescos de sus palacios y las magníficas obras de arte que se reflejan en las brillantes aguas de la laguna bajo el cielo azul la han convertido en uno de los lugares más románticos de la civilización moderna.

Líder: Enrico Dandolo

Enrico Dandolo, el cuadragésimo segundo dogo de Venecia, fue famoso por su piedad y su longevidad, e igualmente conocido por su papel en la Cuarta Cruzada, que provocó el saqueo de Constantinopla y la caída del Imperio Bizantino. Lo más sorprendente de todo esto es que Enrico era ciego. Nació en el seno de una familia poderosa y sirvió a la república como diplomático durante gran parte de su vida. En junio del 1192 fue elegido dogo ya a una edad avanzada, pero aceptó el puesto con energía. Dandolo "cogió la cruz" y convirtió a Venecia en el principal socio financiero de la cruzada. A la postre, esto provocaría el ataque a Constantinopla en 1204, en el que el dogo estuvo presente y participó de forma activa. Murió poco después y fue enterrado en Santa Sofía.

Rasgo exclusivo:

Serenísima: no puede conseguir colonos ni anexionarse ciudades. Duplica la cantidad normal de rutas comerciales disponibles. Un Mercader de Venecia aparecerá tras investigar la Óptica. Puede comprar en ciudades fítere.

Unidad exclusiva:

Mercader de Venecia

Unidad exclusiva:

Gran galeaza (sustituye a la Galeaza)

ZULÚES

Al principio de cada invierno, los guerreros zulúes conquistadores se reunían en su tierra ancestral para comprometerse a nuevas glorias con el grito "ngathi impi" (libremente: "por nosotros, guerra"). Este era el espíritu con el que Chaka forjó un Imperio Zulú y Cetshwayo desafío a los poderosos británicos. En el 1816 d. C., Chaka se convirtió en jefe de una tribu zulú relativamente insignificante. Dos años después, se haría con el liderazgo de la tribu de su mentor, los mtetwa. Los siguientes jefes zulúes se enfrentaron a los colonos blancos: primero a los voortrekkers holandeses y luego a Colonia del Cabo, de Gran Bretaña. Esto último provocó las guerras anglo-neerlandesas en las que, a pesar de las primeras victorias, Cetshwayo fue derrotado en 1879. El Imperio Británico se anexionó las tierras zulúes en 1887. Aunque fueron derrotados y ocupados, el espíritu combativo de los zulúes no murió y posteriores líderes jugarían un papel importante en el fin del apartheid y el gobierno de la Sudáfrica moderna.

Líder: Chaka

"Ataca al enemigo de una vez por todas. No permitas su existencia como tribu o vivirá para volver a lanzarse a tu garganta". Según el diario de H.F. Flynn, estas fueron las palabras de Chaka a su aliado Dingiswayo al respecto de un enemigo derrotado; aunque sean apócrifas, sin duda resumen la filosofía de Chaka. Era un hijo bastardo de un jefe tribal que se impuso a su hermanastro en 1816 y se convirtió en el líder de los zulúes. Logró unir a las tribus nguni y formar el reino zulú. Aunque se le considera un genio militar por sus reformas e innovaciones, también se le ha criticado por la brutalidad de su reinado. Sea como fuere, Chaka estableció los cimientos de un imponente estado zulú. Tras su asesinato en 1828, los zulúes se enfrentaron incluso a los europeos por el control del sur de África.

Rasgo exclusivo:

Ikwa: el mantenimiento de las unidades de cuerpo a cuerpo cuesta un 50% menos. Todas las unidades requieren un 25% de experiencia menos para ganar su siguiente ascenso.

Unidad exclusiva:

Impi (sustituye al Piquero)

Edificio exclusivo:

Ikanda (sustituye a los Cuarteles)

CAPÍTULO 3 - NUEVOS ESCENARIOS

Para *Cambia el mundo* se han creado exprofeso dos escenarios que te permitirán recrear batallas legendarias en América y África en dos momentos fundamentales de la historia. Si quieres más información específica de cada escenario, consulta la Civlopedia cuando cargues el escenario que más te guste.

VISIÓN DE CONJUNTO DE LOS ESCENARIOS

GUERRA DE SECESIÓN

Intenta conservar la Unión o crea un nuevo país. El conflicto épico de la Guerra de Secesión estadounidense enfrenta a la Unión contra la Confederación. Este escenario presenta nuevas unidades y tecnologías de este episodio trágico de la historia estadounidense que enfrentó a hermanos contra hermanos, a padres contra hijos y a primos contra primos. Tu objetivo: capturar la capital enemiga y poner fin a la Guerra de Secesión.

CARRERA POR ÁFRICA

Los europeos se habían hecho con la mayoría de las tierras de los nativos de otras partes, pero no del continente negro de África. Motivados por deseos de aventura, riqueza y sed de conocimientos, los exploradores y los colonos se adentraban por el norte y el oeste de África. Allí encontraron reinos perdidos, bestias exóticas e imperios nativos que pusieron a prueba sus deseos de colonización. Juega en la piel de una de las potencias coloniales europeas o en la de uno de los imperios africanos. Este escenario incluye tres de las nuevas civilizaciones (Marruecos, Portugal y los zulúes) y otras tres exclusivas (Bélgica, Italia y los bóers). En él encontrarás muchas unidades y edificios únicos, nuevas Maravillas naturales, cambios en el sistema económico, Grandes obras, Excavaciones arqueológicas y aspectos del juego modificados.

CAPÍTULO 4 - APÉNDICE

NUEVAS UNIDADES

Nombre de la unidad	Fuerza	Movimiento/alcance	Requisitos	Capacidad especial
Unidades de reconocimiento				
Rastreador	8	2		Una unidad exclusiva de los shoshoni. Permite elegir beneficio al descubrir una Ruina antigua.
Unidades de cuerpo a cuerpo				
Impi	16	2	Administración pública	Una unidad exclusiva de los zulúes especializada en acabar con unidades montadas. Además, realiza un ataque de iniciativa a distancia antes de combatir.
Soldado con kris	14	2	Forja del hierro	Una unidad exclusiva de los indonesios. Utiliza un arma mística con capacidades especiales que se desbloquean en combate.
Pracinha	70	2	Plástico	Una unidad exclusiva de los brasileños. Gana puntos hacia las Edades de Oro al derrotar enemigos.
Torre de asedio	12	2	Matemáticas	Una unidad exclusiva de los asirios. Confiere bonificaciones de ataque contra las ciudades a las unidades que haya cerca. Solo puede atacar ciudades.
Pelotón de XCOM	110	2	Nanotecnología	Ascenso Skyranger puede lanzarse en paracaídas a más distancia (40 hexágonos)
Unidades de combate a distancia				
Bazuca	85, a distancia 85	2, alcance 1	Fisión nuclear	
Soldado con hacha bárbaro	9, a distancia 9	2, alcance 1	Rueda	El sustituto bárbaro del Arquero en carro.

Nombre de la unidad	Fuerza	Movimiento/alcance	Requisitos	Capacidad especial
Unidades montadas				
Caballería bereber	34	4	Belicología	Una unidad exclusiva de los marroquíes. Recibe bonificaciones de combate cuando lucha en casillas de Desierto y territorio marroquí.
Incursor comanche	34	4	Belicología	Una unidad exclusiva de los shoshoni.
Húsar alado	28	5	Metalurgia	Una unidad exclusiva de los polacos especializada en derrotar a unidades montadas.
Unidades navales a distancia				
Gran galeaza	18, a distancia 20	3, alcance 2	Brújula	Unidad exclusiva veneciana.
Unidades navales de abordaje				
Nao	20	5	Astronomía	Una unidad exclusiva de los portugueses. Tiene la capacidad de dar más Oro y PX.
Unidades no combatientes				
Arqueólogo		4	Arqueología	Es una clase especial de Trabajador que se usa para excavar Enclaves históricos.
Caravana		1	Ganadería	Funda rutas comerciales terrestres.
Barco de carga		1	Navegación a vela	Funda rutas comerciales marítimas.

NUEVOS EDIFICIOS

Nombre del edificio	Requisitos	Mantenimiento	Rendimiento	Espacio para grandes obras	Efectos
Aeropuerto	Radar	5			El 50% de la Cultura por Maravillas del mundo, Maravillas naturales y mejoras se añade a la producción de Turismo de la ciudad, +50% a la producción de Turismo de las Grandes obras. Permite el aerotransporte.
Candi	Teología	1	2 de Fe		Este edificio exclusivo de los indonesios para la Edad Media sustituye al Jardín. Debe construirse al lado de un Río o de un Lago. Concede +2 de Fe por cada religión del mundo que tenga al menos un seguidor en la ciudad, además de un +25% a la producción de Grandes personajes en ella.
Caravanseraí	Equitación				Las rutas comerciales internacionales que se originen en esta ciudad tienen un 50% más de alcance y producen 2 de Oro más.
Establo ducal	Equitación				Este edificio exclusivo de los polacos para la Época clásica sustituye al Establo. Proporciona un +15% a la Producción y +15 PX por unidades montadas. Cada Pastizal que explote esta ciudad concede +1 a la Producción y +1 al Oro.
Hotel	Refrigeración				El 50% de la Cultura por Grandes maravillas del mundo, Maravillas naturales y Mejoras se suma a la producción de Turismo de la ciudad. Aumenta un 50% la producción de Turismo de las Grandes obras.
Ikanda	Foja del bronce	1			Este edificio de la Antigüedad exclusivo de los zulúes sustituye a los Cuarteles. Confiere ascensos únicos a las unidades de cuerpo a cuerpo anteriores a la pólvora.

Nombre del edificio	Requisitos	Mantenimiento	Rendimiento	Espacio para grandes obras	Efectos
Biblioteca real	Escritura	1		1 de Literatura	Este edificio de la Antigüedad exclusivo de los asirios sustituye a la Biblioteca. Proporciona un espacio para una Gran obra de la literatura que, cuando se llena concede más PX a las unidades entrenadas.

NUEVOS ARTÍCULOS DE LUJO

Nombre del recurso	Alimentos	Rendimientos	Oro	Puede encontrarse en:	Se mejora con:
Enclave histórico		Gran obra de los artefactos o Sitio de interés			Excavación arqueológica
Clavos			2	Ciudad indonesia	
Nuez moscada			2	Ciudad indonesia	
Pimienta			2	Ciudad indonesia	

NUEVAS GRANDES MARAVILLAS DEL MUNDO

Nombre de la maravilla del mundo	Tecnología necesaria	Rendimiento	Espacios para grandes obras	Efectos
Borobudur	Teología	5 de Fe		Debe construirse en una Ciudad santa. 3 Misioneros gratis.
Broadway	Radio	2 de Cultura	3 de Música	Un Gran músico aparece gratis cerca de la ciudad en la que se construyó la maravilla.
Globe Theatre	Imprenta	2 de Cultura	2 de Literatura	Un Gran escritor aparece gratis cerca de la ciudad en la que se construyó la maravilla.
Estación Espacial Internacional				+1 a la Producción de los Científicos y +1 a la de Ciencia de los Ingenieros. Los Grandes científicos proporcionan un 33% más de Ciencia cuando se utiliza para descubrir nueva tecnología. Solo se puede construir en colaboración mediante el Congreso Mundial.
Fuerte Rojo	Metalurgia	Cultura 1, Defensa 12, puntos de Gran científico 1		Los edificios defensivos de todas las ciudades aumentan su eficacia en un 25%.

Nombre de la maravilla del mundo	Tecnología necesaria	Rendimiento	Espacios para grandes obras	Efectos
Partenón	Drama y poesía	4 de Cultura	1 de Arte o Artefacto	Contiene una Gran obra de arte incorporada en el espacio de Gran obra.
Prora	Vuelo	2 de Felicidad		Requiere Autocracia. Además de +2 a Felicidad, el Centro de Prora también proporciona +1 a Felicidad por cada 2 políticas que hayas adoptado. Una política social gratis.
Galería de los Uffizi	Arquitectura	2 de Cultura	3 de Arte o Artefacto	Requiere Estética. Aparece un Gran artista cerca de la ciudad en la que se ha construido la maravilla. Contiene 3 espacios para Grandes obras de arte.

NUEVAS MARAVILLAS NACIONALES

Nombre de la maravilla nacional	Tecnología necesaria	Edificio necesario	Mantenimiento	Rendimiento	Espacios para especialistas	Efectos
Gremio de artistas	Gremios		1	2 puntos de Gran artista	2 de Artista	Asigna hasta dos especialistas a este edificio para ganar Cultura y aumentar la velocidad a la que consigues Grandes escritores (3 de Cultura y 3 PGP por especialista).
Compañía de las Indias Orientales	Gremios	Mercado		4 de Oro		El coste aumenta cuantas más ciudades haya en el imperio. Las rutas comerciales que otros jugadores hagan a una ciudad con una Compañía de las Indias Orientales generarán 4 de Oro más para el dueño de la ciudad, y el dueño de la ruta comercial ganará 2 más de Oro por ella.
Gremio de músicos	Acústica		1	3 puntos de Gran músico	2 de Músico	Asigna hasta dos especialistas a este edificio para ganar Cultura y aumentar la velocidad a la que consigues Grandes músicos (3 de Cultura y 3 PGP por especialista).

Nombre de la maravilla nacional	Tecnología necesaria	Edificio necesario	Mantenimiento	Rendimiento	Espacios para especialistas	Efectos
Oficina Nacional de Visitantes	Telecomunicaciones	Hotel		2 de Oro		Debes tener un Hotel en todas las ciudades. El coste aumenta cuantas más ciudades haya en el imperio. El 100% de la Cultura por Maravillas del mundo, Maravillas naturales y Mejoras se añade a la producción de Turismo de la ciudad. +100% a la producción de Turismo de las Grandes obras.
Gremio de escritores	Drama y poesía		1	1 punto de Gran escritor	2 de Escritor	Asigna hasta dos especialistas a este edificio para ganar Cultura y aumentar la velocidad a la que consigues Grandes escritores (3 de Cultura y 3 PGP por especialista).

NUEVAS MARAVILLAS NATURALES

Nombre de la maravilla natural	Movimiento	Rendimiento
Minas del rey Salomón	Infranqueable	6 de Producción
Lago Victoria	Infranqueable	6 de Alimentos
Kilimanjaro	Infranqueable	3 de Alimentos y 2 de Cultura

NUEVA TECNOLOGÍA

Nombre	Tecnología necesaria	Lleva a la tecnología	Desbloquea
Internet	Telecomunicaciones	Tecnología futura	Duplica automáticamente el rendimiento de Turismo de todas tus ciudades, lo que te ayudará a obtener una Victoria cultural más rápido.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en www.taketwogames.com/eula. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ÉSTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

I. LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no: a. Explotar el Software con fines comerciales; b. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutar de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del Software o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO. El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o vídeos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

CONEXIÓN A INTERNET. Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta; una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS

DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICIAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

RESOLUCIÓN. El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se resuelva, deberá destruir o devolver la copia del Software al Otorgante de la licencia, así como destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido." El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c)(1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/ Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUIDAD. Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste —sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños— a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDEMNIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciantes, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

CLÁUSULAS ADICIONALES. El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse siempre mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

LEYES APLICABLES. El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTACTO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)
De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

© 1991-2013 de Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Desarrollado por Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V: Brave New World, Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software y sus respectivos logotipos son todos marcas comerciales de Take-Two interactive Software, Inc. Fork es copyright © 2013 de Fork Particle, Inc. Rapid XML es copyright © 2006-2013 de Marcin Kalicinski. Lua es copyright © 1994-2013 de Lua.org, PUC-Rio. Usa Granny Animation. Copyright © 1999-2013 de RAD Game Tools, Inc. Usa Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 de RAD Game Tools, Inc. © 2013 de NVIDIA Corporation. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA y "The way it's meant to be played" son marcas comerciales o marcas registradas de NVIDIA Corporation en los Estados Unidos y otros países. Intel, el logotipo de Intel y Ultrabook son marcas comerciales de Intel Corporation en los Estados Unidos y otros países. El ícono de las clasificaciones es una marca comercial de la Entertainment Software Association. Todas las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio y no pretende representar ni reflejar ningún evento, persona o entidad real en el contexto histórico del juego.