

MANUAL DEL JUGADOR

EUROPA[®] IV UNIVERSALIS IV



TABLA DE CONTENIDO

1.0	INTRODUCCIÓN	4
1.1	Bienvenido a Europa Universalis IV	4
1.2	Sobre Paradox Development Studio	4
1.3	El Manual y los Foros de Paradox.....	5
1.5	Requisitos del sistema	6
1.6	Acuerdo de Licencia	6
2.0	PRIMEROS PASOS	8
2.1	Perspectiva General.....	8
2.2	Iniciar el Juego	8
2.3	El Menú Principal	8
2.4	El Botón Opciones.....	9
2.5	Los Tutoriales	10
2.6	Iniciar una Partida de Un Solo Jugador	11
2.7	Iniciar una Partida Multijugador.....	15
3.0	EL MAPA PRINCIPAL	17
3.1	Vista General	17
3.2	Terra Incognita.....	18
3.3	La barra de Información.....	19
3.4	La Zona de Estatus.....	21
3.5	El Breviario.....	21
3.6	La Zona de Alertas	23
3.7	El Diálogo de Mensajes	25
3.8	El Minimapa	26
3.9	Modo Sugerencia.....	29
3.10	La Barra de Herramientas.....	29
3.11	El Registro.....	30
4.0	DIRIGIENDO LA NACIÓN	31
4.1	Hacer clic en Tu Escudo.....	31
4.2	Gobierno.....	31
4.3	Diplomacia.....	34
4.4	Economía	37
4.5	Comercio.....	38
4.6	Tecnología.....	40
4.7	Ideas	41
4.8	Misiones y Decisiones.....	49



4.9	Estabilidad y Expansión	50
4.10	Religión	52
4.11	Militar	54
5.0	LAS OTRAS INTERFACES	57
5.1	La Interfaz de Producción	57
5.2	La Interfaz de Provincia	59
5.3	Historia.....	60
5.4	Modificadores Activados.....	60
5.5	Ir a la Capital de Provincia.....	61
5.6	Menú	61
5.7	El Libro de Contabilidad	61
5.8	Encontrar Provincias.....	63
5.9	El Sacro Imperio Romano	63
5.10	El papado	65
6.0	GUERRA	68
6.1	Introducción	68
6.2	Declarar la Guerra.....	68
6.3	Trasladando Tus Fuerzas	69
6.4	Combate Terrestre	70
6.5	Combate Naval.....	71
6.6	Asedio de Guerra.....	72
6.7	¿Estoy Ganando?	74
6.8	Finalizar una Guerra	75
7.0	GANAR LA PARTIDA	77
7.1	Todo lo Bueno se Acaba	77
7.2	Tu Puntuación	77
8.0	MULTIJUGADOR	79
8.1	Iniciar una Partida	79
8.2	Requisitos Previos.....	79
8.3	Interfaz de Inicio de Multijugador	79
8.4	El Vestíbulo.....	80
8.5	Jugabilidad	80
9.0	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	81
9.1	Vista General	81
9.2	Actualizar el Juego.....	81
9.3	Los Foros	81
10.0	CRÉDITOS	82



1.0 INTRODUCCIÓN

1.1 Bienvenido a Europa Universalis IV

Europa Universalis IV es un juego de gran estrategia que se extiende a lo largo de muchas décadas de exploraciones y colonizaciones, desde el declive del Imperio Bizantino hasta la caída de Napoleón; cerca de 400 años de Reformas, Renacimiento, y conquistas esperan a que tú tomes el control de uno de los cientos de países en cualquier punto de la historia que elijas.

¿Conseguirás salvar el Imperio Griego antes de que los otomanos te arrollen? ¿Supervisarás la dominación sueca del Báltico en la Gran Guerra del Norte? ¿Vencerá, la Dinastía Ming a los portugueses en el Este de África? ¿y los españoles en el Nuevo Mundo? ¿O va tu incipiente imperio a desmoronarse y caer, pisoteado por tus enemigos? Todas las decisiones serán tuyas y las consecuencias de cada una de ellas se harán eco a través de la historia durante generaciones.

Todo sucede “en tiempo real”; Europa Universalis IV es un gran juego de estrategia diferente a cualquiera de los que jamás hayas visto. La gama de juegos *Paradox Development Studio* es una serie de juegos de estrategia en el sentido más puro de la palabra, y tendrás que sopesar el poder de tus gobernantes, los deseos de tus ávidos vecinos, y la voluntad de tus súbditos a medida que avances por la delicada cuerda floja entre la gloria y la oscuridad, entre el imperio y la derrota.

El destino de cientos de naciones está en tus manos al buscar cómo salir del caos de la Edad Media y al navegar por el siempre cambiante mundo de la diplomacia, la guerra, el comercio, la agitación, la confusión religiosa, el desarrollo científico, las exploraciones y las colonizaciones.

Este no es un simple juego de conquistas. Si eres suficientemente bueno y además tienes suerte, podrás, ciertamente, conquistar el mundo; pero a menudo, mantener tu imperio firme e intacto en un juego abierto y desafiante como éste, ya es una victoria en sí. ¿Quieres gobernar el Sacro Imperio Romano, el Sogunato de Japón, o simplemente la pequeña ciudad de Ulm? ¿Serás otro Daimyo, otro Principado destinado a ser absorbido por Prusia, o dirigirás la pequeña Ulm en dirección a una dominación mundial? Ahora es el momento de descubrirlo.

1.2 Sobre Paradox Development Studio

Cuando hayas encontrado el gusto a todo lo que Europa Universalis IV tiene para ofrecerte, tal vez quieras probar otros juegos de este género único. Afortunadamente, Paradox Development Studio tiene una gran cantidad de títulos excelentes listos para satisfacer tus deseos de jugar juegos de gran estrategia en tiempo real. Cada título es



una experiencia única, y cada uno explora un único y diferente periodo de la historia mundial.

Crusader Kings II cubre la Europa Medieval, el Norte de África y el Oriente Medio desde la Conquista de Normandía hasta la caída de Constantinopla (y la nueva ampliación *The Old Gods* te permite ir a épocas aún más remotas, en plena Alta Edad Media).

Victoria II se sumerge en las intrigas y maquinaciones económicas y políticas que condujeron a la Revolución Industrial en la Época Victoriana.

Sengoku toma el mismo excelente motor basado en los personajes de *Crusader King II* y explora el Daimyo y el Sogunato del Japón como nunca antes se ha visto.

También podrás guiar tus Legiones hacia la victoria en otros juegos con distintos personajes y dinastías: *Europa Universalis: Rome*.

Si lo que buscas es un juego de guerra verídica, *Hearts of Iron III* te dejará atónito con sus detalles, su increíble alcance y su brillante jugabilidad. Este juego se enmarca en la Segunda Guerra Mundial mientras que *March of Eagles* trae la misma experiencia de juego de guerra a la Época Napoleónica.

Prueba cualquier juego de Paradox Development Studio y te convertirás en un fan de por vida.

1.3 El Manual y los Foros de Paradox

Cada decisión que tomes en *Europa Universalis IV* afecta a tu nación, a tus vasallos y a tus amigos, enemigos y rivales de muchas maneras. Son estas conexiones interrelacionadas entre las distintas decisiones que tomes y sus consecuencias a largo plazo que hacen de *Europa Universalis IV* un juego tan emocionante y absorbente. Sin embargo, estos mismos elementos que hacen que *Europa Universalis IV* sea tan apasionante, pueden llevar a cierta confusión cuando se está aprendiendo cómo jugar.

Si esto ocurriese, o no entendieras cómo se interrelacionan ciertos elementos del juego, o incluso si simplemente quisieras entender mejor cualquier faceta del juego, puedes detenerlo y consultar el manual. Hemos trabajado intensamente para examinar cada interfaz y la relación con el juego, pero es tal la profundidad del juego, que un manual exhaustivo fácilmente consumiría infinidad de páginas de papel. Por este motivo, Paradox también facilita una Guía de Estrategia que te ayudará explicándote algunas buenas “mejores prácticas” para resultar exitoso en *Europa Universalis IV*.

Si el Manual del Juego o la Guía de Estrategia no te resolvieron tus dudas, no te dejamos a la deriva, siempre puedes acceder a los Foros de Paradox en forum.paradoxplaza.com. Allí encontrarás una entusiasta y amistosa comunidad de jugadores, moderadores y desarrolladores siempre dispuestos a responder a tus preguntas. A ellos les encanta Paradox y los juegos que hace la compañía, y quieren que a ti también, así que puedes estar seguro de que vivirás una experiencia muy positiva y sin saboteos internáuticos.



No te preocupes si piensas que tus preguntas son absurdas o sin sentido. No lo son. Éstos son juegos increíblemente complejos y a causa de su profundidad, los elementos que a posteriori parecen obvios, pueden no estar tan claros al principio. Afortunadamente, los desarrolladores, los community managers y la comunidad de los foros en su conjunto, están siempre deseosos de ayudar a los “novatos” a aprender a jugar a los juegos que ellos adoran.

1.4 Instalación

Para instalar desde *Steam*, *Gamersgate*, o cualquier otro distribuidor, sigue las instalaciones facilitadas para descargarte y poner en marcha el instalador.

1.5 Requisitos del sistema

WINDOWS:

- Windows XP/Vista/7
- x32 o x64
- Intel Pentium 2.4 Ghz o AMD 3500+
- 2 Gb RAM
- 2 Gb de espacio libre en disco
- Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 6800, ATI Radeon X850XT o superior
- Tarjeta de sonido compatible DirectX y DirectX versión 9.0c

Para Mac o Linux, consulte: <http://forum.paradoxplaza.com/forum>

1.6 Acuerdo de Licencia

Este software no se vende, sino que se concede bajo licencia al usuario de Paradox Interactive AB y el propietario de su licencia autorizada y puede utilizarse solamente bajo las siguientes restricciones. Paradox Interactive AB se reserva todos los derechos no explícitamente comunicados al Usuario.

COPIAR. El Acuerdo de Licencia permite que el Usuario utilice el Software en un único ordenador a la vez con la excepción de los Juegos en Red que se describen en la documentación que se adjunta en el software. Copiar el Software es ilegal.

RESTRICCIONES DE LOS DERECHOS DEL USUARIO. Tanto el Software como el material impreso y/o digital adjunto están protegidos por las leyes del copyright. De ningún modo el Usuario reproducirá el código de fuente del software, de manera que pueda ser reproducido por el Usuario o cualquier otra persona. El Usuario no cambiará, adaptará, traducirá, subalquilará, alquilará, venderá con beneficio o distribuirá



el Software ni lo guardará en una red pública o creará productos derivados basados en el Software o en cualquier parte de él. El Usuario no puede, total o parcialmente, difundir el Software o su documentación digital o impresa a otros. Tampoco podrá transferirlo digitalmente de un ordenador a otro a través de una red.

DERECHOS. El Usuario es propietario de los discos CD ROM originales en los que se almacena el Software, pero Paradox Interactive AB se reserva el derecho de propiedad de todas las copias del actual Software. El Software está protegido por leyes de copyright.



2.0 PRIMEROS PASOS

2.1 Perspectiva General

Nos permite llevar a cabo el proceso de inicio de un juego de Europa Universalis IV, y explora todas las opciones para personalizar tu juego.

2.2 Iniciar el Juego

Cuando pulsas el icono Europa Universalis IV, aparece una pantalla previa de inicio. A partir de allí, te puedes descargar e instalar cualquier parche y actualización, escoger poner en marcha cualquier mod instalado, e incluso conectarte a los Foros de Paradox. Algunos minoristas en línea actualizarán el juego por ti, mientras que otros no. Ten en cuenta de que la primera vez que inicies Europa Universalis IV desde una nueva instalación o actualización, tardará un poco más de tiempo de lo habitual para configurar y cargar el juego.

Por supuesto, tú también puedes iniciar el juego desde la pantalla previa de inicio. Hagámoslo ahora.

2.3 El Menú Principal

Cuando el juego se haya cargado completamente, aparecerá el Menú Principal. Puedes hacer varias cosas desde allí:

Puedes iniciar una partida o cargar otra que ya esté guardada como **Un Solo**



Jugador, puedes empezar u ofrecer una partida *Multijugador*, o bien echar un vistazo a los *Tutoriales*, que te guiarán por los puntos básicos del juego. Aquí también puedes pulsar el botón *Opciones* para ajustar la configuración de tu juego. También encontrarás enlaces a los foros de Paradox, así como a las páginas de Facebook y Twitter del juego. **Créditos** mostrará toda la gente que ha hecho posible este juego, y en *Contenido* se expone las opciones DLC que has instalado. Finalmente, con *Salida*, regresarás a tu escritorio.

Seguramente estarás tentado de saltar directamente al juego sin consultar en el menú *Opciones*, pero éste es un botón mucho más importante de lo que piensas. Deberías hecharle una ojeada.

Adelante, púlsalo... ¡Venga, sabes que quieres hacerlo!

2.4 El Botón Opciones

En la pantalla *Opciones* puedes cambiar la configuración del juego y personalizar la visualización y el sonido. En la pestaña **Juego** puedes ajustar el nivel de dificultad, configurar la función de guardar automáticamente y decidir si quieres guardar los cambios en tu equipo o en la Nube. Al cambiar el nivel de dificultad podrás ajustar lo desafiante que quieras que la sea la IA del juego. Configurando un nivel de dificultad bajo, disminuirás la curva de aprendizaje, luego podrás ir aumentando la dificultad del juego de acuerdo al ritmo de desarrollo de tus habilidades. Cuando estés en la pestaña **Juego**, no desestimes la utilidad del guardado automático; la puedes configurar para que grabe el juego con la frecuencia que desees. Siempre podrás grabar el juego manualmente, pero el auto-guardado te protege en caso de interrupción inesperada del juego; -o si una desafortunada declaración de guerra te cuesta el trono antes de lo que tú esperabas.

La función Video te permite personalizar la resolución de la pantalla, la frecuencia de actualización (Hz), el muestreo múltiple y el valor gamma. Consulta el manual del usuario de tu monitor antes de ajustar la frecuencia de actualización (Hz) porque una ajuste incorrecto podría dañar la pantalla. Puedes ajustar la resolución



como tú quieras. El juego se ajustará por defecto a la resolución de tu pantalla, pero si quieres jugar en modo de ventana, tendrás que hacer más ajustes. El nivel de muestreo múltiple afecta al rendimiento del jugador y a la calidad gráfica. Las configuraciones más altas producen una mejor imagen, mientras que las bajas son más fáciles

de ejecutar. El valor Gamma cambia el contraste de color y para una máxima claridad gráfica debes dejarlo cercano al centro. También puedes decidir si quieres árboles en el juego o no. Esta casilla no es sólo para hippies o leñadores; los árboles aumentan el atractivo visual del juego, pero si estás utilizando un procesador o una tarjeta gráfica antiguos, será más efectivo deshabilitar los árboles.

En la pestaña **Audio** podrás ajustar el volumen principal del sonido, así como el volumen de la música y de los efectos especiales. Finalmente, la pestaña **Control** permite ajustar la velocidad de desplazamiento del mapa y la velocidad del efecto del zoom.

Una vez ajustados todas las configuraciones según tus preferencias, pulsa **Aplicar** para guardar los cambios y... ¡ya estás listo para jugar!

¡Entremos en el juego! Regresa al Menú Principal. Ahora ya puedes sumergirte en el juego de *Un solo Jugador*, pero vamos a echar un vistazo a...

2.5 Los Tutoriales

Si estás familiarizado con otros juegos de Paradox, ya sabrás qué tipo de aventuras te están esperando. Puedes entrar en el juego con tu fiel *Manual del Juego y Guía de Estrategia* al lado pero tal vez seas uno de los jugadores que prefieren saber qué significan todos los botones *antes* de empezar a pulsarlos al azar al intentar esquivar desesperadamente a los temidos ejércitos de Saxe-Launberg. Para jugadores como tú, tenemos una serie de tutoriales que te facilitarán tu inmersión al desafiante mundo de Europa Universalis IV.

Los Tutoriales aumentan de dificultad y complejidad a medida que te desplazas por ellos, así que lo mejor será que empieces por el *Tutorial Básico*, que cubre los controles elementales de producción de recursos, movimiento y combate.



Posteriormente, el *Tutorial Avanzado* te guiará a través de elementos más complejos como toda la información que proporciona la Interfaz, los muchos modos de mapa y cómo intercambiar funciones.

Cuando hayas terminado con el *Tutorial Avanzado*, ya estarás del todo preparado para tomar el mando de una nación en los tres escenarios de la *Campaña de Principiantes*, cada uno de los ellos se centra en distintos aspectos del juego. Estas campañas tutoriales suponen una excelente introducción al juego, y cuando las hayas completado serás totalmente capaz de enfrentarte a todos los retos de un *Juego de Un solo Jugador* normal.

Ahora, pequeño saltamontes, ya estás listo. Finalmente ha llegado el momento de dar comienzo a una campaña de *Un solo Jugador*.

2.6 Iniciar una Partida de Un Solo Jugador

Después de pulsar *Un solo Jugador*, aparecerán las siguientes interfaces:

Aquí elegirás tu país y la fecha de inicio de tu partida. Podrás configurar el juego para que empiece entre el 11 de Noviembre de 1444 y el 31 de Diciembre de 1820. Hemos destacado algunas fechas señaladas por ser hitos en la historia, desde la subida del Imperio Otomano a las Guerras Napoleónicas. Los países que han jugado un papel importante en estos acontecimientos están resaltados, en cada año, con su escudo estampado a la parte inferior del mapa.

El resumen en la parte baja de la pantalla describe los acontecimientos que sucedieron alrededor de los años marcados.

De todos modos, no estás ligado a estas fechas. En cualquier momento de la partida eres libre de saltar a cualquier marco temporal de la Historia del Mundo –simple-



mente tienes que ajustar la fecha de inicio donde tú desees y ver cómo el mapa cambia para adaptarse a tu selección.

Una vez escogida la fecha de inicio puedes desplazarte por el mapa, utilizar la rueda del ratón para acercar o alejar el zoom y seleccionar la nación que desees controlar haciendo clic en el mapa.

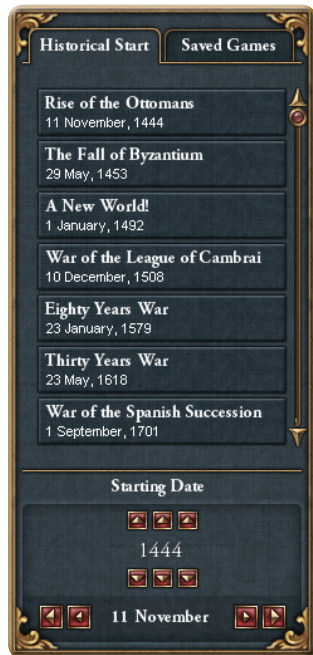
Detrás de *Comienzo Histórico*, verás la pestaña *Guardar Juegos* donde encontrarás todas las partidas grabadas hasta el momento.

Para echarte una mano en el momento de escoger, disponemos de varias vistas de mapa que te ayudarán a encontrar la situación precisa que buscas en el juego: desde un creciente imperio comercial que abarca la mayoría de las rutas hacia Oriente, hasta un Príncipe del Sacro Imperio Romano compitiendo por el trono. Una vez que hayas decidido el país, estas vistas te pueden ayudar a entender mejor tu posición en el mundo cuando entres en el juego.

• Estas vistas de mapas, que puedes clicar bajo el título del año en curso, son:

- **MAPA DEL TERRENO** – el mapa por defecto que muestra el terreno y paisaje del juego y todas las fronteras nacionales.
- **MAPA POLÍTICO** – este mapa muestra las diferentes naciones, cada una con su propio color, para distinguir claramente sus territorios.
- **MAPA RELIGIOSO** – este mapa resalta las divisiones religiosas del mundo. Cuando lo aumentes con el zoom, también se distinguirán las fronteras nacionales.
- **MAPA IMPERIAL** – este mapa resalta las posesiones del Sacro Imperio Romano. También los Electores Imperiales y el actual Emperador.
- **MAPA COMERCIAL**– este mapa muestra los distintos nodos comerciales y las tierras a las que pertenecen; también muestra las fronteras nacionales. Aumenta el zoom para ver las rutas de comercio que entrecruzan los continentes y los mares.
- **MAPA DIPLOMÁTICO** – este mapa muestra claramente las fronteras nacionales, y al hacer clic sobre un país verás, de un sólo vistazo, sus territorios, vasallos, amigos, aliados y enemigos.

Cuando hagas clic encima de los distintos países, atiende a la barra de información que encontrarás a la derecha. Te dará mucha información útil sobre cada país que vayas seleccionando.



Por ejemplo, en la barra de información de la derecha, el símbolo del crucifijo indica que Borgoña es católica. Si sitúas el cursor encima de la cruz, aparecerá un texto de ayuda explicándolo. También sabremos, por el Tricornio situado encima de la rueda dentada, que Borgoña es un orgulloso y afortunado miembro del Grupo de Tecnología Occidental; el grupo de tecnología más avanzado que hay en el juego.

También vemos que Borgoña es un reino y una nación independiente, lo que significa que los borgoñones no son vasallos de ningún otro país. Qué mala suerte para Francia...

Se nos informará de quién es el actual gobernante y sus habilidades en Administración, Diplomacia y asuntos Militar; según eso, podemos considerar los actuales niveles de tecnología de Borgoña como 16 en Administración, 14 en Diplomacia y 17 en Militar.

Y veremos también que Borgoña tiene diecinueve Ideas, y después de pasar con el ratón por encima del icono de la bombilla, rápidamente nos percataremos que Borgoña ha obtenido seis de las Ideas Nacionales Borgoñonas, las cuales pueden ser utilizadas para adquirir muchas otras ideas. Siete Ideas Defensivas ya han sido adquiridas, completando un grupo; así como las siete Ideas de Comercio. También se han conseguido cuatro ideas más en el paquete de Ideas Administrativas, más una del grupo de Ideas de Exploración. También veremos la Idea Nacional inicial de Borgoña, y las bonificaciones que logrará una vez haya conseguido las siete Ideas Nacionales Borgoñonas.

Las Ideas Nacionales Borgoñonas se exponen en una práctica línea. Pasando por encima de ellas, aparecerá un texto de ayuda explicándolas en detalle.

Debajo, hay una barra deslizadora que gradúa la dificultad de Borgoña entre fácil (el chupete, a la izquierda) y difícil (los huesos y la calavera, a la derecha). Aparentemente, Borgoña promete ser un reto: la nación se enfrenta a tiempos duros. Podemos ver que la Diplomacia del país es justa, la Economía es pobre y lo Militar... bueno, eso deja mucho que desear.

Si desplazas el deslizador de Diplomacia hacia abajo, verás que Borgoña está en guerra con Auvernia (y empatando), el Palatinato (y perdiendo), y también con Francia (que la está aplastando drásticamente). Esto explicaría el desafortunado estado Militar que tiene. También verás que Borgoña tiene tratados de paz con Suecia,



Dinamarca, Noruega, Gran Bretaña, Hungría, la Orden Livona, Baviera, Maguncia, Sajonia, y Saxe-Lauenberg. Puedes pasar el cursor por encima para ver el vencimiento de cada tregua. Parecería que últimamente Borgoña ha estado involucrada en algunos chanchullos. Un poco más abajo podemos ver que Etruria está tra-



bajando duro para intentar que Borgoña tenga una mejor opinión de ellos. También puedes ver que Brandenburg es el único aliado de Borgoña, y que ambos comparten un Matrimonio Real. Austria, parecería, está dirigiendo una Coalición Anti-Borgoña. Y observarás también que doce naciones rechazaron las recientes llamadas a la acción de Borgoña, y que rápidamente han pasado de ser aliadas a enemigas. También notable, Flandes ha concedido acceso militar a las tropas de Burundi. Finalmente, te darás cuenta que Borgoña está en proceso de Inventarse una Reivindicación en Ile-de-France y que tienen una Misión Nacional: hacer vasallo Lorraine.

¡Como puedes ver, esto es bastante información contenida en una única barra lateral!

Ahora, justo debajo de esta práctica barra lateral, hay un gran botón brillante que dice **Juego**. ¿Tentador, verdad? Debes estar pensando que ya has sido muy paciente para llegar hasta aquí... No te preocupes, en un momento iremos allí. Justo después de que hayas pulsado aquel botón en el lado izquierdo de la pantalla llamado *Opciones*. Oh... no me mires así... se trata de *diferentes* opciones.

Aquí se muestran las opciones que afectan a la jugabilidad.

- **HÁNDICAP** – Junto con la configuración del nivel de dificultad, puedes asignar penalizaciones (hándicaps) o bonificaciones para ti mismo o para la IA. Si eliges a favor del Jugador, se asignarán varias penalizaciones a la IA, mientras que el jugador recibirá distintas bonificaciones, haciendo que te sea más fácil ganar. Si eliges beneficiar a la IA, tu país sufrirá varios modificadores de penalizaciones y la IA recibirá bonificaciones, haciendo que el juego sea más duro para ti. Cuando se selecciona Hándicap para Nadie, tu y la IA estáis en igualdad de condiciones.
- **DIFFICULTAD DE LA IA** – Puedes configurarla como Fácil, Normal o Difícil. Esto cambia la dificultad global y la agresividad de la IA para con el jugador –y también hacia otras IA.

- **NACIONES AFORTUNADAS**– Concede bonificaciones solamente a ciertas naciones. Si seleccionas “Históricas”, el juego concede bonificaciones a aquellos países que históricamente han salido victoriosos en cada época; de este modo, el juego te lleva a seguir más estrechamente el curso de la historia. Seleccionando “Al Azar”, las naciones que reciban bonificaciones de “buena suerte” serán elegidas al azar. Si seleccionas “Ninguna”, no habrá naciones afortunadas – excepto las tuyas, claro, gracias a los beneficios que consigas por tu atenta mirada y capacidad de observación.
- **PERMITIR EL HOT JOIN A OTROS JUGADORES**– Si decides que No, ningún otro jugador podrá adherirse a tu partida. Un Solo Jugador permanecerá como único jugador. Si dices que Sí, otros jugadores podrán entrar en tu juego.
- **PERMITIR QUE OTROS JUGADORES JUEGUEN EN EL MISMO PAÍS** – Es una característica muy popular de la serie Hearts of Iron, donde ciertos países pueden ser llevados por un solo jugador y así convertirlo en una partida de múltiples jugadores. Si eliges que Sí, podrás revivir la gloria y el caos de tener dos reyes a la vez.
- **MODO IRONMAN**– Si te atreves. Cuando configures que Sí, no podrás rebobinar y recargar cada vez que una decisión vaya en tu contra. Podrás redimirte, pero solamente para irte a la cama. Tu juego guardado sólo se podrá recargar una única vez.

El botón *Atrás* de debajo de *Opciones* te traerá de vuelta al menú principal. Pero llegados a este punto probablemente ya estés preparado para hacer clic –¡por fin!– en el gran y brillante botón *Jugar* ¡y divertirse un rato!

2.7 Iniciar una Partida Multijugador

Una vez domines la campaña *Un Solo Jugador*, seguramente querrás enfrentarte a un reto algo más fuerte de lo que la IA de cualquier ordenador puede ofrecer.

Es el momento de pasar al modo *Multijugador*, donde disfrutarás a lo grande de Europa Universalis IV: aplastar a tus enemigos, llevarlos ante una lluvia de fuego, y oír las lamentaciones de sus mujeres.

¡Y éste es el lugar dónde hacerlo! Desde esta interfaz, puedes ofrecerte como Anfitrión en una partida por Internet o LAN, o bien puedes unirse a otras partidas también por Internet o LAN e interactuar con otros jugadores interesados en el modo Multijugador a través de la Comunidad chat.

Los Foros de Paradox son un magnífico lugar donde encontrar a otros/as interesados/as en Europa Universalis IV Multijugador – sólo tienes que visitar forum.paradox-plaza.com, ir al tablero de Europa Universalis IV y encontrarás, seguro, otros entusiastas impacientes por competir y mostrar sus habilidades ante un astuto oponente humano.

Es muy importante recordar que todos los jugadores debéis estar jugando la misma versión del juego para iniciar una sesión multijugador. También tenéis que tener en





cuenta los mods y parches que tenéis instalados. Sin embargo, no debéis preocuparos por las DLC instaladas. Puedes disfrutar de juegos multijugador con otros aunque uséis distintos contenidos descargables.

La manera más rápida de verificar que todos estéis usando una versión compatible, es consultando la suma de comprobación (“checksum”), ése código de cuatro letras que sigue el número de versión en el botón izquierdo de la pantalla. En esta imagen, el “checksum” es ce94. Si la suma de comprobación de tu oponente coincide con la tuya, ya estáis listos para jugar.

EU4 v1.00b (ce94)

3.0 EL MAPA PRINCIPAL

3.1 Vista General

TÉste es el Mapa Principal, donde tiene lugar toda la acción y donde pasarás la mayor parte del juego enviando ejércitos a conquistar, exploradores a descubrir nuevas tierras, comerciantes y diplomáticos en sus misiones – todo mientras ves acercarse a tus enemigos.



El diseño claro y nítido, te permitirá ver el mundo a la vez que acceder a todas las pantallas de interfaz; a través de ellas podrás estar al mando de tu nación. Para desplazarte por el Mapa Principal en sí, deberás mover el ratón al borde de la pantalla; el mapa se desplazará en aquella dirección. Para hacer un zoom y acercar o alejar la imagen del mapa, puedes mover la rueda del ratón o hacer clic en el signo más y menos de debajo del *Minimapa*.

Si te alejas lo suficiente, podrás tener una vista del mundo conocido entero, donde *Terra Incógnita* aparece en blanco. De un solo vistazo podrás ver qué está sucediendo a lo largo y ancho del mundo. En este nivel de zoom, los ejércitos, las marinas, las rutas comerciales y otros pequeños detalles se desvanecerán para ofrecerte una vista despejada.



Al hacer un zoom in, te acercarás tanto que podrás ver todos los movimientos de los mercaderes a través de las rutas comerciales que atraviesan el mundo. Una simple vuelta con la rueda del ratón puede afectar considerablemente la cantidad de información que recibas, posibilitando que te centres en un detalle tan grande o tan pequeño como desees.

En el resto de esta sección, trataremos toda la información útil y herramientas que tienes en tus manos – accesibles directamente desde esta interfaz de mapa principal.

Hay abundante información en los bordes del mapa principal, así que vamos a dedicar un ratito a familiarizarnos con toda la información disponible.

3.2 Terra Incognita

“¡Ahora el mundo entero es nuestro! La paz y la seguridad de los Pueblos Aztecas no volverá a verse amenazada jamás. De modo que, podríamos reducir, de forma segura, el presupuesto militar a la mitad; con todo el mundo unificado bajo nuestro gobierno benevolente, no hay necesidad de los vastos ejércitos del pasado.”

Gran Anciano Moctezuma I Illhuicarnina en el Festival de la Unificación, 3 de Agosto de 1465

Terra Incognita es aquel espacio en blanco más allá de los límites del mundo conocido. ¿Qué ocupará ese espacio vacío? ¿Dragones? ¿Tortugas? ¿El borde de un mundo plano? ¿O tal vez nuevas tierras y pueblos deseosos de unirse a nuestro imperio y compartir contigo su inmensa riqueza y recursos? ¿Quién sabe? El tiempo y la diplomacia añadirán más tierras, pueblos y océanos a tu mapa del mundo, pero para aquellos que carecen de la paciencia necesaria para esperar que el mundo vaya a ellos, la *Búsqueda del Nuevo Mundo* es la *Idea* que posibilitará mandar exploradores y conquistadores a abrir esas tierras a la explotación... ehem, es decir, exploración. Evidentemente, es bueno tener en cuenta que, si tú no estás jugando como miembro del Grupo de Tecnología Occidental o Oriental, algún día alguien venga a buscarte; así que... no te quedes tan campante en tu tranquilo rincón del mundo.



Algunas partes del mundo como Groenlandia, la meseta del Himalaya, las montañas y bosques de Papúa Nova Guinea y las profundidades del Sahara, simplemente

son tan remotas para la tecnología de esa época que jamás la alcanzarán de manera efectiva. Estas tierras aún podrían ser exploradas, pero precisamente son conocidas como *Tierra Yerma* y no pueden ser colonizadas ni cruzadas. También serán mostradas en tu *Mapa Principal*, así que no habrá ningún agujero en el mundo a medida que tu partida progrese y el mapa se expanda.

3.3 La barra de Información

“¿Qué estoy haciendo aquí, día tras día? preguntará; Señor, mi tarea es traer todos los infieles al Redil Católico Romano. Yo no puedo rendir cuentas si no hay infieles que convertir. Ir a conquistar a algunos y estaré encantado de asumir la Obra de Dios. Ahora, ¿qué diría usted a una partida de Damas?”

Roger de Villars, Misionero inglés, 13 de Junio de 1497.

A la derecha de tu Escudo está la *Barra de Información*. Desde esta barra verás, de un solo vistazo, gran cantidad de información sobre tu país. Moviéndote a lo largo de la hilera dorada superior, tienes:



- **TESORO** – Expone el equilibrio de tu tesoro. Situando el cursor encima, podrás ver los ingresos mensuales y una rápida explicación sobre por qué estás en números rojos o no.
- **RECURSOS HUMANOS** – Esto te muestra tus reservas actuales de efectivos o mano de obra. Los jóvenes en edad militar que puedes reclutar en nuevos ejércitos o utilizar para remplazar a los soldados caídos. Situando el cursor encima, sabrás cuantos hombres necesitan tus ejércitos para prevenir el desgaste militar, las reservas máximas de efectivos disponibles y cuánto aumentará o disminuirá este valor el mes siguiente.
- **ESTABILIDAD** – Muestra la estabilidad de tu país en una escala de -3 a +3, así como los beneficios o penalizaciones que recibes en base a tu actual nivel de estabilidad.
- **PRESTIGIO** – La respetabilidad que tu país tiene según otros países. Situando el cursor encima, aparecerá tu actual nivel, se explicará qué es lo que lo está influenciando al alza o a la baja, y los beneficios y penalizaciones que recibes en base a tu actual nivel de prestigio.
- **LEGITIMIDAD** – La cantidad de fe que tus súbditos tienen en tu gobernante afecta directamente a la legitimidad del gobierno.



Situando el cursor encima, verás los colaboradores a tu estatus de Legitimidad y los beneficios y penalizaciones que recibes como consecuencia de ello. Para los Republicanos, esto es la *Tradición Republicana*, la cual representa la fe que el pueblo tiene en la forma de gobierno republicana, así como su resistencia a tratar de sobornar esta tradición.

Ahora nos iremos a la zona de los pequeñísimos retratos de la *Barra de Información*. Éstos muestran, de izquierda a derecha:

- **COMERCIANTES** – Puedes enviar comerciantes, o mercaderes, a los nodos de comercio con órdenes de *Recaudar del Comercio*, incrementando tus bienes comerciales para el nodo, o *Transferir Poder Comercial*, que incrementará el poder comercial de tu país – y debilitará el poder comercial de otro. Ambas opciones son misiones a largo plazo, y tus mercaderes permanecerán en los nodos comerciales hasta que los reclames.
- **COLONOS** – Puedes enviar colonos a establecer colonias en tierras desocupadas (bueno, no totalmente desocupadas, ya que hay pueblos indígenas por todas partes; pero los nativos no tienen ejércitos organizados para resistir la colonización). Tus colonos permanecerán en la asignación hasta que la nueva colonia se haya convertido en una provincia organizada de tu imperio en expansión.
- **DIPLOMÁTICOS** – Los diplomáticos pueden ser enviados a interactuar con los poderes extranjeros, donde pueden manejar misiones y funciones como firmar tratados, negociar bodas y pronunciar injurias después de las cuales regresarán. También se les otorgará misiones a largo plazo como construir relaciones sólidas o inventarse derechos sobre ciertas tierras que te gustaría poseer. En este caso, permanecerán en el sitio hasta que sean reclamados o completen su tarea.
- **MISIONEROS** – Puedes enviar misioneros a cualquier pagano infeliz para convertirlo a la Única Religión Verdadera (la tuya). Se pueden enviar misioneros a cualquier provincia que desees convertir a la religión de tu estado. Permanecerán allí hasta que completen su tarea.

Debajo de cada uno hay dos números: el número de asignaciones disponibles actualmente, que significa los que actualmente aún no tienen ninguna tarea asignada; y el número total de los que tienes a tu disposición.

Debajo de esta hilera dorada superior hay otra hilera decorada con una bandera ondeando. Allí puedes ver el nombre de tu país, en caso de que te hubieras olvidado, así como otras tres informaciones. De izquierda a derecha encontrarás el dibujo de un Documento, de una Paloma y de dos Espadas Cruzadas. Los números contiguos representan tu *Poder Administrativo*, *Poder Diplomático* y *Poder Militar* respectivamente. Colectivamente se los conoce como *Puntos Monárquicos*, que podrás gastar para desa-



rollar la infraestructura, la filosofía y la tecnología de tu país.

El significado y el uso de estos *Puntos Monárquicos* se explicará más adelante, en la *Sección 4.6: Tecnología*. Situando el cursor encima, aparecerá un texto de ayuda explicando la velocidad en que aumenta cada número, por qué crece a tal velocidad y la crítica importancia de estos tres números para tu éxito en la partida.

3.4 La Zona de Estatus

En el extremo superior del Mapa Principal encontrarás un grupo de informaciones importantes como la fecha actual, la velocidad del juego, tu puntuación y un botón para visualizar el *Breviario*.



Se puede ajustar la velocidad del juego pulsando los botones más o menos del dial de velocidad o presionando las teclas “+” o “-” de tu teclado. También se puede detener la partida en cualquier momento haciendo clic en el dial o presionando la barra espaciadora.

Haz clic en el botón *Breviario* para expandir esa pantalla.

Tu puntuación actual aparece junto con el escudo protagonista. Situando el cursor encima, aparecerá un texto de ayuda explicando su tasa de aumento. Con el fin de añadir más puntuación, debes estar entre las diez mejores naciones en al menos uno de los siguientes tres rankings: Clasificación Administrativa, Clasificación Diplomática o Clasificación Militar. La cantidad de puntos que consigas estará determinada por tu posición en el ranking. Conseguir y mantener una posición alta en el ranking es todo un reto, pero la buena noticia es que tu puntuación nunca disminuirá, así que los puntos que hayas ganado, no los vas a perder. También puedes consultar la Contabilidad para ver cómo tus puntos se van acumulando contra las otras naciones.

3.5 El Breviario

La tabla del *Breviario* es fácil de desplazar y personalizar, y provee una tremenda cantidad de datos relacionados con casi todos los aspectos de tu nación.

Mientras que la visualización por defecto incluye la mayoría de los elementos comúnmente usados, hay muchos otros que puedes escoger incluir haciendo clic en el signo “+” de la parte superior izquierda del *Breviario*. Las opciones que están vacías se ocultarán automáticamente. Por ejemplo: la Marina Naval no



aparecerá si no tienes barcos y la Tierra de Combate también desaparecerá mientras no estés en combate.

Las opciones de visualización disponibles son:

- **PROVINCIAS** – Añade una lista de tus actuales provincias en el *Breviario*.
- **ASEDIO** – Añade un elemento clicable que muestra la localización y el progreso de todos los asedios o sitios que estés dirigiendo.
- **ASEDIOS HOSTILES** – Añade un elemento clicable que muestra la localización y el progreso de todos los asedios o sitios que tus enemigos están llevando a término en tus tierras. Ésta es una manera excelente de vigilar la seguridad de tus tierras mientras estás centrado en cualquier otra parte.
- **TIERRA DE COMBATE** – Aparece para mostrar cualquier batalla actual y las fuerzas que se están empleando en ellas. Haciendo clic en una batalla, se abre la Interfaz Tierra de Combate para aquella batalla en concreto.
- **REGIMIENTOS DE RECLUTAMIENTO** – Muestra la localización y el despliegue diario de los regimientos que estés formando. Situando el cursor encima, se despliega un texto de ayuda que explica qué tipo de regimiento se está erigiendo en cada provincia.
- **CONSTRUCCIÓN DE BARCOS**– Muestra la localización y los días restantes para completar la construcción de tus barcos. Situando el cursor encima, se abre un texto de ayuda que explica qué tipo de barco estás construyendo.
- **COLONOS** – Muestra tus colonos y sus posibilidades actuales de atraer nueva gente a las colonias. Haciendo clic en sus nombres, verás sus lugares asignados y se abrirá la interfaz relevante. Si están sin asignación, se te devolverá a tu capital de provincia.
- **EDIFICIOS** – Contiene una lista de todos los edificios que se están construyendo en este momento, informa de su localización y del plazo de tiempo que falta para que estén terminados.
- **MISIONARIOS**– Hace una lista de los nombres de tus misionarios. Haciendo clic en sus nombres, llegarás a sus lugares asignados y se abrirá la interfaz relevante. Si están sin ninguna misión, se te devolverá a tu capital de provincia.
- **CONVERSIONES CULTURALES** – Muestra los nombres de las provincias que estás convirtiendo y el actual progreso de cada intento.
- **CONSTRUCCIONES DE CENTROS** – Enumera las provincias en las que estás estableciendo un centro o núcleo permanente. Así como el actual progreso de cada intento.
- **DIPLOMÁTICOS** – Enumera tus diplomados por nombre junto con sus actuales misiones. Puedes hacer clic sobre uno de ellos para abrir el diálogo diplomático; en caso de que quieras solicitarlo. Hacer clic sobre un diplomático sin misión asignada, te devolverá a tu capital provincial.
- **COMERCIANTES** – Muestra los nombres de tus comerciantes y mercaderes al lado de sus actuales asignaciones. Puedes hacer clic sobre uno de ellos para abrir el diá-



logo comercial adecuado. Haciendo clic sobre un comerciante sin misión asignada, te devolverá a tu capital provincial.

- **COMBATE NAVAL** – Muestra las batallas navales actuales e indica las dimensiones de los ejércitos implicados. Hacer clic sobre una batalla abre su Interfaz de Batalla Naval.
- **EJÉRCITOS** – Muestra todos tus ejércitos y sus dimensiones. Puedes pasar el cursor por encima de un ejército para saber qué tipo de regimiento forma ese ejército, los nombres de los regimientos, el nombre del comandante general y su actual localización. Hacer clic en el nombre de un ejército abre la Interfaz del Ejército para aquella unidad y centra el mapa de su localización.
- **MARINAS** – Muestra todos tus ejércitos de la marina y sus dimensiones. Puedes pasar el cursor por encima de un ejército de la marina para saber qué tipo de naves forma esa flota, los nombres de esas naves, el nombre del almirante al mando y sus misiones en marcha, como patrullar o custodiar las líneas de comercio. Hacer clic en el nombre de una flota abre la Interfaz de la Marina para aquella flota y centra el mapa de su localización.
- **COLONIAS** – Enumera las actuales colonias de tu país y sus poblaciones actuales. (Una población de 1.000 personas debe estimular la colonia como ciudad plena.) Hacer clic en una de ellas, abrirá la Interfaz Provincial para esa colonia.
- **JUGADORES HUMANOS** – Muestra la lista de los nombres de los jugadores humanos y los países que están bajo control de cada uno de ellos. Hacer clic sobre uno de ellos abre la Interfaz de la Diplomacia para aquella nación.
- **ALERTA DESACTIVADA** – Detalla las Alertas que has desactivado de la Zona de Alertas. Aquí puedes reactivar estas alertas, si así lo deseas.
- **ANEXO / INTEGRAR** – Detalla el progreso de ciertas medidas de influencia-expansión como conversiones.

3.6 La Zona de Alertas

Justo debajo de la *Barra de Información* está la *Zona de Alertas*. Cuando sucede algo de lo que tendrías que estar informado y en alerta, se desplegará un pequeño titular alertándote de este nuevo acontecimiento. Cada Alerta tiene su propio símbolo expuesto en este titular, así que después de



Considerando este ejemplo de izquierda a derecha, vemos una Alerta de Nivel Alto que indica que los Aztecas están a punto de declararse en bancarrota. Siguen dos Alertas de Nivel Medio: sus ejércitos necesitan refuerzos y se avecinan rebeliones. Finalmente, hay también dos Alertas de Nivel Bajo: una vacante en los puestos del gabinete y una tregua. Estas Alertas son bastante severas y no hace pinta de que el éxito y la prosperidad vaya a llegar para los Aztecas.

un tiempo serás capaz de saber, con sólo echar un vistazo, qué es lo que está sucediendo.

Hasta que puedas recordarlas, sin embargo, deberás pasar el cursor por encima de cada Alerta para que se despliegue un texto de ayuda que te explicará la naturaleza del problema y sus potenciales repercusiones. Haciendo clic en una Alerta te llevará a la interfaz donde resolver el problema (suponiendo que ese problema pueda ser resuelto).

Hacer clic con el botón secundario en una Alerta, harás que ésta disminuya su visualización. Mantener apretada la tecla shift mientras clicas con el botón derecho una Alerta, deshabilitarás las futuras Alertas de este tipo.

Existen principalmente tres tipos de Alerta, cada una con un fondo del titular diferente:

- **ALERTAS DE NIVEL ALTO** — Este tipo de Alertas aparece sobre una pancarta roja con un embellecedor dorado. Pueden ser advertencias de acontecimientos potencialmente catastróficos, o indicadores de grandes oportunidades. En cualquier caso, reclaman una atención inmediata.

Ejemplos de Alertas de Nivel Alto incluyen tropas abandonadas a su suerte en países extranjeros, Casus Belli que está a punto de expirar, o a la espera de la bancarrota nacional.

- **ALERTAS DE NIVEL MEDIO** – Estas Alertas aparecen sobre una pancarta amarilla con un embellecedor a lo largo del botón.

Estas Alertas no implican un peligro inmediato, pero sin duda son importantes y hay que tenerlas en cuenta.

Ejemplos de Alertas de Nivel Medio incluyen ejércitos que necesitan refuerzos, riesgo de rebelión inusualmente alto en determinadas provincias, una oportunidad de invertir en nuevas tecnologías o ideas, noticias de las excursiones de tus ejércitos, etcétera.

- **ALERTAS DE NIVEL BAJO** – Estas Alertas aparecen sobre fondo verde con el borde inferior almenado.

Las Alertas de Nivel Bajo indican cosas que probablemente deberías tener en cuenta y tratar, pero normalmente no son tan críticas como las cuestiones del Nivel Medio.

Ejemplos de Alertas de Nivel Bajo incluyen vacantes en tu gabinete, recordatorios para seleccionar una misión mayor, treguas y sus fechas de expiración, disponibilidad de edificios y el estatus de los comerciantes que están en tus dominios.

Existen también la *Alertas Diplomáticas*, que se desplegarán siempre que recibas una petición diplomática de otra nación. Más largas que las Alertas estándar, éstas están decoradas con embellecedores color carmesí y llevan un sello al pie. En el centro aparece la bandera de la nación que manda la



petición y un símbolo que indica la forma de su ofrecimiento diplomático.

Puedes recibirlas, por ejemplo, cuando tus despreciables enemigos finalmente quieren suplicarte la rendición, o cuando otros países menores, desean ganarse tu amistad a través de bodas dinásticas o considerables pagos en efectivo. Lamentablemente, probablemente veas más de lo primero que de lo segundo.

3.7 El Diálogo de Mensajes

Situado arriba a la derecha de la barra de *Modo Consejo* está el *Diálogo de Mensajes*. Aquí, los mensajes llegan desde todo el mundo conocido, manteniéndote bien informado sobre tus vecinos, amigos y enemigos.

Cuando un país del mundo conocido declara una guerra, hace cumplir o acepta la paz, forma un matrimonio entre dinastías, cambia su punto de vista religioso o toma cierto número de acciones que consideras que vale la pena conocer, aparecerá una alerta de mensaje aquí.

Estos mensajes no son únicamente noticias extranjeras, tus propias noticias domésticas también aparecerán aquí; desde la finalización de la construcción de edificios a los alzamientos religiosos.

De todos modos, como puro mecanismo, el *Diálogo de Mensajes* fácilmente puede terminar abrumándote con demasiada información, especialmente si tus vecinos son numerosos y activos; como te pasará si te encuentras insoportable la gran cantidad de mensajes que te llegan y eso merma la utilidad del *Diálogo de Mensajes*, o si te ves obligado a ordenarlos para no perder de vista a determinados países, quizás te resulte práctico filtrar los mensajes.

Puedes regular que te lleguen los mensajes que te conciernen directamente, aquellos que afectan a las *Naciones Interesantes* o aquellos que tienen impacto sobre las naciones extranjeras. El sobre de debajo de la bandera abrirá la *Interfaz para establecer*



filtros para Mensajes, donde podrás personalizar qué naciones consideras interesantes y quieres vigilarlas más atentamente.

Esto te permite usar las opciones de filtro para centrarte en los hechos del poderoso y peligroso Imperio Otomano sin tener que escucharlo todo acerca de la agitada y sin sentido diplomacia de los condenados Señores de Naxos.

Situando el cursor encima de un mensaje aparecerá información detallada sobre el suceso, sea éste un tratado de paz, una alianza recién forjada, o incluso un nuevo individuo que podrías contratar como asesor.

3.8 El Minimapa

El *Minimapa* se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla. Si haces clic en cualquier parte de este pequeño mapa, saltarás a esa localización en el *Mapa Principal*. La caja blanca muestra qué parte del mundo está en esos momentos disponible en el *Mapa Principal*.

A través de los botones a lo largo de la parte superior del *Minimapa* puedes determinar cuál de los Modos de Mapa quieres usar.

Los diferentes Modos de Mapa muestran distintas informaciones en el *Mapa Principal*. Las opciones por defecto son:

- **MAPA DEL TERRENO** – Este modo de mapa muestra el mundo como un mapa del terreno en 3D, similar a una vista por satélite de la Tierra, pero con las fronteras de los países visibles.
- **MAPA POLÍTICO** – Muestra cada país con su propio color. Las provincias rayadas indican las tierras ocupadas por fuerzas extranjeras.
- **MAPA COMERCIAL** – Se ha coloreado el Mapa para mostrar la asociación de territorios con nodos comerciales. Los nodos comerciales a cuadros están fuera del alcance de tus comerciantes. Las rutas del comercio marcadas con flechas indican la dirección en que se mueve el comercio a través del nodo.



Bengala en tres Vistas de Mapa: Mapa Político en la izquierda, diferentes colores para cada nación. Mapa del Terreno, arriba, muestra las fronteras nacionales a la vez que una vista aérea del terreno. El Mapa Comercial se centra en las rutas del comercio, coloreando los Nodos Comerciales y mostrando las fronteras nacionales como contornos.

- **MAPA IMPERIAL** – Esta Mapa colorea solamente aquellas provincias sostenidas por el Sacro Imperio Romano. El color verde oscuro indica un estado miembro, mientras que el verde claro indica que las tierras son de un elector. El verde más claro señala las tierras del Emperador. Las tierras rayadas son aquellas que pertenecen al Emperador pero que no son parte del Sacro Imperio Romano.

Ésos son los mapas más importantes, pero hay muchos otros modelos de mapa por elegir, y se ha reservado espacio para ello en tu panel de selección de mapa. De esta manera puedes personalizarlo y tener de manera más accesible aquellos mapas que tú prefieras. Para acceder a estas opciones de visualización de mapas alternativos, haz clic en la flecha de la derecha de los botones de modo de tu mapa principal. Con un clic con el botón principal del ratón puedes seleccionar uno de los modos de mapa mientras que un clic con el botón secundario lo añade al panel de selección de tu mapa principal.



Todos los modos de mapa aparecen aquí como opciones, y los mapas que ya han sido asignados a tu panel de selección, están contorneados en dorado.

Las opciones de Modos de Mapa Adicionales son:

- **MAPA RELIGIOSO** – Este mapa muestra las diferentes religiones. Los colores vivos indican provincias que no comparten la misma religión que el estado (Éstas aparecen a rayas cuando la cámara se acerca.)
- **MAPA DIPLOMÁTICO** – Este mapa está codificado con colores para indicar el estatus de tus relaciones exteriores. Las naciones aparecen coloreadas de acuerdo a su relación contigo: las verdes son las mejores y el rojo significa relaciones pobres. Tu propio territorio se muestra con un intenso color verde y tus territorios centrales en un verde pálido.
- **MAPA DE REGIONES** – Este mapa está coloreado para mostrar qué regiones y continentes ocupa la provincia. Los nombres de las regiones no aparecen en el mapa en sí, pero se revelará el nombre de la región a la cual pertenece al pasar por encima con el cursor.
- **MAPA CULTURAL** – Este mapa muestra las culturas del mundo. Alejándote con el zoom se mostrará el nombre de cada cultura individual. Los miembros de un mismo grupo de cultura aparecen con un mismo color.
- **MAPA DE ZONA DE INTERÉS** – La coloración del mapa refleja tu área de influen-

cia. Resalta tu propio territorio, las tierras de tus vasallos y las de todos los países con los que te has unido.

- **MAPA DE RIESGO DE REBELIÓN** – Tus tierras se muestran en distintos tonos de verde. Cuanto más oscuro sea el verde, más probable es que la región sea invadida por viles e insensatas rebeliones contra tu benevolente gobernador.
- **MAPA COLONIAL** – Este mapa indica las oportunidades de colonización. Las ciudades son demasiado populosas como para ser colonizadas, y por eso se las ha coloreado en gris. Las provincias en azul son las que están en pleno proceso de ser colonizadas. Las provincias en rojo son objetivos potenciales pero actualmente bastante lejanas, aún. Las provincias en verde están en su punto.
- **MAPA ECONÓMICO** – La coloración de este mapa refleja la tasa de ingresos generada por la provincia. Cuanto más claro sea el verde, más rica es la provincia. En este modo de mapa solamente aparecen coloreadas tus propias provincias.
- **MAPA DE RECURSOS HUMANOS** – Este mapa muestra los recursos humanos disponibles en tus provincias. Las provincias en amarillo tienen el mayor número de hombres disponibles para el ejército. Las provincias en rojo oscuro disponen de una cantidad mediana de hombres. Y las provincias en rojo claro disponen de muy pocos hombres en edad militar.
- **MAPA DE TECNOLOGÍA** – Las provincias están coloreadas de acuerdo con sus niveles de tecnología. Cuanto más rojas son, menor es su nivel tecnológico. Las provincias amarillentas poseen un nivel tecnológico medio, mientras que las provincias en verde tienen un nivel avanzado.
- **MAPA DE VALOR DE COMERCIO** – Este mapa es similar al económico, las provincias están coloreadas según su riqueza. Sin embargo, en este mapa están clasificadas de acuerdo a sus valores de mercado en vez de sus ingresos gravables.
- **MAPA DE LÍMITE DE SUMINISTROS** – Las provincias están coloreadas de verde oscuro a verde claro según sus límites de suministro. Cuanto más oscura sea la coloración, menores son los niveles de suministro de la provincia.
- **MAPA DE EDIFICIOS** – Este mapa colorea las provincias basándose en la cantidad de edificios que puedes construir en ellas. Las provincias verde oscuro pueden albergar numerosos edificios. Las provincias verde claro ya tienen algunos edificios pero tienen cabida para algunos más. Los propietarios de las provincias azules se sentirán satisfechos de cualquier edificio que seas capaz de construir en ellas.
- **MAPA MISIONERO** – Tus provincias están coloreadas de acuerdo a la cantidad de asistencia misionera que reciben, o lo beneficiadas que salen de este esfuerzo. Las provincias que ya comparten la misma religión que el estado, están coloreadas en gris. Las que actualmente están aprendiendo de sus errores son azules, y aquellos pobres infelices seguidores de otras religiones están en verde.
- **MAPA DE JUGADORES** – Este mapa muestra los países controlados por otros jugadores y muestra una lista con sus nombres en el mapa.



- **MAPA DE CULTURA ACEPTADA** – Este mapa divide el mundo entre “nosotros” y “ellos”, con las culturas aceptadas de tu país en verde, las culturas que no te dignas a tolerar en azul y las numerosas demás culturas inaceptables en rojo.

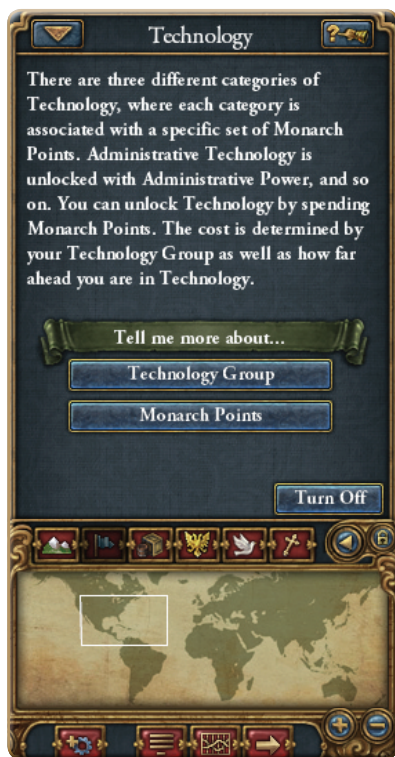
3.9 Modo Sugerencia

Justo encima del *Minimapa* verás una flecha dorada apuntando hacia abajo. Si haces clic en ella, se abrirá el Modo Sugerencia, es un modo muy útil y en el que podrás aprender muchos aspectos variados del juego. A menos que deshabilites el Modo Sugerencia, éste se abrirá cada vez que empieces una partida, facilitándote varios consejos relevantes para la nación que hayas elegido.

También puedes hacer clic en la esquina superior derecha (la mano enguantada junto al signo de interrogación), y toda la interfaz del juego se convertirá en “clicable”. Cualquier zona que cliques, abrirá la información relevante en el Modo Sugerencia.

Lo que hace este Modo Sugerencia especialmente útil, son los enlaces que proporciona hacia temas relacionados. Si, por ejemplo, has leído una sugerencia acerca de los vasallos pero no entiendes el significado de las Relaciones Diplomáticas, puedes seguir el enlace que se te facilita para estudiar este tema más adelante. Desde las Relaciones Diplomáticas, puedes desplazarte para aprender más sobre Alianzas, Enlaces Reales, o regresar a la página de los Vasallos.

Una vez sientas que controlas el juego y ya no necesitas esta interfaz, puedes deshabilitar ciertas páginas o incluso desconectar todo el Modo Sugerencia.



3.10 La Barra de Herramientas

Debajo del *Minimapa* encontrarás una pequeña *Barra de Herramientas* que contiene algunas funciones del *Mapa Principal* así como varias interfaces más del juego.

En el límite izquierdo de la *Barra de Herramientas* hay un botón “+” que abre el *Registro*, mientras que el extremo derecho de la *Barra de Herramientas* contiene un

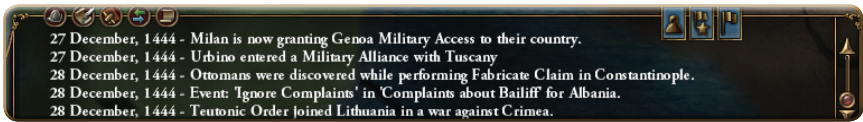
botón “+” y un botón “-”, que acercarán y alejarán la vista del *Mapa Principal*.



Hay cuatro botones más que enlazan con otras interfaces. De izquierda a derecha:

- **MÁS INTERFACES** – Este botón, decorado con una rueda dentada, puede abrir enlaces a tres interfaces menores. Éstas son: *Historia*, sección 5.3 de este manual; *Modificadores Activados*, en la sección 5.4; e *Ir a la Capital de Provincia*, una orden que centra el mapa a tu capital de provincia.
- **MENÚ** – Este botón, decorado con una imagen que recuerda a un menú desde lejos, abrirá varias opciones de juego detalladas en la sección 5.6
- **LA CONTABILIDAD** – Este botón, decorado con una gráfica, abrirá *La Contabilidad*, un libro con información de utilidad referente a tu país y a tus vecinos, amigos y enemigos. La sección 5.7 trata de ello en detalle.
- **ENCONTRAR PROVINCIA** – Este botón, marcado con una flecha, abrirá la interfaz *Encontrar Provincia*, que facilita la localización de cualquier provincia en el mapa. La sección 5.8 habla de ella.

3.11 El Registro



Si haces clic en el botón “+” de la izquierda de la *Barra de Herramientas*, aparecerá *El Registro*, que es una historia desplegable de cada decisión y acontecimiento que haya tenido lugar en el mundo conocido. Al igual que como en el *Diálogo de Mensajes*, puedes filtrar este registro para que solamente aparezcan algunos de los acontecimientos, haciendo clic en las opciones de filtro de *Propio País*, *Naciones Interesantes* y *Otros Países*. Las *Naciones Interesantes* se eligen a través del *Diálogo de Mensajes* (explicado más arriba, en la sección 3.7)

Cuando hayas finalizado de consultar El Registro y desees minimizarlo una vez más, verás que “+” ha cambiado a “-”. Haz clic sobre él y se cerrará El Registro.

Bien, ahora que ya sabes cómo usar estas herramientas tan útiles del *Mapa Principal*, ha llegado el momento de que tomes el mando de tu nación.

4.0 DIRIGIENDO LA NACIÓN

4.1 Hacer clic en Tu Escudo

Ha llegado el momento de tomar el control de tu nación y guiarla a través de los tiempos turbulentos que vendrán; alzar las armas, gestionar las rebeliones, aprender nuevas tecnologías y construir tu imperio comercial.

Hay muchas interfaces en el juego que facilitan la realización de múltiples tareas que hay que llevar a cabo, y se puede acceder a ellas de muchas maneras diferentes. Uno de los distintivos de la interfaz del usuario de Europa Universalis IV es, justamente, la facilidad con la que puedes desplazarte de pantalla en pantalla y acceder a toda la información e interfaces que requieras.

Desde una misma localización puedes acceder a distintas interfaces que, aquí están agrupadas en el *Capítulo 4* porque todas ellas tratan de la dirección de tu nación. Las demás interfaces se detallan en el *Capítulo 5*.

Cuando desees dirigir tu nación y acceder a estas interfaces, simplemente tendrás que hacer clic en tu escudo. Será fácil de encontrar –es el más grande y aparece en la esquina superior izquierda del *Mapa Principal*. Haciendo clic en él, se abrirá la *Interfaz del Gobierno*, y las demás interfaces explicadas más abajo, podrán abrirse con los enlaces a lo largo de la parte superior de la ventana de la interfaz.



4.2 Gobierno

La *Interfaz del Gobierno* contiene información sobre tu gobierno y te permite cambiar el tipo de gobierno y discutir con tus consejeros.

La sección superior izquierda muestra tu tipo de gobierno y las bonificaciones y penalizaciones resultantes de este tipo de gobierno. Puedes cambiar el tipo de gobierno haciendo clic en el botón de la Corona y la Flecha.

Inmediatamente debajo de esto, está el nombre de tu actual gobernante o gobernanta y su título, que está asociado con el tipo de gobierno que posee, así como también con su nivel de habilidad en Administración, Diplomacia y artes Militares. Éstos son puntos que mensualmente se añadirán a tu *Poder Administrativo*, *Poder Diplomático* y *Poder Militar*; así que, obviamente, a mayores números, mejor monarca.

Los Puntos particularmente Altos o Bajos en Habilidad Monárquica tienen también otro efecto importante en tu nación. Si sigues la pequeña cinta retorcida a la derecha, verás los Modificadores de País. Pasa el ratón por encima de ellos y aparecerán cuadros de texto explicándote los desafortunados o agradables efectos que tu nación está actualmente sufriendo o disfrutando, y por qué. Éstos pueden variar amplia-

mente, desde un gobernante incapaz de gestionar los ingresos fiscales (-33% a tus ingresos) hasta Gente Sospechosa que viene a trabajar para ti (añadirá un 10% a tu Defensa de Espionaje)

Justo encima de tus Modificadores de País verás dos máscaras. La de la derecha simboliza tu cultura. Pasando el cursor por encima, se abrirá un cuadro de texto con una lista de los grupos culturales a los que pertenece tu cultura principal, y los demás miembros de tu familia cultural.



La mitad inferior de la *Interfaz de Gobierno* se centra en tus consejeros a la izquierda, y en el *Poder Administrativo*, *Poder Diplomático* y *Poder Militar* a la derecha. Estos son tus *Puntos Monárquicos*.

La sección del Poder, abajo a la derecha, muestra en números en negrita tus *Puntos Monárquicos* ganados mensualmente. La barra de abajo muestra tus reservas totales de puntos, relativos al número máximo de puntos no gastados y que puedes conservar. Pasando por encima de cada uno, aparecerá el cuadro de texto que explica el crecimiento de tus *Puntos Monárquicos*.

Estos valores son importantes porque necesitarás *Puntos Monárquicos* tanto para hacer crecer tu nación tecnológicamente e ideológicamente (comentado en las secciones 4.6 y 4.7), como para erigir edificios, contratar generales y almirantes, llevar a cabo muchas misiones militares, diplomáticas y domésticas, y hacer todo lo que necesites en el juego. Estos valores son la clave de tu éxito.

A la izquierda están tus consejeros. Ciertas *Ideas* (sección 4.7) te permitirán más de tres consejeros, pero siempre tendrás la opción de al menos un Consejero Administrativo, un Consejero Diplomático y un Consejero Militar.

Haciendo clic sobre el zapato burdeos, aparecerá de repente en la puerta, un consejero no deseado, mientras que haciendo clic sobre el retrato de un consejero, saldrá la lista de los potenciales reemplazos.

El coste de un consejero está determinado por su nivel de habilidades y su edad en el momento en que le contratas. Los consejeros más jóvenes y con más capacidades tienen un “fichaje” más caro y un salario mensual también más elevado que los viejos o menos hábiles. El coste de los consejeros puede írsete de las manos si no te andas

con cuidado. El nivel de habilidad de un consejero aumenta tus *Puntos Monárquicos*, lo que estimula tu *Poder Administrativo*, *Poder Diplomático* y *Poder Militar* mensualmente.

Los consejeros también proporcionan otros beneficios dependiendo del tipo de consejero que hayas elegido. Los tipos de consejeros, agrupados según el tipo de *Puntos Monárquicos* sobre los que tienen influencia, son:

CONSEJEROS ADMINISTRATIVOS

- **FILÓSOFO** – Mensualmente proporciona una Bonificación de Prestigio de 2.00.
- **CIENTÍFICO NATURALISTA** – Reduce los niveles del coste de la *Tecnología Administrativa* un 10%.
- **ARTISTA** – Proporciona una reducción del 20% en los costes de *Estabilidad*.
- **TESORERO** – Concede un 5% de bonificación fiscal global.
- **TEÓLOGO** – Concede una reducción de -3.00 riesgo de rebelión global.
- **MAESTRO DE LA CASA DE LA MONEDA** – Concede una bonificación de reducción de la inflación de -0.10 mensualmente.
- **INQUISIDOR** – Añade una bonificación del 2% al crecimiento global de los misioneros.

CONSEJEROS DIPLOMÁTICOS

- **ESTADISTA** – Otorga una bonificación de +5 a tu *Reputación Diplomática*.
- **REFORMADOR NAVAL** – Otorga una reducción del 10% del coste de los Niveles de *Tecnología Diplomática*.
- **COMERCIANTE** – Fomenta el poder comercial global un 10%.
- **JEFE DE ESPÍAS** – Provee de una bonificación del 10% para misiones ofensivas espías.
- **GOBERNADOR COLONIAL** – Mejora los aranceles un 10%.
- **DIPLOMÁTICO** – Incrementa un 30% cómo de favorablemente os ven los poderes extranjeros.
- **NAVEGADOR** – Añade un 20% en el área naval.

CONSEJEROS MILITARES

- **REFORMADOR DEL EJÉRCITO** – Concede una reducción de 10% de los costes de los Niveles de *Tecnología Militar*.
- **ORGANIZADOR DEL EJÉRCITO** – Otorga una bonificación del 10% en los límites de las fuerzas terrestres.
- **COMANDANTE** – Aumenta la disciplina en un 5.0
- **INTENDENTE** – Posibilita que los ejércitos se refuercen un 33% más rápido.
- **JEFE RECLUTADOR** – Concede una bonificación de un 10% a recursos humanos.
- **EXPERTO EN FORTIFICACIONES** – Incrementa un 25% tus defensas.
- **GRAN CAPITÁN** – Otorga una bonificación del 30% a la moral de ejército.



4.3 Diplomacia

Hay dos lados en la *Interfaz de la Diplomacia*: tu propio país y los demás, países menores con los que estás obligado a tratar de vez en cuando. Hay muchas maneras de encontrarse en la *Interfaz de la Diplomacia*, ya que está integrada en las demás Interfaces Nacionales; vamos a discutirlo.

Tu *Interfaz de la Diplomacia* proporciona una gran cantidad de información y opciones. Tu Religión de Estado se indica con el símbolo que hay junto el nombre de tu país. Tu tipo de gobierno (Reino, República, etc.) está anotado bajo el nombre.

Tu actual gobernante y sus habilidades están descritas abajo. A la derecha encontrarás el actual número de relaciones que tienes con tus vecinos y el número total que puedes mantener sin penalizaciones. Estas penalizaciones reducen tus Puntos Diplomáticos, así que no te excedas.

Debajo de esto, está tu Reputación Diplomática; una manera de medir tu reputación en el panorama internacional. Cuanto mayor sea el número, más respetarán a tus diplomados y a la integridad de tu gobierno los demás países. Por eso, esto influye en la predisposición de los demás países a aceptar tus ofertas de vasallaje y demás iniciativas diplomáticas. ¡Procura mantener una imagen positiva!

A la derecha, están los detalles de tu cultura principal, la efectividad de tus espías, tu grupo tecnológico y los niveles de estabilidad, prestigio e ideas de tu nación. Pasando el cursor por encima, aparecerán los textos que explican qué está sucediendo con cada uno de ellos. Cuando estás considerando el perfil de las naciones extranjeras, todo esto resulta ser una información muy valiosa.

Debajo de eso y a la izquierda, están tus enemigos y rivales. Los rivales son cualquier país que consideres que amenaza tu poder, tu gloria y tus tierras. Declarar un rival tiene un pequeño coste en forma de *Poder Diplomático*, y naturalmente, esto daña vuestras relaciones; aunque de todas formas, si éste fuese tu verdadero rival, tampoco te consideraría demasiado favorablemente. Una vez declaras que un país es tu rival, las otras naciones que también le ven como rival, podrían querer unirse contigo para formar una coalición, para que juntos pudierais aniquilar a vuestro enemigo común.



Esto funciona en los dos sentidos, claro. Los países enemigos que te declararán su rival, también buscarán sus aliados. No te fíes, se avecina una tormenta: si hay demasiadas, acabarás teniéndote que enfrentar tú a una coalición.

Debajo de esto hay una larga lista desplegable que detalla todos tus actuales líos: Tratados de Paz, Diplomáticos en misiones, Enlaces Reales, Alianzas y Derechos de Acceso. Pasa el cursor por encima de estos puntos para ver el texto explicativo de cada cuestión.

A la derecha hay una lista de los países conocidos del mundo y de lo que piensan de ti en una escala de -200 a 200. A su derecha hay tu opinión sobre ellos. Estos números no tienen por qué coincidir. Quizás a ti te gusta un país y querías que fuerais amigos pero puede que él aún no haya pasado página de toda la violencia que sufrió durante las conquistas, como es bien sabido.

Debajo, tienes la opción de ceder algunas de tus tierras como estados vasallo, si necesitas un estado tapón, o si la población es demasiado ingobernable como para gestionarlo de manera asequible.

Cuando haces clic en otro país, ya sea desde la *Interfaz de la Diplomacia* o desde cualquier otro lugar, su escudo aparecerá y tú irás a su página de la interfaz.

En muchos sentidos, será muy similar a tu propia página. Sin embargo, hay algunas diferencias clave. Primero, a la derecha del nombre de su gobernador se muestran las Relaciones Diplomáticas y la Reputación; ahí, verás tu opinión sobre los demás.

Abajo a la izquierda, date cuenta de que algunas naciones no están habilitadas. Esto indica que aún no se ha establecido ninguna relación con estas naciones. Aparecerán aquí, pero no podrás hacer clic sobre ellas.

A la derecha, más que opiniones nacionales, verás las Opciones Diplomáticas. Es aquí desde donde podrás enviar tus diplomáticos a sus misiones, dependiendo de tus niveles de tecnología.

Estas misiones están divididas en varios submenús para que puedas encontrar fácilmente lo que desees hacer sin tener que lidiar con una visualización abarrotada.

- **DECLARAR LA GUERRA** – La última opción diplomática, bastante esencial cuando tus objetivos no se pueden lograr de ningún otro modo y una opción práctica si prefieres poner la directa. Aquí puedes hacer clic para entrar en la interfaz *Declarar la Guerra*, detallada en la sección 6.2.



- **ACCIONES DE ALIANZAS** –En esta sección puedes ofrecer una Alianza, crear o unirte a una Coalición, que te permitirá montar una alianza defensiva contra un poder mayor. Una marca de verificación verde significa que han aceptado tu ofrecimiento, mientras que una “X” roja significa que no. Pasando el cursor por encima de la marca de verificación o de la “X”, aparecerá el texto explicativo de las razones de la otra parte.
- **ACCIONES DE INFLUENCIA** –Aquí podrás Hacer Respetar la Paz o Proclamar una Garantía. Forzar la Paz es un buen camino para estropear la diversión de otra nación, acosándola para que termine su actual guerra. Si la rechazan, tú te añadirás a la diversión entrando en guerra contra ellos. De manera similar, Proclamar una Garantía te permite saltar a la guerra en curso contra el país objetivo.
- **ACCIONES DE RELACIONES** –Este grupo de opciones te permite despachar un Diplomático a una misión a largo plazo para influir en las relaciones internacionales. Puedes enviar una Alerta, una amenaza de guerra haría que tu oponente afectase a otros países. Podrías, en lugar de eso, enviar un Insulto, lo que implica mandar un Diplomático oficial en una Visita de Estado con el único propósito de humillarlos y ofenderlos.
- **ACCIONES DINÁSTICAS** –Puedes ofrecer una Boda Dinástica a algún otro país u ofrecer Vasallaje, convirtiéndoles en eternos lacayos. Como otras negociaciones, tanto si tus objetivos caen o no en tus transparentes planes, se muestra en el texto facilitado a través de las marcas de Verificación o X. Si tienes un Enlace Real con otra familia, aquí puedes usar esta excusa para Reclamar el Trono de su país, lo cual puede hacerte ganar el puesto de socio principal en una Unión Personal de dos naciones independientes.
- **ACCIONES ENCUBIERTAS** –Lo más divertido. Con suficiente nivel tecnológico, puedes despachar tus Diplomáticos en misiones tan emocionantes como Inventar Reclamaciones de las tierras de tus oponentes, Sembrar la Discordia entre sus poblaciones, Apoyar a los Rebeldes contra sus gobiernos, Sabotear Reputaciones entre tu objetivo y otros países e Infiltraros en las Administraciones de tus objetivos, con lo que consigues valiosa información interna sobre el despliegue y tamaño de sus tropas y flotas.
- **ACCIONES ECONÓMICAS** –Esto incluye varias acciones. El Bloqueo o Embargo impide que otras naciones desarrollen actividad alguna en tus nodos comerciales o dentro de las fronteras de tus provincias. Los grandes pagos en efectivo son una manera segura de tener a la gente contenta, así que Enviar Regalos es una gran herramienta diplomática. Ofrecer Préstamos es quizás aún mejor, porque combina un bonito gesto con el beneficio añadido de una futura obligación. También puedes ofrecer Subsidios de Guerra a los enemigos de tus enemigos o Vender una Provincia, lo que te permite deshacerte de un territorio a un precio justo.
- **ACCIONES DE ACCESO** –Estas acciones son cruciales y te permiten proyectar tu poder militar. A menudo, las naciones proyectan poder militar mucho más ampliamente de lo que realmente pueden reclamar. ¡Pero en ciertas guerras continentales, proyectar poder militar es la única manera de surtir efecto!

4.4 Economía

La *Interfaz Economía* proporciona información crítica del estatus de tu nación. Ofrece un desglose detallado de tu economía incluyendo tus ingresos, tus gastos, e incluso tus niveles de inflación.

Las fuentes de tus ingresos se muestran a la izquierda, así como las cantidades que llegan a tus fondos procedentes de cada una de ellas. También verás qué porcentaje de ingresos posibles te están entrando. ¡Un gobernante incompetente o uno excepcionalmente bueno, dañarán o avivarán esta área!

Dirigir un país no es barato, como puedes ver en la sección Gastos. Todo cuesta dinero, desde los Consejeros hasta el Mantenimiento de la Flota. Pero por lo menos puedes decidir cómo se gastan tus preciosos ducados. Si alguna vez necesitaras dinero en efectivo, podrías reducir el Mantenimiento que reciben tus colonias, misioneros, ejércitos o marinas. Quizás tendrías que despedir a alguno de tus Consejeros, aunque entonces necesitarías regresar a la *Interfaz del Gobierno* para llevarlo a término.

Sé consciente, sin embargo, que reduciendo el Mantenimiento puedes demorar de manera importante los intentos de colonización y de convertir nuevas tierras y pueblos. Aún más arriesgado es recortar seriamente tu financiamiento militar. Esto puede proveer beneficios económicos a corto plazo, pero a la larga te deja en una posición muy precaria cuando inesperadamente estalle la guerra. Tu mal pago, estar pobremente equipado y con soldados mal entrenados... necesitarás tiempo antes de conseguir que la moral esté suficientemente alta como para meteros en ningún combate, lo que significará perder tierras mientras esperas que tu maquinaria de guerra vuelva a funcionar a pleno rendimiento. No olvides aumentar su financiamiento rápidamente si estalla la guerra. ¡De lo contrario, despídete de salir victorioso contra un enemigo bien equipado y unos soldados bien pagados!

En tiempos de necesidades, tú también puedes tomar préstamos o si estás en guerra, Subir los Impuestos de Guerra para incrementar tus fondos. Claro que... los Impuestos de Guerra comportan cierta Fatiga de Guerra también; así que piénsatelo bien antes de subirlos. La posible base imponible total se muestra a lo largo de tu actual fatiga de guerra. Pasando con el cursor por encima de la fatiga de guerra, se abrirá un cuadro de texto que explica las

Economy

Income		Expenses	
Taxation	(-8.0%) 3.96	Advisors	22.44
Production	(10.0%) 8.93	Interest	1.27
Trade	(33.6%) 13.89	Harbor Fees	0.00
Gold		Diplomatic Expenses	0.00
Tariffs	(33.0%) 0.00	Colonial Maintenance	4.66
Vassals	(50.0%) 0.00	Missionaries Maintenance	0.00
Harbor Fees	0.00	Army Maintenance	4.86
War Subsidies	0.00	Fleet Maintenance	2.82

Total Income: 40.90 Total Expenses: 40.15

Balance: +0.74

9/20 95.90

53.36%

Reduce Inflation Take 55 Loan

Raise War Taxes Repay Loan

penalizaciones adicionales que surgen de tu nivel de fatiga de guerra.

Pasa por encima de tus niveles de inflación, para ver el cuadro de texto que explica por qué ésta sube y baja. De todos modos, a diferencia de las otras versiones de Europa Universalis, tú ya no podrás simplemente “deslizar” tu camino hacia una inflación más baja. Se pueden usar ciertas ideas para comprar más bajo. Si esto no funciona, tu única opción es intentar hacerlo lo mejor que puedas, al igual que las naciones reales lo han estado haciendo a lo largo de la historia.

Y finalmente, los préstamos. Verás que son mucho más flexibles que en otras versiones de Europa Universalis.

Aunque aún puedes obtener préstamos de forma automática cuando andas corto de dinero, también puedes pedir préstamos siempre lo necesites y devolverlos cuando dispongas de fondos. Esto te permite la flexibilidad de tener déficit cuando aparece alguna emergencia y saldar tus deudas cuando los buenos tiempos lleguen de nuevo.

Ten cuidado. Las Deudas suben tus niveles de intereses, y existe un límite a partir del cual tu país ya no puede soportarlo y se declara en bancarrota. Lo sabio es gestionar tus deudas con responsabilidad y hacer que el gasto deficitario trabaje por ti.

4.5 Comercio

En la Interfaz del Comercio puedes ver el impacto que el comercio tiene sobre tu imperio – y los efectos que tu Imperio tiene sobre el comercio.

Arriba a la izquierda hay las puntuaciones relacionadas con el comercio:

- **EFICIENCIA COMERCIAL** – Entre los valores 0% y 200%. Refleja lo eficiente que es tu nación comerciando. El número representa lo hábiles que son tus comerciantes consiguiendo dinero de una ruta comercial, y el poder e influencia que ejercen en un nodo comercial.



15 préstamos; lo que era un desastre financiero y la bancarrota en Europa Universalis III, puede ser superado y útil según la estrategia del gasto deficitario en Europa Universalis IV!

- **RANGO COMERCIAL** – Indica lo lejos de tus propias tierras que tus comerciantes son capaces de conseguir tratos. Los Nodos Comerciales localizados fuera de este rango no estarán disponibles para tus comerciantes.
- **DIRECCIÓN COMERCIAL** – Describe la efectividad de tus comerciantes dirigiendo el comercio hacia los nodos más provechosos.
- **INGRESOS COMERCIALES** – es el porcentaje sobre el máximo posible de ganancias comerciales que repercuten directamente en tus cofres.
- **MERCANTILISMO** – Este porcentaje refleja la intervención de tu gobierno en el comercio.

Todos estos valores están en gran medida influenciados por tus decisiones y por tu *Nivel de Tecnología Diplomática*. Al pasar por encima de los números se abrirá un cuadro de herramientas que indican cuáles son tus resultados comerciales.

La influencia del comercio en tu país se muestra a la derecha, en el gráfico circular. Muestra tanto los ingresos brutos que recibes de tus iniciativas comerciales, como un gráfico circular que muestra el porcentaje de los ingresos nacionales que recibes provenientes del comercio.

Aquí puedes ver también cualquier bloqueo o embargo que otras naciones hayan realizado contra tus comerciantes, o los que tú hayas impuesto sobre los suyos.

Abajo hay una lista de todos los Nodos comerciales dentro de tu Rango Comercial. Puedes ordenar esta lista de varias maneras: alfabéticamente; según si tienes o no un Comerciante asignado ahí; por ingresos; por Poder Comercial; o por el Valor del Nodo. Desde esta lista puedes recuperar a tus Comerciantes de sus asignaciones o enviar nuevos.

Los Comerciantes tienen dos misiones posibles, ambas continuarán en funcionamiento mientras no sean retirados. La primera misión es recaudar dinero directamente de un Nodo. Sin un Comerciante presente, un Nodo enviará Poder Comercial a tu capital, pero no recaudará ningún ingreso desde el Nodo. La segunda misión es Transferir Poder Comercial, que incrementa el flujo de dinero desde los puntos intermedios y mejora tu poder comercial en tu punto de origen.

The screenshot shows the 'Trade' interface with the following data:

- Trade Efficiency: +100.0%
- Trade Range: 2506.25
- Trade Steering: +38.8%
- Trade Income: +110.0%
- Mercantilism: +10.0%
- Our embargoes on others: 0.00%
- Embargoes on us: None

The 'Trade Nodes' table is as follows:

Name	Home	→	←	↔	Current Mission
Novgorod	131	472.8	59.94		Recall
Kazan	24.63	327.8	0.00		Recall
Kiev	20.08	244.4	0.00		Recall
Beijing	—	5.56	186.6	12.63	Send
Crimea	7.37	181.5	0.00		Recall
Baltic Sea	—	35.45	177.2	12.59	Send

4.6 Tecnología

Después de un tiempo acumularás *Puntos Monárquicos* en los campos *Administrativo*, *Diplomático* y *Militar*. Aunque puedes gastar puntos en edificios, misiones nacionales y en muchas otras cosas, es en la pestaña de Tecnología donde les sacarás más rendimiento. Aquí puedes hacer aquellos avances tecnológicos que impulsarán tu nación desde la Edad Media y la situarán en el camino hacia la industrialización.

Hay tres clases de tecnologías que puedes investigar la *Administrativa*, la *Diplomática* y la *Militar*. Cada

campo ofrece 33 tecnologías para escoger, cada una de las cuales proporciona un incremento significativo del poder y las habilidades de tu nación.

El sistema tecnológico de Europa Universalis IV rompe con los juegos anteriores de la serie. En lugar de desviar tus ingresos mensuales para ganar nuevas tecnologías, utiliza tus *Puntos Monarca* acumulados para adquirir mejoras tecnológicas. Con el viejo estilo, las superpotencias y los pequeños países dominaban el panorama tecnológico. Con el nuevo sistema, las ganancias tecnológicas van mucho más de acuerdo con la historia, son más reales y mejor equilibradas. El nuevo sistema es simple y elegante y se puede encontrar en la *Interfaz Tecnológica* del juego. Aquí gastarás en gran parte tus suministros de *Puntos Monárquicos* para aumentar tus niveles tecnológicos.

La interfaz está dividida en tres secciones:

1. En la **TECNOLOGÍA ADMINISTRATIVA** puedes ver tu nivel actual de tecnología y el nivel que estás investigando. En el cuadro de investigación, donde hay la tecnología que aún está fuera de tu alcance coloreada en gris, puedes ver los beneficios de tu nueva investigación. Por ejemplo, aquí vemos que Italia está guardando su *Poder Administrativo* para comprar la *Universidad (17)*. Hay dos beneficios en este avance y colocando el ratón por encima, abriremos un cuadro de texto el cual explica que alcanzando el nivel 17 se nos concede otro espacio de *Idea* (sección 4,7) y la capacidad de construir un nuevo edificio, la *Universidad*. A la derecha, vemos que nuestra Tecnología Administrativa nos permite ejecutar una Monarquía Administrativa, una República Administrativa o un Gobierno Tribal, dependiendo de la clase de gobierno que tengamos en ese momento. Finalmente, aún más a la derecha, podemos ver el



número de ideas que tenemos disponibles, nuestra Eficiencia de Producción y qué Edificios Administrativos podemos construir. Pasando por encima se abre un cuadro de texto detallando cuando estarán disponibles cada una de las tecnologías.

2. **LA TECNOLOGÍA DIPLOMÁTICA** funciona en muchos sentidos del mismo modo que la *Tecnología Administrativa*. Tienes a tu disposición un informe de tu nivel actual de tecnología y los siguientes, así como las bonificación disponibles para llegar al siguiente nivel. A la derecha hay una lista de las clases de barcos actualmente disponibles. Cuando uno nuevo se desbloquee en el siguiente nivel, quedará resaltado. Situando el cursor encima de los nombres un cuadro de texto explica las habilidades y estadísticas de esa unidad; coloca el cursor sobre el icono para ver información sobre en qué niveles están disponibles cada tipo de buque. Esta sección central también provee iconos que se iluminan cuando desbloques ciertas capacidades. Ganas la habilidad de colocar Comerciantes al nivel 1 y reducido al nivel 22 de Desgaste Naval. En el límite derecho se muestra tu Eficiencia Comercial, la Bonificación del Coste de Mantenimiento Naval, la Bonificación de la Moral Naval, el Rango Comercial, el Rango Colonial y los Edificios Diplomáticos que puedes construir. Igual que en la *Tecnología Administrativa*, poniendo el cursor encima de éstos, se desplegará un cuadro de texto explicando las bonificaciones y los edificios disponibles.
3. **LA TECNOLOGÍA MILITAR** es parecida a los otros menús de tecnologías. Te muestra tu nivel, junto con el nivel siguiente, y las bonificaciones de las que gozarás cuando consigas ese nivel. En el centro verás las unidades de Infantería, Caballería y Artillería preferentes que puedes contratar, así como las bonificaciones que aquellas unidades recibirán en los combates de Disparo y Choque.

Más a la derecha, puedes ver los niveles actuales de Moral de tus ejércitos, junto con su Disciplina, Maniobra, Suministros, Amplitud de Combate y los Edificios Militares disponibles. Situando el cursor de cada uno de éstos se abrirá un cuadro de texto mostrando en qué niveles tecnológicos estas bonificaciones crecerán.

Este nuevo sistema innovador se ha diseñado para hacerlo más fácil para aquellos que juegan con las naciones más pequeñas y más pobres fuera del mundo occidental. Incluso las naciones más pobres progresan en sus niveles de tecnología, aunque el juego sigue la realidad histórica, por lo que los grupos de tecnología no occidental europea pagan más por su crecimiento hacia la industrialización. Jugar con un país bien administrado de cualquier grupo tecnológico será una experiencia divertida y desafiante.

4.7 Ideas

Son las ideas de una nación las que la hacen auténticamente única, por eso es en la *Interfaz de las Ideas* donde realmente personalizarás tu nación. Las naciones empiezan con una Idea Inicial que ayuda a definir a estas naciones como entidades separadas



con visiones únicas del mundo. Por ejemplo, en 1441, la Idea Inicial son las *Tradiciones Inglesas*, que proporcionan beneficios en la moral comercial y naval, lo que le da un empujón a Inglaterra para seguir la senda histórica de convertirse en un imperio mercantil y una potencia naval. La Horda de Oro consigue *Tradiciones de Horda*, dándoles acceso a refuerzos sin coste, haciendo mucho más barato la reducción de la fatiga de guerra.

Los países principales gozan de una lista especial de *Ideas Nacionales* únicas que están disponibles a medida que investigas otras ideas. Incluso las naciones menores gozan de alguna manera de *Ideas Nacionales* genéricas para ayudarlas a jugar en un sentido histórico. Las *Ideas Nacionales* disponibles para cada país están enumeradas en las pantallas de inicio de *Un Solo Jugador y Multijugador*, así que te puedes anticipar a cómo se comportará tu país antes de empezar el juego.

Cuando tu *Nivel Tecnológico Administrativo* se incrementa, estas ideas especiales se activan automáticamente. Por cada tres ideas que adquieres, una de tus *Ideas Nacionales se activa*.

Ahora que hemos hablado sobre las *Ideas Nacionales*, volvamos ahora la mirada hacia otras ideas y cómo puedes personalizar tu imperio con ellas.

En los Niveles *Tecnológicos Administrativos* 4, 7, 10, 14, 17, 22, 26 y 29 tendrás la oportunidad de escoger un paquete de ideas para explorar. Estos paquetes de ideas se agrupan filosóficamente, con lo que si escoges el paquete *Ideas de Espionaje*, las ideas para las que estás trabajando van todas en la dirección de tratar con operaciones encubiertas – todo, desde corsarios impulsando la eficacia de un bloqueo hasta la capacidad para crear desavenencias en tierras extranjeras.

Estas ideas están etiquetadas de acuerdo a la tecnología con la que están relacionadas, pudiendo ser *Administrativa, Diplomática o Militar*. Los Puntos Monárquicos necesarios deben ser gastados para adquirir la siguiente idea en un paquete. Adquirir el paquete conjunto, también proporciona una bonificación especial a tu nación. (Una lista completa de todos los paquetes de idea aparecen al final de esta sección.)

Las ideas Nacionales y la Tecnología crean un sistema verdaderamente dinámico aunque históricamente fundamentado. Esto significa que realmente puedes personalizar tu nación y jugar auténticamente como “Francia” o “El Imperio Otomano”





más que tan solo “el país azul o el país verde”. Con tanto Poder Administrativo, Diplomático y Militar disponible, tienes que considerar tus necesidades y la situación de tu país en cada momento.

¿Gastas 300 de Poder Militar para comprar la Idea Nacional de Reclutamiento y ganar la bonificación del 25% de Recursos Humanos para la guerra que se avecina? O prefieres guardar estos recursos para poder tener los 600 que necesitas para ganar la Tecnología de Pica y Disparo, que te permite construir los edificios para aumentar efectivos – sin mencionar las Tácticas adicionales y beneficios en el Ataque Frontal?

¿Deberías sacrificar Poder Diplomático y estimular tus relaciones con Austria a pesar de que esto te empujará a un número de relaciones superior al que puedes soportar cómodamente? Después de todo, Francia está a la cometa, y necesitarás un aliado poderoso. Hablando de eso, ¿no estaría bien ser capaces de Bloquear los puertos de Francia cuando llegue el momento? Esta tecnología costaría unos cuantos *Puntos Monárquicos de Diplomacia* y edificar esta relación con Austria retardará tu desarrollo en este campo, puede que por unos años. Una Alianza Austriaca puede evitar un ataque de Francia, pero ¿y si Francia ataca de todas maneras y Austria nos niega la ayuda? Puede que tu poderosa Marina pueda cerrar rápidamente el transporte de Francia, pero si eso se rompe en una trágica batalla, todos los planes de guerra que has ideado centrados en Bloquear los puertos enemigos se desmoronarán rápidamente. En cambio, te encontrarás con 585 puntos de Poder Diplomático gastados, con lo que puedes verte obligado a suplicar la paz antes de ser superado.

¿Compras el paquete de Ideas Administrativas, cuyos beneficios financieros hacen de los Mercenarios una opción tentadora, o te centrarás en las Ideas Ofensivas o Defensivas, usando tus propios recursos humanos para conseguir su máximo efecto?

La manera de gastar tus puntos en Ideas Nacionales, de Tecnología y de Diplomacia

darán forma a la filosofía y a la cultura de tu nación. Elige sabiamente y tus gobernantes se extenderán por Europa y el Mundo como un poderoso Coloso. Elige la idea equivocada para la época, y puedes encontrarte arrodillado antes que cualquier otra nación.

Está bien tenerlo en cuenta. ¡La adquisición de Ideas y tecnología nunca deben hacerse como un capricho!

Los paquetes de *Ideas* están agrupados bajo las *Ideas Administrativas*, las *Ideas Diplomáticas* y las *Ideas Militares*, según el grupo de tecnología con el que más se relacionan y, por supuesto, con la clase de *Puntos Monárquicos* que necesitarás gastar para adquirir esas *Ideas*.

Los paquetes de *Ideas* representan un enfoque filosófico o un acercamiento estratégico al desarrollo de tu nación, así, algunas ideas aparecerán en múltiples paquetes. Los detalles de cuándo y porqué escoger un paquete de ideas es una discusión que es mejor dejar para la *Guía Estratégica* o los *Foros de Paradox*, así que mejor que consideremos los paquetes para que esta pantalla tenga un poco más de sentido la primera vez que las ves.

IDEAS ADMINISTRATIVAS

- **IDEAS INNOVADORAS** – Estas ideas se centran en la innovación y en la visión de futuro. Una vez se adquiere el paquete entero, los Costes de Consejero se reducirán un 25%. Este paquete contiene:
 - *Patrón de las Artes* (reduce la caída de prestigio un 2%)
 - *Pragmatismo* (reduce los costes de Mercenarios un 25%)
 - *Revolución científica* (reduce los costes de Tecnología un 5%)
 - *Transferencia de conocimiento* (reduce la caída de la Tradición del Ejército y la Tradición de la Marina un 2%)
 - *Reclutamiento Organizado* (reduce el tiempo del Reclutamiento de unidad un 10%)
 - *Optimismo* (reduce Mensualmente la Fatiga de Guerra en 0,05)
 - *Cuerpos de Oficiales Formalizados* (añade +1 a tus líderes disponibles libres de mantenimiento)
- **IDEAS RELIGIOSAS** – Estas ideas se centran en el desarrollo religioso y enriquecimiento de tu nación. Una vez se adquiere el paquete entero, tus relaciones diplomáticas se incrementarán en el tiempo un 50%. Este paquete contiene:
 - *Unum Sanctum* (permanente Casus Belli contra todas los otros grupos religiosos)
 - *Escuelas de Misioneros* (añade un Misionero adicional a tu reserva)
 - *Oficios religiosos obligatorios* (Costes de Estabilidad reducidos un 25%)
 - *Supremacía Divina* (incrementa la Fuerza de Misioneros un 3%)
 - *Devoción* (Incremento de la Tolerancia de la Fe verdadera un 1.00)
 - *Tradición Religiosa* (incremento del Prestigio Anual de 1.00)
 - *Ecumenismo* (Tolerancia de herejes +2,00)



- **IDEAS DE ESPIONAJE** – Estas ideas se centran en las artimañas y otros actos de intriga. Una vez se adquiere el paquete entero, tu habilidad de apoyar a rebeldes en territorio enemigo aumenta un 50%. Este paquete contiene:
 - *Corsarios* (Incrementa la eficiencia de Bloqueo un 33%)
 - *Investigar* (incrementa la Defensa contra Espías un 25%)
 - *Rumorología* (activa el *Sabotaje a la Reputación*, una opción de la Diplomacia Secreta)
 - *Espías Eficientes* (incrementa la Ofensiva Espía un 25%)
 - *Reclutamiento en la Sombra* (Las penalizaciones de relaciones por ser pillado espionando se reducen un 33%)
 - *Esfuerzos Desestabilizadores* (activa Sembrar Descontento, una opción de Diplomacia Secreta)
 - *Espionaje* (activa *Infiltrar Administración*, una opción de Diplomacia Secreta)
- **IDEAS ECONÓMICAS** – Estas ideas se centran en el desarrollo de políticas y de planificación económica racional y sólida para el desarrollo de tu nación. Una vez se adquiere el paquete entero, ganas la habilidad (en la *Interfaz de Economía*) de domar una acción directa en reducir los niveles de inflación de tu país. Este paquete contiene:
 - *Burocracia* (incrementa el Modificador de Impuesto Nacional un 10%)
 - *Construcción Organizada* (reduce los costes de Construcción un 20%)
 - *Banco Nacional* (reduce la Inflación Anual un 0.10)
 - *Deudas y Préstamos* (reduce el tipo de interés en tus préstamos un 1.00)
 - *Centralización* (Dispones de un Consejero adicional para contratar)
 - *Entusiasmo Nacionalista* (reduce el Mantenimiento de Tierras un 10%)
 - *Economía de Adam Smith* (Incrementa la Eficiencia de Producción un 20%)
- **IDEAS ADMINISTRATIVAS** – Estas ideas se centran en el desarrollo de la gestión racional y ordenada y las prácticas de administración. Una vez se adquiere el paquete entero, tu Eficiencia de Producción se incrementa un 20%. Este paquete contiene:
 - *Pagos a Mercenarios Organizados* (reduce los costes a Mercenarios un 25%)
 - *Beneficios para Mercenarios* (reduce el Mantenimiento de Mercenarios un 33%)
 - *Reclutamiento de Mercenarios* (incrementa los Regimientos de Mercenarios disponibles un 50%)
 - *Contabilidad* (reduce el tipo de interés en los préstamos un 1.00)
 - *Eficiencia Administrativa* (Dispones de un Consejero adicional para contratar)
 - *Estado Resiliente* (incrementa la Defensa de Espionaje un 25%)
 - *Gabinete de Guerra* (reduce los costes de la Reducción de Fatiga de Guerra un 33%)



DIPLOMATIC IDEAS

- **DIPLOMATIC IDEAS** – These ideas focus on developing a sound and professional diplomatic corps. Once this entire package is acquired, you will suffer a reduced Stability penalty from diplomatic actions. This package contains:
 - *Embajadas Extranjeras* (dispones de un Diplomático adicional)
 - *Producción de Reclamaciones* (reduce el tiempo de la *Producción de Reclamaciones* un 50%)
 - *Gabinete* (incrementa tu Mantenimiento Diplomático un 3)
 - *Adaptabilidad* (acelera tu creación de centros un 33%)
 - *Revolución y Contra revolución* (concede un Casus Belli permanente contra otras clases de gobierno)
 - *Influencia diplomática* (incrementa tu Reputación Diplomática en 3)
 - *Negociaciones Flexibles* (reduce los costes de paz de demandas injustas un 33%)
- **IDEAS DE COMERCIO** – Estas ideas se centran en promover y proteger el comercio en tu imperio. Una vez se adquiere el paquete entero, ganarás un Comerciante adicional. Este paquete contiene:
 - *Florecientes Prácticas Mercantiles* (aumenta el Poder Global de Comercio un 10%)
 - *Comercio Libre* (te concede un Comerciante adicional)
 - *Aventuras Comerciales* (aumenta tu Rango Comercial un 25%)
 - *Política Nacional de Comercio* (añade 10% a tu Eficiencia Comercial)
 - *Mercaderes Exteriores* (te concede un Comerciante adicional)
 - *Manipulación Comercial* (incrementa tu Dirección de Comercio un 25%)
 - *Rápidas Negociaciones* (incrementa tu Modificador de Ingresos de Comercio Nacional un 10%)
- **IDEAS DE EXPLORACIÓN** – Estas ideas se centran en el descubrimiento y la exploración... ehem, es decir... un recurso benevolente para la adquisición de nuevas tierras. Adquirir el paquete entero concede un Casus Belli Permanente contra todos los Paganos. Este paquete contiene:
 - *Aventuras Coloniales* (te concede un Colono adicional)
 - *Búsqueda del Nuevo Mundo* (te permite contratar *Exploradores y Conquistadores*)
 - *Exploración Exterior* (aumenta tu Rango Colonial en 50%)
 - *Tierra de Oportunidad* (aumenta el Incremento Global Colono un 33%)
 - *Virrey* (incrementa tus Tarifas Globales un 33%)
 - *Colonias Libres* (te concede un Colono adicional)
 - *Imperio Global* (añade 10% a tu Ingreso Exterior)



- **IDEAS NAVALES** – Estas ideas se centran en el establecimiento de una fuerza naval a escala mundial y en una tradición nacional náutica. Una vez se adquiere el paquete entero, tus barcos pueden someterse a reparaciones en el mar, mientras se mantengan en una zona costera. Este paquete contiene:
 - *Náutica Superior* (incrementa la Moral de las flotas un 1.00)
 - *Gloria Naval* (incrementa el prestigio de las Batallas Navales un 100%)
 - *Gran Marina* (incrementa los Límites de Fuerza Naval un 100%)
 - *Halcones Marinos* (aumenta la Tradición Naval Anual un 1.00)
 - *Excelentes Constructores de Barcos* (aumenta 2.00 para liderar Maniobras)
 - *Instrucción de Batalla Naval* (incrementa la Eficiencia de Bloqueo un 50%)
 - *Bandas de Reclutadores* (reduce el coste de tus barcos un 33%)
- **IDEAS DE EXPANSIÓN** – Estas ideas se centran en la expansión y en incrementar la rentabilidad de tu imperio global. Una vez se adquiere el paquete entero, ganas un Casus Belli Permanente contra todas las naciones Asiáticas menos avanzadas. Este paquete contiene:
 - *Colonos adicionales* (te concede un Colono adicional)
 - *Comerciantes adicionales* (te concede un Comerciante adicional)
 - *Colonias más Rápidas* (reduce el tiempo de viaje de tus colonos un 33%)
 - *Diplomáticos Adicionales* (incrementa el Mantenimiento Diplomático en 2)
 - *Astilleros Mejorados* (reduce el tiempo de construcción un 10%)
 - *Diplomáticos experimentados* (aumenta tu Reputación Diplomática en 3)
 - *Comerciantes Competitivos* (incrementa tu Poder Global de Comercio un 20%)

IDEAS MILITARES

- **IDEAS ARISTOCRÁTICAS** – Estas ideas se centran en la transición de la Nobleza desde su viejo papel como feudo arbitrario que mantiene la aristocracia a una nueva casta militar. El paquete completo aumenta la Habilidad de Combate de la Caballería un 10%. Este paquete contiene:
 - *Caballeros Nobles* (reduce los costes de Caballería un 25%)
 - *Nobleza Local* (incrementa el coste de un enemigo al crear un centro en tu territorio un 100%)
 - *Servidumbre* (incrementa el Modificador de Recursos Humanos Nacionales un 25%)
 - *Oficiales Nobles* (incrementa el Choque del líder un 1.00)
 - *Nobleza Internacional* (añade 1 a tus Diplomáticos disponibles)
 - *Temple Noble* (bajada del coste de la Reducción de la Fatiga de Guerra de un 20%)
 - *Tradiciones Militares* (reducción de los costes de la Tecnología Militar en un 10%)



- **IDEAS OFENSIVAS** – Estas ideas se centran en la importancia del ataque en los enfrentamientos militares. Una vez se adquiere el paquete entero, desbloquearás la habilidad de ordenar a tus ejércitos a *Marchas Forzadas*. Este paquete contiene:
 - *Líderes de Bayonetas* (incrementa el Choque líder un 1,00)
 - *Reclutas Nacionales* (concede una bonificación del 25% al Modificador de Recursos Humanos Nacionales)
 - *Poder de Disparo Superior* (incrementa el Disparo líder un 1.00)
 - *Armas Gloriosas* (el prestigio ganado de las batallas terrestres incrementa un 100%)
 - *Maniobra Mejorada* (incrementa los Límites de Fuerza en tierra un 25%)
 - *Esprit de Corps* (aumenta la disciplina un 10%)
- **IDEAS DEFENSIVAS** – Estas ideas se centran en la importancia de la defensa en la guerra. Una vez se adquiere el paquete entero, el índice de desertión de tus enemigos se incrementará en 1.00 durante el tiempo de guerra. Este paquete contiene:
 - *Comisiones del Campo de Batalla* (aumenta anualmente la Tradición del Ejército un 1.00)
 - *Instrucción Militar* (incrementa la Moral del ejército un 0.50)
 - *Cuerpos de Ingenieros* (añade 1.00 al Asedio líder)
 - *Sistema Regimental* (reduce tu Modificador de Mantenimiento de la Tierra un 10%)
 - *Mentalidad Defensiva* (incrementa la Capacidad Defensiva de Fortalezas un 33%)
 - *Convoyes de Suministro* (aumenta el índice de refuerzo del ejército un 33%)
 - *Forraje Mejorado* (reduce la desertión un 50%)
- **IDEAS CUALITATIVAS** – Estas ideas se centran en el desarrollo de una fuerza de guerra altamente entrenada y de élite. Una vez se adquiere el paquete entero, la Disciplina de tus Fuerzas Armadas aumentarán un 10%. Este paquete contiene:
 - *Privado a Mariscal* (incrementa la Habilidad de Combate de Infantería un 10%)
 - *Educación de Calidad* (acelera la recuperación de Moral del Ejército en un 5%)
 - *Los Mejores Caballos* (aumenta la Habilidad de Combate de la Caballería un 10%)
 - *Bosques de Roble para Barcos* (incrementa la Habilidad de Combate de la Caballería un 10%)
 - *Instrucción Naval* (acelera la recuperación de la Moral de la Marina un 5%)
 - *Marinas Mercantes* (incrementa la Habilidad de Combate de los Barcos Ligeros)
 - *Batería Masiva* (incrementa la Habilidad de Combate de la Artillería un 10%)
- **IDEAS CUANTITATIVAS** – Estas ideas se centran en el desarrollo de una inusual fuerza militar de gran tamaño para tu nación. Una vez se adquiere el paquete entero, el Límite del Modificador de tu Fuerza Terrestre se incrementará en un 33%. Este paquete contiene:
 - *Beneficios para Propietarios de Caballos* (reduce los Costes de Caballería un 10%)



- *Los Jóvenes pueden servir* (incrementa la velocidad la recuperación de los Recursos Humanos un 20%)
- *Servicio Obligatorio* (reduce los Costes de Infantería un 10%)
- *El Viejo y Enfermo* (reduce el Modificador de Mantenimiento de Tierra un 10%)
- *Penique del Barco* (reduce los Costes de Barco un 10%)
- *Artillería Estandarizada* (reduce los Costes de Artillería un 10%)
- *Levé en Masse* (incrementa el Modificador de Recursos Humanos un 50%)

4.8 Misiones y Decisiones

En la Interfaz de las *Misiones y Decisiones* puedes aprobar varias leyes nacionales y escoger en qué misiones tu país debe focalizarse. Tendrás normalmente tres o más misiones para elegir, cada una con un objetivo específico que tienes que alcanzar, para tener éxito en la misión. También hay una recompensa por alcanzar dicho objetivo.

Estas misiones representan las ideas nacionales y los objetivos que tu gente, especialmente tus ciudadanos más poderosos, sienten que la nación debe lograr para su mayor gloria y prestigio, o por otras razones.

Las Misiones pueden incluir cualquier cosa, desde un objetivo de paz, como mejorar las relaciones con otro país o establecer un matrimonio dinástico, hasta una misión militar completa que te suponga ampliar y movilizar tus ejércitos para recuperar la Patria. Considera los Objetivos y las Recompensas antes de escoger la misión, y asegúrate que el objetivo está a tu alcance y que la recompensa es suficiente, teniendo en cuenta tu situación actual.

Una vez has aceptado una misión, si la situación global cambia y ya no se puede conseguir o no es deseable conseguirla, siempre puedes cancelarla. Esto, sin embargo, representará un periodo de 5 años hasta que puedas escoger una nueva misión, así que estúdialas detenidamente antes de decantarte por una.

En su tiempo también tendrás la opción de tomar *Decisiones Nacionales*, siempre que cumplas los requisitos. Si sitúas el cursor encima del signo de interrogación, un cuadro de texto aparecerá explicando dichos requisitos. Si no cumples con éstos, la casilla aparecerá sombreada en gris.



Por ejemplo, la decisión de *Aprobar la Ley del Poder Judicial* establecerá un sistema de tribunales nacionales para aplicar una interpretación de las leyes nacionales de manera justa y uniforme. Esto implica que debes tener un gobernante con una *Habilidad Administrativa* de 4 o más, y que tu capital de provincia principal tenga un *Palacio de Justicia* y una *Jefatura de Policía*. Una vez apruebas esta ley, recibes una bonificación de -1.00 a tu riesgo de sublevación nacional, y -3% en tus impuestos nacionales. Esto refleja la confianza de la población en el sistema judicial, y los costes de mantener el nuevo sistema judicial. También recibes un +1.00 en tu Reputación Diplomática, puesto que otros países respetarán tu búsqueda de la justicia y de la estabilidad.

Estas leyes y restricciones de gobierno afectan el estado a un nivel nacional y reflejan la evolución del estado – o su involución, si te ves obligado a aprobar ciertas decisiones. Hay una serie de decisiones genéricas que todos los países pueden aprobar cuando cumplen los requisitos, pero muchas naciones tendrán opciones únicas. Por ejemplo, si Bizancio consigue restablecer el control sobre Asia Menor, tendrán la opción de *Restablecer el Sistema de Themas*, que renombra las provincias en Asia Menor para reflejar sus antiguos nombres Bizantinos. Este gracioso cambio viene con una saludable bonificación del 25% en recursos humanos para el resto del juego.

4.9 Estabilidad y Expansión

La *Interfaz de Estabilidad y Expansión* se centra en una cuestión clave: cómo de cómoda se siente tu gente con el rumbo que va tomando tu país.

La parte superior de esta interfaz te explica lo bien que lo estás haciendo manteniendo a tu gente cómoda y feliz. En la parte izquierda, tienes la *Fatiga de Guerra*, una medida sobre el cansancio de tus súbditos de tus guerras interminables, sobre lo hastiados que están de ver a sus amigos y vecinos acribillados en el campo de batalla. La flecha muestra qué tendencia está cogiendo la fatiga de Guerra, y el número a la derecha anticipa el cambio de nivel de fatiga para el próximo mes.

Una alta fatiga de guerra lleva a campesinos armados y a otra gente a buscar caminos alternativos para poner fin a tus



interminables guerras. Irónicamente, su primera opción suele ser lanzar una guerra civil para deshacerse de ti.

Pero una alta *Fatiga de Guerra* no solo incrementa las posibilidades de rebelión: también sube el coste y el tiempo de creación de nuevas unidades. Esto dificulta cada vez más que puedas llenar las filas de tus ejércitos. Sin embargo, si tu *Fatiga de Guerra* aumenta más de 2, puedes hacer clic en el botón de *Reducir* para ver qué opciones están disponibles para bajar este número.

La Estabilidad, localizada debajo de la *Fatiga de Guerra*, es una medida sobre lo calmada que está la gente, y de la confianza que tienen en sus líderes. La Estabilidad se mide desde +3, una sociedad Utópica, a -3, Somalia con mosquetes. 0 es el valor por defecto y no da ni penalizaciones ni beneficios, pero una alta *Estabilidad* reducirá el riesgo de rebelión, añadirá bonificaciones impositivas y aumentará la efectividad de tus misioneros. Una Estabilidad negativa incrementa el riesgo de rebelión, reduce la *Legitimidad* y sube los tipos de interés en cualquier de los préstamos que puedas pedir. Haciendo clic en *Incentivar* aumentará tu Estabilidad, pero esto te costará *Poder Administrativo*.

La banda derecha de la interfaz se ocupa de los territorios adquiridos recientemente. La parte de arriba identifica áreas que puedes colonizar, y junto a esto hay las bonificaciones que afectan el crecimiento de tu índice de colono. Finalmente, puedes ver las bonificaciones o penalizaciones que afectan el tiempo de viaje de tus colonos.

Antes de establecer un centro de control en una tierra cercana, tu presencia allí incrementará el número de la derecha: *Sobreextensión*. Esto refleja la seguridad adicional, el espionaje, las tropas y otros costes de mantener una población que, francamente, no sienten que te pertenecen.

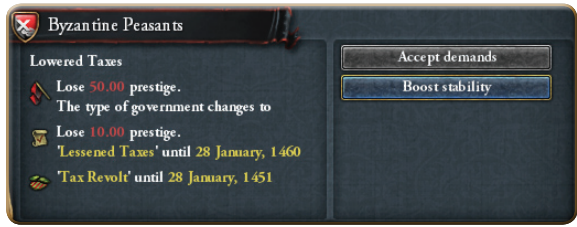
Haciendo clic en *Gestionar* se abrirá la lista de provincias que te provocan una sobreextensión, y podrás ver tu progreso de establecer un centro allí, o puedes parar este proceso.

Un efecto frecuente de la sobreextensión es la rebelión. Los Rebeldes pisotean tus tierras y echan a perder tus esfuerzos de guerra, frustran tus intentos de recaudar impuestos, lamentan tus abusos de su constitución. Cada tipo de rebelde aparece en su propia barra, cada uno con su propio emblema. Así, fácilmente pueden ser identificados en el *Mapa Principal*. Debajo de esto hay una barra que se va llenando contra más cerca están de alcanzar sus reclamaciones.

También puedes ver cuantas provincias disponen, la posibilidad que se unan a su causa más de tus súbditos, y el número de ejércitos que controlan. Pasando el cursor por encima el número de ejércitos se abrirá un cuadro de texto que indica la composición y tamaño de cada uno de los ejércitos rebeldes.

Si eres incapaz de sofocar la rebelión en el campo de batalla, necesitarás encontrar otro camino para lidiar con los sublevados. Haciendo clic en *¡Manejarlos!* abre una nueva opción que te da la posibilidad de *Aceptar demandas* con lo que conseguirán

su objetivo. Las posibles consecuencias de tal capitulación a los rebeldes se mostrarán en la izquierda. Otro camino para ayudar a calmar la rebelión es *Incentivar estabilidad*,



puesto que muchas rebeliones ocurren cuando tu sociedad está desestabilizada. Aquí encontrarás un rápido vínculo para incrementar tu estabilidad, con lo que no necesitas saltar de una interfaz a otra para ocuparte de esta tarea.

Puedes acabar totalmente sacudido por la rebelión, mientras se escapa tu control sobre tus tierras y gobierno. Si tu país está completamente invadido, serás forzado a rendirte a todos los rebeldes y satisfacer todas sus demandas. Una práctica barra se llena cuando más cerca están de sus pretensiones.

Para ser sinceros, si te encuentras en esta posición, una abyecta rendición puede ser un alivio.

Si piensas que es deprimente, prepárate para la Era de la Reforma de la religión!

4.10 Religión

La Religión jugó un gran papel durante este periodo de la historia, desde las cruzadas y las jihads, papas ejerciendo poder temporal, sacros imperios, ligas y alianzas religiosas y, por encima de todo, la Reforma Protestante.

Por esta razón, la religión juega un poderoso papel en Europa Universalis IV. Aquí, en la *Interfaz de Religión*, encontrarás toda la información que necesitas para manejar tus materias, sean santos o paganos y para ver como está influenciando tu iglesia y tu religión los corazones y mentes de tu gente.



Esta interfaz empieza mostrando tu religión y su símbolo. En su momento, particularmente cuando la Reforma Protestante comienza, puedes tener la opción de cambiar la religión de tu estado. Cuando esto pasa, el botón de la cruz y la flecha se iluminarán, y podrás hacer clic ahí para cambiar tu religión de estado y ¡sumergir

tu nación en la confusión y el caos! Pero tendrás el consuelo de que adorarás a Dios correctamente... y pronto tus súbditos también lo harán, a pesar que ellos pueden necesitar algo para convencerse.

La religión y sus efectos son:

CRISTIANOS:

- **CATÓLICOS** - El estado se puede convertir al Protestantismo o al Reformismo. La tolerancia de Católicos es +1 y la tolerancia de otros es -1. Puedes inmiscuirte en políticas papales. Los herejes posibles incluyen: bogomilistas, valdenses, fraticellis, husitas, lolardos y socinianos.
- **PROTESTANTES** - El estado se puede convertir al Catolicismo o al Reformismo. Recibes un modificador de impuesto global de +10% y de costes de *Idea* de -10%. Los posibles herejes incluyen: Pentacostales, Puritanos y Congregacionistas.
- **REFORMADOS** - El estado se puede convertir al Catolicismo o al Protestantismo. Gozarás de un dominio del comercio de +10% y una reserva incrementada de *Consejeros*. Los posibles herejes incluyen: Metodistas, Baptistas y miembros de la Sociedad Religiosa de los Amigos.
- **ORTODOXOS** - El estado no se puede convertir. Gozarás de un modificador del coste de estabilidad de -10% y la tolerancia de los Ortodoxos es +1. Puedes usar la *Autoridad Patriarcal*, la cual baja los impuestos a cambio de un menor riesgo de rebelión y un incremento en recursos humanos. Las naciones ortodoxas tienden a ser más toleradas por otros cristianos. Los posibles herejes incluyen: Viejos Creyentes, molokanianos, dujobores, flagelantes, eunucos e iconoclastas.

MUSULMANES

- **SUNÍES** - La tolerancia de los suníes es +1, y tu líder gozará un 100% de posibilidad de tener un heredero. Esta religión puede usar los *Mecanismos de Piedad*, a través del cual varias bonificaciones resultan de los niveles más altos de Piedad, la devoción de tu gente en tu fe. Atacar Herejes y Paganos incrementa tu Piedad, mientras que atacar otros Suníes baja tu Piedad. Los posibles herejes incluyen: bektashis, Comunidad Ahmadiya, zikri, yazidistas y sikhs.
- **CHIÍTAS** - Tu líder gozará un 100% de posibilidades de un heredero y tus fuerzas terrestres recibirán una bonificación del 25% a la moral. Esta religión también usa los Mecanismos de Piedad. Los posibles herejes incluyen: drusos, hurufistas, y zaydíes.

RELIGIONES ORIENTALES

- **BUDISMO** - Tu tolerancia a los Paganos es +1, y tu tolerancia de herejes es +2. Posibles herejes: Zen.
- **HINDUISMO** - Esta religión concede un modificador de impuesto global de +5%.



Tu tolerancia a los herejes es +1. los posibles herejes son bhaktis y sikhs.

- **CONFUCIONISMO** – Tu tolerancia de herejes es +2, y tu tolerancia de paganos es +1. Posibles herejes: Taoistas.
- **SINTOÍSMO** – Tus fuerzas terrestres recibirán una bonificación de +0.50 para tu moral y tu tolerancia a los paganos es -1. Posibles herejes: Shugendos

PAGANOS

- **ANIMISMO** – Tu tolerancia de herejes es de +2 y tu capacidad defensiva de -0.50. Posibles herejes: Espíritu de Oso, Clan de la Serpiente.
- **CHAMANISMO** – Tu tolerancia de herejes es +2 y tu capacidad defensiva de -0.50. Posibles herejes: Calavera de Cabra.

4.11 Militar

La *Interfaz Militar* es donde organizas tus fuerzas armadas. En la sección de arriba se te presenta información sobre las fuerzas que puedes aumentar, tu infantería, caballería y artillería, así como tus Barcos de Guerra Pesados y Ligeros, tus Galeras y tus Barcos de Transporte.

Puedes reclutar líderes para tus fuerzas militares en la sección de a bajo a la derecha de esta ventana. La cinta marrón oscuro en la parte superior de esta sección indica el número de posibles líderes que puedes tener sin disminuir el crecimiento de tu *Poder Militar*.

Los comandantes que ya tienes están listados a bajo. Puedes ver sus nombres y su información militar, igual que su capacidad – clasificado por puntos – en las áreas de mando, choques de ataque, maniobras y asedio.

Puedes echar bruscamente a líderes ineptos o indeseables – todos los comandantes excepto tu gobernante o su heredero.

Puedes contratar nuevos líderes haciendo clic en los botones respectivos en la parte de abajo de la ventana. De izquierda a derecha encontrarás:



- **RECLUTAR GENERAL** – Puedes gastar Poder Militar para reclutar a un General. Los Generales son asignados a los ejércitos e incluso un pobre general puede proporcionar un impulso importante al rendimiento de tu ejército. El nivel de habilidad del General puede variar, pero contra mayor sea la tradición de tu Ejército, más buenos serán tus generales.
- **RECLUTAR CONQUISTADOR** – Esto requiere la idea de *Búsqueda del Nuevo Mundo*. Cuando lo pones al cargo de un ejército, los Conquistadores pueden explorar tierras que están marcadas como Terra Incognita. El nivel de habilidad del Conquistador también está influenciado por la tradición de tu ejército.
- **RECLUTAR ALMIRANTE** – Puedes gastar *Poder Diplomático* para reclutar un Almirante. A los Almirantes se les asignan flotas navales y hasta los más pobres pueden mejorar tu rendimiento naval. El nivel de habilidad de los Almirantes puede variar, pero contra mayor sea tu tradición Naval, mejores serán tus Almirantes.
- **RECLUTAR EXPLORADOR** – Requiere la idea de *Búsqueda del Nuevo Mundo*. Cuando son asignados a una flota, el Explorador puede surcar océanos y mares que están marcados como Terra Incognita. El nivel de habilidad de los Exploradores también está influenciado por tu tradición Naval.
- **CONVERTIR GOBERNANTE A GENERAL** – Tu gobernante también puede tomar un mando militar. Las buenas noticias son que este comandante no cuenta en tu límite de liderazgo. Las malas noticias es que si tu valiente gobernante cae en batalla, te podrías encontrar a ti mismo como regente, y tu gente puede no digerirlo bien.
- **CONVERTIR HEREDERO A GENERAL** – El heredero al trono también puede jugar un papel de liderazgo militar. Puede ser asesinado, lo que pondría en problemas a la nación, pero como el líder el también es gratis.

Sobre el panel de los líderes puedes decidir tus unidades predilectas.

Para las unidades terrestres, la cinta roja indica cual es la tecnología de unidad que estás usando, y luego hace un listado de tus unidades de infantería, caballería y artillería principales. Estas son las fuerzas que puedes aumentar en tus territorios centrales.

Las estadísticas para cada clase de unidad las encontrarás a la derecha. El primero es el coste de aumentar el regimiento, luego viene el modificador de poder de la unidad, el modificador para la fase de disparo del combate, el modificador para la fase de choque y finalmente el número de regimientos que tienes de este tipo. Pasando el cursor por encima el coste de unidad se abrirá un cuadro de texto indicando el coste de mantenimiento mensual de la unidad.

Las Unidades Navales se organizan de la misma manera. La lista incluye tus clases de Barcos Pesados, Barcos Ligeros, Galeras y de Transporte. Los números muestran el coste por barco, modificadores de poder especiales, el número de cañones montados, la velocidad relativa del barco y el número de cada tipo de barco que posees.



Para unidades Navales, siempre construirás la versión del barco más avanzada que esté disponible, pero las unidades del Ejército ofrecen más posibilidades. Haciendo clic en la clase de unidad se abrirá un menú que permite un margen de apreciación de qué tipo de ejército quieres montar.

Cuando haces clic en el tipo de unidad, un menú aparecerán mostrando las opciones tácticas disponibles. Las Unidades de las que aún no tienes la tecnología

para usarlas aparecerán sombreadas en gris. Si estás pensando en ponerte un desafío, tienes la opción de seleccionar tipos de unidades obsoletas, haciendo clic en la casilla *Muestra Unidades Obsoletas* a bajo. Por un capricho puedes conducir hombres de la Edad Media armados contra la Infantería de Casacas Rojas, pero no esperes ningún milagro.

Situando el cursor encima del nombre de la unidad, se abrirá un cuadro de texto que remarca el origen y el uso histórico de ese tipo de unidad. A la derecha, se muestran las estadísticas ofensivas y defensivas de esta unidad en particular, dónde puedes saber el resultado en el campo de batalla de sus armas y organización táctica. El disparo, el choque y la moral ofensivos aparecen como puntos amarillos para un mejor reconocimiento visual, mientras que el disparo, el choque y la moral defensivos aparecen como puntos verdes. Esto te permite seleccionar unidades que se ajusten a tu estrategia de guerra y estilo de combate. El nivel de *Tecnología Militar* de las unidades también aparece aquí. Está listado en verde si quieres contratar la unidad y en rojo para aquellas que aún no puedes contratar.



5.0 LAS OTRAS INTERFACES

5.1 La Interfaz de Producción

Partiendo de un punto de partida brillante de sus predecesores, Europa Universalis IV ofrece un único mapa de superposición y la interfaz para la gestión de la producción de edificios, soldados y buques. No tendrás que ir más de provincia en provincia para construir edificios y contratar tropas. Directamente desde la *Interfaz de Producción* puedes escoger entre la *Pestaña de Unidades* o la *Pestaña de Edificios*.



En la *Pestaña de Unidades* verás una lista de unidades disponibles para contratar, tanto terrestres como navales.

Las unidades terrestres están dispuestas por tipo de unidad, Fuego Ofensivo y Defensivo, Choque Ofensivo y Defensivo y Moral Defensiva u Ofensiva.

Los tipos de unidad reflejan las opciones de unidad que haces en la *Interfaz Militar*, explicado arriba en la sección 4.11

Los regimientos permanentes se encuentran en la parte de arriba. Debajo de ellos hay los regimientos mercenarios que buscan trabajo. Debajo de su unidad verás el número de regimiento disponible para cada tipo.

Después de las unidades terrestres, encuentras las unidades navales disponibles. Al lado de la opción de barco ligero verás el Poder Comercial que ese barco produce cuando protege un *Nodo Comercial*. Todos los barcos tienen Resistencia de Casco, el Número de Cañones Montados y su Velocidad- Todas las características claves que te ayudarán a hacer tus selecciones.

Una vez hagas clic en la unidad que te gustaría adquirir, El *Mapa Principal* automáticamente aplicará una plantilla que muestra en verde donde puedes crear unidades de ese tipo. Junto a esto, verás el coste



Construir una Marcha en Barrois incrementará los Recursos Humanos en esa provincia 575. Construyéndolo en Valenciennes incrementará los Recursos Humanos ahí en 650. Como que la Marcha es un edificio único (lo que significa que puedes tener sólo uno), debes ser cuidadoso a la hora de escoger el lugar donde lo construirás.

de la adquisición inicial de la unidad en cada provincia, y el número de días que tardará esa provincia en crear la unidad. Los tiempos de Producción variarán de provincia a provincia, pero la capa del mapa evita cualquier confusión. Haz clic en una provincia en verde y la construcción de tu unidad militar empezará. Si deseas crear varias unidades en una sola provincia, haz clic ahí una segunda vez y se creará una cola. Cada unidad que encargas se construirá, de una en una.

La *Pestaña Edificios* ofrece grandes maneras para mejorar tu provincia. Los diversos edificios están agrupados en categorías para facilitarte la organización de tus opciones. Éstas son *Edificios Básicos*, *Edificios Especiales*, *Edificios Únicos* y *Fábricas*. Los beneficios que estos edificios ofrecen quedará detallado a bajo.

Los edificios sólo aparecen en esta interfaz si has adquirido la tecnología requerida y si aún no has construido todos los posibles edificios de este tipo.

Esto evita a la interfaz estar llena de opciones imposibles y edificios que no vas a necesitar más. Los edificios que puedes construir pero que actualmente no te puedes permitir están sombreados en rojo.

Cuando haces clic en un edificio que te gustaría construir, el Mapa principal abre una nueva plantilla mostrando en verde las provincias donde lo puedes construir. En cada provincia posible un gráfico aparecerá mostrando los datos principales que el edificio cambiará, su valor actual y el nuevo valor que el edificio proporcionará. Haz clic en uno de las provincias verdes para encargar la construcción de tu nuevo edificio.

Los edificios se agrupan de acuerdo a su función y el tipo de Puntos Monárquicos requeridos para construirlos. Los tipos de edificios incluyen los siguientes:

- **GOBIERNO** – Estas estructuras gubernamentales incrementan y consolidan la presencia y poder del gobierno en la provincia y ayudan a mantener a la gente bajo tu gobierno. Usan tus *Puntos Administrativos* para pagar por sus costes.
- **TEMPLO** – Cuesta 50, y tarda 12 meses. Aumenta los Ingresos de Impuestos de la Provincia en 1.00
- **PALACIO DE JUSTICIA** – Cuesta 75, y tarda 12 meses. Requiere un Templo. Reduce el Riesgo de Rebelión de la Provincia en 1.00
- **AGENCIA DE ESPÍAS** – Cuesta 100, y tarda 12 meses. Requiere un Palacio de la Justicia. Añade una bonificación de 50% para la Defensa Local de Espionaje
- **AYUNTAMIENTO** – Cuesta 150 y tarda 12 meses. Requiere una Agencia de Espías. Añade una bonificación del 20% a impuestos locales y un 10% de bonificación en la Capacidad Defensiva local.
- **FACULTAD** – Cuesta 250 y tarda 24 meses. Requiere un Ayuntamiento. Reduce el Riesgo de Rebelión de Provincia un 1.00 y aumenta la Defensa de Espionaje local un 25%
- **CATEDRAL** – Cuesta 500 y tarda 24 meses. Requiere de una Facultad. Reduce el Riesgo de Rebelión de a Provincia un 2.00, incrementa la Influencia Papal un 0,50 y aumenta la Defensa de Espionaje un 10%.



- **ARSENAL** – Cuesta 50, y tarda 12 meses. Proporciona una bonificación de un 10% a la velocidad de reclutamiento local, una disminución del 5% de los costes de regimientos provinciales y un aumento del 2,5% para los Recursos Humanos locales.
- **CAMPOS DE ENTRENAMIENTO** – Cuesta 75 y tarda 12 meses. Requiere un Arsenal. Aumenta la velocidad de Reclutamiento de la Provincia un 10%, reduce el coste de los regimientos locales un 5% y aumenta los Recursos Humanos un 2.5%.

5.2 La Interfaz de Provincia

La *Interfaz de Provincia* proporciona mucha información. Muchas tareas son accesibles desde aquí, incluso algunas típicamente manejadas a través de otras interfaces, como la construcción de edificios y crear fuerzas militares. También hay unas pocas decisiones que hace falta que consideres en el Nivel de Provincia.

Para acceder a la Interfaz de Provincia, simplemente haz clic en cualquier provincia en el mapa.

Aquí podrás considerar el estado militar de la provincia, incluyendo sus efectivos, límites de suministro y su máximo nivel de desertión. También puedes ver los valores comerciales y desde la Pestaña Edificios, a bajo a la izquierda, puedes considerar los Impuestos, Aranceles, Producción, y valores del Comercio. Esto es una información muy útil, especialmente si deseas entender el valor económico de tus provincias.

Aquí también puedes ver qué países tienen reclamaciones en la provincia, si son reclamos reales o no, si es que sí, están decorados con bordes dorados, si es que no están decorados en verde. Date cuenta de que tu puedes tener un reclamo permanente en cualquier provincia que hayas recientemente colonizado o conquistado.

También puedes añadir o eliminar la provincia del Sacro Imperio Romano, o intentar convertir a tu Religión de estado los sucios paganos que ensucian el lugar. Puedes hasta convertir a los locales a tu cultura de estado - y aplastar a rebeldes potenciales bajo tu bota de hierro.



En la Interfaz de Provincia también puedes aumentar tropas y adquirir edificios y considerar las conexiones entre esta provincia y su Nodo Comercial.

Finalmente, en la parte de arriba de la Interfaz de Provincia puedes hacer clic y personalizar el nombre de la Provincia, renombrándola con el nombre que más te guste. También puedes mover tu Capital a la provincia por una pequeña cuota de Poder Administrativo y hasta ver la historia local de la provincia, donde aprenderás la historia de su gobierno, cuándo las mejoras fueron implementadas, y qué famosos personajes nacieron ahí.

5.3 Historia



La *Historia* es accesible a través del botón *Más Interfaces en la Barra de Herramientas* (sección 3.10). Esta interfaz tiene una historia cronológica de tu nación, organizado por gobernante. Se anotan los mayores logros, las guerras, los éxitos y los fracasos de tus gobernantes y normalmente añade una nota divertida al pie de cada monarca. La historia puede ayudar a recordarte la historia pasada de algunos gobernantes y puede ser bastante divertido leerlo.

5.4 Modificadores Activados



Si presionas el botón de *Más Interfaces* en la *Barra de Herramientas*, podrás llegar a los *Modificadores Activados*. Con esta útil interfaz puedes seguir tu progreso para conseguir ciertos modificadores, que pueden ayudar mucho en el desarrollo de tu país.

Estos son a menudo específicos de cada nación y cada modificador tiene un diferente grupo de objetivos y te recompensan de diferente manera. Estas recompensas están resumidas también en esta página.

Las barras en la barra de derecha y los contadores encima de ellos van subiendo a medida que completas los objetivos necesarios del modificador. Situando el cursor encima un contador de objetivos abre un cuadro de texto que describe que pasos tienes ya completados – y qué condiciones faltan por cumplir antes que el modificador se active.



5.5 Ir a la Capital de Provincia



Se accede a través del botón *Más Interfaces* en la *Barra de Herramientas*, presionando el botón *Ir a la Provincia Principal* colocará el *Mapa Principal* centrado en su Provincia Principal.

5.6 Menú

Al *Menú* se accede desde la *Barra de Herramientas* y ofrece varias opciones. Desde aquí puedes cargar un juego diferente o guardar tu juego actual.

También puedes acceder a las *Opciones de Juego*, que te harán recordar lo dicho en la sección 2.3. Además, puedes modificar aquí las Configuraciones de Mensaje, permitiéndote personalizar la forma como el juego comparte información contigo. Puedes decidir qué tipo de información necesitas que aparezcan en ventanas emergentes, que requiere una pausa en el juego y hasta qué información debería mostrarse inmediatamente en el mapa – o no aparecer más.



Si estás jugando como *Multijugador*, también puedes configurar como la IA debe comportarse cuando toma el mando de tu nación, también debes abandonar el juego desde este *Menú*.

Finalmente, puedes salir al *Menú Principal* o hasta salir del juego completamente.

5.7 El Libro de Contabilidad

El libro de Contabilidad es una herramienta muy útil. Es un libro que describe tu nación y la compara a otras potencias de todo el mundo conocido.

Las páginas están organizadas temáticamente, y puedes saltar fácilmente a una página en concreto a través de la tabla de contenidos al principio del libro de contabilidad. Correspondiendo a estas secciones del libro de contabilidad están una serie de rápidos vínculos en una fila en la parte de abajo, que te permiten navegar a voluntad a otros temas en el libro de contabilidad.

Las listas exhaustivas del libro de contabilidad se centran en seis áreas principales, las cuales están agrupadas temáticamente para que sean fáciles de localizar. Los grupos y sus enfoques son los siguientes:

- **PAÍS** – Estas páginas se centran en las comparaciones entre tu país y los otros países del mundo. Niveles de tecnología, recursos humanos, ingresos y líderes están



- apilados unos contra otros en una serie fácilmente clasificable de gráficos y tablas.
- **EDIFICIOS** – Estas páginas trazan los edificios de tu nación, provincia a provincia. A partir de un desglose de la cantidad de edificios que tiene de cada tipo en cada provincia, el libro se desplaza a través de una serie de páginas, las cuales tienen más detalle sobre qué clases de edificios posees. Desde estas páginas también puedes lanzar tu siguiente proyecto de edificio.
 - **MILITAR** – Las tablas aquí abren con una comparación, por tamaño, de tus ejércitos, marinas, límites de fuerza y recursos humanos. Comparando estos números a los de las otras naciones. Las páginas que quedan empiezan con un recuento más completo de tus fuerzas, empezando con tus mayores ejércitos y flotas y luego anotando todos tus regimientos y barcos por nombre.
 - **ECONOMÍA** – La economía son una serie de páginas que se centran en tus ingresos y gastos año a año y que también comparan tus grandes ingresos y tus niveles de inflación con los de las otras naciones, lo que te da una imagen clara de lo sana que está tu economía. Aquí también está incluido un útil grupo de demografías de tu país, mostrando los grupos culturales, religiones y actividades económicas que realiza tu población y qué porcentaje de tus territorios se han asentado lo suficiente para establecer un centro de gobierno.
 - **COMERCIO** – Desde aquí verás una serie de páginas que exploran en profundidad los nodos comerciales del mundo, permitiéndote comparar sus potencialidades así como tu influencia sobre cada nodo. La sigue una cuenta de los bienes comerciales del mundo, mostrando su suministro y demanda global y cómo impacta esto en los precios. También se muestran los bienes estratégicos, después de esos, los cuales se benefician de ellos.

- **RELACIONES** – Estas páginas te muestran, en términos no inciertos, exactamente quienes son tus amigos y también quién te considera un enemigo o rival. Tu puedes también considerar cada país con los que tienes un Casus Bellis para invadir, y qué pasa con ese Casus Belli si se realiza. La sección acaba con una lista de cada guerra actual en el mundo, los participantes en esta guerra y cómo van las cosas para cada uno de ellos.

5.8 Encontrar Provincias

Se accede a través la *Barra de Herramientas*. *Encontrar Provincias* abre una simple interfaz que te permite escribir el nombre de las provincias que deseas ver. Entonces encuentra y centra esa provincia, abriendo la *Interfaz de Provincia*.

No temas – tu capacidad de deletrear cientos de diferentes nombres de provincias no será examinada aquí. La interfaz de *Encuentra Provincias* tiene una propiedad de encabezamiento de palabras que te permitirá ver todas las provincias que encajan con lo que has escrito en la barra de búsqueda.

La lista de provincias de la que puedes elegir es desplegable y clicable.



5.9 El Sacro Imperio Romano

“Esta aglomeración que se llamaba y que todavía se llama el Sacro Imperio Romano no era ni sacro, ni romano, ni un imperio, hasta que von Wettin Emperadores de Sajonia lo hagan.”

Voltaire, 1756



A la izquierda del Minimapa hay un par de vínculos clicables, que permanecerán ahí el tiempo que eres católico y el Sacro Imperio Romano continua existiendo. Estos son vínculos a la *Interfaz del Papado* y a la *Interfaz del Sacro Imperio Romano*. Los números bajo cada botón indican, respectivamente, tu influencia en la Corte Papal, y la actual Autoridad del Sacro Emperador Romano.

Primero, vamos a considerar la *Interfaz del Sacro Imperio Romano*. Desde aquí puedes ver todos los Príncipes del Imperio. Haciendo clic en uno de sus escudos se abre la *Interfaz de Diplomacia* para ese Príncipe. Encima de éstos aparecen los Electores (y a

quien ellos tienen pensado votar). Puedes también ver las opciones que tienes de ganar la Elección votándote a ti mismo. El número al lado de quienes actualmente quieren, es lo mucho que les gustaría verte en el trono. Sitúa el cursor sobre ese número para ver dónde te encuentran entre los demás candidatos. Si pasas a ser un Elector, puedes cambiar y emitir tus votos también desde aquí. Cuando el actual Emperador muere, los Electores emiten sus votos para la verdad, para decidir qué gobernante subirá al mando del Imperio.

Por encima de los Electores reina el Emperador. Éste y su nación de origen están escritas aquí, así como las Reformas Imperiales potenciales y la actual Autoridad Imperial.

Autoridad Imperial representa la influencia que un Emperador es capaz de ejercer sobre los Príncipes del Imperio. Este valor va desde “casi nada” en 0% a “férreo control” en 100%. Un Emperador gana Autoridad por:



- **RESPONDER LAS LLAMADAS DE LOS MIEMBROS** – Cuando un Miembro de Estado está en guerra, espera que el Emperador venga en su ayuda. Cuando haces eso, todos los Príncipes tomarán nota que eres un Emperador que te tomas en serio tu papel y que puedes serles de utilidad en el futuro.
- **GANAR GUERRAS DEFENSIVAS PARA MIEMBROS** – Naturalmente, es de la mayor importancia que el Emperador defienda la integridad del Imperio y de los Príncipes.
- **CONVERTIR ESTADOS MIEMBROS A LA FE VERDADERA** – Los Príncipes que no comparten tus convicciones religiosas pueden inclinarse a no estar de acuerdo tampoco políticamente. Tanto como una construcción religiosa y política, el Sacro Imperio Romano debe estar unido bajo un Dios – como está unido bajo un Emperador.
- **LIBERAR ESTADOS MIEMBROS** – Una vez más, el papel del Emperador es salvaguardar la estabilidad política del Imperio. Los Príncipes del Imperio están para ser protegidos de anexiones por parte de potencias extranjeras y estados miembros rapaces.
- **OBLIGAR A NO MIEMBROS A LIBERAR A MIEMBROS VASALLOS** – Como el Emperador es el primer y verdadero soberano de los Estados Miembros, debe liberar a todos los Príncipes de cualquier lealtad dividida.
- **HUNDIR PROVINCIAS AL IMPERIO** – Naturalmente, haciendo grande el imperio enaltece el prestigio y poder del Emperador.

- **EMPERADORES SUCESIVOS DEL MISMO PAÍS** – Establecer una Dinastía Sostenida en el Imperio aumentará el prestigio de futuros Emperadores, a los que se les asociarán con una poderosa saga de gobernantes.
- **PAZ DENTRO DEL IMPERIO** – Un Emperador lo bastante poderoso para mantener la paz dentro del Imperio es un Emperador que la gente respetará.

La Autoridad Imperial puede perderse de las siguientes maneras:

- **DESHONRAR LA LLAMADA DE MIEMBROS** – Si los Príncipes no pueden confiar en el Emperador para apoyarles en sus momentos de necesidad, ellos estarán menos dispuestos de respetar su Autoridad.
- **PROVINCIAS QUE ABANDONAN EL IMPERIO** – Los Príncipes no respetarán un Emperador que no es capaz de mantener la integridad del Imperio.
- **ESTADOS MIEMBROS CONVERTIDOS A UNA RELIGIÓN FALSA** – Un valor clave del Imperio es su unidad con la Iglesia Católica. Puede ser realmente dañino para el Imperio si un Estado Miembro se convierte al Islam o, peor, a una versión hereje del cristianismo.
- **GUERRA DENTRO DEL IMPERIO** – Si el Emperador no puede evitar que los Estados Miembros se aniquilen unos a otros, ¿entonces para qué se supone que sirve?

Ahora que ya sabes cómo acumular Autoridad Imperial, probablemente quieras conocer qué hacer con todo este crédito político. Esto es precisamente para lo que están las Reformas Imperiales. Como todos los emperadores saben, la única cosa mejor que tener poder es invocarlo. Aquí puedes gastar tu Autoridad acumulada para reformar el Imperio.

El Imperio es una confederación muy débil, pero si puedes conseguir promulgar suficientes reformas, convertirás esta floja colección de Príncipes pendencieros que celosamente guardan sus privilegios y poder en una poderosa Federación, un verdadero Imperio de los Romanos.

5.10 El papado

“No importa demasiado qué es lo que quiere el Rey Francés, si somos capaces de influir suficientes preladados, el mismo Papa enviará la flor de la Cristiandad para unirse a nosotros contra los Turcos.”

Janos Hunyadi, Regente de Hungría, 1446

Como el Sacro Imperio Romano, El Papado tiene su propio lugar especial a la derecha del Mapa Principal, así que puedes ver rápidamente tu poder e influencia que puedes



tener en la Santa Sede. En esta época de transición de un poder monolítico de la Iglesia Católica Medieval a la Reforma y sus consecuencias, el Papado sigue jugando un importante rol y no puede ser ignorado.

Cada líder en el mundo sabe que hasta los caprichos del papa tienen un peso real. Si eres católico, querrás hacer uso de este poder – para doblar la Santa Iglesia a tus propias infamias... ehem, mejor dicho... a tus propias nobles intenciones.

Ahora, Los Cardenales Activos ya se han comprometido. No puedes sobornar sus corazones y ganarlos para tu causa. Sin embargo, hay siempre unos pocos cardenales “a la espera”. Éstos aún no forman parte de la Curia, y en ellos puedes gastar tu influencia como te plazca. Si tus favoritos pasan el corte, puedes ganar control sobre el Papado y gozar de muchas ventajas que esto conlleva. Puedes también gozar de la capacidad de llamar a las cruzadas contra los no católicos y hasta excomulgar tus enemigos. Los Nuevos Cardenales no se escogen al azar, sino que se rigen por la Regla de la Experiencia, haciendo a los más viejos Cardenales Futuros tener la oportunidad de ser un Cardenal Activo.

Así, posicionándote en el Papado puedes no sólo ganar control de un Cardenal en potencia, sino que obteniendo el control de suficientes de ellos, para garantizar que tus favoritos lleguen a la Curia.

Pujar por estos clérigos corruptos requiere duplicar la oferta anterior, por lo que si, como en el ejemplo que se muestra aquí, querías pujar para adquirir el favor de de Vienne, necesitarías 16 de influencia para superar la oferta de los Estados Pontificios (que han ofrecido 8). Necesitarás 2 de influencia para superar Hungría, que ha ofrecido 1 por Pimentel, y necesitarás 1 influencia para atraer a los otros tres. Date cuenta que esto es sólo un ejemplo hipotético y seguramente te tocará pagar mucho más por un Cardenal real.

The Holy See

Denmark is the current controller.

Papal Influence 3.84

Active cardinals

Cardinals:	Age:	Loyalty:
Gómez	59	Castile
Morawitzky	56	Bavaria
Zelezny	65	Bohemia
Sehested	57	Denmark
de Almeida	65	Portugal
da Porcari	69	Siena
de Ayala	49	Aragon

Future cardinals

de Vienne	0	53	The Papal State (8)
Rebello	0	46	Portugal
Pimentel	1	40	Hungary (1)
de Vitre	0	49	Brittany
Bassano	0	48	The Papal State

Close

Una vez has adquirido el favor de tus Cardenales escogidos, tienes que ser paciente hasta que los actuales Cardenales decréptos perezcan lentamente, para ser reemplazados por tus secuaces escogidos a dedo – o los secuaces de tus enemigos, si son capaces de ofertar más que tu. Pero recuerda, los Cardenales más viejos en vida son los primeros de la lista...



6.0 GUERRA

6.1 Introducción

Como dijo Clausewitz, “La guerra es la continuación de la diplomacia por otros medios.” Esto es tan real en Europa Universalis IV como en el mundo real. A lo mejor no puedes casarte con una familia real (¿es tu aliento? a lo mejor es tu aliento...), o quizás tus intentos de hacer vasallaje pacíficamente y anexionar a tus vecinos están siendo obstaculizados por la mala influencia de sus asesores entrometidos. ¿Qué pasa si tu nación tiene un antigua (o no tan antigua) reclamación sobre ciertas tierras que tus enemigos controlan? Puede que tus vecinos persistan en creer en el Dios equivocado (o peor, ¡creer que tu Dios es equivocado!). A lo mejor tu simplemente quieres ser tan rico y guapo y con sus enormes extensiones de tierra como ellos tienen y piensas que serán tan ricas y bonitas con tu bandera ondeando encima de ellos.

En caso de que algunas de estos infortunios caigan sobre ti, te gustará saber los mejores puntos para hacer la guerra. Además, aunque lo que realmente quieras es que te dejen en paz y tranquilo, puedes saber con certeza que alguna otra nación lanzará un ataque contra tu pacífico reino precisamente por esas mismas razones. Cuando esto ocurra, vas a necesitar saber como lidiar con la guerra, tanto como tus vecinos belicistas. Esta es la clave de este capítulo..

6.2 Declarar la Guerra

¿Así que quieres ir a la guerra? Bien, primero necesitas tener algún tipo de justificación, un Casus Belli. Esto puede ser un territorio central que tus enemigos poseen, un país que se ha hecho demasiado grande para caber dentro de sus pantalones y necesita un corte para rebajar la talla, o una Guerra Santa para enseñar al enemigo la locura de adorar a los dioses equivocados.

Desde la *Interfaz de Diplomacia*, si haces clic en el botón de *Declarar la Guerra*, serás llevado a este menú. Una lista con todos los posibles Casus Belli aparece a la derecha.



Debajo hay la opción de ir a la guerra sin Casus Belli, pero si haces esto, puedes prepararte para el desprecio de tus vecinos y la inestabilidad en casa.

A la izquierda verás el Objetivo de Guerra, que necesitarás conseguir para ganar la guerra. Puedes, por supuesto, saquear más que tus objetivos, pero para que se considere un éxito, tienes que alcanzar este objetivo.

Si hay un efecto negativo por esta declaración, las penalizaciones aparecerán también en la izquierda. También tienes la opción de llamar a tus aliados automáticamente para que se unan a esta guerra.

6.3 Trasladando Tus Fuerzas

Para enviar a tus ejércitos donde los necesitas, primero haz clic en ellos con el ratón, luego haz clic en el botón secundario en otra provincia para enviarlos ahí. Esto es bastante sencillo, pero seleccionar una unidad, hace mucho más que simplemente prepararla para el campo de batalla. Esto también abrirá la *Interfaz del Ejército* donde puedes ver la composición de tus fuerzas y emitirlos una serie de órdenes. Tu pantalla tendrá un aspecto como este:



Alguna información útil de tus fuerzas militares aparecen en la parte superior, incluyendo su composición, su provincia actual y, si están en movimiento, su destino. La flecha aparece verde si la fuerza está localizada en territorio amigo y roja si se encuentran en tierras hostiles. Puedes también ver los niveles actuales de desertión y el nombre del líder que comanda la fuerza.

Desde aquí puedes rápidamente partir el ejército en dos de proporciones iguales, retirar suficientes tropas para establecer un asedio adecuado en una provincia, lo que te permitirá enviar el principal ejército a otra misión. Hasta puedes adjuntar la fuerza a un grupo de barcos de transporte en un puerto, permitiéndoles moverse rápidamente por los mares como se necesite.

La porción inferior de la ventana muestra tus fuerzas con mayor detalle, incluyendo el número de regimientos así como el número de hombres, y te da un informe de cada regimiento individualmente de tu ejército. Si haces clic en la pequeña calavera aquí, desmantelarás esta fuerza y enviarás las tropas a casa.

Desde aquí también puedes dar algunas otras órdenes especializadas. Puedes dividir tu ejército de una manera más sofisticada, eligiendo qué regimientos formarán parte de la nueva fuerza. Si hay Mercenarios presentes, puedes dividirlos en su propio ejército, lo que es una gran manera de encontrarlos y despacharlos una vez haya acabado la guerra. A veces puedes ordenar a uno de tus ejércitos a trabajar con un ejército aliado y desde aquí puedes adjuntarlos a esa fuerza para que sigan a sus aliados allí donde vayan. También puedes consolidar regimientos, disolver ciertas unidades y transferirlas a otros regimientos, los cuales te permiten tener fuerzas con pleno poder.

También hay algunas otras opciones militares. Si tienes las *Ideas* correctas, puedes ordenar una Marcha Forzada, que permite a tus ejércitos moverse a un ritmo mucho más rápido – con un coste de algún *Poder Militar*. Si tus fuerzas se encuentran en tierras no reclamadas o coloniales, puedes también ordenarles que ataquen cualquier nativo molesto. Puedes quemar alguna que otra colonia de otro país hasta los cimientos, o destrozar tus propias provincias para evitar que tus enemigos consigan botines de guerra. También puedes tomar por la fuerza las tierras de otro país, lo cual es posiblemente la manera más directa para evitar todos los problemas de los procesos pacíficos... puesto que son paganos. En conclusión, una interfaz muy útil.

Puedes seleccionar más de un ejército manteniendo presionado el botón principal del ratón y arrastrando el área de selección alrededor de varias fuerzas. En este caso, la sección de arriba de la



Interfaz del Ejército se abrirá en una pila ordenada con todos los ejércitos seleccionados. Haciendo clic con el botón secundario en una provincia enviará todas tus fuerzas seleccionadas a esa destinación – lo que es una gran manera para consolidar ejércitos o hacerlos converger en un punto. Si todos ellos empiezan en la misma provincia, también tienes la opción de mezclarlos en una única fuerza invasora.

Escogiendo *Seleccionar* se abre la principal *Interfaz del Ejército* para solo ese ejército.

6.4 Combate Terrestre

Las batallas tienen lugar allí donde tu ejército encuentre un ejército enemigo en una provincia. Como que estas batallas a menudo duran varios días o semanas, más que horas, lo mejor es no considerarlas como un solo encuentro. Es mejor pensar en la



batalla como una abstracción de todas las maniobras necesarias para ganar la posición, y todos los fuertes choques y ataques por sorpresa que componen una campaña en la región donde la batalla se lleva a cabo, así como la propia batalla principal, por supuesto.

Para ver el progreso de la batalla, haz clic en tu ejército. Esto traerá un mapa del campo de batalla, mostrando tus regimientos en su formación de batalla alineados contra las fuerzas enemigas. Cada regimiento se alinea o bien en la primera línea, que es la principal línea de batalla, o en la segunda, la línea de reserva.

Cuando tus ejércitos entran en posición, extenderán sus líneas tan lejos como les sea posible, con el objetivo de envolver los flancos enemigos para bonificaciones de combate.

La longitud de la línea depende del terreno y de la tecnología de cada fuerza. Si tienes curiosidad sobre las tipologías de los campos de batalla que hacen frentes más estrechos o anchos, puedes situar el cursor sobre la línea que rodea la pantalla de batalla. Las montañas hacen que las líneas de batalla sean más estrechas, lo que da a un menor número de defensores la oportunidad de mantenerse firmes mientras llega la ayuda. Las anchas llanuras abiertas permiten a los mayores ejércitos cargar, flanquear y rodear a sus oponentes.

Una vez las tropas estén preparadas, el combate empezará.

El combate continúa en fases alternativas de combate de choque (o en otras palabras, combate de melé, donde la artillería es la reina). La batalla se pierde cuando la moral de uno de los bandos falla y huyen del combate. Cuando un ejército huye del campo de batalla, normalmente lo hará atravesando varias provincias antes de recuperarse lo suficiente como para parar de correr y empezar a reorganizarse.

6.5 Combate Naval

Al igual que el Combate Terrestre, el combate naval sucede cuando dos flotas se enfrentan en la misma provincia. También como en el Combate Terrestre, estas batallas pueden durar algunos días, así que deberían ser consideradas no como un simple enfrentamiento, sino como dos flotas maniobrando para ganar el viento, manteniendo las distancias y haciendo escaramuzas antes que las flotas finalmente colisionan.

Esta pantalla muestra la fuerza de las dos flotas inmersas en el combate.



El combate empezará con un concierto de disparos, seguido de una acción de choque en la cual los barcos intentarán forcejear y cargar el uno contra el otro. Esta secuencia se alterará hasta que una de las flotas pierde la moral y es o desviada o destruida.

La condición de cada barco es expresada como un porcentaje, y situando el cursor sobre un barco se abrirá un cuadro de texto que identifica con qué barco contrario está luchando en este momento, así como su moral actual, su fuerza y el tipo de barco.



6.6 Asedio de Guerra

Una vez que tus ejércitos se establecen en una provincia enemiga, empezarán un asedio a la principal ciudad de esa provincia. Es por medio de un asedio que puedes finalmente ganar el pleno control de un territorio y es una excelente manera de llevar muchos tipos de guerra a un final exitoso.

La *Interfaz de Asedio* se organiza en tres secciones. La sección superior expone la ciudad que estás asediando y proporciona una representación visual del progreso del asedio. Cuanto más avanza el asedio, más dañadas estarán las fortificaciones de la ciudad. Desde aquí también puedes seguir el vínculo a la *Interfaz de Provincia* para esta provincia en particular. A causa de que haciendo clic en una provincia asediada sale por defecto la Interfaz de Asedio, este botón proporciona un vínculo de gran ayuda para cuando desees acceder a la Interfaz de Provincia.

La segunda sección trata de los defensores, empezando por su Moral, la cual se muestra en una barra deslizante. Debajo de esto hay el tamaño actual de su guarnición, el nivel de fortificación de la provincia y los niveles de Defensas de las Fortificaciones, que son indicativas de lo dispuestos que están los defensores para resistir el asedio.

Situando el cursor en cada una se abrirá un cuadro de texto. Éste explica el tamaño máximo de la guarnición, la



rapidez de su recuperación si el asedio se levanta, los tipos de fortificaciones que la provincia tiene y los modificadores que están influenciando la voluntad de la guarnición para aguantar.

En la parte de abajo hay información acerca del atacante y su correspondiente barra de Moral. Aquí se encuentran los números de Infantería, Caballería y Artillería y bajo esos números hay un indicador que marca el nivel de desertión que tus fuerzas sufrirán cada mes, como resultado de que tu ejército se sienta estancado y habiendo consumido todos los suministros locales.

Desde aquí, el atacante puede ordenar un Asalto a las murallas de la ciudad. Un intento de cargar contra las murallas tendrá un gran peaje en tus hombres de Infantería, pero puede poner punto final a un asedio que se ha demorado demasiado. Puedes también ver la *Interfaz del Ejército* de tus fuerzas, y mezclarlas todas si hay más de un ejército presente.

Entre los atacantes y los defensores hay otra fila que marca el progreso del asedio. Primero hay un contador de tiempo que lentamente se vuelve verde. Este es el tiempo entre las fases de asedio, que es, el tiempo que se tarda en apretar el asedio un poco más y el desgaste de los defensores abajo. Esto está fuertemente influenciado por el Nivel de Defensa de Fortificación del defensor. Situando el cursor sobre esta línea se abre un cuadro de texto que explica la razón del tiempo entre las fases de asedio.

A la derecha hay el resto de tu información clave de asedio, todo esto conduce a una tirada de dados crítica. El Modificador del Progreso de las Fases se añade a la tirada basada en las circunstancias actuales del asedio: mientras la situación para los defensores empeora, este número sube. El siguiente es la bonificación del Líder de Asedio, la bonificación de Artillería y cualquier bonificación de tus barcos bloqueando el puerto. Éstos son compensados por un modificador negativo describiendo la calidad de las fortificaciones enemigas, pero aumentado por bonificaciones de todas las brechas que hayas abierto en las murallas enemigas. Lo siguiente a éste es el resultado de la tirada de la fase previa de asedio. Una vez que los pequeños círculos verdes se llenan, se hace otra tirada de dados. Después de que los



Modificadores sean aplicados, recibirás un nuevo valor de asedio a la derecha. Es la posibilidad, expresada en porcentaje, de que la ciudad caiga al inicio de la siguiente Fase de Asedio. Este número marca tu progreso de asedio, y es el mejor indicador de como las cosas están yendo

6.7 ¿Estoy Ganando?

Realmente una buena pregunta. Sólo por que hayas machacado a los ejércitos de tus enemigos, convertido a su bonita flota en un arrecife artificial y humillado en el ámbito de la guerra – incluso con todo esto, no quiere decir necesariamente que tengas la victoria en las manos.

Quizás haya nuevos ejércitos acechando en el horizonte, ansiosos de vengar a sus camaradas caídos. A lo mejor tus objetivos de guerra no incluyan la humillación militar de tus enemigos, sino más bien aprovechar sus grandes extensiones de tierra. ¿Cómo puedes saber si estás ganando estas malditas guerras?

Es sorprendentemente sencillo; el escudo del líder de tu enemigo está convenientemente situado en el Mapa Principal. Simplemente haciendo clic se abrirá la Interfaz de Guerra, que responderá todas tus cuestiones con una simple barra deslizante.

La barra deslizante sigue tu progreso hacia tu objetivo principal en la guerra. Si éste está en verde, has conseguido el objetivo. Si sólo está parcialmente lleno o vacío, aún no has conseguido el objetivo. No obstante, hay más. ¡Sólo porque hayas conseguido tu objetivo no significa que tu oponente está preparado para arrodillarse y rendirse! Esto dependerá de varios factores, los cuales la *Interfaz de Progreso de Guerra* te mostrará detalladamente.

Bajo la Barra de Objetivo de Guerra hay las dos facciones enfrentadas, cada una encabezada por un líder de guerra. Aquí, puedes ver el nivel de excitación de la población de cada nación, lo cansada que está esta por el progreso de la presente guerra, sus niveles de estabilidad y el porcentaje de puertos que tienen bloqueados. Esto te informa inmediatamente de la debilidad vinculada a tu propia alianza y los puntos más vulnerables en la alianza enemiga. También muestra lo interesadas que están ambas partes en continuar luchando.

Debajo de esto hay la fuerza militar de cada alianza. Esto provee una fila de información con los números totales de Infantería, Caballería, Artillería, Barcos Pesados, Barcos Ligeros y de Transporte que tiene cada alianza.

Otro deslizante muestra el Progreso de Guerra, que explica cómo los dos bandos perciben el conflicto. Este número va desde -100% (terror y humillación) hasta 100% (orgullo y gloria). Situando el cursor encima el número explicará exactamente porqué la Barra de Progreso de Guerra ha parado en ese punto.

Finalmente, debajo de esto hay un detalle de las principales batallas de la guerra, que muestra los bandos enfrentados, sus números en el campo, y el resultado de la batalla.



Así, ahora sabes si estás ganando o perdiendo y a partir de aquí puedes juzgar si es el momento de ofrecer a tu enemigo una paz humillante o, quizás, arrastrarte tú un poco. Para hacer tanto una cosa como la otra simplemente haz clic en el botón de la Paloma de la Paz y el Tratado, arriba a la derecha, para abrir la *Interfaz de Diplomacia* y hacer las paces.

6.8 Finalizar una Guerra

Ahora que ya tienes a tus enemigos en el sitio que tú quieres, necesitas que admitan formalmente su derrota y tú te cargues de tierras y dinero en efectivo. En otras palabras, llegó el momento de hacerles pagar... ehem, mmm... bueno, es el momento de hacer las paces.

Cuando entras en la *Interfaz de la Diplomacia*, la primera opción es ofrecer la paz.

Si haces clic allí, se abrirá la *Interfaz Paz*, donde podrás realizar tus demandas o bien entregar tus propios territorios y tesoros.

Por defecto, en la pantalla aparece Pedir Tributo, donde tú eres el que hace la demanda. Según cómo esté yendo la guerra, puedes obligar a tu enemigo a Ceder Provincias, Revocar Centros en tierras que ellos ya no tendrán opción de controlar, devolver territorios cuyas Tierras Centrales dependen de tu enemigo, forzarlos a que cancelen el vasallaje o liberen naciones, anular tratados con otras naciones, o

Great Nordic War

Warscore 23%

Demand Tribute Offer Tribute

Name	Overex.	Warscore		
Full Annexation	392.0%	373%	50	5
Dorpat	12.0%	5%	25	5
Finland	12.0%	10%	50	5
Ingermanland	8.0%	4%	50	5
Kexholm	4.0%	5%	50	5

Summary

+5.0 We negotiate on behalf of our entire alliance, and they are negotiating for their entire alliance.

25

+15.0 - Sweden will cede Dorpat to Russia.

- This peace will cost Russia 25 diplomatic power.

12.0% - With no Casus Belli, Russia gains 5.0 Prestige and

0 Peace offer value: 5

Clear Offer Send Demand

Positive: 68
Negative: -38

We need at least 1 more positive than negative reasons for an acceptance. We currently have 30.

Warscore: +23
War Exhaustion: +4
Occupied provinces: +12
Russia is making gains: +12
Relative strength of alliances: +17

Current peace offer: 5
Sweden holds Stockholm: -5
Length of war: -20
Sweden's military strength: -8

incluso firmar tratados contigo. También puedes obligarlos a que te paguen tributo. El Resumen explica los efectos de cada demanda. El valor de la Oferta de Paz tiene el tamaño relativo de tus demandas, que puedes consultar en la Puntuación de Guerra, que aparece en la parte superior de la interfaz. Una Cruz Roja significa que tus demandas son demasiado elevadas, mientras que un símbolo de Verificación Verde significa que tus demandas han sido aceptadas por tu adversario. Pasa el ratón por encima de la cruz o de la verificación para abrir el cuadro de texto que explica por qué tu enemigo acepta o no tus demandas.

Si te encontraras que estás perdiendo la partida, puedes intentar ceder a tu enemigo con la pestaña *Ofrecer Tributo*, que funciona de manera muy parecida a lo explicado en esta página; sólo que resulta bastante menos divertido porque en lugar de tomar lo que es de otros, eres tú quien tiene que entregárselo.



7.0 GANAR LA PARTIDA

7.1 Todo lo Bueno se Acaba

“El Pueblo Húngaro nunca descansará, ¡nunca! Hasta que los turcos otomanos hayan sido expulsados de Europa para siempre o hasta el 31 de Diciembre de 1820. Lo que llegue antes.”

Janos Hunyadi, 11 de Noviembre de 1441

Finalmente, como todo, los Años de Exploraciones, Renacimiento y Reforma deben llegar a su fin. El Mundo ha sido dividido por los vencedores, y la transición del Medioevo a la Era Moderna se ha completado. El mundo se prepara para la Revolución Industrial, es momento de hacer balance. ¿Cómo lo has hecho? ¿Has ganado o has perdido? Los objetivos de este juego son, de hecho, bastante flexibles.

¿Ha expulsado, Hungría, a los turcos de Europa? ¿Ha unificado los Balcanes? ¿Han logrado tus aztecas expulsar a los españoles, ingleses y franceses y mantener el Imperio en América Central? ¿Ha ganado, tu Inglaterra, la Guerra de los Doscientos Años; conquistando a los franceses y construyendo el Imperio más poderoso de Europa? ¿Tus iroqueses han podido lanzar una guerra colonial reversa, abrumando a las aturridas naciones europeas después de siglos de guerras amargas?

Si termina el juego y tú te sientes satisfecho, genial. Si has alcanzado, o incluso sobrepasado, tus objetivos, entonces has ganado. Es el momento de establecer un nuevo reto para ti mismo y zambullirte de nuevo en la aventura. Ninguna partida se vuelve a jugar de la misma manera, y con tantas opciones para escoger en el tiempo y el espacio, ¡las posibilidades del juego son ilimitadas!

7.2 Tu Puntuación

“El breve epitafio comúnmente aplicado a Pyotr III en nuestras historias, “bajo su reino, la Guerra de los Siete Años continuó sin llegar a resultado alguno”, resume muy hábilmente su corto e intrascendente gobierno como Emperador de todos los rusos”

Príncipe Nikolaj Romanov, 1 de Enero de 1821

Si no estás satisfecho con simplemente el logro de tus objetivos, y aspiras a muchas más pruebas de que tú eres el ganador, deberás consultar tu puntuación. Ésta crece siempre que estés entre los diez mejores en cuanto a Administración, Diplomacia o ámbito Militar. De este modo, puedes pasar periodos en que tu puntuación no se mo-



difique para nada, seguidos de momentos en que se dispare y se suba por las nubes.

Cuando la partida acabe, en Enero de 1821, aparecerá una ventana emergente que cuantifica tu país en relación a todas las demás naciones del mundo. El registro de las Puntuaciones Históricas contempla todos los países de la historia, incluso los de antaño; de esta manera podrás comparar tus éxitos con ellos.

Seguramente también habrás ganado un gran número de superlativos como El Ejército y/o la Marina más Grande, la Mayoría de las Provincias, etcétera. Añade a esto la Historia de tus gobernantes, que enumera sus conquistas, pérdidas, logros más grandes y obtendrás un retrato detallado de tu actuación.

^{8.1} Iniciar una Partida



8.0 MUTLIJUGADOR

8.1 Iniciar una Partida

Escoger *Multijugador* en el Menú Principal, te llevará a la *Interfaz de Multijugador*. Europa Universalis IV puede admitir hasta 32 jugadores, aunque este límite se reserva para partidas en LAN. Las partidas por Internet estarían limitadas a 12 jugadores.

Un jugador será el Anfitrión de la partida y los demás serán sus Invitados. El Anfitrión debería ser el jugador con la conexión a internet más fiable y, naturalmente, deberá ser un jugador responsable.

Debido a la enorme cantidad de datos transferidos entre invitados y anfitrión, uno realmente no debería intentar jugar en modo Multijugador a través de un módem de acceso telefónico.

8.2 Requisitos Previos

Antes de iniciar una partida, verifica que tu sistema está configurado para recibir y transmitir datos. Normalmente no tendrás que hacer ningún cambio, pero algunos cortafuegos y configuraciones de sistemas pueden bloquear las transmisiones del juego.

Dado a la gran variedad de tipos de routers, cortafuegos y demás hardware y configuraciones de software existentes, es imposible que este pequeño manual contenga las instrucciones completas para su configuración específica. Por los mismos motivos también resulta imposible automatizar el proceso de instalación. Por favor, consulta tu cortafuegos y tu configuración del router para realizar los cambios necesarios con el fin de asegurar que el juego pueda enviar y recibir datos.

El anfitrión también deberá definir su dirección de IP y compartir esta información con los demás jugadores.

8.3 Interfaz de Inicio de Multijugador

Cuando llegues a la Interfaz de Inicio Multijugador, ya podrás jugar. Antes de que comiences, debes introducir un nombre en el campo de la entrada. Éste será el nombre que todo el mundo verá y por el que te conocerán

- **ANFITRIÓN** – Si quieres ser el Anfitrión de la partida, haz clic aquí para establecer una partida LAN o una partida por Internet. Después de eso ya podrás elegir el tipo de juego que desees, y escoger un nombre para esta sesión. Haz clic en *Anfitrión* desde esta interfaz y serás llevado al Vestíbulo donde tendrás que esperar a que los demás jugadores se unan a la partida.



- **UNIRSE A UNA PARTIDA EN LAN** – Cuando abres la interfaz, ésta automáticamente empieza a buscar partidas en LAN. Cuando las encuentra, aparecerán en la ventana superior. Simplemente debes hacer clic en la partida que tú quieras y pulsar *Unirse a una Partida en LAN*. Entonces, serás llevado al Vestíbulo donde esperarás a que otros jugadores también se unan y empezaráis la partida.
- **UNIRSE A UNA PARTIDA POR INTERNET** – Si vas a unirte a una partida a través de Internet, haz clic en *Unirse a una Partida Internet* y entra en la dirección IP del anfitrión. Una vez hecho esto, tu ordenador intentará establecer una conexión con el ordenador del anfitrión. Cuando la conexión haya sido establecida, serás llevado al Vestíbulo, donde deberás esperar a los demás jugadores que se estén uniendo a la partida. Si en cambio, no es posible establecerla conexión, por favor espera un momento y vuelve a intentarlo más tarde o contacta con el anfitrión para verificar que tienes la dirección correcta.
- **ENCONTRAR MÁS JUGADORES** – Si aún no tienes un grupillo de amigos ansiosos para saltar a jugar a Europa Universalis IV en red contigo, no te preocupes. Selecciona la *Pestaña Comunidad* en la *Interfaz Multijugador* para hacer nuevos amigos y organizar partidas. Otra buena manera de encontrar oponentes en línea, es registrando tu partida en los Foros de Paradox en forum.paradoxplaza.com. Esto te da acceso no solamente al foro Multijugador, sino que también al foro de Soporte Técnico y al foro Mods, de modo que registrarse tiene sus ventajas.

8.4 El Vestíbulo

El Vestíbulo es el lugar donde se juntan los jugadores antes de iniciar una partida Multijugador. El Vestíbulo se parece a la Interfaz de Inicio de un solo Jugador. Corresponde al Anfitrión escoger una fecha de inicio, que puede ser una fecha señalada o bien seleccionada manualmente. El Anfitrión también puede cargar una partida Multijugador guardada anteriormente.

Cuando cada jugador haya elegido un país, la partida puede empezar. Si vais a jugar una partida Guardada, deja que el Anfitrión la cargue, y luego espera a que los datos lleguen automáticamente a cada Invitado.

Mientras estés en el Vestíbulo podrás conversar con otros jugadores a través del cuadro de texto situado en la base del mapa.

8.5 Jugabilidad

La Jugabilidad en una partida Multijugador procede de manera normal, aunque te irás encontrando oponentes humanos en un desafío único y poderoso. Recuerda, sin embargo, que en esta partida encontrarás gente de distintas edades, y condiciones sociales, culturales y étnicas; así que sé educado y respetuoso con los demás jugadores; con tus compañeros de juego.



9.0 SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

9.1 Vista General

En Paradox Development Studios estamos especialmente orgullosos del apoyo sin precedentes que damos a nuestros juegos, mediante parches o soporte de productos; a menudo añadiendo nuevo contenido y juegos compatibles años después de su lanzamiento. Existen dos lugares excelentes en los que puedes recurrir si alguna vez te encuentras con problemas.

9.2 Actualizar el Juego

Primero, actualiza tu juego. Aunque Paradox no puede garantizar parches de datos o parches para temas concretos de manera absoluta, estamos trabajando para mejorar continuamente nuestros juegos con el fin de ofrecerte una excelente experiencia de juego. Así que, para asegurarte la mejor experiencia, mantén tu juego actualizado con descargas, instalaciones y usando los parches más recientes. Algunos distribuidores digitales pueden instalarte los parches, mientras que otros no lo hacen. En este último caso, el menú inicio te ofrece un enlace para descargarte el último parche, y si tienes activada tu conexión a Internet, incluso se te indicará cuál es el parche más reciente.

9.3 Los Foros

Los Foros de Paradox son otro sitio excelente en los que encontrar parches y apoyo. Asegúrate de que has registrado tu juego para obtener el mejor apoyo. En Paradox, respetamos a nuestros clientes y no los obligamos a tener que ocuparse de engorrosos o molestos software de Protección de Copias. En cambio, todo lo que te pedimos al acceder al Soporte Técnico, Multijuego y Mods es que demuestres que has comprado el juego escribiendo simplemente tu número de serie. Aunque no te hayas registrado, siempre puedes formular tus preguntas en el Foro Principal, pero si tu pregunta es de naturaleza “Solución de Problemas” será trasladada al foro de Soporte Técnico.

Una vez allí, podrás presentar un informe detallado de tu problema. Paradox y tus compañeros de foro, siempre dispuestos a ayudarse los unos a los otros, intentaremos ayudarte lo más rápidamente posible.

Los foros de Paradox son públicos y visibles para personas de todas las edades, razas, grupos sociales y étnicos. Por este motivo, te rogamos que por favor leas atentamente las reglas de los foros y que las cumplas para que todos podamos formar parte de ellos en respetuosas y agradables discusiones sobre los juegos que nos encantan.



10.0 CRÉDITOS

EUROPA UNIVERSALIS IV
was developed by
PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

GERENTE DEL STUDIO Johan Andersson
PRODUCTOR Linda Kiby
PRODUCTOR JEFE Thomas Johansson
DISEÑO DEL JUEGO Johan Andersson
PROGRAMACIÓN Thomas Johansson, Rikard Åslund, Jimmy Rönn,
Johan Andersson, Martin Anward-Rolf, Gustav Palmqvist, Tomasz Kowalczyk
PROGRAMACIÓN ADICIONAL Johan Lerström, Henrik Hansson,
Henrik Fåhraeus, Dan Lind, Olof Björk, Daniel Eriksson
PROGRAMACIÓN DE MOTOR Fredrik Zetterman
GUIÓN E INVESTIGACIÓN JEFE Niklas Strid
GUIÓN E INVESTIGACIÓN Sara Wendel-Örtqvist, Johan Andersson,
David Ballantyne, Chris King, Henrik Eklund
ARTISTA PRINCIPAL Fredrik Toll
ARTISTAS Aline Gladh, Jonas Jakobsson, Mats Virtanen
PASANTES DE ARTE Joakim Olofsson
ANIMACIÓN Niklas Tammpere
DISEÑO DE INTERFAZ Y TUTORIAL Daniel Moregård
DISEÑO DE JUEGOS ADICIONAL Chris King, Thomas Johansson
GERENTE DE RR. PP. Boel Bermann
MÚSICA ORIGINAL Andreas Waldetoft
EFFECTOS DE SONIDO Tapio Liukkonen
ORQUESTA Brandenburger Staatsorchester
DIRECTOR DE ORQUESTA Bernd Ruf
JEFE DE LOCALIZACIÓN Linda Kiby
LOCALIZACIÓN Alchemic Dream, Evelyn Dahlberg
DISEÑO DE EMBALAJE Y MANUAL An Ordinary Day
GERENTE DE DDC Kandra Dahlgren
ARTE DE LA CUBIERTA Andreas Bennwik
MANUAL Josh Covington
PROBADOR JEFE Carsten 't Mannetje
CONTROL DE CALIDAD Niklas Tammpere



QA INTERNS Rufus Tronde, Erik Elgerot

PROBADORES ALFA Jakub Bohonek, Yoshihiko Hayashi, Graham Leonard, Henrik Lohmander, Alex Kransman

PROBADORES BETA: Dieter 't Mannetje, Lukasz Damentko, Jens Thorup Jensen, Zi YE, Markus Grebe, Raphael Silnicki, Rune Vestergaard Borrits, Andrew Seale, Gunnar Lindström, Francesco Teruzzi, Djordje Zivanovic, Seyfullah Kaya, Bill Whelan, Maykel Dominguez, D. Scott Johnson, Justas Lavisius, Jared Carle, Richter Sundeen, Utku Aydin, Nicolas Fersing, Anthony Seekatz, Michael Gajda, Matthew Tadyshak, Mateusz Kozlowski, David Hazlett, Thomas Perkins, Ferdy van Diemen, Markus Möller, Yun Hui-seung, Frithjof Nikolai Wilborn, Peter Ebbesen, Mario Zadravec, Mikael Hagman, Tuomas Tirronen, Jason Pitruzello, Tony Demchak, Anders M.S Hermansen, Christopher Lee, James Felty Douglas, Nick Fred Williams, Steven Barker, Cyril Achcar, Andrew Taubman, Brian Haddad, Alexander Keul, Jonathan Sanders

ADDITIONAL THANKS TO THE EUROPA UNIVERSALIS: THE MUSICAL TEAM

Music Producer: Mattias Olsson

Composer/Ulm: Olle Söderström

Documentary Filmmaker: Martin Gustafsson

France: Elle Baker

Austria: Åsa Carild

Choir: Erik Lavander, Henrik Josephson, Mats Nylund

* * *

Additional content was developed by
PARADOX SOUTH

STUDIO MANAGER Lars Håhus

ART LEAD Linda Andersson

3D ARTISTS Linda Andersson, Markus Krans, Viktor Nyström, Magnus Nyström, Marie Kauffeldt

2D ARTISTS Aliosha Blombrink, Tindy Hellman

ANIMATION Marie Kauffeldt, Nancy Lai

ART INTERNS Thomas Allansson, Joel Fällbom, Joacim Carlberg



The game was published by
PARADOX INTERACTIVE

CEO Fredrik Wester
CFO Andras Vajlok
EXECUTIVE VICE PRESIDENT OF SALES Reena M Miranda
CMO Susana Meza Graham
EXECUTIVE VICE PRESIDENT OF PRODUCTION Mattias Lilja
BRAND MANAGER Jakob Munthe
VICE PRESIDENT OF PRODUCT ACQUISITION Shams Jorjani
SENIOR GAME PRODUCER Joe Fricano
SENIOR LINE PRODUCERS Jörgen Björklund, Andreas Renström
GAME PRODUCER Robin Cederholm
ASSOCIATE GAME PRODUCERS Staffan Berglén, Karl Leino, Ina Bäckström
QA PRODUCER Erika Kling
QA MANAGER Artur Foxander
ASSOCIATE QA MANAGER Niklas Lundström
QA TESTERS Johan Dorell, Niklas Ivarsson, Anna Jenelius, Tobias Viklund
SENIOR DEVELOPER Christian Westman
JUNIOR DEVELOPER Samuel Haggren
SENIOR PR MANAGER Petra Tell
PR MANAGER David Martinez
PR Troy Goodfellow, Peter White
MARKETING MANAGER Daniela Sjunnesson
EVENT MANAGER Jeanette Bauer
STREAMING PRODUCER Matthijs Hoving
TRAILER & VIDEO PRODUCER Steven Wells
COMMUNITY MANAGER Björn Blomberg
ADVERTISING MANAGER Mats Wall
SOCIAL MEDIA MANAGER Malin Söderberg
MARKETING ASSISTANT Veronica Gunlycke
COMMUNITY DEVELOPER John Rickne
SUPPORT Johannes Bengtsson
SALES ASSOCIATES Andrew Ciesla, Jason Ross, Don Louie
FINANCE MANAGER Eleonor Bergström
FINANCE Angelica Halme
LEGAL COUNSEL Juliette Auverny-Bennetot
CORPORATE SERVICES Monika Nilimaa, Patrik Skulski
COVERART Andreas Bennwik



PR & MARKETING ASSETS M Pollaci
MANUAL LAYOUT An Ordinary Day
POSTCARDS Samuel Elers-Svensson

Thanks to Nasa for providing us with wonderful source images.
A very special thanks to all our forum members, partners and supporters, who are
integral for our success.

FORZA DJURGÅR'N!

INTERACTIVE OTROS TÍTULOS APASIO

A MEDIEVAL STRATEGY ROLE-PLAYING GAME

CRUSADER KINGS II



12TM
www.pegi.info

WWW.CRUSADERKINGS.COM

[@CRUSADERKINGS](https://twitter.com/CRUSADERKINGS) • [/CRUSADERKINGS](https://facebook.com/CRUSADERKINGS)

[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://FORUM.PARADOXPLAZA.COM)



Crusader Kings II™ © 2013 Paradox Interactive.

BUILD AN EMPIRE · GOVERN A NATION · FORGE A SOCIETY

VICTORIA II



“Victoria II exudes intelligence in every aspect. It feels natural and realistic and it’s this quality of experience that truly sets it apart from other strategy titles.”

RESOLUTION MAGAZINE

87/100
ARMCHAIR GENERAL

86/100
CHEAT CODE CENTRAL

86/100
ABSOLUT GAMES

86/100
VGCHARTZ

85/100
GIRL GAMERS UK

85/100
STRATEGY INFORMER

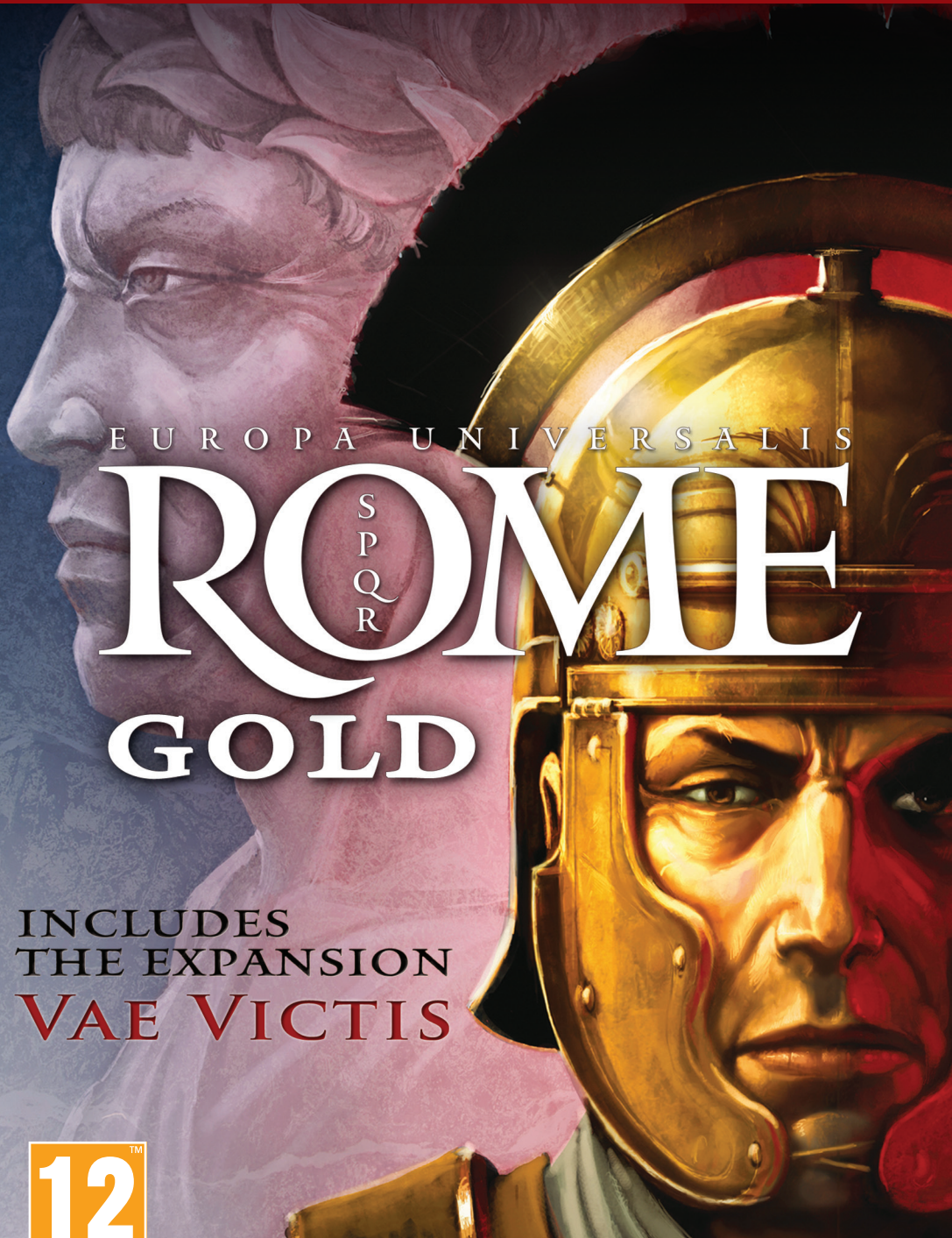
81/100
GAMES RELAY

85/100
GAME ON



WWW.VICTORIA2.COM
@VICTORIA2GAME · /VICTORIA2GAME
HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM





EUROPA UNIVERSALIS

ROME

SPQR

GOLD

INCLUDES
THE EXPANSION
VAE VICTIS

12TM
www.pegi.info

[HTTP://WWW.PARADOXPLAZA.COM/ROMEO](http://www.paradoxplaza.com/romeo)
@PDXINTERACTIVE • /EUROPAUNIVERSALIS
[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://forum.paradoxplaza.com)



HEARTS OF IRON III COLLECTION



92/100
Gamesxtreme

90/100
GameArena

89/100
Strategy Informer

87/100
GameVortex

85/100
GameSpot

95/100
Game Debate

85/100

“Paradox delivers the most
enthralling and most in-
timidating World War 2 grand
strategy game yet.”

IGN



[HTTP://WWW.HEARTSOFIRONGAME.COM/](http://www.heartsofiregame.com/)

[@HOI_GAME](https://twitter.com/HOI_GAME) • [/HEARTSOFIRON](https://facebook.com/HEARTSOFIRON)

[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://forum.paradoxplaza.com)



HE WHO FEARS BEING CONQUERED IS SURE OF DEFEAT

MARCH OF THE EAGLES™



www.pegi.info

MARCHOFTHEEAGLES.COM

[@MARCHOFTHEEAGLE](https://twitter.com/MARCHOFTHEEAGLE) • [/MARCHOFTHEEAGLESGAME](https://www.facebook.com/MARCHOFTHEEAGLESGAME)

[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://forum.paradoxplaza.com)



FORUM

Es aconsejable que registres tu copia del juego, usando el código de activación. Ello te da fácil acceso a nuestros foros de soporte técnico y otros foros de discusión útiles acerca del juego: <http://forum.paradoxplaza.com>

ATENCIÓN AL CLIENTE

Paradox Interactive ofrece muchos niveles de servicio a nuestros clientes y miembros. Para recibir la mejor ayuda posible, visita el enlace de abajo sobre nuestros servicios y cómo solucionar tu problema.

<http://www.paradoxplaza.com/support/>

OFFICE ADDRESS

Paradox Interactive AB, Götgatan 78, 11830 Stockholm, Sweden.

SOBRE PARADOX INTERACTIVE

Desde 1999, Paradox Interactive es un desarrollador global puntero y editor de juegos de estrategia para PC. Mundialmente conocida por su catálogo de estrategia, la compañía mantiene una presencia particularmente fuerte en Estados Unidos y Europa. Su siempre creciente catálogo incluye franquicias firmemente establecidas como las críticamente aclamadas series Europa Universalis, Crusader Kings, Victoria y Hearts of Iron, así como títulos para otras plataformas como Lead and Gold: Gangs of the Wild West aparecido en 2010 en PlayStation®Network para PlayStation®3. Nuestras oficinas se hallan en Nueva York, EE UU y Estocolmo, Suecia. Trabajamos con conocidos distribuidores a nivel mundial y estamos presentes en todos los grandes portales digitales de descarga. Compartimos nuestra pasión con los jugadores y nuestra meta es ofrecer juegos profundos y desafiantes con horas de juego a nuestra creciente comunidad de más de 300.000 miembros.

Para más información, visita: www.paradoxplaza.com

 <http://forum.paradoxplaza.com> •  [/ParadoxInteractive](https://www.facebook.com/ParadoxInteractive) •  [@pdxinteractive](https://twitter.com/pdxinteractive)

CONTRATO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

IMPORTANTE, LEER DETENIDAMENTE

AL RETIRAR EL ENVOLTORIO TRANSPARENTE O EL SELLO DE LA CAJA, O AL DESCARGAR, INSTALAR, COPIAR O UTILIZAR DE ALGÚN MODO EL SOFTWARE, USTED ACEPTA LOS SIGUIENTES TÉRMINOS Y CONDICIONES:

1. CONTRATO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL.

Este contrato de licencia del usuario final (en adelante "CLUF") es un contrato legal entre usted (persona física o jurídica), en adelante "Usted", "Usuario final" o "Licenciatario" y Paradox Interactive AB ("Paradox") para el producto de software Paradox que acompaña a este CLUF y que incluye software de videojuegos, pudiendo incluir también medios afines, materiales impresos y documentación electrónica o en línea (conjuntamente "Producto de software"). Si no está de acuerdo con los términos de este CLUF no instale, copie, descargue ni utilice el Producto de software y póngase en contacto con el vendedor para conocer la política de devoluciones. Si está adquiriendo este Producto de software en una página web de Paradox o de otro distribuidor (una "Página web") y no está de acuerdo con los términos, haga clic en "No estoy de acuerdo/Rechazar." Al hacer uso del software usted confirma que ha leído este contrato, que lo comprende y que está sujeto a los términos y condiciones aquí expuestos, y que usted representa y garantiza que es un adulto y que acepta este CLUF en su nombre o en nombre de su hijo o tutelado.

2. PROPIEDAD.

Queda entendido y acordado por la presente que, entre usted y Paradox, Paradox mantiene todo derecho, título e interés sobre el Producto de software, independientemente de los medios de almacenamiento o la forma de la descarga original, tanto si se lleva a cabo en línea, en disco o de cualquier otro modo. Usted, en calidad de Licenciatario, no adquiere ningún derecho de propiedad sobre el Producto de software al descargarlo, instalarlo, copiarlo o utilizarlo.

3. GENERAL.

Paradox le otorga una licencia, no le vende, este Producto de software para que sea utilizado de acuerdo a los términos y condiciones del presente CLUF. El Producto de software está protegido por las leyes de copyright y los tratados de copyright internacionales, además de por otras leyes y acuerdos de propiedad intelectual. Los derechos sobre el Producto de software otorgados a través del presente contrato quedan limitados a los derechos de propiedad intelectual de Paradox y sus licenciantes, y no incluyen otras patentes ni derechos de propiedad intelectual. El Producto de software podría incluir software de gestión de licencias (también conocido como software de gestión de derechos digitales) que restringe el uso que usted puede hacer del Producto de software.

4. PRODUCTO DE SOFTWARE.

El término Producto de software, en lo referente a este CLUF, incluye, de forma colectiva o si procede:

- A. El embalaje del Producto de software;
- B. Todos y cada uno de los elementos contenidos, componentes, adjuntos, software, medios y código informático que acompaña a este CLUF y que se entrega a través de un disco o Página web;
- C. Todos y cada uno de los elementos de diseño del juego, personajes, imágenes, gráficos, fotografías, arte, trabajo artístico, dibujos, texto, fuentes, música, sonidos, voces o cualquier otro contenido sensorial (los "Contenidos del juego");
- D. Documentación e instrucciones escritas adicionales y cualquier otro tipo de documentación afín ("Documentación") y
- E. Mejoras, versiones modificadas, actualizaciones, extras, packs de expansión y copias del Producto de software (las "Mejoras") que le pudieran ser proporcionadas a usted por parte de Paradox de acuerdo a este CLUF.

Los términos de este CLUF regularán todas las mejoras que le sean proporcionadas por Paradox y que sustituyan o complementen al Producto de software original, a menos que dicha mejora vaya acompañada de su propio contrato de licencia, en cuyo caso prevalecerán los términos de dicho contrato.

5. CONCESIÓN DE LICENCIA Y RESTRICCIONES.

- A. Paradox le concede una licencia de usuario final no exclusiva y no transferible para instalar el Producto de software en el disco duro local o en cualquier otro medio de almacenamiento permanente, en un ordenador o en un dispositivo de juegos (cada uno de ellos referido como "Unidad"), y para utilizar el Producto de software en una sola Unidad cada vez. El Licenciatario podrá transferir físicamente el Producto de software de una Unidad a otra siempre que solo se utilice en una sola Unidad en cada momento.
- B. Paradox autoriza al Usuario final a realizar una (1) copia del Producto de software como copia de archivo y seguridad, siempre que la copia de seguridad del usuario final no esté instalada ni se utilice en ninguna Unidad. Si realiza o autoriza cualquier otra copia estará incumpliendo los términos de este CLUF.
- C. A menos que se especifique lo contrario en la Documentación, usted no podrá mostrar, modificar, reproducir ni distribuir los Contenidos del juego ni partes del mismo, incluidos o relacionados con el Producto de software, si los hubiere. La exhibición,

modificación, reproducción y distribución autorizada se realizará de acuerdo a los términos del presente CLUF. El uso, exhibición, modificación, reproducción o distribución de los Contenidos del juego no le dará, bajo ningún concepto, ningún derecho de propiedad intelectual ni patrimonial sobre los Contenidos del juego ni sobre logotipos o marcas comerciales o de servicio de Paradox. Todos los derechos, títulos e intereses pertenecen única y exclusivamente a Paradox y a sus licenciantes.

- D. Excepto para la carga inicial del Producto de software en un disco duro o en otro medio de almacenamiento permanente con el propósito de realizar una copia de seguridad como se ha descrito anteriormente, usted no podrá, sin el consentimiento expreso y por escrito de Paradox:
 - i. Copia, reproducir, subastar, prestar, alquilar, sublicenciar, regalar ni transferir el Producto de software;
 - ii. Transferir electrónicamente el Producto de software a través de una LAN (red de área local) o red de archivos compartidos; ni
 - iii. Modificar, adaptar, traducir o crear obras derivadas basadas en el Producto de software o en cualquier material afín.

6. DESCRIPCIÓN DE OTROS DERECHOS Y LIMITACIONES.

- A. En ocasiones, y siempre a la entera discreción de Paradox, Paradox podría proporcionarle servicios de soporte relacionados con el Producto de software (“**Servicios de soporte**”). Paradox se reserva el derecho a alterar, suspender y finalizar los Servicios de soporte en cualquier momento y por cualquier motivo. Puede ponerse en contacto con los Servicios de soporte de Paradox a través de support@paradoxplaza.com o en www.paradoxplaza.com/support.
- B. Cualquier software, código, contenidos o medios suplementarios que le sean proporcionados dentro de los Servicios de soporte serán considerados parte del Producto de software y estarán sujetos a los términos y condiciones del presente CLUF.
- C. Usted no podrá modificar, sublicenciar, asignar ni transferir el Producto de software ni ningún derecho contemplado en este CLUF, excepto en la medida que se estipule expresamente en este CLUF. Se considerará nulo todo intento de sublicenciar, asignar o transferir cualquiera de estos derechos, deberes u obligaciones.

7. VIGENCIA.

- A. Esta Licencia será efectiva hasta su terminación. El Licenciatario podrá cesarla en cualquier momento destruyendo el Producto de software y todas las copias, totales o parciales, eliminando todos sus componentes. La vigencia de este CLUF abarca el periodo de tiempo durante el cual el usuario utiliza y conserva el Producto de software. Si se transfiere el Producto de software (en la medida en que esté permitido por las cláusulas de este CLUF), la licencia se transferirá con él.
- B. Sus derechos de acuerdo a este CLUF serán rescindidos automáticamente y sin previo aviso por Paradox si usted no cumple cualquiera de los términos o condiciones de este CLUF. En ese caso Paradox no tendrá que dar un período de preaviso para que la rescisión sea efectiva.
- C. Tras la rescisión de este CLUF usted dejará de utilizar el Producto de software y destruirá todas las copias, totales o parciales, además de todas las copias de seguridad, modificaciones, materiales impresos o escritos y partes integradas de cualquier modo, y eliminará todos los componentes del Producto de software que hayan sido descargados a su Unidad.

8. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

- A. Paradox conservará todos los derechos, títulos de propiedad e intereses en el Producto de software y también sobre cualquier modificación o mejora realizada sobre el mismo, además de sobre las actualizaciones o documentación proporcionada al Usuario final.
- B. Usted acepta que Paradox tiene los derechos exclusivos sobre el Producto de software y que el Producto de software es único y original de Paradox, y que Paradox es el propietario del mismo. En la medida en que la ley lo permita, el Usuario final no podrá cuestionar ni poner en duda directa o indirectamente, en ningún momento durante o después de la vigencia del Contrato de licencia, el derecho y el título exclusivo de Paradox sobre el Producto de software o la validez del mismo.
- C. Usted no podrá intentar desarrollar ningún Producto de software que sea “parecido” o que “recuerde” al Producto de software.
- D. Por la presente, usted se compromete de manera explícita a no extraer información, realizar ingeniería inversa, desmontar, descompilar ni traducir el Producto de software, ni a intentar derivar el código fuente del Producto de software, excepto en la medida en que esté permitido según la legislación vigente. Si dichas actividades estuvieran permitidas de acuerdo a la legislación vigente, toda información que descubra usted o su agente autorizado le será comunicada rápidamente a Paradox y será considerada como información confidencial de Paradox.

9. RESTRICCIONES A LA EXPORTACIÓN.

Usted no puede exportar ni reexportar el Producto de software excepto en la medida en que esté autorizado según la legislación de los Estados Unidos y de la jurisdicción donde se obtuvo el Producto de software. En particular, de forma enunciativa pero no limitativa, el Producto de software no puede ser exportado ni reexportado (a) a ningún país o residente de un país que haya sido objeto de embargo por los Estados Unidos ni (b) a nadie que figure en la lista de Ciudadanos especialmente designados del Departamento del Tesoro de EE.UU. ni en la Tabla de órdenes de denegación o Lista de Entidades del Departamento de Comercio de EE.UU. Al instalar o utilizar cualquiera de los componentes del Producto de software usted manifiesta y garantiza que no se encuentra ni reside en ninguno de dichos países, y que su nombre no figura en ninguna de las listas mencionadas.

10. EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS.

USTED ENTIENDE Y ACEPTA EXPRESAMENTE QUE UTILIZA ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE BAJO SU PROPIO RIESGO Y QUE USTED SERÁ RESPONSABLE DE QUE LA CALIDAD, EL RENDIMIENTO Y LA PRECISIÓN SEAN SATISFACTORIOS. EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITAN LAS LEYES VIGENTES, EL PRODUCTO DE SOFTWARE SE ENTREGA "COMO ESTÁ", CON TODOS SUS ERRORES Y SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA. PARADOX Y LOS SOCIOS DE PARADOX (REFERIDOS COLECTIVAMENTE COMO "PARADOX" EN LO QUE A LOS APARTADOS 10 Y 11 RESPECTA) RECHAZAN POR LA PRESENTE TODA GARANTÍA Y CONDICIONES CON RESPECTO AL PRODUCTO DE SOFTWARE, EXPRESAS, IMPLÍCITAS O LEGALES, INCLUYENDO, DE FORMA ENUNCIATIVA PERO NO LIMITATIVA, TODA GARANTÍA IMPLÍCITA O CONDICIONES DE COMERCIABILIDAD, CALIDAD SATISFACTORIA, ADECUACIÓN A UN FIN ESPECÍFICO, PRECISIÓN, DISFRUTE TRANQUILO Y NO VIOLACIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS. PARADOX NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA POR INTERFERENCIA EN SU DISFRUTE DEL PRODUCTO DE SOFTWARE. ASÍ MISMO, PARADOX NO GARANTIZA QUE LAS FUNCIONES DEL PRODUCTO DE SOFTWARE SATISFAGAN SUS REQUISITOS, NI QUE EL PRODUCTO DE SOFTWARE FUNCIONE DE MANERA ININTERRUMPIDA Y LIBRE DE ERRORES, NI QUE SE VAYAN A CORREGIR LOS DEFECTOS DEL PRODUCTO DE SOFTWARE. NINGÚN TIPO DE INFORMACIÓN O CONSEJO, TANTO VERBAL COMO ESCRITO, PROPORCIONADO POR PARADOX O POR UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DE PARADOX SERÁ CONSIDERADO GARANTÍA. SI EL PRODUCTO DE SOFTWARE RESULTARA DEFECTUOSO, USTED SERÁ RESPONSABLE DE LOS COSTES NECESARIOS PARA SU REPARACIÓN, MANTENIMIENTO O CORRECCIÓN. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS NI LA LIMITACIÓN DE LOS DERECHOS LEGALES DEL CONSUMIDOR, POR LO QUE ESTAS EXCLUSIONES Y LIMITACIONES PODRÍAN NO APLICARSE EN SU CASO.

11. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD.

EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITAN LAS LEYES VIGENTES, NI PARADOX NI SUS AFILIADOS NI LICENCIANTES SERÁN RESPONSABLES POR NINGÚN TIPO DE DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES, INDIRECTOS O DERIVADOS (INCLUYENDO, DE FORMA ENUNCIATIVA PERO NO LIMITATIVA, DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN DEL NEGOCIO O CUALQUIER OTRO TIPO DE PÉRDIDA DE VALOR PECUNIARIO) PRODUCIDOS POR EL USO O LA IMPOSIBILIDAD DE USO DEL PRODUCTO DE SOFTWARE, O POR DEFECTOS EXISTENTES O PROVOCADOS POR EL PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO, DE FORMA ENUNCIATIVA PERO NO LIMITATIVA, COMPROMETER LA SEGURIDAD DE SU UNIDAD, SU SISTEMA OPERATIVO O SUS ARCHIVOS, O CAUSADOS POR LA PROVISIÓN DE SERVICIOS DE SOPORTE O LA FALTA DE LOS MISMOS, INCLUSO SI PARADOX HA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE QUE DICHOS DAÑOS SE PRODUZCAN. EN CUALQUIER CASO, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE PARADOX BAJO CUALQUIERA DE LAS CLÁUSULAS DEL PRESENTE CLUF QUEDARÁ LIMITADA A LA CANTIDAD QUE USTED ABONARA POR LA COMPRA DEL PRODUCTO DE SOFTWARE O A LA SUSTITUCIÓN DEL PRODUCTO DE SOFTWARE POR UN PRODUCTO QUE TENGA UN VALOR DE VENTA SIMILAR, SEGÚN PARADOX CONSIDERE OPORTUNO A SU ENTERA DISCRECIÓN; NO OBSTANTE, EN EL CASO DE QUE USTED HAYA FIRMADO UN CONTRATO DE SERVICIOS DE SOPORTE, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE PARADOX RESPECTO A LOS SERVICIOS DE SOPORTE SE REGIRÁ DE ACUERDO A LOS TÉRMINOS DE DICHO CONTRATO. PUESTO QUE ALGUNOS ESTADOS Y JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES, ESTAS LIMITACIONES PODRÍAN NO APLICARSE TOTAL O PARCIALMENTE EN SU CASO.

12. DEFECTOS Y ADVERTENCIA DE SEGURIDAD.

- A. SIN LIMITACIÓN A LO YA MENCIONADO, PARADOX NO GARANTIZA EL FUNCIONAMIENTO CONTINUO, LIBRE DE ERRORES, SEGURO Y SIN VIRUS DEL PRODUCTO DE SOFTWARE.
- B. ADVERTENCIA: AL INSTALAR O UTILIZAR EL PRODUCTO DE SOFTWARE ES POSIBLE QUE USTED ESTÉ INSTALANDO EN SU UNIDAD SOFTWARE QUE SUPUESTAMENTE PODRÍA COMPROMETER LA SEGURIDAD DE SU UNIDAD, DE SU SISTEMA OPERATIVO Y DE SUS ARCHIVOS. SI EN ALGÚN MOMENTO DESEA DESINSTALAR EL PRODUCTO DE SOFTWARE PORQUE CONSIDERA QUE SE PUEDE HABER COMPROMETIDO LA SEGURIDAD DE SU UNIDAD, SISTEMA OPERATIVO O ARCHIVOS, ES POSIBLE QUE TENGA QUE EJECUTAR UNA RUTINA DIFERENTE PARA DESINSTALAR LA FUNCIÓN QUE PODRÍA ESTAR PONIENDO EN PELIGRO SU SEGURIDAD. LAS COMPENSACIONES QUE USTED PUEDA RECIBIR POR DICHAS VIOLACIONES DE SEGURIDAD ESTÁN SUJETAS A LAS LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD ABAJO EXPUESTAS.

13. INDEMNIZACIÓN.

Por la presente usted se compromete a indemnizar, defender y eximir a Paradox y a sus afiliados, así como a sus oficiales, empleados, directivos, agentes, licenciatarios (excluido usted), sublicenciatarios (excluido usted), sucesores y cesionarios de cualquier responsabilidad, coste, pérdida, daños y gastos (incluyendo honorarios y gastos razonables de abogados) derivados de cualquier reclamación, demanda o demanda colectiva relacionadas o derivadas de (a) el incumplimiento por su parte de cualquiera de los términos de este CLUF; (b) la violación por su parte de los derechos de terceros; o (c) el uso o uso indebido que usted hiciera del Producto de software. Sus obligaciones de indemnización de acuerdo a lo descrito en la frase inmediatamente anterior seguirán vigentes tras la finalización del presente CLUF.

14. LEGISLACIÓN VIGENTE.

Este CLUF se regirá e interpretará de acuerdo con las leyes del estado de Nueva York y de los Estados Unidos de América. Este CLUF no se regirá por la Convención de la ONU sobre los contratos de compraventa internacional de mercaderías, y la aplicación de la misma se excluye de forma explícita. Tras aceptar estos términos y condiciones, y en el caso de que usted tuviera alguna reclamación derivada o relacionada con el Producto de software o con este CLUF, usted acuerda someterse a la jurisdicción personal exclusiva de

los juzgados situados en Nueva York, Nueva York, Estados Unidos, para la presentación y resolución de dichas reclamaciones, y por la presente usted renuncia a su derecho a participar en cualquier tipo de pleito presentado o mantenido como demanda colectiva o de naturaleza similar a una demanda colectiva. Paradox se reserva el derecho a presentar cualquier tipo de demanda contra usted y a solicitar y recibir cualquier tipo de compensación legal o equitativa en cualquier juzgado situado en cualquier lugar del mundo.

15. RENUNCIA Y DIVISIBILIDAD.

Si Paradox no tomara medidas en el caso de que usted o alguna otra persona incumpliera el presente CLUF, eso no implicará que renunciemos a nuestro derecho a actuar cuando se produzcan incumplimientos posteriores o similares. Si, por alguna razón, un tribunal con jurisdicción competente encontrara alguna cláusula o parte de una cláusula que fuera inaplicable, el resto de este CLUF permanecerá vigente, aplicable y efectivo.

16. PARADOX SE RESERVA TODOS LOS DERECHOS NO CONCEDIDOS EN EL PRESENTE CONTRATO.

BRING CIVILIZATION OUT OF THE DARK AGES



WWW.EUROPAUNIVERSALIS4.COM

 @E_UNIVERSALIS •  /EUROPAUNIVERSALIS

 [HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://forum.paradoxplaza.com)

[WWW.PARADOXPLAZA.COM](http://www.paradoxplaza.com)

© 2013 Paradox Interactive.

"Europa Universalis IV" es una marca registrada de Paradox Interactive. Todos los derechos reservados.