SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

ÍNDICE

SECCIÓN 1: PARA EMPEZAR 4

Introducción 5

Acerca de este manual 5

La Civilopedia 6

Tutorial 6

Comenzar una partida 7

La pantalla de Crear partida 9

El sitio web de *Civilization VI* 11

Guardar y cargar una partida 12

Dificultad del juego 14

La pantalla de opciones 15

SECCIÓN 2: CONCEPTOS BÁSICOS 17

Introducción 18

Estructura de los turnos en *Civilization VI* 18

Civilizaciones y líderes 18

Consejera 20

La interfaz 22

Niebla de guerra 25

Pantallas de información del juego 27

Terreno 30

Recursos 41

Unidades 49

Lista de acciones de las unidades 54

Movimiento 62

Combate 66
Bárbaros y aldeas tribales 83
Ciudades 86
Alimentos y crecimiento de las ciudades 96
Tecnología 99
Cultura 103
Constructores y mejoras 106
Lista de acciones de los constructores 110
Sistemas de gobierno 115
Políticas sociales 115
Religión 117
Ciudades-estado 119
Grandes personajes 122
Oro 129
Servicios 131
Maravillas 132
Diplomacia 133
Victoria y derrota 139
SECCIÓN 3: REGLAS AVANZADAS 144
Combate aéreo 145
Armas nucleares 148
Corps y Ejércitos 149
Multijugador de *Civilization VI* 150
CRÉDITOS 154
ASISTENCIA 170



SECCIÓN 1:

PARA EMPEZAR

INTRODUCCIÓN

¡Te damos la bienvenida a *Sid Meier's Civilization VI*! En este juego, asumirás el papel de los grandes líderes de la historia mundial, en una batalla interminable que mezcla guerras, diplomacia, tecnología, cultura y economía. En *Civilization VI* hay muchos caminos que explorar, todos ellos inciertos. ¿Podrás dirigir a tu pueblo hacia una victoria militar, cultural, religiosa o tecnológica? ¿O caerás bajo las ruedas de los carros enemigos hasta convertirte en otro olvidado gobernante de una civilización derrotada?

¡Gran gobernante, tu pueblo necesita tu guía! ¿Puedes conducirlos a la grandeza y crear un imperio que resista el paso del tiempo?

¡Disfruta y buena suerte!

ACERCA DE CIVILIZATION VI

Civilization VI es el sexto título del clásico lanzado por primera vez a principios de los noventa. Es la saga de simulación histórica por ordenador más longeva y popular jamás publicada, reconocida por la profundidad de su juego y su carácter particularmente adictivo.

Confiamos en que *Civilization VI* esté a la altura de sus predecesores y ofrezca nuevas formas de interactuar con tu mundo: ciudades que se expanden en el mapa, vías de investigación cultural y tecnológica que desbloquean el verdadero potencial de tu imperio en desarrollo y líderes mundiales que actúan en función de sus rasgos históricos.

ACERCA DE ESTE MANUAL

El manual te informará de todo lo que necesitas saber para jugar a *Civilization VI*. Se divide en tres secciones: "Para empezar", que es la que estás leyendo; "Conceptos básicos", que contiene todo lo necesario para empezar a disfrutar una partida de *Civilization VI* (al menos en la Revolución Industrial), y "Reglas avanzadas", con información sobre el combate aéreo, las armas nucleares, el multijugador los créditos, la asistencia y la siempre popular información del copyright.

Como siempre, se aconseja aprender a jugar a *Civilization VI* con el tutorial, al que se puede acceder desde el menú principal, o lanzándote de cabeza a la acción. En cualquier caso, consulta este manual o la Civilopedia que se incluye en el juego (ver a continuación) cuando necesites cualquier aclaración o información. Por supuesto, puedes leer este magnífico documento de principio a fin, pero la verdad es que no necesitas hacerlo para jugar o siquiera ganar.

LA CIVILOPEDIA

La Civilopedia es una fuente de conocimiento sobre *Civilization VI* incluida en el juego. Para abrirla pulsa el icono "?" del menú de la **BANDEJA DERECHA**, al cual se accede pulsando el botón "R".

La Civilopedia se divide en unos temas principales, que se muestran en la parte izquierda de la pantalla. Selecciona uno de los temas para acceder a los artículos de esa sección y luego busca un tema específico.

La sección Conceptos de la Civilopedia contiene una versión reducida de este manual, dividida en partes más pequeñas.

TUTORIAL

El tutorial es una experiencia de juego especial diseñada para que aprendas a jugar. Una vez completado, habrás aprendido los conceptos básicos, pero tu experta consejera seguirá a tu disposición para ayudarte a medida que avances en *Civilization VI*. En el menú de Configuración puedes elegir la frecuencia con que aparece la consejera.

ACCEDER AL TUTORIAL

Cuando hayas instalado el software, empieza una partida (consulta el apartado siguiente). Luego, selecciona "Tutorial" en el menú principal.

Encontrarás el siguiente menú:



COMENZAR UNA PARTIDA

Ejecuta el juego tras instalarlo.

Cuando hayas disfrutado de la secuencia inicial de animación (o hayas pulsado **CUALQUIER BOTÓN** para omitirla), usa la palanca derecha para moverte y seleccionar el botón "Un jugador" del menú principal. Después elige "Jugar ahora" para empezar una partida con los ajustes de juego predeterminados. La partida empezará de inmediato.

Si quieres personalizar la experiencia, selecciona "Crear partida" para configurar su dificultad, el tamaño del mapa, elegir una civilización específica, etc. A continuación, selecciona "Empezar partida" para comenzar una partida.

Con estos pasos empezarás a jugar enseguida. Si quieres saber más sobre las opciones de la partida, sigue leyendo.



EL MENÚ PRINCIPAL

El menú principal aparece tras la secuencia inicial de animación e incluye las siguientes opciones:

UN JUGADOR

Elige esta opción para jugar una partida de un jugador (ver a continuación).

MULTIJUGADOR

Configura una partida multijugador. Consulta el apartado sobre partidas multijugador en "Reglas avanzadas".

OPCIONES DE PARTIDA
Selecciónalo para configurar las opciones de la partida.

CONTENIDO DESCARGABLE
Elige esta opción para gestionar los packs de contenido descargable instalados.

TUTORIAL
Elige esta opción para aprender a jugar. Te guiaremos por todos los aspectos del juego.

CRÉDITOS
Elige esta opción para ver los nombres de quienes han creado *Sid Meier's Civilization VI*.



EL MENÚ DE UN JUGADOR
Puedes acceder a esta pantalla desde el menú principal (ver más arriba) y te ofrece las siguientes opciones:

JUGAR AHORA
Selecciona esta opción para jugar con la configuración predeterminada en ese momento. Si cambias la configuración durante una partida, las partidas que empieces después mantendrán dichos cambios.

ESCENARIOS
Este botón muestra la pantalla “Elegir escenario”, en la que puedes seleccionar un escenario predeterminado, el líder o la dificultad de la partida.

CREAR PARTIDA
Este botón te lleva a la pantalla "Crear partida", en la que puedes elegir una civilización, la dificultad de la partida, el tamaño del mapa, etc. Ver más adelante.



LA PANTALLA DE CREAR PARTIDA

Esta pantalla te permite personalizar la partida de acuerdo con tus preferencias específicas.

ESCOGER CIVILIZACIÓN

Desplázate por el menú de civilizaciones para seleccionar un líder y su civilización asociada. El menú muestra todos los líderes/civilizaciones disponibles. También muestra el "rasgo" del líder (su habilidad especial) y las unidades y los edificios exclusivos de cada civilización. Desplázate por la lista y elige la civilización que quieres construir y dirigir. El icono "?" al principio de la lista es el botón de "Líder al azar". Selecciónalo para jugar con un líder aleatorio.

Una vez tomada la decisión, pasa al siguiente menú para seguir personalizando tu partida.

ELEGIR NIVEL DE DIFICULTAD

Esto te permite establecer el nivel de dificultad de la partida, desde "Colono", el más fácil, hasta "Deidad", el más difícil. La dificultad influye en una serie de factores, desde el nivel de la inteligencia artificial de tus adversarios hasta las recompensas que puedes descubrir en las aldeas tribales. Para obtener más información, consulta el apartado sobre "Niveles de dificultad" en la página 14.

ELEGIR VELOCIDAD DE PARTIDA

Esta opción determina la duración de los turnos para completar varias tareas del juego, como construir edificios, investigar tecnologías, etc. El nivel "En línea" es justo eso, ofreciendo una partida rápida y frenética. El nivel "Estándar" es el ritmo predeterminado, que recomendamos a los nuevos jugadores. Las opciones "Épica" y "Maratón" amplían los tiempos que se tarda en hacer casi cualquier cosa. Te recomendamos que los pruebes cuando hayas jugado unas cuantas partidas "Estándar".

ELEGIR TIPO DE MAPA

Elige esta opción para escoger el tipo de mapa. Hay varios disponibles, incluida la opción de tipo de mapa al azar.

CONTINENTES
Es como estar en casa. Elige esta opción para crear un mundo parecido a la Tierra, con varios continentes grandes y algunas islas pequeñas.

FRACTAL
Este mundo impredecible puede contener muchas masas continentales grandes o pequeñas.

MAR INTERIOR
Crea un mundo con un gran océano en el centro del mapa.

PLACAS DE ISLAS
En este mundo hay muchas islas medianas y grandes, y algunas pequeñas.

PANGEA
Este mundo genera un gigantesco continente y posiblemente algunas islas de menor tamaño.

AL AZAR
¡Este mundo generado aleatoriamente es para quienes prefieren las sorpresas!

ELEGIR TAMAÑO DE MAPA

Una vez que has elegido el tipo de mundo en el que quieres jugar, puedes cambiar el tamaño del mapa. Hay varias opciones de tamaño disponibles. El tamaño del mapa que elijas determina también el número de civilizaciones y ciudades-estado que aparecen en la partida. "Duelo" es el de menor tamaño y "Enorme" es el más grande.

CONFIGURACIÓN AVANZADA

La pantalla de configuración avanzada ofrece más opciones de personalización de la partida. Accede a esta pantalla pulsando el botón "Configuración avanzada", en la parte inferior de la pantalla "Crear partida".



Aquí podrás añadir la cantidad exacta de jugadores de la IA con los que quieres jugar, cambiar la velocidad del juego, el tamaño del mapa, los tipos de victoria y muchos otros detalles. Selecciona "Empezar partida" cuando hayas acabado, o en "Atrás" para volver a la pantalla principal de configuración.

EMPEZAR PARTIDA

Pulsa el botón "+" para comenzar una partida con la configuración elegida.

ATRÁS

Con el botón "B" vuelves a la pantalla anterior de un jugador.

CONFIGURACIÓN DE CARGA

Esta opción te permite cargar cualquier configuración guardada que tengas.

GUARDAR CONFIGURACIÓN

Aquí puedes guardar tus configuraciones de partida favoritas.s.

EL SITIO WEB DE CIVILIZATION VI

El sitio web de *Civilization* es un recurso valioso para ver funciones y consejos del juego, leer blogs de los desarrolladores, interaccionar con la comunidad y conocer mods. ¡Visita el sitio web para estar al tanto de las novedades, los parches y demás información sobre el universo de *Civilization VI*!

WWW.CIVILIZATION.COM

GUARDAR Y CARGAR UNA PARTIDA

Puedes guardar o cargar una partida de *Civilization VI* en cualquier momento del juego.

GUARDAR UNA PARTIDA

Para guardar una partida, pulsa el botón "+" y se abrirá el menú del juego. A continuación, selecciona "Guardar partida" para crear un nuevo archivo de guardado.

LA PANTALLA DE GUARDAR PARTIDA



Selecciona "Guardar partida" para guardarla con el nombre predeterminado, o ponle un nombre nuevo. La partida se guardará y volverás a la partida en curso.

CARGAR UNA PARTIDA

AL INICIO DE UNA PARTIDA

En el menú principal, selecciona "Un jugador" y después "Cargar partida". Esto te llevará a la pantalla de cargar partida.

DURANTE EL JUEGO

Pulsa el botón "+" y después selecciona "Cargar partida"..

LA PANTALLA DE CARGAR PARTIDA



Cuando estés en esta pantalla, selecciona el nombre del archivo de guardado que quieras cargar y después pulsa "A o toca "Cargar partida". La partida se cargará y se reanudará desde el punto en el que la guardaste.

GUARDADOS ESPECIALES

GUARDADO AUTOMÁTICO

El programa guarda automáticamente la partida un turno sí y otro no (puedes modificar la frecuencia del guardado automático en la pantalla de opciones). Para cargar un guardado automático, entra en la pantalla de cargar partida y selecciona el botón "Guardados automáticos", después elige la partida que quieras jugar y, finalmente, selecciona "Cargar partida". La partida guardada automáticamente se cargará y se reanudará desde el punto en el que se produjo el guardado automático.

GUARDADO RÁPIDO

Tienes disponible otra opción para guardar o cargar: el "Guardado rápido", que resulta muy útil cuando tienes prisa. Para guardar una partida, pulsa el botón "+" y se abrirá el menú del juego. A continuación, selecciona "Guardado rápido". La partida se guarda sin necesidad de hacer nada más. Solo se puede realizar un guardado rápido cada vez. Cualquier guardado rápido que hagas en el futuro sobrescribirá el que ya exista.

DIFICULTAD DEL JUEGO

La dificultad del juego determina un número de aspectos, como el nivel inicial de IA de tus oponentes, la velocidad a la que crece tu civilización, etc.

NIVELES DE DIFICULTAD

Estos son los niveles de dificultad, ordenados del más fácil al más difícil:

COLONO

CACIQUE

CAUDILLO

PRÍNCIPE

REY

EMPERADOR

INMORTAL

DEIDAD

EFECTOS DE LA DIFICULTAD

"Príncipe" es el nivel medio. En este nivel ni tú ni tus oponentes generados por la IA conseguís ninguna bonificación específica. Por ejemplo, en los niveles inferiores a Príncipe obtienes bonificaciones en la fuerza de combate de la unidad y en la experiencia. Además, los bárbaros son menos agresivos e inteligentes en los niveles inferiores.

En niveles superiores a Príncipe, los jugadores de la IA reciben un aumento de bonificaciones, incluyendo bonificaciones en todos los rendimientos, la fuerza de combate de la unidad y la tecnología. Pueden obtener más unidades iniciales y tecnología, además de ser más agresivos que en los niveles inferiores.

LA PANTALLA DE OPCIONES

La pantalla de opciones te permite modificar una serie de parámetros del juego. Pulsa los botones “L” y “R” para cambiar de pestaña y modificar las opciones de esa sección.



PARTIDA

Las "Opciones de partida" contienen los siguientes apartados:

Combate rápido: permite la animación de combate rápido.

Movimiento rápido: permite la animación de movimiento rápido de las unidades.

Terminar turno automáticamente: el turno de juego cambiará automáticamente cuando al jugador no le queden acciones por realizar.

Bloqueo de turno en ataque a distancia de ciudad: permite activar o desactivar el bloqueo de turno durante un ataque a distancia de ciudad.

Consejera: activa o desactiva la información de la consejera en el juego.

Lapso de turnos para guardar automáticamente: determina la frecuencia con la que quieres que se realice un guardado automático.

Número de guardados automáticos para mantener: determina el número máximo de partidas guardadas que se mantendrán, borrando automáticamente las más antiguas al realizar un nuevo guardado.

Paso del tiempo animado: activa y desactiva el paso del tiempo animado.

Paso del tiempo: con esta barra se ajusta el paso del tiempo animado.

Fricción de movimiento de la cámara: con esta barra se ajusta el movimiento de la cámara.

Velocidad de ampliar: con esta barra se ajusta la velocidad al alejar o acercar la vista.

SONIDO

Esta pantalla te permite ajustar el volumen de algunas de las pistas de sonido del juego.

Control del volumen: ajusta el volumen para todo el juego.

Volumen de la música: ajusta el volumen de la música de fondo.

Volumen de los efectos de sonido: ajusta el volumen de los efectos, como explosiones, gritos de guerra, etc.

Volumen del sonido ambiental: ajusta el volumen del sonido ambiental, como el de pájaros, olas, etc.

Volumen de la voz del líder: ajusta el volumen de los diálogos de los consejeros y otros líderes.

INTERFAZ

En esta pantalla puedes configurar distintos modos y opciones de la interfaz.

Subtítulos de las películas: esta opción activa o desactiva los subtítulos.

Formato del reloj: esta opción alterna el formato del tiempo entre 12 y 24 horas.

Mostrar vídeo de introducción: cuando esté marcado, se iniciará el vídeo de introducción al ejecutar el juego.

Alternar unidades automáticamente: cuando esté marcado, se seleccionará automáticamente la siguiente unidad disponible.

Tamaño del minimapa: con esta barra se ajusta el tamaño del minimapa.

Espera al tocar la ventanilla informativa: con esta barra se ajusta el tiempo durante el cual se muestran las ventanillas informativas.

SECCIÓN 2:

CONCEPTOS BÁSICOS



INTRODUCCIÓN

Este apartado del manual ofrece un resumen de *Sid Meier's Civilization VI* y explica minuciosamente todo lo que necesitas saber para empezar. Cuando estés listo, consulta "Reglas avanzadas" para obtener más información sobre las tácticas de juego, el multijugador y más.

No olvides tampoco echar un vistazo a la Civilopedia incluida en el juego. Consulta la página 6 para saber más de la Civilopedia.

ESTRUCTURA DE LOS TURNOS EN CIVILIZATION VI

RESUMEN

Civilization VI se puede jugar en dos formatos de turnos diferentes. El juego estándar de un solo jugador se basa en el sistema "por turnos" (ver a continuación), mientras que las partidas multijugador se juegan en "turnos simultáneos".

PARTIDAS POR TURNOS

En *Civilization VI*, el modo de un jugador es por turnos. En tu turno, mueves tus unidades, mantienes relaciones diplomáticas, gestionas las ciudades, etc. Luego, llega el turno de los adversarios y, después, te toca a ti otra vez. Así sucesivamente hasta que alguien gane.

PARTIDAS CON TURNOS SIMULTÁNEOS

Las partidas multijugador se juegan con turnos simultáneos. En este estilo de juego, tus adversarios y tú realizaréis vuestro turno simultáneamente. Cada jugador mueve sus unidades, mantiene relaciones diplomáticas, gestiona sus ciudades, etc. Todos al mismo tiempo. Cuando todos habéis dado vuestras órdenes, el turno termina y empieza otro. Si queréis, podéis usar un contador de turnos, que limita el tiempo que tienen los jugadores para dar las órdenes en cada turno.

Las partidas con turnos simultáneos pueden ser muy divertidas, pero no son para todo el mundo. Te recomendamos que practiques las partidas por turnos de *Civilization VI* antes de lanzarte a una partida simultánea.

CIVILIZACIONES Y LÍDERES

En *Civilization VI*, cada civilización es única y tiene sus propios "rasgos", unidades de combate e infraestructuras. El líder de una civilización también tiene su rasgo especial; algunos de ellos aparecen en las primeras fases de una partida, mientras que otros solo lo hacen más adelante.

Todos los rasgos de las civilizaciones y de sus líderes, las unidades exclusivas y las infraestructuras se muestran durante la configuración de la partida, a la hora de elegir una civilización. También puedes consultar esta información en el apartado "Civilizaciones" de la Civilopedia.

RASGOS DE LAS CIVILIZACIONES

Como se ha explicado anteriormente, cada civilización tiene un rasgo exclusivo que le proporciona una ventaja especial durante la partida. Estas bonificaciones son muy poderosas y a menudo ayudan en un tipo determinado de victoria. Por ejemplo, Francia recibe Turismo adicional por sus maravillas, lo cual le otorga mucha fuerza cuando lucha por una victoria cultural.

RASGOS DE LOS LÍDERES

Cada civilización tiene un líder: algunas solo tienen uno disponible, mientras que otras pueden elegir entre varios. Al igual que las civilizaciones, cada líder tiene un rasgo propio. Estos son distintos a los rasgos de las civilizaciones y son únicos de cada líder, incluso entre líderes de la misma civilización.



UNIDADES EXCLUSIVAS

Cada civilización posee una o más "unidades exclusivas", que poseen una serie de efectos diferentes, desde fuerza de combate extra hasta habilidades adicionales. Estas unidades solo están disponibles en épocas específicas y algunas de ellas reemplazan a las unidades normales disponibles para otras civilizaciones. Algunos rasgos de los líderes otorgan unidades exclusivas adicionales, además de las unidades de la civilización.

INFRAESTRUCTURAS EXCLUSIVAS

Cada civilización tiene sus propias infraestructuras exclusivas. Puede ser en forma de edificio exclusivo, como el Estudio cinematográfico de Estados Unidos; un distrito exclusivo, como el Carnaval brasileño; o incluso mejoras de casilla, como la Esfinge egipcia. Algunas infraestructuras exclusivas sustituyen a las infraestructuras normales del juego (por ejemplo, el distrito de Carnaval sustituye al distrito de Ocio), mientras que otras infraestructuras son totalmente exclusivas, como la mejora de la Esfinge.

CONSEJERA

Como líder de una poderosa civilización, te acompaña una consejera competente que te ayuda con indicaciones y sugerencias. Te señalará factores que considere importantes para ti o que podrías haber olvidado.



CONTACTAR CON LA CONSEJERA

Durante el juego, la consejera aparecerá en "ventanas emergentes" para darte indicaciones. A menudo te facilitará enlaces a otra información relacionada con el tema que te ocupa. Puedes seguir los enlaces o hacer desaparecer a la consejera pulsando el botón "A" o tocando brevemente la pantalla con tres dedos.



DESACTIVACIÓN DE LA CONSEJERA

En la pantalla "Opciones de partida", bajo la pestaña "Partida", puedes determinar el grado de ayuda que quieres de tu consejera. Puedes establecer el nivel de consejos en "Nuevo en Nintendo Switch", "Recién llegado a Civilization", "Recién llegado a Civilization VI" o "Desactivado". "Nuevo en Nintendo Switch" da indicaciones sobre cómo jugar en Nintendo Switch a los jugadores que conocen Civilization. "Recién llegado a Civilization" ofrece consejos adaptados para los jugadores nuevos y explica los conceptos básicos del juego. En "Recién llegado a Civilization VI", la consejera supone que has jugado alguna vez a Civilization y adapta sus consejos para indicar solo nuevas características de este juego. Si eliges "Desactivado", las ventanas emergentes de la consejera se desactivarán.

LA INTERFAZ

LA PANTALLA PRINCIPAL

En la pantalla principal pasarás la mayor parte del tiempo. En ella desplazas tus unidades, participas en combates y construyes ciudades.



EL MAPA PRINCIPAL

El mapa principal muestra el "mundo conocido", los lugares que has explorado, tus ciudades, el terreno, sus recursos y mejoras, tus unidades y todas las tierras neutrales y tierras extranjeras que puedes ver.

MOVERSE POR EL MAPA PRINCIPAL

Hay varias maneras de cambiar el punto de vista en el mapa principal:

ACERCAR Y ALEJAR LA CÁMARA
Usa los botones “ZL” y “ZR” para acercar y alejar la cámara.

DESPLAZAMIENTO Y SELECCIÓN
Usa la palanca izquierda para resaltar distintas opciones. Usa la palanca derecha para desplazar el mapa principal. Pulsa la palanca derecha para mostrar la opción resaltada en la zona en la que estás.

CENTRAR
Selecciona el estandarte de una ciudad para centrar tu vista.

CENTRAR AUTOMÁTICAMENTE TRAS ACTIVAR UNA UNIDAD
Cuando una unidad pase a estar "activa" durante tu turno, el mapa principal se centrará automáticamente en ella.

MINIMAPA
Selecciona una casilla del minimapa para centrar el mapa principal en ella.

EL MINIMAPA

El minimapa es una representación del mundo mucho más pequeña, pero ofrece una panorámica general del mundo explorado. Como se explicaba antes, puedes centrar el mapa principal si tocas un lugar del minimapa.

CONTROLES

Civilization VI se juega mejor con los mandos Joy-Con™ o el mando Pro de Nintendo Switch, pero también puede usarse el control táctil.

Controles del juego



Controles del menú



NIEBLA DE GUERRA

En *Civilization VI*, hasta que no explores el mundo, el mapa se ocultará bajo la "niebla de guerra".

La niebla de guerra está representada por el parche blanco que cubre gran parte del mundo al comienzo de la partida. A medida que muevas unidades, la niebla de guerra se irá retirando y revelará más parte del mundo. Cuando levantes la niebla de guerra de una casilla, ya no regresará.

LOS TRES ESTADOS DEL CONOCIMIENTO



VISIBLE

Si una casilla es visible para una unidad que esté en tu territorio, podrás ver el terreno y todas las mejoras que haya en ella, si está dentro de alguna frontera, si forma parte de una ciudad y las unidades que la ocupan. Limitado por la tecnología que tengas, también verás sus recursos en las casillas visibles.

CASILLAS DESCUBIERTAS

Si has levantado la niebla de guerra de una casilla pero no puedes verla en ese momento, la casilla aparecerá parcialmente cubierta por la niebla y parecerá un mapa dibujado a mano. Podrás ver el terreno de la casilla y otros elementos permanentes que haya en ella, pero no verás ninguna unidad. Tampoco verás nada de lo que se añada a la casilla tras dejar de verla, como las mejoras o las ciudades construidas recientemente.

NIEBLA DE GUERRA
Las casillas situadas bajo el parche en blanco de la niebla de guerra son totalmente desconocidas para ti. No sabes qué tipo de terreno hay en ellas, quién las ocupa esa tierra ni otros datos sobre dichas casillas.

QUÉ SE VE
Siempre puedes ver todo lo que esté dentro de tus fronteras, así como a una casilla de distancia de ellas. La mayoría de las unidades pueden ver hasta 2 casillas de distancia. El terreno puede afectar a la visibilidad. Las unidades situadas detrás de montañas o casillas bloqueadoras no pueden ver qué hay al otro lado, mientras que las unidades que estén en las colinas pueden ver más allá de las casillas bloqueadas. Algunos ascensos aumentan el campo visual de las unidades en 1 casilla y algunas unidades navales de las fases media y final del juego también ven más.

TERRENO OSCURECEDOR
Las montañas y las maravillas naturales son impenetrables: impiden completamente la visibilidad de lo que hay más allá (excepto para las unidades voladoras).

Los bosques, las selvas tropicales y las colinas son terrenos "bloqueadores". Las unidades pueden ver dichas casillas, pero no más allá de ellas a menos que suban a una colina. Las unidades que estén sobre una colina pueden ver las casillas que hay más allá del terreno bloqueador, a menos que la casilla adyacente tenga un bosque o selva tropical y una colina.

FUEGO INDIRECTO
Algunas unidades de combate a distancia son capaces de abrir "fuego indirecto", lo que significa que pueden disparar contra objetivos a los que no ven, siempre y cuando una unidad aliada sí los vea.



PANTALLAS DE INFORMACIÓN DEL JUEGO

Civilization VI tiene las siguientes pantallas de información, que contienen resúmenes y desgloses de información sobre tu civilización. Puedes acceder a estas pantallas con los botones de los menús de las bandejas izquierda y derecha. Para ello, pulsa los botones "L" y "R" o usa el control táctil.



Empezaremos en la parte superior:

BARRA DE INFORMACIÓN

La barra de información es la línea azul que hay en la parte superior del juego y que contiene información importante, como los rendimientos (ciencia, cultura, fe, oro, etc.), los recursos que poseas en ese momento, el número de turno, la fecha y la hora.

BOTÓN DEL ÁRBOL TECNOLÓGICO

En el menú de la bandeja izquierda, el primer botón de la parte superior del panel activa la pantalla del árbol tecnológico, que muestra un "árbol" con todas las tecnologías disponibles a lo largo del juego, así como tu proyecto de investigación actual y el resto de tecnologías a las que conduzca dicha investigación. Consulta el apartado sobre Tecnología para obtener más información.



BOTÓN DEL ÁRBOL DE PRINCIPIOS

En el menú de la bandeja izquierda, el segundo botón desde la parte superior del panel activa la pantalla del árbol de principios, que muestra un "árbol" con todos los principios disponibles a lo largo del juego, así como tu investigación de principios actual y el resto de principios a los que conduzca dicha investigación. Consulta el apartado sobre Principios para obtener más información.



BOTÓN DE GOBIERNO

En el menú de la bandeja izquierda, el tercer botón desde la parte superior del panel, una vez desbloqueado por el principio de Código de leyes, activa la pantalla de Gobierno. En ella puedes ver tu gobierno actual, asignarle políticas y también elegir un nuevo gobierno más avanzado cuando esté disponible. Consulta el apartado sobre Gobiernos para obtener más información.



BOTÓN DE RELIGIÓN

En el menú de la bandeja izquierda, el cuarto botón desde la parte superior del panel activa la pantalla de Religión. En ella puedes ver tu panteón actual y tus progresos en religión, asignar creencias a tu panteón y a la religión y ver los detalles de las religiones ya fundadas en la partida. Consulta el apartado sobre Religión para obtener más información.

BOTÓN DE GRANDES PERSONAJES

En el menú de la bandeja izquierda, el quinto botón desde la parte superior del panel activa la pantalla de grandes personajes. En ella puedes ver a todos los grandes personajes disponibles en el juego y consultar el archivo de todos los grandes personajes que ya se han reclamado. Cuando acumules suficientes puntos de grandes personajes en una clase específica (por ejemplo, puntos de Gran científico en el distrito del Campus), en esta pantalla podrás "reclamar" a ese gran personaje. Consulta el apartado sobre Grandes personajes para obtener más información.

BOTÓN DE GRANDES OBRAS

En el menú de la bandeja izquierda, el sexto y último botón del panel activa la pantalla de grandes obras. En ella puedes ver y gestionar las grandes obras que hayas creado (grandes obras de arte, música, literatura, artefactos y reliquias). Puedes trasladar grandes obras a distintos edificios para lograr bonificaciones por tema en función de cómo los combines. Esta pantalla es muy importante para lograr una victoria cultural. Consulta el apartado sobre Grandes obras para obtener más información.

MENÚ DE DIPLOMACIA
En el menú de la bandeja derecha, hay un panel que contiene tu retrato y los de los líderes que conozcas durante el juego. Al seleccionar uno de estos retratos, aparecerá el panel de ese líder, donde podrás consultar información importante sobre él y las opciones de interacción, como cerrar tratos, enviar delegaciones, etc. Consulta el apartado sobre Diplomacia para obtener más información.

BOTÓN DE CLASIFICACIONES MUNDIALES
Este botón, situado en el panel de la parte superior derecha, muestra la pantalla de "avances hacia la victoria". En ella puedes ver tu progreso actual en los distintos caminos hacia la victoria disponibles en el juego. Consulta el apartado sobre la Victoria para obtener más información.

BOTÓN DE CIUDADES-ESTADO
Este es el segundo botón del menú de la bandeja derecha y te permite ver y gestionar todas las ciudades-estado que te encuentres en la partida, así como las bonificaciones ganadas con los enviados y tu condición de suzerano (si son tus aliados). Aquí también le declaras la guerra a una ciudad-estado. Consulta el apartado sobre Ciudades-estado para obtener más información.

BOTÓN DE RESUMEN DE ESPIONAJE
Este es el tercer botón del menú de la bandeja derecha y te permite ver y gestionar todas tus actividades de espionaje, dirigir a tus espías y controlar su condición actual. Consulta el apartado sobre Espionaje para obtener más información.

BOTÓN DE PERSPECTIVA DE COMERCIO
Este es el cuarto botón del menú de la bandeja derecha y te permite ver todas tus rutas comerciales actuales, así como la historia de las rutas comerciales del pasado. Consulta el apartado sobre Rutas comerciales para obtener más información.

TERRENO

En *Civilization VI*, el mundo se compone de "casillas" hexagonales (también llamadas hexágonos o espacios). Estas casillas aparecen con una gran variedad de "tipos de terreno", como desiertos o praderas, y pueden incluir "accidentes", como un bosque. El terreno de una casilla puede tener efectos importantes en los movimientos y los combates que se libren en ella.

RECURSOS
Los recursos aparecen en algunas casillas y son fuente de alimentos, producción u oro. Algunos incluso proporcionan bonificaciones especiales a una civilización. Algunos recursos son visibles al principio de la partida, mientras que otros solo podrás verlos después de obtener determinadas tecnologías. Consulta el apartado sobre Recursos para obtener más información.

TIPOS DE TERRENO
Hay nueve tipos básicos de terreno en el juego, aunque quizá no encuentres todos los tipos en una partida.

EXPLICACIÓN DE LOS VALORES DE LOS TERRENOS:
Rendimiento de la ciudad: la cantidad de alimentos, oro o producción que una ciudad cercana puede sacar de una casilla de ese tipo, sin mejorar.

Coste de movimiento: la cantidad, expresada en puntos de movimiento (PM), que cuesta entrar en ese tipo de casilla.

Modificador de combate: el cambio en la potencia de ataque o defensa aplicado en las unidades que ocupen ese tipo de casilla.

COSTA
Las casillas costeras son hexágonos de océano poco profundo directamente adyacentes a tierra y proporcionan alimentos y oro a las ciudades cercanas. Solo las unidades navales y las terrestres que estén "embarcadas" pueden entrar en las casillas costeras.

No se pueden construir ciudades sobre las costas. Solo las unidades navales y las unidades embarcadas pueden entrar en este tipo de casillas.



DESIERTO

Las casillas de desierto sirven para diversos fines a una civilización. Pueden ofrecer beneficios religiosos y de rendimiento en función de los distritos y las maravillas construidas por la civilización propietaria. En las casillas de desierto puede haber otros accidentes, como terrenos de aluvión, que aumenten su valor.



PRADERA

Por lo general, la pradera es el tipo de terreno que más alimentos produce. Las ciudades que se construyen cerca suelen crecer más rápido que las demás. La principal desventaja de este tipo de casilla es que no otorga bonificación defensiva a las unidades que no estén preparadas.



COLINA
Las colinas son, bueno, "montañosas". Es difícil cultivarlas y moverse por ellas, pero otorgan buenas bonificaciones defensivas y cuentan con una amplia gama de recursos. Además, las unidades que estén en las colinas podrán ver por encima del "terreno bloqueador".

Las colinas proporcionan una mayor producción a una ciudad cercana, así como importantes bonificaciones en combate.

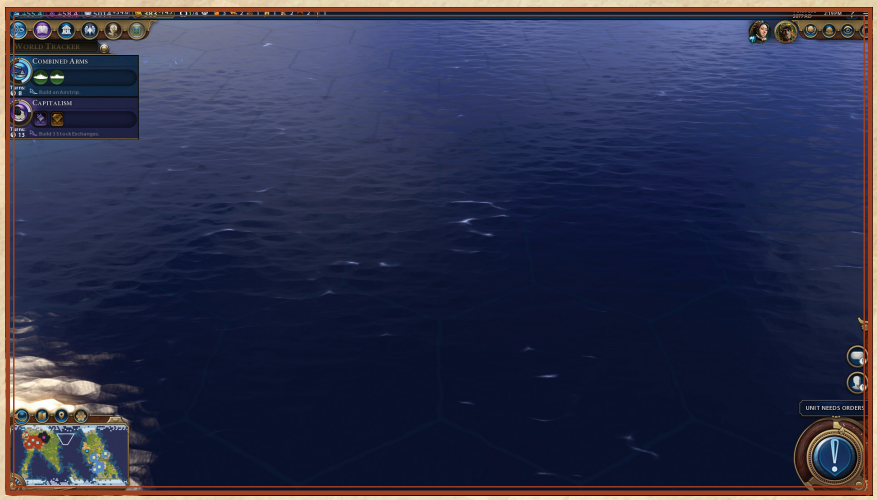


MONTAÑA
Las montañas son enormes salientes del terreno, imposibles de cruzar para las unidades que no puedan volar. Proporcionan agua dulce y otras bonificaciones por adyacencia a los distritos y las ciudades.



OCÉANO

Los océanos solo resultan útiles para obtener alimentos y oro cuando la ciudad cercana cuente con la tecnología apropiada para acceder a ellos.



LLANURA

La llanura proporciona una combinación de alimentos y producción a la ciudad que se encuentre cerca. Una ciudad rodeada de llanuras crecerá más despacio que una que se encuentre en una pradera, pero será mucho más productiva.



NIEVE

La nieve resulta muy improductiva, pues no proporciona ningún beneficio en alimentos o producción a la ciudad que se encuentre cerca. Obviamente, es posible que un hexágono de nieve contenga un recurso útil, pero por lo demás, es frío y yermo.



TUNDRA

La tundra es el terreno semihelado que se encuentra en los climas más fríos del mundo. Es menos útil que la llanura o la pradera, pero algo mejor que la nieve. Nadie construye ciudades en la tundra a menos que esté desesperado por obtener recursos... o no tenga ningún otro lugar al que ir. Por supuesto, la única excepción a esto es que la civilización con la que juegas obtenga beneficios de la tundra, como Rusia.



ACCIDENTES

Los accidentes son elementos del terreno y de la vegetación que pueden aparecer encima del terrero de un hexágono (por ejemplo, un hexágono de pradera puede contener también bosque o ciénaga). Los accidentes modifican la productividad de un hexágono y pueden alterar la cantidad de puntos de movimiento (PM) que una unidad gasta para entrar en él. Los accidentes también pueden conceder bonificaciones o penalizaciones a la defensa de las unidades que haya en ellos.

VALORES DE LOS ACCIDENTES

Al igual que el terreno, sus accidentes también tienen valores que determinan el rendimiento de las ciudades, el movimiento y el combate.

CONTAMINACIÓN

La contaminación por lluvia radiactiva es un "accidente" especial (más bien lo contrario a un accidente) que aparece tras el impacto de las armas nucleares. La lluvia radiactiva reduce drásticamente el rendimiento de una casilla hasta que un constructor la limpie.

La lluvia radiactiva debe limpiarla un constructor antes de poder realizar reparaciones o construir mejoras.



TERRENOS DE ALUVIÓN

Los terrenos de aluvión son tierras bajas adyacentes a los ríos. Cada año, el río las inunda, lo que proporciona riego natural y ricos nutrientes al terreno. Esto hace que los terrenos de aluvión sean una tierra de cultivo increíblemente fértil y la más productiva del mundo. El antiguo Egipto debía la mayoría de su riqueza y poder a la inundación anual del imponente río Nilo.

Los terrenos de aluvión solo se encuentran en las casillas de desierto adyacentes a un río.



BOSQUES

Para los primeros pobladores, los bosques eran una gran fuente de riqueza, que proporcionaban leña, herramientas y cobijo, además de animales y provisiones para su sustento. A medida que crece una ciudad, existe la tentación de talar el bosque para crear terrenos cultivables, pero un líder prudente siempre mantendrá una parte del bosque, tanto por la productividad como para levantar el ánimo de su pueblo. Además, las unidades militares que se encuentren en los bosques obtendrán una importante bonificación defensiva.



HIELO

El hielo es justo eso: hielo. Es prácticamente inservible para una civilización. Es infranqueable y no produce rendimientos. Aléjate de él.



SELVA TROPICAL

Oscuras, imponentes y letales para los inexpertos, las selvas tropicales son una abundante fuente de alimentos para quienes poseen la habilidad y los conocimientos necesarios para sobrevivir en ellas. Sin embargo, la selva tropical no proporciona demasiados materiales y una civilización en desarrollo puede verse tentada a explotar sus suelos o a convertirla en terrenos de cultivo. Por otro lado, las unidades militares que se encuentren en selvas tropicales obtienen una importante bonificación defensiva. Cuando se talan, las casillas de selva tropical se convierten en llanuras.



CIÉNAGA

Aunque ricas en biodiversidad, las ciénaga tienen poco que ofrecer a una civilización incipiente y hambrienta, ya que deben desecarse o trabajarse de alguna forma para que rindan. Ten en cuenta que las unidades militares que se encuentren en ellas recibirán una penalización importante al ser atacadas.



OASIS

Un oasis es una zona especialmente exuberante y verde que se encuentra en un desierto, normalmente porque se asienta sobre una fuente abundante de agua potable. Son recursos extremadamente valiosos en un desierto que, por lo demás, es yermo y carece de vida. Los pueblos nómadas desesperados por hacerse con ellos han librado incontables batallas.

Los oasis solo pueden encontrarse en casillas de desierto.



MARAVILLAS NATURALES

Las maravillas naturales son las fabulosas e impactantes creaciones de la naturaleza que nos impresionan y nos inspiran. Desde el lago del Cráter hasta la Gran Barrera de Coral, las maravillas naturales muestran la incomparable belleza del mundo natural.

Todas las maravillas naturales proporcionan beneficios exclusivos a tu civilización, y algunas tienen efectos especiales (por ejemplo, la curación junto al mar Muerto hará que la salud de una unidad se reponga al completo).

RÍOS

Tradicionalmente, se han construido ciudades a orillas de los ríos, y por un buen motivo. Los ríos proporcionan agua para el riego, mejoran los cultivos que rodean la ciudad y suman bonificaciones a los distritos comerciales. Un río es fundamental para el crecimiento de una ciudad, abasteciéndola de agua potable.

UBICACIÓN DE LOS RÍOS

A diferencia de otros accidentes, los ríos recorren los lados de los hexágonos, en vez de pasar por ellos, por lo que proporcionan beneficios a todas las casillas y unidades adyacentes a ellos sin ocupar espacios útiles para la producción.

PENALIZACIÓN AL ATAQUE
Cuando una unidad ataca a través de un río, recibe un modificador de -5 a su Fuerza de combate.

EFECTO EN EL MOVIMIENTO
Cruzar un río cuesta 3 puntos de movimiento. Las unidades pueden volver a moverse si les quedan puntos. Cruzar un río no tiene coste adicional cuando lo atraviesa una carretera medieval.

RECURSOS

Los recursos son fuentes de alimentos, producción o cultura, y pueden proporcionar bonificaciones especiales a una civilización. En gran medida, la riqueza y el poder de tu civilización dependerán de la cantidad y el tipo de recursos que controles. Para utilizar un recurso, este debe encontrarse dentro de las fronteras de tu civilización y tendrás que construir la mejora apropiada en ese hexágono o fundar una ciudad en él. Por ejemplo, hay que construir la mejora "Plantación" para obtener el beneficio del recurso "Plátanos".

Hay tres tipos distintos de recursos: adicionales, estratégicos y de lujo. Los tres conceden beneficios a las ciudades que tengan cerca, pero los dos últimos tienen importantes beneficios añadidos (ver más adelante).

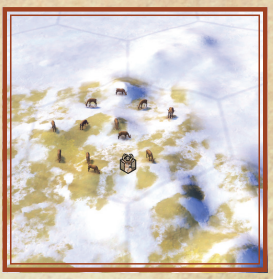
Aunque dentro de tus fronteras puede que no tengas acceso a todas las clases de recursos, podrás intercambiar algunos con otras civilizaciones.

RECURSOS ADICIONALES

Los recursos adicionales aumentan la producción de una casilla y no pueden intercambiarse con otras civilizaciones.



PLÁTANOS



CIERVOS



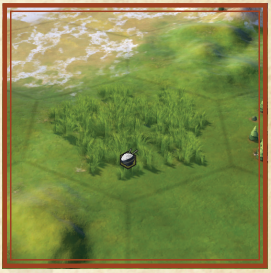
GANADO



PESCADO



COBRE



ARROZ



CANGREJOS



OVEJAS



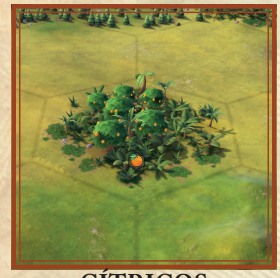
PIEDRA



TRIGO

RECURSOS DE LUJO

Los recursos de lujo proporcionan una pequeña bonificación a la producción de la casilla y aumentan la felicidad de tu civilización, ofreciéndoles servicios mejorados. Solo una fuente de un recurso de lujo en particular proporciona servicios, compartidos con las cuatro ciudades más necesitadas de tu imperio. Por ejemplo, si tienes 2 recursos cítricos mejorados cerca de la capital, solo el primero proporcionará servicios a tu imperio. Puedes intercambiar el segundo cítrico con otra civilización por algo que tú necesites, como oro u otro recurso.



CÍTRICOS



CAFÉ



CACAO



ALGODÓN



DIAMANTES



INCIENSO



TINTES



MARFIL



PIELES



JADE



YESO



MÁRMOL



MERCURIO



PLATA



PERLAS



ESPECIAS



SAL



AZÚCAR



SEDA



TÉ



TRUFAS



BALLENAS



TABACO



VINO

RECURSOS ESTRATÉGICOS

Los recursos estratégicos no siempre son visibles al principio de la partida, y puede que necesites conocer una tecnología en particular para que aparezcan en el mapa. Por ejemplo, investigar la tecnología Forja del bronce revelará el Hierro.

Los recursos estratégicos te permiten construir determinadas unidades. Cuando construyas una mejora en una casilla con un recurso estratégico, te proporcionará dicho recurso.

Para producir una unidad de recurso estratégico en una ciudad, el jugador necesita 2 de ese recurso. Si la ciudad tiene un distrito militar adecuado (Campamento para unidades terrestres, Puerto para las unidades navales o Aeródromo para unidades aéreas), el jugador solo necesita 1 del recurso. Para comprar una unidad de recurso estratégico, el jugador necesita 2 del recurso.

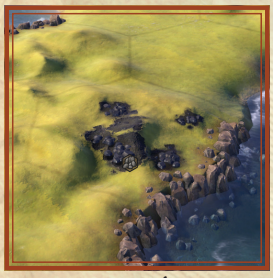
En la parte superior de la pantalla principal puedes ver cuántas unidades de cada recurso estratégico tienes disponibles.



ALUMINIO



CABALLOS



CARBÓN



HIERRO



SALITRE



URANIO



PETRÓLEO

UNIDADES

En *Civilization VI*, con el término "unidad" nos referimos a todo aquello que pueda moverse por el mapa. En el juego hay muchos tipos de unidades diferentes: unidades de combate terrestre, unidades de combate naval, unidades civiles, unidades de apoyo, etc. Las unidades de combate terrestre y naval forman la mayor parte de las unidades disponibles.

CREACIÓN DE UNIDADES

Las unidades se crean o construyen en las ciudades. Cada unidad tiene un "coste de producción" concreto que determina cuántas unidades de producción debe gastar una ciudad para crearla. Además, para poder crear una unidad, tu civilización debe conocer la tecnología que sea necesaria para ello (por ejemplo, has de tener "Tiro con arco" para poder crear arqueros). Algunas unidades también requieren que tu civilización tenga acceso a determinados recursos (por ejemplo, los soldados con espada precisan de hierro).



CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES

Todas las unidades tienen tres estadísticas básicas: velocidad de movimiento, fuerza de combate y ascensos.

VELOCIDAD DE MOVIMIENTO

Los puntos de movimiento (PM) de una unidad determinan cuántas casillas despejadas puede atravesar. Las primeras unidades tienen 2 PM. Consulta el apartado sobre Movimiento para obtener más información.

FUERZA CUERPO A CUERPO

La fuerza cuerpo a cuerpo (FCC) de una unidad determina lo poderosa que es en combate. La fuerza de combate se muestra como fuerza cuerpo a cuerpo o como fuerza a distancia. El guerrero, la unidad de combate más temprana que hay disponible, tiene 20 de fuerza cuerpo a cuerpo. Las unidades que no son de combate, como colonos o constructores, no tienen fuerza de combate. Si cualquier unidad militar las ataca, serán derrotadas, capturadas o destruidas. Las unidades que no son de combate, como colonos y constructores, tienen 0 (cero) de FCC. Si cualquier unidad militar las ataca, serán derrotadas (capturadas o destruidas).

ASCENSOS
Una unidad militar puede ganar "ascensos" gracias a un entrenamiento avanzado o a la experiencia ganada en combate.

HABILIDADES ESPECIALES DE LAS UNIDADES

Muchas unidades tienen habilidades especiales que les otorgan una ventaja exclusiva. Algunas hacen cosas que otras unidades no pueden hacer. Por ejemplo, solo las unidades de colonos pueden fundar nuevas ciudades, y las de arqueros pueden infligir daño "a distancia" y atacan a enemigos no adyacentes. Consulta el artículo de una unidad en la Civilopedia para ver sus habilidades especiales.

UNIDADES EXCLUSIVAS

En *Civilization VI*, cada civilización tiene una o más "unidades exclusivas" especiales que son superiores en algún aspecto a la versión normal de las mismas. Por ejemplo, la civilización estadounidense tiene un P-51 Mustang, que sustituye al caza. La civilización griega tiene al hoplita, que sustituye al lancero.

Consulta el artículo de la Civilopedia sobre cada civilización para ver sus unidades especiales.

MOVIMIENTO DE LAS UNIDADES

Por lo general, las unidades se mueven de casilla en casilla, pagando el "coste del movimiento" necesario para entrar en el nuevo hexágono. Deben tener todos sus puntos de movimiento (PM) para acceder a una casilla antes de entrar en ella, a menos que aún no se hayan movido en el turno. En ese caso, las unidades pueden desplazarse al menos un hexágono.

Las unidades están sujetas a límites de "apilamiento": dos unidades de combate terrestre de la misma clase no pueden acabar el turno en la misma casilla, ni tampoco dos unidades civiles (colonos, constructores, grandes personajes, etc.). Casi todas las unidades tienen limitado el terreno por donde pueden moverse; por ejemplo, las unidades terrestres no pueden entrar hexágonos de montaña, mientras que las unidades navales no pueden entrar en los terrestres. Las mejoras en las carreteras aceleran el movimiento de las unidades por los hexágonos terrestres.

También puedes unir diferentes clases de unidades en formaciones en el mismo hexágono. Por ejemplo, puedes hacer que un guerrero (unidad de combate terrestre) ocupe el mismo hexágono que un constructor (unidad civil) y un ariete (unidad de apoyo).

Consulta el apartado sobre Movimiento para obtener más información.



COMBATE DE LAS UNIDADES

Las unidades militares pueden entablar combate contra otras unidades o atacar ciudades. La mayoría de las unidades militares son "unidades de cuerpo a cuerpo", lo que significa que solo pueden atacar a enemigos que estén en hexágonos directamente adyacentes al suyo. Otras unidades militares son las "unidades a distancia", que solo pueden atacar a enemigos a una casilla o más de distancia.

Consulta el apartado sobre Combate para obtener más información.

ASCENSOS DE UNIDADES

Si una unidad militar sobrevive al combate, puede ganar "puntos de experiencia" (PX), que pueden emplearse para adquirir "ascensos" para la unidad. Los ascensos pueden mejorar la capacidad de una unidad en circunstancias específicas (por ejemplo, al defenderse en un bosque) o dotarla de otra ventaja en el combate.

UNIDADES CIVILES

Hay muchos tipos de unidades civiles: colonos, constructores, comerciantes, unidades religiosas y grandes personajes. Cada una resulta vital para el éxito de una civilización. Como indica el adjetivo "civil" estas unidades no pueden luchar. Si las ataca una unidad enemiga cuando están solas en una casilla, son capturadas, enviadas a terreno aliado o destruidas automáticamente. Por tanto, suele ser aconsejable escoltarlas con una unidad militar cuando se las envía más allá de los límites de la ciudad.

UNIDADES DE COMBATE TERRESTRE

Las unidades de combate se dividen en varias clases, con habilidades y usos distintos.

UNIDADES DE RECONOCIMIENTO

Las unidades de reconocimiento se usan para la exploración. Suelen tener un alcance de movimiento muy extenso y sus ascensos les otorgan terreno, visual e invisibilidad ante el radar. Aunque pueden realizar ataques, suelen ser más débiles en combate. Las unidades de reconocimiento incluyen al batidor y al ranger.

UNIDADES DE CUERPO A CUERPO

Las unidades de cuerpo a cuerpo son unidades terrestres que pueden atacar a enemigos que se encuentren en hexágonos de tierra adyacentes. No pueden atacar a enemigos en el mar, ni pueden atacar a enemigos que se encuentren a más de una casilla de distancia. Algunos ejemplos de unidades cuerpo a cuerpo son los guerreros, los mosquetes y la infantería.

UNIDADES A DISTANCIA

Las unidades a distancia pueden atacar a enemigos que se encuentren en hexágonos adyacentes o a más de una casilla de distancia. La distancia a la que pueden atacar está determinada por su estadística de "Alcance", mientras que la fuerza del combate a distancia está determinada por su estadística de "Fuerza a distancia".

Las unidades de combate a distancia siempre atacan con la fuerza de combate a distancia, incluso si la unidad enemiga se encuentra en una casilla adyacente. Las unidades a distancia utilizan su fuerza cuerpo a cuerpo cuando se defienden del ataque de otra unidad.

UNIDADES DE ASEDIO

Son unidades "pesadas" de combate a distancia, que tienen una bonificación distinta al atacar ciudades y distritos. Las unidades de asedio incluyen catapultas, bombardas, artillería, etc.

UNIDADES DE ANTICABALLERÍA

Las unidades de anticaballería son las unidades que usan lanzas y picas. Siempre obtienen una bonificación al combate contra las unidades de caballería ligera y pesada.

UNIDADES DE CABALLERÍA LIGERA

Las unidades de jinetes y caballería se consideran unidades de caballería ligera. Son unidades montadas de flanqueo que siempre ignoran la zona de control. Son las unidades terrestres más rápidas del juego.

UNIDADES DE CABALLERÍA PESADA

Al igual que la caballería ligera, son unidades terrestres rápidas que ignoran la zona de control. Tienen más blindaje que la caballería ligera e incluyen unidades como el caballero y el carro pesado.

UNIDADES NAVALES

Las unidades navales pueden moverse por hexágonos de agua y no pueden entrar en casillas de tierra. Según el tipo que sea y los avances tecnológicos que posea, una unidad naval puede estar limitada a navegar por aguas costeras o adentrarse en casillas de aguas oceánicas profundas. Hay cuatro tipos de unidades navales: de combate cuerpo a cuerpo, a distancia, asaltante y Portaaviones.

CUERPO A CUERPO NAVAL

Son unidades navales básicas que pueden entablar combate contra unidades navales a distancia y cargueros, o pueden utilizarse para capturar ciudades. La carabela y la galera se incluyen en esta clase.

A DISTANCIA NAVAL

Estas unidades navales a distancia tienen una bonificación al combate contra las defensas del distrito e incluyen unidades como el cuatrirreme y el acorazado.

ASALTANTE NAVAL

En épocas avanzadas, tiene invisibilidad ante el radar y puede saquear oro en los ataques. Es la unidad perfecta para realizar ataques fugaces. Incluye al corsario y al submarino.

PORTAAVIONES

Es una unidad naval especial que sirve como pista de aterrizaje oceánica.

UNIDADES AÉREAS

Como su mismo nombre indica, son unidades que pueden viajar por el aire. Su importancia es vital en combates al final de la partida, ya que, en la guerra moderna, a menudo el control del cielo determina la victoria o la derrota.

CAZA

Esta unidad de combate obtiene una bonificación contra los bombarderos.

BOMBARDERO

Como unidad de asedio esta clase de aeronave obtiene bonificación al combate contra las defensas de la ciudad y del distrito. Puede lograr mejoras como "botín".

LISTA DE ACCIONES DE LAS UNIDADES

Cuando una unidad está activa, puede tener una o más "acciones" disponibles. Selecciona el icono de acción de la unidad para que realice la acción indicada.

Crear formación de escolta: ordena a 2 tipos diferentes de unidades que se muevan al unísono (militar y civil, militar y de apoyo, etc.).



Mover a: ordena a la unidad que se mueva hasta la casilla seleccionada.



Dormir: ordena a la unidad que permanezca inactiva hasta que el jugador le dé nuevas órdenes. El turno siguiente no estará activa y tendrás que seleccionarla manualmente.



Fortificar: La unidad permanecerá inactiva hasta que el jugador le dé nuevas órdenes. Recibe una bonificación defensiva.



Fortificar hasta curarse: la unidad permanecerá inactiva hasta que recupera toda su fuerza. Recibe una bonificación defensiva y se cura en cada turno.



Ataque con armas de destrucción masiva - Dispositivo nuclear: lanza un arma nuclear sobre la casilla escogida. La casilla objetivo y las que la rodean en el radio de acción del arma recibirán un gran daño.



Ataque con armas de destrucción masiva - Dispositivo termonuclear: lanza un arma termonuclear sobre la casilla escogida. La casilla objetivo y las que la rodean en el radio de acción del arma recibirán un gran daño.



Cambiar base: ordena a la unidad aérea que cambie de base y se vaya a otra ciudad.



Ataque a distancia: realiza un ataque a distancia contra la casilla seleccionada.



Saquear: ordena a la unidad que destruya las mejoras en la casilla. La mejora, carretera o edificio deben ser reparados antes de poder volver a utilizarse.



Fundar ciudad: ordena a una unidad de colono que funde una nueva ciudad en esa casilla. El colono se consumirá en el proceso.



Activar gran personaje: activar a determinados grandes personajes pone en marcha su habilidad especial, que varía en función de cuál sea. El gran personaje se consumirá tras uno o más usos.



Exploración automática: ordena a la unidad que explore las partes inexploradas del mapa. Esta unidad continuará moviéndose cada turno hasta que canceles la automatización.



Cancelar: cancela la última orden dada a una unidad. Puede resultar muy útil cuando seleccionas una acción o una orden por error.



Despertar: despierta a una unidad dormida.



Borrar: borra permanentemente la unidad activa y recibe una pequeña cantidad de oro a cambio.

MOVIMIENTO

Durante una partida de *Civilization VI*, pasarás mucho tiempo moviendo unidades por el mundo. Tus unidades militares saldrán a descubrir tierras o a luchar contra tus vecinos. Tus constructores se moverán a nuevas casillas para mejorar el terreno. Tus colonos ocuparán buenos lugares en los que construir nuevas ciudades.

A continuación, se explican las reglas para el movimiento de las unidades terrestres y navales. Las unidades aéreas tienen sus propias reglas especiales y, como no aparecen hasta las últimas fases de la partida, se explican en "Reglas avanzadas".

CÓMO ORDENAR MOVERSE A UNA UNIDAD

PALANCA IZQUIERDA Y BOTÓN A

Cuando una unidad está seleccionada y el botón de acción "Modo Movimiento" está activado con la palanca derecha, puedes mover una unidad a cualquier lugar del mapa desplazando la selección y pulsando "A".

MOVIMIENTOS PERMITIDOS Y PROHIBIDOS

Si el lugar no le está permitido a la unidad, no podrás emitir la orden (por ejemplo, intentar moverse a un hexágono de montaña).

Si el lugar está permitido, la unidad puede llegar a la casilla objetivo siempre que a la unidad le queden puntos de movimiento. Si a la unidad no le quedan puntos de movimiento, la orden quedará en cola hasta el próximo turno, en el que se moverá automáticamente.

ÓRDENES DE MOVIMIENTO DE VARIOS TURNOS

Si la unidad necesita varios turnos para llegar al lugar, escogerá la ruta más corta y se pondrá en marcha. Seguirá moviéndose cada turno hasta que llegue al lugar asignado.

Si resulta imposible que la unidad llegue hasta allí (por ejemplo, porque en la exploración descubre que la casilla está cruzando el océano y la unidad no puede embarcarse, o porque ya hay otra unidad en el mismo lugar), se detendrá y esperará nuevas órdenes.

Puedes cambiar las órdenes de una unidad cuando quieras si la seleccionas y le das nuevas órdenes o bien si pulsas sobre la acción "Cancelar orden".



PUNTOS DE MOVIMIENTO

Todas las unidades móviles tienen una cantidad determinada de "puntos de movimiento" (PM) que pueden usar cada turno para desplazarse. Una vez consumidos los puntos de movimiento, no podrán moverse más hasta el siguiente turno (excepto algunas unidades especiales que son transportadas por otras).

Las primeras unidades terrestres tienen 2 PM. La de caballería y las navales tienen más.

GASTAR PUNTOS DE MOVIMIENTO

Las unidades gastan PM para entrar en las casillas. El terreno de la casilla determina cuántos PM le cuesta a la unidad entrar en ella. Es decir, salir de la casilla en la que se encuentra no cuesta ningún punto. El coste de PM se determina por la casilla a la que se quiera entrar.

Consulta las reglas sobre el terreno para obtener más información sobre los costes de PM, pero, por lo general, cuesta 1 PM entrar en terreno abierto, como la pradera y la llanura, y 2 PM en bosques o selvas tropicales. Además, cruzar un río cuesta 3 PM (a menos que haya un puente).

Cuando la unidad haya gastado todos sus PM o necesite más de los que le quedan para entrar a una casilla, debe dejar de moverse.

CARRETERAS

Las carreteras reducen o eliminan la penalización al movimiento del coste de movimiento de una unidad en territorio aliado o neutral. Si se mueve desde una casilla que tiene una carretera a otra que también la tiene, la unidad gastará una fracción del coste de movimiento normal. Mientras le queden PM, la unidad podrá seguir moviéndose por la carretera.



MOVIMIENTOS PROHIBIDOS

Hay ciertas casillas en las que determinadas unidades no pueden entrar. Una unidad naval no puede entrar en una casilla de tierra que no sea una ciudad costera, y una unidad terrestre no puede entrar en una casilla de montaña u océano. Si una unidad no puede entrar en una casilla, no podrás ordenarle que se desplace a ella. A veces, se descubre que un movimiento está prohibido mientras la unidad se mueve. En ese caso, la unidad se detendrá al descubrir la prohibición y esperará a recibir nuevas órdenes.

LÍMITES AL APILAMIENTO

Hasta la Revolución Industrial, solo una unidad de cada clase (combate, apoyo, civil o comercial) puede terminar su turno en una casilla. No obstante, una unidad de combate y una de apoyo, y una sola unidad civil pueden terminar su turno "apiladas" en la misma casilla.



Una unidad puede cruzar por donde esté otra unidad mientras le queden bastantes PM para completar su movimiento y no termine encima de una unidad del mismo tipo.

Sin embargo, tras investigar el principio de Nacionalismo, podrás combinar unidades. Consulta el apartado sobre Corps y Ejércitos para obtener más información.

MOVIMIENTO DURANTE EL COMBATE

ÓRDENES DE ATAQUE

Por lo general, si le ordenas a una unidad que entre en una casilla ocupada por un enemigo, tu unidad lo interpretará como una orden de atacar a la unidad enemiga. Si tu unidad no es de combate, se detendrá y esperará nuevas órdenes.

ZONAS DE CONTROL

Las unidades de combate ejercen una "zona de control" (ZC) en las casillas que tienen a su alrededor. Cuando una unidad se mueve a una ZC enemiga, gasta todos sus PM, excepto las unidades de caballería, que son lo bastante rápidas como para evitar quedar atrapadas en una ZC.

MOVIMIENTO NAVAL

Por lo general, las unidades navales siguen las mismas reglas que las terrestres, excepto que se mueven por agua y no por tierra. Las primeras unidades navales suelen estar limitadas a aguas costeras (las adyacentes a casillas de tierra) y a ciudades costeras. Más adelante crearás unidades navales que pueden adentrarse en casillas de aguas oceánicas profundas y explorar así los mares. Las unidades navales no pueden entrar en casillas de hielo.

EMBARCAR UNIDADES TERRESTRES

Al principio del juego, las unidades terrestres no pueden entrar en ninguna casilla de agua. Sin embargo, cuando aprendas la tecnología de Navegación a vela, los constructores podrán entrar en casillas costeras. Tras la tecnología de Construcción naval, todas las unidades podrán embarcarse. Para embarcar una unidad, ordénale que se mueva por agua igual que lo harías en tierra. Una unidad terrestre usa todos los puntos de movimiento al embarcarse (excepto si juegas como Noruega o si embarca desde una ciudad costera o un distrito de Puerto).



Las unidades embarcadas son muy lentas en el agua, además de estar indefensas. Son incapaces de luchar y un barco enemigo puede destruirlas fácilmente. Es vital que acompañes a las unidades terrestres embarcadas con una fuerte defensa naval.

Cuando la unidad está adyacente a una casilla de tierra, puedes ordenarle que vuelva a tierra firme.

COMBATE

El combate se produce entre dos entidades políticas que están en guerra. Una civilización puede estar en guerra con otra o con una ciudad-estado. Los bárbaros están siempre en guerra con todas las civilizaciones y ciudades-estado.

Hay cuatro formas principales de combate militar: cuerpo a cuerpo, a distancia, naval y aéreo. Las dos primeras tienen lugar durante todo el juego, mientras que el combate aéreo solo se da cuando alguien descubre el Vuelo.

Como esto solo sucede cuando el juego está avanzado, no tienes por qué preocuparte por el combate aéreo cuando empieces a jugar. Del combate aéreo se habla más adelante, en su apartado correspondiente de "Reglas avanzadas" (consulta el apartado sobre Combate aéreo).

DECLARAR LA GUERRA

Puedes declararle la guerra a otra civilización de dos maneras diferentes, o puede que sea a ti a quien se la declaren.

DECLARAR LA GUERRA DIPLOMÁTICAMENTE

Puedes declararle la guerra a una civilización mediante el panel de Diplomacia (consulta el apartado correspondiente). Declárale la guerra a una ciudad-estado pulsando sobre ella, o elígela en el menú de la ciudad-estado, dentro del menú de la bandeja derecha, y selecciona el botón "Declarar la guerra". Hay dos tipos de declaración de guerra: la "guerra por sorpresa" y la "guerra formal".



DECLARAR LA GUERRA POR SORPRESA

Declarar la "guerra por sorpresa" significa que no lo denuncias ni tienes motivos, sino que simplemente quieres atacar. La guerra por sorpresa tiene mayores penalizaciones por belicismo que las guerras formales, porque actúas de forma incivilizada. Las guerras por sorpresa en las fases finales de la partida te causan más perjuicio diplomático que las guerras en fases más tempranas.



DECLARAR LA GUERRA FORMAL

Declarar una guerra formal denunciando primero a otra civilización resulta más "civilizado" a ojos de tus vecinos. Aunque sigan considerándote belicoso, la penalización no será tan grave como en una guerra por sorpresa.

Puedes reducir más las penalizaciones por belicismo si tienes motivos para ir a la guerra. Por ejemplo, si otra civilización te ha "agraviado", se considera que hay casus belli, una justificación para declarar la guerra. Hay diferentes desencadenantes, como que conviertan a tus ciudades a otra religión, salir en defensa de una ciudad-estado aliada o que hayan conquistado las ciudades de alguno de tus aliados.



ATACAR A OTRA UNIDAD

Puedes ordenar a una de tus unidades que ataque a las de otra civilización. Si no estás ya en guerra con ella, aparecerá una ventana emergente en la que se te preguntará si quieres declararle la guerra a esa civilización (o ciudad-estado). Si optas por hacerlo, se llevará a cabo el ataque y le declararás la guerra. Si te niegas, se cancelará.



ENTRAR EN EL TERRITORIO DE UNA CIVILIZACIÓN

Al principio de la partida, las unidades pueden moverse libremente por el territorio de una civilización hasta que desbloqueen el principio "Imperio inicial". Después, se considera un acto de guerra entrar en el territorio de otra civilización si no has firmado con ellos un acuerdo de "Apertura de fronteras". Aparecerá una ventana emergente en la que se te pedirá que confirmes el movimiento.

RECIBIR UNA DECLARACIÓN DE GUERRA DEL ENEMIGO

En cualquier momento, otra civilización o ciudad-estado puede declararte la guerra. De ser así, se te informará mediante una ventana emergente, una notificación o por el otro líder. Consulta el apartado sobre Diplomacia para obtener más información.

Los bárbaros siempre están en guerra contigo, por lo que nunca la declararán formalmente.

TERMINAR UNA GUERRA

Las guerras terminan automáticamente cuando un bando es destruido porque ha perdido su última ciudad. También los combatientes pueden acordar el cese de hostilidades mediante negociaciones diplomáticas. Tales negociaciones las podéis iniciar tanto tú como tu oponente. Consulta el apartado sobre Diplomacia para obtener más información.

No se puede negociar con los bárbaros. Seguirás en guerra con ellos mientras continúen merodeando.

UNIDADES QUE PUEDEN LUCHAR

Cualquier unidad militar puede atacar a una unidad enemiga. Las unidades civiles como los constructores, colonos y grandes personajes no pueden iniciar ataques. Si las atacan estando solas, estas unidades son enviadas de nuevo a su territorio de origen. Los constructores pueden ser liberados por su dueño original si los capturan. Las unidades de apoyo, como el ariete o la torre de asedio, no pueden atacar, pero pueden ayudar a las unidades con las que estén agrupadas. Si las atacan estando solas, son destruidas. Una ciudad puede atacar a una unidad militar enemiga que esté dentro de su alcance de combate a distancia, y una unidad de combate puede a su vez atacar una ciudad enemiga.

ESTADÍSTICAS DE COMBATE DE LAS UNIDADES

Las capacidades de combate de una unidad militar se determinan en función de sus estadísticas de combate. Hay cinco estadísticas básicas:



FUERZA DE COMBATE

Todas las unidades militares tienen esta estadística. Las unidades de cuerpo a cuerpo usan su fuerza de combate cuerpo a cuerpo cuando atacan o defienden. Las unidades a distancia solo usan su fuerza cuerpo a cuerpo cuando defienden.

PUNTOS DE GOLPE

La "salud" de una unidad se mide en puntos de golpe. Cuando están completamente sanas, todas las unidades de combate tienen 100 puntos de golpe. A medida que reciben daño, estos se reducen. Si los puntos de golpe de una unidad llegan a 0, queda destruida. Se puede recuperar la salud fuera del combate.

FUERZA DE COMBATE A DISTANCIA
Solo tienen esta estadística las unidades capaces de entablar "combate a distancia". Usan la fuerza a distancia cuando atacan.

ALCANCE
Solo tienen esta estadística las unidades de combate a distancia. Representa la distancia, en casillas, a la que una unidad de combate a distancia puede atacar a un enemigo, siempre que su visual no esté bloqueada.

FUERZA DE BOMBARDEO
Solo tienen esta estadística las unidades de asedio a distancia. Representa la fuerza de combate de la unidad al atacar distritos. Es diferente a la fuerza de combate a distancia.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo tiene lugar cuando una unidad de cuerpo a cuerpo (cualquier unidad militar que no tenga la capacidad de combate a distancia o de bombardeo) ataca a una unidad o ciudad enemiga. No importa que la unidad defensora sea de combate a distancia: siempre que el atacante no tenga combate a distancia, el enfrentamiento resultante se librará cuerpo a cuerpo.

FUERZA DE COMBATE
Cuando dos unidades se enzarzan en combate cuerpo a cuerpo, el resultado se determina según la fuerza relativa de ambas unidades enfrentadas (por ejemplo, si una unidad fuerte lucha contra otra débil, es más posible que le haga mucho más daño y, seguramente, la destruya).

No obstante, hay muchos factores que pueden afectar a la fuerza de una unidad en combate. Muchas unidades reciben "bonificaciones defensivas" que aumentan su fuerza cuerpo a cuerpo cuando las atacan si se encuentran en bosques o colinas, o si están fortificadas. Otras reciben bonificaciones cuando luchan contra otro tipo determinado de unidades (por ejemplo, los lanceros tienen bonificaciones cuando combaten contra unidades montadas). Además, las heridas sufridas por una unidad pueden reducir su fuerza de combate. Consulta el apartado sobre Bonificaciones en combate para obtener más información.

La tabla de información del combate (consulta más adelante) te ayudará a determinar la fuerza relativa de las dos unidades de cuerpo a cuerpo durante el turno.

VARIAS UNIDADES EN COMBATE
Las unidades reciben una bonificación al ataque "por flanqueo" por cada unidad aliada que se encuentre adyacente al objetivo enemigo. Algunos ascensos y políticas sociales conceden a la unidad atacante más bonificaciones, aparte de las básicas por flanqueo. Estas bonificaciones pueden ser increíblemente fuertes cuando participan suficientes unidades.

PREVISUALIZACIÓN DEL COMBATE

Cuando una de tus unidades esté activa, pasa el cursor por encima de una unidad enemiga para que aparezca la "Previsualización del combate" y saber el posible desenlace de un combate entre las dos unidades. Esta tabla muestra la fuerza de combate modificada de tu unidad a la derecha y la del enemigo a la izquierda. El recuadro que hay en la parte inferior de la pantalla indica el posible resultado del combate, y las barras del centro te indican cuánto daño es probable que reciba cada bando.



INICIAR EL COMBATE CUERPO A CUERPO

La unidad atacante inicia el combate cuerpo a cuerpo cuando intenta entrar en un hexágono enemigo. El atacante no podrá iniciar ese combate a menos que sea capaz de entrar en la casilla en la que se encuentre el defensor. Por ejemplo, un lancero no puede enzarzarse en un combate cuerpo a cuerpo contra una galera, ya que no puede entrar en su casilla a menos que esté embarcado.

Para que una unidad activa ataque, pulsa sobre el objetivo y se iniciará el ataque.

RESULTADOS DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

Al final del combate cuerpo a cuerpo, es posible que una o ambas unidades hayan sufrido daños y perdido puntos de golpe. Si los puntos de golpe de una unidad llegan a 0, quedará destruida.

Si después del combate cuerpo a cuerpo el defensor ha quedado destruido y el atacante ha sobrevivido, la unidad atacante entrará en el hexágono que ocupa el defensor y capturará todas las unidades que no sean militares y se encuentren en él. Si la unidad defensora sobrevive, conservará la posesión de su hexágono y de todas las demás unidades que haya allí.

Casi todas las unidades consumen todo su movimiento al atacar. Sin embargo, hay algunas que tienen la capacidad de moverse después de combatir, si sobreviven al combate y aún les quedan puntos de movimiento por gastar.

Todas las unidades involucradas en el combate y que sobrevivan a él recibirán "puntos de experiencia" (PX), que pueden gastar para conseguir ascensos.

COMBATE A DISTANCIA

Algunas unidades, como los arqueros, entablan combate a distancia cuando atacan, en vez de enzarzarse en un combate cuerpo a cuerpo. Estas unidades cuentan con dos ventajas sobre las unidades de combate cuerpo a cuerpo: primero, pueden atacar a las unidades enemigas que no están adyacentes; y segundo, no reciben daño cuando atacan. Sin embargo, son débiles cuando las atacan unidades de combate cuerpo a cuerpo adyacentes.



FUERZA DE COMBATE A DISTANCIA
Todas las unidades que puedan entablar combates a distancia disponen de la estadística de Fuerza de combate a distancia. Este número se compara con la Fuerza de combate del objetivo para determinar el resultado del ataque.

Para ver los posibles efectos de un ataque a distancia con una unidad enemiga, pon el cursor encima del objetivo potencial. Aparecerá la "Previsualización del combate", en la que se mostrarán las pérdidas (si las hay) del objetivo a causa de un ataque a distancia por parte de la unidad activa.

ALCANCE
La estadística "Alcance" de una unidad determina la distancia a la que esta puede lanzar un ataque a distancia. Un alcance de 2 significa que el objetivo puede estar en una casilla adyacente o a una casilla de distancia. Un alcance de 1 significaría que el objetivo tiene que estar en una casilla adyacente al atacante.

VISUAL
Por lo general, una unidad de combate a distancia ha de ser capaz de "ver" a su objetivo para poder disparar contra él. Si un objeto bloqueador se interpone entre los dos, como una casilla de montaña, colina o bosque, no puede verlo. Una unidad siempre puede ver dentro de una casilla, aunque contenga terreno bloqueador, pero no puede ver los objetos que haya más allá de dicho terreno. Las unidades que estén sobre una colina pueden ver más allá del terreno bloqueador, a menos que este contenga tanto colinas como bosques, o colinas y selvas tropicales. Las unidades voladoras pueden ver más allá del terreno bloqueador.

Casi todas las unidades tienen una visual de 2 casillas.

INICIAR EL COMBATE A DISTANCIA
Cuando la unidad de combate a distancia esté activa, pulsa sobre el objetivo para empezar el ataque. También puedes pulsar el botón "Ataque a distancia" y luego seleccionar el objetivo al que atacar.

RESULTADOS DEL COMBATE A DISTANCIA
Al final de un combate a distancia, puede que la unidad objetivo no haya recibido daño, haya recibido un poco o haya quedado destruida. Recuerda que la unidad atacante nunca sufrirá daño alguno durante el combate a distancia. Si el objetivo queda destruido, la unidad atacante no entrará automáticamente en la casilla que haya quedado vacía, a diferencia del combate cuerpo a cuerpo.

Las unidades atacantes y defensoras pueden recibir "puntos de experiencia" (PX) como resultado del combate. Consulta el apartado sobre Ascensos para obtener más información.

BONIFICACIONES EN COMBATE
Las unidades reciben una gran variedad de beneficios durante el combate, como el terreno que ocupa la unidad, por estar fortificada o por otras circunstancias especiales. Algunas bonificaciones se aplican solo a una unidad atacante, otras a una defensora y algunas más a ambas.

BONIFICACIONES POR TERRENO
Al atacar al enemigo, ten en cuenta el terreno. Las unidades defensoras reciben bonificaciones importantes si ocupan casillas de bosque, selva tropical o colinas. Las unidades de cuerpo a cuerpo atacantes reciben una penalización si atacan cruzando un río.

Consulta el apartado sobre Terreno para obtener más información.

FUERTES
Cuando una civilización haya conseguido la tecnología de Ingeniería militar, los ingenieros militares pueden construir la mejora de casilla Fuerte en territorio neutral o aliado. Los fuertes conceden bonificaciones defensivas a las unidades que los ocupan. No pueden construirse en territorio enemigo.

FORTIFICACIÓN
Muchas unidades tienen la capacidad de "fortificarse". Esto significa que crean obras defensivas temporales en el lugar donde se encuentren. Las unidades obtienen bonificaciones defensivas, que aumentan en cada turno durante 2 turnos, lo que las hace más difíciles de matar. No obstante, las fortificaciones son estrictamente defensivas: si la unidad ataca o se mueve, desaparecen.

Una unidad no se activará mientras esté fortificada. Seguirá desactivada hasta que la actives manualmente seleccionándola.

Unidades que pueden fortificarse
La mayoría de unidades de combate cuerpo a cuerpo y a distancia pueden fortificarse. No pueden hacerlo las unidades civiles, las montadas, las navales, las blindadas y las aéreas; pero sí que pueden "dormir", lo que significa que permanecerán inactivas hasta que las ataquen o las actives manualmente, aunque no recibirán bonificaciones defensivas por ello.

Bonificaciones por fortificación

La cantidad de bonificaciones depende de la cantidad de tiempo que la unidad lleve fortificada. La unidad recibe una bonificación defensiva menor en el primer turno que esté fortificada y una bonificación mayor en los turnos siguientes.

COMBATE NAVAL

Al igual que con las unidades terrestres, hay unidades navales militares y no militares. También hay unidades navales militares de cuerpo a cuerpo y a distancia. El ataque con estos tipos de unidades navales funciona igual que con las unidades terrestres.



Hay ciertas unidades navales de las últimas épocas que merecen especial atención. Estas son el portaaviones, el crucero portamisiles y el submarino; cada una tiene habilidades especiales. Por ejemplo, el portaaviones puede llevar unidades aéreas, el crucero portamisiles puede lanzar armas nucleares y el submarino resulta invisible para las unidades no adyacentes.

COMBATE EN LAS CIUDADES

Las ciudades son objetivos grandes e importantes y, si están fortificadas y defendidas por otras unidades, pueden resultar muy difíciles de capturar. No obstante, conseguirlo puede comportar grandes recompensas. De hecho, la única manera de eliminar a otra civilización de la partida consiste en capturar o destruir todas sus ciudades. Hazlo con bastantes oponentes y podrás conseguir una gran victoria por dominación (consulta el apartado sobre Victoria).



ESTADÍSTICAS DE COMBATE DE LAS CIUDADES

Fuerza de defensa de guarnición

Al igual que las unidades, las ciudades tienen una fuerza de combate, que depende de su tamaño, su ubicación (las ciudades sobre colinas reciben bonificaciones adicionales) y de si su dueño ha construido obras defensivas dentro de ella, como las murallas.

La fuerza de una ciudad representa su fuerza de combate y su fuerza de combate a distancia. Durante un combate, los puntos de golpe de una ciudad pueden disminuir debido a los ataques enemigos, pero su fuerza de combate y de combate a distancia seguirán siendo iguales a su fuerza inicial, por mucho daño que haya recibido.

Salud de la ciudad

Una ciudad en perfecto estado tiene 200 puntos de golpe (PG). A medida que recibe daño, estos se reducen. Si sus puntos de golpe llegan a 0, cualquier unidad de cuerpo a cuerpo enemiga podrá capturarla si entra en su casilla. En este punto, el jugador puede elegir si mantiene la ciudad o la destruye. Ten en cuenta que otras civilizaciones no verán con buenos ojos que destruyas la ciudad.

ATACAR CIUDADES CON UNIDADES DE COMBATE A DISTANCIA

Para dirigirte contra una ciudad con una unidad a distancia, mueve la unidad hasta que la ciudad esté dentro de su alcance y pulsa sobre la ciudad. Los puntos de golpe de la ciudad se reducirán según la potencia del ataque (la unidad a distancia que realiza el ataque no recibe daño, ya que no entra en contacto directo con la ciudad). Hay que tener en cuenta que un ataque a distancia no puede dejar a una ciudad por debajo de 1 PG.
La ciudad debe ser capturada por una unidad de combate cuerpo a cuerpo.

ATACAR CIUDADES CON COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando una unidad se enzarza en un combate cuerpo a cuerpo con una ciudad, dicha ciudad sufrirá un perjuicio en sus puntos de golpe, de igual forma que la unidad de cuerpo a cuerpo. Por pocos puntos de golpe que le queden, una ciudad siempre se defenderá con toda su fuerza de combate.

GUARNECER CIUDADES CON UNIDADES

El dueño de una ciudad puede apostar una unidad militar en su interior para mejorar sus defensas. Parte de la fuerza de combate de la unidad de guarnición se suma a la fuerza de la ciudad. La unidad que guarnece no sufrirá daños cuando ataquen la ciudad; no obstante, si la capturan, la unidad que la guarnece quedará destruida.



Una unidad estacionada en una ciudad puede atacar a las unidades enemigas que la rodeen, pero, si lo hace, la ciudad pierde su bonificación por guarnición. Si es un ataque cuerpo a cuerpo, la unidad puede recibir daño durante el combate, como si fuera uno normal.

DISPARO DE CIUDADES CONTRA ATACANTES

Cuando una ciudad haya construido murallas, obtendrá una fuerza de combate a distancia igual a su fuerza al principio del combate. Puede atacar a cualquier unidad enemiga que esté dentro de su alcance. Ten en cuenta que la fuerza de combate a distancia de una ciudad no decae a medida que recibe daño: sigue siendo igual a su fuerza inicial hasta que la capturen.

CURAR EL DAÑO DE LAS CIUDADES

Una ciudad se recupera en una pequeña proporción en cada turno, incluso en combate, mientras tenga una línea de suministro. Una línea de suministro es cualquier casilla adyacente a la ciudad que no se encuentre en la zona de control del enemigo. Si tu ciudad tiene muralla, solo puedes repararla usando el menú de producción y únicamente tras 3 turnos sin recibir daño.

CAPTURAR CIUDADES

Cuando los puntos de golpe de una ciudad lleguen a 0, cualquier unidad de cuerpo a cuerpo enemiga podrá entrar en ella, con independencia de las unidades que ya estén dentro. Cuando esto suceda, la ciudad será capturada. Normalmente el atacante tendrá la opción de destruir la ciudad o incorporarla a su imperio. Con independencia de lo que decida, la civilización que pierda la ciudad habrá recibido un serio revés. La excepción a esta regla es la capital de una civilización. Una capital no se puede destruir, solo capturar.

Consulta el apartado sobre Ciudades para obtener más información.

ARMAS DE ASEDIO

Hay ciertas unidades de combate a distancia que tienen la clasificación de "armas de asedio": catapultas, bombardas, etc. Estas unidades reciben bonificaciones al combate cuando atacan ciudades enemigas. Son vulnerables al combate cuerpo a cuerpo, por lo que deben ir acompañadas de unidades de cuerpo a cuerpo que las defiendan de los ataques enemigos.

Las armas de asedio son importantes. ¡Sin ellas es difícil capturar una ciudad que esté bien defendida!



GRANDES GENERALES

Los grandes generales son "grandes personajes" duchos en el arte de la guerra. Conceden bonificaciones al combate, tanto defensivas como ofensivas, a todas las unidades aliadas que haya a una casilla de distancia de su ubicación. Un gran general por sí mismo no es una unidad de combate, por lo que es mejor que lo apiles con una que sí lo sea para protegerlo. Si una unidad enemiga llega a entrar en una casilla en la que hay un gran general, este queda destruido.

Un gran general concede una bonificación al movimiento de +1 y una a la fuerza de combate de +5 a todas las unidades de combate terrestres aliadas que se encuentren hasta a 2 casillas de él. Tienen una habilidad adicional de "retirarse" una vez que es exclusiva de cada gran general. Por ejemplo, Sun Tzu crea una Gran obra de la literatura llamada "El arte de la guerra". Una vez usada, el gran general ya no podrá usarse y será eliminado del juego.

Los grandes generales se ganan obteniendo puntos de gran general, que se consiguen principalmente construyendo distritos de Campamento, aunque también se pueden lograr de otras formas. Consulta el apartado sobre Grandes personajes para obtener más información.

GRANDES ALMIRANTES

Los grandes almirantes son "grandes personajes" duchos en el arte de la guerra naval. Conceden bonificaciones al combate, tanto defensivas como ofensivas, a todas las unidades navales aliadas que haya a una casilla de distancia de su ubicación. Un gran almirante por sí mismo no es una unidad de combate, por lo que es mejor que lo apiles con una que sí lo sea para protegerlo. Si una unidad enemiga llega a entrar en una casilla en la que hay un gran almirante, este queda destruido.

Un gran almirante concede una bonificación al movimiento de +1 y una a la fuerza de combate de +5 a todas las unidades de combate navales aliadas que se encuentren hasta a 2 casillas de él. Tienen una habilidad adicional de "retirarse" una vez que es exclusiva de cada gran almirante. Por ejemplo, Temístocles crea un Cuatrirreme. Una vez usado, el gran almirante ya no podrá usarse y será eliminado del juego.

Los grandes almirantes se ganan obteniendo puntos de gran almirante, que se consiguen principalmente construyendo Puertos, aunque también se pueden lograr de otras formas. Consulta el apartado sobre Grandes personajes para obtener más información.

DAÑO EN COMBATE

Una unidad en perfecto estado tiene 100 puntos de golpe (PG). Cuando recibe daño en combate pierde PG y, si llega a 0, queda destruida.

Una unidad que ha recibido daño es más débil que una en perfecto estado y está más cerca de su destrucción. Siempre que sea posible, es una buena idea "rotar" las unidades dañadas y sacarlas del combate para darles tiempo a curarse antes de que vuelvan a entrar en la refriega. Obviamente, no siempre es posible.

EFECTOS DEL DAÑO

Una unidad que ha recibido daño es menos efectiva en su ataque que una unidad con toda su salud. Cuanto más daño reciba la unidad, menor es el daño (tanto cuerpo a cuerpo como a distancia) que puede causar a un enemigo.

CURAR DAÑO

Para curarse el daño, una unidad debe permanecer inactiva durante un turno. La cantidad de daño que se cura depende del lugar donde se encuentre.

En una ciudad: se cura 20 PG por turno.
En territorio amistoso: se cura 15 PG por turno.
En territorio neutral: se cura 10 PG por turno.
En territorio enemigo: se cura 5 PG por turno.
Ten en cuenta que ciertos ascensos acelerarán la velocidad de curación de una unidad.

CURACIÓN DEL DAÑO DE LAS UNIDADES NAVALES

Las unidades navales no se pueden curar a menos que estén en territorio amistoso, donde sanan 2 PG por turno.

EL BOTÓN "FORTIFICAR HASTA CURARSE"
Si una unidad está dañada, aparecerá el botón "Fortificar hasta curarse" en sus botones de acción. Si lo seleccionas, la unidad se fortificará y permanecerá donde esté hasta que se encuentre completamente curada. Consulta el apartado sobre Fortificaciones para obtener más información sobre los beneficios defensivos de esta acción.

PUNTOS DE EXPERIENCIA Y ASCENSOS
Una unidad que sobreviva a un combate obtendrá puntos de experiencia (PX). Cuando esta alcance una cantidad de PX determinada, podrás gastarlos para conseguirle "ascensos". En *Civilization VI*, hay una gran variedad de ascensos, y cada uno ofrece a las unidades ventajas especiales en combate.

ADQUISICIÓN DE PX MEDIANTE EL COMBATE
Una unidad gana PX por sobrevivir a cada asalto del combate. No tiene por qué ganarlo ni destruir al enemigo para recibir la experiencia: ya la gana por cada asalto que sobreviva.

Por lo general, las unidades reciben PX por entablar combates contra otras unidades militares, y también obtienen PX por librar un combate contra una ciudad.

Límites en relación a los bárbaros: cuando una unidad haya alcanzado un determinado nivel de PX, ya no recibirá más por combatir contra bárbaros.

OTROS MÉTODOS PARA OBTENER PX
Una unidad construida en un distrito de Campamento que tenga cuarteles (para las unidades regulares), establos (para las unidades de caballería) y otros edificios militares empezará con más PX una vez completada la construcción de la unidad. La bonificación depende de los edificios construidos (los cuarteles, los establos y los arsenales conceden sus propias bonificaciones). Además, determinados gobiernos, políticas y otros efectos especiales pueden otorgar PX a las unidades. Las unidades de reconocimiento obtienen PX por descubrir maravillas naturales en sus exploraciones.

GASTAR PX
Cuando una unidad ha conseguido suficientes PX para adquirir un ascenso, se activará el botón de ascender unidad en el panel de la unidad (siempre que le queden puntos de movimiento). Si seleccionas dicho botón, aparecerá una lista de los ascensos disponibles para la unidad. Selecciona un ascenso para escogerlo. Los PX se gastarán y la unidad adquirirá el ascenso de inmediato, lo cual consumirá un turno. Cuando una unidad reciba dos ascensos, podrás ponerle un nombre seleccionando el botón "Poner nombre a la unidad" del panel.

LISTA DE ASCENSOS
En *Civilization VI*, hay decenas de ascensos disponibles. Cada clase de unidad (de cuerpo a cuerpo, de caballería, a distancia, etc.) tiene su propio árbol de ascensos. Algunos requieren que una unidad haya adquirido otros ascensos previamente para estar disponibles.

Si un ascenso está disponible para una unidad, aparecerá en la lista cuando pulses el botón de ascender unidad.

Consulta el apartado de la Civilopedia sobre Ascensos para ver una lista completa de los mismos.

BÁRBAROS Y ALDEAS TRIBALES

Durante la primera parte del juego (pongamos, los 25-50 primeros turnos), gastarás gran parte de tu energía en explorar el mundo. Durante tus exploraciones encontrarás aldeas tribales y bárbaros. Las aldeas tribales son buenas; los bárbaros no.

ALDEAS TRIBALES

Las aldeas tribales están menos desarrolladas que otras civilizaciones, pero, en cualquier caso, resultan amistosas. Visitar aldeas tribales proporciona un beneficio aleatorio a la civilización de la primera unidad que pise su casilla. La aldea desaparecerá una vez entregados sus regalos.



BENEFICIOS DE LAS ALDEAS

Supervivientes

La aldea te otorga un constructor o un comerciante en tu ciudad más cercana o aumenta la población de la misma.

Ciencia

La aldea proporciona a tu civilización una tecnología gratis (por ejemplo, forja del bronce o mampostería), una mejora de tecnología (50% de la investigación necesaria para una tecnología) o incluso varias mejoras de tecnología.

Militar

Si la descubre una unidad militar herida, tu unidad obtiene una bonificación de salud. Esta aldea también puede conceder un batidor gratis o PX a la unidad descubridora.

Fe
Dependiendo de tu época, la aldea proporciona una cantidad pequeña, mediana o grande de fe.

Tesoro
La aldea proporciona oro a tu civilización.

Cultura
La aldea proporciona una reliquia gratis, o una o dos mejoras de principios gratis (50% de la cultura necesaria para un principio).

BÁRBAROS

Los bárbaros son grupos errantes de villanos que odian la civilización y todo lo que ella simboliza. Atacan tus unidades y ciudades y saquean tus mejoras. No son en absoluto amables.

A medida que tu civilización crezca, los bárbaros cada vez representarán una amenaza menor, pero al principio de la partida pueden llegar a ser un problema muy serio.

PUESTOS BÁRBAROS

Los bárbaros provienen de puestos que pueden aparecer aleatoriamente en cualquier casilla que no esté a la vista de una unidad. Cada unidad bárbara pertenece a su puesto base. Destruir ese puesto impedirá la proliferación de bárbaros en esa zona.

Hay 3 tipos de campamentos bárbaros:

Naval
Un campamento en la costa que genera unidades navales.

Caballería
Un campamento en el interior, cerca de un recurso de caballos.

Cuerpo a cuerpo
El resto de campamentos.



RECOMPENSAS POR DESTRUIR UN PUESTO
Una civilización puede ganar una recompensa en oro por dispersar un campamento bárbaro. Además, destruir el puesto te servirá para trabajar en la "mejora" de tecnología Forja del bronce, acelerando su investigación. Existe también el beneficio adicional de conseguir que dejen de generar más unidades bárbaras que, por supuesto, es la recompensa principal.

NUEVO PUESTO
Los campamentos bárbaros pueden aparecer en cualquier casilla neutral que no pueda ver una ciudad o unidad de una civilización. Si quieres impedir que los puestos bárbaros salgan como setas alrededor de tu civilización, amplía tus fronteras y coloca unidades en las colinas para mantener a la vista el máximo de terreno posible.

UNIDADES BÁRBARAS

Los puestos bárbaros pueden crear casi cualquier tipo de unidad del juego: desde guerreros a lanceros, pasando por cañones y tanques. Los bárbaros pueden crear las mismas unidades que las civilizaciones más avanzadas.

Todos los puestos generarán inicialmente un batidor que saldrá a la búsqueda de objetivos. Si un batidor bárbaro te ve, volverá a su puesto y empezará a crear unidades para una invasión o una incursión. Ten cuidado, porque serás su próximo objetivo. Si no actúas deprisa, no tardarás en ver a un grupo de bárbaros en tus fronteras, listos para destruir tus mejoras o para conquistar tu ciudad.

Por esta razón es tan importante barrer periódicamente la campiña que rodea tu civilización, para destruir los campamentos, antes de que sean peligrosos.

UNIDADES NAVALES BÁRBARAS
Los campamentos bárbaros costeros pueden crear unidades navales (una vez más, iguales a las de la civilización más avanzada). Estas unidades amenazarán tu costa, destruirán las mejoras navales y atacarán a las desventuradas unidades terrestres que se acerquen demasiado al litoral, e incluso asediarán tus ciudades costeras. Es importante mantener una armada para quitártelos de encima, aunque la mejor manera de detener estos ataques es destruir los campamentos costeros cercanos.

Aviso: si un barco bárbaro da con una unidad embarcada, la destruirá.

CIVILES CAPTURADOS
Si un bárbaro da con una unidad que no sea de combate (un colono o gran personaje), la capturará. Se la llevará a su campamento más cercano y cualquier jugador podrá recuperarla. ¡Si capturan a uno de tus civiles de esta manera, no dejes de perseguirlo y recuperarlo antes de que otro lo haga!

EL FINAL DE LOS BÁRBAROS
Los bárbaros pueden seguir en juego hasta el final de la partida. Sin embargo, a medida que se adquieran los territorios, los bárbaros tendrán menos tierras disponibles para sus campamentos. Si se civiliza todo el mundo, desaparecerán.

CIUDADES

Las ciudades resultan vitales para el éxito de tu civilización. Permiten crear unidades, distritos, edificios, maravillas y proyectos. Están donde tu civilización podrá investigar nuevas tecnologías y principios, además de obtener riqueza. No podrás ganar si no cuentas con ciudades poderosas y bien situadas.

CÓMO CONSTRUIR CIUDADES
Las ciudades las construyen las unidades de colonos. Si el colono se encuentra en un lugar donde se puede construir una ciudad, aparecerá el botón de la acción "Fundar ciudad". Selecciónalo, y el colono desaparecerá y será sustituido por la nueva ciudad.

DÓNDE CONSTRUIR CIUDADES
Las ciudades deberían construirse en lugares con abundancia de alimentos y de producción, y con acceso a recursos estratégicos. Es fundamental al principio de la partida construir una ciudad en un hexágono con acceso al agua, como un río o una casilla costera, ya que el agua es muy importante para una población en crecimiento. Sin agua, condenarás a tu pueblo a vivir una existencia dura en una pequeña ciudad. Las ciudades construidas sobre colinas reciben una bonificación defensiva que hace que sean más difíciles de capturar por los enemigos.

Más avanzada la partida, cuando hay menos ubicaciones disponibles para crear una ciudad cerca del agua debido a la cantidad de ciudades en el mapa, puedes suministrar agua a una nueva ciudad construyendo un distrito de Acueducto, siempre que haya montañas, ríos o un oasis a 2 casillas o menos de la ciudad. Elige bien las ubicaciones.

Existe una importante restricción: no puedes construir una ciudad a menos de 3 casillas de otra ciudad o adyacente a los límites de la ciudad de otra civilización.

EL ESTANDARTE DE LA CIUDAD

El estandarte de la ciudad aparece en el mapa principal. Te proporciona una instantánea útil sobre lo que está sucediendo en la ciudad. Muestra información sobre la fuerza de la ciudad, si tiene murallas, la cantidad de turnos que le quedan para crecer, lo que produce la ciudad y la religión que se profesa. Si seleccionas el estandarte de la ciudad de otra civilización, podrás ver su pantalla de diplomacia.

LA PANTALLA DE LA CIUDAD

Selecciona el estandarte de una ciudad para abrir su pantalla. Aquí podrás "ajustar al milímetro" el control que tienes sobre cada ciudad. La pantalla de la ciudad contiene los siguientes elementos:



BOTONES DE OPCIONES DE LA CIUDAD

Al principio del panel de la ciudad aparecen los botones "Detalles de la ciudad", "Comprar casillas", "Administrar ciudadanos", "Comprar un elemento con oro", "Comprar un elemento con fe" y "Cambiar producción".

DETALLES DE LA CIUDAD

Esta opción activa un panel muy útil, que ofrece información sobre todos los aspectos de tu ciudad, como crecimiento de ciudadanos, servicios, alojamiento, edificios, distritos, maravillas, etc.

CRECIMIENTO DE CIUDADANOS

Este panel muestra el crecimiento de tu población, la cantidad de alimentos que obtienes y los que consumes. Asegúrate de que tu pueblo esté bien alimentado. Si hay más ciudadanos que alimentos, la población empezará a disminuir.

SERVICIOS

Este panel muestra el nivel de felicidad de tu población y desglosa todos los servicios. La felicidad mide la satisfacción de los habitantes de una ciudad, y depende de que su población disponga de los servicios esperados. Por cada 2 de Población se necesita 1 de Servicios, empezando desde 3 de Población. Una ciudad satisfecha no recibirá ningún modificador, pero una feliz aumentará su crecimiento en un 10% y su rendimiento en un 5%. Una ciudad eufórica aumentará el crecimiento en un 20% y el rendimiento en un 10%. Por otro lado, tener pocos servicios causará descontento en tus ciudadanos, y el crecimiento y el rendimiento recibirán modificadores negativos. Si llegas al nivel de malestar, el crecimiento se detendrá y podrían aparecer partisanos rebeldes en la ciudad.

Los servicios pueden provenir de fuentes muy diferentes. Cada recurso de lujo aporta 1 Servicio a la ciudad. El número de ciudades que se benefician de esta bonificación varía según la época del recurso. La Arena, construida en el Complejo de ocio, proporciona servicios a la ciudad en la que se ubica. El Zoo y el Estadio también proporcionan servicios, pero de carácter regional. Algunas maravillas también los proporcionan, al igual que unas cuantas creencias religiosas y políticas.

ALOJAMIENTOS

Este panel muestra cuánta población puede albergar tu ciudad. Si tu población está alcanzando el límite de alojamientos, el crecimiento se ralentizará de forma drástica. Puedes obtener más alojamiento mediante distintas fuentes, como edificios, principios y distritos. Además, puedes obtener alojamientos gracias a las granjas, al acceso a agua potable y a algunos grandes personajes.

DESGLOSE DE LA CIUDAD

Este panel muestra todos los distritos, edificios, maravillas y puestos comerciales que hay en la ciudad y su territorio circundante.

RELIGIÓN

Este panel muestra una lista detallada de todas las religiones que existan en tu ciudad, incluidos tu panteón y tu religión, así como cualquier religión "intrusa".

COMPRAR CASILLAS

Esta opción activa la lupa de Comprar casillas, con la que puedes comprar una casilla si te lo puedes permitir. Selecciona este botón y te mostrará el precio de la casilla (ten en cuenta que el precio irá aumentando con cada casilla que compres). Las casillas que estén disponibles para ser compradas aparecerán con símbolos, y el cursor cambiará al modo “Comprar casilla”. Selecciona una casilla disponible para comprarla.

ADMINISTRAR CIUDADANOS

Esta opción activa la lupa de Administrar ciudadanos, que te permite reasignar ciudadanos a diferentes casillas. Consulta el apartado Tus ciudadanos trabajando que aparece más adelante para obtener más información.

COMPRAR UN ELEMENTO CON ORO
Si tienes bastante oro, puedes comprar una unidad o construir inmediatamente.

CAMBIAR PRODUCCIÓN
Si has cambiado de opinión o necesitas revisar tus prioridades de producción por un cambio en tu situación, puedes hacerlo seleccionando el botón de Producción.

RENDIMIENTO DE LA CIUDAD
Esta barra horizontal situada justo debajo de los botones de opciones de la ciudad muestra la cantidad de alimentos, producción, fe, oro, ciencia y cultura que está produciendo la ciudad. Cada uno de ellos es un botón radial que te permite "concentrar" a los ciudadanos si quieres dar prioridad a un determinado rendimiento sobre otro. Pulsa la palanca izquierda para desplazarte a un botón radial y pulsa "A" para dar la prioridad; pulsa de nuevo para restringirla y pulsa una tercera vez para restablecer la opción predeterminada.

TÍTULO DE LA CIUDAD
El título de la ciudad muestra su nombre.

ESTADÍSTICAS DE LA CIUDAD
Muestra las estadísticas actuales según el número de edificios, el número de ciudadanos religiosos, los servicios y la capacidad de alojamiento.

EL MENÚ DE PRODUCCIÓN
Muestra el elemento (unidad, edificio, maravilla o proyecto) que se encuentra actualmente en producción, así como sus efectos y estadísticas en la partida y el número de turnos necesarios para completar la construcción. Selecciona el icono de Producción para ordenar a la ciudad que cese la producción del elemento actual y cambie a otro.

COMPRAR
Selecciona "Comprar" para ordenar a la ciudad que compre un elemento. Cuando aparezca el menú de compra, selecciona un elemento para comprarlo. Ten en cuenta que la ciudad no compra el elemento en el que esté trabajando en ese momento y que, tras la compra, la ciudad continuará construyendo el elemento (a menos que le resulte imposible). Supón que una ciudad está trabajando en un arquero y le quedan 4 turnos para terminarlo; si compras otro arquero, obtendrás el que has comprado inmediatamente y el que estaba en construcción lo recibirás 4 turnos después. A no ser, claro, que cambies la producción tras adquirir al primer arquero.

UNIDADES EN LAS CIUDADES

UNIDADES DE COMBATE

Solo un tipo de unidad de combate puede ocupar una ciudad al mismo tiempo (naval, terrestre o de apoyo). Se dice que dicha unidad constituye la "guarnición" de la ciudad y le concede una bonificación defensiva importante. Otras unidades de combate pueden cruzar la ciudad, pero no pueden terminar su turno en ella (por lo que, si construyes una unidad de combate en una ciudad que ya tenga guarnición, tendrás que sacar a una de las dos antes de que acabe tu turno).

UNIDADES CIVILES

Solo una unidad civil (constructor, colono, comerciante no asignado o gran personaje) puede ocupar la ciudad al mismo tiempo. Las demás podrán cruzarla, pero no podrán terminar su turno en ella.

UNIDADES DE APOYO

Solo una unidad de apoyo (ariete, torre de asedio, antiaéreo, etc.) puede ocupar la ciudad al mismo tiempo. Las demás podrán cruzarla, pero no podrán terminar su turno en ella.

Así, una ciudad puede tener como máximo 3 unidades al final del turno: una de combate, una de apoyo y otra no combatiente (o "civil").

CONSTRUIR EN LAS CIUDADES

En una ciudad se pueden construir edificios, maravillas y unidades, pero solo se puede construir uno de ellos a la vez. Cuando se termine la construcción, aparecerá el mensaje “ELEGIR PRODUCCIÓN”. Selecciónalo para acceder al menú de construcción de la ciudad y elegir el próximo elemento.

EL MENÚ DE CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDAD

El menú de construcción de la ciudad muestra todas las unidades, edificios y maravillas que puedes construir en ella en ese momento. A medida que tu tecnología y tus principios progresen, se añadirán nuevos elementos a la lista y desaparecerán los que se vayan quedando obsoletos. También se indican cuántos turnos quedan para completar la construcción.

Si aparece una entrada sombreada, es que en ese momento no puedes construir dicho elemento. Resáltala para ver qué te falta.

CAMBIAR UNA CONSTRUCCIÓN

Si deseas cambiar lo que se esté construyendo, puedes hacerlo en la pantalla de la ciudad, o pulsando sobre el icono del elemento, a la derecha del estandarte de la ciudad. La producción que ya se haya gastado en el primer elemento no revertirá en el nuevo. No obstante, permanecerá "registrada", por lo que si posteriormente ordenas a la ciudad que reanude la construcción del primer elemento, podrás continuar desde donde se había detenido.

CREACIÓN DE UNIDADES

En una ciudad puedes construir cualquier cantidad de unidades (siempre y cuando tengas los recursos necesarios y la unidad no se haya vuelto obsoleta). Como en una ciudad solo puedes tener una unidad de combate, una de apoyo y una no combatiente (o "civil") al mismo tiempo, es posible que tengas que sacar a una unidad de la ciudad en cuanto al construyas.

DISTRITOS Y EDIFICIOS

En *Civilization VI*, los edificios ya no se encuentran atrapados en el centro urbano, sino que pueden extenderse por el territorio como parte de tus distritos. El mapa es más importante que nunca, ya que te enfrentas a importantes decisiones de colocación estratégica. El Campus y el Lugar sagrado reciben mejoras especiales de

rendimiento si se ponen cerca de montañas (ciencia al Campus y fe al Lugar sagrado), pero solo el primero se beneficia también de estar cerca de una selva tropical.

CONSTRUCCIÓN DE DISTRITOS

Cuando una ciudad esté lista para construir un nuevo elemento, se mostrará su menú de producción. Si hay un distrito disponible para ser construido, aparecerá en este menú. Selecciona el distrito para ordenar a la ciudad que inicie la construcción y se muestre la lupa de colocación del distrito. Aquí dispondrás de un resumen de los rendimientos ofrecidos por las casillas que rodean tu centro urbano, lo que te permitirá elegir mejor dónde situar el nuevo distrito. La lupa también te mostrará qué casillas no están disponibles, ya que algunos distritos tienen unos requisitos de construcción muy específicos (por ejemplo, no puedes construir un campamento al lado de un centro urbano). Si ves una ubicación buena cerca pero aún no es tuya, puedes comprar la casilla desde la lupa y empezar la construcción del distrito.

BONIFICACIONES POR ADYACENCIA

Como se ha explicado anteriormente, todos los distritos pueden recibir una bonificación por adyacencia en función de su ubicación en el mapa.

Campus
Bonificación normal por su ubicación adyacente a montañas. Bonificación menor por situarse junto a una selva tropical.

Lugar sagrado
Bonificación importante por su ubicación adyacente a una maravilla natural y una bonificación normal por situarse junto a montañas. Bonificación menor si está cerca de un bosque.

Centro comercial
Bonificación importante por su ubicación adyacente a un río o un puerto. Bonificación menor por situarse junto a otros distritos.

Teatro
Bonificación normal por su ubicación adyacente a maravillas. Bonificación menor por situarse junto a una selva tropical u otro distrito.

Puerto
Bonificación normal por su ubicación adyacente a recursos marítimos. Bonificación menor por situarse junto a otros distritos.

Zona industrial
Bonificación normal por su ubicación adyacente a minas y canteras. Bonificación menor por situarse junto a otros distritos.

Campamento
No se puede construir junto al centro urbano u otro distrito de campamento.

Acueducto
Debe colocarse en un solo hexágono entre el centro urbano y una fuente de agua, y en donde haya montañas, ríos y lagos. Es posible que la fuente de agua no pase por el centro urbano.

Aeródromo
No se puede construir sobre una colina.

Puerto espacial
No se puede construir sobre una colina.

EDIFICIOS

Cuando hayas construido un distrito, podrás llenarlo de edificios, que se construyen desde el menú de producción, de igual manera que los distritos. Algunos edificios tienen requisitos, como otros edificios, tecnologías o principios; estos edificios no serán visibles en el menú de producción.

Verás que hay algunos edificios disponibles antes de colocar distritos, como el monumento. Estos edificios se ubican en el centro urbano.

MARAVILLAS

Las maravillas son un tipo de edificio especial que ocupa un hexágono entero y tiene un impacto significativo en el juego.

EL PALACIO

El palacio es un edificio especial, parte edificio, parte maravilla, que aparece en la primera ciudad que construyas. Esto la convertirá en la capital de tu imperio. Si la capital resulta capturada, el palacio se reconstruirá en otra ciudad, que se convertirá en la nueva capital. Si posteriormente recuperas tu capital original, el palacio se trasladará de nuevo a ella.

El palacio proporciona una pequeña cantidad de producción, ciencia, oro y cultura a tu civilización, así como un único espacio de gran obra.

MANTENIMIENTO

Casi todos los edificios tienen un coste de mantenimiento por turno para estar en perfecto estado. Puedes revisar los distintos costes de mantenimiento en el apartado sobre Edificios de la Civilopedia, o en la ventana informativa de cada edificio en el menú de producción.

TRABAJAR LA TIERRA

Las ciudades prosperan en función del territorio que las rodea. Sus ciudadanos trabajan la tierra y obtienen alimentos, riqueza, producción y ciencia de las casillas. Los ciudadanos pueden trabajar en casillas que estén dentro de las fronteras de tu civilización y a 3 casillas de distancia. Solo una ciudad puede trabajar una casilla en concreto, aunque esta se encuentre a tres casillas de distancia de más de una ciudad.

ASIGNAR CIUDADANOS A TRABAJAR LA TIERRA

Al ir creciendo, la ciudad distribuirá automáticamente a los ciudadanos para que trabajen en los alrededores, con el fin de obtener una mezcla equilibrada de alimentos, producción y riqueza. Puedes ordenar a los ciudadanos que trabajen en otras casillas. Por ejemplo, si quieres que una ciudad en particular se dedique a generar oro o producción. Consulta el apartado sobre la Pantalla de la ciudad, más arriba.



MEJORAR LA TIERRA

Aunque ciertas casillas proporcionan de por sí gran cantidad de alimentos, riqueza y demás factores, muchas se pueden "mejorar" para que proporcionen todavía más. Debes crear constructores para mejorar las tierras. Cuando tengas un constructor, podrás ordenarle que construya mejoras, como granjas, minas o plantaciones, para que la tierra que rodea a tus ciudades sea más productiva. Cada constructor puede realizar 3 acciones (como construir una mejora). Algunas civilizaciones tienen habilidades especiales que permiten a sus constructores hacer más. Por ejemplo, los constructores creados en China pueden realizar 4 acciones y contribuir directamente a producir una maravilla.

Consulta el apartado sobre Constructores para obtener más información.

ESPECIALISTAS

Cuando se crea una ciudad, todos los ciudadanos (su población) trabajarán en las casillas que la rodean para generar alimentos, producción, oro, etc. Posteriormente, puedes construir distritos y edificios que te permitan reasignar a algunos ciudadanos para que trabajen en los distritos como especialistas.

Por ejemplo, el Campus puede albergar 3 edificios y puedes asignar un "científico" especialista a cada edificio que hayas construido en él. Por tanto, si has construido una biblioteca o una universidad, puedes asignar 2 "científicos" especialistas. (Ten en cuenta que no todos los edificios proporcionan especialistas; consulta el apartado sobre Edificios de la Civilopedia.)

Hay cuatro clases distintas de especialistas. El tipo de especialista en que se convierte un ciudadano depende del tipo de edificio al que sea asignado.

Artista
Los artistas especialistas producen cultura y son asignados a edificios relacionados con la misma, como los museos.

Ingeniero
Los ingenieros especialistas suministran producción y son asignados a distritos de Zona industrial, con edificios relacionados con la producción, como talleres y fábricas.

Mercader
Los mercaderes especialistas proporcionan oro y son asignados a distritos de Centro comercial, con edificios relacionados con la riqueza, como mercados y bancos.

Científico
Los científicos especialistas producen ciencia y son asignados a distritos de Campus, con edificios relacionados con la ciencia, como bibliotecas y universidades.

Sacerdote
Los sacerdotes especialistas producen fe y son asignados a distritos de Lugar sagrado, con edificios relacionados con la fe, como santuarios y templos.

ASIGNACIÓN DE ESPECIALISTAS

Para asignar un especialista, ve a la pantalla de la ciudad y pulsa el botón “Administrar ciudadanos”.
A continuación, selecciona el icono de Ciudadano del distrito para añadir un especialista. Un ciudadano dejará de explotar una casilla y pasará a trabajar en el distrito. Si vuelves a seleccionar el espacio, quitarás al ciudadano del edificio y lo volverás a asignar a trabajar los campos.

Consulta la sección sobre la Pantalla de la ciudad para obtener más información sobre la asignación de ciudadanos a trabajar en casillas y los especialistas.

EFECTOS DE ASIGNAR ESPECIALISTAS EN LA PRODUCCIÓN DE LA CIUDAD.

Recuerda que un ciudadano que esté trabajando en una casilla genera algo para la ciudad, ya sean alimentos, producción, oro, cultura o ciencia. Cuando este ciudadano se convierta en especialista, dejará de explotar la casilla y se perderá lo que estuviera produciendo. Por tanto, es una buena idea repasar la generación de alimentos, oro y producción de la ciudad después de crear especialistas para asegurarte de que pueda permitirse la pérdida de producción.

CIUDADANOS DESEMPLEADOS
Si un ciudadano no está asignado a trabajar en los campos y no es un especialista, entonces está "desempleado". Seguirá dando +1 de oro a su ciudad, pero consumirá tantos alimentos como los ciudadanos empleados.

COMBATE EN LAS CIUDADES
Las ciudades pueden ser atacadas y conquistadas por unidades enemigas. Cada ciudad cuenta con una estadística de "Fuerza de combate" que se determina según su ubicación, tamaño y las unidades militares de guarnición existentes, además de sus edificios defensivos, como las murallas. Cuanto mayor sea el valor defensivo de una ciudad, más difícil será conquistarla. A no ser que sea extremadamente débil o que una unidad atacante sea sumamente fuerte, harán falta varios turnos para conquistar una ciudad.

Consulta el apartado sobre Combate para obtener más información acerca de la guerra en general.

ATACAR UNA CIUDAD
Para atacar una ciudad enemiga, ordena a tu unidad de cuerpo a cuerpo que entre en el hexágono de dicha ciudad, lo cual iniciará el combate entre ellas. Tanto la unidad como la ciudad pueden recibir daño. Si los puntos de golpe de tu unidad llegan a 0, quedará destruida. Si los puntos de golpe de la ciudad llegan a 0, tu unidad la capturará.

ATACAR CON UNIDADES DE COMBATE A DISTANCIA
Aunque puedes atacar una ciudad y desgastarla con unidades de combate a distancia, solo podrán capturarla si mueves una unidad de cuerpo a cuerpo dentro de ella. De modo similar, las unidades acuáticas y las aéreas no pueden capturar una ciudad, aunque pueden desgastar sus defensas hasta hacer que desaparezcan.

Consulta las secciones sobre Combate aéreo y marítimo para más información.

DEFENDER UNA CIUDAD
Puedes hacer varias cosas para mejorar las defensas de una ciudad. Puedes "guarnecerla" con una unidad militar fuerte. Una unidad de cuerpo a cuerpo aumentará considerablemente la fuerza defensiva de la ciudad, mientras que una de combate a distancia permite disparar desde ella contra las unidades enemigas que haya cerca.

También puedes levantar murallas que mejoren la fuerza de la ciudad y cañonear a las unidades enemigas. Además, una ciudad construida en una colina recibe una bonificación defensiva.

No obstante, por muy poderosa que sea una ciudad, es muy importante tener unidades fuera de ella. Dichas unidades pueden apoyar a la ciudad, atacar a las unidades enemigas y evitar que la rodeen y corten tu línea de suministro, lo cual impedirá que la ciudad se recupere.

Consulta el apartado sobre Combate para obtener más información.

CONQUISTAR UNA CIUDAD

Cuando una de tus unidades llega a una ciudad enemiga, tienes dos opciones: destruirla o anexionártela y convertirla en parte de tu imperio. Ten en cuenta que ambas pueden tener consecuencias en tu relación con otras civilizaciones.

DESTRUIR UNA CIUDAD

Si destruyes una ciudad, desaparecerá. Para siempre. Todos sus edificios, maravillas y ciudadanos quedarán destruidos. Destruir una ciudad, por muy bien que te haga sentir, puede tener consecuencias diplomáticas catastróficas. Tu puntuación de belicismo se triplica con otras civilizaciones si arrasas la ciudad.

Ciudades indestructibles

No puedes destruir ciudades que tú mismo hayas fundado. Además, las capitales no pueden ser destruidas por nadie.

ANEXIONARSE UNA CIUDAD

Si te anexionas una ciudad, la conviertes en parte de tu imperio. Tienes el control absoluto sobre ella, como si la hubieras construido tú. La única contrapartida a la anexión es que aumenta tu puntuación de belicismo respecto a otras civilizaciones. Por ejemplo, en la Época Clásica solo aumenta una pequeña cantidad, porque la guerra formaba parte de la vida. Pero en la Revolución Industrial, el aumento es importante, pues tu actuación se considera "incivilizada". Cuanto mayor sea tu puntuación de belicismo, menos confiarán en ti las demás civilizaciones. Si es demasiado alta, quizá decidan denunciarte, o incluso emprender acciones militares contra ti. Sé prudente en tus decisiones.

ALIMENTOS, AGUA Y CRECIMIENTO

La abundancia de alimentos y agua es esencial para el auge de la civilización humana. Los primeros humanos tuvieron que invertir prácticamente cada momento de vigilia en la caza y la obtención de comida para ellos, su familia o su tribu, lo cual les dejaba poco tiempo o energía para otros logros, como realizar pinturas rupestres, crear un lenguaje escrito o descubrir leptones. Cuando hay disponible un excedente de alimentos y agua, cualquier cosa es posible.

CIUDADES Y ALIMENTOS

Una ciudad precisa 2 de alimentos por ciudadano (otra forma de llamar a la población) y por turno para evitar la hambruna. Una ciudad consigue alimentos (además de otros productos y oro) asignando a sus ciudadanos a trabajar las casillas de tierra que rodean la ciudad. La ciudad puede trabajar en cualquier punto a 3 casillas o menos de distancia, siempre que se encuentre dentro de las fronteras de la civilización y que otra ciudad no esté trabajando ya allí.

Si se deja a su propio arbitrio, la ciudad destinará todos los ciudadanos que necesite a la obtención de alimentos. Si no hay bastantes disponibles, la ciudad sufrirá una hambruna y empezará a perder población hasta que pueda mantenerse por sí misma de nuevo.

ASIGNAR MANUALMENTE CIUDADANOS A TRABAJAR LA TIERRA

Puedes asignar manualmente a los ciudadanos a trabajar en casillas concretas. Por ejemplo, pidiéndole a la ciudad que centre sus esfuerzos en obtener más alimentos para aumentar la población, o en la producción o el oro. Consulta el apartado sobre la Pantalla de la ciudad para obtener más información.

ALIMENTOS Y SERVICIOS

Aunque puedes usar los alimentos para mantener alimentada a la población y fomentar su crecimiento, si no proporcionas suficientes servicios para que estén felices, el crecimiento se ralentizará, independientemente de la cantidad de alimentos que suministres.

CONSEGUIR MÁS ALIMENTOS

Ciertas casillas proporcionan más alimentos que otras, y las ciudades que están cerca de una o más de ellas crecerán más rápido. Además, los constructores pueden "mejorar" muchas casillas con granjas, lo cual aumentará su producción de alimentos.

MEJORES CASILLAS DE ALIMENTOS

Recursos adicionales

Las casillas con recursos "adicionales" proporcionan muchos alimentos cuando un constructor realiza una mejora apropiada. Entre ellas se encuentran los plátanos, el ganado, los ciervos, el pescado y el trigo. Consulta los apartados sobre Constructores y Recursos para obtener más información.

Casillas de oasis

Los oasis proporcionan muchos alimentos, especialmente en comparación con el desierto donde suelen encontrarse.

Terrenos de aluvión

Los terrenos de aluvión proporcionan muchos alimentos, pues las inundaciones crean tierras fértiles.

Pradera y selvas tropicales

Estas casillas también proporcionan una buena cantidad de alimentos.

Mejoras

Los constructores pueden construir granjas en la mayoría de casillas disponibles, lo cual mejora su producción de alimentos.

EDIFICIOS, MARAVILLAS Y POLÍTICAS SOCIALES

Ciertos edificios, maravillas y políticas afectarán a la cantidad de alimentos que una ciudad produce o la cantidad que necesita en su "reserva de crecimiento" para crecer (ver más adelante).

CRECIMIENTO URBANO

Cada turno, los ciudadanos de una ciudad recogen una determinada cantidad de alimentos de la tierra que hay alrededor, o de otras fuentes, tal y como se ha descrito anteriormente. Los ciudadanos tienen derecho preferente sobre esos alimentos y consumirán 2 de Alimentos por cada punto de población (por tanto, una ciudad con 7 de Población consumirá 14 de Alimentos). Todos los alimentos restantes se destinarán a la "reserva de crecimiento de la ciudad".

LA RESERVA DE CRECIMIENTO DE LA CIUDAD

La reserva de crecimiento de la ciudad contiene todo el excedente de alimentos producido por cada ciudad cada turno. Cuando los alimentos llegan a una cantidad determinada, la población de la ciudad (los ciudadanos) aumentará en 1. La reserva de crecimiento se vaciará y el proceso volverá a empezar. La cantidad de alimentos necesaria para el crecimiento poblacional aumenta significativamente a media que la ciudad crece.

El panel "Detalles de la ciudad" que hay en la pantalla de la ciudad te indica los turnos que quedan para que esta crezca. La sección "Alimentos" que hay en él te indica cuántos alimentos produce la ciudad por turno.

COLONOS Y PRODUCCIÓN DE ALIMENTOS

Solo se pueden crear colonos en ciudades de tamaño 2 o superior. La población de la ciudad se reduce en 1 al completarse.

TECNOLOGÍA

La tecnología es una de las fuerzas impulsoras de la civilización. Los avances tecnológicos en la agricultura y la pesca hacen que las ciudades se desarrollen y prosperen. Los avances tecnológicos en el armamento y la construcción permitieron a algunas ciudades expulsar a los celosos bárbaros que querían robar su comida y saquear sus riquezas. Los avances tecnológicos en medicina e higiene combatieron otra gran amenaza para la civilización: las enfermedades.

Adquieres tecnología mediante la acumulación de "Ciencia", que representa la cantidad de ciencia que tiene tu civilización. Cada turno, tu civilización genera una cantidad de ciencia que puede usar para investigar. Aprender una tecnología cuesta una cantidad determinada de ciencia. Cuanta más generes en cada turno, más rápido podrás investigar cada tecnología.

TECNOLOGÍA Y CIENCIA

En *Civilization VI*, cada tecnología que adquieres te da acceso a una unidad, edificio, recurso o maravilla avanzados, así como a otros beneficios tangibles, haciendo que tu civilización sea mucho más poderosa.



Adquieres tecnología mediante la acumulación de "Ciencia", que representa la cantidad de ciencia que tiene tu civilización. Cada turno, tu civilización suma una cantidad a su reserva de ciencia. Aprender una tecnología cuesta una cantidad determinada de ciencia. Cuando acumulas suficiente, adquieres esa tecnología. Cada nueva tecnología vacía tu reserva de ciencia, por lo que debes empezar de nuevo a acumularla para la siguiente tecnología.

¿DE DÓNDE PROVIENE LA CIENCIA?

La ciencia proviene de los ciudadanos (la población de tus ciudades). Cada turno obtienes una cantidad base de ciencia igual al total de población de todas tus ciudades. Cuanto más grandes sean, más ciencia generarás. Además de la cantidad generada por la población, obtienes 2 de Ciencia por el palacio. Puedes conseguir más si construyes determinados edificios o maravillas, o si adoptas determinadas políticas.

AUMENTAR LA CANTIDAD DE CIENCIA Y ACELERAR LA INVESTIGACIÓN

Aquí tienes algunas maneras de acelerar la investigación (o la adquisición de tecnología).

Aldeas tribales

Algunas aldeas tribales te conceden nueva tecnología. No es seguro, pero es otro buen motivo para buscarlas y apoderarte de ellas antes que nadie.

Mercado

Las rutas comerciales pueden generar ciencia de las ciudades-estado científicas, o de ciudades de otras civilizaciones con distritos de Campus.

Distritos y edificios

Puedes construir un distrito de Campus en cada ciudad con edificios que sirvan para que adquieras más ciencia. Por ejemplo, la biblioteca te da +2 a Ciencia por turno, un punto de Gran científico por turno y te permite asignar a un Científico especialista (consulta el apartado sobre Especialistas para obtener más información).

Maravillas

Ciertas maravillas aumentarán enormemente la tecnología de tu civilización. La maravilla Gran Biblioteca otorga +2 a Ciencia por turno y toda la tecnología de la Antigüedad y Época Clásica reciben una mejora gratis. Consulta el apartado sobre Maravillas de la Civilopedia para obtener más información.

Gran científico

Cuando obtienes un gran científico, este puede proporcionarte todo tipo de bonificaciones de ciencia, dependiendo del que elijas. Por ejemplo, Albert Einstein activa una mejora para una tecnología al azar de la Época Moderna o de la Era Atómica, y otorga +4 a Ciencia para todas tus universidades.

Políticas

Varias políticas del juego otorgan ciencia adicional si se aplican a tu gobierno. Por ejemplo, la política de Investigación militar otorga +1 a Ciencia para la academia militar y el puerto marítimo.

ELEGIR UNA TECNOLOGÍA QUE ESTUDIAR

Cuando hayas construido tu primera ciudad, aparecerá el menú "Elegir investigación", donde deberás seleccionar qué tecnología quieres estudiar. Tarde o temprano conseguirás bastante ciencia para aprender esa tecnología y volverá a aparecer ese menú para que elijas la siguiente. Hay más de 65 tecnologías que estudiar y, si las aprendes todas, podrás empezar a investigar las "Tecnologías futuras" para aumentar tu puntuación de la partida.

EL MENÚ DE INVESTIGACIÓN

Cuando tengas que elegir una nueva tecnología, aparecerá el icono del selector de investigación en el círculo de la parte inferior derecha de la pantalla. Pulsa X para abrir el menú de investigación. En la parte superior aparece la tecnología que acabas de aprender. Debajo se encuentra el botón "Abrir árbol tecnológico" (más adelante hablaremos de él) y, más abajo, la lista de tecnologías que tienes disponibles en ese momento. Cada tecnología muestra el número de turnos que te llevará obtenerla, así como los iconos que representan los diversos edificios, mejoras, maravillas y demás que esa tecnología permite o "desbloquea". Puedes pulsar sobre el botón "-" después de seleccionar un icono o una tecnología para obtener más información.



Selecciona una tecnología si quieres investigarla. Desaparecerá el menú "Elegir investigación" y aparecerá un gran icono en la esquina superior izquierda de la pantalla en el que se te mostrará la tecnología que estás investigando y el tiempo que necesitas para completarla.

CAMBIAR LA INVESTIGACIÓN

En cualquier momento puedes cambiar la tecnología que estés investigando. Para ello, selecciona el icono de la tecnología del menú de la bandeja izquierda después de abrir el menú con el botón "L". Volverá a aparecer el menú "Elegir investigación", en el que podrás escoger cualquier tecnología que aparezca como disponible. Más tarde podrás retomar la primera tecnología en el punto en que la dejaras, ya que la investigación previa y los turnos dedicados a ella no se pierden.

TECNOLOGÍAS DISPONIBLES

Al principio de la partida, hay solo unas cuantas tecnologías disponibles para que las investigues, como la ganadería, la astrología, la alfarería, la minería y la navegación a vela. Todas las demás tienen como requisito una o más tecnologías, que debes aprender para poder acceder a ellas. Cuando hayas aprendido sus requisitos, la nueva tecnología pasará a estar disponible y aparecerá en el menú "Elegir investigación".

Por ejemplo, la tecnología de riego y la de escritura requieren que conozcas la de alfarería para poder aprenderlas. Si estudias alfarería, esa tecnología desaparecerá del menú "Elegir investigación" (porque ya la conoces) y se añadirán las de riego y escritura.

Algunas tecnologías tienen como requisito el conocimiento de 2 o 3 tecnologías previas para poder desbloquearlas. Estas no aparecerán hasta que no hayas aprendido todas las tecnologías necesarias.

EL GRAN ÁRBOL TECNOLÓGICO

Para ver cómo funciona todo esto en el juego, consulta el asombroso árbol tecnológico. En él se muestran todas las tecnologías que puedes obtener y sus interrelaciones. Selecciona una tecnología para ordenarle a tu civilización que la investigue. Si tu civilización desconoce las tecnologías requeridas para obtenerla, las investigará antes. El árbol tecnológico trazará la ruta más rápida hasta la tecnología solicitada, e investigarás los requisitos necesarios en el orden mostrado.

Se puede acceder a este árbol mediante el menú "Elegir investigación", o abre el menú de la bandeja izquierda pulsando el botón "L" y luego pulsando "A" para seleccionar el icono de la tecnología.

LA VICTORIA CIENTÍFICA

Cuando hayas aprendido suficiente tecnología, podrás construir una serie de cohetes para enviarlos a una colonia en Marte. Si lo haces antes de que otra civilización consiga cualquier tipo de victoria, te harás con la victoria científica.

Consulta el apartado sobre Victoria para obtener más detalles acerca de las diversas maneras de conseguir la victoria en *Civilization VI*.

CULTURA

La cultura es una medida del compromiso y el aprecio que tu civilización tiene por las artes y las humanidades. Todo cuenta, desde las pinturas rupestres a los moáis de la isla de Pascua. En este juego, la cultura es la forma de avanzar por el árbol de principios, que desbloquea nuevas políticas y gobiernos. También es la forma de ampliar el tamaño de los territorios de tus ciudades. Cuanta más cultura generes, más rápido ampliarás tus fronteras.

Pero lo más importante es que la cultura puede ser otro camino hacia la victoria.

PRINCIPIOS Y CULTURA

En *Civilization VI*, cada principio que obtengas permitirá a tu civilización acceder a políticas y a gobiernos, además de algunos edificios, distritos y avances diplomáticos.



Al igual que ocurre con el árbol tecnológico y la ciencia, para obtener principios debes acumular cultura. Cada turno tu civilización suma una cantidad de cultura a su reserva. Aprender un principio cuesta una cantidad determinada de ella; cuando hayas acumulado suficiente, conseguirás el principio. Al obtenerlo, la reserva se vacía y empiezas de nuevo a ahorrar para el siguiente principio.

¿DE DÓNDE PROVIENE LA CULTURA?

Al igual que otros rendimientos, la cultura proviene de fuentes muy diferentes:

Edificios y distritos
Empezando por el palacio y el monumento, hay diversos edificios y distritos que aumentan el rendimiento de cultura de una ciudad. Por ejemplo, el distrito del Teatro puede albergar muchos edificios que generan cultura.

Maravillas
Ciertas maravillas proporcionan cultura a tu ciudad.

Políticas
Algunas políticas aumentan tu renta de cultura, como la Confederación comercial.

Capacidades de líder
Algunos líderes tienen capacidades especiales que les permiten avanzar en la cultura más rápido que otros, como Pedro el Grande o Gorgo.

Maravillas naturales
Algunas maravillas naturales proporcionan rendimiento de cultura.

Ciudades-estado
Todas las ciudades-estado culturales otorgan cultura si les mandas enviados.

Creencias
Muchas creencias proporcionan mejoras a la cultura obtenida.

Rutas comerciales
Comerciar con una civilización que tenga un Teatro proporciona cultura.

ELEGIR UN PRINCIPIO QUE ESTUDIAR

Cuando acumules suficiente cultura en la reserva para acabar el primer principio, aparecerá el icono "Elegir principio" en el círculo de la parte inferior derecha. Si pulsas "X" se mostrará el menú "Elegir principio". Debes seleccionar el siguiente principio que quieres estudiar. Tarde o temprano adquirirás la cultura suficiente para aprenderlo y volverá a aparecer el menú "Elegir principio" para que elijas el siguiente. Hay muchos principios que estudiar y, si los consigues todos, podrás empezar a aumentar tu puntuación de juego con Globalización y Redes sociales.

EL MENÚ "ELEGIR PRINCIPIO"

Cuando tengas que elegir un nuevo principio, aparecerá el menú “Elegir principio” en el lado izquierdo de la pantalla. En la parte superior aparece el principio que acabas de aprender (el Código de leyes es el primero disponible). Debajo se encuentra el botón “Abrir árbol de principios” (más adelante hablaremos de él) y, más abajo, la lista de principios que tienes disponibles en ese momento. Cada principio muestra el número de turnos que te llevará obtenerlo, así como los iconos que representan los diversos gobiernos, políticas, edificios y demás que ese principio permite o “desbloquea”. Puedes pulsar sobre el botón “-” después de seleccionar un icono o principio para obtener más información.



Selecciona un principio si quieres investigarlo. Desaparecerá el menú "Elegir principio" y aparecerá un gran icono en la esquina superior izquierda de la pantalla en el que se te mostrará el principio que estás investigando y el tiempo que necesitas para completarlo.

CAMBIAR LA INVESTIGACIÓN

En cualquier momento puedes cambiar el principio que estés investigando. Para ello, selecciona el icono de la tecnología en el menú de la bandeja izquierda después de abrir el menú con el botón “L”. Volverá a aparecer el menú “Elegir principio”, en el que podrás escoger cualquier principio que aparezca como disponible. Más tarde podrás retomar el primer principio en el punto en que lo dejaras, ya que la investigación previa y los turnos dedicados a ella no se pierden.

PRINCIPIOS DISPONIBLES

Al principio de la partida, hay solo un principio disponible para que lo investigues: el Código de leyes. Todos los demás tienen como requisito uno o más principios, que debes aprender para poder acceder a ellos. Cuando hayas aprendido sus requisitos, el nuevo principio pasará a estar disponible y aparecerá en el menú "Elegir principio".

Por ejemplo, los principios de Imperio inicial y Misticismo tienen como requisito el conocimiento del Comercio exterior para poder aprenderlos. Si estudias el Comercio exterior, ese principio desaparecerá del menú "Elegir principio" (porque ya lo conoces) y se añadirán los de Imperio inicial y Misticismo. Algunos principios tienen como requisito el conocimiento de 2 o 3 principios, no solo uno, y no aparecen hasta que aprendas los principios necesarios.

EL GRAN ÁRBOL DE PRINCIPIOS

Para ver cómo funciona todo esto en el juego, consulta el asombroso árbol de principios. En él se muestran todos los principios y sus interrelaciones. Pulsa sobre un principio para ordenar a tu civilización que lo investigue. Si tu civilización desconoce los principios requeridos para obtenerlo, los investigará antes. El árbol de principios trazará la ruta más rápida hasta el principio solicitado, y estudiarás los requisitos necesarios en el orden mostrado.

Se puede acceder a este árbol mediante el menú "Elegir principio" o pulsa el botón "L" para abrir el menú de la bandeja izquierda y luego pulsa "A para seleccionar el icono de principios.

LA VICTORIA CULTURAL

Si quieres ser el epicentro cultural del mundo, esta es tu victoria. La primera civilización que consiga una cantidad total de turistas extranjeros que supere a los turistas nacionales del resto de civilizaciones del juego, ganará la victoria cultural.

El turismo lo generan las rutas comerciales, los gobiernos modernos en común (o en conflicto), la apertura de fronteras, las grandes obras y las reliquias ubicadas en tu civilización, los lugares sagrados, los parques nacionales, los artefactos y las maravillas.

Consulta el apartado sobre Victoria para obtener más detalles acerca de las diversas maneras de conseguir la victoria en *Civilization VI*.

CONSTRUCTORES Y MEJORAS

Los constructores representan a los hombres y mujeres que construyen tu imperio. Eliminan los bosques y selvas tropicales para construir granjas con las que alimentar a tus ciudades. Explotan las minas con las que obtienes el valioso oro o el hierro. No son unidades militares, pero son muy importantes.

Las mejoras de los constructores pueden aumentar el rendimiento de la producción, el oro y los alimentos de tus casillas. También dan acceso a las bonificaciones especiales que confieren determinados recursos. Si no mejoras la tierra, casi seguro que tu civilización se verá superada por las civilizaciones más consolidadas.

CREAR CONSTRUCTORES

Los constructores se crean en las ciudades, igual que las demás unidades.

CONSTRUCTORES EN COMBATE

Los constructores no son unidades militares. Son capturados cuando una unidad enemiga entra en su casilla (se curan como otras unidades, pero no obtienen experiencia ni ascensos). Los constructores no pueden atacar o infligir daño a otras unidades, por lo que es muy recomendable apilar una unidad militar con un constructor si se encuentra en un territorio peligroso.

EL PANEL DE ACCIONES DEL CONSTRUCTOR

Cuando un constructor activo se encuentre en un lugar donde pueda hacer algo (como construir una mejora o preparar la tierra), su panel de acciones estará visible. Este panel muestra todas las acciones posibles para el constructor que se encuentra en dicho lugar. Desplázate con la palanca derecha por las acciones sugeridas y selecciona un icono, luego pulsa "A" para ordenar al constructor que empiece a construir. Las acciones de los constructores se completan inmediatamente, pero solo tienen un determinado número de cargas (se muestran en el panel de acciones) antes de retirarse.

PREPARACIÓN DE TIERRAS

Cuando su civilización haya adquirido la tecnología de la minería, los constructores podrán talar los bosques de las casillas. Cuando conozcan la forja del bronce, podrán eliminar la selva tropical. Y cuando conozcan el riego, podrán desecar las ciénagas.

Recuerda que, aunque preparar las tierras para acceder a los recursos que hay alrededor de la ciudad pueda ser una táctica rentable, mantener los terrenos naturales también otorga algunos beneficios. Consulta el apartado sobre Terreno para obtener más información.

CONSTRUIR CARRETERAS

Los constructores **no pueden** construir carreteras. Las construyen los comerciantes para establecer rutas comerciales entre ciudades, o los ingenieros militares cuando la partida está más avanzada. Las carreteras pueden construirse sobre todos los terrenos y accidentes, excepto montañas, maravillas naturales, hielo y agua (océanos, lagos o costas). También pueden construirse en casillas que tengan recursos o mejoras. Las carreteras funcionan en conjunción con las mejoras, maravillas, etc. existentes.

Consulta el apartado sobre Carreteras para obtener más información.

CONSTRUIR MEJORAS

Cuando una civilización haya adquirido la tecnología necesaria, los constructores pueden construir mejoras.

¿DÓNDE PUEDEN CONSTRUIRSE LAS MEJORAS?

Las mejoras solo se pueden construir en los lugares apropiados. Por ejemplo, no se pueden construir granjas sobre hielo ni minas sobre el recurso del ganado. El panel de acciones del constructor muestra las mejoras para las que tu civilización tiene la tecnología necesaria y que son apropiadas para la casilla donde se encuentra el constructor.

Pista de aterrizaje

Esta mejora moderna se puede construir en una casilla sin colinas después de investigar el Vuelo. Solo los ingenieros militares pueden construir pistas de aterrizaje, que producen dos espacios de aeronaves.

Campamento
La mejora de campamento requiere conocer la Ganadería. Se pueden construir sobre recursos de ciervos, pieles, marfil o trufas para aumentar la producción de oro de la casilla.

Granja
La granja es la primera mejora que se construye, y la más común. Todas las civilizaciones comienzan aprendiendo la agricultura. Las mejoras de granja se pueden construir en llanuras y praderas, o en casillas con arroz o trigo.

Barcos pesqueros
Después de investigar la Navegación a vela, se pueden construir barcos pesqueros sobre ballenas, pescado, cangrejos y perlas.

Fuerte
El fuerte es una mejora especial construida por ingenieros militares o la legión romana y que se desbloquea con la Forja del hierro. Protege a las unidades militares que luchan desde su interior. El fuerte solo se puede construir en una casilla amistosa o neutral, sobre cualquier recurso o terreno. Pero construirlo sobre otra mejora ya existente destruirá dicha mejora. El fuerte se destruye si una unidad no amistosa entra en su casilla o si otra civilización la conquista.

Aserradero
Los aserraderos aumentan el rendimiento de una casilla de bosques en 1 de Producción sin destruir el bosque. Construir un aserradero junto a un río aumentará el rendimiento de la casilla en 1 de Producción. Esta mejora se desbloquea con Maquinaria.

Mina
Esta mejora se adquiere cuando tu civilización aprende la tecnología de Minería. Se puede utilizar para aumentar la producción de muchas casillas y se puede construir sobre colinas o recursos de lujo y estratégicos.

Pozo petrolífero y plataforma petrolífera en alta mar
Los pozos petrolíferos y las plataformas petrolíferas en alta mar son mejoras modernas de las casillas con petróleo, que aumentan su rendimiento en 2 de Producción.

Pastizal
Esta mejora, que se desbloquea con Ganadería, se puede construir sobre ganado, caballos y ovejas para aumentar el rendimiento de la casilla en 1 de Producción.

Plantación
Esta mejora se desbloquea con el Riego y puede construirse sobre plátanos, cítricos, cacao, café, algodón, tintes, incienso, seda, especias, azúcar, té, tabaco y vino para aumentar el rendimiento en 1 de Oro.

Cantera
Después de investigar la Minería, puedes construir una cantera en yeso, mármol o piedra para aumentar el rendimiento de la casilla en 1 de Producción.

Centro turístico costero
El centro turístico costero se puede construir en casillas de pradera, llanura o desierto sin colinas, después de investigar la Radio. Deben ser casillas en terreno de Costa con un atractivo de 4 o superior. Las casillas con centros turísticos proporcionan oro y turismo equivalentes a su atractivo.

SAQUEO DE CARRETERAS Y MEJORAS

Determinadas unidades pueden "saquear" carreteras, edificios y mejoras, dejándolas inservibles temporalmente (es decir, no proporcionan recursos, bonificaciones al movimiento, etc.). Una unidad puede saquear incluso las carreteras de su propia civilización (normalmente para impedir a otra civilización que se beneficie de ellas).

RECOMPENSAS POR SAQUEAR

Una unidad que saquea una mejora puede obtener una bonificación de "saqueo" en función de lo que se haya llevado. Las recompensas varían en función de la velocidad de juego y de la época.

REPARACIÓN DE CARRETERAS Y MEJORAS

Un constructor puede reparar una carretera o mejora que hayan saqueado. Cuesta un turno, pero no consume ninguna "carga" del constructor.

LISTA DE ACCIONES DE LOS CONSTRUCTORES



Construir granja: construye una mejora de granja en la casilla actual. Las granjas incrementan la producción de alimentos de la casilla. Algunos recursos, como el trigo, requieren que haya una granja construida para poder acceder a ellos.



Construir mina: construye una mejora de mina en la casilla actual para mejorar su producción. Algunos recursos, como el hierro o los diamantes, requieren que haya minas para poder acceder a ellos.



Construir aserradero: construye un aserradero en la casilla actual con terrenos boscosos. El aserradero aumenta la producción.



Construir pastizal: construye un pastizal en la casilla ocupada para acceder a recursos como caballos y ganado.



Construir campamento: construye un campamento en la casilla ocupada para acceder a recursos como pieles y ciervos.



Construir plantación: construye una plantación en la casilla actual. Se necesitan plantaciones para acceder a muchos recursos de lujo.



Construir cantera: construye una cantera en la casilla actual. El recurso del mármol requiere que haya una cantera en su casilla para poder acceder a él.



Construir pozo petrolífero: construye un pozo petrolífero en la casilla actual para acceder al recurso de petróleo que contiene.



Eliminar selva tropical: ordena al constructor que elimine la selva tropical de la casilla actual. Esto acabará con cualquier beneficio que produjera la selva tropical.



Eliminar bosques: ordena al constructor que elimine los bosques de la casilla actual. Esto acabará con cualquier beneficio que produjera el bosque.



Eliminar ciénaga: ordena al constructor que elimine la ciénaga de la casilla seleccionada.



Reparar: repara el daño causado por el pillaje de una unidad. Las mejoras, así como cualquier recurso de esta casilla, no podrán utilizarse hasta que se repare.



Borrar: borra permanentemente la unidad activa y recibe una pequeña cantidad de oro a cambio.

LISTA DE ACCIONES DE LOS INGENIEROS MILITARES



Construir carretera: construye una mejora de carretera en la casilla actual. Se pueden construir en cualquier casilla de tierra que sea franqueable.



Construir pista de aterrizaje: construye una mejora de pista de aterrizaje para proporcionar espacios de aeronaves.



Construir fuerte: construye una mejora de fuerte para conceder defensas de combate.

SISTEMAS DE GOBIERNO

Las formas de gobierno te permiten personalizar una civilización para que se adecue a tu estilo de juego. Ofrecen distintas combinaciones de espacios que albergan diversos tipos de políticas sociales y proporcionan bonificaciones características. Los espacios militares, por ejemplo, albergan políticas sociales militares, así como los espacios económicos y diplomáticos.

Los gobiernos disponibles, que se desbloquean mediante el árbol de principios, cambiarán con el paso del tiempo. Al principio, dispondrás de un gobierno sencillo con unos cuantos espacios. Pero, al llegar a épocas más avanzadas, se desbloquearán más espacios en distintas combinaciones. Además, los gobiernos tienen sus bonificaciones especiales. Por ejemplo, mientras esté activa, la Teocracia te permitirá adquirir unidades terrestres con la fe acumulada y ofrece un descuento en las compras de fe.

Además, todos los gobiernos tienen bonificaciones de legado que se desbloquean cuando un tipo de gobierno ha estado activo en tu imperio durante varios turnos. Por ejemplo, aunque puede que ya hayas dejado atrás la Teocracia, recibirás una bonificación de legado de descuentos de fe en función del tiempo que haya estado en activo durante la historia de tu imperio.

Puedes cambiar la forma de gobierno en cualquier momento, pero es gratis en el turno en que desbloquees un principio. En los demás turnos tendrás que pagar el coste en oro. Si decides restablecer un gobierno que había estado activo antes, tu ciudad se sumirá en la Anarquía y perderá todos los rendimientos y las bonificaciones por forma de gobierno durante varios turnos.

El gobierno que establezcas cambiará el número de espacios de políticas sociales disponibles. Sigue leyendo para obtener más información.

POLÍTICAS SOCIALES

Las políticas sociales representan la manera en la que escoges gobernar a tu pueblo. Puedes ser un gobernante autoritario y sacrificar un poco de libertad para obtener disciplina y potenciar la productividad. Puedes organizar tu civilización para disponer de un ejército poderoso o concentrar tus esfuerzos en fomentar la cultura y ampliar las fronteras, o establecer una monarquía o una democracia...

Las políticas sociales tienen efectos concretos en el juego. Algunas aumentan la producción de las ciudades, mientras que otras generan más riqueza o ayudan a establecer un ejército más efectivo. No hay elecciones de política social correctas o incorrectas en el juego; puede que una sea más adecuada que otra en una circunstancia determinada, o que se adapte mejor a tu estilo de juego personal. Prueba tú mismo y comprueba lo que te funciona.

Hay 4 tipos de políticas, y cada uno se puede asignar a un espacio de un gobierno en particular. Asignar estas políticas individuales te proporcionará los beneficios descritos y mejorará tu juego.

ADQUISICIÓN DE POLÍTICAS SOCIALES

Para poder adoptar políticas sociales, primero debes obtener cultura y desbloquear tu primer gobierno. Las políticas sociales irán desbloqueándose al avanzar por el árbol de principios, y cambiar de gobierno te permitirá asignar distintas combinaciones de políticas para adaptarlas mejor a tu estilo de juego.

Cada vez que desbloquees un gobierno o una política en el árbol de principios, tendrás la posibilidad de modificar tu gobierno gratis. Si no, estos cambios tendrán un precio.

TIPOS DE POLÍTICAS SOCIALES

Hay 4 tipos distintos de políticas que podrás explorar. Cada uno se atribuye a un estilo distinto de gobierno. Todos los tipos deben aplicarse a un espacio vacío del tipo adecuado en el gobierno, pero los espacios comodín permiten alojar cualquier tipo de política.

Militares: estas políticas encajan mejor con los jugadores que buscan tener un ejército fuerte en tierra y en el mar.

Económicas: pueden aumentar todo tipo de rendimientos, ya sea mejorando las bonificaciones por adyacencia de distritos o reduciendo costes.

Diplomáticas: recomendadas para los jugadores interesados en entablar relaciones. Pueden ayudar a reforzar los lazos con ciudades-estado o a mejorar las operaciones de espionaje.

Gran personaje: estas políticas aceleran la velocidad de producción de grandes personajes.

RELIGIÓN

La religión vuelve en *Civilization VI*. Aunque es similar a los sistemas religiosos de títulos anteriores de Civilization, ahora hay más opciones religiosas que nunca. Con la introducción de la victoria religiosa y el combate teológico, dispones de herramientas nuevas y sorprendentes para propagar tus creencias a otras ciudades y civilizaciones.

ACUMULAR FE

La fe es la moneda de la religión y puedes ganarla de diferentes maneras:

Habilidades de líder y civilización: algunas civilizaciones y líderes tienen habilidades especiales que te permiten obtener fe de fuentes que de otro modo no concederían este rendimiento.

Políticas sociales: asignar determinadas políticas puede otorgar una producción pasiva de fe.

Ciudades-estado: asociarte con ciudades-estado religiosas te permite acumular fe más rápidamente.

El mundo: algunas aldeas tribales conceden importantes bonificaciones de fe al ser investigadas. Las maravillas naturales pueden otorgar rendimientos de fe.

Edificios: los lugares sagrados y los edificios religiosos (como santuarios o templos) son buenas opciones para aumentar tu rendimiento de fe.

PANTEONES

En cuanto acumules suficiente fe, podrás fundar un panteón, precursor de las religiones plenamente desarrolladas que aparecerán después. Elegir qué panteón fundar depende de tus metas en el juego, a corto y largo plazo. Cuando hayas conseguido uno, estarás en el buen camino para fundar tu religión.

GRANDES PROFETAS

En *Civilization VI*, cuando hayas conseguido (o comprado) un Gran profeta, podrás fundar tu religión. Los edificios religiosos acumularán los puntos de Gran profeta necesarios para llevar esta unidad especial a tu civilización. Cuando tengas al Gran profeta, envía la unidad a un lugar sagrado y funda una religión. También puedes conseguir Grandes profetas en Stonehenge.

CÓMO FUNDAR UNA RELIGIÓN

Después de que fundes una religión, se te pedirá que elijas un nombre y un icono para que representen tus creencias. Puedes elegir una religión histórica o crear una propia.

Una religión recién fundada se compone de dos creencias: una de devotos y una de los tres tipos de creencias adicionales que se pueden ajustar a tu estilo de juego. Cuando hayas fundado una religión, todas las ciudades que tengas con lugares sagrados se convertirán automáticamente a ella. Cualquier lugar sagrado que construyas en el futuro la adoptará también de inmediato.

Aviso: en una partida solo se puede crear un máximo de 7 religiones. ¡Date prisa en fundar una para no quedarte sin ella!

UNIDADES RELIGIOSAS

Hay tres tipos de unidades de "combate" religioso: los misioneros, los apóstoles y los inquisidores. Puedes adquirir unidades religiosas en cualquiera de tus ciudades que tenga fe y, en cuanto lo hagas, estas adoptarán la religión mayoritaria de la ciudad donde se hayan creado.

Puedes crear misioneros usando fe en cualquier ciudad con un santuario. Los misioneros pueden propagar tu religión a cualquier centro urbano de una casilla adyacente.

Los apóstoles se pueden crear en cualquier ciudad con un templo, y son más poderosos que los misioneros. Además de poder propagar tu religión a más ciudades (y de paso eliminar parte de la religión de otros jugadores), los apóstoles poseen un atributo especial que los hace especialmente poderosos en un aspecto en particular, como tener más cargas para propagar o poseer habilidades médicas. Además, pueden iniciar combates teológicos contra misioneros o apóstoles enemigos. El combate teológico es la mejor forma de defenderse de otras religiones que estén intentando extenderse por el mapa.

Los inquisidores son unidades especiales que sirven para defenderte de otras religiones en tu propio territorio. Puedes ganar estas unidades después de iniciar una inquisición con un apóstol.

CIUDADES-ESTADO

Las ciudades-estado son las entidades políticas más pequeñas de *Civilization VI*. No pueden ganar una partida porque no compiten contra ti, pero pueden ayudar o entorpecer tu avance hacia la victoria. Para tratar con ellas tienes varias opciones. Puedes ganarte su amistad para obtener beneficios importantes; puedes ignorarlas y concentrarte en enemigos mayores y más importantes, o puedes conquistarlas y quedarte con sus cosas. Tú decides.



TIPOS DE CIUDADES-ESTADO

Hay seis clases distintas de ciudades-estado. Cada una te dará distintos beneficios si te ganas su amistad o te alías con ellas.

COMERCIAL
Una ciudad-estado comercial puede proporcionar oro a tu civilización.

RELIGIOSA
Una ciudad-estado religiosa puede proporcionar fe a tu civilización.

MILITARISTA
Una ciudad-estado militarista puede proporcionar producción a tu ejército.

CIENTÍFICA
Una ciudad-estado científica puede proporcionar ciencia a tu civilización.

CULTURAL
Una ciudad-estado cultural puede ayudarte a mejorar tu cultura.

INDUSTRIAL

Una ciudad-estado industrial puede proporcionar producción a tu civilización.

CONTACTAR CON CIUDADES-ESTADO

Para poder comunicarte con una ciudad-estado, primero debes encontrarla. Cuando una de tus unidades encuentre una ciudad-estado, esta te dirá de qué tipo es (ver más arriba) y también te ofrecerá un regalo (otro buen motivo para explorar el mundo).

Una vez que os conozcáis, la ciudad-estado puede ofrecerte periódicamente "misiones" (ver más adelante). Si quieres contactar con la ciudad-estado, puedes seleccionarla o hacerlo mediante su panel de Diplomacia.

ENVIADOS

Las bonificaciones que puedes obtener de una ciudad-estado dependen de cuántos enviados hayas destinado a ella.

Cuando consigas enviados, podrás elegir a qué ciudades-estado deseas enviarlos. Si dispones de varios enviados, puedes repartirlos a tu antojo. Puedes incluso decidir que vayan a una ciudad-estado con la que estés en guerra (a menos que seas tú quien declaró la guerra), para intentar cambiar la lealtad de esa ciudad-estado en el transcurso del conflicto.

Declarar abiertamente la guerra a una ciudad-estado elimina a todos los enviados que tengas en ella. En caso contrario, se quedarán en la ciudad-estado de forma permanente. Los enviados a una ciudad-estado son visibles para todos los jugadores, y asignarlos puede tener consecuencias diplomáticas.

Las bonificaciones obtenidas dependen de cuántos tengas en la ciudad-estado, sin importar quién más haya destinado enviados allí. Las ciudades-estado del mismo tipo comparten el mismo tipo de bonificaciones. Estas son acumulativas, así que si un jugador destina más enviados a una ciudad-estado, sus bonificaciones se sumarán.

Hay tres modos de ganar enviados:

Principios
Algunos principios, especialmente los que no se encuentran en la rama principal del árbol, otorgan un enviado en cuanto se completan. Los principios posteriores otorgarán varios enviados.

Misiones
Las ciudades-estado pueden ordenar misiones que te permiten obtener enviados gratis. El número de enviados concedidos depende del tipo de misión y del progreso de la partida. Las misiones se asignan siempre a jugadores individuales, y solo a los que ya tienen allí al menos un enviado. El tipo de ciudad-estado determina el tipo de misión que se asignará con más probabilidad.

Gobiernos
Los gobiernos y algunas de sus políticas otorgan "puntos de influencia" que, a su vez, conceden enviados, los cuales se pueden usar una vez superado cierto límite.

NIVELES DE INFLUENCIA

GUERRA
Cuando estés en guerra con una ciudad-estado, tu influencia seguirá siendo negativa y la ciudad no te dará nada, obviamente. Sin embargo, la ciudad-estado aceptará un tratado de paz, siempre que su suzerano no esté en guerra contigo.

NEUTRALES
La ciudad-estado ni te quiere ni te odia especialmente. Puedes realizar misiones para recibir y asignar enviados, o puedes declarar la guerra.

SUZERANO
La civilización con más fichas (al menos 3) en una ciudad-estado se considera su suzerana. Solo puede haber un suzerano como máximo, y las asociaciones no están permitidas. Si nadie tiene fichas en una ciudad-estado, no hay suzerano. El suzerano obtiene varios beneficios significativos:

Bonificación exclusiva de la ciudad-estado: es una bonificación importante que ninguna otra ciudad-estado proporcionará (por ejemplo, Jerusalén se comporta como segunda ciudad santa de tu religión).

Alianza diplomática: la ciudad-estado seguirá automáticamente el estado diplomático de su suzerano en cuestiones de guerra y paz.

Recluta militar: el suzerano puede pagar a la ciudad-estado una cantidad de oro para tomar el control de sus unidades militares en el mapa por tiempo limitado.

Las ciudades-estado tienen autonomía limitada: no pueden declarar la guerra a una civilización, a menos que sea de forma indirecta por medio de un suzerano. Pero sí pueden declarar la guerra a otra ciudad-estado. El suzerano no está obligado a seguir a la ciudad-estado en la guerra o la paz.

GUERRA CON LAS CIUDADES-ESTADO

A una ciudad-estado puedes declararle la guerra en cualquier momento. Puedes hacerlo mediante el panel de Diplomacia u ordenando a una de tus unidades que ataque a una unidad o ciudad de la ciudad-estado. A una ciudad-estado puedes ofrecerle la paz mediante el panel de Diplomacia o seleccionándola.

GRANDES PERSONAJES

Los grandes personajes son los artistas, mercaderes, ingenieros, científicos o guerreros que pueden cambiar el rumbo de una civilización por sí solos. En *Civilization VI*, cada gran personaje es un individuo con nombre y apellidos, y un efecto basado en su influencia histórica.

Hay muchos tipos de grandes personajes. Algunos ejemplos son: Grandes artistas (escritores, pintores o músicos), Grandes ingenieros, Grandes mercaderes, Grandes científicos, Grandes profetas, Grandes almirantes y Grandes generales.



GENERAR GRANDES PERSONAJES

Los grandes personajes pueden obtenerse al ganar el tipo adecuado de puntos y solo pueden hacerlo las civilizaciones (no los bárbaros ni las ciudades-estado). Al contrario que en el sistema de *Civilization V*, los grandes personajes son globales: son visibles para todos los jugadores y todos compiten por ellos.

Cada tipo de gran personaje tiene sus propios puntos, que se cuentan por separado. Los puntos de Gran científico son distintos a los de Gran artista, etc.

El número de puntos necesarios para conseguir un gran personaje en particular depende de la época del gran personaje. Un Gran científico del Renacimiento costará mucho menos que uno de la Época Moderna. Los puntos provienen de diversas fuentes.

Distritos
Los distritos y los edificios que contienen proporcionan puntos para el tipo de gran personaje asociado. Esta es la forma lenta pero segura de obtener puntos.

Proyectos urbanísticos
Este es un método activo para que los jugadores consigan el gran personaje que quieren antes que otros jugadores. Para cada tipo de gran personaje disponible, las ciudades y sus distritos asociados tienen acceso a un proyecto especial en su cola de producción. Por ejemplo, si hay un Gran profeta disponible, las ciudades con lugares sagrados pueden elegir "Oración en Lugar sagrado - 5 turnos" en la cola de producción. Elegir un proyecto así aumenta en gran medida los puntos de gran personaje del tipo elegido tras completarse. Además, mejora el rendimiento cuando está en proceso y puede repetirse varias veces.

Otras bonificaciones
También se pueden generar puntos con políticas gubernamentales, maravillas, habilidades exclusivas de la civilización, etc.

USAR GRANDES PERSONAJES

Cada gran personaje tiene un efecto distinto inspirado en la historia. La mayoría de los efectos están muy vincularos a una época en particular y no resultan muy útiles fuera de ella. Los efectos son, principalmente, de dos tipos:

Efecto pasivo
Los efectos de nacimiento se producen en cuanto el gran personaje aparece en el mapa, y no hace falta activarlos. Suelen ir asociados a Grandes generales y a Grandes almirantes (por ejemplo, +5 a la Fuerza de combate para unidades que estén hasta a 2 casillas de un General).

Retirarse
Los efectos de acción deben ser activados por el gran personaje usando una "carga" en una ubicación determinada. El número de cargas, el tipo de ubicación y el efecto activado variarán en función del personaje. La mayoría solo tienen una carga y solo pueden activarla en un distrito de su mismo tipo (por ejemplo, la mayoría de Grandes científicos tienen una carga y deben usarla en un Campus). Al igual que otras unidades que utilizan cargas, el personaje desaparecerá cuando las consuma todas.

Aviso: los Profetas no poseen un efecto diferente, ya que solo pueden crear una religión.

GRANDES GENERALES Y ALMIRANTES





El efecto principal de los Grandes generales y almirantes es proporcionar bonificaciones a las unidades militares cercanas a ellos en el campo de batalla. Poseen este efecto de manera predeterminada. Independientemente de quien sea como individuo, todos los Grandes generales y almirantes otorgan +1 al Movimiento y +5 a la Fuerza de combate para unidades militares terrestres o navales (respectivamente) que estén hasta a 2 casillas de distancia.

También poseen una acción que proporciona una bonificación exclusiva a la historia de cada individuo.

Aviso: la habilidad exclusiva de bonificación de los Grandes generales y almirantes se usa retirando la unidad.

GRANDES ARTISTAS



Los Grandes artistas, los músicos y los escritores son personajes especiales que producen Grandes obras (pinturas, esculturas u obras literarias) que tu civilización puede usar para atraer a los turistas.

Para obtener más información sobre el almacenamiento de Grandes obras y el Turismo, consulta el apartado sobre la Victoria cultural en el manual.

GRANDES PROFETAS



Los Grandes profetas son un tipo especial de gran personaje que están limitados desde el inicio de la partida y que se usan para fundar una religión. Los Grandes profetas no tienen efectos individualizados.

Cuando hayas ganado un Gran profeta, envíalo a uno de tus lugares sagrados para fundar tu religión. Para obtener más información, consulta el apartado sobre Religión de este manual.

Los Grandes profetas no están disponibles si se inicia la partida en la época de la Revolución Industrial o más tarde.

GRANDES INGENIEROS



Los Grandes ingenieros se dedican fundamentalmente a los edificios, a la producción y, sobre todo, a las maravillas. Con muchos ingenieros avanzarás en la construcción de maravillas más rápido que de cualquier otra forma, lo cual además puede activar un efecto secundario. Otros ingenieros usan cargas para producir edificios en los distritos, a veces con un nivel de tecnología superior al actual.

GRANDES MERCADERES



Los Grandes mercaderes poseen diversos efectos, pero la mayoría se refieren al oro, las rutas comerciales y las ciudades-estado.

GRANDES CIENTÍFICOS



Los Grandes científicos cuentan con diversos efectos posibles, pero la mayoría sirven para activar mejoras tecnológicas o acelerar el progreso científico. Dichas mejoras no se apilan con las que obtengas en el juego. Esto significa que no puedes obtener una mejora en una tecnología de un Gran científico con un coste del 50% y después completarla con su activación disponible a través del juego normal.

MOVIMIENTO DE LOS GRANDES PERSONAJES

Los grandes personajes pueden moverse por el tablero como cualquier otra unidad. Son unidades civiles, lo que significa que no pueden apilarse en una casilla con otra unidad que tampoco sea de combate (constructores, colonos), pero sí que pueden apilarse con una unidad militar. Si un enemigo entra en una casilla con un gran personaje, este será enviado automáticamente al territorio del usuario (el enemigo no puede capturar a un gran personaje).

ORO

¡Ay, el oro! El oro es la sangre de las civilizaciones. Puede que sea cierto que "el amor no se compra con dinero", pero sí que puedes comprar un submarino nuclear, que tampoco está mal.

DÓNDE OBTENER ORO

El oro proviene de diversas fuentes. La mayor parte la conseguirás explotando las casillas que rodean tus ciudades, pero también hay otras maneras de conseguirlo.

TIPOS DE TERRENO

Estas casillas te darán oro cuando tus ciudadanos las trabajen:

- Casillas de costa
- Algunas maravillas naturales
- Oasis

MEJORAS

Algunas mejoras proporcionan oro cuando se explotan, como:

- Campamentos
- Plantaciones
- Centros turísticos costeros

PUESTOS COMERCIALES

Los puestos comerciales se construyen en las ciudades situadas en rutas comerciales. Proporcionan oro tanto a la ciudad propietaria del puesto comercial como a la ciudad que lo acoge.

DISTRITOS Y EDIFICIOS

Muchos distritos y edificios aumentan la producción de oro de una ciudad, sobre todo el Centro comercial y los edificios que alberga.

MARAVILLAS

Algunas maravillas conceden o aumentan la producción de oro de una ciudad, como el Gran Faro o el Big Ben.

RUTAS COMERCIALES

Crear una ruta comercial con cualquier ciudad proporciona oro. Las ciudades con Puertos y Centros comerciales proporcionan todavía más.

CAMPAMENTOS BÁRBAROS

Ganas oro cada vez que dispersas un campamento bárbaro.

ALDEAS TRIBALES

Algunas aldeas tribales ofrecen un regalo de oro si las exploras.

CIUDADES-ESTADO
Una ciudad-estado puede concederte oro si entablas amistad con ella, dependiendo del tipo que sea. (Consulta el apartado sobre Ciudades-estado para obtener más información.)

SAQUEO DE MEJORAS ENEMIGAS
Saquear ciertas mejoras y distritos enemigos te proporcionará una pequeña cantidad de oro.

DIPLOMACIA
Si negocias con otras civilizaciones, puedes ganar una suma inmediata de oro o una cierta cantidad cada turno (durante varios turnos).

GASTAR ORO

Hay muchas formas de obtener oro. De igual forma, hay muchos lugares donde gastarlo:

MANTENIMIENTO DE EDIFICIOS Y UNIDADES
Tanto las unidades como los edificios tienen gastos de mantenimiento que debes pagar cada turno. Consulta las secciones respectivas sobre unidades y edificios para saber las cantidades concretas. (Ten en cuenta que estos costes de mantenimiento dependen de la velocidad a la que juegues.)

COMPRAR CASILLAS
Puedes extender el territorio de tu civilización comprando casillas. Ve a la pantalla de la ciudad y selecciona "Comprar una casilla". El mapa mostrará todas las casillas que se pueden comprar. Selecciona una para pagar el oro necesario y adquirirla. Cuando elijas dónde situar un distrito también tendrás la opción de adquirir una casilla.

COMPRAR UNIDADES, EDIFICIOS Y MARAVILLAS
Puedes gastar oro para comprar unidades o edificios en una ciudad. Selecciona un elemento (que te puedas permitir) y este se construirá inmediatamente en la ciudad. La cantidad se restará de tus arcas.

MODERNIZACIÓN DE UNIDADES OBSOLETAS
Con el tiempo irás aprendiendo nuevas tecnologías que te permitirán crear unidades militares mejores. Cuando esto suceda tendrás la opción de "mejorar" las unidades más antiguas y transformarlas en modelos nuevos y más poderosos (por ejemplo, cuando aprendas "Tiro con arco", podrás modernizar a todos los honderos que tengas y convertirlos en arqueros). Cada modernización cuesta un poco de oro y, cuanto más poderosa sea, más cara te resultará.

Una unidad debe estar en tu territorio para poder modernizarse. Cuando haya una mejora disponible para ella, aparecerá el botón "Mejorar" en la lista de acciones de la unidad.

DIPLOMACIA
Puedes utilizar el oro con otras civilizaciones por diversas razones, como obtener recursos a cambio o para conseguir que hagan las paces contigo. El oro resulta extremadamente útil en las negociaciones.

Hay dos maneras de hacer intercambios con oro: por una suma única o por una cantidad por turno.

Suma única
Una "suma única" es justamente eso. Das o recibes una cantidad de oro una sola vez y ya está.

Oro por turno
También puedes negociar un intercambio que se produzca durante cierto número de turnos (normalmente 30). Por ejemplo, puedes acordar pagarle a otra civilización 5 de oro por turno durante 30 turnos. Estos acuerdos pierden su validez si ambas civilizaciones entran en guerra.

PERDER UNA CIUDAD
Si una civilización o una ciudad-estado captura una de tus ciudades, te quitarán un poco de oro (además de la ciudad).

BANCARROTA
Si tus arcas se quedan a cero y estás en números rojos, empezarás a sufrir una penalización de -1 a los Servicios por cada 10 de Oro por debajo de 0. Además, a -10 de Oro se te disolverá automáticamente una unidad, dos a -20 y así sucesivamente.

SERVICIOS

Los servicios son como la moneda para la felicidad: cuantos más tengas, más felices estarán tus ciudadanos. Además, cuantos más servicios poseas, más ciudadanos tendrás y mayores serán tus rendimientos. Por supuesto, una ciudad infeliz no crecerá mucho y esto influirá negativamente en tus rendimientos.

Los servicios siempre se miden a nivel de ciudad. A medida que aumente tu población, debes asegurarte de que tus servicios también lo hagan.

FUENTES DE SERVICIOS POSITIVOS
Recursos de lujo: cada recurso de lujo aporta hasta 4 servicios a tu imperio (1 por ciudad), a las 4 ciudades que más los necesiten. Se distribuyen automáticamente, siempre que el recurso de lujo se mejore (por ejemplo, una mejora de plantación sobre las especias).

Ocio: el primer edificio del distrito de Complejo de ocio (la arena) ofrece servicios a la ciudad. Los dos edificios siguientes (el zoo y el estadio) proporcionan servicios de carácter regional a todos los Centros urbanos en un radio de hasta 6 casillas. Dos maravillas (el Coliseo y el Estadio de Maracaná) proporcionan servicios a todas las ciudades del imperio del jugador.

Religión: algunas creencias religiosas pueden aumentar los servicios.

Principios: políticas sociales específicas tendrán un efecto positivo en tus servicios cuando tu gobierno las asigne.

FUENTES DE SERVICIOS NEGATIVOS

Hastío bélico: disputar muchas guerras (sobre todo en épocas más recientes) provocará el hastío bélico. La pérdida de unidades produce este efecto.

Bancarrota: no disponer de oro suficiente para cubrir tus gastos en un turno producirá servicios negativos en todas tus ciudades (y forzará a algunas de tus unidades militares a disolverse).

MARAVILLAS

Las maravillas son edificios, inventos y conceptos espectaculares que han resistido el paso del tiempo y cambiado el mundo para siempre. Se requiere tiempo, energía y esfuerzo para poder completarlas, pero, una vez construidas, darán muchos beneficios a tu civilización.

CONSTRUCCIÓN DE MARAVILLAS

Las maravillas son únicas y solo puede construirse una de cada por partida. Por ejemplo, la civilización que antes completa el Gran Faro será la única que pueda construirlo. Las maravillas suelen ser extremadamente poderosas, pero también extremadamente caras.

EFECTOS DE LAS MARAVILLAS

Las maravillas pueden provocar una gran variedad de efectos. Una podría incrementar considerablemente la productividad de una ciudad, mientras que otra podría otorgarte tecnología gratis. Una tercera podría concederte cargas adicionales a tus constructores, y una cuarta podría otorgarte un importante aumento de oro.

Consulta el apartado de la Civilopedia sobre las Maravillas para obtener más información.

CAPTURAR MARAVILLAS

Si capturas una ciudad, capturarás también las maravillas del mundo que haya construidas en ella.

PROYECTOS

Los proyectos son un tipo especial de construcción que, al igual que las maravillas, realiza funciones especiales distintas a las de los edificios convencionales. Algunos proyectos solo pueden construirse una vez por civilización, como el Proyecto Manhattan, o varias veces a lo largo del juego, como las Becas a la investigación en los Campus.

A diferencia de las maravillas, que dan a tu civilización mejoras inmediatas en cuanto las terminas, los proyectos ayudan a desbloquear otras características o unidades del juego (como la capacidad para construir armas nucleares) o son componentes necesarios para obtener la victoria. Consulta los apartados sobre Victoria científica y cultural para obtener más información.

Además, a diferencia del resto de elementos que pueden producirse en la ciudad, los proyectos no se pueden comprar ni acelerar.

DIPLOMACIA

En *Civilization VI*, la diplomacia es muy importante. El mundo es enorme y está lleno de otras civilizaciones cuyos líderes son tan astutos y decididos como tú. Algunos son honrados y otros mentirosos. Unos son belicosos y otros pacíficos. Pero todos quieren ganar.

La diplomacia permite llegar muy lejos. Puedes conseguir aliados o aislar a tus enemigos. Puedes crear pactos ofensivos y defensivos, o aumentar tus progresos tecnológicos mediante investigaciones conjuntas. Puedes poner fin a guerras que te estén yendo mal, engañar a los crédulos o abusar de los tímidos.

Ahí fuera hay un mundo grande y difícil, y no durarás mucho si te pones a atacar a todos cuantos vayas conociendo. A veces, realmente es mejor hablar que pelear.

RESPONSABLES DE LA DIPLOMACIA

Puedes hablar con el líder de otra civilización en cualquier momento tras haber entablado relaciones diplomáticas con ellos. Esto sucede automáticamente cuando una de tus ciudades o unidades se encuentra con una de sus ciudades o unidades (de hecho, el deseo de mantener relaciones diplomáticas es uno de los motores de la exploración del mundo).

Ten en cuenta que otra civilización también puede intentar abrir negociaciones contigo después de que hayas entablado relaciones diplomáticas con ella.

INICIACIÓN DE LA DIPLOMACIA

Para iniciar conversaciones diplomáticas cuando conozcas a otra civilización, selecciona la imagen del líder que aparece en la cinta diplomática de la parte central superior de la pantalla. Aparecerán el líder, las posibles opciones diplomáticas, información sobre vuestra relación actual, el nivel de visibilidad diplomática, sus agendas, cotilleos, etc.

Si quieres hablar con una ciudad-estado, selecciona el botón del menú de la ciudad-estado, en la parte superior derecha de la pantalla, donde se mostrará una lista completa de las ciudades-estado con las que has mantenido contacto.

DIPLOMACIA CON LAS CIVILIZACIONES

Cuando entablas relaciones diplomáticas con otras civilizaciones, dispones de varias opciones en función de vuestra relación actual.



DECLARAR LA GUERRA (GUERRA POR SORPRESA)

Pulsa este botón para declarar la guerra a esta civilización. Usa esta opción para declarar la guerra sin previo aviso, lo cual causará una impresión muy negativa en la opinión de otras civilizaciones sobre la tuya (puntuación de belicosidad).

DECLARAR LA GUERRA (GUERRA FORMAL)

Selecciona este botón para declarar una guerra formal. Dicha opción requiere que denuncies a otra civilización antes de declararle la guerra, causando un impacto menor en tu puntuación de belicosidad. La puntuación negativa puede desaparecer por circunstancias adicionales, como defender a un aliado o atacar a una civilización que pretende desplazar a tu religión en tus propias ciudades.

NEGOCIAR LA PAZ

Si estás en guerra con la civilización, podéis hablar de paz.

ACUERDOS

Puedes negociar un acuerdo de intercambio con una civilización. Eso hará que aparezca la pantalla de intercambio, desde donde podrás llevar a cabo el intercambio, realizar una exigencia e incluso ofrecer un regalo.

DENUNCIAR
Si otra civilización te causa malestar o si estás decidido a declarar una guerra formal, puedes denunciarles pulsando este botón.

ENVIAR DELEGACIÓN
Pulsa este botón para enviar una delegación a otra civilización. Si aceptan, aumentará tu visibilidad diplomática (nivel de acceso).

DECLARAR AMISTAD
Pulsa este botón para solicitar una declaración de amistad. Si la otra civilización acepta, mejorará vuestra relación, lo cual representa el siguiente paso hacia una alianza. Además, una relación positiva te proporcionará unos términos más favorables a la hora de negociar acuerdos.

PROPONER ALIANZA
Pulsa este botón para proponer una alianza. Una vez lograda, se desbloqueará tu habilidad para proponer pactos defensivos y guerras conjuntas.

PROPONER PACTO DEFENSIVO
Pulsa este botón para proponer un pacto defensivo. Si atacan a alguno de los bandos, se activa una declaración automática de guerra contra el agresor. Requiere una alianza.

PROPONER GUERRA CONJUNTA
Pulsa este botón para proponer una guerra conjunta. Si aceptan, tanto el jugador como la civilización que la acepte declararán la guerra a un enemigo común. Requiere una alianza.

HABLAR
Este botón te permite abrir una ventana de diálogo sobre posiblese desavenencias entre el líder y tú. Según las circunstancias, puedes hacer una o más cosas de las que se refieren a continuación:

- Pedirle al líder que deje de espiarte.

- Pedirle al líder que no convierta tus ciudades a su religion.

- Pedirle al líder que no extraiga artefactos de tu territorio.

SALIR
Pulsa aquí para cerrar las negociaciones diplomáticas con este líder.

LA PANTALLA DE INTERCAMBIO

Esta pantalla te permite intercambiar elementos o celebrar tratados de otras clases. Muchas opciones requieren que se conozcan determinadas tecnologías o principios para poder utilizarse. Si hay algo que no puedes intercambiar, no se incluirá en la lista de elementos de intercambio.



La pantalla de intercambio se divide en dos partes. Las reservas de tu civilización aparecen a la izquierda y las de la otra civilización a la derecha. Para abrir los recursos de intercambio que tienes disponibles, pulsa el botón “L”. Para abrir los recursos de intercambio disponibles de otra civilización, pulsa el botón “R”.

Selecciona tus elementos para ofrecérselos a tu socio comercial. Haz lo propio con sus elementos para indicarle qué quieres a cambio. Por ejemplo, puedes ofrecerle “Apertura de fronteras” (permiso para que sus unidades entren en tu territorio) a cambio de lo mismo (permiso para que las tuyas entren en el suyo).

No obstante, los acuerdos no tienen por qué ser iguales. Por ejemplo, puedes pedir "Apertura de fronteras" a cambio de oro o de nada. Si la otra civilización acepta, aparecerá el botón verde "Aceptar trato". Si lo rechazan (el botón no aparece), selecciona "Hacer este trato más equitativo" para que el líder exprese lo que quiere. (Aviso: ten en cuenta que a veces la IA nunca cederá un determinado elemento, por muy tentadora que sea tu oferta.)

A veces será otro líder quien te haga una oferta. Puedes aceptarla, hacer una contraoferta o rechazarla directamente.

Selecciona el botón No importa para abandonar esta pantalla.

ACUERDO DE APERTURA DE FRONTERAS

Al inicio de la partida, todas las civilizaciones tienen Apertura de fronteras de forma predeterminada. Cuando hayas desbloqueado el principio Imperio inicial, tus fronteras se cerrarán y podrás suscribir un acuerdo de Apertura de fronteras con otra civilización (las ciudades-estado no pueden firmar estos acuerdos). Mientras esté vigente el acuerdo, las unidades de la otra civilización pueden cruzar tus fronteras sin desencadenar automáticamente una guerra. Si el acuerdo es mutuo, las unidades de cada civilización pueden entrar en el territorio de la otra libremente. No obstante, no tiene por qué ser recíproco: una civilización puede concederle a otra la Apertura de fronteras sin recibir el mismo beneficio a cambio.

Los acuerdos de Apertura de fronteras duran 30 turnos. Pasado ese tiempo, el acuerdo debe volver a negociarse o expirará. Se expulsará automáticamente a las unidades extranjeras que se encuentren en el territorio cuando expire el acuerdo.

PACTO DEFENSIVO

Cuando hayas adquirido el principio de Movilización, podrás firmar pactos defensivos. Estos pactos siempre son recíprocos. Si se ataca al signatario de un pacto defensivo, la otra parte también entrará en guerra automáticamente contra el atacante. No es obligatorio que te mantengas en guerra con la tercera parte.

Los pactos defensivos duran 30 turnos. Pasado ese tiempo, el pacto queda en suspenso hasta que se renegocie. El pacto defensivo queda anulado si alguna de las partes le declara la guerra a *alguien*.

ACUERDOS DE INVESTIGACIÓN

Cuando hayas conseguido la tecnología de Teoría científica, podrás firmar un acuerdo de investigación con otra civilización que también posea esa tecnología. Los acuerdos de investigación cuestan oro a las dos partes (si no tienes el oro necesario, no puedes suscribir el acuerdo). Mientras el tratado esté en vigor, cada civilización obtendrá una bonificación a su investigación.

Los acuerdos de investigación duran 30 turnos. Si quieres ampliarlo otros 30 turnos, deberás firmar un nuevo acuerdo (y pagar más oro).

INTERCAMBIO DE CIUDADES

A veces, dos civilizaciones pueden intercambiar una ciudad. Por lo general, las civilizaciones no lo hacen a menos que estén en situación de extrema necesidad o que se les ofrezca un pago enorme. La capital no se puede intercambiar.

El intercambio de ciudades no es permanente. Un usuario podrá solicitar que le sea devuelta su ciudad en acuerdos de intercambio posteriores.

OTROS JUGADORES

Puedes pedir a un socio que interactúe con otras civilizaciones que los dos conozcáis. También puedes solicitarle que declare la guerra a otro jugador.

RECURSOS
Las civilizaciones pueden comerciar con recursos estratégicos y de lujo. La civilización que los recibe obtiene todos los beneficios de dichos recursos mientras dure el intercambio (30 turnos).

NEGOCIACIONES CON LAS CIUDADES-ESTADO

Las negociaciones con las ciudades-estado son menos complicadas que con las civilizaciones, puesto que existen menos opciones. Por lo general, puedes mandar enviados, reclutar a su ejército (si eres el suzerano), declarar la guerra u ofrecer la paz. A veces te ofrecerán misiones. Consulta el apartado sobre Ciudades-estado para obtener más información.

DECLARAR LA GUERRA

Puedes declararle la guerra a una ciudad-estado o a otra civilización mediante el panel de Diplomacia o el panel de la ciudad-estado, o simplemente atacando a una de sus unidades. También puedes declarar la guerra a una civilización entrando en su territorio sin que exista entre vosotros un acuerdo de Apertura de fronteras.

Recuerda que ellos pueden declararte la guerra del mismo modo.

BELICOSIDAD

Otras civilizaciones consideran que otro jugador es belicoso si no gestiona con cuidado sus guerras.

NEGOCIACIONES DE PAZ

Mientras estás en guerra, puedes abrir una negociación de paz mediante el panel de Diplomacia. Tu adversario podría negarse a ello, en cuyo caso la guerra continuará.

Si una ciudad-estado está dispuesta a negociar, siempre aceptará la oferta de paz incondicionalmente.

Si tu adversario es una civilización dispuesta a negociar la paz, podéis pactar un precio mediante la tabla de intercambios. Según las circunstancias, puede que un bando u otro ofrezca al oponente oro, tratados, ciudades o recursos a cambio de la paz.

Ten en cuenta que también es posible que sea tu adversario quien te proponga la paz. Normalmente es buena idea ver al menos qué te ofrece antes de decidir tu respuesta.

Aviso: no puedes ofrecer la paz hasta pasados 10 turnos desde el inicio de la guerra. Además, una vez firmada la paz, no puedes declarar la guerra a la misma civilización en los 10 turnos siguientes.

VICTORIA Y DERROTA

En *Civilization VI*, hay muchas maneras de ganar. Puedes ganar mediante el predominio científico, convirtiéndote en la primera civilización en establecer una colonia en Marte. Puedes arrollar a las demás civilizaciones mediante la superioridad cultural o difundiendo tus creencias religiosas a todas las civilizaciones, hasta que tu religión sea la dominante. También puedes emplear la táctica de "aplastar a todos tus enemigos bajo las ruedas de tu carro" para conseguir una victoria por dominación. Gana aquella civilización que reúna primero una serie de condiciones para la victoria.

Lo importante es estar al tanto de los progresos de tus adversarios mientras tu civilización avanza. No hay nada más molesto que estar a punto de capturar la capital del único enemigo que queda, y verle terminar su nave espacial y ganar por victoria científica.



LAS CIUDADES-ESTADO Y LA VICTORIA

Las ciudades-estado no pueden ganar una partida de *Civilization VI*. Solo pueden hacerlo las civilizaciones principales.

CÓMO PERDER

En *Civilization VI* hay tres tipos de derrota:

PERDER TU ÚLTIMA CIUDAD

Si pierdes tu última ciudad, ya sea a manos de otra civilización o de una ciudad-estado enojada, perderás de inmediato. Resulta muy vergonzoso, así que no permitas que suceda. Pero si así fuera, te tranquilizará saber que la tuya no es la primera civilización que resulta barrida del mapa y olvidada.

CUANDO GANA OTRA CIVILIZACIÓN
Si otra civilización consigue una de las cuatro victorias que se indican más adelante, se acabará la partida: habrás perdido. No importa si también estabas a punto de conseguir la victoria. Gana el primero que la logre y todos los demás pierden.

LLEGA EL AÑO 2050
Si llega el año 2050 y nadie se hace con una de las victorias que se indican más adelante, la partida termina automáticamente y gana la civilización que tenga más puntos de victoria (ver más adelante).

CÓMO GANAR
En *Civilization VI*, tienes varias maneras de conseguir la victoria:

VICTORIA POR DOMINACIÓN
Si capturas las capitales de todas las demás civilizaciones y mantienes la tuya, lograrás la victoria.

Si pierdes tu capital original pero aún tienes otras ciudades, todavía puedes lograr otro tipo de victoria: cultural, científica o religiosa. No obstante, no podrás obtener una victoria por dominación a menos que recuperes tu capital original. Además, así impedirás que otro jugador logre una victoria por dominación.

Destrucción de la capital original
Es simple: no se puede hacer. Una capital no se puede destruir de ningún modo. Puedes capturarla, pero no destruirla. Soltar un arma nuclear sobre la ciudad la reducirá a 1 de Población, pero no la destruirá. Acéptalo y actúa en consecuencia. (Recuerda que puedes expulsar a otra civilización de la partida si destruyes o capturas todas sus ciudades, por lo que sigue siendo posible borrar a tus enemigos del mapa aunque no puedas eliminar su capital de la faz del planeta...)

Capital actual y capital original
Si capturan tu capital original, se asignará otra de tus ciudades como capital sustituta. Dicha ciudad funciona en todos los aspectos igual que la original, pero esta sí puede ser destruida y no cuenta para una victoria por dominación.

Si alguna vez recuperas tu capital original, esta retomará su posición de liderazgo en tu civilización.

VICTORIA CIENTÍFICA
La victoria científica se consigue al ser el primer jugador en establecer una colonia en Marte. Una vez iniciada la Carrera espacial, si alguien lanza su primer satélite, los demás jugadores sabrán quién intenta conseguir esta victoria. Los jugadores recibirán bonificaciones por cada hito alcanzado en el camino hacia la victoria.

Hay que completar los siguientes pasos en orden:

Lanzar un satélite al espacio
Al estilo de la misión Sputnik de 1957, puedes construir un satélite y lanzarlo al espacio cuando hayas investigado Cohetería y construido un Puerto espacial. Tras completar el proyecto Lanzamiento de Satélite terrestre, lanzarás tu satélite y ganarás la capacidad de ver todo el mapa.

Que un humano aterrice en la Luna
Al igual que en la misión Apollo 11 de 1969, puedes enviar un humano a la Luna. Podrás hacerlo después de investigar la tecnología Satélites, y se podrá construir en cualquier ciudad que disponga de un Puerto espacial. Para iniciar esta misión, elige producir el proyecto Lanzamiento del Aterrizaje en la Luna. En cuanto lances el cohete, recibirás una importante cantidad de cultura.

Establecer una colonia en Marte
Es posible que de momento sea ciencia ficción, pero en este juego puedes ser el primero en enviar humanos a Marte. Cuando investigues Robótica, Fusión nuclear y Nanotecnología, podrás construir los proyectos de Lanzar Reactor, Hidropónicos y Módulo de ocupación a Marte en cualquier ciudad con un Puerto espacial. Recuerda que, si tienes más de un Puerto espacial, podrás producir en paralelo.

Una vez lanzadas todas las piezas, ganarás la partida.

VICTORIA CULTURAL

Si quieres ser el epicentro cultural del mundo, esta es tu victoria. La primera civilización que consiga una cantidad total de turistas extranjeros que supere a los turistas nacionales del resto de civilizaciones del juego, ganará la victoria cultural.

Turistas y turistas nacionales
Los turistas son visitantes de otras civilizaciones, aunque tu civilización también tiene una reserva de ciudadanos llamados turistas nacionales, los cuales prefieren quedarse en su territorio y no ser turistas en otras civilizaciones.

Generar turismo
Tu civilización puede atraer turistas de diversas maneras:
- Rutas comerciales.
- Gobiernos en común (o en conflicto) en la fase final de la partida.
- Apertura de fronteras.
- Grandes obras ubicadas en tu civilización.
- Los lugares sagrados y las reliquias ubicadas en tu civilización atraerán a turistas que profesen tu religión. Ten en cuenta que, cuando una civilización alcanza el principio de Ilustración, se reduce el turismo de lugares sagrados y reliquias.
- Parques nacionales en tu territorio (cuanto más atractivo tengan, más turismo atraerán).
- Encontrar y albergar artefactos en tu civilización.

• Mejoras del turismo
  - Las Grandes obras de la literatura duplican el turismo una vez inventada la Imprenta. Las Grandes obras de la música triplican el turismo si la política social de Transmisiones vía satélite está activa.
  - El rendimiento de turismo se duplica cuando se haya investigado la tecnología de Ordenadores.
  - Los museos temáticos también proporcionan bonificación a cultura.

VICTORIA RELIGIOSA

Para obtener una victoria religiosa en *Civilization VI*, debes conseguir que tu religión sea la predominante en todas las demás civilizaciones. Aunque tu religión se propagará de forma pasiva al instalarte cerca de otros jugadores, son los misioneros, los apóstoles y los inquisidores los que facilitarán la victoria.

¡Si usas estratégicamente las unidades religiosas y logras acumular mucha fe, podrás ganar una partida de *Civilization VI* con tu religión!

EL FINAL DE LOS TIEMPOS

Si nadie consigue la victoria, la partida se acaba automáticamente al terminar el año 2050. Se compararán las puntuaciones de todas las civilizaciones supervivientes y se anunciará al vencedor. Podrás seguir jugando después de eso, pero la victoria ya no será un factor.

TU PUNTUACIÓN

En muchas partidas de *Civilization VI*, uno de los jugadores ganará al conseguir una de las victorias posibles. Sin embargo, si llega el año 2050 y nadie lo logra, el ganador quedará determinado por la "puntuación" de las civilizaciones supervivientes.

Y si alguien gana directamente antes de 2050, la puntuación que haya obtenido determinará su puesto en la pantalla del "Salón de la Fama". Así es cómo se calculan las puntuaciones:

ELIMINACIÓN

Si te eliminan de la partida, tu puntuación es 0. (Lo sentimos.)

EL MOMENTO DE LA VICTORIA

Si vences antes de 2050, recibirás un "multiplicador de puntuación". Cuanto antes obtengas la victoria, mejor.

TAMAÑO DEL MAPA Y DIFICULTAD DE LA PARTIDA

El tamaño del mapa en el que se juega determina la puntuación que cada civilización recibe por las casillas, la cantidad de ciudades y la población. La dificultad de juego que elijas determinará el valor total de todos los puntos de la partida: a mayor dificultad, mayor valor tiene todo (en otras palabras, conseguir una victoria aplastante en el nivel más fácil probablemente te otorgará menos puntos que conseguir por los pelos una victoria marginal en el nivel más difícil).

TU PUNTUACIÓN ACTUAL

Puedes ver la puntuación de todo el mundo en el panel de Diplomacia. Si pulsas el botón "-", verás de dónde provienen los puntos.



Ten en cuenta que la puntuación no es permanente: puede variar durante el transcurso de una partida. Por ejemplo, si construyes una maravilla, obtendrás puntos por ella. Pero si alguien captura la ciudad en que esta se encuentra, se quedará con esos puntos.

SECCIÓN 3:

REGLAS AVANZADAS



COMBATE AÉREO

Las unidades aéreas se han convertido en elementos esenciales de todos los ejércitos del mundo, desde su importancia en tareas de reconocimiento a principios del siglo XX hasta su evolución para poder realizar bombardeos estratégicos y lograr la superioridad aérea en la segunda mitad del siglo.

De igual modo, la fuerza aérea resulta muy útil para lograr la victoria en *Civilization VI*.



UNIDADES AÉREAS

Hay 3 tipos principales de unidades aéreas en *Civilization VI*: reconocimiento de apoyo, cazas y bombarderos estratégicos. Estas unidades se pueden producir en cualquier ciudad que disponga de un Aeródromo y que haya investigado las tecnologías necesarias previamente.

RECONOCIMIENTO DE APOYO

A principios de la Época Moderna, los globos de observación están disponibles después de investigar el Vuelo. Esto te permite ampliar tu radio de visibilidad y aumentar el alcance efectivo de tu artillería. Todas las unidades de artillería que estén en el mismo hexágono, o adyacentes a él, que un globo de observación, obtienen +1 al Alcance del ataque. Los agresores querrán estos globos para atacar unidades y ciudades a una distancia "segura", y los defensores los querrán por el mismo motivo. Los globos de observación solo se pueden destruir eliminando la unidad con un ataque cuerpo a cuerpo o usando una aeronave.

CAZAS
Los cazas y los cazas a reacción pueden interceptar ataques y enfrentarse en combates aéreos contra otras aeronaves.

BOMBARDEROS ESTRATÉGICOS
Los bombarderos y los bombarderos a reacción no participan en combates aéreos, pero realizan ataques aéreos y saquean las tierras que sobrevuelan.

BASES AÉREAS
Las unidades aéreas no se mueven por el mapa como las navales o las terrestres. Necesitan tener una "base" en algún lugar. El centro urbano siempre puede albergar una unidad aérea, pero construir un aeródromo, una pista de aterrizaje o un portaaviones permite aumentar los espacios disponibles. El aeródromo puede ofrecer hasta 8 espacios; la pista de aterrizaje, 3; y el portaaviones empieza con 2, pero puede conseguir más mediante ascensos.

ESTADÍSTICAS DE COMBATE
Todas las unidades aéreas tienen unas estadísticas: combate, a distancia (caza) o cañonear (bombardero).

COMBATE
Se usa para evaluar el combate entre dos unidades aéreas. Se puede considerar como la estadística de "lucha aérea".

A DISTANCIA
Se usa para evaluar el combate entre la unidad aérea y una unidad terrestre o un distrito. Se puede considerar como la estadística de "ametrallamiento terrestre". Sufre la misma desventaja contra las defensas de distrito que las unidades a distancia.

FUERZA DE BOMBARDEO
Se usa para evaluar el combate entre la unidad aérea y una unidad terrestre o un distrito. Se puede considerar como la estadística de "bombardeo de saturación". Esta estadística sufre la misma desventaja contra las unidades terrestres que las unidades de bombardeo.

PATRULLAS
Los cazas pueden ser enviados a un hexágono válido dentro de su alcance de movimiento desde una base aérea aliada. Una vez desplegados, los aviones sobrevolarán en círculos alrededor de su alcance de interceptación efectivo (el radio es 1 hexágono). Esto debería aclarar la situación de los cazas en estado de patrulla tanto para el atacante como para el defensor.

El estado de patrulla es continuado, un poco como el funcionamiento de una unidad fortificada. Cuando se ordena a una aeronave que patrulle, lo seguirá haciendo hasta que reciba una orden distinta o sea destruida.

Durante la patrulla, la aeronave seguirá interceptando a sus agresores y defendiéndose de ellos.

Los cazas pueden volver a la base (a una base aérea aliada) en cualquier momento del turno para recuperarse. Las aeronaves estacionadas en una base aérea no interceptan a posibles aeronaves atacantes.

Las aeronaves estacionadas en un centro urbano, aeródromo, pista de aterrizaje o portaaviones solo pueden recuperarse al final del turno si no han entrado en combate (ofensivo o defensivo). La recuperación es más rápida en un aeródromo, y un poco menor en pistas de aterrizaje y portaaviones. Estos valores pueden aumentar mediante ascensos y políticas.

ATAQUES AÉREOS

Los bombarderos pesados no pueden asignarse a patrullas, sino que se consideran estacionados en una base aérea aliada y pueden lanzar ataques desde ella.

Al contrario que los cazas, los bombarderos no participan en combates aéreos, sino que se dirigen directamente a su objetivo y lo atacan. No obstante, si hay cazas o unidades antiaéreas defendiendo al objetivo, el combate debe resolverse antes de que el bombardero alcance el objetivo (en otras palabras, el bombardero debe sobrevivir frente a los cazas y las unidades antiaéreas). Una vez concluido el combate contra las unidades aéreas, se reanuda el ataque del bombardero contra el distrito o la unidad de la casilla objetivo.

Los bombarderos pueden saquear edificios de distrito y mejoras de la ciudad con solo atacarlas directamente. El efecto es el mismo que el del saqueo de una unidad terrestre, con una excepción: la unidad aérea atacante no recibe ninguna recompensa material como resultado del saqueo, como lo obtendría una unidad terrestre. Para poder saquear, la unidad aérea atacante debe tener al menos un 50% de Salud.

INTERCEPTACIONES

Se puede poner a los cazas y cazas a reacción a "interceptar" los ataques aéreos enemigos (el cañón antiaéreo y el misil tierra-aire móvil interceptan automáticamente: no se les ha de dar una misión especial). Si una unidad aérea intenta un ataque aéreo contra un objetivo que esté al alcance de una unidad interceptora, el interceptor disparará contra el atacante y le causará un daño. A menos que el interceptor consiga matarlo, el ataque aéreo continuará.

Solo se puede interceptar un ataque aéreo con una unidad y esta no podrá interceptar más durante ese turno (aunque ciertos ascensos pueden cambiar este hecho). Así que, si esperas numerosos ataques aéreos contra un objetivo, será mejor que apiles varios cazas y unidades antiaéreas a su alrededor.

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

Las armas de destrucción masiva (nucleares o termonucleares) son armas de un solo uso. Pueden realizar una única misión de ataque aéreo contra un objetivo y después, lo consigan o no, quedarán destruidos.

ARMAS NUCLEARES

Las armas nucleares son extremadamente poderosas. Arrasan muchas coas y envenenan la tierra y el mar. Solo debes usarlas como último recurso, o si tienes la certeza absoluta de que solo las tienes tú, porque una vez que empiecen a caer, el mundo entero se convertirá rápidamente en un lugar extremadamente hostil.

Como dicen por ahí: "Una bomba nuclear te puede estropear el día".

CONSTRUCCIÓN Y LANZAMIENTO

Hay 2 categorías de armas atómicas: el dispositivo nuclear y el dispositivo termonuclear. Los dispositivos nucleares se pueden fabricar en cualquier ciudad, siempre que se haya investigado la tecnología requerida, se disponga de uranio y se hayan completado el Proyecto Manhattan o la Operación Hiedra.

Un jugador puede construir todos los que quiera, aunque la producción de los dispositivos nucleares es cara y conllevan altos costes de mantenimiento. Una vez creado, el dispositivo nuclear se añadirá al inventario del jugador y podrá usarlo cualquier unidad o mejora capaz de desplegarlo en el mapa. Esto incluye bombarderos, submarinos nucleares. Por ejemplo, si sitúas un submarino nuclear frente a la costa de un enemigo, podrás lanzarle tantos misiles nucleares (1 por turno) como dispositivos nucleares haya en tu inventario.

USO

Al detonar un arma atómica, suceden varias cosas en las casillas que se encuentran dentro del radio de la explosión. Los ciudadanos que estén "trabajando" en las casillas afectadas serán eliminados, las unidades que las ocupan serán destruidas y todas las mejoras de casillas serán saqueadas. Todos los distritos y edificios de las casillas afectadas también serán saqueados y tendrán que ser reparados para poder volver a utilizarlos. Las casillas afectadas quedarán contaminadas por la lluvia radiactiva.

DISPOSITIVOS NUCLEARES

Son las primeras armas nucleares disponibles en el juego. Son unidades muy poderosas que pueden afectar rápidamente el equilibrio de poder mundial. El radio de destrucción de un dispositivo nuclear es de 1 casilla en cualquier dirección a partir de la zona donde se haya soltado. Las unidades que se vean atrapadas en la explosión quedarán dañadas o destruidas. Las maravillas, las mejoras y los distritos serán saqueados, y las ciudades perderán población tras el impacto.

Al igual que las unidades a distancia, el dispositivo nuclear no puede destruir por completo una ciudad. Por muchas veces que se bombardee, no se borrará del mapa.

Los dispositivos nucleares se pueden lanzar de muchas formas distintas, como se explica más arriba.

DISPOSITIVOS TERMONUCLEARES

Son las segundas armas nucleares disponibles en el juego e incluso más poderosas que las anteriores. El radio de destrucción de un dispositivo termonuclear es de 2 casillas en cualquier dirección a partir de la zona donde se haya soltado. Las unidades que se vean atrapadas en la explosión quedarán dañadas o destruidas. Las maravillas, las mejoras y los distritos serán saqueados, y las ciudades perderán población tras el impacto.

Al igual que las unidades a distancia, el dispositivo termonuclear no puede destruir por completo una ciudad. Por muchas veces que se bombardee, no se borrará del mapa.

Los dispositivos termonucleares se pueden lanzar de muchas formas distintas, como se explica más arriba.

CONTAMINACIÓN

Después de un ataque nuclear, la lluvia radiactiva contaminará todas las casillas afectadas por la explosión. Las unidades situadas en una casilla contaminada al final de un turno sufrirán 50 de daño por turno. No se puede aplicar Producción a nada que esté en una casilla contaminada, así que no se podrán reparar edificios ni distritos. La ciudad no podrá trabajar en las casillas contaminadas hasta que la contaminación desaparezca o hasta que se "limpien".

Las casillas contaminadas pueden "limpiarse" con unidades de constructores. Los constructores capaces de limpiar casillas contaminadas sufrirán menos daño si terminan su turno en ellas. Las casillas no afectadas directamente por la explosión nuclear seguirán funcionando normalmente y contribuirán al rendimiento de la ciudad.

CORPS Y EJÉRCITOS

Si sigues el árbol de principios, tendrás opciones que un jugador más centrado en la tecnología no tendrá. A partir de la Revolución Industrial, y tras completar el principio de Nacionalismo, los jugadores podrán desbloquear la habilidad de combinar varias unidades militares del mismo tipo en una única unidad más fuerte. Dos unidades militares del mismo tipo podrán combinarse para crear un Corps, lo que les proporcionará un +10 a su Fuerza de combate base. Una vez investigado Movilización, tres unidades del mismo tipo podrán combinarse en un Ejército, lo que les proporcionará un +7 a su Fuerza de combate base.

Una vez formado un Corps o un Ejército, las unidades no pueden volver a separarse. Al crear una de estas formaciones, se conservan la experiencia y los ascensos de la unidad con más experiencia, así que es aconsejable combinar unidades novatas con otras más experimentadas. Las unidades navales también pueden combinarse en Flotas y Armadas.

MULTIJUGADOR DE CIVILIZATION VI

Las partidas multijugador te permiten enfrentar tus habilidades contra las de otros jugadores en lugar de luchar contra la IA del juego. Puedes acceder a una partida multijugador desde el menú principal y disfrutar a través de LAN (red de área local) con tus amigos o con otros jugadores de todo el mundo.

MENÚ MULTIJUGADOR

Selecciona el botón "Multijugador" en el menú principal para navegar por la pantalla de opciones de partidas multijugador.



PARTIDAS EN RED LOCAL

Desde aquí, selecciona la opción de Red local para buscar las partidas disponibles en una red LAN (red de área local). Aparecerá una lista de las partidas locales disponibles. Selecciona una partida cualquiera para unirte. Si no encuentras ninguna partida (o ninguna que te interese), puedes seleccionar "Crear partida" para crear la tuya propia. Pulsa el botón "Actualizar" para actualizar la lista de partidas disponibles.



Si eliges “Crear partida”, se abrirá la pantalla de configuración de las partidas multijugador. Aquí podrás elegir a tu líder, establecer el tipo y el tamaño del mapa, y seleccionar la velocidad del juego. También puedes cargar una partida multijugador que hayas guardado previamente (más adelante se tratará ese tema) o volver al buscador para ver de nuevo la lista de partidas disponibles. Elige “Empezar partida” cuando hayas finalizado tu selección.

Aquí puedes acceder a la sala de comunicaciones, donde podrás ver los líderes que han elegido los demás jugadores y si estos ya están listos para jugar. Un jugador de la IA aparecerá con el nombre “IA”, mientras que los demás jugadores aparecerán con el apodo de Nintendo.



Ten en cuenta que, si dos o más jugadores seleccionan la misma civilización o el mismo líder, el juego cambiará el color del equipo del líder duplicado para evitar cualquier posible confusión. De esta forma, dos o más jugadores (o todos) podrán elegir la misma civilización o al mismo líder.

Cuando todos los jugadores pulsen "Listo", el anfitrión puede seleccionar Iniciar para empezar la partida.



ALOJAR, GUARDAR Y CARGAR PARTIDAS

Al alojar una partida, es posible guardar los progresos para cargarla en otra ocasión. Esto resulta muy útil para partidas largas que duran más de un día. En la pantalla de configuración de partidas multijugador, selecciona el botón "Cargar partida" para ver tu lista de partidas guardadas.



Si, por alguna razón, te desconectas durante una partida multijugador, el sistema intentará volver a conectarte automáticamente. Si el anfitrión de la partida la abandona (por la razón que sea), la partida intentará pasar los controles de alojamiento a otro jugador.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

TEAM LEADERSHIP

Lead Designer
Ed Beach

Lead Engineer
Ken Grey

Art Director
Brian Busatti

Senior Producer
Dennis Shirk

DESIGN TEAM

Lead Designer
Ed Beach

Designer/Programmers
Matthew Beach
Brian Feldges
Andrew Garrett
Anton Strenger

Lead AI Engineer
Andrew Garrett

PRODUCTION TEAM

Senior Producer
Dennis Shirk

Associate Producer
Sarah Darney

Additional Production
Amy Pickens, Technical Animation Group
Stuart Zissu, Systems and IHV Support

Writers
Alexander Horn
Rex Martin

Additional Writing
Peter Murray
Scott Wittbecker
Maurice Suckling

PROGRAMMING TEAM

Lead Engineer
Ken Grey

Gameplay Engineers
Eric Jordan
Adam Sherburne
Scott Spanburg

Additional Gameplay Engineers
Jeff Hiebert, Ghostpunch
Olex Lozitskiy, Ghostpunch

Lead Systems Engineer
Greg Osefo

Systems Engineers
Ian Schmidt
Adam Sherburne

Lead Graphics Engineer
Josh Barczak

Graphics Engineers
Navjot Garg
Arthur Gould
Kevin Jones
John Kloetzli
Theodore Maselko
David Raabe
Jeremy Shopf
Kiran Sudhakara
Marek Vojtko

Lead Database/Modding Engineer
Shaun Seckman

Lead Interface Engineer
Tronster

Interface Engineers
Sam Batista
Whitney Bell
Joe Cortese

Additional Interface Engineers
Keaton Vanaukan, Ghostpunch

Lead Multiplayer Engineer
Bradley Olson

Multiplayer Engineers
Todd Smith

Lead Tools Engineer
Brian Whitman

Tools Engineers
David Gurley

Additional UI and Gameplay Support
Blind Squirrel Games
Chris Wade – Gameplay Engineer
Leo Simkin – Gameplay Engineer
David Baker – Executive Producer
Amanda Khoury – Associate Producer

ART TEAM

Art Director
Brian Busatti

Lead Interface Designer
Whitney Bell

Interface Designers
David Cory

Interface Artists
Rob Sugama

Lead Animator
Hector Antunez

Animators
Rachel Anchors
Aaron Andersen
Grant Chang
Lou Ferina
Alex Kim
Greg Marlow
Dennis Moellers
Daniel Perry
David Senita
Justin Thomas
Bryan Twomey

Additional Animators
Jason Johnson

Technical Animation Group
Brian Evans
John Stewart

Lead Character Modeler
Matthew Kean

Lead Unit Modeling
David Jones

Character and Unit Modelers
John Fitzgerald
Ryan Jackson
David Jones
Michael Unkrich

Additional Unit Modelers
Benjamin McArdle
Gameshastra Solutions Private Limited

Lead Environment Artist
Jason Johnson

Environment Artists
Clark Coots

Lead Structure Modeler
Matthew Quickel

Structure Modelers
Jerome Atherholt
Michael Bates
Todd Bergantz
Andrew Clark
Clark Coots
Tommy Cox
Alex Llivicura
Matt MacAuliffe
Rambo Siu

Additional Structure Modelers
John Dunford

Lead Visual Effects Artist
Troy Adam

Visual Effects Artists
Michael Bazzell
Rick Menkhaus

Additional Visual Effects Artists
Todd Bilger

Lead Concept Artist
Sang Han

Concept Artists
Kat Berkley
Taylor Fischer
Sam Gauss
Michael Tassie

Additional Concept Artists
Andrew Bosley
Eric Ehoff
Jeff Paulsrud
Colleen Peck

AUDIO

Lead Audio Designer
Roland Rizzo

Associate Lead Audio Designer
Griffin Cohen

Sound Designers
Griffin Cohen
Dan Costello
Roland Rizzo
Christopher D'Ambrosio
Dan Price

In-Game Music
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Tim Wynn

Opening Cinematic and Main Menu Music
Christopher Tin

End Game Cinematic Music
Geoff Knorr
Christopher Tin

Additional Electronics and Arrangements
Phill Boucher

Audio Programmer
Ian Schmidt

PERFORMERS

PRAGUE FILMHARMONIC ORCHESTRA

Orchestra conducted by
Andy Brick

Concertmistress
Rita Cepurcenko
Kühn Mixed Choir

Choir Conductor
Marek Vorlícek

Orchestra and Choir Recording Engineer
Jan Holzner

Orchestra Contractor
Petr Pycha

Orchestra Librarian
Tomás Kirschner

Orchestrator
Geoff Knorr
Orchestral Parts

Preparation
Chris Whittaker
Orchestra Recorded at Smecky Music Studios

Bass Viol, Vielle, Kemençe Deepak Ram, Bansuri
Niccolo Seligmann

Guzheng
Bing Xia

Oud, Ney, Kawala
Chakib Hilali

Qanun
Kylie Hilali

Banjo
Brad Kolodner

Fiddle
Patrick McAvinue

Cavaquinho
Kahil Nayton

7-string guitar
Cesar Garabini

Norwegian Bukkehorn
Sissel Morken Gullord

Balalaika
Andrei Saveliev

Sitar
Mathew Poovan

Tabla
Souvik Ghosh

Mandolin
Chris Reber

Dobro
Dave Hadley

Classical Guitar
Benjamin Beirs

Duduk, Hotchiku, Recorder, Bombarde, Pivava, Tenor Pivana, Schwegel, Occorsoflute, Kaval, Ciaramella, Bass Recorder, Bena, Erdklangfloete, Ocarina, Floyera, Doucaine, Tin Whistle
Sandro Freidrich

Shakuhachi
Ronnie Nyogetsu Reishin Seldin

South American Flutes
Roland Rizzo

9-String Golden Lyre of Erato
Geoff Knorr

Norwegian Bukkenhorn Recording Engineer
Jon Anders Narum

KONGOLESE INSTRUMENTAL RECORDING BY REGULUS SOUND PRODUCTIONS (PTY) LTD – SOUTH AFRICA

Producer, Recording Engineer, double bass, nyunganyunga, mbira
Caleb Vaughn-Jones

Production assistant, African instruments
Simphiwe Funde

Production assistant and language transcriber
Brent Kennedy

Guitar
Joe Van Der Linden

Vocals and Kongolese music researcher
Massi Bambino

Vocals and Kongolese music researcher
Sebastian Sala

Recording Engineer
Candice Bowkers

ADDITIONAL VOCALS
African vocals
Kyle du Preez

Mixing and Mastering
Geoff Knorr

CINEMATIC AND MAIN MENU SCORE
Main Menu
"Sogno di Volare (The Dream of Flight)"

Opening Movie
"A New Course"

Composed by
Christopher Tin

Lyrics by Leonardo da Vinci, adapted by Chiara Cortez

PERFORMED BY CAPPELLA SF
Music Director
Ragnar Bohlin

ORCHESTRA: MACEDONIAN SYMPHONIC ORCHESTRA
F.A.M.E.'S. Project - Skopje

Conductor
Oleg Kondratenko

Recording Engineer
Giorgi Hristovski

Pro Tools Operator
Atanas Babaleski

Stage Manager
Riste Trajkovski

Mixed by Leslie Ann Jones at Skywalker Sound

Assistant Mix Engineer
Dann Thompson

Pro Tools Editor
Andre Zweers

Additional Arrangements by Alex Williamson

Additional Orchestrations by Jerome Leroy

Special Thanks

Radio Active Productions
Publishing Studio
Peabody Institute Recording Arts and Sciences

Actors
Narrator/Father
Sean Bean

Advisor/Daughter
Natasha Loring

Teddy Roosevelt
Richard Tatum

Queen Victoria
Lucy Briggs Owen

Pericles
Konstantinos Stelloudis

Hōjō Tokimune
Yoshi Ando

Hardrada
Atli Rafn Sigurdsson

Frederick Barbarossa
Bert Coll

Qin Shi Huang
Junchao Hunag

Saladin
Alhan Gharam

Cleopatra
Nirvana Hisham

Gilgamesh

Jorge Badillo Galvan

Mvemba a Nzinga
Mamengi Alfredo Lombisi

Gorgo
Angeliki Dimitrakopoulou

Gandhi
Pawan Shukla

Montezuma
Irwin Daayan
Rosenthal Sarli

Philip II
Anton Carmano Vega

Trajan
Gianmarco Ceconi

Catherine de Medici
Lara Valentina Parmiani

Peter the Great
Mikhail Danilyuk

Tomyris
Alina Irbekov Berezova

Pedro II
Renato Belschansky

SIGNAL SPACE

Creative Director
Jose Aguirre

Researcher
Inga Knoth

Audio Editor

Valentino Lercher

Audio Editor
Matthew Knutson

Project Manager
Christopher Fox

SOLID AIR VO EDITORS

Transatlantic Audio
Dante Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery
M.P.S.E
Stephen Selvaggio

QUALITY ASSURANCE

QA Supervisor
Timothy McCracken

QA Lead
Carl Harrison

Testers
Daron Carlock
Steffen Drees
Carlton Harrison
Jen Kraft
Dominic "Bull" Mancuso
Kelsey Orem

Additional Testing
Albert Briggs
Bennett Kauffman
Santiago Loane
Joseph Walker
Chloe Wright

Testing Interns
Steven Eisner

James Hopkins
Sam McNear

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer
Clint McCaul

Senior Network Programmer
Michael Springer

Senior Online Services Engineer
Robert Dye

FIRAXIS MANAGEMENT

CEO / President
Steve Martin

Creative Director
Sid Meier

Studio Art Director
Arne Schmidt

Director of Software Development
Steve Meyer

Director of Gameplay Development
Barry Caudill

Executive Producer
Kelley Gilmore

Director of Marketing
Lindsey Riehl

Marketing Associate
Peter Murray

Community Manager
Kevin Schultz

Human Resources Director
Shawn Kohn

Office Manager
Donna Milesky

IT Manager
Josh Scanlan

IT Technicians
Matt Baros
David McFall

Special Projects
Susan Meier

Special Thanks
Joanne Miller
Beth Petrovich

FRANKENSTEIN TEST GROUP

Sam "SamBC" Barnett-Cormack
David "Browd" Brown
Gloria "Nolan" Carson
Sean "Gorbles" Hickman
MadDjinn
Adam "Pouakai" Partridge
Anthony "Ztaesek" Seekatz
Stephen "WarningU2" Warner
Frithjof Nikolai Wilborn
Onno "donald23" Zaal

CINEMATICS

CINEMATIC PRODUCTION SERVICES PLASTIC WAX PTY LTD

Creative Leads
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

Production Management
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiel

Lead Modeler
Dean Wood

Modelling
Ben Mikhaiel
Josh Shahinian
Alexia Zantides
Vee Ng Modeller
Dan Horsfall
Josh Davies
Josh Knorr
Tristan Locke
Werner Gradwell
Brett Sinclair

Lead Animator
Wes Adams

Animators and Rigging
Mitch Coote
Damian Paon
Cam Ralph
Tom Janson
Gareth Rhodes
Zarvan Kotwal
Phil Hook
Sina Azad

Lead Lighter
Ben Malter

Lighting and Rendering
Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

Lead VFX TD
Sidney Cheng

VFX
Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

Lead Compositor
Daniel Loui

Compositors
Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES SECTION STUDIOS

Production
Justin Yun
Kami Talebi

Concept
Gabriel Yeganyan
Cuba Lee
Brian Kim
Howard Pak
Hyunjae Lee
Lucas Helmintoller
Mohammad Chowdhury

Animation
Cameron Mott
Judson Morgan

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES APPLIED CINEMATICS

Mike O'Rourke
Jason Flynn

VENDOR SUPPORT

AMD
Cristian Cutocheras
Raul Aguaviva
Josh Salem

NVIDIA
Timofey Cheblokov
Alex Dunn
Amanpreet Grewal

INTEL
Raja Bala
Chris Seitz

QUIXEL
Teddy Bergsman
Eric Ramberg

WWISE
Martin Dufour
Adrien Lavoie

FORK

Noor Khawaja

VALVE
Justin York

PRODUCTION BABIES
Alan
Dominic
Eleanor
Graham
Gwendolyn and MacArthur
Ian
Leah
Luca
Owen
Owen

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

PUBLISHED BY 2K

2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

President
David Ismailer

Chief Operating Officer
Phil Dixon

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development
John Chowanec

Sr. Director of Product Development
Melissa Miller

Senior Producer
Kirsten Kennedy

Associate Producer
Casey Coleman

Assistant Producer
Kelsey Mabbott

Digital Release Manager
Tom Drake

Associate Release Manager
Myles Murphy

Sr. Director, Business Development
Tim Holman

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development
Josh Atkins

Design Director
Francois Giuntini

Director of Creative Services
Rob Clarke

Sr. Director, Creative Production
Jack Scalici

Sr. Director of Story and Creative Development
Chad Rocco

Sr. Manager, Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
William Gale

Outsourcing Coordinator
Cathy MacPherson

Media Producer
Mike Read

Capture Team Lead
Luke McCarthy

Sr. Capture Specialist
Dana Koerlin

Lead User Researcher
Gina Smith

User Research Manager
Francesca Reyes

Sr. User Researcher
Michael DeFreest

User Research Coordinator
Julian O'Neal

2K CORE TECH

VP, Technology
Mark James

Operations Manager
Peter Driscoll

Senior Technical Product Manager
Jason Johnson

Associate Technical Product Manager
Greg Vargas

Director of Engineering
Adam Lupinacci

Technical Director
Tim Haynes

Online Technical Director
Louis Ewens

Technical Art Director
Jonathan Tilden

Principal Technical Artist
Kris DeMartini

Principal Software Engineer
Mitchell Fisher

Software Engineers
Jason Howard
Harry Hsiao

Associate Software Engineer
Labhesh Deshpande

2K CORE TECH - ONLINE ENGINEERING

Sr. Software Engineer
Scott Barrett

Sr. Server Engineer
Kritika Kaul

Dev Ops Engineer
Tim Lynch

Software Engineer
Taylor Owen-Milner

Jr. Software Engineers
Alec Brownlie
James Dryden

Associate Software Engineers
Shweta Moholkar
Vivian Zou

Software Engineer Intern
Pengcheng Pan

QA Manager
Casey DeWitt

QA Associate Lead
William Youney

QA Testers
Mackenzie Hume
Keith Vedol
Jordan Youney

2K MARKETING

SVP, Head of Global Marketing
Melissa Bell

VP, Marketing
Matt Gorman

Director, Marketing
Matt Knoles

Brand Manager
Benji Han

Director of Marketing, North America
Kelly Miller

Marketing Manager
Jonathan Goodwin

Director of Digital Marketing
Adam Krause

Digital Marketing Technology Manager
Brian Kim

Sr. Communications Manager
Richie Churchill

Content Manager
Jason Babler

Social Video Producer
Anthony Snyder

Community and Social Media Manager
David Hinkle

Creative Director, Marketing
Gabe Abarcar

Sr. Director, Marketing Production
Jackie Truong

Project Manager
Heidi Oas

Marketing Production Manager
Ham Nguyen

Production Designer
Nelson Chao

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Graphic Designer
Chris Cratty

Director, Video Production
Kenny Crosbie

Associate Video Production Manager
Nick Pylvanainen

Sr. Video Editor & Motion Graphics Designer
Michael Regelean

Video Editor & Motion Graphics Designer
Camille Galejs

Video Editors
Dom Hassett

Video Editor/Capture Specialist
Shane McDonald

Jr. Video Editor/Capture Specialist
Evan Falco

Sr. Web Designer
Keith Echevarria

Sr. Web Developer
Gryphon Myers

Web Developer
Charles Park

Sr. Web Producer
Tiffany Nelson

Director, Channel Marketing
Anna Nguyen

Channel Marketing Manager
Marc McCurdy

Channel Project Manager
Dustin Choe

Partner Marketing Specialist
Kelsie Lahti

Events Manager
David Iskra

Event Tech Manager
Mario Higareda

Director, Customer Service
Ima Somers

Sr. Manager, Customer Service
David Eggers

Manager, Customer Service
Crystal Pittman

Knowledge Base Coordinator
Mike Thompson

Associate Supervisor, Customer Service
Alicia Nielsen

Sr. Customer Service Associates
Dominic Hurton
Ryosuke Kurosawa

Customer Service Associates
Reginald Clark
Annastasia Larsen
Chad Morton
Liana Piedra
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Ciera Scott
Landen Scott
Leo Shaverdian

Sr. Director, Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Sr. Manager, Partnerships & Licensing
Greg Brownstein

Manager, Music Partnerships & Licensing
David Kelley

Manager, First Party Partnerships
Matthew Freedman

Associate Manager, Partnerships & Licensing
Ashley Landry

Sr. Coordinator, Partnerships & Licensing
Megan Reyes

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Director & Counsel
Aaron Epstein
Justyn Sanderford

VP, Publishing Operations
Steve Lux

Director of Operations
Dorian Rehfield

Sr. Paralegal, Immigration & Employment
Karla Duarte

Paralegal
Xenia Mul

2K ANALYTICS

Sr. Director, Analytics and Data Science
Mehmet Turan

Data Scientist
Mo Lin

Manager, Game Analytics
Kyle Bishop

Director of Monetization
Dennis Ceccarelli

Sr. User Research Analyst
David Rees

Data Analytics Engineer
Alvin Li

Data Scientist
Robin Luo

Strategy Analyst
Benjamin Simonett

2K ADMINISTRATION

Administrative Services Manager
Ariel Owens-Barham

Sr. Administrative Assistant
Megan Grunenwald-Rohr

Executive Assistant
Nicole Hillenbrand

Administrative Assistants
Jessica Hurst
Trey Mosteller

2K FINANCE

Head of Finance
David Boutry

Sr. Director of Finance
Barry Charleton

Financial Planning & Analysis Manager
Mary Bolanos

Sr. Accountant
Rajesh Joseph

Finance Coordinator
Juan Chavez

Finance Analyst
Gaurav Singh

Finance Assistant
Alexander Raney

2K HUMAN RESOURCES

VP Global HR
Gail Hamrick

Director, Human Resources
Tony MacNeill

Human Resources Manager
Christina Vu

Human Resources Generalist
Daniella Gutierrez

Human Resources Coordinator
Kate Stricker

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. Manager, Online Operations
Scott Darone

Sr. NOC Manager
Vaclav Dolezal

Systems Engineering Director
Jon Heysek

IT Director, Novato
Bob Jones

Technical Director
Russ Mains

Network Engineers
Don Claybrook
Fernando Ramirez

Sr. Systems Engineer
Petr Fiala

Systems Engineers
Michal Bernat
Joseph Davila
Manish Patel
Peter Pribylinec
Radek Trojan

Helpdesk Supervisor
Scott Alexander

IT Supervisor
Tareq Abbassi

Systems Administrators
Davis Krieghoff
Filip Safar
Joseph Thompson

Jr. Systems Administrators
Razmik Abrahamian
Brandon McMurray
Christopher Smith
Jan Zahradnik

IT Analyst
Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

SVP of Quality Assurance & Submissions
Alex Plachowski

2K VEGAS QUALITY ASSURANCE

QA Director
Scott Sanford

QA Test Manager
Doug Rothman

QA Test Lead
Steven Johnson

QA Testers
Ian Bennett
Tyler Ford
Kristian Garcia
Marisa Ghilarducci
Jerico Javier
Christian Ramos

Support QA Leads
Nathan Bell
Jordan Wineinger
Ashley Fountaine

Support QA Associate Leads
Hugo Dominguez
Ezra Paredes

Support Sr. QA Testers
Robert Klempner
Bryan Fritz
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little

Support QA Testers
Julian Molina

IT Manager
Chris Jones

2K Las Vegas IT
Travis Allen
Cameron Steed

Special Thanks
Alexandria Belk
David Barksdale
Joe Bettis
Leslie Cullum
Jeremy Ford
Candace Javellonar
Josh Lagerson
Rachel McGrew
Louis Napolitano
Jeremy Richards
Michael Weber

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP Publishing, Operations
Murray Pannell

Sr. Director, International Marketing and Communications
Jon Rooke

Head of International Brand
David Halse

Jr. International Brand Manager
Maria-Pia Raggio

Head of International Communications
Wouter van Vugt

Sr. International Communications Manager
Roisin Doyle

International Community & Social Manager
Arthur Tolmie

Head of International Territory & Export Marketing
Warner Guinée

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

Director of Creative Services and Localisation
Nathalie Mathews

Localisation Project Manager
Cara Lacey

Localisation and Creative Services Assistant
Matt Lamplugh

Sr. Manager, Design
Tom Baker

Graphic Designer
James Quinlan

Video Content Editor
Barney Austin

EXTERNAL LOCALISATION TEAMS

Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
QLOC S.A.

Localisation tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS
Adam Perry
Agnès Rosique
Alison Gram
Anne Speth
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Callum Cuming
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin

François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Javier Sastre
Jean Paul Hardy
Julien Brossat
Margaux Duval
Matt Gardner
Maria Martinez
Mikey Foley
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Shelly van Seventer
Simon Turner
Stefan Eder
Yoona Kim
Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Kevin Smith
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Senior Lead
Oscar Pereira

Localisation QA Project Lead
Adriana Cervantes

Localisation QA Leads
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

Localisation QA Associate Lead
Manuel Aguayo

Senior Localisation QA Technicians
Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

Localisation QA Technicians
Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Hannah Carrillo
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Marcus Focht
Melissa Roth
Mirko Barbesino
Natsue Bun
Nicolas Bonin
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Yury Fesechka

2K ASIA TEAM

Asia General Manager
Jason Wong

Asia Marketing Directors
Diana Tan
Tracy Chua

Asia Sr. Marketing Manager
Daniel Tan

Japan Marketing Manager
Kyoko Fuke

China Marketing Manager
Leo Li

Asia Associate Marketing Manager
Rohan Ishwarlal

Asia Product Executive
Wayne Ng

Japan Marketing Assistant
David Anderson

Korea Marketing Assistant
Park Sangmin

Sr. Localization Manager
Yosuke Yano

Localization Coordinators
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Kun

QA Manager
Stephen Manners

QA Lead
Qi Ke Lei

Sr. QA Testers
Xin De Hua
Hu Die
Bai Gui Long

QA Testers
Zhang Biao
Jiang Meng Chuan

Wu Di
Yang Hui
Yang Wen Jing
Li Si Lei
Lan Shi Bo
Wan Yue

2K China IT
Zhao Hong Wei
Wang Peng
Hu Xiang
Zheng Xing

Special Thanks
Li Hua
Su Wan Qing
Xie Ya Xi
Shao Bang Zhu

Localisation QA Manager
Du Jing

Lead Localisation QA Testers
Zhu Jian
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

Senior Localisation QA Testers
Kan Liang
Cho Hyunmin
Hu Meng MengTang Shu
Jin Xiong Jie
Bai Xue

Localisation QA Testers
Wang Ce
Zhao Jin Yi
Li Ling Li
Tan Liu Yang
Zhao Yu

Junior Localisation QA Testers
Xu Le Le
Tian Qi Feng
Yang Pei Xi
Jiang Xiang Yuan
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Li Zong Yu

Very Special Thanks
Strauss Zelnick

SPECIAL THANKS
Pete Anderson
Chris Bigelow
Siobhan Boes
Nicholas Bublitz
Chris Burton
David Cox
Marquis Danner
Hank Diamond
Daniel Einzig
Dan Emerson
Christopher Fiumano
Greg Gibson
Steve Glickstein
Lainie Goldstein
Ross Graber

Brooke Grabrian
Kristle Hill
Jordan Katz
Jenn Kolbe
Alan Lewis
Katie Nelson
Pedram Rahbari
Betsy Ross
Karl Slatoff
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Take-Two Legal Team
Take-Two Sales Team
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Clifford Lim

ASPYR MEDIA

President
Michael Rogers

Executive Vice President
Ted Staloch

Director of Production
Dave Prout

DEVELOPMENT TEAM

Technical Director
Jez Sherlock

Software Engineers
Alex Ni
Alex Talbot
Andy Molloy
Dave Idemoto
Gary Talent
John Butler
Ken Cobb
Sugu Lee
Thomas Klovert
Tim McDaniel
Tom Oliphant

UI/UX Design Lead
Maggie Duvall

PRODUCTION SERVICES TEAM

Director of Support Services
Andrew Brazell

Production Services Manager
Jacky Coiro

Senior Project Lead
Ryan Stocks
James Vicari

Project Lead
Matt Krous
Marshall Peterson

Assistant Project Lead
Geoff Hills
Nathan Rodriguez

Core Quality Assurance Testers
Mark Montry
Robert Bass

Quality Assurance Testers
Diego Alcocer
Kenneth Justice
Brandon Ortiz
Jacqueline Rocha
Jeremy Scheihing
Joseph Cowan
Kat White
Kevin Ramos
Scott Brunelle
Dillon Pierce
Ethan Corpus
Joseph Nixon

Certification Team
Rockie Knittel

Compatibility Lead
Clement Yeung

Assistant Compatibility Lead
Collin Post

Compatibility Core Tester
Jordan Barrera

PUBLISHING & MARKETING TEAM

Vice President of Publishing
Elizabeth Howard

Senior Product and Sales Manager
Michael Blair

Product Strategist
Kellen Kincaid

Producer
Jonathan Woo

Art Director
Devin Cox

Junior Designer
Lee Bolton

Video and Motion Graphics Editor
Philip Hagen

Community Manager
Chris Bashaar

Community Specialist
Lucy Fernandez

Web Developer
Micah Frazier
Stephen Hughes

IT TEAM

IT Manager
Daniel Hagen

IT Help Desk
Tyler Kloss

Special Thanks
Anabel Balderas
Roxie Garza
Lauren Salinas
Kirsten Hagen

Agencies
Access Brand Communications
Hamagami/Carroll, Inc.
Liquid Advertising

ASISTENCIA

Visita **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 my2K o cómo cambiar tu perfil de my2K.

Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

Efectos visuales gracias a Fork Particle



Se utiliza Granny Animation. Copyright (C) 1999-2010 RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI incluye los siguientes componentes de código abierto, que son de libre distribución de conformidad con la licencia MIT, tal como se indica a continuación:

Lua, Copyright (C) 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML, Copyright (C) 2006-2010 de Marcin Kalicinski.

Se autoriza, de forma gratuita, a cualquier persona que haya adquirido una copia de este software y de los archivos de documentación asociados (a partir de ahora, el "Software") a utilizar el Software sin restricciones, lo que incluye pero no se limita a: los derechos de uso, copia, modificación, fusión, publicación, distribución, sublicencia o venta de copias del Software, así como el permiso para que lo haga todo aquel que reciba el Software, según las siguientes condiciones:

El anterior aviso de copyright y este aviso de permiso deberán incluirse en todas las copias o fragmentos significativos de este Software.

El Software se ofrece "tal cual", sin garantía de ninguna clase, expresa o implícita, lo que incluye pero no se limita a las garantías de comerciabilidad, adecuación a fines concretos y no vulneración de derechos. En ningún caso serán responsables los autores ni los titulares del copyright por ningún tipo de reclamación, daños o cualquier otra responsabilidad legal, ya sea por una acción contractual, extracontractual o de cualquier otro tipo derivadas del Software o en relación con el mismo, con su utilización o con cualquier otra operación con el Software.

Todas las marcas registradas pertenecen a sus respectivos titulares. Nintendo Switch es una marca registrada de Nintendo. © 1991-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. Desarrollado por Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ y sus respectivos logos son marcas registrada de Take-Two Interactive Software, Inc. ©2018 Aspyr es una marca registrada de Aspyr Media, Inc., y el logotipo de la estrella de Aspyr es una marca comercial de Aspyr Media. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2018 de RAD Game Tools Inc. Se utiliza Granny Animation. Copyright © 1999-2018 de RAD Game Tools Inc. Con tecnología de Wwise © 2006-2018 Audiokinetic Inc. Todos los derechos reservados. Fork Copyright © 2018 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI usa Havok®. © Copyright 1999-2018 Havok.com, Inc. (y sus licenciatarios). Todos los derechos reservados. Consulta www.havok.com para obtener más información. Copyright © 1994-2018 Lua.org, PUC-Rio. 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.



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, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O 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-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA", "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 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.

LICENCIA

El Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse, alterarse, modificarse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150 000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciatarios del Otorgante 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 Otorgante de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciatarios.

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 Otorgante 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 cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante 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 licenciatarios (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.

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 establece 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 Otorgante 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 Otorgante 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 podría 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 Otorgante 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 Otorgante de la licencia y/o los Términos de servicio del Otorgante 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 el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, 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 Otorgante 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 Otorgante 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 usar el software o una función de software, o 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"), o una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante 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 Otorgante de la licencia o afiliado del Otorgante ("Cuenta del 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 Otorgante 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 no venden, 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 Otorgante 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 Otorgante de la licencia deja de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgante 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 Y COMPRAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: A través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podría 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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. Verá 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 Otorgante 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 o, para productos de Social Point, en www.socialpoint.es/community/#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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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.

INTRANSFERIBLE: 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 Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, y 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 Otorgante 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 Otorgante de 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 Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restrinja 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 o 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 Otorgante 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 Otorgante 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 Otorgante 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 baja; (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 PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UN POSIBLE AGRAVIO O NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, 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 PREVIAMENTE, 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 Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO ACONTECIDO EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS INALÁMBRICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTUALES, LAS ACCIONES O FALTA DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS 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 INALÁMBRICOS 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 conlleva 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 EQUIDAD

Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de 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 rescribirá dicha estipulación solo hasta el punto necesario para hacerla viable y no afectará a las demás estipulaciones de este Contrato.

LEYES APLICABLES

El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.). Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980). Sin embargo, si usted reside en un estado miembro de la Unión Europea, se beneficiará de cualquier disposición obligatoria de las leyes de defensa del consumidor del estado miembro en cuestión y podrá iniciar procedimientos legales en relación con el presente Contrato en los tribunales correspondientes al mismo.

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, ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.

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