

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA SALUD: ATAQUES EPILÉPTICOS FOTOSENSIBLES

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

REQUISITOS DEL SISTEMA

MÍNIMOS

SO: Windows 7 de 64 bits / 8.1 de 64 bits/10 de 64 bits

Procesador: Intel Core i3 a 2,5 Ghz o AMD Phenom II a 2,6 Ghz o superior

Memoria: 4 GB DE RAM

Disco duro: 12 GB o más

Tarjeta de vídeo: 1 GB compatible con DirectX 11 (AMD 5570, NVIDIA 450 o tarjeta gráfica integrada Intel 530)

RECOMENDADOS

SO: Windows 7 de 64 bits/8.1 de 64 bits/10 de 64 bits

Procesador: Intel Core i5 a 2,5 Ghz de cuarta generación o AMD FX8350 a 4 Ghz o superior

Memoria: 8 GB de RAM

Disco duro: 16 GB o más

Lector de DVD: necesario para la instalación desde el disco

Tarjeta de vídeo: 2 GB compatible con DirectX 11 (AMD 7970, NVIDIA 770 o superior)

OTROS REQUISITOS

La instalación inicial requiere conectarse una vez a Internet para la autenticación de Steam; hay que instalar software (incluido con el juego) que contiene el cliente de Steam, las bibliotecas de tiempo de ejecución de Microsoft Visual C++ 2012 y 2015 y Microsoft DirectX. Es necesario tener conexión a Internet y aceptar el Acuerdo de suscriptor a Steam™ para la activación. Consulta www.steampowered.com/agreement para obtener más información.

Es necesario tener Sid Meier's Civilization VI para poder jugar a esta expansión.

RESUMEN

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm presenta un planeta activo en el que la geología y el clima ofrecen desafíos nuevos y únicos. Además de competir con tus rivales empleando la diplomacia, deberás enfrentarte a las amenazas de un planeta en constante cambio. Esta expansión incluye como novedad la victoria diplomática y el Congreso Mundial: una nueva manera de ganar la partida y un novedoso sistema en el que deberás competir por la gloria y el prestigio contra el resto de las civilizaciones en el mundo. También añade Efectos medioambientales como inundaciones, tormentas, sequías, erupciones volcánicas y subidas del nivel del mar, que amenazarán el crecimiento de tus ciudades y la expansión de tu civilización (¡aunque puede que tengan algún beneficio oculto!). Las tecnologías y principios se extienden hasta el futuro cercano, vislumbrando posibilidades tentadoras para el mundo del mañana. Incluye ocho civilizaciones, nueve líderes y muchas unidades, edificios, mejoras y maravillas totalmente nuevos. ¿Podrás capear la tormenta que se está fraguando? ¿O te borrarán del mapa los vientos del cambio?

CONGRESO MUNDIAL

El Congreso Mundial es un nuevo sistema que representa la diplomacia de alto nivel entre las diferentes civilizaciones. Entra en juego a partir de la Edad Media. El Congreso Mundial se reúne periódicamente para votar Resoluciones que pueden cambiar las reglas del juego. También tendrán lugar Competiciones entre las civilizaciones, y en ocasiones, el Congreso Mundial se reunirá para actuar frente a Emergencias. Tus respuestas en el Congreso Mundial afectarán a la percepción que otras civilizaciones tengan de ti, e incluso podrían abrirte el camino hacia la victoria.

FAVOR DIPLOMÁTICO

El Favor diplomático funciona como divisa que puedes obtener e intercambiar con otras civilizaciones. Se obtiene mediante las interacciones positivas y las alianzas con otras grandes civilizaciones, así como por convertirte en suzerano de ciudades-estado. También obtendrás una buena cantidad al liberar una ciudad-estado o una civilización. Úsalo en el Congreso Mundial para obtener el resultado que te interese en determinadas propuestas.

RESOLUCIONES

Las Resoluciones son los acuerdos más debatidos durante el Congreso Mundial y afectan a las reglas del juego. Cada Resolución tiene un objetivo con dos posibles desenlaces. La Organización del patrimonio es un ejemplo. Se elige un tipo de Gran obra (la pintura o la música, por ejemplo) y los jugadores pueden votar para duplicar el Turismo que genera, o bien pueden ponerse de acuerdo para anularlo. Otras Resoluciones pueden estar centradas en determinados recursos de lujo o afectar al coste de las unidades. Los cambios en las reglas que surjan de las Resoluciones son vinculantes para todos los jugadores hasta la próxima reunión del Congreso Mundial. Las Resoluciones que se debaten durante la sesión del Congreso Mundial se eligen de una lista de posibles opciones y están relacionadas con ese periodo de la Historia.

COMPETICIONES POR PUNTOS

Las Competiciones por puntos son una manera de que las civilizaciones demuestren su superioridad en un ámbito en particular, como los Juegos mundiales o los Acuerdos climáticos. ¡Habrà recompensas muy beneficiosas para los ganadores, como Favor diplomático que podrán usar en el Congreso Mundial! La calidad del premio dependerá de la categoría que hayas alcanzado al final de la Competición, e incluso las civilizaciones que hayan perdido ganarán algo. Puedes gastar Producción en una Competición (por ejemplo, un Proyecto de una de tus ciudades), para aumentar tu puntuación.

EMERGENCIAS

Una inundación catastrófica, la conversión de una Ciudad santa... Los jugadores afectados por Emergencias como estas pueden solicitar una Sesión especial del Congreso Mundial para pedir ayuda. Durante una Sesión especial, las civilizaciones votan para declarar o no el estado de Emergencia. Si se declara, las civilizaciones iniciarán una Competición por puntos especial para proporcionar ayuda (como donar Oro a una Solicitud de ayuda) o participar en la Emergencia. También hay Emergencias militares, en las que el mundo puede emprender acciones contra un enemigo en común.

VICTORIA DIPLOMÁTICA

¡Hay una nueva forma de obtener la victoria en las partidas de *Civilization VI*! La victoria diplomática demuestra tu dominio en las intrigas políticas del Congreso Mundial. Al participar en Resoluciones o ganar ciertas Competiciones por puntos, obtendrás puntos de victoria diplomática. En algún momento, el Congreso Mundial comenzará a considerar una Resolución de victoria diplomática, que concederá o quitará puntos de victoria diplomática a una civilización (¡y si es la tuya la beneficiada, seguro que quieres votar a favor!). Si la Resolución se aprueba, se concederán esos puntos a la civilización, pero si no consigue suficientes votos, perderá un punto. ¡Cuando una civilización obtenga suficientes puntos de victoria diplomática, ganará la partida! Puedes comprobar el progreso de todas las civilizaciones para la obtención de esta victoria si seleccionas "Diplomacia" en la pantalla de "Clasificaciones mundiales", en la parte superior derecha.

EFECTOS MEDIOAMBIENTALES

Las otras civilizaciones no son tu única amenaza. Las condiciones climáticas pueden volverse adversas y torcer tus planes. Las emisiones de dióxido de carbono aumentarán gradualmente la temperatura del mundo, provocando que los casquetes polares se derritan y suba el nivel del mar. Las erupciones volcánicas y las inundaciones fluviales pueden causar grandes daños o la destrucción de tus ciudades. Algunos de estos Efectos medioambientales pueden traer beneficios, pero todos pondrán a prueba tu capacidad para responder a un mundo en constante cambio.

TEMPERATURA GLOBAL

Al generar energía con Carbón y Petróleo, puede aumentar la temperatura media del mundo y provocar que suba el nivel del mar y que las tormentas sean más devastadoras. Un icono en la parte superior izquierda de la interfaz te llevará a la pantalla de Clima mundial, en la que puedes observar el estado actual del clima en el mundo. Cada fase tiene efectos únicos en el mundo.

INUNDACIONES

Los ríos pueden provocar Inundaciones en las casillas de Terrenos de aluvión adyacentes que pueden variar en intensidad, siendo la más intensa la milenaria, que puede afectar a una región enorme. Las Inundaciones pueden saquear (¡o destruir!) mejoras o distritos o reducir la Población de las ciudades. Las Presas y la maravilla de los Grandes baños evitarán que las Inundaciones dañen las ciudades que construyas junto a los ríos. Tras una Inundación, hay una posibilidad de que las casillas afectadas sean más fértiles el resto de la partida.

VOLCANES

Los Volcanes suelen encontrarse en los límites entre continentes. Pueden estar activos, inactivos o en erupción. Los Volcanes inactivos son como las montañas normales, pero cuando se activan, comienzan a expulsar humo y a brillar de forma amenazante. Los Volcanes activos pueden entrar en erupción de un momento a otro, causando graves daños a las casillas adyacentes. Las erupciones pueden saquear o destruir las mejoras, o reducir la Población de una ciudad si el Centro urbano se ve afectado. Tras una erupción volcánica, hay una posibilidad de que las casillas afectadas proporcionen más Alimentos el resto de la partida.

AUMENTO DEL NIVEL DEL MAR

El dióxido de carbono liberado a la atmósfera provoca que el mundo se caliente y las capas de hielo polares se derritan, lo que origina una subida del nivel del mar. Los terrenos costeros se pueden inundar dependiendo de su altura. Hay cuatro niveles de altura costera: 1 metro, 2 metros, 3 metros y casillas no afectadas por la inundación costera. Por cada nivel de calentamiento global, el nivel del mar aumenta medio metro. Si la subida del nivel del mar inunda una casilla costera, los distritos y mejoras de dicha casilla se destruirán (el juego las contará como "saqueadas" de forma permanente). Una vez inundada, esa casilla no se podrá reparar hasta que se construya un Muro de contención en esa ciudad. ¡No te demores en construir el muro! ¡Si vuelve a subir el nivel del mar, la casilla podría quedar sumergida y se destruiría por completo!

TORMENTAS

Pueden aparecer Tormentas en cualquier punto del mapa y permanecer allí durante tres turnos hasta que se disipen. Las Tormentas se mueven por el mapa y saquean y destruyen mejoras y distritos, reducen la Población de los Centros urbanos y dañan las unidades a su paso. Pueden aparecer hasta cuatro tipos de Tormentas de distinta intensidad. Las Ventiscas aparecen en las casillas de Nieve o Tundra. Los Tornados son las tormentas más pequeñas, que solo aparecen en las casillas de Pradera o Llanura. Las Tormentas de arena aparecen en el Desierto, y tienen un tamaño intermedio. Los Huracanes son las tormentas más grandes, y tienen lugar en las casillas de Océano. Las Tormentas de arena y los Huracanes tienen la posibilidad de mejorar la fertilidad de las casillas afectadas tras su paso.

ENERGÍA

La Energía es un recurso nuevo que deberás gestionar en tus ciudades para que operen a su máximo rendimiento. La gestión de la Energía entra en juego a partir de la Era Industrial, especialmente en los grandes edificios de tus distritos como el Laboratorio de investigación, el Centro de transmisión y la Fábrica. Deberás gestionar de forma eficiente los recursos consumibles y renovables. Las ciudades que no tengan suficiente Energía no podrán extraer el máximo beneficio de los Edificios.

COMBUSTIBLE DE LAS PLANTAS ELÉCTRICAS

Las Plantas eléctricas consumen Carbón, Petróleo o Uranio para producir Energía. Tus reservas de combustible se consumirán de forma automática. Ten en cuenta que algunas unidades militares podrían necesitar Carbón, Petróleo o Uranio como parte de su mantenimiento, así que planifica con antelación cómo usarlas. El Carbón y el Petróleo que se consuman en una Planta eléctrica liberarán grandes cantidades de dióxido de carbono a la atmósfera y aumentarán rápidamente la temperatura global.

CENTRALES NUCLEARES

La Central nuclear produce menos dióxido de carbono que una Planta eléctrica de carbón o petróleo, pero necesita mantenimiento para evitar que se produzcan errores graves. Las ciudades que construyan Centrales nucleares podrán darles mantenimiento con la opción Reactivación de reactor nuclear cuando lleven cierto tiempo en funcionamiento. De lo contrario, cuanto más viejo sea el reactor, más posibilidades habrá de que suceda un accidente. Los Accidentes nucleares tienen varios niveles de gravedad y causan Lluvia radiactiva en las casillas afectadas, como si hubiera detonado un arma nuclear. Pueden destruir mejoras, edificios, Población y unidades.

RECURSOS RENOVABLES

Con el progreso tecnológico, descubrirás nuevas mejoras como el Aerogenerador y la Granja solar, que añaden Energía en cada turno sin afectar al clima. Las Fisuras geotérmicas pueden proporcionarte un lugar donde construir Centrales geotérmicas. Las Presas hidroeléctricas se pueden construir en un distrito de Presa.

CAMBIOS DIPLOMÁTICOS

La manera en la que interactúas con otras civilizaciones y líderes del juego ha cambiado. Las Quejas reemplazan a la Penalización por belicosidad, las Alianzas proporcionan Favor diplomático, los líderes siguen distintas agendas, y no podemos confirmar ni negar ningún cambio en el Espionaje.

QUEJAS

Las Quejas son penalizaciones diplomáticas que se acumulan por actuar en contra de los deseos de otra civilización del juego. Una vez hayan surgido, decaerán lentamente con el tiempo mientras no entres en guerra con dicha civilización. Al comienzo del juego decaerán muy rápido, pero con el paso de las eras lo harán de forma más lenta.

Las Quejas se suelen generar a raíz de acciones como declarar la guerra a una civilización o conquistar o arrasar una ciudad. Si ocupas una ciudad enemiga, generarás Quejas contra ti en cada turno. Esto también sucederá si ignoras las peticiones de otras civilizaciones o conquistas una ciudad-estado (con aquellas civilizaciones que la conocieran). El casus belli es una manera de reducir las Quejas generadas por una declaración de guerra, mientras que las guerras por sorpresa probablemente generarán más Quejas. También puedes ganarte las Quejas de los amigos de tu objetivo. Por ejemplo, si Estados Unidos le declara la guerra a Inglaterra, y Francia es aliada de Inglaterra, Francia tendrá Quejas contra Estados Unidos (pero menos que Inglaterra).

VENTAJAS DE LAS ALIANZAS

¡Ahora las Alianzas ofrecen muchas más ventajas! Recibirás una determinada cantidad de Favor diplomático en cada turno mientras tengas una Alianza activa, y lo tendrás más sencillo para obtener los resultados que deseas en el Congreso Mundial que otras civilizaciones que no tengan buenos amigos. También puedes usar las Quejas surgidas de las interacciones con terceros para eliminar concesiones de los enemigos de tus aliados.

ESPÍAS MÁS SIGILOSOS

Ahora los Espías pueden llevar a cabo la misión de Romper presa. Si tienen éxito, saquearán la Presa objetivo y tendrá lugar inmediatamente una inundación a lo largo del río. El ascenso Cargas explosivas mejorará las posibilidades de éxito del Espía en esta misión. El ascenso Vigilancia le permitirá hacer contraespionaje para defender todos los distritos de una ciudad y recibir bonificaciones de los distritos adyacentes a la posición donde se encuentre. El ascenso Polígrafo hace que todos los Espías enemigos sean menos eficaces cuando este Espía esté defendiendo.

NUEVAS AGENDAS

Los líderes tienen agendas o metas que intentan lograr en el juego. Cada líder tiene una agenda histórica particular, una determinada al azar y una tercera al completar el principio de Nacionalismo. Se han añadido nuevas agendas a *Gathering Storm*.

- **Demagogo:** este líder intenta acumular la mayor cantidad de Favor diplomático. No le gustarán las civilizaciones que también hayan acumulado mucho.
- **Civilización de destino:** este líder intenta que su civilización sea el destino turístico más popular. Responderán de manera positiva a las civilizaciones que generen poco Turismo, y tendrán un trato desfavorable hacia las que generen mucho.
- **Expansionista:** este líder intentará ganar todo el territorio posible para su civilización y mostrará un trato favorable hacia las civilizaciones que hagan lo mismo. Hará lo contrario con las civilizaciones con pocos territorios.
- **Terraplanista:** este líder está en contra del progreso tecnológico y responderá negativamente a las civilizaciones que circunnaveguen el mundo o que desarrollen un programa espacial.
- **Gran flota blanca:** esta civilización se centrará en construir una gran armada y será amistosa con las civilizaciones que hagan lo mismo. No mostrará simpatía hacia las civilizaciones sin una fuerte presencia naval.
- **Intolerante:** este líder quiere que todo su imperio siga la misma religión. Responderá de manera positiva a otras civilizaciones que compartan su religión y despreciará a las que intenten difundir una religión diferente en sus ciudades.

- **Libertario:** este líder intentará tener el mayor número de puntos de victoria diplomática. No le gustarán las civilizaciones con este mismo objetivo.
- **Saqueador:** algunos líderes simplemente quieren ver cómo el mundo arde en llamas. Tendrán simpatía hacia las civilizaciones que también saqueen cuando estén en guerra.
- **Tortuga:** este líder prefiere mantenerse a salvo de las amenazas externas. Desprecia a las civilizaciones que conquistan otras capitales.
- **Zelote:** este líder intenta difundir su religión para obtener una victoria religiosa. Responderá bien a las civilizaciones que compartan su religión y no tan bien a los herejes (todos aquellos contrarios a sus ideas religiosas).

HACER Y DESHACER PROMESAS

Si el líder de otra civilización acude a ti para exigirte algo, tienes la opción de aceptar y ganar Favor diplomático (por ejemplo, si prometes que no te instalarás cerca de su territorio o que no le espiarás en el futuro). Si no aceptas (por ejemplo, si reivindicas tu derecho a instalarte donde quieras), ese jugador generará Quejas contra ti.

TECNOLOGÍA FUTURA Y PRINCIPIOS

¡Ahora las tecnologías y los principios se extienden a la Época Futura! Aunque podemos proyectar cómo será el futuro, es difícil determinar qué tecnologías y avances culturales conducirán a los siguientes. Por este motivo, los requisitos de las tecnologías y principios de la Época Futura se generarán de forma aleatoria al comienzo de cada partida. Cada partida de *Gathering Storm* te llevará por un camino diferente en la Época Futura.

TECNOLOGÍAS DE LA ÉPOCA FUTURA

Las tecnologías de la Época Futura desbloquean pasos necesarios de la victoria científica, pero los jugadores que quieran obtener una victoria por dominación también estarán interesados en ellas para desbloquear todo el potencial de la unidad más poderosa del juego y sus ascensos. ¡La tecnología Robótica (de la Era de la Información) ahora desbloquea el Robot gigante!

- **Ciudades flotantes:** desbloquea la mejora Ciudad flotante para los Constructores y concede al jugador un punto de victoria diplomática.
- **IA avanzada:** desbloquea el ascenso Defensa aérea de drones para el Robot gigante, lo que le otorga una Fuerza de combate mejorada contra las unidades aéreas.
- **Células de energía avanzadas:** desbloquea el ascenso Cañón de asedio de haz de partículas para el Robot gigante, lo que le concede ataques mejorados contra las ciudades.

- **Cibernética:** desbloquea la Movilidad mejorada para el Robot gigante, lo que aumenta su Movimiento.
- **Materiales inteligentes:** desbloquea el Blindaje reforzado para el Robot gigante, lo que aumenta su Fuerza de combate contra unidades navales y terrestres, así como el proyecto de la Expedición exoplanetaria, necesaria para la victoria científica.
- **Sistemas predictivos:** desbloquea la Granja eólica marina.
- **Misión extraplanetaria:** desbloquea los proyectos de la Estación láser terrestre y la Estación láser de Lagrange, que pueden acelerar la victoria científica.

La Tecnología futura es una tecnología repetible al terminar el árbol tecnológico. Cada vez que se completa, el jugador gana puntuación adicional y bonificaciones de Producción para los proyectos de la ciudad.

PRINCIPIOS DE LA ÉPOCA FUTURA

Los principios de la Época Futura desbloquean ventajas adicionales para el Congreso Mundial e importantes políticas comodín, lo que los hace muy interesantes para los jugadores que persigan la victoria diplomática o quieran aumentar sus posibilidades de obtener una victoria cultural en el Congreso Mundial.

GOBIERNOS DEL FUTURO CERCANO

A partir de la Era de la Información, hay nuevos gobiernos de nivel 4 disponibles que te ayudarán a obtener la victoria que buscas. Cada uno tiene 5 políticas comodín y 4 espacios de política, lo que te ofrece mucha flexibilidad a la hora de personalizar tu forma de gobierno.

- **Política corporativa:** desbloquea Libertarismo corporativo (2 políticas militares, 1 política económica, 1 política diplomática y 5 políticas comodín). Los Centros comerciales y Campamentos proporcionan bonificaciones a la Producción de las ciudades y a los recursos con mejoras, pero las ciudades generan menos Ciencia.
- **Soberanía repartida:** desbloquea Democracia digital (1 política militar, 1 política económica, 2 políticas diplomáticas y 5 políticas comodín). Las ciudades reciben Servicios adicionales y bonificaciones a la Cultura por distrito especializado, pero reduce la Fuerza de combate de las unidades.
- **Principio de optimización:** desbloquea Tecnocracia sintética (1 política militar, 2 políticas económicas, 1 política diplomática y 5 políticas comodín). Las ciudades reciben bonificaciones a la Energía, y sus proyectos ganan una bonificación a la Producción, pero se reduce el Turismo.

PRINCIPIOS DE LA ÉPOCA FUTURA

- **Gobierno de futuro cercano:** desbloquea los nuevos sistemas de gobierno de nivel 4 y proporciona un Título de gobernador y Enviados en las ciudades-estado.
- **Guerra de la información:** desbloquea las políticas Logística de ataque integrada (Movimiento más rápido al comenzar desde terreno propio y bonificaciones a la Producción para los Robots gigantes) y Demagogia (bonificación al Favor diplomático generado por turno y recupera parte del Favor diplomático al votar en contra de una civilización por puntos de victoria diplomática en el Congreso Mundial).
- **Éxodo imperativo:** desbloquea las políticas Contratistas aeroespaciales (bonificación al Aluminio y a la Energía por turno en las ciudades con un Puerto espacial) y Turismo espacial (reduce el Turismo contra ti por parte de otras civilizaciones).
- **Mitigación del cambio climático:** otorga 3 Enviados y 1 punto de victoria diplomática, además de desbloquear el proyecto Captura de carbono, que reduce las emisiones de dióxido de carbono de tu civilización y concede Favor diplomático al completarlo.
- **Doctrina del poder inteligente:** desbloquea las políticas Capital diplomática (Favor diplomático adicional por turno) y Coalición global (bonificación a la Fuerza de combate para las unidades en territorio aliado).
- **Hegemonía cultural:** desbloquea las políticas Hallyu (los Grupos de rock pueden elegir cualquier ascenso posible) y Actores no estatales (los Espías pueden elegir cualquier ascenso posible).
- **Futuro:** otorga 1 Título de gobernador y una bonificación al Favor diplomático, y se puede repetir múltiples veces para obtener puntuación adicional.

CAMBIOS EN LA VICTORIA CIENTÍFICA

¿Qué le puede resultar más estimulante al mundo que un asentamiento permanente en Marte? ¿Un asentamiento permanente en un planeta de una estrella distante! Hemos hecho cambios en la victoria científica en *Gathering Storm*.

Ahora, los jugadores deberán completar una serie de proyectos de dificultad creciente que culminan en la Expedición exoplanetaria.

En primer lugar, los jugadores deben completar el proyecto Satélite terrestre en una ciudad con un distrito de Puerto espacial. A continuación, deben terminar primero el proyecto Aterrizaje en la Luna y después el proyecto Colonización de Marte.

La última etapa de la victoria científica es la Expedición exoplanetaria. Tras completar este proyecto, el jugador obtiene puntos de victoria científica en cada turno. También puede acelerar el número de puntos que gana por turno al completar proyectos adicionales: la Estación láser terrestre y la Estación láser de Lagrange. Si el jugador ganó en el proyecto Estación Espacial Internacional en el Congreso Mundial, obtendrá puntos de victoria científica en cada turno.

¡En cuanto se complete el proyecto Expedición exoplanetaria, comenzará la cuenta atrás! La única manera de impedir que el jugador gane la partida es conquistarlo o lograr otro tipo de victoria.

CAMBIOS EN LA VICTORIA CULTURAL

Antes había ciertos principios y políticas sociales al final del juego fundamentales para obtener una victoria cultural. Ahora se han reajustado y tendrás que ocuparte activamente de la Cultura y el Turismo. La nueva unidad Grupo de rock es clave para conseguir que determinadas civilizaciones obtengan un gran aumento en el Turismo. Echa un vistazo al apartado Grupo de rock en la sección Unidades para obtener más detalles sobre su funcionamiento.

CAMBIOS EN LOS RECURSOS ESTRATÉGICOS

Antes, al desarrollar un recurso estratégico, recibías una sola copia de ese recurso en tus reservas. Ahora recibirás cierta cantidad del recurso en cada turno. Al construir determinadas unidades, edificios, mejoras y proyectos, se deducirá una cantidad de ese recurso de tus reservas. Las Plantas eléctricas utilizan recursos estratégicos para crear Energía. Si agotas un recurso necesario para una unidad, será mucho menos eficaz en combate. Por ejemplo, el Tanque requiere Petróleo para su construcción y mantenimiento en cada turno. Si te quedas sin Petróleo, el rendimiento de tus Tanques será mucho menor. Este cambio te permitirá acumular recursos para utilizarlos más adelante. Puedes seguir intercambiando recursos estratégicos con otras civilizaciones.

NUEVOS EDIFICIOS Y MEJORAS

En cada expansión de Civilization se introducen nuevas maravillas para construir, y *Gathering Storm* incluye nuevas formas para defenderse contra la ira de la naturaleza y conseguir que tu civilización alcance la gloria.

La **Presa** es un nuevo distrito. Se debe construir en una casilla de Terrenos de aluvión adyacente a un río, y este debe tocar al menos 2 bordes de la casilla. Una vez construida, evitará que las Inundaciones dañen a las ciudades construidas junto a él. Solo se puede construir un distrito de Presa por río. Una vez completado, no se podrán construir más en ese río. También evitará la pérdida de Alimentos a causa de la Sequía en su ciudad de origen. La Presa proporciona Alojamiento y Servicios. Más adelante se podrá construir una Presa hidroeléctrica en este distrito para suministrar Energía.

Otro nuevo distrito es el **Canal**. Se debe construir en un terreno llano que conecte dos masas de agua o en una masa de agua con un Centro urbano. Los Canales pueden atravesar la casilla o desviarse unos 60 grados, pero no es posible crear Canales de triple sentido. Las unidades navales se pueden mover por las casillas que contengan un Canal. Las Rutas comerciales que las atraviesen obtendrán Oro adicional.

Las **Plantas eléctricas** emplean Carbón, Petróleo o Uranio, y solo se puede construir un tipo de Planta eléctrica en una Zona industrial. Algunos proyectos pueden transformar la Planta eléctrica para que usen otro tipo de combustible si se desbloquean las tecnologías correspondientes.

El **Muro de contención** es un edificio del Centro urbano que protege las casillas de Bajío costero de la subida del nivel del mar. Su coste de construcción y mantenimiento por turno aumentan según el nivel del mar y el número de casillas de Bajío costero que posea la ciudad actualmente. A mayor diferencia, más caros serán la construcción y el mantenimiento.

Las **Centrales geotérmicas** no solo otorgan Energía, ¡también proporcionan Ciencia y Producción en cada turno! Esta mejora se desbloquea al final de la partida, y solo se puede construir sobre una Fisura geotérmica.

Los **Túneles de montaña** te permitirán pasar a través de las Montañas. Sitúa a un Ingeniero militar en una casilla adyacente a una Montaña para construir una entrada y en el otro borde para construir la salida. ¡Ahora las unidades podrán atravesar montañas con facilidad!

Los Ingenieros militares también pueden construir **Ferrocarriles**. Aunque requieren Carbón y Hierro en su fabricación, aumentarán bastante la velocidad de las unidades que se desplacen por esta ruta. Las Rutas comerciales que usen el Ferrocarril obtendrán Oro adicional.

Las **Granjas eólicas** proporcionan Oro, Producción y Energía (¡sin sobrecalentar el planeta!). Más adelante podrás construirlas también en el mar.

La **Granja solar** suministra Oro, Producción y Energía (sin provocar calentamiento global), pero debe construirse en terreno llano que no sea Nieve.

La **Estación de esquí** se puede construir en una casilla de Montaña y proporciona Turismo dependiendo del Atractivo de la casilla. También proporciona Servicios, pero no se puede construir en una casilla adyacente a otra Estación de esquí.

La **Ciudad flotante** es una mejora para las casillas de Costa, Lago y Océano. Proporciona Alimentos, Alojamiento y Turismo dependiendo de la Cultura de la casilla. Si se construye junto a Barcos pesqueros, también proporciona Producción. Y si se construye adyacente a un Arrecife, confiere Cultura y Turismo.

NUEVAS UNIDADES

Aparte de las unidades exclusivas de las nuevas civilizaciones de *Gathering Storm*, podrás entrenar nuevas unidades militares. Estas completan partes del árbol tecnológico y representan las evoluciones históricas entre los tipos de unidades actuales. Te darán más opciones a la hora de construir o mejorar tus unidades a medida que avanzas desde la mitad de la partida hasta el final.

El **Escaramuzador** es una mejora al Batidor que se desbloquea en la Edad Media con la tecnología Maquinaria. Posee ataque a distancia y mejora al Ranger más adelante.

El **Corcel** se desbloquea con la tecnología Belicología. Esta unidad de caballería ligera debería comenzar a aparecer a finales de la Edad Media y sustituye al modesto Jinete. Su última mejora es la Caballería.

Los **Coraceros** se desbloquean con la tecnología Balística. Esta unidad de caballería pesada es una mejora del Caballero que más adelante se actualiza a Tanque. ¡Los nobles guerreros de los días de la caballería seguirán siendo una fuerza importante en la Era Industrial si los mejoras!

El **Robot gigante** regresa a Civilization. Esta unidad de la Época Futura requiere una gran inversión en Producción y Uranio, pero una vez construida y mejorada, es prácticamente imparable. ¡Envíala para terminar de conseguir la victoria por dominación!

El **Grupo de rock** es una unidad especial de la Era Atómica que genera una gran cantidad de Turismo. Solo se puede comprar con Fe, y tiene su propio conjunto de ascensos. Envía Grupos de rock a otras civilizaciones a dar conciertos: la cantidad de Turismo que generen estará determinada en parte por la localización donde actúen, y las maravillas son las que más conceden. Un Grupo de rock no puede actuar en la misma localización dos veces. Cada vez que actúe, hay una posibilidad de que mejore para el siguiente espectáculo o que se disuelva para seguir proyectos en solitario.

NUEVAS CIVILIZACIONES Y LÍDERES

Hay nueve líderes y ocho civilizaciones nuevos en *Gathering Storm*. Algunos serán más eficaces a la hora de usar sistemas nuevos como el Congreso Mundial, y otros son buenos generalistas que te ayudarán a obtener múltiples victorias. A continuación, ofrecemos información sobre cómo jugar con estos líderes y sobre qué puedes esperar al enfrentarte a ellos.

INCAS

Los incas, una de las mayores civilizaciones nativas de América del Sur, son conocidos por su compleja red de carreteras, sus ricas terrazas de cultivo en las montañas y la abundancia en oro, plata y patatas. Su imperio duró siglos, hasta que el contacto con los europeos y la consiguiente guerra civil provocó su caída. Su característica especial es que pueden trabajar en casillas de Montaña.

LÍDER

El líder de los incas es **Pachacútec**. Su habilidad exclusiva concede Alimento adicional en las Rutas comerciales nacionales, dependiendo del número de casillas de Montaña en la ciudad de origen. Pachacútec otorga a los incas la habilidad de construir el Qhapaq Ñan, un túnel de montaña exclusivo que pueden construir antes que otras civilizaciones.

UNIDAD EXCLUSIVA

Warak'aq: esta unidad sustituye al Escaramuzador, es más fuerte en combate a distancia y tiene un segundo ataque en cada turno, si todavía le queda Movimiento.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Terraza de cultivo: una granja especial que solo se construye en Colinas y recibe Alimento adicional por las casillas de Montaña y Terrazas de cultivo adyacentes. Tu ciudad obtendrá Alojamiento adicional de las Terrazas de cultivo, de modo que te será más sencillo expandir tu civilización cuando la geografía te limite.

JUGAR CON LOS INCAS

Gracias a las Terrazas de cultivo y al Qhapaq Ñan, los incas pueden aprovechar las casillas de Montaña de una forma que otras civilizaciones no pueden. Así, podrás expandir tu imperio a través de las cordilleras, donde otras civilizaciones no vivirían. Concentra Terrazas de cultivo junto a las montañas para maximizar sus bonificaciones por adyacencia. Usa las Rutas comerciales internas para aumentar el crecimiento de las nuevas ciudades y ponerlas al día rápidamente. Aunque el Warak'aq es un buen sustituto del Escaramuzador, asegúrate de tener una buena combinación de unidades de combate y apoyo antes de ir a la guerra en las fases intermedia y última del juego.

JUGAR CONTRA LOS INCAS

La agenda histórica de Pachacútec es el Sapa inca: ser el único líder asentado en las montañas. Puesto que muchas de las habilidades incas aprovechan las casillas de Montaña, intenta asentarte cerca de ellas y construir Terrazas de cultivo para alimentar a tu gente y construir ciudades más grandes de lo que te imaginas. Asimismo, las montañas no obstaculizarán tanto a tus unidades, pero ten cuidado con los ataques desde direcciones inesperadas.

OTOMANOS

Este famoso imperio, situado en la encrucijada entre Oriente y Occidente, conquistó los últimos vestigios del Imperio romano, y durante siglos fue la mayor potencia política del mundo musulmán. La fuerza de sus ejércitos y la solidez de su fe lo mantuvieron en el poder durante casi seis siglos. Los otomanos obtienen bonificaciones a la producción de las unidades de asedio, que resultan más eficaces contra las defensas de los distritos. Cuando conquistan una ciudad, esta no pierde Población, y además, gana un Servicio adicional y Lealtad por turno.

LÍDER

Los otomanos siguen a **Solimán** el Magnífico. Su habilidad exclusiva provee a los otomanos de un gobernador único: su amigo de la infancia y gran visir Ibrahim, cuyos ascensos especiales se centran en la guerra y la diplomacia. Solimán también otorga otra unidad exclusiva: los Jenízaros. Los Jenízaros son más fuertes y baratos que un Mosquete normal y vienen con un ascenso gratuito. ¡Pero cuidado con dónde los entrenas! Si lo haces en una ciudad fundada por los otomanos, perderás 1 de Población.

UNIDAD EXCLUSIVA

Corsario berberisco: esta unidad de la Época Medieval sustituye al Corsario. Los asaltos costeros no cuestan Movimiento, y no se puede ver a esta unidad hasta que haya otra unidad adyacente a ella.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Gran Bazar: sustituye al Banco en el Centro comercial. Los otomanos reciben 1 copia adicional de un Recurso estratégico por cada tipo de recurso mejorado por la ciudad y 1 Servicio por cada Recurso de lujo mejorado por la ciudad.

JUGAR CON LOS OTOMANOS

¡Posees una de las mejores herramientas del juego para arrebatar por la fuerza ciudades a otras civilizaciones! ¡Úsala bien! Tus unidades exclusivas y el Gran Bazar estarán disponibles en algún momento de la Edad Media o al comienzo de la Época del Renacimiento. Si lo haces coincidir con una rápida expansión bélica, podrás acelerar el crecimiento de tu imperio y pasar el resto de la partida cuidándolo como si fuera un jardín hasta conseguir la victoria de tu elección. Utiliza pronto a tu Gobernador especial y muévelo a menudo para apaciguar las Quejas contra ti, y toma una capital enemiga si es necesario. Evita las guerras prolongadas para que tus enemigos no alcancen tu poder y debiliten tu avance.

JUGAR CONTRA LOS OTOMANOS

La agenda de Solimán es el Legislador. Prefiere mantener a su gente feliz y leal, y le impresionarán los líderes que hagan lo mismo. Si tus ciudades están descontentas y son desleales, Solimán podría arrebátártelas. Vigila el poderío militar de los otomanos a mitad de la partida y asegúrate de que puedes impedir o responder a una posible guerra si compartes fronteras.

MALI

El Imperio de Mali se enriqueció gracias al comercio de oro y sal, y su rey más célebre trajo a talentos de todo el mundo a su capital, lo que originó una edad dorada de erudición religiosa. La rica cultura maliense ha perdurado hasta nuestros días. La habilidad especial de Mali son las Canciones del jeli, que conceden a los Centros urbanos bonificaciones a la Fe y los Alimentos de las casillas adyacentes de Desierto y Colinas del desierto. Las minas malienses tienen menos Producción, pero mucho más Oro, y pueden comprar Centros comerciales con Fe. Todo esto se equilibra con penalizaciones a la Producción al construir edificios o unidades.

LÍDER

El líder de Mali es **Mansa Musa**, el célebre monarca cuyo fascinante despliegue de riqueza durante su peregrinación a La Meca hizo que Mali se convirtiera en un sinónimo de "oro". Su habilidad exclusiva proporciona Oro adicional a las Rutas comerciales malienses por cada casilla llana del Desierto en la ciudad de origen. Cada vez que Mali entra en una edad de oro, obtiene una Ruta comercial adicional.

UNIDAD EXCLUSIVA

Caballería mandekalu: sustituye al Caballero de la Edad Media y confiere protección adicional contra el saqueo a todos los Comerciantes terrestres en un radio de 4 casillas. Cuando una unidad de la Caballería mandekalu gana un combate, obtiene Oro.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Suguba: sustituto del Centro comercial, donde se pueden comprar unidades, edificios y distritos más baratos con Oro o Fe. Otorga Oro adicional por los Lugares sagrados y ríos adyacentes, y una cantidad menor por cada otros dos distritos especializados.

JUGAR CON MALI

Mali es una potencia económica que prospera en el desierto. Aquí habrá menos competencia por el espacio para tus ciudades, pero desarróllate teniendo en cuenta los beneficios de las Rutas comerciales. Considera tu facilidad para adquirir Oro y la penalización a la producción nacional y céntrate en el crecimiento y la defensa. El comercio, la Fe y el Oro son los pilares de tu civilización, así que tendrás serios problemas si se interrumpe su producción. No permitas que haya Rutas comerciales sin usar, y utiliza gobernantes y políticas que te ayuden a ampliar tu poder adquisitivo.

JUGAR CONTRA MALI

Como Señor de las minas, Mansa Musa desea que el resto de las civilizaciones maximicen sus ingresos de Oro y los beneficios de sus Rutas comerciales, y desprecia a quienes no sacan partido de sus mercaderes. Mali suele ser un valioso aliado para el comercio internacional, así que compite contra tus rivales para demostrarle a Mansa Musa que eres la mejor opción.

HUNGRÍA

El pasado de Hungría, antaño un orgulloso reino de Europa Central, está estrechamente ligado al curso de la historia europea, desde el declive del Imperio romano de Occidente y la expansión otomana hasta la delicada diplomacia del estado-nación en la Era Industrial. La habilidad especial de Hungría, Perla del Danubio, otorga bonificaciones a la Producción para los distritos y edificios construidos a lo largo de un río desde un centro urbano.

LÍDER

Matías Corvino, el Rey corvino, dirige Hungría y está listo para la guerra. Cuando Matthias recluta unidades militares de una ciudad-estado, obtienen bonificaciones a la Fuerza de combate y el Movimiento, y puede mejorarlas sin coste en Oro o recursos. Cada vez que recluta tropas de una ciudad-estado, gana Enviados de bonificación en esa ciudad-estado. También confiere la unidad Ejército Negro al investigar los Castillos, un sustituto del Corcel que obtiene bonificaciones a la Fuerza de combate por las unidades reclutadas adyacentes.

UNIDAD EXCLUSIVA

Húsar: sustituto de la Era Industrial para la Caballería que obtiene Fuerza de combate adicional por cada Alianza activa con Hungría.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Baño termal: sustituye al Zoo en el Complejo de ocio. Proporciona Servicios y Producción para cada ciudad en un radio de 6 casillas. Además, si hay una Fisura geotérmica dentro de los límites de la ciudad, proporciona Turismo y servicios adicionales.

JUGAR CON HUNGRÍA

Al jugar con Hungría, recuerda que tienes la posibilidad de pedir ayuda a grandes ejércitos, siempre que tengas los fondos y una buena relación con las ciudades-estado. En tiempos de guerra, tu primera acción debería ser reclutar militares en las ciudades-estado. En tiempos de paz, consolida tu estado como suzerano y prepárate para la próxima guerra. Esto implica prestar atención a las intenciones de tus rivales y explotar las debilidades que puedan surgir. Tu habilidad te permite construir distritos y edificios más baratos junto a los ríos, de modo que deberás planificar tu expansión y prepararte para reconstruir en caso de inundación.

JUGAR CONTRA HUNGRÍA

Matthias disfruta reclutando tropas para su ejército y aprecia a los líderes que hacen algo similar. Esto le proporciona la inquietante habilidad de llamar a ejércitos enormes que llegarán desde rincones inesperados durante una guerra. Vigila a los suzeranos de las ciudades-estado cercanas, especialmente si se trata de Matthias, ya que formarán un frente si te declara la guerra.

MAORÍES

La población indígena de Aotearoa (también conocida como Nueva Zelanda) se asentó en algunas de las últimas tierras deshabitadas del planeta a las que no había llegado la migración humana. Los maoríes se distinguen de otras civilizaciones en que comienzan la partida embarcados y en el mar, con las tecnologías Navegación a vela y Construcción naval y la habilidad de entrar en casillas de Océano. Las unidades embarcadas tienen bonificaciones al Movimiento y la Fuerza de combate. Las casillas de Selvas tropicales y Bosques sin mejorar confieren una bonificación a la Producción que se puede mejorar tras desbloquear el principio Conservación. Sus Barcos pesqueros proporcionan más Alimentos y el efecto Bombardeo cultural (al añadir inmediatamente casillas adyacentes). Por otro lado, son incapaces de recolectar recursos o conseguir Grandes escritores.

LÍDER

Kupe el Navegador es el líder de los maoríes y el legendario descubridor de Aotearoa. Confiere a la primera ciudad maorí Población adicional y un Constructor gratis. El Palacio proporciona más Alojamiento y un Servicio. Los maoríes obtienen Ciencia y Cultura cada turno hasta que fundan su primera ciudad. Estas ventajas compensan parte del coste de oportunidad por buscar un lugar perfecto para establecerse cuando comienza la partida.

UNIDAD EXCLUSIVA

Toa: este reemplazo del Soldado con espada de la Era Clásica reduce la Fuerza de combate de las unidades enemigas adyacentes. El Toa también puede construir el Pā, una mejora que otorga a la unidad ocupante más Fuerza de combate, bonificaciones automáticas a la Fortificación y curación para las unidades maoríes que entren, aunque acaben de moverse o atacar. Solo se puede construir en casillas de Colinas.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Marae: este reemplazo del Anfiteatro confiere Cultura y Fe a todas las casillas de la ciudad que tengan un accidente franqueable. Una vez investigado el Vuelo, también confiere Turismo a estos accidentes. El marae no tiene coste de mantenimiento, pero no contiene un espacio de gran obra.

JUGAR CON LOS MAORÍES

Pocas civilizaciones son capaces de explorar el mundo tan bien como los maoríes. En Civilization lo normal es que estés abocado al fracaso si retrasas el establecimiento de tu primer asentamiento, pero los maoríes cuentan con herramientas para dedicar tiempo a buscar un lugar perfecto en la costa que, a lo largo de la partida, dará sus frutos. Busca ciudades situadas en un territorio con mucho Atractivo y que tenga cerca una buena variedad de recursos o maravillas naturales. Usa al Toa y su Pā para asegurar el territorio y dificultar la invasión del hogar de los maoríes. Más adelante, cuando el Turismo y la Conservación sean caminos importantes hacia la victoria, el impoluto mundo de los maoríes y las casillas con mucho Atractivo pueden convertirse fácilmente en parques y otras fuentes generadoras de Turismo que favorezcan una victoria cultural, y, llegado ese momento, los turistas serán el único ejército del que tendrás que preocuparte.

JUGAR CONTRA LOS MAORÍES

La agenda de Kupe es Kaitiakitanga, que impide el desarrollo de los accidentes naturales de su Imperio. Respeta a los líderes que, como él, defienden la conservación. A lo largo de la partida, los maoríes son grandes socios y aliados, pero su cultura florece en las últimas fases del juego y pueden dar más de una sorpresa. Pocas cosas hay más frustrantes que descubrir que, mientras tú planeas una misión espacial, el mundo prefiere hacer snorkel en un centro turístico maorí que emplea energías renovables y está rodeado de parques nacionales.

CANADÁ

Canadá, también llamado el Gran Norte Blanco, es el segundo país más grande del mundo por superficie y un referente mundial en diplomacia, a diferencia de su belicoso vecino del sur. Canadá no puede declarar guerras por sorpresa ni ser blanco de una. Tampoco puede declarar la guerra a una ciudad-estado. Canadá obtiene más Favor diplomático por el Turismo y una bonificación al Favor diplomático por completar una Emergencia.

LÍDER

Wilfrid Laurier es el líder de Canadá. Su habilidad "El último y mejor Oeste" permite a Canadá construir Granjas en casillas de Tundra y, más tarde, en casillas de Colinas con tundra. Canadá paga menos Oro para adquirir casillas de Nieve y Tundra, además de obtener bonificaciones por la extracción de recursos en esas mismas casillas.

UNIDAD EXCLUSIVA

Montado: esta unidad exclusiva de caballería ligera de la Época Moderna se desbloquea con el principio Conservación. Fuerte y rápido, el Montado también puede crear un Parque nacional y obtiene una bonificación al Movimiento y la Fuerza de combate al combatir cerca de cualquier Parque nacional, que aumenta si el combate se libra cerca de un Parque nacional canadiense.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Pista de hockey: esta mejora añade un Servicio, además de Cultura en función del número de casillas de Tundra o Nieve adyacentes. Los rendimientos adicionales, como Turismo, Alimentos o Producción, se desbloquean posteriormente a través de otros principios. Produce Cultura adicional al construirse adyacente a un Estadio, pero solo se puede construir una Pista de hockey por ciudad.

JUGAR CON CANADÁ

Si lo deseas, puedes expandirte en latitudes elevadas porque Canadá se desarrolla mejor que casi todas las civilizaciones en Tundra y Nieve. Tu civilización es una plataforma de participación mediante el Congreso Mundial, donde puedes ejercer influencia externa gracias a las bonificaciones al Favor diplomático. No descuides el Turismo y la Cultura porque aumentarán tu capacidad de trabajar dentro del Congreso Mundial, pero Canadá funciona mejor como líder de una coalición de aliados fuerte y duradera. Aunque tus aliados intentarán ganar la partida por sus propios medios, te respetarán en tu camino hacia la victoria.

JUGAR CONTRA CANADÁ

La agenda histórica de Wilfrid Laurier se llama Fuerza expedicionaria canadiense y le permite participar en tantas Emergencias como pueda. Respetará a otras civilizaciones que participen en Emergencias. Canadá intentará usar el Congreso Mundial para conseguir una victoria diplomática aprovechando al máximo su influencia diplomática. Si ignoras o pretendes evitar el Congreso Mundial, seguramente entres en conflicto con Canadá, sus aliados y varias ciudades-estado, y tendrás la opinión mundial en tu contra. Aunque Canadá se pueda desarrollar en la Tundra, tú serás quien quede desamparado.

FENICIA

Las ciudades fenicias eran de las más ricas del mundo clásico y antiguo, y perduraron desde el colapso de la Edad del Bronce tardía hasta la caída de Cartago. Los fenicios eran mercaderes sin igual y excelentes constructores navales. Empiezan la partida con la Eureka de la tecnología Escritura (prácticamente la inventaron conforme la usamos en Occidente). Las ciudades costeras fundadas por Fenicia y en el mismo continente son 100% leales. Los colonos fenicios tienen más Movimiento y Alcance visual cuando están embarcados y no se ven afectados por los costes de Movimiento al embarcar y desembarcar.

LÍDER

Dido lidera a los fenicios. Aunque la legendaria reina Dido nació en la ciudad fenicia de Tiro, es más conocida por haber fundado Cartago, archienemiga de la Roma republicana. Cuenta con la habilidad exclusiva de trasladar su capital a cualquier ciudad fenicia con un Cothon tras completar un proyecto exclusivo en esa ciudad. Confiere Rutas comerciales adicionales al distrito de Plaza de gobierno y a los edificios construidos en ese distrito.

UNIDAD EXCLUSIVA

Birreme: este reemplazo de la Galera tiene más Fuerza de combate y Movimiento, y protege de los saqueos a los Comerciantes que estén en casillas de agua.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Cothon: el reemplazo fenicio del Puerto es más barato de construir, confiere construcción adicional a las unidades navales de la ciudad y todas las unidades navales heridas dentro de la ciudad se curan más rápido en cada turno.

JUGAR CON FENICIA

Fenicia destaca por su rápida y temprana expansión a lo largo de la costa para tomar y desarrollar las mejores ubicaciones de ciudades y recursos. Al moverte de un continente a otro, cambia la capital para conservar la lealtad de tu pueblo a la vez que preparas una nueva expansión. Mientras lo haces, une tus ciudades a través del comercio y construye una gran armada para que nadie te dispute el control de los mares. ¡Ten en cuenta que, posiblemente, tus ciudades sean muy vulnerables a la subida del nivel del mar por el cambio climático!

JUGAR CONTRA FENICIA

Al enfrentarte a Fenicia, seguramente plantes cara a una civilización que controla zonas costeras en todo el mundo y que es capaz de desplegar su potencia naval con rapidez y facilidad. La agenda de Dido es Guerras sicilianas, por lo que prefiere establecer ciudades costeras y que los demás se establezcan en el interior. Si compites con Fenicia por el control de los mares, seguramente entréis en conflicto rápidamente.

SUECIA

Este reino escandinavo es uno de los mayores defensores del orden político internacional moderno y en *Gathering Storm* dispone de herramientas para practicar la diplomacia. Suecia obtiene Favor diplomático al reclutar a un gran personaje y consigue más puntos de Gran ingeniero de las Fábricas y más puntos de Gran científico de las Universidades. Contar con Suecia en la partida añade tres Competiciones por puntos exclusivas al Congreso Mundial en la Era Industrial.

LÍDER

Kristina es la líder de Suecia. Haciendo honor a su legado de mecenas de las artes y la cultura, confiere una bonificación temática a cualquier maravilla con dos espacios de gran obra llenos o a cualquier edificio con tres espacios de gran obra llenos. También cuenta con un edificio exclusivo de la Plaza de gobierno: La Biblioteca de la reina. Este edificio confiere dos espacios de Literatura, Música o cualquier tipo de Arte y, al completarse, proporciona un Título de gobernador.

UNIDAD EXCLUSIVA

Carolino: esta unidad de la Época del Renacimiento sustituye al Piquero y tirador y tiene más Movimiento. Los carolinos obtienen Fuerza de combate adicional por cada punto de Movimiento sin usar al atacar.

INFRAESTRUCTURA EXCLUSIVA

Museo al aire libre: como corresponde a la cultura que creó el concepto de Museo al aire libre, esta mejora sueca confiere Lealtad a una ciudad por turno, además de Cultura. También proporciona Turismo según la cantidad de cada tipo de terreno sobre el que estén construidos sus Centros urbanos (Desierto, Tundra, Llanura, Pradera o Nieve). Solo se puede construir un Museo al aire libre por ciudad y, una vez construido, la casilla que lo contiene no se podrá cambiar de ciudad.

JUGAR CON SUECIA

Solo Canadá se puede comparar a Suecia en su capacidad para hacer uso del Congreso Mundial, y Kristina añade un gran factor Cultural a la partida. Si usas el Congreso Mundial para aprobar Resoluciones que potencien aún más los rendimientos de la Cultura y el Turismo, podrás avanzar rápidamente hacia la victoria.

JUGAR CONTRA SUECIA

La agenda de Kristina se llama Minerva del Norte. No quiere que nadie controle más grandes obras que ella y no le gustan las civilizaciones que también coleccionan grandes obras. Si intercambias grandes obras con Suecia, quizá te ganes la simpatía de Kristina, aunque a largo plazo esto puede jugar en tu contra porque sus galerías con grandes obras de arte de todo el mundo atraerán Turistas.

NUEVA LÍDER DE INGLATERRA Y FRANCIA

LÍDER

Leonor de Aquitania fue reina regente de Inglaterra y Francia, y en el juego puede gobernar ambas naciones. Cada gran obra en las ciudades de Leonor reduce la Lealtad de las ciudades extranjeras cercanas a la ciudad donde esté la obra. Si una ciudad de otra civilización abandona debido a una pérdida de Lealtad y es la que más Lealtad por turno recibe de la civilización de Leonor, omitirá el paso de convertirse en una ciudad libre y se unirá al instante a la civilización de esta reina.

JUGAR CON LEONOR

Tanto si gobiernas en Inglaterra como en Francia, Leonor financiará grandes obras y construirá lugares para alojarlas (lo que posiblemente te hará enfrentarte a Kristina si está presente). A través de la Lealtad puedes arrebatar ciudades a los países vecinos si fomentas el descontento con sus gobernantes para que los habitantes cambien de bando. Traslada grandes obras o Gobernadores a lo largo de tus fronteras para que se corra rápidamente la voz sobre tu bondadoso reinado y aumente la Lealtad.

JUGAR CONTRA LEONOR

Con Leonor en un país vecino, tendrás que prestar atención en todo momento a la Lealtad de tu pueblo. Su agenda es Imperio angevino; prefiere tener ciudades con mucha población y le gustan las civilizaciones que también tienen ciudades con muchos habitantes. Si cuentas con ciudades pequeñas con poca población y escasa Lealtad cerca de ella, seguramente se enfurecerá y esas ciudades se convertirán a su causa.

NUEVAS CIUDADES-ESTADO

En *Gathering Storm* hay nueve ciudades-estado nuevas y nuevas bonificaciones de suzerano.

Acad es una ciudad-estado militarista. Las unidades cuerpo a cuerpo y anticaballería del suzerano de Acad infligen el máximo de daño a las murallas de la ciudad.

Bolonia es una ciudad-estado científica. Los distritos del suzerano de Bolonia con un edificio proporcionan un punto adicional de gran personaje de su tipo.

Cahokia es una ciudad-estado comercial. Los Constructores del suzerano de Cahokia pueden construir la mejora Túmulo de Cahokia, que confiere Oro, Servicios y Alojamiento. Los Túmulos de Cahokia también proporcionan Alimentos si hay distritos adyacentes.

Cardiff es una ciudad-estado industrial. El suzerano de Cardiff recibe Energía por cada Puerto.

Fez es una ciudad-estado científica. La primera vez que, como suzerano de Fez, conviertas una ciudad a una religión, obtendrás una recompensa de 20 a Ciencia por cada Población en la ciudad convertida.

Ciudad de México es una ciudad-estado industrial. El suzerano de Ciudad de México amplía a más casillas los efectos de alcance de su Zona industrial y su Complejo de ocio.

Nazca es una ciudad-estado religiosa. Los Constructores del suzerano de Nazca pueden construir la mejora Línea de Nazca, que confiere Fe a las casillas adyacentes (con bonificaciones si las casillas adyacentes tienen recursos) y Atractivo. Posteriormente, puede añadir Alimentos a las casillas de Colinas adyacentes y Producción a las casillas llanas adyacentes.

Ngazargamu es una ciudad-estado militarista. Las unidades de combate terrestre y de apoyo del suzerano de Ngazargamu son más baratas de adquirir con Oro por cada Campamento en esa ciudad.

Rapa Nui es una ciudad-estado cultural. Los Constructores del suzerano de Rapa Nui pueden construir la mejora Moai, que confiere Cultura y una bonificación a Cultura por cada Moai adyacente, o si se construye adyacente a casillas de Costa o Lago, o si se construye sobre Suelo volcánico. Posteriormente, también generan Turismo.

MARAVILLAS NATURALES

En *Gathering Storm* hay siete maravillas naturales nuevas en todo el mundo.

El **Monte Vesubio** es un volcán especial infranqueable de una casilla que siempre está activo. Confiere Producción adicional a las casillas adyacentes. Al entrar en erupción, las casillas adyacentes serán mucho más fértiles, pero se perderá mucha Población.

Gobustán es una maravilla de tres casillas. Confiere Cultura y Producción.

Sahara el Beyda es una maravilla de cuatro casillas que confiere Ciencia, Cultura y Oro.

Mato Tipila es una maravilla infranqueable de una casilla que confiere Fe y Producción a las casillas adyacentes.

Pamukkale es una maravilla infranqueable de dos casillas que confiere un Servicio, con otro Servicio adicional si hay un Complejo de ocio adyacente. Gran bonificación por adyacencia a Teatros, Campus y Centros comerciales. Bonificación por adyacencia normal a Lugares sagrados. También proporciona agua potable.

Las **Colinas de Chocolate** son una maravilla de cuatro casillas que confiere Alimentos, Producción y Ciencia.

Ik-Kil es una maravilla infranqueable de una casilla que confiere una bonificación a la Producción al construir maravillas y distritos en las casillas adyacentes. También proporciona agua potable.

MARAVILLAS DEL MUNDO

En *Gathering Storm* hay siete maravillas del mundo nuevas. Como siempre, las maravillas del mundo solo se pueden construir una vez durante la partida.

El **Puente Golden Gate** debe construirse en una casilla de Costa con casillas terrestres en cada extremo. Una vez construido, las unidades pueden cruzar la casilla del puente sin embarcar. El Puente Golden Gate funciona como una Carretera moderna y mejora a Carreteras modernas las carreteras en cada extremo. La ciudad que lo construye obtiene una bonificación a Servicios, un aumento del Atractivo en todas las casillas de la ciudad y Turismo adicional en todos los Parques nacionales de la ciudad. Se desbloquea con la tecnología Combustión.

Los **Grandes baños** deben construirse en una casilla de Terrenos de aluvión. Una vez construidos, todas las casillas de Terrenos de aluvión a lo largo de este río serán inmunes al daño por Inundación. Otorga Fe cada vez que una casilla de esta ciudad se inunda. Se desbloquea con la tecnología Alfarería.

Machu Picchu debe construirse en una casilla de Montaña sin Volcán. Una vez construido, las Montañas confieren bonificaciones por adyacencia normales a Centros comerciales, Teatros y Zonas industriales en todas las ciudades del jugador. Se desbloquea con la tecnología Construcción.

El **Templo Meenakshi** debe construirse adyacente a un Lugar sagrado y tienes que haber fundado una religión. Una vez construido, confiere 2 Gurús y los siguientes Gurús son más baratos. Las unidades religiosas adyacentes tienen una bonificación al Movimiento y a la Fuerza de combate religiosa. Se desbloquea con el principio Administración pública.

El **Országház** debe construirse adyacente a un río. Una vez construido, confiere una bonificación al Favor diplomático por turno al empezar un turno como suzerano de una ciudad-estado.

El **Canal de Panamá** es una versión grande del distrito de Canal normal y las reglas para su construcción son especiales. Debe construirse en terreno llano y al menos una casilla adyacente a la casilla donde se va a construir debe cumplir estas condiciones: una casilla adyacente debe poder albergar legalmente un distrito de Canal conectado a la casilla de construcción del Canal de Panamá; o debe ser un Centro urbano, una casilla de agua u otra casilla que pueda conectarse con un Canal. Al completarlo, se construirán automáticamente 1 o 2 distritos de Canal adyacentes en esas casillas. Existe un logro por construir el Canal de Panamá haciendo que siete casillas terrestres sean franqueables por unidades navales. Esta maravilla se desbloquea con la tecnología Máquina de vapor.

La **Universidad de Sankore** debe construirse en casillas de Desierto o Colinas del desierto y adyacente a un Campus con una Universidad. Una vez construida, las Rutas comerciales de otras civilizaciones con esta ciudad proporcionarán Ciencia y Oro para ellas, y más Ciencia al jugador por cada Ruta comercial con destino a esta ciudad. Las Rutas comerciales nacionales a esta ciudad ahora también producen Fe. Se desbloquea con la tecnología Educación.

ESCENARIOS

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm incluye dos nuevos escenarios: La Peste negra y Máquina de guerra. Los escenarios son versiones especiales de *Civilization VI* que se centran en un momento histórico concreto y tienen sus propias reglas, habilidades y unidades.

LA PESTE NEGRA

Escenario para cuatro jugadores y limitado a 85 turnos que transcurre en Europa durante la peste negra. ¿Sobrevivirás a la pandemia de peste que asola tus ciudades? ¿Sentarás las bases para el aprendizaje y el conocimiento, o usarás el fervor de la fe para superar esta crisis? Usa a los Médicos de la peste y a los Eruditos para combatir los efectos de la peste o crea Flagelantes para inspirar piedad en las ciudades afectadas por la pandemia. El nuevo distrito de Barrio amurallado y sus edificios especiales ayudarán a tus ciudades a sobrevivir en los peores momentos de la plaga. Juega con uno de los cuatro reinos europeos en este sombrío capítulo de la historia.

MÁQUINA DE GUERRA

Escenario multijugador uno contra uno y limitado a 40 turnos que transcurre al comienzo de la Primera Guerra Mundial. Juega con el alto mando francés o alemán durante los primeros y cruciales meses de la guerra con la capital francesa como recompensa. Alemania ganará si captura París antes de que se acabe el tiempo, y Francia conseguirá la victoria si detiene la invasión. Este escenario pondrá a prueba tu capacidad táctica y tu destreza estratégica frente al rival.

ASISTENCIA

Visita **[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)** para obtener la ayuda y asistencia más recientes para *Civilization VI*, que incluye la resolución de mensajes de error comunes, la información sobre las cuentas de 2K o cómo cambiar tu perfil de 2K.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.take2games.com/eula (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos que acepta los términos de la misma.

EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO (SERVICIOS RELACIONADOS INCLUIDOS), LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA", "EMPRESA", "NOSOTROS" O "NUESTRO"), ASÍ COMO DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD UBICADA EN www.take2games.com/privacy Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ENCONTRARÁ EN www.take2games.com/legal. ESTE CONTRATO CONTIENE UN ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE Y UNA DISPOSICIÓN DE RENUNCIA A DEMANDAS COLECTIVAS EN LA SECCIÓN "ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE" QUE AFECTA A SUS DERECHOS AL AMPARO DE ESTE CONTRATO CON RESPECTO A CUALQUIER "DISPUTA" (COMO SE DEFINE MÁS ABAJO) ENTRE USTED Y LA EMPRESA, Y REQUIERE QUE AMBAS PARTES RESUELVAN LAS DISPUTAS EN UN ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE Y NO EN UN TRIBUNAL. TIENE DERECHO A RENUNCIAR A LA SECCIÓN ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE, COMO SE EXPLICA MÁS ABAJO.

LEA ESTE CONTRATO CON ATENCIÓN. EN CASO DE QUE NO ESTÉ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DEL MISMO, NO SE LE PERMITIRÁ ABRIR, DESCARGARSE, INSTALARSE, COPIAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

PARA PODER CELEBRAR EL PRESENTE CONTRATO DE LICENCIA, DEBE SER UN ADULTO QUE HAYA CUMPLIDO LA MAYORÍA DE EDAD LEGAL EN SU PAÍS DE RESIDENCIA. USTED ES EL RESPONSABLE LEGAL Y FINANCIERO DE TODAS LAS ACCIONES RELACIONADAS CON EL USO O ACCESO A NUESTRO SOFTWARE, INCLUIDAS LAS ACCIONES DE LAS PERSONAS A LAS QUE USTED PERMITA ACCEDER A SU CUENTA. USTED AFIRMA HABER ALCANZADO LA MAYORÍA DE EDAD LEGAL, HABER ENTENDIDO Y ACEPTAR ESTE CONTRATO (INCLUIDOS LOS TÉRMINOS DE RESOLUCIÓN DE LAS DISPUTAS). SI USTED NO HA ALCANZADO LA MAYORÍA DE EDAD LEGAL, SUS PADRES O TUTORES LEGALES DEBEN DAR SU CONSENTIMIENTO A ESTE CONTRATO.

LICENCIA

El Otorgente de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) de la manera prevista por el Otorgente de la licencia a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgente de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse, alterarse, modificarse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgente de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150 000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciadores del Otorgente de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgente de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciadores.

CONDICIONES DE LA LICENCIA

Acepta no (ni dar indicaciones o instrucciones a otra persona o entidad sobre cómo):

- explotar el Software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, incluidas, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgente de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cerebro de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgente de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- eliminar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software;
- restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;
- hacer trampas (incluido, entre otros, el abuso de fallos o trucos) o utilizar robots, arañas web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;
- incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE.UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

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

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establezca la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgente de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Entre otras, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de otra tecnología de seguridad en el Software, así como monitorizar su utilización incluidos, de manera no exhaustiva, el tiempo, la fecha, el acceso u otros controles, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluido cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgente de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software podrá no funcionar correctamente. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. El Otorgente de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato y el acceso al Software, incluido, de manera no exhaustiva, cualquier producto o servicio relacionado, con treinta días de antelación o en cualquier momento por cualquier razón más allá del control razonable de la Empresa, o si usted no cumple cualquiera de las condiciones de un acuerdo o política que regule el Software, incluidos este Contrato, la Política de Privacidad del Otorgente de la licencia y/o los Términos de servicio del Otorgente de la licencia.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO: El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen, diseños de vehículos, personajes, objetos o vídeos de su experiencia de juego A cambio del uso del Software, y en el caso de que no uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgente de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier

manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, de manera no exhaustiva, los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza ejercer cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Organigrama de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, según la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Organigrama de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen carácter permanente.

CONEXIÓN A INTERNET: Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones.

CUENTAS DE USUARIO: Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podría ser una cuenta con el Organigrama de la licencia o afiliados del Organigrama de la licencia, como se indica en la documentación que acompaña al Software. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente. Asimismo, el Software podría requerir que usted crease una cuenta de usuario específica para ese Software con el Organigrama de la licencia o afiliado del Organigrama ("Cuenta de usuario") para así poder acceder al Software, a sus características y funciones. El inicio de sesión de su Cuenta de usuario podría estar asociado a una cuenta de terceros. Usted será responsable de todo el uso que se haga y de la seguridad, tanto de la Cuenta de usuario como de las cuentas asociadas de terceros que utilice para acceder y utilizar este Software.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

Si este Software le permite comprar y/o conseguir una licencia para utilizar una Divisa virtual o Bienes virtuales a través del juego, se aplicarán los siguientes términos y condiciones.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: El Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") y (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Organigrama de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y usted vende, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos. Este Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

Los BV y DV no tienen un valor equivalente a una moneda real y, por lo tanto, no se podrán utilizar para sustituir a una divisa real. Salvo en lo recogido por la ley vigente, usted acepta y está de acuerdo con que el Organigrama de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que estime oportuno. Los BV y DV no conllevan cuotas por su falta de uso; siempre y cuando la licencia de los BV y DV recogida en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Organigrama de la licencia deja de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Organigrama de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

OBTENER COMPRAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: A través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Organigrama de la licencia puede proporcionarles DV. Por ejemplo, el Organigrama de la licencia puede proporcionarles una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Organigrama de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Organigrama de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Organigrama de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Organigrama de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Organigrama de la licencia, a su entera discreción, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarlas y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuenten o no con su autorización.

CÁLCULO DE SALDO: Podrá acceder y consultar los BV y DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando esté conectado a ella. El Organigrama de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Organigrama de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Organigrama de la licencia procure siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionarle al Organigrama de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: Los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Organigrama de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrían cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Será mermada la cantidad de BV o DV en su Cuenta de usuario en caso de que se den los siguientes casos en el empleo que usted haga del Software: por ejemplo, perderá BV o DV si pierde una partida o su personaje muere. Usted será responsable de todos los usos que se hagan de los BV y DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá notificar inmediatamente al Organigrama de la licencia si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support

NO CANJEABLE: Únicamente podrá canjear los BV o DV por productos o servicios del juego. No podrá vender, ceder, otorgar licencia o alquilar los BV o DV o convertirlos en divisas convertibles virtuales. Los BV y DV solo podrán canjearse por productos o servicios del juego, pero no por dinero, valor monetario u otros bienes del Organigrama de la licencia o persona o entidad, salvo las contempladas en este documento o en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y ni el Organigrama de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearle los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

NO REEMBOLSABLES: Todas las compras de BV y DV son finales, por lo que bajo ningún concepto serán reembolsables, transferibles o intercambiables. Salvo en lo prohibido por las leyes vigentes, el Organigrama de la licencia tendrá todo el derecho de gestionar, regular, controlar, modificar, suspender o eliminar los BV o DV si lo considera necesario y ni usted ni cualquier otra persona podrá emprender acciones legales contra él por este motivo.

INTRASFERIBLE: Cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Organigrama de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Organigrama de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Organigrama de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y se hacen responsables ante el Organigrama de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Organigrama de la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Organigrama de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

LUGAR: Las DV solo están disponibles para los clientes en determinadas ubicaciones. Usted no podrá ni comprar ni utilizar DV si no se encuentra en una ubicación aprobada.

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

Tanto este Contrato como el suministro del Software mediante cualquier Tienda de Software (incluida la compra de BV o DV), están sujetos a todos los términos y condiciones adicionales expuestos o necesarios para la Tienda de Software, así como todos los términos y condiciones implícitos en esta referencia. El Organigrama de la licencia no será responsable de los cargos en las tarjetas de crédito, cargos bancarios, de otra naturaleza o de cualquier cuota relacionada con sus transacciones de compra dentro del Software o a través de una Tienda de Software. Todas las transacciones las gestiona la Tienda de Software, no el Organigrama de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de tales transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

Este Contrato se realiza únicamente entre usted y el Organigrama de la licencia, y no con una Tienda de Software. Usted acepta que la Tienda de Software no tiene obligación alguna de realizar tareas de mantenimiento u ofrecer servicios técnicos relacionados con el Software. Salvo en los casos indicados anteriormente, hasta el máximo permitido por las leyes vigentes, la Tienda de Software no tendrá más obligaciones de ofrecer garantías con respecto al Software. Cualquier reclamación relacionada con el Software, responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes aplicables o los requisitos normativos, reclamación sobre la protección a los consumidores o cualquier otra infracción de legislaciones o infracciones de derechos de propiedad intelectual están regidos por este Contrato, y la Tienda de Software no se hará responsable de dichas reclamaciones. Usted tendrá que aceptar las Condiciones del Servicio de la Tienda de Software, y cualquier otra regla o política aplicable de la misma. La licencia del Software es una licencia no transferible para utilizar el Software únicamente en un dispositivo apto para ello que usted posea o controle. Usted confirma que no se encuentra en ninguna zona geográfica o país embargado por los Estados Unidos, y que no figura en la lista de personas especialmente designadas por el Departamento del Tesoro de los EE. UU. o en la lista de personas o entidades denegadas del Departamento de Comercio de Estados Unidos. La Tienda de Software es un tercer beneficiario de este Contrato, y podrá obligarle al cumplimiento de este Contrato.

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso expuestos en esta sección de la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia incluidos (donde sea aplicable) (i) la transferencia de cualquier tipo de información personal u otra información al Otorgante de la licencia, sus afiliados, vendedores, asociados y terceros como las autoridades gubernamentales de los EE. UU. y de otros países ubicados fuera de Europa o de su país de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más bajos; (ii) la muestra pública de sus datos, tales como la identificación del contenido que haya creado como usuario o la publicación de sus puntuaciones, posición, logros y otros datos de juego en páginas web y otras plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

Para todos los asuntos relacionados con la privacidad, incluidas la recopilación, utilización, publicación y transferencia de su información personal y de otro tipo de información, puede consultar la página www.take2games.com/privacy, que se actualizará de vez en cuando, y tiene validez por encima de lo expuesto en este Contrato.

GARANTÍA

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

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

Con las excepciones arriba pactadas, siempre y cuando usted sea residente de un estado miembro de la Unión Europea, el Otorgante de la licencia garantiza que el Software será apto para su uso y de una calidad satisfactoria. La presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento, y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

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

SU RESPONSABILIDAD PARA CON EL OTORGANTE DE LA LICENCIA

Hasta donde la ley lo permita, acepta ser responsable ante el Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de sus actos u omisiones al utilizar el Software, de acuerdo con los términos del Contrato.

HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO SERÁ RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE, ENTRE OTROS, CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN SUPERAR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE. HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO PODRÁ SUPERAR (SALVO DONDE LO EXIJA LA LEY VIGENTE) EL PRECIO REAL QUE USTED PAGÓ POR EL USO DEL SOFTWARE.

SI USTED RESIDE EN UN ESTADO MIEMBRO DE LA UNIÓN EUROPEA, INDEPENDIENTEMENTE DE LO QUE SE HAYA ESTABLECIDO ANTES, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER PÉRDIDA O DAÑO QUE USTED SUFRA Y QUE PUEDA SER CONSIDERADO UNA CONSECUENCIA RAZONABLEMENTE PREVISIBLE DEL INCUMPLIMIENTO DE ESTE CONTRATO POR PARTE DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA O DE SU NEGLIGENCIA, PERO NO SERÁ RESPONSABLE DE PÉRDIDAS O DAÑOS QUE NO FUERAN PREVISIBLES.

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INFORMÁTICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. EL FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO QUE OCURRE EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS INFORMÁTICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTUALES, LAS ACCIONES O FALTAS DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INFORMÁTICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN. HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELLAS, DE TERCEROS QUE DEN LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INFORMÁTICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS CON EL USO DE ESTE SOFTWARE Y DE SUS SERVICIOS Y PRODUCTOS RELACIONADOS.

RESCISIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleve el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluidos los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluidos los BV y DV que conservara en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y ni estos, ni su cuenta, ni tampoco el Software estarán ya disponibles. Si este Contrato cesara por un incumplimiento suyo del mismo, el Otorgante de la licencia podría impedir que volviera a registrarse o que volviera a acceder al Software. En el caso de cese del Contrato, deberá destruir el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE EQUITAD

Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

IMPUESTOS Y GASTOS

Será responsable ante el Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, de cualquier impuesto, obligación o arancel impuesto por entidades gubernamentales en relación con las transacciones contempladas en este Contrato, incluidos posibles multas o intereses (exclusivos de los impuestos relacionados con la actividad del Otorgante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Otorgante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Otorgante de la licencia si puede atenerse a cualquier tipo de exención. Todos los gastos y costes en los que incurra por las actividades llevadas a cabo serán únicamente responsabilidad suya. El Otorgante de la licencia no le reembolsará los gastos y usted no podrá responsabilizarlo de ello.

TÉRMINOS DE SERVICIO

Todos los accesos y usos del Software están sujetos a este Contrato, a la documentación vigente del Software, a los Términos de servicio del Otorgante de la licencia, a la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y a todos los términos y condiciones de los Términos de servicio incorporados en este Contrato mediante esta referencia. Estos puntos representan la totalidad del acuerdo existente entre usted y el Otorgante de la licencia en lo relacionado con el uso del Software y de los servicios y productos relacionados, y prevalecerán y reemplazarán a cualquier acuerdo anterior, ya sean escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

MISCELÁNEA

Si cualquiera de las estipulaciones de este Contrato fuera impracticable, se reescribirá dicha estipulación solo hasta el punto necesario para hacerla viable y no afectará a las demás estipulaciones de este Contrato.

ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE (LEA DETENIDAMENTE ESTA SECCIÓN). PUEDE MODIFICAR SUS DERECHOS DE MANERA SIGNIFICATIVA, INCLUIDO EL DERECHO A PRESENTAR UNA DEMANDA ANTE UN TRIBUNAL.

1. Esta sección de arbitraje individual vinculante se aplicará en la medida que las leyes de su país de residencia lo permitan.
2. Usted y la Empresa acuerdan que, de producirse una disputa, reclamación o controversia entre ambas partes en relación a los productos o servicios de la Empresa (de ahora en adelante, una "Disputa"), ya sea por contrato, estatuto, regulación, ordenanza, agravio (incluidos el fraude, la tergiversación, la inducción fraudulenta o la negligencia) o cualquier otra teoría legal o equitativa, excepto aquellos asuntos citados en el párrafo "Exclusiones del arbitraje", que se encuentra más abajo, e incluyendo expresamente la validez, la aplicación y el alcance de la presente sección "ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE" (salvo por la aplicación de la cláusula de Renuncia a demandas colectivas que encontrará más adelante), se someterá a un arbitraje vinculante, como se describe a continuación, en vez de resolverse en un tribunal. El término "Disputa" tendrá el sentido más amplio permitido para su aplicación e incluye, por ejemplo, todos los asuntos relacionados con este Contrato, la Política de privacidad, los Términos de servicio o cualquier otro acuerdo con la Empresa. Usted acepta y entiende que en un arbitraje no hay juez ni jurado, y que la revisión de un laudo arbitral por parte de un tribunal es limitada.
3. Exclusiones del arbitraje. Usted y la Empresa aceptan que las reclamaciones presentadas por usted o la Empresa a título individual en un tribunal de menor cuantía no están sujetas a los términos de arbitraje incluidos en esta sección. Además, usted o la Empresa tendrán el derecho de solicitar un mandamiento judicial contra usted en un tribunal para preservar la situación actual durante el procedimiento.
4. Renuncia a demanda colectiva. LOS PROCEDIMIENTOS DEL ARBITRAJE AQUÍ DESCRITOS SE REALIZARÁN A TÍTULO INDIVIDUAL. Ni usted ni la Empresa están autorizados a unir o consolidar las disputas de o contra otras personas o entidades, ni a arbitrar cualquier disputa con capacidades representativas (incluyendo, de manera no exhaustiva, como miembro representante de una clase o en capacidad de abogado privado) en relación con cualquier Disputa. Además, a menos que usted y la Empresa lleguen a un acuerdo, la entidad de arbitraje solo puede consolidar la reclamación de una persona. El árbitro puede imponer medidas o soluciones individuales permitidas por la ley vigente, pero no puede determinar sanciones contra la Empresa en relación con otra persona que no sea usted.
5. Derecho a renuncia del arbitraje vinculante. SI DESEA RENUNCIAR AL ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE, DEBERÁ COMUNICARNOS POR ESCRITO QUE ACEPTA ESTE CONTRATO, PERO QUE RENUNCIA AL ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE, EN UN PLAZO DE 30 DÍAS, A NO SER QUE LA LEY VIGENTE PERMITA UN PERÍODO DE TIEMPO MAYOR. Debe enviar su notificación escrita por correo a TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. La notificación debe incluir (1) su nombre completo; (2) su dirección postal; (3) su ID online del Social Club, si dispone de una; y (4) una declaración explícita de que no desea resolver las disputas con la Empresa mediante arbitraje. Usted se hace responsable de que la Empresa reciba la notificación de renuncia y, por consiguiente, tal vez desee enviar la notificación empleando un medio que proporcione un acuse de recibo por escrito.
6. Notificación de Disputa. En caso de producirse una Disputa con la Empresa, debe enviar una notificación escrita a TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, para permitir que la Empresa pueda negociar una resolución informal. La notificación debe enviarse en un plazo de dos (2) días desde el momento en que tenga lugar la Disputa, pero en ningún caso después de la fecha en la cual el inicio de procedimientos queda excluido de acuerdo por el plazo de las prescripciones. De no proporcionar la notificación a tiempo, no se podrá realizar la reclamación. En caso de que la Empresa tenga una Disputa con usted, le enviará una notificación a la dirección que aparezca en sus archivos, si es posible. Usted y la Empresa aceptan negociar la Disputa de buena fe durante al menos 30 días tras la notificación de la Disputa. Si no se resuelve en un plazo de 30 días después de recibir la notificación de la Disputa, la Empresa o usted pueden someterla a arbitraje, como se describe en esta sección.
7. Reglas y procedimientos de arbitraje. El arbitraje estará sujeto al Acta de arbitraje federal de EE. UU. y a la ley de arbitraje federal, y será llevado a cabo por Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. ("JAMS") en conformidad con las Reglas y procedimientos simplificados de arbitraje de JAMS, con efecto desde el 1 de julio de 2014 (las "reglas de JAMS"), y modificadas por el presente contrato. Las reglas de JAMS, así como las instrucciones para iniciar un arbitraje, están disponibles en su sitio web: <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. La Empresa abonará sus propias costas del arbitraje de acuerdo con las reglas de JAMS y, en caso de que usted demuestre que las costas del arbitraje sean prohibitivas en comparación con las costas procesales, la Empresa pagará la cantidad que el árbitro considere necesaria, en relación con los gastos del inicio del procedimiento y la vista del arbitraje, para evitar que el arbitraje tenga un costo prohibitivo en comparación con las costas procesales. Cada una de las partes abonará los honorarios y las costas de sus abogados salvo si la reclamación (o las reclamaciones) en cuestión permite a la parte ganadora pagar sus honorarios y/o sus costas procesales; en tal caso, el árbitro adjudicará las tarifas o las costas de acuerdo con la ley vigente.
8. Ubicación del arbitraje. En caso de que sea necesaria una vista personal según las reglas de JAMS, usted puede, a su discreción, elegir que la audiencia tenga lugar en el condado de Nueva York (estado de Nueva York), o en el condado de Estados Unidos en el que resida.
9. Decisión del árbitro. Cualquier decisión o laudo emitidos por el árbitro serán definitivos y vinculantes para las partes. A menos que se acuerde de otra manera, las decisiones o laudos establecerán las bases materiales y jurídicas para la resolución. El árbitro podrá considerar solo aquellas medidas que correspondan por ley o en equidad y que hayan sido solicitadas por las partes, así como aquellas que el árbitro considere que se fundamentan en pruebas pertinentes y fidedignas. Cualquier decisión o laudo puede ser considerado como un fallo final por cualquier tribunal de la jurisdicción competente. Si una de las partes recurre sin éxito la validez de un laudo, la parte perdedora deberá abonar las costas de la otra parte y los honorarios de los abogados asociados a la recusación.
10. Permanencia en vigor. La presente sección de Arbitraje individual vinculante prevendrá a la terminación de este Contrato o de la prestación de servicios hacia su persona por parte de la Empresa.
11. No se aplica la capacidad de modificar los Términos y condiciones. Aunque la Empresa puede revisar el Contrato de licencia del usuario final, la Política de privacidad, los Términos y condiciones y otros acuerdos a su discreción, la Empresa no tiene derecho a modificar este acuerdo de arbitraje o las normas aquí especificadas en relación con cualquier Disputa una vez que haya tenido lugar dicha Disputa.
12. Separabilidad. En caso de que alguna sección de la presente disposición de arbitraje sea declarada nula, inaplicable o ilegal, la imparcialidad de esta disposición seguirá en vigor y se interpretará de acuerdo con sus términos, como si la disposición nula, inaplicable o ilegal no se hubiera incluido. La única excepción a esto es la disposición sobre la renuncia a demanda colectiva. En caso de que la prohibición en el procedimiento de arbitraje como demanda colectiva sea declarada nula, inaplicable o ilegal, el acuerdo de arbitraje en su totalidad se considerará nulo a todos los efectos, y la Disputa proseguirá ante un tribunal según las leyes y procedimientos de demandas colectivas vigentes. Si por alguna razón una reclamación se admite a trámite ante un tribunal y no en arbitraje, la Disputa será considerada exclusivamente ante un tribunal estatal o federal en el condado de Nueva York (estado de Nueva York). Las demandas interpuestas ante un tribunal estatal pueden ser trasladadas a un tribunal federal por cualquiera de las partes, en caso de que la ley lo permita.

LEYES APLICABLES

Este Contrato se celebra en el estado de Nueva York y se registrará e interpretará de acuerdo con las leyes del estado de Nueva York, sin consideración de su elección de normas legales. Con respecto a las disputas que no estén sujetas al arbitraje individual vinculante, usted y la Empresa aceptan someterse a la jurisdicción exclusiva de los tribunales estatales y federales del condado de Nueva York (estado de Nueva York), y renuncian a cualquier objeción por inconveniencia de jurisdicción, lugar o competencia, sin que ello afecte al derecho de cualquiera de las partes de trasladar el caso a un tribunal federal, en caso de que la ley lo permita. Este párrafo ha de interpretarse de la manera más amplia posible dentro de las leyes vigentes. Por ejemplo, si usted reside en un estado miembro de la Unión Europea, usted se beneficiará de cualquier disposición obligatoria de las leyes de defensa del consumidor del estado miembro en el que reside, y podrá iniciar procedimientos legales en relación con este Contrato en los tribunales del estado miembro en el que reside. Usted acepta que el incumplimiento por su parte del presente Contrato, la Política de privacidad, los Términos del servicio o cualquier otro acuerdo con la Empresa constituirá una defensa de fondo (ya sea mediante la legislación vigente o en equidad) contra cualquier reclamación que realice contra la Empresa relacionada con su software o sus servicios. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980). La Empresa tiene el derecho de emprender una demanda civil contra usted por incumplimiento de su Contrato de licencia con el usuario final, las Condiciones del servicio, la Política de privacidad u otros términos y condiciones que regulen su software y sus servicios, ya sea por incumplimiento del derecho común o de cualquier estatuto estatal o federal aplicable.

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTE CONTRATO, PUEDE PONERSE EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

El resto de cláusulas y condiciones de este CLUF se aplicarán a su uso del Software.

© 1991-2019 de Take-Two Interactive Software, Inc. Desarrollado por Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software y sus respectivos logotipos son todos marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2016 de RAD Game Tools, Inc. Usa Granny Animation. Copyright © 1999-2016 de RAD Game Tools Inc. Fork es copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization V usa Havok®. © Copyright 1999-2016 Havok.com, Inc. (y sus licenciarios). Todos los derechos reservados. Visita www.havok.com para obtener más detalles. AMD, el logotipo de la fecha de AMD, Radeon, Crossfire y sus combinaciones son marcas comerciales o marcas registradas de Advanced Micro Devices, Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. Microsoft, DirectX, Visual Studio y Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. Lua es copyright © 1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. Todas las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio y no pretende representar ni reflejar ningún evento, persona o entidad real en el contexto histórico del juego.