

SID MEIER'S CIVILIZATION V



EVERYONE 10+
E
10+
CONTENT RATED BY
ESRB

MILES
M
SOUND SYSTEM

GRANNY
3D

FIRAXIS
GAMES

2K
GAMES

TABLA DE CONTENIDOS

Sección 1: Para empezar	3
Introducción	3
Acerca de este manual.....	3
La Civilopedia.....	3
Requisitos del sistema	4
Instalación.....	4
Steam	5
Los tutoriales	6
Comenzar una partida	8
El sitio web de Civilization V	13
Guardar y cargar una partida	14
Dificultad del juego	15
La pantalla de opciones.....	16
Sección 2: Conceptos básicos	18
Introducción	18
Estructura de los turnos.....	18
Civilizaciones y líderes	18
Consejeros	20
La interfaz	21
Niebla de la guerra.....	23
Pantallas de información del juego	25
Terreno	29
Recursos	37
Unidades	46
Combate	55
Los bárbaros y las ruinas.....	66
Ciudades.....	69
Edificios.....	78
Alimentos y crecimiento.....	80
Cultura.....	83
Tecnología	85
Trabajadores y mejoras	89
Lista de acciones de los trabajadores	94
Barcos faeneros	95
Políticas sociales	96
Ciudades-estado	99
Grandes personajes.....	102
Oro	106
Felicidad.....	110
Edades de Oro	112
Maravillas	113

Diplomacia	115
Victoria y derrota	120
Sección 3: Reglas avanzadas	125
Combate aéreo	125
Armas nucleares	131
Lista de unidades	133
Ascenso de unidades.....	153
Lista de maravillas.....	162
Lista de edificios	170
Lista de civilizaciones.....	181
Modo multijugador de Civilization V ..	199
"Mods"	202
Búsqueda, descarga y clasificación ..	202
"Mods" para un jugador	204
Créditos	205
Diagramas y Tablas	213
Tabla de políticas.....	213
Tabla de terrenos	216
Tabla de accidentes del terreno	216
Atajos de teclado	217
Tabla de unidades	218
Tabla de edificios	224
Tabla de Maravillas	227
Tabla de proyectos.....	228
Tabla de recursos	229
Tabla de mejoras.....	230
Tabla de tecnologías.....	231
Asistencia	234
Garantía limitada de software; contrato de licencia y recopilación de datos	234
Índice	239

Haz clic aquí para ir a la página anterior

Haz clic aquí para volver al índice

Haz clic aquí para ir a la página siguiente

SECCIÓN 1: PARA EMPEZAR

INTRODUCCIÓN

¡Os doy la bienvenida a *Civilization V* de Sid Meier! En este juego, te pondrás en la piel de los grandes líderes de la Historia en una batalla que mezcla guerra, diplomacia, tecnología, cultura y economía. Hay muchos caminos para escoger en *Civilization V*: ¿Podrás dirigir a tu pueblo hacia una victoria militar, cultural, diplomática o tecnológica? ¿O caerás bajo las ruedas de los carros enemigos hasta convertirte en otro olvidado gobernante de una civilización derrotada?

¡Gran líder, tu pueblo espera tus órdenes! ¿Podrás liderarlos hasta alcanzar la gloria y construir un imperio que desafíe el paso del tiempo?

Buena suerte, y que lo disfrutes.

Acerca de Civilization V

Civilization V es la quinta versión del clásico juego que apareció a principios de los 90. Es el mejor y el más veterano de los juegos de simulación histórica por ordenador que se han publicado, gracias a la profundidad de su sistema de juego y a su extraordinaria adicción. Confiamos en que *Civilization V* esté a la altura de sus predecesores. Se presenta con nuevas y fantásticas reglas de movimiento, políticas sociales y económicas mejoradas, innovadoras características de modificación y multijugador, y con gráficos y sonido mejorados. Esperamos que lo disfrutes.

ACERCA DE ESTE MANUAL

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

Como siempre, se aconseja aprender a jugar a *Civilization V* con el tutorial, al que se puede acceder desde el menú principal, o lanzarte de cabeza y consultar este manual y la Civilopedia que se incluye en el juego (ver más adelante) cuando lo necesites. Claro que puedes leer este excelente documento de principio a fin, pero la verdad es que no necesitas hacerlo para poder jugar.

LA CIVILOPEDIA

La Civilopedia es una excelente fuente de información para *Civilization V*. Para acceder a ella, pulsa F1 o selecciona "AYUDA" en la parte superior de la pantalla principal.

La Civilopedia se divide en secciones principales, cada una de las cuales se representa por una pestaña en el borde superior de la pantalla. Selecciona una pestaña para acceder a

la sección indicada, y después busca el tema específico en la columna de navegación de la izquierda.

La sección Conceptos del juego de la Civlopedia contiene una versión reducida de este manual, dividida en partes más pequeñas. Así no será tan duro si pierdes el manual o le derramas encima tu refresco sin azúcar.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos del sistema:

Sistema operativo:	Windows XP SP3
Memoria:	2 GB de memoria RAM
Espacio en el disco duro:	8 GB de espacio libre en el disco duro
Procesador:	Intel Core 2 Duo a 1,8 GHz o AMD Athlon X2 64 a 2,0 GHz.
Gráficos:	ATI HD2600 XT de 256 MB o superior, nVidia 7900 GS de 256MB o superior, o Core i3 o mejores gráficos integrados
Sonido:	tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c.
DirectX®:	versión 9.0c de DirectX®.
Conexión a Internet:	necesaria para la validación inicial del juego y para las partidas multijugador.

Requisitos recomendados del sistema:

Sistema operativo:	Windows Vista SP2 / Windows 7
Memoria:	4 GB de memoria RAM
Procesador:	CPU 2.4 GHz Quad Core
Gráficos:	ATI 4800 de 512 MB o superior, nVidia 9800 de 512 MB o superior.
Conexión a Internet:	se recomienda una conexión a Internet de banda ancha.

INSTALACIÓN

Dependiendo de cómo hayas adquirido *Civilization V*, tienes dos métodos para proceder a la instalación.

Instalación física

Si has adquirido una copia física de Sid Meier's Civilization V, introduce el disco en tu unidad de DVD-ROM. Primero tendrás que seleccionar el idioma y después aparecerá la opción de instalar el juego. Durante la instalación, se te pedirá instalar Steam si no lo tienes ya instalado, y luego tendrás que iniciar sesión en tu cuenta de Steam. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación. Ten en cuenta que deberás estar conectado a Internet durante el proceso inicial de instalación.

Si te piden el Código del producto (en las instalaciones basadas en disco), lo encontrarás en la parte trasera del manual.

Instalación de Steam

View Games Library

Activate a Product on Steam...

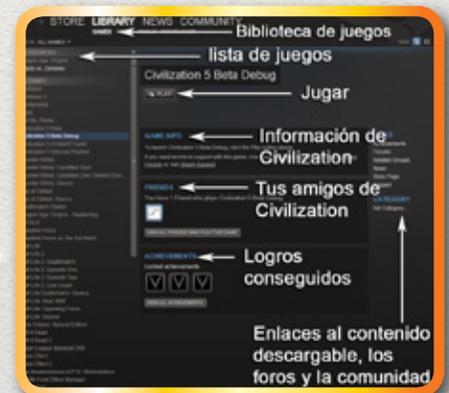
Manage Gifts and Guest Passes...

Add a Non-Steam Game to My Library...

Si has comprado el juego a través de la tienda online de Steam aparecerá automáticamente en tu biblioteca de juegos. Selecciona *Civilization V* para que aparezca la página del juego.

Selecciona el botón Instalar, en la parte superior de la pantalla, para comenzar la instalación.

También puedes añadir una copia física de *Civilization V* que hayas comprado en una tienda a tu cuenta Steam. En la pestaña "Juegos", haz clic en "Activar un producto Steam" y acepta el Acuerdo de suscriptor a Steam. Escribe el código de producto en el recuadro que aparece y haz clic en Siguiete. Ahora podrás descargar y usar tu copia de *Civilization V* como si la hubieras comprado directamente en Steam.



Conexión a Internet

La primera vez que juegues a *Civilization V*, necesitarás una conexión a Internet activada. En lo sucesivo no necesitarás tener activada la conexión a Internet, a menos que quieras jugar alguna partida multijugador.

Si has comprado el juego a través de Steam, también necesitarás una conexión a Internet para descargar todos los archivos que necesita el juego.

Aunque no hacen falta para jugar, si deseas adquirir algún contenido descargable o mirar los "mods" disponibles, también necesitarás una conexión a Internet.

STEAM

Civilization V se reproduce a través de Steam, una plataforma y distribuidora online. Steam permite obtener actualizaciones automáticas, un fácil acceso a los contenidos descargables y una forma rápida de unirse a tus amigos en partidas multijugador.

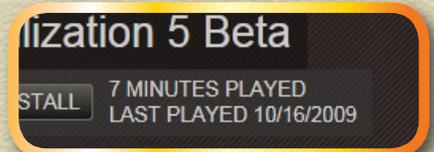
Se necesita Steam para jugar a *Civilization V*, y se necesitará una conexión a Internet la primera vez que se use el juego. Consulta "Instalación", en la pág. 4, para obtener más información, o entra en <http://store.steampowered.com> para obtener más información sobre el servicio.

Instalación

Consulta "Instalación de Steam" para obtener más información sobre cómo instalar *Civilization V* a través de Steam.

Página del juego

Puedes acceder a la información sobre *Civilization V* que aparece en Steam si seleccionas la pestaña Juegos y haces



clic en el apartado *Civilization V* de tu biblioteca de juegos. La página de *Civilization V* contiene información sobre el juego e incluye enlaces a los foros y al servicio técnico de Steam (en caso de que tengas algún problema). Los amigos que también tengan el juego te aparecerán en la pantalla, así como los Logros que hayas conseguido desbloquear. Haz clic en el botón Jugar, en la parte superior de la pantalla, para reproducir el juego.

Parches, actualizaciones y contenido descargable

Steam comprobará si hay actualizaciones y aplicará el parche automáticamente si lo hay. Ya no necesitas buscar en Internet información sobre las últimas actualizaciones en Steam también podrás obtener contenido descargable oficial. Mira a menudo para tener la última información sobre las descargas de mapas disponibles, "mods", escenarios y nuevos líderes.

Superponer

Pulsa Mayús+Tab mientras juegas para sobreponer la pestaña de Steam.

Logros

A lo largo del juego, podrás desbloquear Logros: recompensas únicas por llevar a cabo cometidos específicos. Algunos Logros son fáciles de conseguir, como el de ganar jugando con Washington. Otros requerirán varias partidas, planificación y esfuerzo para desbloquearlos. Puedes ver todos los Logros disponibles en la página de *Civilization V* de Steam.

Si no estás conectado a Internet cuando cumplas los requisitos para obtener un Logro, el juego guardará la información y desbloqueará el Logro la próxima vez que inicies sesión en Steam.

Mira a menudo en Steam para comprobar los Logros. Habrá disponibles otros nuevos con algunos de los contenidos descargables.

LOS TUTORIALES

Los tutoriales son sesiones de juego que te ayudarán a aprender cómo jugar. Hay dos tutoriales diferentes en *Civilization V*. El sistema "Aprende jugando" hace lo que indica el título, y después hay cinco tutoriales "guiados".

Acceder a los tutoriales

Cuando hayas instalado el software, empieza una partida (consulta Comenzar una partida, en la pág. 8). En el menú principal, haz clic en "Un jugador" y después en "Tutorial".

Haz clic en uno de los seis tutoriales y después en "Empezar tutorial seleccionado."

Tipos de tutorial

Aprende jugando

En este tutorial empiezas en un nivel para principiantes y en un mapa muy pequeño. Tus "Consejeros" tienen la ayuda al máximo, lo que significa que aparecerán bastante a menudo para darte muchos consejos. Esta es una partida "de verdad" de *Civilization V* en

la que tendrás la oportunidad de experimentar todos los aspectos del juego, incluida la derrota.

Tutoriales guiados

No se trata de partidas completas. En su lugar, ofrecen lecciones de algunas de las partes más importantes del comienzo del juego: movimiento, fundación de ciudades, combate, etc. Cada uno contiene un número de objetivos sencillos; cuando se completan, finaliza el tutorial. Cuando los domines, podrás probar el tutorial “Aprende jugando” o lanzarte a jugar una partida completa.

Los tutoriales guiados son:

Tutorial 1: Movimiento y exploración

Tutorial 2: Fundación de ciudades

Tutorial 3: Mejora de ciudades

Tutorial 4: Combate y conquista

Tutorial 5: Diplomacia



Los consejeros

Si lo deseas, tus consejeros te ofrecerán ayuda durante la partida. Consulta “Consejeros” en la página 20 para obtener más información sobre los consejeros.

COMENZAR UNA PARTIDA

Cuando hayas instalado el juego, haz doble clic en su acceso directo, accede al archivo ejecutable de Civilization V o selecciónalo en Steam para iniciar el programa.

Cuando hayas disfrutado de la secuencia inicial de animación, haz clic en el botón “Un jugador” del menú principal y después haz clic en “Jugar ya” para empezar una partida con los ajustes del juego disponibles por defecto. La partida dará comienzo de inmediato.

O, en lugar de hacer clic en “Jugar ya”, haz clic en “Configurar partida” para configurar la dificultad de la partida, el tamaño del mapa, elegir una civilización específica, etc. A continuación, haz clic en “Empezar partida” para comenzar una partida.

Con estos pasos empezarás a jugar en seguida. Si quieres saber más sobre las opciones de juego, 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 configurar y jugar una partida de un jugador (consulta “La pantalla de un jugador” en la página 10).

MULTIJUGADOR

Elige esta opción para jugar una partida multijugador (consulta “Modo multijugador de Civilization V” en la página 199.)

MODS

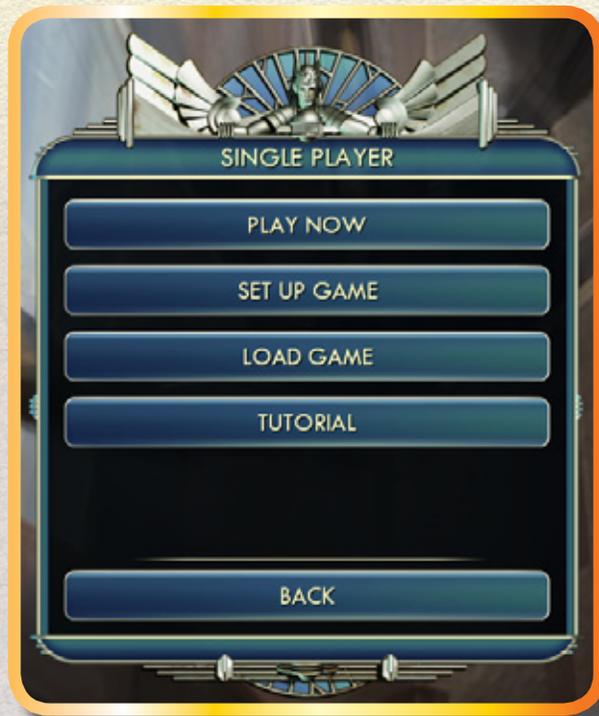
Elige esta opción para jugar un “mod”, un mundo modificado de Civilization V creado por el equipo oficial de Civilization V o por otros aficionados (incluso tú mismo). Elige esta opción si quieres crear tu propio “mod”.

OPCIONES

Haz clic aquí para ir a la pantalla de opciones. Aquí podrás modificar algunos aspectos del juego, así como la configuración del vídeo y del sonido. Consulta “La pantalla de opciones” en la página 16.

OTROS

Haz clic en “Otros” para acceder al Salón de la Fama o a los créditos del juego.



Comenzar una partida

Cuando hayas instalado el juego, haz doble clic en su acceso directo, accede al archivo ejecutable de *Civilization V* o selecciónalo en Steam para iniciar el programa.

Cuando hayas disfrutado de la secuencia inicial de animación, haz clic en el botón "Un jugador" del menú principal y después haz clic en "Jugar ya" para empezar una partida con los ajustes del juego disponibles por defecto. La partida dará comienzo de inmediato.

O, en lugar de hacer clic en "Jugar ya", haz clic en "Configurar partida" para configurar la dificultad de la partida, el tamaño del mapa, elegir una civilización específica, etc. A continuación, haz clic en "Empezar partida" para comenzar una partida.

Con estos pasos empezarás a jugar en seguida. Si quieres saber más sobre las opciones de juego, 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 configurar y jugar una partida de un jugador (consulta “La pantalla de un jugador” en la página 10).

MULTIJUGADOR

Elige esta opción para jugar una partida multijugador (consulta “Modo multijugador de Civilization V” en la página 199.)

“MODS”

Elige esta opción para jugar un “mod”, un mundo modificado de *Civilization V* creado por el equipo oficial de *Civilization V* o por otros aficionados (incluso tú mismo). Elige esta opción si quieres crear tu propio “mod”.

OPCIONES

Haz clic aquí para ir a la pantalla de opciones. Aquí podrás modificar algunos aspectos del juego, así como la configuración del vídeo y del sonido. Consulta “La pantalla de opciones” en la página 16.

OTROS

Haz clic en “Otros” para acceder al Salón de la Fama o a los créditos del juego.

La pantalla de un jugador

Puedes acceder a esta pantalla desde el menú principal. Este menú ofrece las siguientes opciones:

JUGAR YA

Selecciona esta opción para jugar con los ajustes actuales por defecto. Después de jugar una partida, este botón hará que comience una nueva con los ajustes que escogieras en la anterior partida.

CONFIGURAR PARTIDA

Este botón te lleva a la pantalla de configuración de la partida, en la que puedes elegir una civilización, la dificultad de la partida, el tamaño del mapa, etc.

CARGAR PARTIDA

Este botón te lleva a la pantalla de guardar/cargar, en la que puedes cargar y continuar con una partida guardada anteriormente. Consulta "Guardar una partida" en la página 14 para obtener más información.

TUTORIAL

Haz clic en este botón para acceder a los tutoriales del juego. Consulta "Los tutoriales" en la página 6, para obtener más información sobre los tutoriales.

ATRÁS

Este botón te lleva de vuelta al menú principal.

La pantalla de configuración de la partida

Esta pantalla te permite configurar tu partida. Consta de cinco secciones principales. Haz clic en una sección para modificar ese apartado del juego.

Líder

Haz clic en el botón Líder para elegir un líder y una civilización asociada. La pantalla de selección de civilización muestra los líderes y civilizaciones disponibles. También muestra los "rasgos" de los líderes (su capacidad especial), así como las unidades y edificios exclusivos de cada civilización. Desplázate por la lista y elige la civilización que quieras crear y dirigir. Al principio de la lista se encuentra el botón "Líder al azar". Elige este botón para jugar con un líder escogido al azar.

Cuando hayas hecho tu elección, podrás volver a la pantalla de configuración de la partida.

Tipo de mapa

Haz clic aquí para elegir un tipo de mapa. Hay varias elecciones predeterminadas, además de un botón de Tipo de mapa al azar (se añadirán más a través de descargas tras la publicación del juego.) Las tres primeras opciones son:

CONTINENTES

Esta opción crea un mundo parecido a la Tierra, con varios continentes grandes y algunas islas pequeñas.

PANGEA

Esta opción crea un mundo con un gigantesco continente y puede que algunas islas de menor tamaño.

ARCHIPIÉLAGO

Esta opción crea un mundo con muchas islas, grandes y pequeñas, pero sin continentes. ¡Si te gusta la marina, éste es tu mundo!

Tamaño del mapa

Esta opción permite elegir entre seis tamaños de mapa y un botón de Mapa al azar. El tamaño del mapa que elijas determinará también el número de civilizaciones y ciudades-estado durante la partida. "Duelo" es el de menor tamaño y "Enorme" el más grande. Mueve el cursor sobre los diferentes tamaños para ver cuántas civilizaciones y ciudades-estado aparecen en cada uno.

Nivel de dificultad

Esta opción te permite establecer el nivel de dificultad de la partida, desde "Colono", la más fácil, hasta "Deidad", que es extremadamente difícil. La dificultad influye en una serie de aspectos que van desde el nivel de inteligencia artificial de tus oponentes hasta lo que puedes encontrar en las Ruinas antiguas. Consulta "Dificultad del juego" en la página 15 para obtener más información.

Velocidad del juego

Esta opción determina el tiempo disponible para varias de las tareas del juego, como construir edificios, investigar tecnologías, etc. La velocidad "Rápida" es justo eso, ofreciendo una partida rápida y frenética. "Normal" es la velocidad por defecto del juego, y se recomienda para jugadores novatos. "Épica" y "Maratón" extienden el tiempo que se necesita para hacer casi cualquier cosa. Prueba estas opciones después de haber jugado algunas partidas en velocidad "Normal".

Botón Al azar

El botón "Al azar", en la parte inferior de la pantalla de configuración de la partida, cambiará al líder y su civilización, así como el tipo de mapa del juego, al ajuste al azar. El nivel de dificultad y la velocidad del juego *no* se pueden elegir nunca al azar.



Configuración avanzada

La pantalla de configuración avanzada ofrece más opciones de personalización al configurar la partida. Haz clic en el botón “Configuración avanzada”, en la pantalla de configuración, para acceder a ella.

Aquí podrás añadir la cantidad exacta de jugadores de la IA y de ciudades-estado con los que quieres jugar, establecer la velocidad del juego, el tamaño del mapa y muchos otros detalles. Haz clic en “Empezar partida” cuando hayas acabado, o en “Atrás” para volver a la pantalla principal de configuración.

Empezar partida

Pulsa este botón para comenzar una partida con la configuración elegida.

Atrás

Este botón te lleva de vuelta a la anterior pantalla de un jugador.

EL SITIO WEB DE CIVILIZATION V

El sitio web de *Civilization V* es una valiosa fuente de información para encontrar funciones del juego, consejos, blogs de los desarrolladores, “mods” o para interactuar con la comunidad. Echa un vistazo al sitio web para tener acceso a las últimas noticias, parches e información sobre el universo de *Civilization V*.

www.civilization5.com

GUARDAR Y CARGAR UNA PARTIDA

Puedes guardar o cargar una partida de *Civilization V* en cualquier momento.

Guardar una partida

Para guardar una partida, ve a la pantalla principal y cierra las ventanas emergentes que requieran una respuesta. Haz clic en el botón “Menú” de la pantalla principal y luego en “Guardar partida” para crear un nuevo archivo de partida guardada.

La pantalla de guardar partida

Haz clic en “Guardar” para guardar la partida con el nombre por defecto, aunque también puedes ponerle otro nombre.

Para ello, escribe el nombre que quieras sobre el que aparece por defecto y haz clic en “Guardar”. La partida se guardará y volverás a la partida en curso.



Ubicación de las partidas guardadas

Las partidas se guardan en la carpeta Mis documentos\Mis juegos. Por ejemplo, si tu nombre de usuario en tu ordenador fuera Fulanito, las partidas guardadas estarían en la siguiente ubicación:

Fulanito\Mis documentos\Mis juegos\Sid Meier's Civilization 5\Saves\single.

Por defecto no se pueden guardar partidas en otra ubicación.

Cargar la partida

Al inicio de una partida

En el menú principal, haz clic en “Un jugador” y después en “Cargar partida”. Esto te llevará a la pantalla de cargar partida.

Durante el juego

Ve a la pantalla principal y pulsa [CTRL-L]. O haz clic en el botón “Menú” y después en “Cargar partida.”

La pantalla de cargar partida

Cuando estés en esta pantalla, haz clic en el nombre de la partida que quieras cargar y después en “Cargar Partida.” La partida se cargará y se reanudará desde el momento en el que la guardaste.



Guardados especiales

Guardado automático

El programa guarda automáticamente la partida después de cada turno (puedes modificar la frecuencia del guardado automático en la pantalla de opciones.) Para cargar un guardado automático, entra en la pantalla Cargar partida y haz clic en el botón

“Guardado automático”, después en la partida de guardado automático que quieras jugar y finalmente en “Cargar partida”. La partida guardada automáticamente se cargará y reanudará desde el momento 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. Pulsa F11 para hacer un guardado rápido de tu partida. La partida se guarda sin necesidad de hacer nada más. Solo se puede conservar un guardado rápido a la vez: cualquier guardado rápido que hagas en el futuro sobrescribirá el que ya exista.

Pulsa F12 para cargar el guardado rápido actual.

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

Los niveles de dificultad, de más fácil a más difícil, son los siguientes:

Colono

Jefe

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 tenéis ninguna bonificación específica. En los niveles inferiores a Príncipe, obtienes bonificaciones en felicidad y costes de mantenimiento, y conseguirás cosas mejores en las Ruinas antiguas. Además, los Bárbaros son menos agresivos y menos inteligentes en los niveles inferiores.

En niveles superiores a Príncipe, los jugadores de la IA reciben bonificaciones al Crecimiento de las ciudades, la producción y la tecnología. También podrían obtener unidades iniciales adicionales y tecnologías gratis.

LA PANTALLA DE OPCIONES

La pantalla de opciones te permite modificar una serie de parámetros del juego y se divide en cuatro secciones. Haz clic en una sección en la parte superior de la pantalla para modificar algo de esa sección.

Opciones de juego

Sin notificaciones de recompensas: Haz clic aquí para desactivar las notificaciones de recompensa de tecnología, ruinas antiguas, etc. Los jugadores veteranos que participan en trepidantes partidas multijugador suelen elegir esta opción.

Sin recomendaciones de casillas: Desactiva las recomendaciones de casillas cuando los Colonos o los Trabajadores están en activo.

Mostrar rendimiento de unidades civiles: Muestra en el mapa información sobre el rendimiento de la unidad civil seleccionada.

Sin ayuda básica de ventanas informativas: Esta opción elimina el texto básico explicativo de las ventanas, dejando tan solo los datos "propios" del juego.

Límite automático del contador del turno multijugador: Esta opción activa el límite automático del turno en las partidas multijugador.

Límite automático del contador del turno en un jugador: Esta opción activa el límite automático del turno en las partidas de un jugador.

Espera de la ventanilla informativa 1 y 2: Esto determina el tiempo de espera para que aparezcan las ventanillas informativas al colocar el puntero sobre las distintas casillas del mapa.

Nivel de consejos: Aquí se ajusta el nivel y la cantidad de ayuda que recibes de tus consejeros.

Reiniciar los mensajes de los consejeros: Reinicia el sistema de consejos para que vuelvan a aparecer los mensajes iniciales.

Opciones de la interfaz

Lapso de turnos para guardar automáticamente: Esta opción te permite determinar la frecuencia con la que se utilizará el guardado automático. Consulta "Guardar y cargar una partida" en la página 14.

Guardados automáticos máximos: Determina el número de guardados automáticos que se conservan antes de empezar a sobrescribirlos.

Tamaño automático de la interfaz: Esta opción permite al juego elegir los gráficos de la interfaz que considere más apropiados para la resolución de tu monitor.

Utilizar interfaz a pequeña escala: Esta opción hace que el programa utilice una interfaz a pequeña escala, sin importar la resolución de tu monitor.

Alternar modo Cámara del cursor: Al alejar la cámara, se volverá a la pantalla completa, en lugar de quedarse vinculada al cursor.



Mostrar toda la información política: La pantalla de políticas sociales muestra siempre todas las políticas sociales, independientemente de la partida y de qué ramas se hayan desbloqueado.

Idioma escrito: Elegir el idioma del texto del juego.

Idioma de la voz: Elegir el idioma de las voces del juego.

Opciones de vídeo

Resolución de pantalla: Muestra una lista de las resoluciones disponibles en el juego.

Anti-aliasing: Actívalo para suavizar los bordes de los gráficos del juego; mejora con el hardware potente.

Pantalla completa: Esta opción permite elegir entre jugar en pantalla completa o en una ventana.

Sincronismo vertical: Fija el número de imágenes por segundo para prevenir el efecto de imagen "cortada" (deja esta opción activada si no eres un usuario experto).

Vista estratégica detallada: Hace que la resolución de las texturas sea mayor, permitiéndote acercar más la cámara en la vista estratégica. Podría afectar al juego en sistemas con poca potencia.

Opciones de rendimiento

Al comienzo del juego, el programa intentará detectar las siguientes opciones y configurarlas para ofrecer el mejor rendimiento. Algunas opciones podrían no estar disponibles para todas las versiones del Direct X. Si el rendimiento del juego no es el apropiado, intenta cambiar a una de estas configuraciones ordenadas de mayor a menor.

Calidad de las escenas de los líderes: Afecta a la calidad de las imágenes de las escenas de los líderes.

Detalle de los solapamientos: Afecta a la calidad de los solapamientos.

Calidad de las sombras: Afecta a la calidad de las sombras de unidades, edificios y otros objetos aparte del terreno.

Calidad de la niebla de la guerra: Afecta a la calidad de la niebla de la guerra.

Nivel de detalle del terreno: Determina el nivel de detalle en las texturas del terreno.

Grado de mosaico del terreno: Determina el nivel de detalle en el engranado del terreno.

Calidad de las sombras del terreno: Determina la calidad de las sombras del terreno.

Calidad del agua: Determina la calidad del agua.

Calidad de las texturas: Determina la calidad de las texturas en el juego.

Opciones de sonido

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

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

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

Volumen del ambiente: Ajusta el volumen del sonido ambiente: pájaros, olas, etc.

Volumen de los diálogos: Ajusta el volumen de los diálogos de consejeros y de otros líderes.

Calidad del sonido: Ajusta el nivel de calidad de todos los sonidos.

Haz clic en "Aceptar" para aceptar los cambios realizados en la pantalla de opciones.

SECCIÓN 2: CONCEPTOS BÁSICOS

INTRODUCCIÓN

Esta sección del manual incluye una perspectiva general de *Sid Meier's Civilization V*, y te proporciona todo lo que necesitas para empezar a jugar. Cuando estés preparado, consulta "Reglas avanzadas" para obtener información avanzada sobre el juego, los modos multijugador y el "modding".

No te olvides tampoco de la Civilopedia, dentro del juego. Consulta "La Civilopedia" en la página 3 para obtener más información.

ESTRUCTURA DE LOS TURNOS

Visión general

Civilization V se puede jugar en dos formatos diferentes de turnos. La partida estándar para un jugador es "por turnos", mientras que en las partidas multijugador se juega en "turnos simultáneos".

Partidas por turnos

Una partida en solitario de *Civilization V* es por turnos. Llega tu turno (mueves tus unidades, mantienes relaciones diplomáticas, construyes y gestionas las ciudades, etc.), luego realizan el suyo los adversarios, después te toca a ti otra vez y así sucesivamente hasta que alguien gane.

Partidas por turnos simultáneos

Una partida multijugador se juega con turnos simultáneos. En este estilo de juego, tus oponentes y tú realizaréis los turnos simultáneamente. Todos mueven unidades, mantienen relaciones diplomáticas y gestionan las ciudades al mismo tiempo. Cuando todos hayan terminado lo que quieran hacer, el turno acabará y empezará otro. En este estilo de juego puedes utilizar un límite para el contador del turno.

Los turnos simultáneos pueden ser muy emocionantes, pero no son aptos para jugadores novatos. Se recomienda practicar en partidas por turnos de *Civilization V* antes de lanzarse a un juego simultáneo.

CIVILIZACIONES Y LÍDERES

Cada una de las civilizaciones del juego tiene sus particularidades. Cada líder posee un "rasgo" especial que proporciona a su civilización cierta ventaja durante la partida, y cada civilización cuenta asimismo con unidades y/o edificios propios. Algunas de estas características aparecerán al principio del juego, mientras que otras puede que lo hagan más tarde. Sacar todo el partido a los puntos fuertes de una civilización (y explotar los puntos débiles de tus enemigos) es una de las características más desafiantes del juego.

Y una de las más gratificantes.

Todos los rasgos de las civilizaciones, así como sus unidades y edificios exclusivos, se muestran durante la configuración de la partida, cuando eliges tu civilización. También puedes consultar esta información en el apartado sobre Civilizaciones de la Civilopedia y "Lista de civilizaciones" en la página 181 de este manual.

Rasgos de los líderes

Como se ha explicado anteriormente, cada líder tiene un rasgo exclusivo que le proporciona una ventaja especial durante la partida. Por ejemplo, Ramsés II de Egipto posee el rasgo "Constructores de monumentos", que acelera la construcción de Maravillas en Egipto. Gandhi posee el rasgo "Crecimiento poblacional", que permite a la India crear ciudades grandes con menos infelicidad en la población. Es importante tener siempre en mente el rasgo del líder de tu civilización durante una partida, pues ese detalle puede mejorar notablemente tu forma de jugar.

Unidades exclusivas

Cada civilización posee una o más "unidades exclusivas", cada una de las cuales cuenta como un poderoso reemplazo de una unidad normal. Grecia tiene, por ejemplo, la unidad Caballería de los Compañeros, que obtiene en lugar de la unidad Jinete. Grecia también recibe al poderoso Hoplita en lugar de al Lancero. No hace falta decir que Grecia es bastante peligrosa en la primera parte del juego.

Por otra parte, Alemania obtiene un Panzer en lugar del Tanque que reciben otras civilizaciones. Así que, si Alemania sobrevive a la ventaja inicial de Grecia, se volverá bastante peligrosa cuando avance el juego.

Edificios exclusivos

Algunas civilizaciones también cuentan con edificios exclusivos. Como las unidades exclusivas, sustituyen a los edificios que reciben las otras civilizaciones. Por ejemplo, Persia cuenta con la Corte del sátrapa en lugar del Banco, lo que le da un importante margen en felicidad y en generar riqueza. Siam tiene un Wat en lugar de una Universidad, lo que le proporciona más cultura, además de acelerar la ciencia.

CONSEJEROS

Como líder de una poderosa civilización, tienes una camarilla de competentes consejeros que te ayudarán con indicaciones y sugerencias. Te señalarán las cosas que crean importantes o que puedas haber olvidado. Puedes desactivarlos si quieres, pero antes prueba a jugar un poco con ellos.

Tienes cuatro consejeros distintos. Cada uno te aconseja sobre un área de conocimiento distinta:



Consejera de Economía

La consejera de Economía te asesora sobre la construcción y mejora de ciudades y del territorio.

Consejero militar

El consejero militar te asesora sobre el combate y todas las cuestiones relacionadas con la guerra.

Consejera de Asuntos Exteriores

La consejera de Asuntos Exteriores es la que te asesora en lo relativo a exploraciones y las relaciones con ciudades-estado y otras civilizaciones.

Consejero de Ciencia

Este consejero te asesora sobre ciencia y tecnología, además de darte información sobre las reglas del juego.

Contactar con un consejero



Durante el juego, tus consejeros aparecerán en “ventanas emergentes” cuando consideren que deben informarte de algo. Suelen ofrecer vínculos a otra información relacionada con la materia en cuestión. Puedes seguirlos o hacer clic en “Gracias” en cualquier momento para que se vayan.

Además, puedes pulsar el botón “Consejeros”, en la esquina superior derecha de la pantalla, para ir a la pantalla de asesoramiento. Ahí verás a tus cuatro consejeros. Si tienen algo útil que decir respecto a la situación actual, aparecerá ahí.

Desactivación de los consejeros

En la pantalla de opciones puedes determinar el grado de ayuda que quieres de tus consejeros. Puedes poner el nivel de consejos en Completa, Mínima o Sin consejos. Si se desactiva, no aparecerán en ventanas emergentes, pero puedes seguir yendo a la pantalla de asesoramiento para ver lo que piensan.

LA INTERFAZ

La pantalla principal

La pantalla principal es donde estarás la mayor parte del tiempo. Desde aquí mueves a tus unidades, entablas combate, construyes ciudades, etc.



El mapa principal

Aquí es donde tiene lugar la acción. El mapa principal muestra el “mundo conocido”, los lugares que has explorado, tus ciudades, el terreno, los 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 la rueda del ratón o pulsa [AvPág] o [RePág] para acercar y alejar la cámara.

CENTRAR

Haz clic en una casilla del mapa principal para centrar la vista en ella.

CENTRAR AUTOMÁTICAMENTE TRAS ACTIVAR UNA UNIDAD

Cuando una unidad pase a estar “activa” durante tu turno, el mapa principal se centrará automáticamente en ella.

CENTRAR MANUALMENTE TRAS ACTIVAR UNA UNIDAD

Haz clic en el icono de una unidad activa para centrarte en esa unidad.

MINIMAPA

Haz clic en una casilla del minimapa para centrar el mapa principal en ella.

Clic y arrastrar

Haz clic y arrastra cualquier parte del mapa para desplazarte automáticamente por él.

El minimapa

El minimapa es una representación del mundo mucho más pequeña. Como se explicaba antes, puedes centrar el mapa principal si haces clic en un lugar del minimapa.

La vista estratégica



Haz clic en el botón "Vista estratégica" para entrar en el modo Vista estratégica. En este modo, el mapa y las unidades se representan de una manera más simplificada y menos representativa, que puede resultarles útil a algunos jugadores (aunque a otros les resultará desconcertante). Pruébalas para descubrir a qué clase de jugador perteneces.

El ratón

Civilization V se maneja mejor si se combinan teclado y ratón. El ratón se utiliza de dos maneras. Con clic en el botón izquierdo se abren menús y aceptan opciones, se centra el mapa, etc.

Con clic en el botón derecho sobre una casilla del mapa, ordenas a tus unidades que se muevan a la casilla sobre la que has hecho clic.

El teclado

Puedes utilizar muchas teclas de acceso rápido cuando juegas a *Civilization V*. Mira en el archivo "README.TXT" que se instala con el juego para obtener la lista completa. La tabla de la derecha muestra algunas de las más importantes:

Teclas de acceso rápido

Tecla acceso rápido	Acción
Intro	Terminar turno
Espacio	Saltarse unidad
Punto	Siguiente unidad
Coma	Unidad anterior
F1	Civilopedia
F2	Información económica
F3	Información militar
F4	Información diplomática
F5	Pantalla de tecnología
F6	Políticas sociales
F10	Vista estratégica
F11	Guardado rápido
F12	Carga rápida

NIEBLA DE LA GUERRA

El mundo es un lugar muy grande, y no siempre puedes saber lo que ocurre en todos los sitios. Naturalmente, las primeras civilizaciones no tenían ni idea del aspecto de la gente que había al otro lado de las montañas hasta que enviaban exploradores. A menos que pusieran centinelas, no podían enterarse de que un enemigo estaba reuniendo un ejército enorme justo delante de sus fronteras. En *Civilization V*, hasta que no explores el mundo, éste se encontrará oculto bajo la “niebla de la guerra”.

La niebla de la guerra se representa mediante unas nubes blancas que cubren gran parte del mundo al principio del juego. A medida que muevas unidades, la niebla de la guerra se irá retirando y revelará más mundo. Cuando hayas descubierto una casilla, la niebla de la guerra no regresará. No obstante, si una unidad se aleja tanto que la pierdes de vista, no sabrás lo que está ocurriendo allí.



Los tres estados del conocimiento

Casillas visibles

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, las unidades que puedan ocuparla, etc. Limitado por la tecnología que tengas, también verás sus recursos.

Casillas descubiertas

Si has levantado la niebla de la guerra de una casilla, descubriéndola, pero no puedes verla en ese momento (porque la unidad exploradora se ha alejado, por ejemplo), la casilla aparecerá ligeramente oscurecida. Podrás seguir viendo el terreno que hay en la casilla, pero no verás ninguna unidad en ella. Puede que no veas las mejoras, las ciudades recién

construidas y demás. Básicamente, puede que la información que tengas sobre esa casilla esté desfasada.

Niebla de la guerra

Las casillas que están debajo de la niebla de la guerra te son completamente desconocidas. No sabes el terreno que contienen, quién las ocupa ni nada. Por lo que a ti respecta, pueden estar abarrotadas de oro o patrulladas por dinosaurios ninjas. Mejor que pongas a alguien a explorarlas rápidamente.

Qué se ve

Siempre puedes ver todo lo que esté en tus fronteras así como a una casilla de distancia de ellas. Todas las unidades pueden ver hasta a 2 casillas de distancia (excepto las casillas que estén detrás de Montañas y las casillas bloqueadoras, ver más adelante). Las unidades que estén en Colinas pueden ver *por encima* de las casillas bloqueadas. Algunos ascensos aumentan la Visual de las unidades en 1 casilla y, además, hay algunas unidades navales de las fases media y final del juego que también tienen una visual extendida.

Terreno oscurecedor

Las Montañas y las Maravillas naturales son impenetrables: borran toda visibilidad de lo que haya tras ellas (excepto para las unidades voladoras).

Tanto los Bosques como las Montañas y las Colinas son terreno "bloqueador". Las unidades pueden ver lo que hay en dichas casillas, pero no pueden ver *más allá* de ellas a menos que suban a una Colina. Las unidades que estén encima de Colinas pueden ver las tierras que hay más allá del terreno bloqueador.

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 amistosa sí los vea. Por ejemplo, una unidad de Artillería puede disparar por encima de una colina contra un objetivo que no puede ver si hay una unidad amistosa encima de dicha colina.





PANTALLAS DE INFORMACIÓN DEL JUEGO

Civilization V cuenta con varias pantallas de información, que te darán detalles útiles sobre cómo estás llevando el juego. Se puede acceder a las pantallas desde los botones del mapa principal y a través de "teclas de acceso rápido".

Información de investigación



Activa la pantalla de información de investigación, que muestra tu actual proyecto de investigación. Muestra los turnos que quedan para completar la investigación y lo que ésta "desbloquea". Consulta el apartado "Tecnología" en la página 85 para obtener más información.

Panel de lista de unidades



Activa el panel de la lista de unidades, que muestra tus unidades y sus respectivos estados. Haz clic sobre una unidad para activarla y centrar en ella la pantalla. Consulta "Diplomacia" para obtener más información.

Haz clic en el botón "Perspectiva militar" para ir a esa pantalla (consulta "Perspectiva militar" en la página 27).

Panel de lista de ciudades



Activa el panel de lista de ciudades. Haz clic sobre una ciudad para abrir la pantalla de esa ciudad. Consulta "Ciudades" para obtener más información.

Haz clic en el botón "Perspectiva económica" para ir a esa pantalla (ver a continuación).

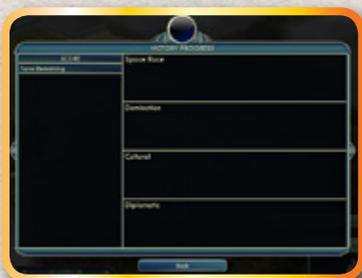
Panel de información diplomática



Activa el panel de información diplomática. Haz clic en una de las opciones para entablar relaciones diplomáticas con una civilización o ciudad-estado conocida. En esta pantalla se muestra también la puntuación del juego. Consulta “Diplomacia” en la página 115, y “Victoria y derrota” en la página 120 para obtener más información.

Haz clic en el botón “Perspectiva diplomática” para ir a esa pantalla (ver a continuación).

Pantalla de avances hacia la victoria



Activa la pantalla de avances hacia la victoria. Muestra los avances actuales en los diferentes aspectos que te pueden llevar a la victoria en el juego. Consulta “Victoria y derrota” en la página 120 para obtener más información.

Pantalla de estadísticas

Demographic	Value	Best	Worst	Min	Max
Population	1 People	0	0	0	1
Crop Yield	1 Million Bushels	0	0	0	1
Manufactured Goods	2 Million Tons	0	0	0	1
Gold	1 Million Gold	0	0	0	1
Land	1 Square Mile	0	0	0	1
Warfare	1 Soldier	0	0	0	1
Agreement	10%	0	0	0	1
Literacy	1%	0	0	0	1

Esta pantalla ofrece gran cantidad de información sobre tu civilización: su tamaño, riqueza, fuerza militar, rendimiento, etc. También te permite comparar tu civilización con otras; para ello, muestra tu clasificación, así como la clasificación media y las puntuaciones máximas y mínimas en cada categoría.

Historial de notificaciones



Esta pantalla muestra un listado de todas las notificaciones que tu civilización ha recibido a lo largo de la partida, así como los turnos en los que las recibiste. Consúltala a menudo para asegurarte de que tienes toda la información que necesitas.

Perspectiva militar



Muestra todas tus unidades, así como tu nivel de suministros. También muestra el avance para la adquisición de un Gran general. Consulta "Grandes personajes" en la página 102 para obtener más información.

Perspectiva económica



En esta pantalla aparece una lista más detallada de tus ciudades, mostrando su población, Fuerza defensiva, producción de Alimentos, Ciencia, Oro, Cultura y Producción, así como los edificios en construcción y el tiempo que falta para completarlos. Haz clic sobre una ciudad para abrir la pantalla de esa ciudad.

Perspectiva diplomática



Muestra tu estado diplomático actual con las demás civilizaciones y ciudades-estado.

Pantalla del historial de tratos



Muestra el progreso de tus tratos diplomáticos, así como otros datos importantes sobre anteriores tratos diplomáticos.

Pantalla de asesoramiento



Esta pantalla da acceso a todos tus consejeros, que te darán valiosos consejos sobre cómo conducir tu poderoso imperio. Consulta "Consejeros" en la página 20 para obtener más información.

Pantalla de políticas sociales



Muestra todas tus políticas sociales, así como otras que aún no has adquirido. Consulta "Políticas sociales" en la página 96 para obtener más información.

TERRENO

En *Civilization V*, el mundo se compone de “casillas” hexagonales, que por ello se llaman también “hexágonos”. Estas casillas aparecen en una gran variedad de “tipos de terreno” (Desiertos, Llanuras, Praderas, Colinas, etc.) y pueden incluir “accidentes”, como un Bosque o una Selva. Estos elementos ayudan a determinar la utilidad de una casilla en relación a las ciudades que tenga cerca, así como lo fácil o difícil que resulta moverse por ella. El terreno de una casilla puede tener efectos importantes en los combates que se libren en ella.

Recursos

Los recursos son fuentes de Alimentos, productividad o Cultura, o proporcionan otras bonificaciones especiales a una civilización. Aparecen en ciertos hexágonos y algunos son visibles desde el principio de la partida, mientras que otros requieren de ciertas tecnologías para que se puedan ver. Consulta “Recursos” en la página 37 para obtener más información.

Tipos de terreno

Hay nueve tipos básicos de terreno en el juego, Aunque puede que no encuentres todos los tipos en una partida.

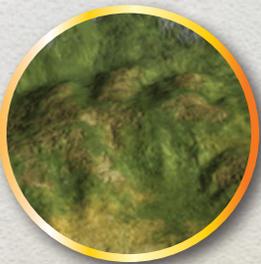
Explicación de los valores de los terrenos:

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 del 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 de las unidades que ocupen ese tipo de casilla.

Colina



Las colinas son, bueno, “montañosas”. Es difícil cultivarlas y moverse por ellas, pero conceden buenas bonificaciones defensivas y en ellas se pueden encontrar muchos recursos. Además, las unidades que estén en las Colinas podrán ver por encima del terreno bloqueador. Las Colinas proporcionan una mayor productividad a una ciudad cercana, así como importantes bonificaciones de combate.

Alimentos: 0

Producción: 2

Oro: 0

Modificadores de combate: +25%

Coste del movimiento: 1

Costa



Los hexágonos costeros son los hexágonos de océano que están adyacentes a tierra. Proporcionan Alimentos y Oro a una ciudad cercana. Únicamente las unidades navales y las unidades terrestres embarcadas pueden entrar en los hexágonos costeros.

Alimentos: 1

Producción: 0

Oro: 1

Modificadores de combate: No

Coste del movimiento: 1

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

Desierto



Por lo general, los hexágonos de Desierto son completamente inútiles. No dan beneficios a las ciudades (a menos que el Desierto contenga un Oasis o un recurso, claro), y las unidades que están en ellos reciben una penalización a su defensa en combate.

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Llanuras



La Llanura proporciona una combinación de Alimentos y Producción a la ciudad que se encuentre cerca. Una ciudad rodeada de Llanuras crecerá más lentamente que una que se encuentre en una Pradera, pero será mucho más productiva.

Alimentos: 1

Producción: 1

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Montaña



Las Montañas son enormes salientes del terreno, imposibles de cruzar para las unidades que no puedan volar. No ayudan especialmente a una civilización, excepto como obstáculos contra invasiones.

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: +25%

Coste del movimiento: Infranqueable

La Montaña es infranqueable, excepto para las unidades aéreas.

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 pueda contener un recurso útil, pero por lo demás es frío y yermo.

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Océano



Los hexágonos de Océano son los que están en aguas profundas. Proporcionan Alimentos y Oro a la ciudad cuando ésta tiene la tecnología necesaria para acceder a ellos.

Alimentos: 1

Producción: 0

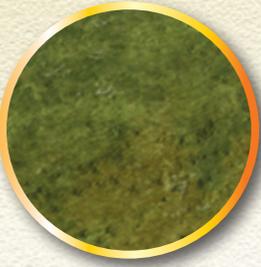
Oro: 1

Modificadores de combate: No

Coste del movimiento: 1

Los Océanos solo resultan útiles para obtener Alimentos y Oro cuando la ciudad cercana cuente con la tecnología apropiada para acceder a ellos.

Pradera



Por lo general, la Pradera es el tipo de terreno que más Alimentos produce. Las ciudades que se construyen cerca de ellas suelen crecer más rápido que las demás. Su principal desventaja radica en la penalización a la defensa que una unidad que no esté preparada puede recibir si la atacan en ella.

Alimentos: 2

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Tundra



La Tundra es la tierra semihelada que se encuentra en los climas más fríos del mundo. Es menos útil que la Llanura o la Pradera, pero algo mejor que el Desierto. Nadie construye ciudades en la Tundra a menos que esté desesperado por obtener recursos... o no tenga ningún otro lugar donde ir.

Alimentos: 1

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Accidentes

Los accidentes son elementos del terreno y de la vegetación que aparecen encima del terreno de un hexágono (por ejemplo, un hexágono de Pradera puede contener también Bosque y Pantano). 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.

Bosque



Para los hombres de los primeros tiempos, los Bosques eran una gran fuente de recursos, pues les proporcionaban madera para hacer fuego, utensilios y cobijo, además de muchos animales para ropas y sustento. A medida que crece una ciudad, lo hace la tentación de talar los Bosques para convertirlos en cultivos, pero un líder prudente siempre deja unos cuantos: por cuestión de productividad y para mantener animado a su pueblo. Además, las unidades militares que estén en ellos reciben una bonificación defensiva importante.

Alimentos: 1

Producción: 1

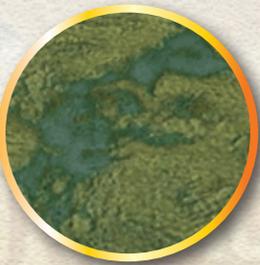
Oro: 0

Modificadores de combate: +25%

Coste del movimiento: 2

Las casillas cubiertas por Bosques *siempre* rinden 1 a Alimentos y 1 a la Producción, con independencia del tipo de terreno subyacente.

Ciénaga



Aunque ricas en biodiversidad, las Ciénagas 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.

Alimentos: -1

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 2

Hielo



El Hielo es justamente eso: hielo. Prácticamente no tiene valor para una civilización. Es infranqueable (excepto para las unidades voladoras y submarinas) y no rinde nada. Mejor que no te acerques a él.

Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: No

Coste del movimiento: Infranqueable

El Hielo es infranqueable, excepto para las unidades aéreas y las submarinas.

Lluvia radiactiva



La Lluvia radiactiva es un "accidente" (del terreno, a efectos de juego) que aparece después de que hayan caído armas nucleares. Reduce mucho el rendimiento de una casilla hasta que un Trabajador no la descontamine.

Alimentos: -3

Producción: -3

Oro: -3

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 2

La Lluvia radioactiva debe limpiarla un Trabajador antes de poder construir mejoras.

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 está carente de vida, y los pueblos nómadas desesperados han librado incontables batallas para hacerse con ellos.

Alimentos: 3

Producción: 0

Oro: 1

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Los Oasis solo pueden encontrarse en casillas de Desierto.

Selva



Oscura, imponente y mortal para los inexpertos, la Selva es una rica fuente de alimentos para aquellos que tienen la habilidad y los conocimientos necesarios para vivir en ella. No obstante, la selva no proporciona muchos materiales, y una civilización incipiente puede caer en la tentación de explotar sus minerales o de convertirla en cultivos. No obstante, las unidades militares que se encuentran en ella reciben una bonificación defensiva importante. Cuando se talan, las casillas de Selva se convierten en Llanuras.

Alimentos: 1

Producción: -1

Oro: 0

Modificadores de combate: +25%

Coste del movimiento: 2

Cuando se talan, las casillas de Selva se convierten en Llanuras.

Terrenos de aluvión



Los Terrenos de aluvión son bajíos adyacentes a los ríos. Cada año, el río los 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 debió parte de su riqueza y de su poder a la crecida anual del caudaloso río Nilo.

Alimentos: 2

Producción: 0

Oro: 0

Modificadores de combate: -33%

Coste del movimiento: 1

Los Terrenos de aluvión se encuentran en las casillas adyacentes a un río.

Maravillas naturales



Las Maravillas naturales son las grandes y esplendorosas creaciones de la naturaleza que nos sobrecogen e inspiran a todos. Incluyen el lago Titicaca y la Gran Barrera de Coral, todos ellos lugares que muestran en su esplendor la gran belleza del mundo natural. Además de proporcionar riqueza y Producción, las Maravillas naturales aumentan permanentemente la Felicidad cuando una civilización las ve por primera vez.

Las Maravillas naturales son infranqueables, excepto para las unidades aéreas.

Rendimiento de la ciudad: 2 a la Producción, 3 de Oro

Coste del movimiento: Infranqueable

Modificador de combate: No

Ríos

Tradicionalmente, se han construido ciudades a orillas de los Ríos, y por un buen motivo. Los Ríos proporcionan riego, lo que mejora los cultivos que rodean la ciudad, y también la protegen, ya que resulta bastante difícil realizar un asalto a través de ellos.

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.

Modificador al rendimiento de la ciudad

Los Ríos conceden +1 de Oro a las casillas adyacentes.

Penalización al ataque

Cuando una unidad ataca a través de un Río, recibe una penalización del 25% a su Fuerza de combate.

Efecto en el movimiento

Una unidad gasta todos sus puntos de movimiento cuando cruza un Río. No hay coste adicional por cruzarlo cuando una Carretera pasa por encima de él y tu civilización cuenta con la tecnología de Construcción.

RECURSOS

Los recursos son fuentes de Alimentos, productividad o Cultura, o proporcionan otras 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, éste debe encontrarse dentro de las fronteras de tu civilización y deberás construir la mejora apropiada en ese hexágono (por ejemplo, debes 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, y 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 los Alimentos y el Oro que se pueden obtener de un hexágono. Los recursos adicionales no pueden intercambiarse con otras civilizaciones.

Ciervos



Alimentos: +1

Producción: 0

Oro: 0

Puede encontrarse en: Bosques, Tundra o Colinas

Mejora necesaria para tener acceso: Campamento

Ganado



Alimentos: +1

Producción: 0

Oro: 0

Puede encontrarse en: Praderas

Mejora necesaria para tener acceso: Pastizal

Ovejas



Alimentos: +1

Producción: 0

Oro: 0

Puede encontrarse en: Praderas o Llanuras

Mejora necesaria para tener acceso: Pastizal

Pesca



Alimentos: +2

Producción: 0

Oro: 0

Puede encontrarse en: Costa

Mejora necesaria para tener acceso: Barcos pesqueros

Plátanos



Alimentos: +1

Producción: 0

Oro: 0

Puede encontrarse en: Selvas

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Trigo



Alimentos: +1

Producción: 0

Oro: 0

Puede encontrarse en: Terrenos de aluvión o Llanuras

Mejora necesaria para tener acceso: Granja

Recursos de lujo

Los recursos de lujo aumentan la Felicidad de tu civilización y conceden una pequeña bonificación al rendimiento del hexágono. La bonificación a la Felicidad solo se consigue por una fuente de cada Recurso de lujo, mientras que varias fuentes del mismo no harán que tu Felicidad aumente (no obstante, siguen siendo valiosos, ya que puedes intercambiarlos con otras civilizaciones). Sin embargo, sí que obtienes más bonificaciones a la Felicidad por cada tipo de Recurso de lujo del que poseas una fuente.

Dicho de otro modo, tanto si tu civilización posee 1 ó 2 de Seda, tendrá las mismas bonificaciones a la Felicidad, pero doblaría la bonificación si le cambiaras la segunda Seda por Azúcar a otra civilización.

Algodón



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Praderas, Llanuras o Desierto

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Azúcar



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Terrenos de aluvión o Ciénaga

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Solicitudes de recursos de las ciudades y el día de "Adoramos al rey"

Puede que, de vez en cuando, una ciudad te pida que consigas un recurso de lujo en concreto. Si lo haces, la ciudad tendrá 20 turnos para celebrar el día de "Adoramos al rey", durante los cuales la tasa de crecimiento de la ciudad aumentará en un 25%. Cuando terminen esos 20 turnos, la ciudad te pedirá otro recurso de lujo. Atender esta solicitud hará que la ciudad prosiga las celebraciones durante 20 turnos más.

Ballenas



Alimentos: +1

Producción: 0

Oro: +1

Puede encontrarse en: Costa

Mejora necesaria para tener acceso: Barcos pesqueros

Espicias



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Selva

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Gemas



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +3

Puede encontrarse en: Selva, Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra o Colinas

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Incienso



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Desierto o Llanuras

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Marfil



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Llanuras

Mejora necesaria para tener acceso: Campamento

Mármol



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra o Colinas

Mejora necesaria para tener acceso: Cantera

Oro



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Praderas, Llanuras, Desierto o Colinas

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Perlas



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Costa

Mejora necesaria para tener acceso: Barcos pesqueros

Pieles



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Bosque o Tundra

Mejora necesaria para tener acceso: Campamento

Plata



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Tundra, Desierto o Colinas

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Seda



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Bosque

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Tintes



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Selva o Bosque

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Vino



Alimentos: 0

Producción: 0

Oro: +2

Puede encontrarse en: Pradera o Llanuras

Mejora necesaria para tener acceso: Plantación

Recursos estratégicos

Los recursos estratégicos no son visibles al principio del juego: hace falta que adquieras una tecnología específica para que aparezcan en el mapa. Por ejemplo, los Caballos no aparecen hasta que conozcas la Ganadería, y el Hierro no se muestra hasta que aprendas la Forja del hierro.

Los recursos estratégicos te permiten construir ciertos edificios y unidades. Cuando construyes una mejora en el hexágono de un Recurso estratégico, ésta te proporciona una cantidad limitada de dicho recurso, que se consume cuando creas las unidades o edificios a él asociados. Por ejemplo, usas un recurso de Hierro para construir cada Soldado con espada; si no tienes disponible el primero, no puedes construir el segundo. Volverás a tener disponible el recurso cuando la unidad o el edificio queden destruidos.

Puedes intercambiar Recursos estratégicos con otras civilizaciones.

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

Aluminio



Alimentos: 0

Producción: +1

Oro: 0

Puede encontrarse en: Llanura, Desierto, Tundra o Colinas

Tecnología necesaria para su descubrimiento: Electricidad

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Unidades que necesitan este recurso: Helicóptero de combate, Caza a reacción, Crucero portamisiles, Misiles tierra-aire, Blindado moderno, Artillería lanzacohetes, Bombardero invisible, Submarino nuclear

Edificios que necesitan este recurso: Central hidráulica, Fábrica de naves espaciales

Carbón



Alimentos: 0

Producción: +1

Oro: 0

Puede encontrarse en: Praderas, Llanuras o Colinas

Tecnología necesaria para su descubrimiento: Teoría científica

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Unidades que necesitan este recurso: Buque blindado

Edificios que necesitan este recurso: Fábrica

Caballos



Alimentos: 0

Producción: +1

Oro: 0

Puede encontrarse en: Praderas, Llanuras o Tundra

Tecnología necesaria para su descubrimiento: Ganadería

Mejora necesaria para tener acceso: Pastizal

Unidades que necesitan este recurso: Arquero en carro, Caballería de los Compañeros, Jinete, Caballería, Cosaco, Lancero, Cipayo, Arquero a camello, Caballero, Caballería mandekalu

Edificios que necesitan este recurso: Establo, Circo

Hierro



Alimentos: 0

Producción: +1

Oro: 0

Puede encontrarse en: Pradera, Llanuras, Desierto, Tundra, Nieve o Colinas

Tecnología necesaria para su descubrimiento: Forja del hierro

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Unidades que necesitan este recurso: Balista, Catapulta, Guerrero mohicano, Soldado con espada, Soldado con espada larga, Samurái, Trabuquete, Fragata, Buque de guerra, Cañón antiaéreo, Cañón antitanque, Zero

Edificios que necesitan este recurso: Fragua

Petróleo



Alimentos: 0

Producción: +1

Oro: 0

Puede encontrarse en: Selva, Ciénaga, Desierto, Tundra, Nieve u Océano

Tecnología necesaria para su descubrimiento: Biología

Mejora necesaria para tener acceso: Pozo petrolífero o Plataforma petrolífera

Unidades que necesitan este recurso: Acorazado, Portaaviones, Caza, Panzer, Submarino, Tanque, Zero, B17, Bombardero

Edificios que necesitan este recurso: Ninguno

Uranio



Alimentos: 0

Producción: +1

Oro: 0

Puede encontrarse en: Bosque, Selva, Ciénaga, Pradera, Llanura, Desierto, Tundra, Nieve o Colinas

Tecnología necesaria para su descubrimiento: Teoría del átomo

Mejora necesaria para tener acceso: Mina

Unidades que necesitan este recurso: Robot gigante, Bomba atómica, Misil nuclear

Edificios que necesitan este recurso: Central nuclear

UNIDADES

En *Civilization V*, con el término "unidad" nos referimos a todo aquello que pueda moverse por el mapa. En el juego hay muchos tipos de unidades diferentes (militares, Trabajadores, Colonos, Grandes personajes...), pero las militares forman la mayor parte.

Creación de unidades

Las unidades se construyen en las ciudades. Cada una tiene cierto "coste de producción", que determina cuántos puntos de Producción debe gastar una ciudad para crearla. Además, para poder crear una unidad, tu civilización ha de conocer la tecnología que sea necesaria para ella (por ejemplo, has de tener el "Tiro con arco" para poder hacer Arqueros). Algunas unidades también requieren que tu civilización tenga acceso a ciertos recursos para construirlas. Por ejemplo, los Soldados con espada necesitan Hierro.



Características de las unidades

Cada unidad tiene 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. La mayoría de las unidades al comienzo del juego tienen 2 PM. Consulta "Movimiento" en la página 52 para obtener más información.

Fuerza de combate

La Fuerza de combate (FC) de una unidad determina lo poderosa que es en combate. El Guerrero, la primera unidad de combate disponible, tiene una FC de 6. Las unidades civiles (las que no son de combate, como Colonos o Trabajadores) tienen 0 (cero) de FC. 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. Consulta “Ascenso de unidades” en la página 153 para obtener más información.

Capacidades especiales de las unidades

Muchas unidades pueden tener capacidades especiales, lo que les permite hacer las cosas mejor que otras unidades o hacer cosas que otras unidades directamente no pueden hacer. Por ejemplo, los Colonos pueden fundar ciudades, cosa que no puede hacer ninguna unidad más. Un Arquero puede hacer daño “a distancia”, lo que le permite atacar a una unidad que no esté adyacente a él, algo imposible para otras unidades de combate. Consulta el artículo de la Civiloopedia correspondiente a cada unidad para ver sus capacidades especiales.

Unidades nacionales

En *Civilization V*, cada civilización tiene una o más “unidades nacionales” que son especiales. Estas unidades son exclusivas de esa civilización y son superiores en algún aspecto a la versión normal de las mismas. La civilización estadounidense, por ejemplo, tiene la unidad del Miliciano, que es superior al Mosquete normal del que disponen otras civilizaciones, y también cuenta con el B-17, que sustituye a la unidad del Bombardeador. La civilización griega cuenta con las unidades Hoplita y Caballería de los Compañeros, que sustituyen a las unidades Lancero y Jinete que tienen otras civilizaciones.

Consulta el artículo de la Civiloopedia correspondiente a cada civilización o en la lista de civilizaciones de este manual para descubrir sus unidades especiales.

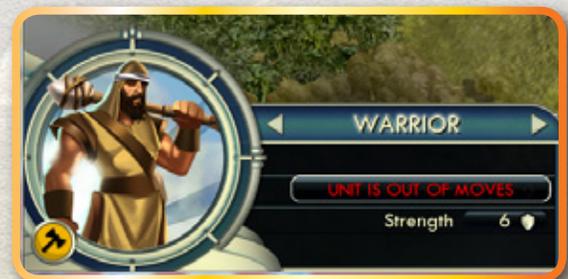
Movimiento de las unidades

Normalmente, las unidades se mueven de un hexágono a otro, pagando el “coste de movimiento” necesario para entrar en dicho hexágono. Están sujetas a límites de “apilamiento”: dos unidades militares no pueden acabar el turno en la misma casilla, ni tampoco dos unidades civiles (no militares), pero una unidad militar y una civil sí que pueden terminar el turno apiladas en el mismo hexágono. Casi todas las unidades tienen limitado el terreno por donde pueden moverse: por ejemplo, las unidades terrestres no pueden entrar en hexágonos de Montaña y las unidades navales no pueden entrar en las terrestres (excepto en las ciudades portuarias). Hay mejoras, como las Carreteras y los Ferrocarriles, que aceleran el movimiento de una unidad por los hexágonos.

Consulta “Movimiento” para obtener más información.

Combate de las unidades

Las unidades militares pueden entablar combate contra unidades o atacar ciudades.



La mayoría de unidades militares son “unidades de (combate) cuerpo a cuerpo”, lo que significa que solo pueden atacar a enemigos que estén en hexágonos directamente adyacentes a ellas. Otras son “unidades (de combate) a distancia”, lo que significa que pueden atacar a enemigos que estén a uno o más hexágonos de distancia.

Consulta “Combate” en la página 55 para obtener más información.

Ascenso de unidades

Si una unidad militar sobrevive al combate, puede obtener “Puntos de experiencia” (PX), que pueden emplearse en adquirir “ascensos” para la unidad. Los ascensos pueden mejorar la capacidad de combate de una unidad en circunstancias específicas (por ejemplo, al defender en un Bosque) o dotarla de otra ventaja en el combate.

Consulta “Ascenso de unidades” en la página 153 para obtener más información.

Unidades civiles

Hay cuatro tipos de unidades civiles: Colonos, Trabajadores, Barcos faeneros y Grandes personajes. Cada una resulta vital para el éxito de una civilización. Como su nombre sugiere, estas unidades no pueden luchar. Si las ataca una unidad enemiga cuando están solas en un hexágono, quedan destruidas o capturadas automáticamente. Por tanto, suele ser aconsejable escoltarlas con una unidad militar cuando se adentran en territorio peligroso.

Unidades de combate

Las unidades de combate se engloban en varias categorías: “Unidades de cuerpo a cuerpo,” “Unidades de combate a distancia,” “Unidades navales,” “Unidades aéreas” y “Unidades de misiles”.

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 a ellas. No pueden atacar a enemigos en el mar, ni pueden atacar a enemigos que se encuentren a más de un hexágono de distancia. Algunas de las unidades de cuerpo a cuerpo son: Guerreros, Lanceros, Mosquetes o Infantería. La mayoría de las unidades militares son de cuerpo a cuerpo.

Unidades de combate a distancia

Las unidades de combate a distancia pueden atacar a enemigos que se encuentren en hexágonos adyacentes a ellas o a más de una casilla de distancia. La distancia a la que una unidad de combate a distancia puede atacar está determinada por su estadística “Alcance”. La Fuerza del combate a distancia está determinada por su estadística “Combate a distancia.” Por ejemplo, un Arquero tiene una Fuerza de combate de 7, una Fuerza de combate a distancia de 8 y un Alcance de 2. Podrá atacar a unidades enemigas a uno o dos hexágonos de distancia con una Fuerza de 7. Pero, si le ataca una unidad enemiga, su defensa tiene una Fuerza de combate de 4.

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 de combate a distancia utilizan su Fuerza de combate únicamente cuando se defienden del ataque de otra unidad.

Unidades navales

Las navales son unidades que pueden moverse por hexágonos de agua. No pueden entrar en casillas de tierra, salvo que sean ciudades costeras. Según del tipo que sea, una unidad naval puede estar limitada a navegar por aguas costeras o puede adentrarse en casillas de aguas oceánicas profundas. Las unidades navales son unidades de combate a distancia (visto anteriormente).

Unidades aéreas

Como su mismo nombre indica, son unidades que pueden viajar por el aire. Son de vital importancia para las últimas fases de la partida, ya que el control del cielo suele determinar si se gana o se pierde en la guerra moderna.

Unidades nucleares

Las unidades nucleares son las unidades más poderosas del juego. Provocan explosiones, destruyen unidades, ciudades, mejoras y casi cualquier otra cosa. La tierra que haya sido expuesta a un ataque nuclear se encontrará gravemente contaminada, y requerirá un gran esfuerzo de recuperación para que pueda volver a resultar útil y segura.

Lista de acciones de las unidades

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



Acelerar la producción: Esta orden acelera la producción actual de Maravillas de la ciudad. El Gran personaje se consumirá en el proceso.



Alerta: Ordena a la unidad que permanezca en la casilla actual y que duerma hasta que vea a un enemigo y recibirá una bonificación defensiva.



Ataque a distancia: Para realizar un ataque a distancia contra la casilla seleccionada.



Barrido aéreo: Ordena a la unidad aérea que ataque a las unidades enemigas que haya en la casilla seleccionada.



Construir nave espacial: Contribuye poniendo una parte en la nave espacial de Alpha Centauri. La unidad se consumirá y deberá estar en tu capital para realizar esta acción.



Bombardeo cultural: Esta orden consumirá al Gran personaje y hará que la casilla en la que se encuentre y todas las adyacentes pasen a formar parte de tus fronteras, aunque ya pertenezcan a otro jugador.



Borrar: Borrar permanentemente la unidad activa y recibir una pequeña cantidad de Oro a cambio.



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



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



Construir una aduana: Esta orden consumirá al Gran personaje y construirá la mejora de Aduana en la casilla actual.



Construir una ciudadela: Esta orden consumirá al Gran personaje y construirá la mejora de Ciudadela en la casilla actual.



Construir una factoría: Esta orden consumirá al Gran personaje y construirá la mejora de Factoría en la casilla actual.



Construir un sitio de interés: Esta orden consumirá al Gran personaje y construirá la mejora de Sitio de interés en la casilla actual.



Descubrir tecnología: Hace que el Gran personaje ayude a descubrir una nueva tecnología. El Gran personaje se consumirá en el proceso.



Desembarcar: Así se descarga a la unidad de un barco a una casilla de tierra.



Desembarco aéreo: Ordena a la unidad que salte en paracaídas al lugar especificado. Esta misión es susceptible de ser interceptada.



Despertar: Para despertar a una unidad dormida.



Desplegarse para el ataque a distancia: Necesario para unidades de asedio a distancia antes de que puedan atacar.



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.



Embarcarse: Carga a la unidad en un barco, permitiéndole el movimiento sobre casillas de agua. Embarcarse solo es posible una vez que se conozcan las tecnologías necesarias para ello.



Exploración automatizada: Ordena a la unidad que explore las partes inexploradas del mapa. Esta unidad continuará moviéndose en cada turno hasta que canceles el automatizado.



Fortificar: La unidad permanecerá inactiva hasta que el personaje le dé nuevas órdenes y recibirá una bonificación defensiva.



Fortificar hasta curarse: La unidad permanecerá inactiva hasta que recupere toda su fuerza y recibirá una bonificación defensiva, así como 1 PG por turno.



Fundar ciudad: Ordena a una unidad de Colono que funde una nueva ciudad en la casilla actual. El Colono se consumirá en el proceso.



Guarnecer: Guarnece esta ciudad con una unidad, con lo que mejora su Fuerza de combate. Esta opción aparecerá únicamente si la unidad se encuentra en la misma casilla que una ciudad.



Iniciar una Edad de Oro: Esta orden consumirá al Gran personaje e iniciará una Edad de Oro durante 8 turnos. La Edad de Oro te proporcionará Producción y Oro extra durante el período en el que se encuentre activa.



Interceptar: Esta orden insta a la unidad a que intente interceptar cualquier ataque aéreo y lo neutralice.



Lanzar arma 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.



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



Saquear: Ordena a la unidad que destruya las mejoras en la casilla actual. La mejora tendrá que ser reparada antes de que pueda volver a utilizarse.



Realizar misión comercial: Si la unidad está en el territorio de una ciudad-estado, esto hará que el Gran mercader lleve a cabo una misión comercial, lo que te proporcionará una gran cantidad de Oro y mejorará tus relaciones con la ciudad-estado. El Gran personaje se consumirá en el proceso.

MOVIMIENTO

Durante una partida de *Civilization V*, pasarás mucho tiempo moviendo unidades por el mundo. Tus unidades militares saldrán a descubrir cosas o a luchar contra tus vecinos. Tus Trabajadores se moverán a nuevas casillas para mejorar el terreno y construir Carreteras. 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 otro lugar.

Cómo ordenarle a una unidad que se mueva

Clic derecho

Cuando una unidad está activa, puedes hacer clic derecho en cualquier lugar del mapa para ordenarle que vaya ahí.

Modo Movimiento

Además, puedes hacer clic en el botón de acción "Modo Movimiento" y un clic izquierdo en la casilla de destino.

Movimientos permitidos y prohibidos

Si el lugar de destino no le está permitido a la unidad, se negará a cumplir la orden y quedará a la espera de más instrucciones. El cursor de movimiento se pondrá rojo si se intentan realizar movimientos prohibidos. Si el lugar está permitido y la unidad puede llegar a él en un turno, lo hará.

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 a la unidad le resulta imposible alcanzar la casilla de destino, por ejemplo, porque la exploración revele que para llegar a ella hay que cruzar casillas de agua y la unidad no puede embarcarse (consulta "Movimientos prohibidos" en la página 53), o quizás porque una unidad se ha asentado en la casilla objetivo, la unidad se detendrá y pedirá nuevas órdenes.

Puedes cambiar las órdenes de una unidad en cualquier momento si haces clic en ella y le das nuevas órdenes o bien haces clic en la acción "Cancelar órdenes".

Puntos de movimiento

Todas las unidades móviles tienen un número determinado de "puntos de movimiento" (PM)

que pueden gastar en desplazarse cada turno. Una vez hayan gastado sus PM, no podrán moverse más hasta el turno siguiente (excepto para algunas unidades especiales; consulta "Bases aéreas" en la página 126).

Las primeras unidades terrestres tienen 2 PM. Las que van en caballos y las navales tienen más.

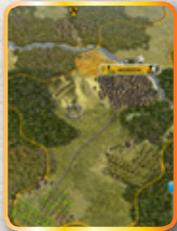
Gastar puntos de movimiento

Las unidades emplean PM para entrar en las casillas. El terreno de la casilla en la que entra una unidad determina el coste en PM. No se gastan puntos por *abandonar* la casilla actual. El coste en PM lo determina la casilla en la que se entra.

Consulta "Rutas comerciales" en la página 106, 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 en Bosque o en Selva. Además, cruzar un Río le cuesta a una unidad todos sus PM (a menos que haya una Carretera; ver más adelante).

Una unidad siempre puede moverse una casilla si le queda algún PM. No importa el coste que tenga la casilla, siempre que le quede movimiento, la unidad podrá entrar. Cuando la unidad haya gastado todos sus PM, dejará de moverse.

Carreteras y ferrocarriles



Las Carreteras y los Ferrocarriles reducen el coste en movimiento de una unidad en territorio amigo o neutral. Siempre que una unidad se mueva de una casilla que contenga Carretera o Ferrocarril a otra casilla que contenga igualmente Carretera o Ferrocarril, dicha unidad gastará solo una parte del coste normal del movimiento. Mientras le queden PM, podrá seguir moviéndose por la Carretera o Ferrocarril.

Ríos y Carreteras/Ferrocarriles

Cuando hayas aprendido la tecnología de la Construcción, podrás cruzar Ríos por Carretera o Ferrocarril sin tener que pagar la penalización habitual por ello. Mientras no la tengas, deberás pagarla aunque estés cruzándolos por Carretera.

Movimientos prohibidos

Hay ciertas casillas en las que determinadas unidades no pueden entrar. Por ejemplo, una unidad naval no puede entrar en una casilla de tierra que no sea una ciudad, 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 vaya allí. A veces se descubre que un movimiento está prohibido mientras la unidad se mueve. En tal caso, la unidad se detendrá cuando llegue a la casilla prohibida y aguardará nuevas órdenes.

Límites al apilamiento

Recuerda que solo una unidad de combate puede terminar su turno en una casilla, y lo mismo con una unidad civil. No obstante, ambas



pueden hacerlo a la vez si están "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.

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) sobre las casillas que las rodean. Cuando una unidad pasa entre dos casillas que están dentro de la ZC de un enemigo, gasta todos sus PM.

Movimiento naval

Por lo general, las unidades navales siguen las mismas reglas que las unidades terrestres, con la diferencia de que se mueven por agua en lugar de por tierra. Las primeras unidades navales se limitan a moverse por aguas costeras (las adyacentes a casillas de tierra) y a entrar en ciudades con costa. Más adelante, crearás unidades navales que puedan adentrarse en casillas de aguas oceánicas profundas y explorar así el mundo. Las unidades navales no pueden entrar en las casillas de Hielo (excepto los Submarinos, que pueden pasar por debajo).

Embarcar unidades terrestres



A principio de la partida, las unidades terrestres no podrán entrar en las casillas de agua. No obstante, cuando hayas aprendido la tecnología de la Óptica, podrás ganar el ascenso que les permite "embarcarse" y moverse por las casillas costeras. Para embarcar una unidad, llévala hasta una casilla de Costa y haz clic en la acción "Embarcarse". Una vez embarcada, la unidad podrá cruzar el agua. Ten en cuenta que la Óptica solo permite moverse por aguas costeras (posteriormente, la tecnología de la Astronomía permitirá a las unidades embarcadas entrar en casillas de Océano).

La unidad embarcada es muy lenta en el agua y se encuentra indefensa. Es totalmente incapaz de luchar y un barco enemigo la puede destruir fácilmente. Es vital que acompañes a las unidades terrestres embarcadas con una fuerte defensa naval.

Cuando la unidad se encuentra adyacente a una casilla de tierra, puedes hacer clic en la acción "Desembarcar". La unidad podrá entonces volver a tierra firme. Como alternativa, puedes hacer clic derecho en una casilla de tierra, que hará que la unidad desembarque automáticamente.

COMBATE

El combate tiene lugar cuando dos comunidades están en guerra. Una civilización puede estar en guerra con otra o con una ciudad-estado. Los Bárbaros *siempre* están en guerra con todas las civilizaciones y ciudades-estado.

Hay tres modalidades principales de combate: cuerpo a cuerpo, a distancia y aéreo. Las dos primeras tienen lugar durante toda la partida, mientras que el combate aéreo solo se da cuando alguien descubre el Vuelo, lógicamente.

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 (consulta "Combate aéreo" en la página 125).

Declarar la guerra

Puedes declarar 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 declarar la guerra a una civilización mediante el panel de Diplomacia (consulta "Diplomacia" en la página 115). Puedes declarar la guerra a una ciudad-estado haciendo clic en ella y eligiendo "Declarar la guerra" en la pantalla emergente.



Atacar a otra unidad

Sencillamente, puedes ordenarle 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 declarar la guerra a esa civilización (o ciudad-estado). Si optas por hacerlo, se llevará a cabo el ataque. Si te niegas, se cancelará.

Entrar en el territorio de una civilización

Entrar en el territorio de una civilización con la que no se tiene un Acuerdo de Apertura de Fronteras es un acto de guerra. Aparecerá una ventana emergente en la que se te pedirá que confirmes el movimiento. Ten en cuenta que cruzar las fronteras de una ciudad-estado no es un acto de guerra, por lo que no aparecerá dicha ventana.

Recibir una declaración de guerra del enemigo

Otra civilización o una ciudad estado te pueden declarar la guerra en cualquier momento. De ser así, una ventana emergente (o notificación) te avisará de ello. Puede que se te dé la oportunidad de intentar encontrar una salida negociada al conflicto o puede que no te quede más remedio que luchar. Consulta "Diplomacia" en la página 115 para obtener más información.

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

Terminar guerra

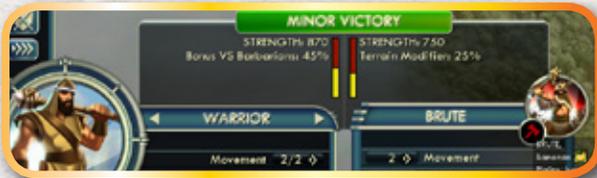
Las guerras terminan automáticamente cuando un bando es destruido porque ha perdido su última ciudad. Para evitar esta desagradable posibilidad, los combatientes también pueden acordar el cese de las hostilidades mediante negociaciones diplomáticas. Tales negociaciones las podéis iniciar tanto tú como tu oponente. Consulta "Diplomacia" en la página 115 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 que no son militares (como los Trabajadores, Colonos y Grandes personajes) no pueden iniciar ataques. Si los atacan mientras van por su cuenta, los Trabajadores y los Colonos son capturados (los Colonos capturados se convierten en Trabajadores), mientras que los Grandes personajes y los Barcos faeneros quedan destruidos.

Una ciudad puede atacar a una unidad militar enemiga que esté dentro de su alcance de combate a distancia (consulta "Combate a distancia" en la página 58), y una unidad puede a su vez atacar una ciudad enemiga.

Estadísticas de combate de las unidades



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

Fuerza de combate a distancia

Solo tienen esta estadística las unidades capaces de entablar combate a distancia. Representa la fuerza de la unidad cuando combate a distancia.

Alcance

Solo las unidades de combate a distancia tienen alcance. Éste representa la distancia, en casillas, a la que una unidad de combate a distancia puede atacar a un enemigo.

Fuerza de combate

Todas las unidades militares tienen esta estadística. Las unidades de cuerpo a cuerpo usan su Fuerza de combate cuando atacan o defienden. Las unidades a distancia la usan 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 10 puntos de golpe. A medida que reciben daño, éstos se reducen. Si los puntos de golpe de una unidad llegan a cero, queda destruida.

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) ataca a una unidad enemiga o una ciudad. No importa que la unidad defensora sea de combate a distancia: siempre que el *atacante* no tenga combate a distancia, el enfrentamiento resultante se hará 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 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 recibidas por una unidad pueden reducir su Fuerza de combate (consulta "Bonificaciones en combate" en la página 59, 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" de un 15% por cada unidad que se encuentre adyacente al objetivo. 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 participen suficientes unidades. Por lo general, cuantas más unidades haya "agrupadas" contra el objetivo, mejor.

Tabla de información del combate



Cuando una de tus unidades esté activa, pasa el cursor por encima de una unidad enemiga para que aparezca la tabla de información 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 izquierda y la del enemigo a la derecha. El recuadro que hay en la parte superior central de la pantalla te indica el posible resultado del combate, y las barras del centro, 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 el hexágono en el que se encuentre el defensor (en otras palabras, un Lancero no puede enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo contra una Trirreme, ya que no puede entrar en la casilla de ésta a menos que esté embarcado).

Para que una unidad activa ataque, haz clic derecho en 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 cero, 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 ocupaba la defensora y capturará todas las unidades que no sean militares y se encuentren en dicho hexágono. Si la unidad defensora sobrevive, conservará la posesión de su hexágono y de todas las demás unidades que se encuentren en él.

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 (consulta "Ascenso de unidades" en la página 153).

Combate a distancia



Algunas unidades (como los Arqueros, las Catapultas y las Trirremes) entablan combate a distancia (es decir, disparan proyectiles contra las unidades enemigas) cuando atacan, en vez de enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo. Estas unidades cuentan con dos ventajas sobre las unidades de combate cuerpo a cuerpo: la primera es que pueden atacar a unidades que no se encuentran adyacentes a ellas, y la segunda es que no reciben daño al atacar.

Fuerza de combate a distancia

Toda unidad que puede entablar combate a distancia tiene 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, pon el cursor encima del objetivo potencial con la unidad atacante activa. Aparecerá la tabla de información del combate, en la que se mostrarán los daños (de haberlos) que el objetivo recibirá 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 una unidad puede lanzar un ataque a distancia. Un Alcance 2 significa que el objetivo puede estar en una casilla adyacente o a una casilla de distancia. Un Alcance 1 significaría que el objetivo está en una casilla adyacente al atacante (por cierto, no hay unidades con Alcance 1, así que no las busques en la Civilopedia).

Visual

Por lo general, una unidad de combate a distancia ha de ser capaz de "ver" a su objetivo para poder disparar contra él (pero consulta el ascenso "Fuego indirecto"). Una unidad no puede ver un objetivo si un objeto bloqueador se interpone entre los dos (una casilla de Montaña, Colina o Bosque, por ejemplo). Una unidad siempre puede ver en una casilla, aunque contenga terreno bloqueador, pero no puede ver los objetos que haya más allá de dicho terreno.

Ten en cuenta que las unidades que se encuentren sobre Colinas y las voladoras normalmente pueden ver por encima del terreno bloqueador.

Iniciar el combate a distancia

Con la unidad de combate a distancia activa, haz clic derecho en el objetivo para que empiece el ataque.

Resultados del combate a distancia

A 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 (a excepción, posiblemente, de las unidades aéreas). Si el objetivo queda destruido, la unidad atacante entrará en la casilla que haya quedado vacía (lo que suele ocurrir durante el combate cuerpo a cuerpo), pero, obviamente, puedes enviar a otra unidad a esa casilla si tienes una con puntos de movimiento disponibles.

Las unidades atacantes y defensoras pueden recibir "puntos de experiencia" (PX) como resultado del combate. Consulta "Ascenso de unidades" en la página 153 para obtener más información.

Bonificaciones en combate

Las unidades reciben una gran variedad de ventajas durante el combate, algunas por el lugar donde se encuentran, otras por su posición defensiva y otras por diversas circunstancias especiales. Algunas bonificaciones se aplican solo a una unidad atacante, otras a una unidad defensora y algunas más a ambas. Las bonificaciones más comunes se deben al terreno que ocupa la unidad o a si una unidad defensora está "fortificada".

Bonificaciones por terreno

Las unidades defensoras reciben bonificaciones importantes si ocupan casillas de Bosque, Selva o Colina. Las unidades de cuerpo a cuerpo atacantes reciben una penalización si

atacan cruzando un Río del enemigo reciben bonificaciones al combate cuando atacan desde una Colina. Consulta "Terreno" en la página 29 para obtener más información.

Fuertes

Cuando una civilización haya conseguido la tecnología de Ingeniería, los Trabajadores podrán construir "Fuertes" en territorio neutral o amistoso. Los Fuertes conceden bonificaciones defensivas a las unidades que los ocupan, aunque no pueden construirse en territorio enemigo. Si una unidad entra en un fuerte de un territorio enemigo, éste queda destruido. Los Fuertes pueden construirse encima de recursos.

Fortificación

Muchas unidades tienen la capacidad de fortificarse. Esto significa que la unidad "se atrinchera" y crea obras defensivas en el lugar donde se encuentre. Esto le proporciona ciertas bonificaciones defensivas, lo que hace que sea mucho más difícil matarla. Pero ten en cuenta que las fortificaciones son únicamente defensivas: si una unidad se mueve o ataca, la fortificación se destruye.

Una unidad no se activará mientras esté fortificada. Seguirá desactivada hasta que la actives manualmente haciendo clic en ella.

QUÉ UNIDADES PUEDEN FORTIFICARSE

La mayoría de unidades de combate cuerpo a cuerpo y a distancia pueden fortificarse. No pueden hacerlo las unidades civiles, 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. Recibe una bonificación defensiva de un 25 % el primer turno que esté fortificada, y de un 50% los turnos siguientes.

LA ORDEN "ALERTA"

La orden "Alerta" es similar a la de "Fortificar", salvo que la unidad se activará cuando vea cerca una unidad enemiga. La unidad activada conservará la bonificación por fortificación mientras no se mueva ni ataque (así que, si le ordenas que vuelva a ponerse en alerta o que deje pasar el turno, seguirá con dicha bonificación).

Combate naval



Igual que con las unidades terrestres, hay algunas unidades navales que son militares y otras que no lo son. Los Barcos faeneros y todas las unidades terrestres "embarcadas" son unidades civiles. Cuando las atacan los Bárbaros, las capturan automáticamente para pedir un rescate. Cuando las atacan otras civilizaciones o ciudades-estado, las destruyen.

Todas las unidades navales militares son unidades de combate a distancia. Pueden atacar a otras unidades navales y a cualquier unidad terrestre que tengan a su alcance y que puedan ver.

El combate naval se resuelve de forma parecida al combate normal a distancia. Aunque existen ciertas unidades navales más tardías que merecen una especial atención: el Portaaviones, el Crucero portamisiles y los Submarinos. De ellas se habla más adelante, en el apartado sobre Combate aéreo.

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. Hazlo con bastantes oponentes y podrás conseguir una gran victoria por dominación (consulta "Victoria y derrota" en la página 120).



Estadísticas de combate de las ciudades

FUERZA DE COMBATE DE LA CIUDAD

Las ciudades tienen una Fuerza de combate, como las unidades. La Fuerza de combate de una ciudad depende de su tamaño, su ubicación (las ciudades sobre Colinas son más duras) y de si su dueño ha construido o no Murallas u otras obras defensivas en ella.

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.

PUNTOS DE GOLPE DE LA CIUDAD

Una ciudad en perfecto estado tiene 20 puntos de golpe (PG). A medida que recibe daño, éstos se reducen. Si sus puntos de golpe de una ciudad llegan a 0, cualquier unidad enemiga podrá capturarla si entra en su casilla.

Atacar ciudades con unidades de combate a distancia

Para dirigirte contra una ciudad con una unidad a distancia, mueve dicha unidad hasta que la ciudad esté dentro de su alcance y haz clic derecho en ella. Los puntos de golpe de la ciudad se reducirán según la potencia del ataque (la unidad que realiza el ataque

no recibe daño, claro). 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 en combate cuerpo a cuerpo

Cuando una unidad se enzarza en combate cuerpo a cuerpo con una ciudad, dicha ciudad sufrirá un daño a 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 “guarnecerla” con 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 y, si es un ataque cuerpo a cuerpo, la unidad puede recibir daño durante el combate, de modo normal.

Disparo de ciudades contra atacantes

Una ciudad tiene una Fuerza de combate a distancia igual a su fuerza completa al inicio del combate y un Alcance de 2. Puede atacar a cualquier unidad enemiga que esté dentro de ese 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 cura” un punto de daño cada turno, incluso en combate. Por tanto, para capturar una ciudad, el atacante debe hacerle al menos dos puntos de daño por turno (y, normalmente, mucho más).

Capturar ciudades

Cuando los puntos de golpe de una ciudad lleguen a 0, cualquier unidad 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, convertirla en un títere o incorporarla a su imperio. Con independencia de lo que decida hacer, la civilización que pierda la ciudad habrá recibido un serio revés. Consulta “Ciudades” en la página 69 para obtener más información.

REGLAS ESPECIALES SOBRE LA CAPTURA DE CIUDADES

Las unidades navales, los Misiles y los Helicópteros no pueden capturar una ciudad, aunque pueden debilitarla considerablemente antes de que una unidad terrestre entre en ella (recuerda que las unidades de combate a distancia tampoco pueden capturar una ciudad).

Armas de asedio



Hay ciertas unidades de combate a distancia que tienen la clasificación de “armas de asedio”: Catapulta, Balista, Trabuquete, etc. Estas unidades reciben bonificaciones al combate cuando atacan ciudades enemigas. Son extremadamente 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.

Todas las armas de asedio han de desmontarse para poder moverse por el mapa. Cuando llegan a su destino, deben gastar 1 de Movimiento para “desplegarse”. Hasta que no lo hayan hecho, no podrán atacar.

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

Grandes generales

Los Grandes generales son “Grandes personajes” versados en el arte de la guerra. Conceden bonificaciones al combate, tanto defensivas como ofensivas, a todas las unidades amistosas que haya a una casilla de distancia. El 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 sin proteger, lo destruirá automáticamente.

Un Gran general concede una bonificación al combate de un 25% a las unidades que se encuentren en su casilla y a todas las unidades que se encuentren hasta a dos casillas de él. Los Grandes generales se crean cuando tus unidades han estado en combate; también se pueden generar si desbloqueas la política social del Código del Guerrero. Consulta “Grandes personajes” en la página 102 para obtener más información.

Daño en combate

Una unidad en perfecto estado tiene 10 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 ha recibido la unidad, menor es el daño (tanto cuerpo a cuerpo como a distancia) que puede causar a un enemigo. La fórmula real es un poco más complicada, pero, como regla general, se puede decir que el daño que causa una unidad se ve reducido a la mitad del porcentaje de PG que ha sufrido. Dicho de otro modo, si una unidad pierde 5 PG (el 50% de su total) el daño que causa se ve reducido en un 25%, y el daño que causa una unidad que ha perdido 9 PG (el 90%) se vería reducido en un 45%.

Curar daño

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

En una ciudad: una unidad se cura 3 PG por turno.

En territorio amistoso: 2 PG por turno.

En territorio enemigo o neutral: 1 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 haces clic en él, la unidad se hará fuerte y permanecerá donde esté hasta que se encuentre completamente curada. Consulta “Fortificación” en la página 60 para obtener más información sobre los beneficios defensivos de esta acción.

Puntos de experiencia y ascensos

Una unidad que sobreviva al combate ganará "puntos de experiencia" (PX). Cuando haya conseguido bastantes, puedes gastarlos en adquirir "ascensos" para ella. En *Civilization V* una gran cantidad de ascensos. Cada uno proporciona a la unidad ventajas especiales en combate.

Adquisición de PX mediante el combate

Una unidad gana PX (puntos de experiencia) por sobrevivir a cada asalto de combate. No tiene por qué ganarlo ni destruir al enemigo para recibir la experiencia: ya la gana por cada asalto que sobreviva.

La cantidad de PX que la unidad recibe depende de las circunstancias del combate. Por lo general, las unidades reciben más por atacar que por defender, y más por entablar combate cuerpo a cuerpo que otros tipos de combate. He aquí algunas cifras (consulta "Diagramas y Tablas" en la página 213 para obtener una lista completa):

Una unidad de cuerpo a cuerpo atacando: 5 PX

Defenderse de un ataque cuerpo a cuerpo: 4 PX

Una unidad de combate a distancia atacando: 2 PX

Que te ataque una unidad a distancia: 2 PX

Límites en relación a los Bárbaros: Cuando una unidad haya ganado 30 PX, ya no recibirá más por combatir contra Bárbaros.

Otros métodos de obtener PX

Una unidad construida en una ciudad que tenga un Cuartel u otro edificio militar empezará su existencia con unos PX, cuya cantidad dependerá del edificio en concreto (los Cuarteles y Polvorines conceden 15 PX cada uno). Además, ciertas políticas sociales y otros efectos especiales también pueden dar PX a las unidades.

Gastar PX

Cuando una unidad ha conseguido suficientes PX para adquirir un ascenso, el botón "Ascender unidad" parpadeará cada vez que la unidad esté activa. Si haces clic en dicho botón, aparecerá una lista de los ascensos disponibles para la unidad. Haz clic en un ascenso para escogerlo. Los PX se gastarán y la unidad adquirirá el ascenso de inmediato.

Lista de ascensos

En *Civilization V* hay decenas de ascensos disponibles. Algunos están a disposición de todas las unidades, mientras que otros solo los pueden conseguir ciertos tipos de unidades. Otros requieren que una unidad haya conseguido ciertos ascensos previos para que éstos estén disponibles.

Si un ascenso está disponible para una unidad, aparecerá en la lista cuando hagas clic en el botón "Ascender unidad".

Consulta el apartado sobre Ascensos en la Civilopedia o "Ascenso de unidades" en la página 153 para obtener más información y para ver la lista detallada de todos los ascensos.

LOS BÁRBAROS Y LAS RUINAS

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 Ruinas antiguas y Bárbaros. Las primeras suelen ser buenas; los segundos nunca lo son.

Ruinas antiguas

Las Ruinas antiguas son los restos de civilizaciones pasadas que surgieron y cayeron mucha antes de que la tuya apareciera en escena. Proporcionan un beneficio aleatorio a la primera civilización que ponga una unidad en la casilla donde se encuentren. La ruina queda destruida cuando se entra en ella. Las ruinas molan. ¡Encuentra todas las que puedas antes de que otras civilizaciones den con ellas!



Beneficios de las ruinas

TECNOLOGÍA GRATIS

La ruina proporciona a tu civilización una tecnología gratis.

Mapa

La ruina proporciona un mapa de la zona circundante (levantará la niebla de la guerra de cierto número de casillas).

MODERNIZAR ARMAS

La unidad que entre en la casilla se moderniza y convierte en una unidad más avanzada (por ejemplo, un Guerrero puede convertirse en un Soldado con espada).

SUPERVIVIENTES

Las ruinas contienen supervivientes de antiguas civilizaciones que se trasladarán a una de tus ciudades, lo que aumentará en 1 su Población.

TESORO

La ruina proporciona Oro a tu civilización.

CULTURA

La ruina proporciona Cultura a tu civilización.

COLONOS Y TRABAJADORES

En los niveles de dificultad más fáciles, las ruinas pueden darte además Colonos y Trabajadores.

Bárbaros

Los Bárbaros son bandas errantes de villanos que odian la civilización y todo lo que ella simboliza. Atacan tus unidades y ciudades y saquean tus mejoras. No son amables para nada.

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.

Campamentos bárbaros



Los Bárbaros salen de campamentos que pueden aparecer al azar en cualquier casilla que no vean las unidades. Cada pocos turnos, el campamento creará a otra unidad bárbara que se dirigirá hacia la civilización más próxima y empezará a causar problemas. La única manera de acabar con esto es encontrar el campamento y destruirlo. Los campamentos suelen estar protegidos con una unidad al menos, por lo que no son presa fácil.

RECOMPENSA POR DESTRUIR UN CAMPAMENTO

Una civilización puede ganar una recompensa en Oro por dispersar un Campamento bárbaro, además de conseguir que éste deje de generar más unidades bárbaras, y ésta es la recompensa principal.

NUEVOS CAMPAMENTOS

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 Campamentos bárbaros salgan como setas alrededor de tu civilización, coloca las unidades en colinas para mantener a la vista el máximo terreno posible.

Unidades bárbaras

Los Campamentos bárbaros pueden crear casi cualquier tipo de unidad del juego: desde Guerreros a Lanceros, pasando por Cañones y Tanques (pueden crear las mismas unidades que la civilización más avanzada).

Una vez creadas, las unidades bárbaras rondarán por su campamento o se dirigirán contra la civilización o ciudad-estado que tengan más cerca e intentarán causar problemas. Atacarán unidades, destruirán mejoras y pondrán en peligro ciudades. Si se reúnen bastantes, pueden llegar a tomar una ciudad mal defendida y la saquearán a conciencia. Una ciudad saqueada puede perder oro, edificios y población.

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 los de la civilización con la tecnología más avanzada). Estas unidades amenazarán tu costa, destruirán las mejoras navales y atacarán a las desventuradas unidades terrestres



que se acerquen demasiado al litoral. Es importante mantener una armada para sacártelos de encima, aunque la mejor manera de detener estos ataques es destruir los campamentos costeros que haya cerca.

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

Civiles capturados

Si un Bárbaro da con una unidad civil (un Colono, Trabajador 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.

Límites a los puntos de experiencia

Cuando luchen con unidades bárbaras, las unidades menos entrenadas ganarán puntos de experiencia. No obstante, cualquier unidad que tenga ya 30 PX (o ese equivalente en ascensos) no conseguirá más experiencia por luchar contra Bárbaros.

El final de los bárbaros

Los Bárbaros pueden seguir en juego hasta el final de la partida. No obstante, a medida que se consiga más tierra, habrá menos campamentos que generen Bárbaros. Si se civiliza todo el mundo, desaparecerán.

CIUDADES

Las ciudades son vitales para el éxito de una civilización. Construyen unidades, edificios y maravillas, y te permiten obtener riqueza e investigar nuevas tecnologías. 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 está en un lugar donde se pueda construir una ciudad, aparecerá el botón de la acción "Fundar ciudad". Haz clic en él, y el Colono desaparecerá y será sustituido por la nueva ciudad.

Dónde construir ciudades

Las ciudades deben construirse en lugares con abundancia de alimentos y producción y con acceso a los recursos. Suele ser buena idea construir una ciudad en un hexágono de Río o de Costa. Las ciudades construidas en colinas ganan una bonificación defensiva, lo que dificulta que los enemigos la capturen.

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.

La pantalla de la ciudad

Haz clic en el estandarte de una ciudad para abrir su pantalla.



Esta pantalla te permite "ajustar al milímetro" el control que tienes sobre cada ciudad. Contiene los siguientes elementos:

Tus ciudadanos trabajando

El centro de la pantalla de la ciudad muestra el mapa alrededor de tu ciudad. Puedes ver los límites de tu ciudad y las casillas en las que se encuentran ciudadanos "trabajando" (las casillas que tienen las "monedas" verdes de los ciudadanos). Las casillas en las que *podrían* trabajar se muestran con "monedas" negras.

“ASIGNAR” UNA CASILLA A UN CIUDADANO

Puedes ordenarle a un ciudadano que trabaje en una casilla específica en la que no se haya trabajado haciendo clic en dicha casilla. Si dispones de algún ciudadano desempleado, irá a trabajar a esa casilla. De lo contrario, la ciudad elegirá a un ciudadano de otra casilla para que trabaje en la nueva. La moneda se volverá verde y mostrará un candado. Esto indica que la ciudad *continuará* trabajando en esa casilla, hasta que ordenes que se detenga haciendo clic de nuevo sobre ella.

RETIRAR A UN CIUDADANO DEL TRABAJO

Si haces clic sobre una casilla en la que se está trabajando (si tiene una casilla verde con una persona o con un candado), el ciudadano dejará de trabajar en la casilla y se convertirá en “desempleado”, formando parte de la Lista de ciudadanos desempleados (ver la página siguiente). Puedes ordenarle a un ciudadano que se convierta en especialista de un edificio. Si haces clic sobre un ciudadano desempleado de la lista volverá a trabajar en una casilla del mapa (si queda alguna en la que se pueda trabajar).

Producción de la ciudad

Este panel muestra la cantidad de Alimentos, Producción, Oro, Ciencia y Cultura que está produciendo la ciudad. También muestra cuántos turnos faltan para que el límite de la ciudad aumente y cuántos para que aumente la población. Mueve tu cursor sobre una sección para obtener más información sobre ella.

Resumen de la producción de la ciudad

Estos datos aparecen también en el mapa principal. Muestra los siguientes elementos:

- La cantidad de Ciencia que obtiene tu civilización en cada turno de esta ciudad.
- La cantidad de Oro que posee tu civilización y la que está obteniendo
- La Felicidad de tu civilización y el progreso obtenido para llegar a la siguiente Edad de Oro.
- La Cultura de tu civilización y cuánta necesita para adquirir otra política social.
- Los recursos estratégicos con los que cuenta tu civilización.

El estandarte de la ciudad

El estandarte de la ciudad muestra el nombre de la ciudad; la Fuerza de combate de dicha ciudad aparece bajo su nombre.

Fíjate en las flechas que aparecen a izquierda y derecha del estandarte. Haz clic en ellas para cerrar la pantalla de esta ciudad y pasar a la siguiente. Puedes ir a cualquiera de tus ciudades usando estas flechas.

Bajo el estandarte de la ciudad se muestran los recursos necesarios que exige la ciudad para celebrar el día de “Amamos al rey” (consulta “Día de “¡Amamos al rey!”” en la página 81).

Asignación de prioridades de una ciudad

Haz clic sobre el "+" junto a "Asignación de prioridades de una ciudad" para abrir este panel o sobre el "-" para cerrarlo.

Este panel te permite decidir si quieres que la población de tu ciudad se concentre en producir algo en particular. Estas son las opciones:

- **Prioridad predeterminada:** la ciudad asigna a sus ciudadanos para que produzcan una cantidad equilibrada de Alimentos, Cultura, Ciencia, Oro y demás.
- **Prioridad en Alimentos:** La ciudad se concentra en adquirir Alimentos, contribuyendo así a su crecimiento.
- **Prioridad en Producción:** La ciudad se concentra en la Producción, así que producirá unidades, edificios y Maravillas más rápidamente.

...y así con todo. "Evitar crecimiento" resulta útil si tu civilización se enfrenta a una creciente Infelicidad a causa de la presión que provoca la población.

Recuerda que esto *no* anula el efecto de una casilla bloqueada por un candado. Si quieres que la ciudad tome el control de esos habitantes, tendrás que desbloquear la casilla haciendo clic sobre ella.

Ciudadanos desempleados

Esta sección solo estará disponible si cuentas con ciudadanos desempleados.

Haz clic sobre el "+" junto a "Ciudadanos desempleados" para abrir este panel o sobre el "-" para cerrarlo.

Los ciudadanos de esta lista no son especialistas ni están trabajando las tierras alrededor de la ciudad: están desempleados. Un ciudadano desempleado solo produce 1 de Producción por turno, pero consume la misma cantidad de Alimentos que los demás ciudadanos. Haz clic sobre un ciudadano desempleado para que vaya a trabajar a cualquier casilla disponible fuera de la ciudad. O haz clic sobre el espacio "Especialista" en un edificio: el ciudadano desempleado irá a trabajar como especialista en el edificio.

Maravillas

Este panel muestra las Maravillas que haya producido la ciudad. Mantén el cursor sobre una Maravilla para averiguar más acerca de ella.

Edificios

Haz clic sobre el "+" junto a "Edificios" para abrir este panel o sobre el "-" para cerrarlo.

Este panel muestra los edificios que haya producido la ciudad. Mueve de nuevo el cursor sobre un edificio para obtener más detalles.

Si el edificio cuenta con espacios para especialistas, puedes hacer clic en un espacio vacío para que un ciudadano se convierta en especialista en dicho edificio. Si un edificio tiene especialistas, haz clic sobre ellos para sacarlos del edificio. Se irán a la lista de ciudadanos desempleados o irán a trabajar en alguna casilla disponible.

Comprar una casilla

Te permite comprar una casilla si te lo puedes permitir. Pulsa 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". Haz clic sobre una casilla disponible para comprarla o pulsa "Cancelar" para dejar de comprar casillas.

Regresar al mapa

Este botón cierra la pantalla de ciudad y te lleva de vuelta al mapa principal.

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 necesario para completar la construcción. Haz clic en "Cambiar la producción" para ordenarle a la ciudad que cese la producción del elemento actual y cambie a otro.

Comprar

Haz clic en "Comprar" para ordenar a la ciudad que compre un elemento. Cuando aparezca el menú de compra; haz clic sobre 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 dicho elemento (a menos que le resulte imposible). Supón que una ciudad está trabajando en un Arquero y le quedan cuatro turnos para terminarlo; si compras otro Arquero obtendrás el que has comprado inmediatamente, y el que estaba en construcción lo recibirás cuatro turnos después; a no ser, claro, que cambies la producción tras adquirir al primer Arquero.

Unidades en las ciudades

Unidades de combate

Solo puede haber una unidad militar en una ciudad a la vez. 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 de ahí a una de las dos antes de que acabe tu turno).

Unidades civiles

Solo puede haber una unidad civil en una ciudad a la vez (Trabajador, Colono o Gran Personaje). Las demás podrán cruzarla, pero no podrán terminar su turno en ella. Esto significa que una ciudad puede tener como máximo dos unidades al final de un turno: una de combate y una civil.

Construir en las ciudades

En una ciudad se pueden construir edificios, Maravillas y unidades. Solo puedes construir uno de ellos a la vez. Cuando se termine la construcción, aparecerá el mensaje "ELEGIR

PRODUCCIÓN". Haz clic en él 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 aumente, aparecerán nuevos elementos y desaparecerán los que se vayan quedando obsoletos. Cada entrada te indica cuántos turnos quedan para completar la construcción.

Si aparece una entrada sombreada, es que en ese momento no puedes construir dicho elemento. Pasa el cursor por encima de ella para ver qué te falta.

Cambiar una construcción

Si deseas cambiar lo que se esté construyendo, puedes hacerlo en la pantalla de la ciudad. La producción que ya se haya gastado en el primer elemento no revertirá en el nuevo. No obstante, permanecerá "registrada" durante un tiempo y, si posteriormente ordenas a la ciudad que reanude la construcción del primer elemento, éste podrá beneficiarse en parte de la producción anterior. Cuanto más tardes, más producción perderás.

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 y una unidad no combatiente (o "civil"), es posible que tengas que sacar a una unidad de la ciudad en cuanto la construyas.

Consulta "Unidades" en la página 46 para obtener más información.

Construcción de edificios

Solo se puede construir un edificio de cada tipo en una ciudad: no puede haber edificios duplicados en la misma ciudad. Cuando hayas construido un edificio, éste desaparecerá del menú de Construcción de esa ciudad (obviamente, podrás seguir construyendo ese edificio en otra ciudad).

Consulta "Edificios" en la página 78 para obtener más información.

Construcción de maravillas

Existen dos tipos de Maravillas en el juego: Maravillas nacionales y Maravillas del mundo. Cada civilización puede construir un ejemplar de cada Maravilla nacional (es decir, cada civilización puede tener una Epopeya nacional, pero ninguna puede tener dos). Solo se puede construir una Maravilla del mundo en todo el mundo: cuando una civilización haya construido una, ninguna otra civilización podrá hacerlo. Las Maravillas desaparecerán del menú de construcción de la ciudad cuando ya no se puedan construir.

Si otra civilización completa la construcción de una Gran maravilla del mundo mientras tú estás construyéndola, recibirás una bonificación en Oro para compensarte por tus esfuerzos y tendrás que empezar a construir otra cosa.

Consulta "Maravillas" en la página 113 para obtener más información.

Trabajar la tierra

Las ciudades medran en función de las tierras que las rodean. Sus ciudadanos “trabajan” la tierra, obteniendo alimentos, riqueza, producción y ciencia de las casillas. Los ciudadanos pueden trabajar en las casillas que estén hasta a dos casillas de distancia de la ciudad (siempre y cuando se encuentren en las fronteras de tu civilización). Solo una ciudad puede trabajar una casilla en concreto aunque ésta se encuentre a dos casillas de distancia de otra ciudad.

Asignar ciudadanos a trabajar la tierra

A medida que tu ciudad crece, ésta asignará automáticamente a los ciudadanos el trabajo de las tierras que la rodean. Con ello se busca proporcionar una cantidad equilibrada de alimentos, producción y riqueza. Puedes ordenarle a un ciudadano que trabaje otras casillas, por ejemplo, si quieres que una ciudad determinada se concentre en generar riqueza o producción. Consulta “La pantalla de la ciudad” en la página 69.



Mejorar la tierra

Aunque ciertas casillas proporcionan de por sí gran cantidad de alimentos, riqueza y demás, muchas se pueden “mejorar” para que proporcionen todavía más, con lo que aumentarás su crecimiento, riqueza, productividad o ciencia. Debes crear Trabajadores para mejorar las tierras. Cuando tengas un Trabajador, puedes ordenarle que construya mejoras (como Granjas, Minas, Escuelas, etc.) que hagan que la tierra que rodea a tus ciudades sea todavía más productiva.

Consulta “Trabajadores y mejoras” en la página 89 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, podrás construir ciertos edificios que te permitirán reasignar a algunos ciudadanos para que trabajen en ellos como especialistas.

Por ejemplo, la Biblioteca tiene dos “espacios” para especialistas “Científicos”. Una vez hayas construido una Biblioteca en una ciudad, podrás asignar a 1 ó 2 ciudadanos para que trabajen en ella como Científicos. Ten en cuenta que no todos los edificios proporcionan especialistas; consulta “Edificios” de la Civilopedia.

Hay cuatro clases distintas de especialistas. El especialista en el que se convierte el ciudadano depende del tipo de edificio al que lo asignes.

Artista

Un Artista especialista produce Cultura y proporciona puntos para un Gran artista (consulta “Gran artista” en la página 103). Los Artistas se asignan a edificios relacionados con la cultura, como Templos o Museos.

Ingeniero

Un Ingeniero especialista suministra Producción (martillos) y genera puntos para conseguir un Gran ingeniero. Los Ingenieros se asignan a edificios de carácter productivo, como los Talleres o las Fábricas.

Mercader

Un Mercader especialista produce Oro y genera puntos para convertirse en un Gran mercader. Los Mercaderes se asignan a edificios de carácter mercantil, como los Mercados o los Bancos.

Científico

Un Científico especialista produce Ciencia (vasos de precipitado) y genera puntos para convertirse en un Gran científico. Los Científicos se asignan a edificios relacionados con la ciencia, como Bibliotecas y Universidades.

Asignación de especialistas

Para asignar a un especialista, ve a la pantalla de la ciudad. Haz clic en el "espacio para especialistas", en el edificio al que quieres asignarlo. Un ciudadano dejará de trabajar en una casilla y será asignado a trabajar en el edificio. Si vuelves a hacer clic sobre el espacio, el ciudadano será retirado del edificio y reasignado a trabajar en el campo.

Consulta "La pantalla de la ciudad" en la página 69 para obtener más información sobre cómo asignar ciudadanos para que exploten casillas o se conviertan en 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 sea que esté produciendo. Por tanto, no es mala idea repasar la generación de Alimentos, Oro o Producción de la ciudad después de crear especialistas.

Ciudadanos desempleados

Si un ciudadano no está asignado a trabajar en los campos y no es un especialista, entonces está "desempleado", aunque seguirá dando un beneficio de +1 a la Producción de su ciudad.

Combate en las ciudades

Las unidades enemigas pueden atacar y tomar ciudades. Cada ciudad tiene una estadística de "Fuerza de combate" que se determina en función de su ubicación, su tamaño, si tiene guarnición y qué unidad militar la compone, y si la ciudad cuenta con edificios defensivos como Murallas. Cuanto mayor sea el valor defensivo de una ciudad, más difícil será capturarla. A menos que la ciudad sea extremadamente débil o la unidad atacante muy fuerte, capturar una ciudad llevará varios turnos.

Consulta "Combate" en la página 55 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. Seguirá un asalto de combate en el que tanto tu unidad como la ciudad recibirán daño. Si los puntos de golpe de tu unidad llegan a cero, quedará destruida. Si los puntos de golpe de la ciudad llegan a cero, tu unidad la capturará.

Atacar con unidades de combate a distancia

Aunque puedes atacar una ciudad y desgastarla con unidades de combate a distancia, no podrás capturarla. Para eso debes mover una unidad de cuerpo a cuerpo dentro de ella. De modo similar, las unidades aéreas y las acuáticas no pueden capturar una ciudad, aunque pueden desgastar sus defensas hasta hacer que desaparezcan.

Consulta "Combate aéreo" en la página 125, y "Combate naval" en la página 61 para obtener más información.

Defender una ciudad

Puedes hacer varias cosas para mejorar las defensas de una ciudad. Puedes "guarnecerla" con una unidad fuerte. Una unidad de cuerpo a cuerpo aumentará considerablemente la Fuerza defensiva de la ciudad, mientras que una de combate a distancia le permitirá disparar contra las unidades enemigas que haya cerca.

También puedes levantar Murallas y Castillos que mejoren la fuerza de la ciudad. 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 para apoyarla, herir a las unidades atacantes y evitar que rodeen la ciudad y obtengan grandes bonificaciones contra ella por flanquearla. Consulta "Combate en las ciudades" en la página 76 para obtener más información.

Conquistar una ciudad

Cuando una de tus unidades llega a una ciudad enemiga, tienes tres opciones: destruir la ciudad, anexionártela y convertirla en parte de tu imperio o convertirla en un estado títere. Cada una tiene sus propios beneficios y costes.

Destruir una ciudad

Si destruyes una ciudad, desaparecerá para siempre. Todos sus edificios, maravillas y ciudadanos serán historia. ¡Estarás orgulloso, abusón! Aunque se pueden tener buenos motivos para destruir una ciudad, la mayor parte relacionados con la Felicidad de tu población (ver más adelante), este comportamiento extremo tiene consecuencias diplomáticas importantes: las demás civilizaciones y las ciudades-estado tendrán más reparos a la hora de aliarse contigo, ya que te verán como un maniaco sediento de sangre. Puedes destruir la ciudad en cuanto la captures o en cualquier momento a partir de entonces.

CIUDADES INDESTRUCTIBLES

No puedes destruir una ciudad que tú mismo hayas fundado (otra civilización sí, pero tú no). Tampoco puedes destruir una ciudad estado o la capital de otra civilización.

Anexionarse una ciudad

Si te anexas una ciudad, la conviertes en parte de tu imperio. Tendrás el control absoluto sobre ella, como si la hubieras construido tú. La única contrapartida a la anexión es que hace *muy* infelices a los ciudadanos, por lo que se te pedirá que construyas edificios que influyan sobre la Felicidad, como Delegaciones y Coliseos, o que accedas a recursos de lujo para contrarrestar su gran descontento. Anexionarse demasiadas ciudades y demasiado rápido puede llevar a tu imperio a un punto muerto.

Consulta "Felicidad" en la página 110 para obtener más información.

Convertir a la ciudad en un títere

Si conviertes en títere a la ciudad conquistada, te beneficiarás de su investigación y de su producción de riqueza a la vez que la medida tendrá mucho menos impacto en la felicidad de tus ciudadanos. No obstante, no controlarás su Producción. Construirá los edificios que quiera y no creará ninguna unidad ni ninguna maravilla nuevas. Así, tú tendrás que proporcionar la fuerza militar para defender la ciudad y, si quieres que sea más eficiente, tendrás que enviar a los Trabajadores de tu civilización a que mejoren sus tierras. Puedes anexionarte una ciudad títere en cualquier momento. Para ello, haz clic en su estandarte.

EDIFICIOS

Una ciudad es mucho más que un conjunto de casas. Contiene Escuelas y Bibliotecas, Mercados y Graneros, Bancos y Cuarteles. Los edificios representan las mejoras y modernizaciones que haces en tu ciudad. Pueden aumentar la tasa de crecimiento, la velocidad de producción y la ciencia de una ciudad, mejorar sus defensas y muchas otras cosas. Consulta "Lista de edificios" en la página 170 o el apartado sobre Edificios de la Civilopedia para obtener más información.

Una ciudad que no tiene edificios es bastante débil y primitiva y, probablemente, seguirá siendo muy pequeña, mientras que una ciudad con muchos edificios puede crecer hasta dominar el mundo.

Cómo construir edificios

Cuando una ciudad esté lista para construir algo, aparecerá su "Menú de producción". Si tiene un edificio disponible para construir, aparecerá en este menú. Haz clic en el edificio para que la ciudad empiece a construirlo de inmediato.

Cambiar una construcción y comprar edificios

En la pantalla de la ciudad puedes cambiar sus órdenes de construcción. También puedes gastar Oro para adquirir un edificio. Consulta "La pantalla de la ciudad" en la página 69 para obtener más información.

Requisitos de los edificios

Con la única excepción de los Monumentos, que no tienen requisitos y se pueden construir desde el inicio de la partida, necesitas conocer una tecnología específica para poder construir un edificio. Por ejemplo, para poder construir Cuarteles has de conocer la Forja del bronce.

Algunos edificios tienen también recursos como requisito (por ejemplo, una ciudad ha de tener una fuente mejorada de Marfil o Caballos para poder construir un Circo).

Además, ciertos edificios tienen como requisito otros edificios. No puedes construir un Templo en una ciudad a menos que ya hayas construido ahí un Monumento.

Especialistas y edificios

Ciertos edificios te permiten crear "especialistas" a partir de tus ciudadanos para que trabajen en ellos. Los especialistas mejoran el rendimiento de un edificio y también aumentan la producción de Grandes personajes de la ciudad. Consulta "Especialistas" en la página 74, y "Grandes personajes" en la página 102 para obtener más información.

Mantenimiento de los edificios

Los edificios tienen una desventaja: el mantenimiento de la mayoría de ellos cuesta Oro. El precio depende del edificio en cuestión, y puede oscilar entre 1 y 5 por turno. El Oro se restará de tu tesoro cada turno. Consulta "Oro" en la página 106 para obtener más información acerca del mantenimiento.

El palacio

El Palacio es un edificio especial. Parte Maravilla y parte edificio, aparecerá automáticamente en la primera ciudad que construyas y la convertirá en la capital de tu imperio. Si capturan tu capital, el Palacio se reconstruirá automáticamente en otra ciudad, que se convertirá en la nueva capital. Si posteriormente recobras 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. Si comunicas otras ciudades con la capital mediante Carreteras o Puertos, crearás rutas comerciales que generarán más ingresos.

Ciudades capturadas

Si alguien toma una ciudad, también captura sus Grandes maravillas del mundo, pero sus Maravillas nacionales se destruyen.

Los edificios culturales y militares (Templos, Cuarteles, etc.) siempre quedan destruidos cuando alguien se apodera de la ciudad. Todos los demás tienen un 66% de ser capturados intactos.

ALIMENTOS Y CRECIMIENTO

La abundancia de alimentos es el factor individual más importante para determinar el auge de una civilización. Mientras los humanos tuvieron que invertir prácticamente cada momento de vigilia en la caza y la obtención de comida para ellos, su familia o su tribu, contaron con poco tiempo o energía para otros logros (como, por ejemplo, hacer pinturas rupestres, crear un lenguaje escrito o descubrir leptones). Cuando hay disponible un excedente de Alimentos, es posible dedicarse a todo lo demás.

Ciudades y alimentos

Una ciudad precisa 2 de Alimentos por ciudadano (o por Población) para evitar la hambruna. Una ciudad consigue Alimentos (además de Producción y Oro) asignando a sus ciudadanos a trabajar (o "explotar") las casillas de tierra que rodean la ciudad. La ciudad puede trabajar cualquier casilla que esté a dos hexágonos de ella, siempre que se encuentren dentro de las fronteras de su civilización y otra ciudad no esté ya trabajando en ella.

Si se deja a su propio arbitrio, la ciudad asignará todos los ciudadanos necesarios a la obtención de alimentos. Si no hay bastantes disponibles, la ciudad sufrirá una hambruna y perderá ciudadanos hasta que pueda sostenerse.

Asignar manualmente ciudadanos a trabajar la tierra

Puedes asignar manualmente a los ciudadanos de una ciudad a trabajar en casillas concretas. Por ejemplo, pidiéndole a la ciudad que centre sus esfuerzos en aumentar la producción de Oro. Consulta "La pantalla de la ciudad" en la página 69 para obtener más información.

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 Trabajadores pueden "mejorar" muchas casillas con Granjas, lo que aumenta su producción de alimentos.

Mejores casillas de alimentos

RECURSOS ADICIONALES

Las casillas con recursos "adicionales" proporcionan muchos más Alimentos cuando un Trabajador construye en ellas la mejora apropiada. Entre ellas se encuentran los Plátanos, el Ganado, los Ciervos, la Pesca y muchos más. Consulta "Trabajadores y mejoras" en la página 89, y "Recursos" en la página 37 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 también proporcionan muchos Alimentos.

PRADERA Y SELVA

Estas casillas también proporcionan una buena cantidad de Alimentos.

Mejoras

Los Trabajadores pueden construir Granjas en la mayoría de casillas para mejorar su producción de alimentos.

Edificios, maravillas y políticas sociales

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

Ciudades-estado marítimas

Si te ganas la amistad de una ciudad-estado marítima, ésta te proporcionará alimentos para todas tus ciudades, y tu capital recibirá la parte más grande.

Día de "¡Amamos al rey!"

Si una ciudad celebra el día de "¡Amamos al rey!" (consulta "Recursos" en la página 37), su flujo de excedente de alimentos aumentará en un 25% (si no hay excedente, no habrá beneficio).

Infelicidad en las ciudades

Si tu civilización es Infeliz, las ciudades producirán *menos* Alimentos. Una ciudad seguirá produciendo Alimentos suficientes para alimentar a sus ciudadanos, pero la cantidad de excedente de Alimentos que produzca disminuirá en un 75%.

Crecimiento urbano

Cada turno, los ciudadanos de una ciudad recogen una determinada cantidad de alimentos de la tierra que hay alrededor y de otras fuentes, tal y como se describe más arriba. Los ciudadanos de una ciudad tienen derecho preferente sobre sus 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 meterán en la "reserva de crecimiento de la ciudad", de poético nombre.

La reserva de crecimiento de la ciudad

La reserva de crecimiento de la ciudad contiene todo el excedente de Alimentos producido por una 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 medida que la ciudad crece.

El recuadro de información sobre la ciudad, que se encuentra en la esquina superior izquierda de la pantalla de la ciudad, te indica los turnos que quedan para que ésta crezca. Y la entrada "Alimentos" que hay en él te indicará cuántos Alimentos produce la ciudad por turno. Pon el cursor encima de la entrada "Alimentos" para ver exactamente cuántos necesitas para llenar la reserva de crecimiento de la ciudad.

Colonos y producción de alimentos

Solo se pueden crear Colonos en ciudades de tamaño 2 o superior. Durante su creación, los Colonos consumen la producción de una ciudad y todo su flujo de excedentes de Alimentos. Mientras se esté creando el Colono, la ciudad no crecerá ni añadirá Alimentos a su reserva de crecimiento (ten en cuenta que los Colonos no quitan Alimentos de la reserva: solo consumen el excedente que se esté produciendo e impiden así que vaya a parar a la reserva).

CULTURA

La Cultura es una medida del compromiso y el aprecio que tu civilización tiene por las artes y las humanidades. Engloba toda manifestación cultural, desde los moáis de la isla de Pascua a "Hamlet", pasando por la Novena Sinfonía de Beethoven o el último vídeo de Lady Gaga. La Cultura tiene dos efectos principales en el juego: aumenta el territorio de tus ciudades (y, por tanto, tus fronteras) y te permite adquirir nuevas políticas sociales.

Y, lo que es más importante, si reúnes suficiente Cultura, puedes lograr una "Victoria cultural".

Obtención de Cultura

Tu civilización consigue Cultura de muchas maneras distintas:

- **Mediante el Palacio:** este edificio (que se construye cuando creas la primera ciudad) produce 2 puntos de Cultura por turno.
- **Mediante Ruinas antiguas:** una Ruina antigua te puede dar una gran dosis de Cultura.
- **Edificios:** algunos de ellos proporcionan Cultura. El Monumento y el Templo son dos ejemplos de ello en los primeros estadios.
- **Especialistas:** generan Cultura, especialmente los Artistas.
- **Maravillas:** algunas proporcionan Cultura en abundancia. El Hermitage, la Epopeya heroica y la Epopeya nacional son tres Maravillas nacionales que te proporcionan Cultura, y tienes muchísimas más por descubrir.
- **Políticas sociales:** ciertas ramas políticas aumentan tu producción cultural. Por ejemplo, la del Mecenazgo, que contiene muchas medidas dirigidas a la Cultura.
- **Gran artista** El Gran artista puede construir la mejora del Sitio de interés en una casilla. Si tu ciudad explota dicha casilla, ganará un montón de Cultura.
- **Ciudades-estado** algunas de ellas te darán Cultura si tenéis relaciones amistosas.

Expansión del territorio

A medida que una ciudad gane Cultura, adquirirá más casillas en el territorio circundante que no tenga dueño. Cuanto más rápido la gane, más rápido se ampliará su territorio. Cada ciudad adquiere territorio en función de su propia producción cultural. Cuando alcance determinado nivel, se "apoderará" de una nueva casilla (de haber alguna disponible).

Revisa el recuadro de información sobre la ciudad, en la pantalla de la ciudad, para ver cuánta Cultura está produciendo por turno una ciudad y cuánto queda para que se apodere de otra casilla. La cantidad de Cultura necesaria para obtener una nueva casilla aumenta a medida que el territorio crece.

Ten en cuenta que también puedes gastar Oro para "comprar" casillas. Esto es completamente independiente de lo que adquiera la ciudad en función de su Cultura.

Adquisición de políticas sociales

Adquieres políticas sociales en función de la cantidad de producción cultural que obtienes de todas las ciudades. Revisa la barra de estado, en la parte superior de la pantalla principal, para ver cuánta Cultura llevas acumulada en total, cuánta produce tu civilización cada turno y cuánta necesitas para obtener una nueva política social.

Cuando hayas reunido la cantidad necesaria, podrás ir a la pantalla de políticas sociales y adquirir una nueva (consulta "Políticas sociales" en la página 96 para obtener más información). Cada vez que adquieres una nueva política social, aumenta el precio de la siguiente.

Victoria cultural

Recuerda que puedes lograr la victoria creando el Proyecto Utopía. Consulta "Victoria y derrota" en la página 120 para obtener más información.

TECNOLOGÍA

La tecnología es uno de los motores de la civilización. Fueron los avances en agricultura y pesca los que permitieron a las ciudades crecer y prosperar. Fueron los avances en construcción y armamento los que permitieron a algunas ciudades expulsar a los celosos bárbaros que querían robarles su comida y saquearles sus riquezas. Fueron los avances en medicina e higiene los que combatieron otra gran amenaza de la civilización: las enfermedades.

Los avances en tecnología hacen que una civilización sea una adversaria mucho más fuerte, grande, astuta y dura. Para una civilización, es de vital importancia no quedarse retrasada respecto a sus vecinas. Si todo lo demás está más o menos igual, es posible que una civilización atrasada supere a un vecino más avanzado, pero es muy difícil encontrar algún ejemplo de ello en la historia.

Tecnología y vasos de precipitado



En *Civilization V*, cada tecnología que adquieres te da acceso a alguna unidad, edificio, recurso o maravilla avanzados o te proporciona algún otro beneficio tangible. Así, cada nueva tecnología hace más poderosa a tu civilización.

Adquieres tecnología mediante la acumulación de "vasos de precipitados", que representan la cantidad de Ciencia que tiene tu civilización. Cada turno, tu civilización obtendrá una cantidad de vasos de precipitados que se sumarán a tu reserva de ciencia. Aprender una tecnología cuesta un número determinado de vasos; cuando hayas acumulado suficientes, la adquirirás. Cuando consigas una nueva

tecnología, tu reserva de vasos de precipitados se vaciará y empezarás a acumularlos de nuevo, ahorrando para la siguiente.

¿De dónde vienen los vasos de precipitados?

Los vasos de precipitados provienen de tus ciudadanos (la población de tus ciudades). Cada turno recibes un número base de vasos igual al total de población de todas tus ciudades. Cuanto más grandes sean las ciudades, más tendrás.

Además de los generados por la población, obtienes 3 vasos de precipitados por el Palacio. Cuando hayas construido tu primera ciudad, generarás 4 vasos de precipitado en cada turno: 1 de tu único ciudadano y 3 del palacio. Puedes ganar más si construyes determinados edificios o Maravillas o adoptas determinadas políticas sociales.

Aumentar el número de vasos de precipitado (y acelerar la Investigación)

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

RUINAS ANTIGUAS

Algunas Ruinas antiguas te proporcionarán nueva tecnología. No es seguro, pero es otro buen motivo para buscarlas y apoderarte de ellas antes que nadie.

INTERCAMBIO

Podrás cerrar "Acuerdos de Investigación" con otras civilizaciones cuando hayas aprendido la tecnología de la Escritura. En virtud de tales acuerdos, cada civilización paga 150 de Oro y, a cambio, obtiene una mejora del 15% a su investigación mientras dure el trato.

EDIFICIOS

Puedes construir varios edificios que aumenten los vasos de precipitados que consigas. La Biblioteca aumenta la producción de vasos de precipitados de cada ciudadano (consulta "Especialistas" en la página 74 para obtener más información). La Universidad hace más o menos lo mismo. Consulta el apartado sobre Edificios de la Civilopedia y "Lista de edificios" en la página 170 para obtener más información sobre ellos y sobre otros que también proporcionan conocimiento.

MARAVILLAS

Ciertas Maravillas aumentarán enormemente la tecnología de tu civilización. La del Colegio nacional, por ejemplo, aumentará en un 50% la producción de vasos de precipitados de tu civilización. Y la Gran Biblioteca te proporciona inmediatamente una nueva tecnología. Consulta el apartado de la Civilopedia sobre Maravillas para obtener más información.

GRAN CIENTÍFICO

Un Gran científico puede darte una tecnología gratis de inmediato o puedes gastarlo para construir la mejora de la Academia, que proporciona 5 vasos de precipitados por turno cuando se explota la casilla. Consulta "Grandes personajes" en la página 102 para obtener más información.

LA RAMA DEL RACIONALISMO DE LAS POLÍTICAS SOCIALES

La rama de la política social del Racionalismo está llena de políticas que pueden aumentar tu investigación. Esta rama pasa a estar disponible en el Renacimiento. Consulta "Políticas sociales" en la página 96 para obtener más información.

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 suficientes vasos de precipitados, aprenderás esa tecnología y volverá a aparecer ese menú para que decidas la siguiente. Hay unas 70 tecnologías que se pueden estudiar y, si las aprendes todas, podrás empezar con las "Tecnologías futuras", que aumentan tu puntuación de la partida.



El menú “Elegir investigación”

Cuando tengas que elegir una nueva tecnología, aparecerá el menú “Elegir investigación” en el lado izquierdo de la pantalla. En la parte superior, se muestra la tecnología que acabas de aprender (la primera vez que aparezca, estará la Agricultura). Debajo se encuentra el botón “Abrir árbol tecnológico” (más adelante hablaremos de él), y más abajo la lista de tecnologías que tienes disponibles en cada 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 poner el cursor encima de un icono o tecnología para obtener más información.

Haz clic en 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 estás investigando. Para ello, haz clic en el icono de la parte superior izquierda de la pantalla. Volverá a parecer 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 no se pierde.

Tecnologías disponibles

Al comienzo de la partida solo habrá algunas tecnologías disponibles para investigar, como la Ganadería, el Tiro con arco, la Alfarería y la Minería. Todas las demás tienen como requisito una o más tecnologías, que debes aprender para poder llegar a ellas. Cuando hayas aprendido sus requisitos, la nueva tecnología pasará a estar disponible y aparecerá en el menú "Elegir investigación".

Por ejemplo, para poder acceder a las tecnologías de la Navegación a vela, el Calendario y la Escritura, es preciso que se conozca la Alfarería. Si estudias Alfarería, esta tecnología desaparecerá del menú "Elegir investigación" (porque ya la conoces) y se mostrarán la Navegación a vela, el Calendario y la Escritura.

Algunas tecnologías tienen como requisito dos o tres tecnologías previas, y no solo una. Éstas no aparecerán hasta que no hayas aprendido todas las tecnologías necesarias.

El poderoso árbol tecnológico

Para ver cómo funciona todo esto en el juego, mira el asombroso árbol tecnológico. En él se muestran todas las tecnologías y sus interrelaciones. Puedes hacer clic en una tecnología para ordenarle a tu civilización que la investigue. Si tu civilización desconoce las tecnologías necesarias para obtenerla, también las investigará. El árbol tecnológico trazará la ruta más rápida para la tecnología solicitada, e investigarás los requisitos necesarios en el orden que muestre.

Se puede acceder a este árbol mediante el menú "Elegir investigación" o pulsando F5.

Victoria tecnológica

Cuando hayas aprendido suficiente tecnología, podrás construir una Nave espacial y enviar una colonia a Alpha Centauri. Si lo haces antes de que otra civilización consiga cualquier tipo de victoria, te harás con la Victoria tecnológica.

Consulta "Victoria y derrota" en la página 120 para obtener más información acerca de las diferentes maneras de alcanzar la victoria en *Civilization V*.

TRABAJADORES Y MEJORAS

Los Trabajadores representan a los hombres y mujeres que construyen tu imperio. Son ellos quienes talan las Selvas y construyen las Granjas que dan de comer a tus ciudades, los que cavan las Minas que te dan tu preciado Oro y tu poderoso Hierro y los que tienden las Carreteras que comunican tus ciudades. Aunque no son unidades militares, los Trabajadores son *importantes*.

Las mejoras aumentan la Producción, el Oro y el número de Alimentos de las casillas. También dan acceso a las bonificaciones especiales que proporcionan ciertos recursos. Si no mejoras la tierra, tu civilización se verá sin duda superada por las que sí lo hagan.

Creación de trabajadores

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

Trabajadores en combate

Los Trabajadores son unidades civiles (es decir, no militares). Son capturados cuando una unidad enemiga entra en su casilla, y también se les puede hacer daño con ataques a distancia (se curan como las demás unidades, pero no reciben experiencia ni ascensos). Los Trabajadores no pueden atacar ni hacer daño a ninguna otra unidad. Es muy recomendable apilar una unidad militar con un Trabajador si éste se encuentra en un territorio peligroso.

El panel de acciones del trabajador

Cuando un Trabajador activo se encuentre en un lugar donde pueda hacer algo (como tender una Carretera, construir un edificio o preparar una tierra), su panel de acciones estará visible. Este panel muestra todas las acciones posibles para el Trabajador que se encuentra en dicho lugar. Haz clic en una acción para ordenarle que empiece a construir. Las acciones de los Trabajadores llevan su tiempo. Mantén el cursor encima de la acción para ver cuánto tardará en completarla.

Preparación de tierras

Cuando su civilización haya adquirido la tecnología de la Minería, los Trabajadores podrán talar los Bosques de las casillas; cuando tenga la Forja del bronce, podrán quitar la Selva; y, cuando cuente con la Mampostería, podrán desecar Ciénagas. Una vez se quitan estos accidentes, desaparecen para siempre de la casilla.

Tiempo para preparar la tierra

Quitar bosque: 3 turnos

Quitar selva: 6 turnos

Desecar ciénaga: 5 turnos

Construcción de carreteras

Cuando su civilización haya adquirido la tecnología de la Rueda, los Trabajadores podrán construir Carreteras. Éstas pueden tenderse en territorio amistoso, neutral o enemigo. Además, es posible construirlas en cualquier tipo de terreno (excepto Montañas, Maravillas naturales, Hielo y, obviamente, casillas de agua) y en casillas que tengan recursos o mejoras. "Carreteras y ferrocarriles" en la página 53

Tiempo para construir una carretera

A un Trabajador le cuesta 3 turnos tender una Carretera en cualquier casilla.

Carreteras y rutas comerciales

Si tienes una Carretera entre tu capital y otra de tus ciudades, dichas ciudades habrán creado una "ruta comercial". Las rutas conceden a tu civilización bonificaciones al Oro cada turno, cuya cantidad depende del tamaño de las ciudades involucradas (los Puertos también pueden crear rutas comerciales entre las ciudades costeras). Consulta "Rutas comerciales", en la pág. 103, para obtener más información.

Construir mejoras

Cuando una civilización haya adquirido la tecnología necesaria, los Trabajadores 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 encima del recurso del Ganado). El panel de acciones del Trabajador solo mostrará las mejoras para las que tu civilización tenga la tecnología necesaria y que sean apropiadas para la casilla donde se encuentre el Trabajador.

Por lo general, se pueden construir Granjas en cualquier casilla que no tenga ningún recurso. Si la casilla contiene un recurso, solo se podrá construir la mejora correspondiente.

Duración de la construcción

Cada tipo de mejora lleva una cantidad de tiempo determinada. Los tiempos que se indican a continuación son para las partidas estándar. En las partidas tipo Maratón se tardará más, y menos en las que se empiecen en épocas posteriores.

¿Cuánto queda?

Pon en el cursor encima de un Trabajador para ver cuánto tiempo queda para acabar la construcción en curso.

Abandonar y reanudar un proyecto de construcción

Si dejas un proyecto a medias y lo reanudas posteriormente, el tiempo que ya hayas invertido se restará del tiempo que quede para completarlo.

No obstante, si cambias el proyecto, perderás todo el tiempo invertido en el proyecto anterior.

La Granja (mejora)

La Granja es la mejora más temprana y más común de construir. Todas las civilizaciones empiezan el juego sabiendo cultivar. Se pueden construir Granjas en casi todas las casillas y encima de muchos recursos.

Tecnología necesaria: Agricultura (se obtiene al empezar la partida)

Puede construirse en: cualquier lugar excepto Hielo, Montaña y Maravillas naturales. Las Granjas aumentan el rendimiento de la casilla en 1 de Alimentos.

Duración de la construcción: 6 turnos

Bosque: pueden construirse Granjas en casillas boscosas cuando se haya aprendido la tecnología de la Minería. El Bosque desaparece al construirse la Granja.

Tiempo total de construcción: 10 turnos

Selva: pueden construirse Granjas en casillas selváticas cuando se haya aprendido la tecnología de la Forja del bronce. La Selva desaparece al construirse la Granja.

Tiempo total de construcción: 13 turnos

Ciénaga: pueden construirse Granjas en casillas cenagosas cuando se haya aprendido la tecnología de la Mampostería. La Ciénaga desaparece al construirse la Granja.

Tiempo total de construcción: 12 turnos

Recursos a los que se accede: las Granjas dan acceso al recurso del Trigo, lo que aumenta el rendimiento de la casilla en 1 de Alimentos.

La Mina (mejora)

Esta mejora se aprende cuando una civilización consigue la tecnología de la Minería. Se puede utilizar para aumentar el régimen de producción de muchas casillas y además desbloquea gran variedad de recursos. La Mina es tan importante como la Granja.

Tecnología necesaria: Minería

Puede construirse en: solo se pueden construir en casillas de Colina o Recurso. Las Minas aumentan el rendimiento de la casilla en 1 de Producción.

Duración de la construcción: 6 turnos

Bosque: pueden construirse Minas en casillas boscosas. El Bosque desaparece al construirse la Mina.

Tiempo total de construcción: 10 turnos

Selva: pueden construirse Minas en casillas selváticas cuando se tenga la tecnología de la Forja del bronce. La Selva desaparece al construirse la Mina.

Tiempo total de construcción: 13 turnos

Ciénaga: pueden construirse Minas en casillas cenagosas cuando se haya aprendido la tecnología de la Mampostería. La Ciénaga desaparece al construirse la Mina.

Tiempo total de construcción: 12 turnos

Recursos a los que se accede: las Minas desbloquean el Hierro, el Carbón, el Aluminio, el Uranio, las Gemas, el Oro y la Plata. Consulta "Recursos" en la página 37 para obtener más información.

El Fuerte (mejora especial)

El Fuerte es una mejora especial que construyen los Trabajadores y que protege a las unidades militares que estén en territorio amistoso. Solo se puede construir en una casilla amistosa o neutral. Puede erigirse encima de cualquier recurso, pero si se construye un Fuerte encima de otra mejora se destruirá la mejora anterior. El Fuerte desaparece cuando una unidad que no sea amistosa entre en su casilla o si dicha casilla pasa a ser de otra civilización.

Bonificación defensiva del Fuerte: 50%

CAMPAMENTO

Tecnología necesaria: Caza con trampas

Tiempo de construcción: 6 turnos

Recursos a los que se accede: Marfil, Pieles y Ciervos.

ASERRADERO

Los Aserraderos aumentan el rendimiento de una casilla boscosa en 1 de Producción sin destruir el Bosque.

Tecnología necesaria: Ingeniería

Tiempo de construcción: 6 turnos

Puede construirse en: Bosques.

POZO PETROLÍFERO

Tecnología necesaria: Biología

Tiempo de construcción: 8 turnos

Recursos a los que se accede: Petróleo (en tierra; para conseguirlo en el mar, se necesitan Plataformas petrolíferas)

PASTIZAL

Tecnología necesaria: Ganadería

Tiempo de construcción: 7 turnos

Recursos a los que se accede: Caballos, Ganado, Ovejas

PLANTACIÓN

Tecnología necesaria: Calendario

Tiempo de construcción: 5 turnos

Recursos a los que se accede: Plátanos, Tintura, Seda, Especias, Azúcar, Algodón, Vino e Incienso.

CANTERA

Tecnología necesaria: Mampostería

Tiempo de construcción: 7 turnos

Recursos a los que se accede: Mármol

Puesto comercial

El Puesto comercial aumenta en 1 de Oro el rendimiento de una casilla. No da acceso a ningún recurso.

Tecnología necesaria: Caza con trampas

Tiempo de construcción: 8 turnos

Puede construirse en: cualquier casilla de tierra excepto Hielo.

Saqueo de Carreteras y mejoras

Las unidades enemigas pueden "saquear" Carreteras y mejoras, dejándolas inservibles temporalmente (es decir, no proporcionan recursos ni conceden bonificaciones al movimiento, etc.). Es como si el Trabajador nunca hubiera tendido la Carretera o construido la mejora.

Una unidad puede saquear incluso una casilla de su propia civilización (normalmente para impedir que otra que está a punto de capturar la primera ciudad consiga la mejora).

Una unidad que saquea una mejora puede conseguir Oro adicional, pero consumirá un punto de movimiento.

Reparación de Carreteras y mejoras

Un Trabajador puede reparar una Carretera o mejora que hayan saqueado. Esta acción le lleva 3 turnos.

Barcos pesqueros y Plataformas petrolíferas

Las mejoras de las casillas de agua quedan completamente destruidas cuando las saquean. No pueden repararse: deben volver a construirse por entero (lo que consume otro Barco faenero), así que protege tus mejoras acuáticas.

Mejoras de los Grandes personajes

Los Grandes personajes pueden construir mejoras especiales. Consulta "Grandes personajes" en la página 102 para obtener más información.

LISTA DE ACCIONES DE LOS TRABAJADORES



Construir aserradero: construye una mejora de Aserradero en la casilla actual, que debe contener algún accidente de Bosque. Los Aserraderos aumentan la Producción.



Construir campamento: construye un Campamento en la casilla seleccionada, permitiendo así el uso de recursos como las Pieles o los Ciervos.



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



Construir cantera: construye una Cantera en la casilla actual. Para poder utilizar algunos recursos como el Mármol, es necesario que haya una Cantera.



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



Construir granja: construye una mejora de Granja en la casilla actual. Las Granjas incrementan la producción de Alimentos de la casilla. Para poder utilizar algunos recursos como el Trigo, es necesario que haya una Granja.



Construir mina: construye una mejora de Mina en la casilla actual, lo que mejorará su Producción. Para poder utilizar algunos recursos como el Hierro y las Gemas, es necesario que haya una Mina.



Construir pastizal: construye un Pastizal en la casilla seleccionada. Para poder utilizar algunos recursos como los Caballos y el Ganado, es necesario que haya Pastizales.



Construir plantación: construye una Plantación en la casilla actual. Se necesitan Plantaciones para poder usar muchos de los recursos de lujo.



Construir pozo petrolífero: construye un Pozo petrolífero en la casilla de tierra actual. Esto permite utilizar el recurso del Petróleo.



Construir puesto comercial: construye una mejora de Puesto comercial en la casilla actual. Esto hará que mejore la producción de Oro de la casilla.



Quitar bosque: ordena al Trabajador que elimine cualquier accidente de Bosque en la casilla seleccionada. Esto acabará con cualquier beneficio que produjera el Bosque.



Mejoras automatizadas: automatiza todas las acciones de un Trabajador. Esta unidad continuará trabajando hasta que canceles la orden manualmente.



Quitar ciénaga: ordena al Trabajador que elimine cualquier accidente de Ciénaga en la casilla seleccionada.



Quitar selva: ordena al Trabajador que elimine cualquier accidente de Selva en la casilla seleccionada. Esto elimina cualquier beneficio que produjera la Selva.



Quitar ruta: ordena al Trabajador que elimine cualquier Carretera o Ferrocarril en 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.

BARCOS FAENEROS

Los Barcos faeneros son unidades de Trabajadores especiales que se construyen en las ciudades costeras. Con ellos se pueden crear las mejoras Barcos pesqueros y Plataformas petrolíferas en el agua. A diferencia de los Trabajadores terrestres, los Barcos faeneros se consumen cuando crean una mejora.

Construir plataforma petrolífera: ordena a la unidad que cree un Plataforma petrolífera sobre un recurso de Petróleo en el océano. La unidad se consumirá en el proceso.



Barcos pesqueros: el Barco faenero construirá un Barco pesquero sobre el recurso costero y se consumirá en el proceso.



POLÍTICAS SOCIALES

Las políticas sociales representan la manera en la que escoges gobernar a tu pueblo. ¿Serás un dirigente autoritario que sacrificará un poco de libertad por conseguir disciplina y mejorar la productividad? ¿Organizarás tu civilización con unas fuerzas armadas poderosas o dirigirás tus esfuerzos a expandir sus fronteras culturales? ¿Quieres configurar tu civilización como una monarquía o una democracia? Hay 10 ramas distintas entre las que escoger y cada una de ellas representa un modo de gobierno diferente.

Las políticas sociales tienen efectos concretos en el juego. Algunas pueden aumentar la producción de tus ciudades, mientras que otras generarán más riquezas o supondrán un ejército más eficaz. En el juego no hay elecciones políticas “correctas” o “incorrectas”: una política puede ser más adecuada que otra para una circunstancia determinada o más apropiada para tu estilo de juego. Pruébalas y observa.



Las políticas están dispuestas en 10 ramas separadas, cada una de las cuales desbloquean entre tres y cinco políticas distintas una vez se han adoptado. Desbloquear estas políticas individuales te concederá los beneficios descritos, e incluso puede llevarte a la Victoria cultural.

Adquisición de políticas sociales

Puedes elegir adoptar y desbloquear una política social cuando hayas ganado suficientes puntos de Cultura, según el nivel de dificultad de la partida. Por ejemplo, en el nivel de dificultad “Colono”, la primera política se desbloquea con 15 puntos de Cultura, en “Príncipe” se desbloquea con 25 puntos de Cultura, y en los siguientes niveles irá costando un poco más. El coste de cada política aumenta a medida que las vas adoptando durante la partida. Para ver cuánta Cultura tienes en cada momento y cuándo estará disponible la siguiente política, pon el cursor encima del icono de Cultura, en la barra de estado. En el apartado sobre Cultura podrás obtener más información sobre cómo adquirirla.

Cuando tengas suficiente Cultura, se te avisará mediante una notificación durante tu turno. Haz clic en el icono de políticas sociales, en la esquina superior derecha (al lado de tus consejeros), para que aparezca el panel de políticas sociales. Si no quieres seleccionar una política ese turno, puedes hacer clic en la notificación para descartarla (aunque el juego

no te lo volverá a recordar, por lo que puede resultar peligroso). Aquí puedes elegir la nueva rama que quieres adoptar o desbloquear una nueva política en una rama que ya tengas abierta. Para ver todas las políticas que hay (y no solo las que has desbloqueado), haz clic en el conmutador de Vista avanzada, en la parte inferior del panel.

Cuando hayas conseguido la cantidad necesaria de Cultura, haz clic en el botón "Adoptar política" para abrir la rama a explorar elegida. Primero, debes gastar los puntos para adoptar la rama y luego desbloquear las políticas individuales. Al adoptar cada rama recibirás algún beneficio inmediato, y cada una de las políticas individuales te concederá bonificaciones de la misma naturaleza.

Algunas ramas (como la Autocracia y la Igualdad) no pueden estar desbloqueadas y activas a la vez, y hay muchas que solo están disponibles al llegar a determinada época.

Ramas de política social

Hay 10 ramas distintas de política para explorar, y cada una de ellas describe un modo de gobierno diferente. Cada rama concede una bonificación inmediata cuando se adopta, y cada política individual concede otra bonificación al desbloquearse.



Tradición

La Tradición es una rama más útil para pequeños imperios, ya que muchas de las políticas que incluye mejoran directamente la Capital. Adoptarla proporcionará de inmediato una bonificación por turno de +2 a Alimentos producidos por la capital. La Tradición está disponible al empezar la partida.

Libertad

La Libertad es más apropiada para las civilizaciones que quieren extender rápidamente su Influencia: la velocidad de producción de todos los Colonos de la civilización aumenta en un 50%. La Libertad está disponible a inicios de la partida y no puede estar activa a la vez que la Autocracia.

Honor

Elegir la política del Honor mejora la eficacia de los ejércitos y los soldados de una civilización. La adopción de esta política conferirá a todas las unidades una bonificación al combate del 25% contra Bárbaros, y se mostrará un útil aviso cada vez que aparezca un Campamento bárbaro en terreno descubierto. Además, el Honor ya está disponible al empezar la partida.

Devoción

La Devoción aumenta la Felicidad y la Cultura de la civilización que la adopta, confiriéndole de inmediato una bonificación de 2 puntos a la Felicidad. La Devoción se activa al llegar a la Época Clásica y no puede estar activa a la vez que el Racionalismo. Para los jugadores que busquen la Victoria cultural, es un buen lugar por donde empezar, ya que esta rama mejora la Cultura e incluso proporciona políticas gratis.

Mecenazgo

El Mecenazgo es una política muy útil si quieres mejorar el estado de amistad con las ciudades-estado. Tras adoptarlo, la Influencia con las ciudades-estado se deteriora un 50% más lento de lo normal. El Mecenazgo se desbloquea al entrar en la Época Medieval.

Comercio

El Comercio concede bonificaciones a las civilizaciones de carácter naval, así como a aquellas que se concentran en la producción de grandes cantidades de Oro. Esta rama aumentará en un 25% el Oro obtenido en la capital. Además, el Comercio se desbloquea al entrar en la Época Medieval.

Racionalismo

La rama del Racionalismo mejora la capacidad de una civilización para generar y utilizar la Ciencia, y pasa a estar disponible al entrar en el Renacimiento. Al adoptar esta rama, la civilización entrará automáticamente en una Edad de Oro de 5 turnos. El Racionalismo no puede estar activo a la vez que la Autocracia.

Igualdad

La Igualdad concede bonificaciones a la producción de especialistas y la Cultura. Con esta rama, las poblaciones de especialistas en las ciudades solo producirán la mitad de la Infelicidad que normalmente darían. La Igualdad se activa al entrar en el Renacimiento y no puede estar activa a la vez que la Autocracia.

Orden

Los jugadores interesados en crear ciudades enormes y extensas deberían pensar en el Orden, ya que la fuerza de su imperio se determina en función del total de ciudades que tiene. El Orden aumenta en un 25% la velocidad de producción de todos los edificios y pasa a estar disponible durante la Era Industrial.

Autocracia

Esta rama es apropiada para los que no quieren nada más que aplastar a sus enemigos bajo su bota. Es ideal para los jugadores que busquen una Victoria por dominación. La Autocracia reduce en un 33% el coste de mantenimiento de unidades, lo que le permite a la civilización desplegar un ejército más grande por el mismo precio. Esta política se desbloquea al entrar en la Era Industrial y no puede estar activa a la vez que la Libertad o la Igualdad.

Victoria cultural

Si exploras por completo cinco ramas distintas del panel de políticas sociales, desbloquearás el "Proyecto Utopía". ¡Y construir ese proyecto te proporcionará la Victoria cultural! Para más información, consulta "Victoria y derrota" en la página 120.

CIUDADES-ESTADO

Las ciudades-estado son las entidades políticas más pequeñas en *Civilization V*. No pueden ganar la partida (no compiten contra ti), pero pueden espolear o entorpecer en gran medida tus progresos hacia la victoria. Puedes ganarte la amistad de las ciudades-estado y conseguir varios beneficios importantes; puedes pasar de ellas y concentrarte en rivales más grandes e importantes; o puedes conquistarlas y cogérselas sus cosas. Queda en tus manos.

Tipos de ciudades-estado

Hay tres tipos diferentes de ciudades-estado. Cada una te concede distintos beneficios si te haces amigo o aliado de ellas.

Culta

Una ciudad-estado culta puede ayudarte a mejorar tu Cultura.

Marítima

Una ciudad-estado marítima puede proporcionar Alimentos a tu civilización.

Militarista

Una ciudad-estado militarista puede proporcionar unidades a tu ejército.

Contactar con ciudades-estado

Para ponerte en contacto con una ciudad-estado, primero debes dar con ella. Cuando una de tus unidades se encuentre con una ciudad-estado, ésta te dirá de qué tipo es y, seguramente, te regalará Oro (he aquí otra buena razón para explorar el mundo).

Una vez os hayáis conocido, la ciudad-estado se pondrá en contacto contigo periódicamente para que realices "misiones" (consulta "Misiones de las ciudades-estado" en la página 101). Si eres tú quien quiere ponerse en contacto con ella, haz clic en la propia ciudad o usa el panel de diplomacia.

Influencia de las ciudades-estado

Tus relaciones con cada ciudad-estado se miden en "puntos de Influencia" (PI). Suelen empezar en cero y tus acciones pueden hacer que aumenten o disminuyan (sí, pueden llegar a ser negativos). Tu nivel actual de PI se indica en el estandarte de la ciudad.

ORO: ORO, EL REGALO MÁS RESULTÓN

Una de las maneras más rentables de aumentar tu total de PI consiste en darle Oro a una ciudad-estado. Para ello, haz clic en la ciudad-estado en cuestión y elige el elemento correspondiente del menú.



DARLES UNIDADES

A una ciudad-estado también le puedes dar unidades. Una manera de hacerlo es llevar la unidad al territorio de la ciudad-estado y hacer clic en el botón "Dar unidad", en el menú de acciones de la unidad (también puedes dar unidades desde cualquier lugar a través de la pantalla de diplomacia). Ten en cuenta que el Oro suele resultar el mejor regalo, a menos que la ciudad-estado pida unidades específicamente.

NO HACER NADA

Si no haces nada, tus PI irán modificándose hasta llegar a cero: si tus PI son positivos, se reducirán un poco cada turno; si son negativos, aumentarán un poco cada turno (la cantidad exacta puede variar en función de la personalidad de la ciudad-estado). Así que, si quieres mantener relaciones positivas con una, tendrás que completar una misión para ella periódicamente o hacerle un regalo.

INVASIÓN

Ten en cuenta que pierdes un puñado de PI por turno por cada una de tus unidades que "invada" el territorio de una ciudad-estado. Si eres amigo, puedes cruzar su territorio sin ninguna consecuencia.

Niveles de Influencia

GUERRA PERMANENTE

Has enojado tanto a la ciudad-estado que nunca aceptará hacer las paces contigo. Esto sucede si has engullido demasiadas de las ciudades-estado que te rodean: los supervivientes harán frente común para borrarle de la faz del planeta. Simplemente, dejará de tener tratos contigo. Lo único que puedes hacer es entrar en guerra contra ella.

GUERRA

Cuando estás en guerra con una ciudad-estado, tu Influencia seguirá siendo negativa y la ciudad no te dará nada, obviamente. No obstante, a menos que estéis en guerra permanente o la ciudad-estado se alíe con uno de tus enemigos, siempre aceptará un tratado de paz.

NEUTRAL

La ciudad-estado ni te quiere ni te odia especialmente. Puedes regalarle Oro o realizar misiones para mejorar tu nivel de PI con ella, o puedes perder Influencia si invades su territorio.

AMIGOS

Si una ciudad-estado y tú sois "amigos", ésta te hará regalos periódicamente (una ciudad estado culta te dará Cultura; una marítima, Alimentos; y una militarista, unidades militares).

ALIADOS

Si estás aliado con una ciudad-estado, recibirás los mismos beneficios que recibirías por su amistad, solo que más fuertes. Además, la ciudad-estado te dará todos sus recursos de lujo y estratégicos. Solo una civilización puede ser aliada de una ciudad-estado a la vez: si hay varios candidatos, el que tenga más PI será su aliado.

Misiones de las ciudades-estado

De vez en cuando, es posible que una ciudad-estado solicite que se realice una "misión" para ella. Por ejemplo, quizás está plagada de Bárbaros o su pueblo quiere conocer Maravillas naturales, o puede que la esté atacando otra civilización y busque aliados.

Si completas la misión antes que cualquier otra civilización, ganarás puntos de Influencia (PI) con esa ciudad-estado.

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 haciendo clic en ella.

Es importante que recuerdes que, si atacas a demasiadas ciudades-estado, muchas te declararán la guerra y ya no podrás hacer las paces con ellas. Pueden darte una sorpresa desagradable si no estás preparado.

Liberar una ciudad-estado

Si otra civilización ha capturado una ciudad-estado y tú se la arrebatas, tienes la opción de "liberar" a dicha ciudad-estado. Si lo haces, recibirás de inmediato un gran número de PI de ella. Además, esa ciudad-estado siempre votará por ti en las elecciones a "Líder mundial" (ver más adelante).

Victoria diplomática

Obtienes una Victoria diplomática si ganas las elecciones para el cargo de Líder mundial, una vez se construya la ONU. Si sigues este camino, recuerda que las ciudades-estado votarán por quien tenga más PI, a menos que otra civilización las haya liberado, en cuyo caso votarán por ella. Consulta "Victoria y derrota" en la página 120.

GRANDES PERSONAJES



Los Grandes personajes son los Artistas, Mercaderes, Ingenieros Científicos y Guerreros que pueden, por si solos, cambiar el rumbo de una civilización. Son gente como Leonardo da Vinci, Andrew Carnegie, Louis Pasteur o Robert E. Lee. Los Grandes personajes son extremadamente poderosos y *molan* mucho.

Existen cinco tipos de Grandes personajes: Grandes artistas, Grandes ingenieros, Grandes mercaderes, Grandes científicos y Grandes generales. Los cuatro primeros funcionan de manera muy parecida, mientras

que los Grandes generales son diferentes: se generan de manera diferente y producen efectos diferentes en la partida. De los Grandes generales se hablará detalladamente más adelante. En primer lugar examinaremos los otros cuatro tipos de Grandes personajes.

Generar grandes personajes

Los Grandes artistas, ingenieros, mercaderes y científicos los crean en las ciudades los especialistas y Maravillas que generen puntos de "Grandes personajes" (GP). Puede que una ciudad no proporcione puntos de Grandes personajes, que solo proporcione una clase de ellos o que proporcione varios. Se lleva la cuenta por separado de los puntos de GP de cada ciudad. Por ejemplo, puede que Kioto genere 1 punto de Gran artista y 2 de Gran ingeniero cada turno: después de tres turnos, tendrá 3 puntos de Gran artista y 6 de Gran ingeniero (los dos tipos de puntos no se suman entre sí).

Cuando una ciudad tiene bastantes puntos de GP de un tipo específico, gasta los puntos para generar un Gran personaje de ese tipo. Una vez creado, la cantidad necesaria para el siguiente Gran personaje aumentará en *todas* las ciudades de ese jugador.

Por ejemplo, supongamos que un jugador necesita 10 puntos de GP para conseguir un Gran personaje. Siguiendo el ejemplo anterior, en cinco turnos, Kioto tendrá bastantes puntos de GP de ingeniero para crear un Gran ingeniero. Después de hacerlo, le quedarán 0 puntos de Gran ingeniero y 5 de Gran artista, y la cantidad necesaria para conseguir el siguiente Gran personaje será, por ejemplo, de 15 puntos. Ocho turnos más tarde, Kioto tendrá 13 puntos de Gran artista y 16 de Gran ingeniero, y generará otro Gran ingeniero.

Ten en cuenta que el edificio del Jardín aumenta la velocidad con la que generas Grandes personajes, y que la política social del "Código del Guerrero" genera de inmediato un Gran general.

Capacidades de los Grandes personajes

Cada Gran personaje tiene tres capacidades (consulta "Gran general" en la página 105).

- Se pueden gastar para dar lugar a una "Edad de Oro" (ver página siguiente).
- Se pueden gastar para construir una mejora especial.
- Cuentan con otra capacidad especial.

Ten en cuenta que los nombres de los Grandes personajes no tienen ningún efecto en la partida. Beethoven y da Vinci son ambos Grandes personajes y ambos tienen los mismos poderes.

EDAD DE ORO

Una "Edad de Oro" es un periodo de gran productividad para una civilización. Durante la misma, cualquier casilla que proporcione Oro rendirá uno más, y lo mismo ocurrirá con la Producción (martillos), que tendrá un martillo más (obviamente esto no tiene efecto a menos que los ciudadanos estén trabajando en las casillas). La duración de la Edad de Oro depende de la dificultad y la velocidad de la partida, y se reduce cada vez que se usa un Gran personaje para comenzar una (aunque nunca durará menos de 3 turnos). El Gran personaje se consume cuando propicia una Edad de Oro.

MEJORA ESPECIAL

Cada tipo de Gran personaje se puede gastar para crear una mejora especial en una casilla de una civilización. El efecto de dicha mejora depende del Gran personaje en cuestión: por ejemplo, la mejora especial de un Gran artista genera Cultura; y la de un Gran mercader, dinero.

La mejora especial se ha de explotar (trabajar) para que surta efecto. Además, puede saquearse y repararse, como cualquier otra mejora. Si se construye encima de un recurso, no proporcionará acceso al mismo.

Ten en cuenta que debes sacar al Gran personaje de la ciudad y colocarlo en tu territorio para que construya una mejora especial. Consulta "Movimiento de los grandes personajes", en la pág. 102, para obtener más información.

CAPACIDAD ESPECIAL

La capacidad especial de un Gran personaje puede tener efectos importantes en la partida. Como es de esperar, cada uno de ellos tiene una capacidad especial distinta. Para algunas capacidades especiales (aunque no para todas) es necesarios "gastar" al Gran personaje.

Gran artista



MEJORA ESPECIAL: SITIO DE INTERÉS

Una mejora de Sitio de interés proporciona una gran cantidad de Cultura a una ciudad.

CAPACIDAD ESPECIAL: BOMBARDEO CULTURAL

Un Gran artista puede "bombardear culturalmente" cualquier casilla que esté en tu territorio o adyacente a él. Esa casilla y las seis que la rodean pasarán a ser de tu territorio inmediatamente. Un bombardeo cultural hace que el territorio extranjero "cambie de bando" y pase a ser tuyo, pero no hará cambiar de bando a una ciudad extranjera (aunque ésta puede verse de repente rodeada por tu terreno). Hacer cambiar de bando no es un acto de guerra automático, aunque no hay duda de

que algunas civilizaciones lo encontrarán ofensivo. Ten en cuenta que otro Artista puede devolver el terreno a su bando original posteriormente, pues no hay límite al número de veces que una casilla puede cambiar durante una partida.

Gran ingeniero



MEJORA ESPECIAL: FACTORÍA

Puedes gastar un Ingeniero para crear una Factoría. Si se explota, este edificio proporciona grandes cantidades de Producción (martillos) para la ciudad.

CAPACIDAD ESPECIAL: ACELERAR LA PRODUCCIÓN

Puedes gastar a un Gran ingeniero para obtener un súbito aumento en la Producción de una ciudad. La Producción se aplica inmediatamente a los que sea que esté construyendo la ciudad: un edificio, una unidad o una Maravilla. Normalmente, esto bastará para terminar de inmediato cualquier cosa, excepto las Maravillas más grandes, y reducirá de manera drástica el tiempo de producción.

Gran mercader



MEJORA ESPECIAL: ADUANA

Puedes gastar a un Gran mercader para crear una Aduana. Cuando se explota, la Aduana genera un montón de Oro por turno para la ciudad.

CAPACIDAD ESPECIAL: MISIÓN COMERCIAL

Puedes gastar a un Gran mercader que esté en el territorio de una ciudad-estado para que realice una "misión comercial" con ella. Esto te proporcionará una gran cantidad de Oro y mejorará las relaciones de tu civilización con dicha ciudad-estado.

Gran científico



MEJORA ESPECIAL: ACADEMIA

Puedes gastar a un Gran científico para crear una Academia. Mientras se explote, la Academia estimulará mucho la Ciencia de la ciudad.

CAPACIDAD ESPECIAL: APRENDER NUEVA TECNOLOGÍA.

Puedes gastar a un Gran científico para descubrir de inmediato una nueva tecnología. Esta tecnología no tiene por qué ser la que estés aprendiendo en ese momento. Puedes elegir de entre todas las tecnologías disponibles.

Gran general



El Gran general es algo diferente de los demás Grandes personajes. En vez de generarse en ciudades mediante especialistas se genera en combate. Cada vez que una de tus unidades militares recibe PX, tu civilización obtiene puntos de Gran general. Cuando tenga los puntos necesarios, conseguirá uno. En ese momento, aumentará la cantidad de puntos necesaria para el siguiente Gran general. (Nota: si una unidad experimentada muere, parte de los PX que haya ganado se restarán del total de puntos de Gran general). También puedes obtener un Gran general al conseguir la política social del Código del Guerrero o al completar la Puerta de Brandemburgo.

MEJORA DEL GRAN GENERAL: CIUDADELA

La Ciudadela concede una gran bonificación defensiva a cualquier unidad que la ocupe. Además, daña a toda unidad enemiga que termine su turno junto a ella. Ten en cuenta que la Ciudadela solo tiene efectos cuando está en tu territorio. Si, por ejemplo, sufriera un bombardeo cultural, cambiaría de manos y solo será efectiva para el otro jugador.

CAPACIDAD ESPECIAL: BONIFICACIÓN AL COMBATE

Un Gran general concede una bonificación al combate a todas las unidades amistosas que estén a 2 casillas o menos. La bonificación al combate se aplica a todos los tipos de combate: cuerpo a cuerpo, a distancia, defensa, etc.

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 (Trabajadores, Colonos), pero sí que pueden apilarse con una unidad militar. Si un enemigo entra en una casilla con un Gran personaje, el segundo quedará destruido automáticamente (el enemigo no lo capturará).

ORO

Ah, el oro. El oro es algo maravilloso. Puedes usarlo para crear un ejército, costear una red de Carreteras, adquirir edificios y Maravillas, comprar la amistad de una ciudad-estado o sobornar a una civilización enemiga.

Puede que sea cierto que "el amor no se compra con dinero", pero sí que puedes comprarte un submarino nuclear, que tampoco está mal.

De dónde se saca el oro

Se obtiene Oro de una gran variedad de 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**
- **Casillas de Océano**
- **Casillas de Río**
- **Maravillas naturales**
- **Oasis**

Recursos

Todos los recursos (especialmente el Oro) proporcionan Oro cuando se explotan.

El puesto comercial

Construye la mejora del Puesto comercial en una casilla para aumentar el Oro que proporciona.

Edificios

Muchos edificios (Mercados, Bancos, etc.) aumentan la producción de Oro de una ciudad, especialmente si destinan a ellos mercaderes especialistas.

Maravillas

Algunas Maravillas proporcionan Oro o aumentan la producción del mismo en una ciudad. Mira, por ejemplo, el Machu Picchu y el Coloso.

Además, si estás construyendo una Maravilla y otra civilización la termina antes, se te concederá una bonificación en Oro (cuya cuantía dependerá de lo avanzada que tengas la Maravilla).

Rutas comerciales

Si una ciudad está comunicada por una Carretera o un Puerto con tu capital, tendrá una "ruta comercial" con ella. Cada ruta comercial proporciona una cierta cantidad de Oro cada turno, cantidad que depende de la población de la ciudad comunicada.

BLOQUEO

Una unidad naval enemiga que esté a 2 casillas o menos de una ciudad portuaria puede “bloquear” a dicha ciudad, inutilizando su puerto hasta que la ahuyenten o destruyan.

Campamento bárbaro

Ganas Oro cada vez que dispersas un Campamento bárbaro.

Ruinas antiguas

Explorar Ruinas antiguas puede proporcionarte Oro.

Ciudades-estado

Es posible que una ciudad-estado te proporcione Oro cuando te encuentres con ella por primera vez. También puede dártelo más adelante si te ganas su amistad (consulta “Ciudades-estado” en la página 99 para obtener más información).

Saqueo de mejoras enemigas

Saquear las mejoras enemigas te proporcionará una pequeña cantidad de Oro.

Capturar ciudades

Puedes ganar un puñado de Oro cuando capturas una ciudad (ya sea una ciudad-estado o una ciudad de otra civilización).

Diplomacia

Si negocias con otras civilizaciones, puedes ganar una suma inmediata de Oro o una cierta cantidad cada turno (durante 20 turnos).

Realizar una “misión comercial”

Un Gran mercader puede realizar una “misión comercial” con una ciudad-estado. Gastarás al mercader, pero conseguirás montones de Oro (consulta “Grandes personajes” en la página 102).

Gastar oro

Se puede gastar el Oro en muchas cosas.

Mantenimiento de edificios y unidades

Tanto las unidades como los edificios tienen “costes de mantenimiento” que deben pagarse en cada turno. Consulta las secciones respectivas sobre unidades y edificios para saber las cantidades en concreto (ten en cuenta que esos costes de mantenimiento dependen del nivel de dificultad con el que estés jugando).

Mantenimiento de Carreteras

Gastas Oro por cada casilla de Carretera que hayas construido. Si te anexas casillas de Carreteras de otra civilización, pasarás a pagar también por su mantenimiento.

Comprar casillas

Puedes extender el territorio de tu civilización si vas comprando casillas. Ve a la pantalla de la ciudad y haz clic en "Comprar una casilla". El mapa mostrará todas las casillas que se pueden comprar. Haz clic en una para pagar el Oro necesario y adquirirla.

Compra de unidades, edificios y Maravillas

Puedes gastar Oro para comprar unidades, edificios o Maravillas en una ciudad. Haz clic en un elemento (que te puedas permitir) y éste se construirá inmediatamente en la ciudad. La cantidad se restará de tus arcas.

Ten en cuenta que los "proyectos" (el Proyecto Utopía, el Proyecto Manhattan, etc.) no pueden comprarse.

Modernización de unidades obsoletas

Con el tiempo, aprenderás nuevas tecnologías que te permitirán crear mejores unidades militares que antes. Cuando esto ocurra, tendrás la opción de "modernizar" las unidades antiguas, con lo que pasarán a ser de los modelos más nuevos y poderosos (por ejemplo, cuando aprendas la Forja del hierro, podrás modernizar a todos los Guerreros que tengas y convertirlos en Soldados con espada). Cada modernización cuesta un poco de Oro y, cuanto más poderosa sea, más cara te resultará.

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

Comprar influencia con las ciudades-estado

Si quieres mejorar tu relación con una ciudad-estado, una manera de hacerlo es darle un poco de Oro. Cuanto más Oro, más aumentará vuestra amistad.

Diplomacia

Puedes utilizar el Oro para hacer diversos intercambios con otras civilizaciones: por ejemplo, para obtener recursos a cambio, para conseguir que hagan las paces contigo o para sobornar a otra civilización y que ataque a una tercera. El Oro es extremadamente útil para negociar.

Existen dos maneras diferentes de intercambiar Oro: suma única y por turno.

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 (el número depende de la velocidad del juego). 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.

Sufrir un saqueo

Si los malditos Bárbaros consiguen atacar una de tus ciudades, te “saquearán” parte de tu Oro y se quedarán con la ciudad.

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).

Quedarse sin oro

Si tu tesoro se queda a cero y tienes un balance negativo, la diferencia pasará a deducirse de tu Ciencia. Ten cuidado: esto podría frenar gravemente la adquisición de nuevas tecnologías, lo que te puede dejar muy vulnerable a los ataques de los vecinos que estén más avanzados que tú. ¡Sanea tu economía lo antes posible!

FELICIDAD

La Felicidad es una medida de lo contenta que está la ciudadanía. Como norma general, a mayor población, más infeliz será todo el mundo. Una población infeliz no crece con mucha rapidez, y la que sea *muy infeliz* afectará también a la calidad con que luchen tus ejércitos.

La Felicidad de tu civilización se indica en la barra de estado de la pantalla principal (en la esquina superior izquierda del juego). No la pierdas de vista. Si llega a cero, la población empezará a estar inquieta. Si se pone en negativo, tendrás un problema. Por cierto, puedes obtener una instantánea excelente de la Felicidad de tu población si pones el cursor encima de este número.

Felicidad inicial

La cantidad de Felicidad con la que empieza tu civilización va en función del ajuste de dificultad de la partida. En cuanto construyas tu primera ciudad, ese número empezará a bajar.

Causas de la Infelicidad

Los siguientes elementos causan Infelicidad:

- **La población en general:** a medida que tu civilización crezca, la gente será más infeliz y te pedirá más cosas para divertirse.
- **Cantidad de ciudades:** a medida que crezca el número de ciudades de tu civilización, también lo hará su Infelicidad. En otras palabras, una civilización con dos ciudades con 1 de Población cada una es más infeliz que otra que tenga una ciudad con 2 de Población, aunque ambas cuenten con la misma población en total.
- **Ciudades anexionadas:** si capturas y te anexas ciudades extranjeras, a tu población no le gustará demasiado.

Qué da Felicidad

Los elementos siguientes aumentan la Felicidad de tu población:

- **Maravillas naturales** cada una que descubras aumentará permanentemente la Felicidad de tu civilización.
- **Recursos de lujo:** mejora los recursos que hay dentro de tu territorio o intercámbialos con otras civilizaciones. Cada tipo de recurso aumenta la Felicidad de tu población (pero no recibes más por tener varios recursos iguales).
- **Edificios:** ciertos edificios aumentan la Felicidad de tu población. Entre ellos se cuentan el Coliseo, el Circo, el Teatro, etc. Cada edificio construido en cualquier lugar de tu civilización aumenta la Felicidad en general (por lo que dos Coliseos producen el doble de Felicidad, a diferencia de los recursos de lujo).
- **Maravillas:** hay ciertas Maravillas, como la Catedral de Notre Dame y los Jardines Colgantes, que aumentan mucho la Felicidad.
- **Políticas sociales:** las políticas de la rama de la Devoción proporcionan mucha

Felicidad, al igual que algunas de otras ramas.

- **Tecnologías:** por sí mismas no proporcionan Felicidad, pero desbloquean los edificios, Maravillas, recursos y políticas sociales que sí lo hacen.

Niveles de Infelicidad

Hay dos niveles, y ninguno es muy agradable.

Población infeliz



Cuando tu Felicidad es negativa y su icono es una cara triste, tu población es "Infeliz". La tasa de crecimiento de la población infeliz se ralentiza de modo importante, pero hay varios efectos adversos más.

Población muy infeliz



Cuando tu Felicidad es negativa y su icono es una cara enfadada, tu población es "Muy infeliz". De ser el caso, tus ciudades dejarán de crecer, no podrás crear más Colonos y tus unidades militares recibirán una horrible penalización al combate.

Recuerda que la Infelicidad no es permanente. Siempre puedes aumentar la Felicidad de tus ciudadanos, por muy enfadados que estén contigo, mediante los métodos antes referidos.

EDADES DE ORO

Durante ciertos periodos, algunas civilizaciones parecen rebosar de energía y vitalidad. La gente de estas civilizaciones se vuelve cada vez más productiva, la tecnología avanza a pasos agigantados y su cultura se convierte en la envidia del mundo. Uno de estos ejemplos es el de Italia durante el Renacimiento, o el de los Estados Unidos durante la segunda mitad del siglo XX. En *Civilization V*, a tales periodos se los denomina "Edades de Oro".

Entrar en una Edad de Oro



Existen diferentes maneras de entrar en una Edad de Oro:

Gastar a un Gran personaje: puedes gastar a un Gran personaje para desencadenar inmediatamente una Edad de Oro.

Reserva de Felicidad: Si tu civilización genera más Felicidad de la requerida para mantener contenta a tu población, el exceso de Felicidad va a parar a una "reserva de felicidad". Cuando la reserva llegue a cierto nivel, desencadenará una Edad de Oro (si tu civilización es infeliz, se restará Felicidad de la reserva).

Efectos de una Edad de Oro

Durante una Edad de Oro, cualquier casilla que produzca Oro dará 1 adicional, y cualquier casilla que proporcione Producción rendirá 1 adicional. Cuando termine, el Oro y la Producción volverán a sus niveles normales.

Duración de la Edad de Oro

Una Edad de Oro generada por una reserva de Felicidad dura 10 turnos, pero la generada por un Gran personaje es más corta. La duración de las Edades de Oro generadas por Grandes personajes se acorta cada vez que gastas un Gran personaje en crearlas, pero nunca durarán menos de 3 turnos cada una.

MARAVILLAS

Las Maravillas son edificios, inventos y conceptos espectaculares que han resistido el paso del tiempo y cambiado el mundo para siempre. Requieren gran cantidad de tiempo, energía y esfuerzo para poder completarlas, pero, una vez construidas, proporcionarán muchos beneficios a tu civilización.

Hay dos tipos: las Maravillas del mundo y las Maravillas nacionales.

Maravillas del mundo

Las Maravillas del mundo son únicas y solo puede construirse una de cada por partida (por ejemplo, el Gran Faro es una Maravilla del mundo; la civilización que antes la complete será la única que pueda construirla). Las Maravillas del mundo suelen ser extremadamente poderosas, pero también extremadamente caras.

Perder la carrera de la construcción

Si otra civilización completa una Gran maravilla mientras tú estás en el proceso de construirla, tu construcción se detendrá y parte de tus esfuerzos se convertirán en una cierta cantidad de Oro. Esto no ocurre con las Maravillas nacionales, ya que cada civilización cuenta con su propia versión.

Maravillas nacionales

Cada una de las civilizaciones en juego puede construir una de las Maravillas nacionales. Es decir, cada civilización puede tener la Maravilla nacional de la Epopeya nacional (aunque ninguna civilización puede tener dos de ellas).

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 aumentar la Felicidad de tu civilización. Otra podría incrementar la generación de Grandes personajes y una cuarta, aumentar la defensa de todas tus ciudades.

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. Sin embargo, las Maravillas nacionales se destruirán.

Proyectos

Los Proyectos son un tipo de construcción especial que, al igual que las Maravillas, realiza funciones especiales distintas de las de los edificios convencionales. Algunos Proyectos solo pueden construirse una vez por civilización, como el Programa Apollo, o varias veces a lo largo del juego, como el Propulsor para Naves espaciales.

A diferencia de las Maravillas, que le 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 la Bomba atómica) o son componentes necesarios para obtener la victoria. Consulta “Cultura” en la página 83, y “Victoria científica” en la página 121 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 V*, 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; otros, pacíficos; pero todos quieren ganar.

Mediante la diplomacia puedes lograr muchas cosas. Puedes conseguir aliados y aislar a tus enemigos. Puedes firmar pactos de protección o agresión. Puedes aumentar tu tecnología mediante empresas de investigación conjunta. Puedes poner fin a las guerras que te estén yendo mal. Puedes engañar a los crédulos y 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, resulta mucho mejor hablar que pelearse, al menos hasta que te den la espalda y estés preparado para lanzar el gran ataque por sorpresa.

Responsables de la diplomacia

Puedes hablar con una ciudad-estado o con el líder de otra civilización en cualquier momento, después de 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). Después de entablar relaciones diplomáticas con otra entidad política, podrás hablar con ella cuando quieras, aunque puede que no tenga mucho que decirte si te odia a muerte.

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

Iniciación de la diplomacia

Para empezar las conversaciones diplomáticas, haz clic en el botón del panel de diplomacia. Aparecerá dicho panel, en el que se mostrarán todas las civilizaciones y ciudades-estado del juego conocidas por el jugador. Haz clic en una para hablar con su líder. Como alternativa, puedes hacer clic en el estandarte de una civilización o ciudad-estado para comunicarte con ella.

Lo que puedes conseguir depende de si estás hablando con una civilización o con una ciudad-estado.

Diplomacia con las civilizaciones

Tienes tres opciones para entablar relaciones diplomáticas:

Declarar la guerra

Haz clic en este botón para declararle la guerra a esta civilización.

Negociar la paz

Si estás en guerra con ella, podéis hablar de paz.

Intercambio

Puedes negociar un Acuerdo de Intercambio con la civilización. Eso hará que aparezca la pantalla de intercambio.



Exigir

Les puedes exigir varias cosas a otras civilizaciones. Puede que te las concedan si tu civilización es mucho mayor o si lo consideran apropiado. O puede que te declaren la guerra. Nunca se sabe...

Hablar

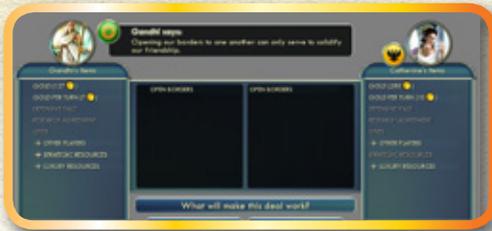
Este botón te permite abrir una ventana de diálogo sobre diferentes cuestiones. Según las circunstancias, puedes hacer una o más cosas de las que se explican a continuación. La respuesta del líder extranjero dependerá de la relación que tenga contigo y de sus propios intereses.

- Pedirle al líder que coopere contigo.
- Pedirle al líder que coopere contigo y en contra de otra civilización.
- Pedirle al líder que vaya a la guerra contra otra civilización.
- Solicitarle al líder que no construya más ciudades cerca de ti.

Salir

Pulsa aquí para cerrar las negociaciones diplomáticas con este líder.

La pantalla de intercambio



Esta pantalla te permite intercambiar elementos, suscribir Acuerdos de Investigación o celebrar tratados de otras clases. Muchas opciones requieren que se conozcan determinadas tecnologías para poder utilizarse. Si hay algo que no puedes intercambiar, aparecerá sombreado. Mantén el cursor sobre una línea para averiguar más acerca de ella.

La pantalla de intercambio se divide en dos partes. Los asuntos de tu civilización están en el lado derecho y los de la otra civilización, en el izquierdo.

Haz clic en los elementos para ofrecérselos a tu socio comercial. Haz lo propio en los elementos de su lado para indicarle qué quieres a cambio. Por ejemplo, puedes ofrecer "Apertura de Fronteras" (permiso para que sus unidades crucen tus fronteras) a cambio de "Apertura de Fronteras" (permiso para que tus unidades crucen las de ellos).

Por otra parte los intercambios no tienen por qué ser equitativos: es decir, puedes pedir una "Apertura de Fronteras" a cambio de Oro, o de nada. Una vez hayas configurado el intercambio que quieres, haz clic en el botón "Proponer" para ofrecérselo a la otra civilización. Si acepta la oferta, ésta entrará en efecto de inmediato. Si la rechaza, haz clic en "¿Qué hace falta para que este trato llegue a buen puerto?" para preguntarle al líder qué quiere (Nota: (ten en cuenta que hay veces en que la IA nunca te cederá algo, por muy tentadora que sea tu oferta).

A veces, será otro líder quien te haga una oferta. Puedes aceptarla, hacerle una contraoferta o rechazarla directamente. Haz clic en el botón "Salir" para abandonar esta pantalla.

La duración de los Acuerdos de Intercambio varía según la velocidad del juego, siendo más larga cuanto más lenta sea dicha velocidad. La duración de los acuerdos que se indican a continuación toma como referencia una velocidad de juego estándar.

Acuerdo de Apertura de Fronteras

Cuando hayas descubierto la Escritura, podrás firmar un Acuerdo de Apertura de Fronteras con otra civilización (las ciudades estado no pueden suscribir estos tratados). Mientras esté vigente el acuerdo, las unidades de 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 se ha de volver a negociar o expirará.

Acuerdo de Protección

Cuando hayas conseguido la tecnología de la Caballería, podrás firmar un Acuerdo de Protección. Estos pactos siempre son recíprocos. Si se ataca al signatario de un Acuerdo de Protección, la otra parte también entrará en guerra automáticamente contra el atacante. Los Acuerdos de Protección duran 30 turnos. Pasado este tiempo, el tratado queda en suspenso hasta que se renegocie. El acuerdo queda anulado si alguna de las partes le declara la guerra a *alguien*.

Acuerdos de Investigación

Cuando hayas conseguido la tecnología de la Filosofía, podrás firmar un Acuerdo de Investigación con otra civilización que también sepa filosofar. Estos acuerdos cuestan Oro a las dos partes (si no tienes suficiente, no puedes formar parte de él). Mientras el tratado esté en vigor, cada civilización tendrá una bonificación a su investigación.

El Acuerdo de Investigación dura 30 turnos. Si quieres ampliarlo otros 30 turnos, deberás firmar un nuevo acuerdo (y pagar más Oro).

Intercambio de ciudades

Es posible intercambiar ciudades con otras civilizaciones aunque, por lo general, las civilizaciones no lo hacen a menos que estén en un caso de extrema necesidad o que se les ofrezca un pago enorme. La capital nunca se puede intercambiar.

Los intercambios de ciudades son *permanentes*.

Otros jugadores

Puedes pedirle a un socio que interactúe con otras civilizaciones que los dos conozcáis y así le declare la guerra o le proponga la paz a otro jugador.

Recursos

Puedes intercambiar recursos estratégicos y de lujo con otras civilizaciones. La otra civilización recibirá todos los beneficios del recurso mientras dure el tratado (30 turnos).

Negociaciones con las ciudades-estado

Las ciudades-estado son mucho menos complicadas que las civilizaciones. Tienes menos opciones cuando negocias con ellas. Por lo general, puedes ofrecerles oro o bienes, declararles la guerra o proponerles la paz. Algunas veces te pedirán favores. Consulta "Ciudades-estado" en la página 99 para obtener más información.

Declarar la guerra

Puedes declarar la guerra mediante el panel de diplomacia o simplemente atacando a las unidades de una civilización o ciudad-estado. También puedes declararles la guerra a una civilización al entrar en su territorio sin contar con un Acuerdo de Apertura de Fronteras.

Las demás civilizaciones pueden declararte la guerra del mismo modo.

Negociaciones de paz

Mientras estás en guerra, puedes abrir una negociación de paz mediante el panel de diplomacia. Puede que tu adversario se niegue 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 le dé al oponente Oro, tratados, ciudades o recursos a cambio de la paz.

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

VICTORIA Y DERROTA

En *Civilization V* hay muchas maneras de ganar. Puedes ganar mediante el predominio científico, convirtiéndote en la primera civilización en fabricar y lanzar una nave espacial a Alpha Centauri. Puedes arrollar a las demás civilizaciones mediante la superioridad cultural o la astucia política, aunque también puedes emplear la táctica de “aplantar 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 una victoria.

Es importante que no pierdas de vista los avances que hacen los demás oponentes hacia la victoria mientras haces progresar a tu civilización. No hay nada más irritante que estar a punto de capturar la última ciudad del último jugador superviviente solo para ver impotente cómo éste completa una nave espacial y se hace con una molesta Victoria científica.



Las ciudades-estado y la victoria

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

Cómo perder

En *Civilization V* hay tres tipos de derrotas.

Perder tu última ciudad

Si pierdes tu última ciudad (en manos de una civilización o de una ciudad-estado enojada), perderás de inmediato. Resulta muy vergonzoso, así que no dejes que te suceda.

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 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 V* tienes cinco maneras de conseguir la victoria:

Por dominación

Si eres el único jugador que conserva su capital original, ganas. Por lo que, si capturas las capitales de todas las demás civilizaciones, lograrás la victoria. No obstante, esto puede resultar complicado. Imagina que estás en una partida de cinco jugadores y capturas tres de las capitales originales de tus adversarios, pero el quinto jugador va y captura subrepticamente *tu* capital mientras estabas distraído: éste ganaría de inmediato. Dicho de otro modo, no importa quién capture qué: es el último jugador en conservar su capital original el que se hace con la victoria.

Si pierdes tu capital original pero aún tienes otras ciudades, todavía puedes lograr otro tipo de victoria, ya sea cultural, científica o diplomática. No obstante, no podrás obtener una victoria por conquista a menos que recuperes tu capital original.

DESTRUCCIÓN DE LA CAPITAL ORIGINAL

Es muy 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 en el peor de los casos, pero no la destruirá. Acéptalo y actúa en consecuencia. Recuerda que puedes echar 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, ésta pasará a asignarse a otra ciudad, como capital sustituta. Dicha ciudad funciona en todos los aspectos igual que la original, excepto en que *puede* destruirse y que no cuenta para una Victoria por dominación.

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

Victoria científica

Consigues una Victoria científica si logras las tecnologías necesarias para crear todas las partes de la nave espacial, las construyes y las llevas a tu capital (o las construyes allí directamente).

PIEZAS DE LA NAVE ESPACIAL

Las piezas de la nave espacial se construyen y mueven por el mapa como si fueran cualquier otra unidad. Para construir cada una se requiere de una tecnología avanzada. Las piezas son unidades "civiles" y quedan destruidas automáticamente si las capturan.

Cuando hayas construido una, ordénale que vaya a tu capital. Cuando llegue, se te preguntará si la quieres añadir a tu nave espacial.

Una vez reunidas todas las piezas de la nave espacial, ésta se lanzará al espacio y habrás conseguido una Victoria científica.

Por cierto, no se puede acelerar la producción de las piezas de la nave espacial y tampoco puedes comprarlas. Debes construirlas tú en una ciudad.

Cultural

Para conseguir una Victoria cultural, debes obtener las cinco "ramas" completas de políticas sociales. Es decir, debes tener todas las políticas de las seis ramas. Una vez lo hayas logrado, se desbloqueará el "Proyecto Utopía". Si lo creas, obtendrás la Victoria cultural. No puedes acelerar ni comprar este proyecto, debes construirlo.

Victoria diplomática

Cuando un jugador aprende la tecnología de la "Globalización", podrá construir las Naciones Unidas. Una vez construidas, tendrá lugar una votación periódica para elegir al Líder mundial. Si un líder consigue votos suficientes para el cargo, obtendrá de inmediato una Victoria diplomática.

La cantidad de votos necesarios para ganar una Victoria diplomática depende del número de civilizaciones que inicien la partida.

¿QUIÉN VOTA?

Todas las civilizaciones y ciudades-estado tienen un voto. La civilización que cuente con las Naciones Unidas tendrá dos.

Las civilizaciones siempre votan por ellas mismas, *a menos que* hayan sido liberadas, en cuyo caso votan por su liberador (ver más adelante).

Las ciudades-estado siempre votan por la civilización con la que tengan mejores relaciones, *a menos que* hayan sido liberadas, en cuyo caso votan por su liberador.

LIBERACIÓN

Si tomas una ciudad-estado que ha sido capturada por otra civilización, puedes elegir entre anexionártela, convertirla en un títere o liberarla. Si eliges la tercera opción, *siempre* votará por ti en las elecciones de la ONU, con independencia de cuáles sean sus relaciones contigo en el momento de la votación. Si una ciudad-estado ha sido liberada dos veces, votará por el último que la liberó.

Si capturas una de las ciudades de una civilización que haya sido eliminada del juego, puedes elegir entre anexionártela, convertirla en un títere o liberarla. Si eliges lo último, la civilización volverá a entrar en juego. La civilización liberada siempre votará por ti en las elecciones de la ONU. En caso de que haya tenido varios liberadores, votará por quien la haya liberado más recientemente.

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 el vencedor. Podrás seguir jugando después de eso, pero la victoria ya no será un factor.

Tu puntuación

En muchas partidas de *Civilization V*, uno de los jugadores ganará la partida al hacerse con una de las cuatro victorias posibles: por dominación, científica, diplomática o cultural. No obstante, si ninguno consigue una de esas victorias en el año 2050 como mucho, el ganador será la civilización superviviente que consiga mayor "puntuación".

Y si alguien gana directamente antes del 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, perderás todos tus puntos (puntuación 0). Lo sentimos.

El momento de la victoria

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

Puntuación

Ganas puntos por:

- El número de casillas que hay dentro de tus fronteras (es el factor menos importante para la victoria).
- La cantidad de ciudades que tiene tu imperio.
- Tu población.
- El número de tecnologías que posees.
- El número de "tecnologías futuras" que tienes.
- La cantidad de Maravillas que has construido (es el factor más importante a la hora de determinar la victoria).

Tamaño del mapa y dificultad del juego

El tamaño del mapa en el que se juega determina la puntuación que cada civilización recibe por casillas, cantidad de ciudades y población. La dificultad del juego que elijas determinará el valor total de todos los puntos de la partida: cuanto más alta sea la dificultad, más valor tendrá todo (en otras palabras, conseguir una victoria aplastante en el nivel más fácil probablemente te dará 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 pones el cursor encima de tu puntuación, verás de dónde vienen los puntos (pero este truco no funciona con las puntuaciones de las demás civilizaciones).

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

SECCIÓN 3: REGLAS AVANZADAS

COMBATE AÉREO

Desde la Segunda Guerra Mundial, la “potencia aérea” ha dominado la guerra en el mundo. Ésta actúa como un “multiplicador de fuerza” en combate, y la nación que logra la supremacía aérea sobre el campo de batalla cuenta con una gran ventaja frente al enemigo.

Y, quizá lo que es más importante, el bombardeo estratégico se ha convertido en la fuerza central de la guerra moderna. Con la llegada de los misiles balísticos, cuenta con la capacidad de borrar por completo a una civilización de la faz del planeta, literalmente. La potencia aérea es decisiva para conseguir la victoria en *Civilization V*.



Unidades aéreas

En *Civilization V* hay cinco tipos de unidades aéreas: Helicópteros de combate, Misiles, Cazas, Bombarderos y unidades antiaéreas. Los Helicópteros de combate son las más parecidas a las unidades normales de combate terrestre y se hablará de ellas por separado.

Entre las unidades aéreas, los Misiles son en esencia armas “de un solo uso”: los disparas, caen sobre su objetivo y desaparecen. Los Cazas se utilizan básicamente para defenderse contra otra potencia aérea y para limpiar el objetivo de interceptores y permitir así que los Bombarderos hagan su trabajo. Los Bombarderos sí que hacen daño a los objetivos que hay en tierra, siempre que no sean interceptados. Las unidades antiaéreas defienden contra Cazas y Bombarderos.

Helicópteros de combate

Como se mencionaba antes, los Helicópteros de combate son bastante similares a las unidades terrestres normales. Son muy efectivos para acabar con Tanques, pero siguen siendo vulnerables al fuego antiaéreo.

Movimiento del helicóptero de combate

Los Helicópteros de combate pueden moverse sobre todos los tipos de terreno, incluyendo Montañas y Hielo, al coste de 1 PM cada uno. También pueden sobrevolar aguas costeras al mismo precio, pero no puede adentrarse en aguas profundas a menos que se embarquen.

Bonificación antitanque

Los Helicópteros de combate pueden causar graves daños a las unidades de Tanques (es por ello que los blindados más modernos cuentan con antiaéreos).

Bases aéreas

A excepción de los Helicópteros de combate, las unidades aéreas no se mueven por el mapa de la misma manera que las terrestres o las navales. Deben tener una "base" en una ciudad amistosa. Los Cazas y algunos Bombarderos también pueden tener como base Portaaviones. Las unidades de Misiles pueden tener como base ciudades, Submarinos nucleares y Cruceros portamisiles. Las unidades aéreas no se pueden embarcar (excepto los Helicópteros de combate). Para viajes largos por mar, deben transportarse en el barco apropiado: Portaaviones, Cruceros o Submarinos nucleares.

Las unidades antiaéreas y los Helicópteros no necesitan bases. Se mueven por el mapa como las demás unidades y pueden embarcarse.

Emplazamiento de las bases

CAZAS Y CAZAS A REACCIÓN

Los Cazas y los Cazas a reacción pueden tener su base en ciudades y Portaaviones.

BOMBARDEROS

Los Bombarderos pueden tener su base en ciudades y Portaaviones.

BOMBARDEROS INVISIBLES

Los Bombarderos invisibles solo pueden tener su base en ciudades.

BOMBARDEROS ATÓMICOS

Los Bombarderos atómicos pueden tener su base en ciudades y Portaaviones.

TODOS LOS MISILES

Los Misiles pueden tener su base en ciudades, en Cruceros portamisiles y en Submarinos nucleares.

Capacidad de las unidades navales

PORTAAVIONES

Un Portaaviones puede llevar hasta tres unidades aéreas (Cazas, Bombarderos y Bombarderos atómicos).

CRUCERO PORTAMISILES

Un Crucero portamisiles puede llevar hasta tres Misiles de cualquier tipo.

SUBMARINO NUCLEAR

Un Submarino nuclear puede llevar hasta dos Misiles de cualquier tipo.

Apilamiento de unidades aéreas

Puedes tener cualquier cantidad de Misiles, Cazas y Bombarderos en una sola casilla. No hay límite al "apilamiento" de estas unidades. Pueden apilarse tanto con unidades de combate como con civiles.

Los Helicópteros y las unidades antiaéreas deben seguir las reglas normales de apilamiento.

Alcance aéreo

En lugar de una característica de movimiento, las unidades aéreas tienen "alcance". Éste representa la distancia a la que pueden realizar "misiones". Además, indica lo lejos que pueden "cambiar de base" (es decir, pasar de una base a otra). Por ejemplo, un Caza tiene 8 de alcance. Quiere decir que puede realizar misiones en cualquier casilla que esté a 8 hexágonos o menos de su base actual y que puede trasladarse a otra base (o a un Portaaviones) que esté a esa misma distancia como máximo.

Una unidad aérea que cambie de base no puede realizar otra misión en el mismo turno.

Reconocimiento

Los Cazas, los Cazas a reacción y los Bombarderos invisibles tienen la capacidad de "reconocimiento". Al inicio de su turno, todo lo que esté a 6 casillas de su base es visible. Esto no es una misión y no les cuesta el turno: lo hacen automáticamente.

Misiones

Durante el turno de una unidad aérea, ésta puede realizar una de varias "misiones", que incluyen hacer ataques aéreos (ataques a distancia contra objetivos terrestres), cambiar de base, interceptar (defender contra ataques aéreos enemigos) y "hacer barridos" (desbaratar las intercepciones enemigas). Hay ciertas unidades que solo pueden hacer algunas de estas misiones.

Cambiar de base

La unidad aérea pasa a una nueva base que esté dentro de su alcance.

Ataque aéreo

Las unidades aéreas atacan a los objetivos terrestres que estén dentro de su alcance aéreo.

Barrido aéreo

La unidad aérea "barre" la casilla objetivo, con lo que incapacita a las unidades "de intercepción".

Intercepción

La unidad aérea se prepara para defenderse contra los ataques aéreos enemigos (ten en cuenta que las unidades antiaéreas con base en tierra interceptan automáticamente si se las ataca por aire: no necesitan de órdenes especiales).

Ataques aéreos

Cuando a una unidad se le ordena que realice un "ataque aéreo" contra una unidad o ciudad enemigas, realizará un ataque a distancia contra dicho objetivo siempre que no la intercepten. No obstante, a diferencia de los demás ataques a distancia, la unidad atacante puede recibir daño al atacar (en otras palabras: si bombardeas un Tanque, puede que éste te haga daño). Si la unidad aérea atacante sobrevive, regresará a su base. Las unidades de Misiles y Bombarderos son las que hacen los ataques aéreos más potentes.

Intercepción

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 ésta no podrá interceptar más durante ese turno (aunque ciertos ascensos pueden cambiar este hecho). Así que, si esperas numerosos ataques aéreos contra un objetivo, mejor que apiles varios Cazas o unidades antiaéreas a su alrededor.

Barridos aéreos

Cuando un Caza ataca a un objetivo que está fuertemente protegido con cazas y otras unidades antiaéreas, puede realizar la misión de "barrido aéreo" contra dicho objetivo para "gastar" la capacidad de intercepción del enemigo. Si el Caza es interceptado por un enemigo, las dos unidades librarán una lucha aérea y una o ambas podrán resultar dañadas o destruidas. Si una unidad terrestre intercepta al Caza, éste recibirá daño (pero menos del que habría recibido de haber estado en una misión de ataque aéreo).

Misiles

Los Misiles 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. A diferencia de los aviones normales, *no se pueden interceptar Misiles*.

Lista de unidades aéreas

B17



Fuerza: A distancia: 60

Alcance: 10

Coste: 520

Tecnología necesaria: Radar

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva estadounidense recibe un 50% menos de daño por interceptaciones y un +25% de bonificación al combate contra ciudades.

Bombardero



Fuerza: A distancia: 60

Alcance: 10

Coste: 520

Tecnología necesaria: Radar

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: No

Bombardero invisible



Fuerza: A distancia: 80

Alcance: 20

Coste: 800

Tecnología necesaria: Invisibilidad ante el radar

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Puede realizar barridos aéreos y recibe un +100% de bonificación a la Evasión.

Caza



Fuerza: A distancia: 50

Alcance: 8

Coste: 420

Tecnología necesaria: Vuelo

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Pueden interceptar a otras unidades, realizar barridos aéreos y reconocimientos, además de recibir una bonificación al combate contra Helicópteros.

Caza a reacción



Fuerza: A distancia: 70

Alcance: 10

Coste: 600

Tecnología necesaria: Láser

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Pueden interceptar a otras unidades, realizar barridos aéreos y reconocimientos, además de recibir una bonificación al combate contra Helicópteros.

Helicóptero de combate



Fuerza: 50

Alcance: 6

Coste: 450

Tecnología necesaria: Cohetería

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Ignora el coste del movimiento por terreno y obtiene una bonificación contra Tanques.

Zero



Fuerza: 50

Alcance: 8

Coste: 420

Tecnología necesaria: Vuelo

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva japonesa puede interceptar a otras unidades, realizar barridos aéreos y reconocimientos, además de recibir una bonificación al combate contra Helicópteros y Cazas.

ARMAS NUCLEARES

Las armas nucleares son extremadamente poderosas. Arrasan un montón de cosas 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".

Bombas atómicas

La primera arma nuclear disponible en el juego, la Bomba atómica, es una unidad muy poderosa que puede afectar rápidamente el equilibrio de poder mundial. Las Bombas atómicas son parecidas a los Misiles, ya que solo pueden atacar una vez, pero, a diferencia de éstos, pueden llevarse en Portaaviones. El radio de daño de una Bomba atómica es de 2 casillas en cualquier dirección. Las unidades que se vean atrapadas en la explosión recibirán daño y las ciudades perderán población si la bomba cae en ellas.

Una Bomba atómica nunca puede destruir por completo una ciudad. Por muchas veces que se bombardee, no se borrará del mapa.

Misiles nucleares

Aunque la Bomba atómica hace un daño increíble, los Misiles nucleares son realmente devastadores. Todas las unidades que se encuentren en el radio de la explosión quedarán destruidas, y el daño sufrido por las ciudades será todavía mayor. A diferencia de las Bombas atómicas, los Misiles nucleares son capaces de borrar ciudades enteras del mapa (ten en cuenta que la capital de origen de un jugador no se puede destruir de esta manera).

Como su nombre indica, los Misiles nucleares son unidades de misiles, lo que significa que pueden colocarse en Cruceros portamisiles o Submarinos nucleares, pero no en Portaaviones.

Lista de bombas y unidades ICBM

Bomba atómica



Fuerza: N/A

Alcance: 10

Coste: 850

Tecnología necesaria: Fisión nuclear

Recursos necesarios: Uranio

Capacidades especiales: Esta unidad especial causa un gran daño a las ciudades y a las unidades que haya en un radio de 2 casillas. Recibe un +50% de bonificación a la Evasión.

Misil guiado



Fuerza: A distancia: 70

Alcance: 8

Coste: 200

Tecnología necesaria: Satélites

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: No puede ser interceptado.

Misil nuclear



Fuerza: N/A

Alcance: 8

Coste: 1200

Tecnología necesaria: Balística avanzada

Recursos necesarios: Uranio

Capacidades especiales: Esta unidad especial causa un gran daño a las ciudades, así como a las unidades que se encuentren dentro de su radio de efecto. Recibe un +50% de bonificación a la Evasión.

LISTA DE UNIDADES

A continuación se muestra una lista de las unidades del juego, ordenadas por categorías militares. Todos los costes se basan en la velocidad de juego estándar.

Lista de unidades con armas de proyectil

Arquero



Fuerza: 4; A distancia: 6

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 70

Tecnología necesaria: Tiro con arco

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia.

Ballestero



Fuerza: 6; A distancia: 12

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Maquinaria

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia.

Cho-ko-nu



Fuerza: 6; A distancia: 10

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Maquinaria

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva china puede atacar dos veces por turno. Realiza ataques a distancia.

Saetero



Fuerza: 6; A distancia: 12

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Maquinaria

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva británica recibe una bonificación de +1 al Alcance. Realiza ataques a distancia.

Lista de unidades blindadas

Blindado moderno



Fuerza: 80

Movimiento: 4

Coste: 700

Tecnología necesaria: Láser

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Panzer



Fuerza: 60

Movimiento: 5

Coste: 450

Tecnología necesaria: Combustión

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva alemana puede moverse tras realizar un ataque.

Tanque



Fuerza: 50

Movimiento: 4

Coste: 450

Tecnología necesaria: Combustión

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Robot gigante



Fuerza: 150

Movimiento: 3

Coste: 1.000

Tecnología necesaria: Fusión nuclear

Recursos necesarios: Uranio

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Lista de unidades civiles

Barco faenero



Movimiento: 4

Coste: 30

Tecnología necesaria: Navegación a vela

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad especial puede construir mejoras en casillas de agua.

Colono



Movimiento: 2

Coste: 89

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad especial puede fundar una nueva ciudad.

Trabajador



Movimiento: 2

Coste: 70

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad especial puede construir y reparar mejoras en una casilla de tierra.

Lista de unidades con arma de pólvora

Cañón antiaéreo



Fuerza: 32

Movimiento: 2

Alcance: 2

Coste: 300

Tecnología necesaria: Radio

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Puede realizar intercepciones de aeronaves y recibe un +100% de bonificación al combate contra aeronaves y Helicópteros.

Cañón antitanque



Fuerza: 32

Movimiento: 2

Coste: 300

Tecnología necesaria: Repuestos

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Recibe una bonificación contra Tanques.

Fusilero



Fuerza: 25

Movimiento: 2

Coste: 200

Tecnología necesaria: Fusil

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: No

Infantería



Fuerza: 36

Movimiento: 2

Coste: 300

Tecnología necesaria: Repuestos

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: No

Infantería mecanizada



Fuerza: 50

Movimiento: 4

Coste: 440

Tecnología necesaria: Electrónica

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: No

Jenízaro



Fuerza: 16

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Pólvora

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva otomana recibe un +25% de bonificación al combate y puede curarse todo el daño si destruye a otra unidad en el ataque.

Legión Extranjera



Fuerza: 36

Movimiento: 2

Coste: 300

Tecnología necesaria: Repuestos

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva francesa recibe un +20% de bonificación al combate fuera de territorio amistoso.

Miliciano



Fuerza: 16

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Pólvora

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva estadounidense solo cuesta 1 punto de Movimiento por entrar en cualquier tipo de terreno.

Misil tierra-aire móvil



Fuerza: 40

Alcance: 2

Movimiento: 4

Coste: 450

Tecnología necesaria: Ordenadores

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Puede realizar intercepciones aéreas y recibe un +100% de bonificación al combate contra aeronaves y Helicópteros.

Mosquetero



Fuerza: 20

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Pólvora

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Unidad exclusiva francesa.

Mosquete



Fuerza: 16

Movimiento: 2

Coste: 120

Tecnología necesaria: Pólvora

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: No

Paracaidista



Fuerza: 40

Movimiento: 2

Coste: 350

Tecnología necesaria: Radar

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad especial puede realizar un desembarco aéreo a una distancia de hasta 5 casillas del territorio enemigo.

Lista de unidades de cuerpo a cuerpo

Bestia



Fuerza: 6

Movimiento: 2

Coste: 20

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: La Bestia es la unidad bárbara más primitiva y el jugador la puede poner de su lado cuando juega como Bismarck.

Guerrero



Fuerza: 6

Movimiento: 2

Coste: 40

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Es la primera unidad militar disponible en la partida.

Guerrero mohicano



Fuerza: 11

Movimiento: 2

Coste: 80

Tecnología necesaria: Forja del hierro

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva iroquesa recibe una bonificación cuando lucha en casillas de Bosque o Selva.

Hoplita



Fuerza: 9

Movimiento: 2

Coste: 60

Tecnología necesaria: Forja del bronce

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva griega recibe un +100% de bonificación contra unidades montadas.

Inmortal



Fuerza: 8

Movimiento: 2

Coste: 60

Tecnología necesaria: Forja del bronce

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva persa recibe un +100% de bonificación contra unidades montadas y se cura al doble de velocidad.

Jaguar



Fuerza: 6

Movimiento: 2

Coste: 40

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva azteca recibe un +50% de bonificación al combate en casillas de Selva y se cura 2 puntos de daño si destruye a otra unidad.

Lancero



Fuerza: 7

Movimiento: 2

Coste: 50

Tecnología necesaria: Forja del bronce

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Recibe un +100% de bonificación al combate contra unidades montadas.

Lansquenete



Fuerza: 10

Movimiento: 2

Coste: 50

Tecnología necesaria: Administración pública

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva alemana recibe un +100% de bonificación contra unidades montadas.

Legión



Fuerza: 13

Movimiento: 2

Coste: 90

Tecnología necesaria: Forja del hierro

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva romana puede construir Carreteras y Fuertes.

Piquero



Fuerza: 10

Movimiento: 2

Coste: 100

Tecnología necesaria: Administración pública

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Recibe un +100% de bonificación contra unidades montadas.

Samurái



Fuerza: 18

Movimiento: 2

Coste: 150

Tecnología necesaria: Acero

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva japonesa recibe un +20% de bonificación al combate en terreno abierto y suele generar Grandes generales al combatir.

Soldado con espada



Fuerza: 11

Movimiento: 2

Coste: 80

Tecnología necesaria: Forja del hierro

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: No

Soldado con espada larga



Fuerza: 18

Movimiento: 2

Coste: 150

Tecnología necesaria: Acero

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: No

Lista de unidades montadas

Arquero a camello



Fuerza: 10; A distancia: 15

Alcance: 2

Movimiento: 3

Coste: 150

Tecnología necesaria: Caballería

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva árabe puede moverse después de atacar y cuenta con ataques a distancia.

Arquero en carro



Fuerza: 3; A distancia: 6

Alcance: 2

Movimiento: 4

Coste: 60

Tecnología necesaria: Rueda

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia.

Caballería



Fuerza: 25

Movimiento: 3

Coste: 260

Tecnología necesaria: Belicología

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Caballería de los Compañeros



Fuerza: 14

Movimiento: 5

Coste: 80

Tecnología necesaria: Equitación

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva griega puede moverse después de atacar y suele generar Grandes generales al combatir.

Caballería mandekalu



Fuerza: 18

Movimiento: 3

Coste: 150

Tecnología necesaria: Caballería

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva songhai recibe un +30% de bonificación al combate contra ciudades y puede moverse después de atacar.

Caballero



Fuerza: 18

Movimiento: 3

Coste: 150

Tecnología necesaria: Caballería

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Carro de guerra



Fuerza: 3; A distancia: 6

Alcance: 2

Movimiento: 5

Coste: 60

Tecnología necesaria: Rueda

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva egipcia puede efectuar ataques a distancia.

Cipayo



Fuerza: 22

Movimiento: 5

Coste: 220

Tecnología necesaria: Metalurgia

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva otomana puede saquear casillas sin gastar puntos de Movimiento, recibe un +1 adicional a la Visibilidad y puede moverse después de atacar.

Cosaco



Fuerza: 25

Movimiento: 3

Coste: 260

Tecnología necesaria: Belicología

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva rusa recibe una bonificación al Combate en terreno abierto y puede moverse después de atacar.

Elefante de Naresuan



Fuerza: 22

Movimiento: 2

Coste: 150

Tecnología necesaria: Caballería

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva siamesa recibe un +50% de bonificación al combate contra ciudades montadas y puede moverse después de atacar.

Elefante de guerra



Fuerza: 6; A distancia: 8

Alcance: 2

Movimiento: 3

Coste: 80

Tecnología necesaria: Rueda

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva india puede efectuar ataques a distancia.

Jinete



Fuerza: 12

Movimiento: 4

Coste: 80

Tecnología necesaria: Equitación

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Lancero montado



Fuerza: 22

Movimiento: 4

Coste: 220

Tecnología necesaria: Metalurgia

Recursos necesarios: Caballos

Capacidades especiales: Puede moverse después de atacar.

Lista de unidades navales

Acorazado



Fuerza: 40; A distancia: 32

Alcance: 3

Movimiento: 4

Coste: 500

Tecnología necesaria: Telégrafo.

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia y puede usar fuego indirecto.

Buque blindado



Fuerza: 55; A distancia: 26

Alcance: 2

Movimiento: 4

Coste: 160

Tecnología necesaria: Máquina de vapor

Recursos necesarios: Carbón

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia.

Buque de guerra



Fuerza: 20; A distancia: 17

Alcance: 2

Movimiento: 5

Coste: 110

Tecnología necesaria: Navegación

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva británica recibe un +1 adicional a la Visual y realiza ataques a distancia.

Carabela



Fuerza: 10; A distancia: 7

Alcance: 2

Movimiento: 6

Coste: 90

Tecnología necesaria: Astronomía

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia, puede entrar en territorio enemigo y recibe un +2 adicional a la Visual.

Crucero portamisiles



Fuerza: 75; A distancia: 40

Alcance: 3

Movimiento: 8

Coste: 320

Tecnología necesaria: Robótica

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia, puede usar fuego indirecto, realiza intercepciones aéreas y puede transportar hasta tres unidades de proyectiles.

Destructor



Fuerza: 25; A distancia: 22

Alcance: 2

Movimiento: 8

Coste: 380

Tecnología necesaria: Electricidad

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia e intercepciones aéreas, puede ver Submarinos, recibe un +3 adicional a la Visual, un +100% de bonificación al combate contra Submarinos y puede usar fuego indirecto.

Fragata



Fuerza: 20; A distancia: 15

Alcance: 2

Movimiento: 5

Coste: 130

Tecnología necesaria: Navegación

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia.

Galera



Fuerza: 5; A distancia: 3

Alcance: 2

Movimiento: 3

Coste: 50

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Una de las primeras unidades navales bárbaras. Realiza ataques a distancia y puedes convertirla a tu causa cuando juegas con los otomanos.

Portaaviones



Fuerza: 20

Movimiento: 5

Coste: 520

Tecnología necesaria: Vuelo

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Puede transportar hasta tres unidades aéreas.

Submarino nuclear



Fuerza: 20; A distancia: 70

Alcance: 3

Movimiento: 6

Coste: 500

Tecnología necesaria: Ordenadores

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Resulta invisible para las demás unidades, puede detectar a otros Submarinos, puede entrar en territorio enemigo, puede transportar hasta dos unidades de proyectiles, puede entrar en casillas de Hielo, recibe un +50% de bonificación al combate contra Submarinos y realiza ataques a distancia.

Submarino



Fuerza: 15; A distancia: 60

Alcance: 3

Movimiento: 5

Coste: 380

Tecnología necesaria: Refrigeración

Recursos necesarios: Petróleo

Capacidades especiales: Resulta invisible para las demás unidades, puede detectar a otros Submarinos, puede entrar en casillas de Hielo, puede entrar en territorio enemigo y realiza ataques a distancia.

Trirreme



Fuerza: 6; A distancia: 4

Alcance: 2

Movimiento: 4

Coste: 50

Tecnología necesaria: Navegación a vela

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Realiza ataques a distancia.

Lista de unidades de proyecto

Propulsor para Naves espaciales



Movimiento: 2

Coste: 700

Tecnología necesaria: Robótica

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Con 3 de estas unidades se obtiene una Victoria científica.

Cabina para naves espaciales



Movimiento: 2

Coste: 1.000

Tecnología necesaria: Satélites

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Con 1 de estas unidades se obtiene una Victoria científica.

Motor para naves espaciales



Movimiento: 2

Coste: 1.000

Tecnología necesaria: Física de partículas

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Con 1 de estas unidades se obtiene una Victoria científica.

Cámara criogénica para naves espaciales



Movimiento: 2

Coste: 1.000

Tecnología necesaria: Nanotecnología

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Con 1 de estas unidades se obtiene una Victoria científica.

Lista de unidades de reconocimiento

Batidor



Fuerza: 4

Movimiento: 2

Coste: 25

Tecnología necesaria: No

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: No le afectan los costes de movimiento por terreno.

Lista de unidades de asedio

Artillería



Fuerza: 16; A distancia: 32

Alcance: 3

Movimiento: 2

Coste: 420

Tecnología necesaria: Dinamita

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Recibe un +10% de bonificación al combate contra ciudades, puede usar fuego indirecto, realiza ataques a distancia y debe "desplegarse" para atacar.

Artillería lanzacohetes



Fuerza: 18; A distancia: 46

Alcance: 3

Movimiento: 3

Coste: 600

Tecnología necesaria: Cohetería

Recursos necesarios: Aluminio

Capacidades especiales: Recibe un +10% de bonificación al combate contra ciudades, puede usar fuego indirecto y realiza ataques a distancia.

Balista



Fuerza: 4; A distancia: 18

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 100

Tecnología necesaria: Matemáticas

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Esta unidad exclusiva romana recibe un +10% de bonificación al combate contra ciudades y realiza ataques a distancia.

Cañón



Fuerza: 10; A distancia: 26

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 250

Tecnología necesaria: Química

Recursos necesarios: No

Capacidades especiales: Recibe un +10% de bonificación al combate contra ciudades y realiza ataques a distancia.

Catapulta



Fuerza: 4; A distancia: 14

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 100

Tecnología necesaria: Matemáticas

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Recibe un +10% de bonificación al combate contra ciudades, realiza ataques a distancia y debe "desplegarse" para atacar.

Trabuquete



Fuerza: 6; A distancia: 20

Alcance: 2

Movimiento: 2

Coste: 170

Tecnología necesaria: Física

Recursos necesarios: Hierro

Capacidades especiales: Recibe un +10% de bonificación al combate contra ciudades, realiza ataques a distancia y debe “desplegarse” para atacar.

ASCENSO DE UNIDADES

Los ascensos son capacidades especiales que pueden ganar las unidades al alcanzar cierta cantidad de PX. Dependiendo de los edificios que haya en la ciudad de origen de una unidad, dicha unidad podría contar "de salida" con ascensos disponibles. Los ascensos afectan al apilamiento y un ascenso recibido no anula los demás.

A continuación se muestra una lista con todos los ascensos disponibles en *Civilization V*. Recuerda que no todos ellos están disponibles para todos los tipos de unidades.

Alcance



Tipos de unidad: Aérea, a distancia

Requisitos: Intercepción I, Precisión III, Lucha aérea I, Asedio I o Bombardeo I

Efectos: +2 al radio operativo para unidad aérea, +1 al radio para unidad a distancia

Andanada



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Precisión I o Cortina de fuego I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra unidades fortificadas.

Anfibia



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, naval

Requisitos: Choque II o Instrucción II

Efectos: Elimina las penalizaciones al combate por atacar desde ríos o el mar.

Asedio I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea

Requisitos: No

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra ciudades.

Asedio II



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Asedio I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra ciudades.

Asedio III



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Asedio II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra ciudades.

Bombardeo estratégico



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Choque III o Instrucción III

Efectos: La unidad puede atacar varias veces en un turno.

Bombardeo I



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: No

Efectos: +20% a la Fuerza de combate contra unidades terrestres.

Bombardeo II



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Bombardeo I

Efectos: +20% a la Fuerza de combate contra unidades terrestres.

Bombardeo III



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Bombardeo II

Efectos: +20% a la Fuerza de combate contra unidades terrestres.

Castillo Himeji



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, naval, a distancia

Requisitos: No

Efectos: +20% a la Fuerza de combate en territorio amistoso.

Carga



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Choque II o Instrucción II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra unidades heridas.

Choque I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: No

Efectos: +20% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abierto (cualquier tipo excepto Colinas, Bosque o Selva).

Choque II



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Choque I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abierto.

Choque III



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Choque II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abierto.

Cobertura I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Requisitos: Choque II, Instrucción II, Precisión I o Cortina de fuego I

Efectos: +25% a la Defensa contra todos los ataques a distancia.

Cobertura II



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Cobertura I

Efectos: +25% a la Defensa contra todos los ataques a distancia.

Cortina de fuego I



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: No

Efectos: +25 a la Fuerza de combate a distancia contra unidades en terreno abrupto (Colinas, Bosque o Selva).

Cortina de fuego II



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Cortina de fuego I

Efectos: +25 a la Fuerza de combate a distancia contra unidades en terreno abrupto (Colinas, Bosque o Selva).

Cortina de fuego III



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Cortina de fuego II

Efectos: +25 a la Fuerza de combate a distancia contra unidades en terreno abrupto (Colinas, Bosque o Selva).

Curar al instante



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: No

Efectos: En lugar de recibir un ascenso permanente, puedes curar por completo a esta unidad instantáneamente.

Disciplina



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, naval, a distancia

Requisitos: No

Efectos: +15% a la Fuerza de combate si está adyacente a una unidad amistosa.

Emboscada I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea

Requisitos: Choque II, Instrucción II, Intercepción I, Lucha aérea I, Asedio I o Bombardeo I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra unidades blindadas.

Emboscada II



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea

Requisitos: Emboscada I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra unidades blindadas.

Embarco



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Requisitos: No

Efectos: Puede embarcar en casillas de agua.

Evasión



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Requisitos: Asedio II o Bombardeo II

Efectos: Reduce en un 50% el daño recibido por intercepción.

Exploración I



Tipos de unidad: Reconocimiento

Requisitos: No

Efectos: +1 al Alcance de la visibilidad.

Exploración II



Tipos de unidad: Reconocimiento

Requisitos: Exploración I

Efectos: +1 al Movimiento.

Exploración III



Tipos de unidad: Reconocimiento

Requisitos: Exploración II

Efectos: +1 al Alcance de la visibilidad.

Fijación de objetivos I



Tipos de unidad: Naval, aérea

Requisitos: Ninguno o Intercepción I

Efectos: +20% a la Fuerza de combate contra unidades navales.

Fijación de objetivos II



Tipos de unidad: Naval, aérea

Requisitos: Fijación de objetivos I

Efectos: +20% a la Fuerza de combate contra unidades navales.

Fijación de objetivos III



Tipos de unidad: Naval

Requisitos: Fijación de objetivos II

Efectos: +20% a la Fuerza de combate contra unidades navales.

Formación I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Requisitos: Choque II, Instrucción II, Precisión II o Cortina de fuego II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra unidades montadas.

Formación II



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Formación I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate contra unidades montadas.

Fuego indirecto



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Fijación de objetivos I, Bombardeo I, Precisión I o Cortina de fuego I

Efectos: Se pueden realizar ataques a distancia por encima de obstáculos.

Gran Faro



Tipos de unidad: Naval

Requisitos: No

Efectos: +1 al Movimiento y +1 a la Visual

Instrucción I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: No

Efectos: +20% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abrupto (Colinas, Bosque o Selva).

Incursión



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea

Requisitos: Intercepción II o Lucha aérea II

Efectos: Puede hacer una intercepción adicional por turno.

Instrucción II



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Instrucción I

Efectos: +20% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abrupto (Colinas, Bosque o Selva).

Instrucción III



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Instrucción II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abrupto (Colinas, Bosque o Selva).

Intercepción I



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: No

Efectos: +25% a la Fuerza de combate para interceptar aviones enemigos.

Intercepción II



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Intercepción I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate para interceptar aviones enemigos.

Intercepción III



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Intercepción II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate para interceptar aviones enemigos.

Logística



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, asedio, a distancia.

Requisitos: Asedio II, Bombardeo II, Emboscada II o Movilidad II

Efectos: Un ataque adicional por turno.

Lucha aérea I



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: No

Efectos: +25% a la Fuerza de combate al realizar un Barrido aéreo.

Lucha aérea II



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Lucha aérea I

Efectos: +25% a la Fuerza de combate al realizar un Barrido aéreo.

Lucha aérea III



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Lucha aérea II

Efectos: +25% a la Fuerza de combate al realizar un Barrido aéreo.

Marcha



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Requisitos: Choque III, Instrucción III, Precisión II o Cortina de fuego II

Efectos: La unidad se curará cada turno, aunque realice una acción.

Médica



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Choque I, Instrucción I, Exploración II o Supervivencia II

Efectos: La unidad y todas las que se encuentren en casillas adyacentes se curan 1 PG adicional por turno.

Movilidad I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, a distancia

Requisitos: Choque III, Instrucción III, Fijación de objetivos I o Bombardeo I

Efectos: +1 al Movimiento.

Movilidad II



Tipos de unidad: Aéreo

Requisitos: Movilidad I

Efectos: +1 al Movimiento.

Moral



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, naval, a distancia

Requisitos: No

Efectos: +15% a la Fuerza de combate.

Nacionalismo



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, naval, a distancia

Requisitos: No

Efectos: Bonificación de +25% al atacar en territorio amistoso.

Oligarquía



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, naval, a distancia

Requisitos: No

Efectos: +33% a la Fuerza de combate en territorio amistoso.

Precisión I



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: No

Efectos: +20 a la Fuerza de combate a distancia contra unidades en terreno abierto (cualquier terreno excepto Colinas, Bosque o Selva).

Precisión II



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Precisión I

Efectos: +20 a la Fuerza de combate a distancia contra unidades en terreno abierto (cualquier terreno excepto Colinas, Bosque o Selva).

Precisión III



Tipos de unidad: A distancia

Requisitos: Precisión II

Efectos: +25 a la Fuerza de combate a distancia contra unidades en terreno abierto (cualquier terreno excepto Colinas, Bosque o Selva).

Reparar



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea

Requisitos: Choque III, Instrucción III, Intercepción II, Emboscada II

Efectos: La unidad se curará cada turno, aunque realice una acción.

Suministro



Tipos de unidad: Naval

Requisitos: Fijación de objetivos II o Bombardeo II

Efectos: Una unidad puede curarse hasta 2 PG por turno, aunque no se encuentre en territorio amistoso.

Supervivencia I



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: No

Efectos: La unidad se cura 1 PG adicional cuando no se encuentre en territorio amistoso.

Supervivencia II



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Supervivencia I

Efectos: +50% a Defensa.

Supervivencia III



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo

Requisitos: Supervivencia II

Efectos: +50% a Defensa. La unidad se curará cada turno, aunque realice una acción.

Tradición naval



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, aérea, naval, a distancia

Requisitos: No

Efectos: +1 al Movimiento y +1 a la Visual

Vigilar



Tipos de unidad: Cuerpo a cuerpo, naval, a distancia

Requisitos: Choque I, Instrucción I, Fijación de objetivos I o Bombardeo I

Efectos: +1 al Alcance de la visibilidad.

LISTA DE MARAVILLAS

Se muestra a continuación una lista con todas las Maravillas del juego, incluyendo las Maravillas naturales, así como los efectos y requisitos de cada una.

Maravillas del mundo

Angkor Wat



Requisitos tecnológicos: Teología

Coste: 300

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Ingeniero

Efectos: El coste en Cultura por adquirir nuevas casillas se reduce en un 75% en cada ciudad.

Big Ben



Requisitos tecnológicos: Economía

Coste: 700

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Mercader

Efectos: El coste de las compras en Oro de todas las ciudades se reduce en un 25%.

Capilla Sixtina



Requisitos tecnológicos: Acústica

Coste: 650

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Artista

Efectos: +33% a la producción de Cultura en todas las ciudades.

Castillo Himeji



Requisitos tecnológicos: Caballería

Coste: 600

Producción cultural: 4

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Ingeniero

Efectos: Recibe un +25% de bonificación a la Fuerza de combate de todas las unidades en territorio amistoso.

Chichen Itzá



Requisitos tecnológicos: Administración pública

Coste: 450

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Ingeniero

Efectos: La duración de las Edades de Oro aumenta en un 50%.

Ciudad Prohibida



Requisitos tecnológicos: Banca

Coste: 600

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Artista

Efectos: La Influencia con todas las ciudades-estado aumenta un 50%.

El Coloso



Requisitos tecnológicos: Forja del bronce

Coste: 150

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Mercader

Efectos: +1 al Oro obtenido de cada casilla de agua trabajada. Debe construirse en una ciudad situada junto a una Costa.

Cristo Redentor



Requisitos tecnológicos: Telégrafo.

Coste: 1200

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Artista

Efectos: El coste en Cultura por adoptar nuevas políticas se reduce en un 33%.

Estatua de la Libertad



Requisitos tecnológicos: Repuestos

Coste: 1200

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 3 puntos de Ingeniero

Efectos: +1 a la Producción por cada especialista que haya en tus ciudades.

La Gran Biblioteca



Requisitos tecnológicos: Escritura

Coste: 150

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Científico

Efectos: Obtienes una tecnología gratis.

El Gran Faro



Requisitos tecnológicos: Navegación a vela

Coste: 130

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Mercader

Efectos: +1 al Movimiento y +1 a la Visual para todas las unidades navales. Debe construirse en una ciudad situada junto a una Costa.

La Gran Muralla



Requisitos tecnológicos: Construcción

Coste: 350

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Ingeniero

Efectos: Las unidades terrestres enemigas deben gastar 1 punto de Movimiento adicional si se encuentran dentro de tu territorio.

Los Jardines Colgantes



Requisitos tecnológicos: Matemáticas

Coste: 200

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Artista

Efectos: +1 a la Población de todas las ciudades y +3 a Felicidad.

El Kremlin



Requisitos tecnológicos: Acústica

Coste: 650

Producción cultural: 4

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Científico

Efectos: Todos los edificios defensivos son un 50% más eficaces.

El Louvre



Requisitos tecnológicos: Arqueología

Coste: 700

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Artista

Efectos: Aparecen gratis dos Grandes artistas cerca de la capital.

Machu Picchu



Requisitos tecnológicos: Moneda

Coste: 550

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Mercader

Efectos: +20% de Oro en todas las rutas comerciales. Debe construirse en una ciudad que situada hasta a dos casillas de una Montaña.

Naciones Unidas



Requisitos tecnológicos: Globalización

Coste: 1.000

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Mercader

Efectos: Completarlas activa la votación de la Victoria diplomática.

Notre Dame



Requisitos tecnológicos: Educación

Coste: 500

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Mercader

Efectos: +5 a Felicidad.

Ópera de Sídney



Requisitos tecnológicos: Globalización

Coste: 1.000

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Artista

Efectos: Elige gratis una política social.

Oráculo



Requisitos tecnológicos: Filosofía

Coste: 150

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Científico

Efectos: Recibes una política social gratis.

Pentágono



Requisitos tecnológicos: Radar

Coste: 1200

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Mercader

Efectos: El coste en Oro por modernizar unidades militares se reduce un 50%.

Pirámides



Requisitos tecnológicos: Mampostería

Coste: 175

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Ingeniero

Efectos: La velocidad de creación de Trabajadores aumenta en un 50%.

Puerta de Brandemburgo



Requisitos tecnológicos: Belicología

Coste: 550

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Científico

Efectos: Un Gran general gratis.

Santa Sofía



Requisitos tecnológicos: Teología

Coste: 300

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Artista

Efectos: Los Grandes personajes se generan un 33% más rápido.

Stonehenge



Requisitos tecnológicos: Calendario

Coste: 120

Producción cultural: 8

Puntos de Grandes personajes: 1 punto de Ingeniero

Efectos: +8 a Cultura.

Taj Mahal



Requisitos tecnológicos: Imprenta

Coste: 700

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Artista

Efectos: La duración de las Edades de Oro aumenta en un 50%.

Torre Eiffel



Requisitos tecnológicos: Radio

Coste: 1.000

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Mercader

Efectos: +8 a Felicidad en todo el imperio.

Torre de Porcelana



Requisitos tecnológicos: Educación

Coste: 400

Producción cultural: 1

Puntos de Grandes personajes: 2 puntos de Científico

Efectos: Un Gran científico aparece cerca de la ciudad en la que se ha construido la maravilla.

Maravillas nacionales

Las Maravillas nacionales pueden construirse cuando tengas un edificio específico construido en todas las ciudades de tu imperio.

Colegio nacional



Requisitos tecnológicos: Escritura

Coste: 120

Producción cultural: 1

Edificio requerido: Biblioteca, Papelero chino

Efectos: +50% a Ciencia en la ciudad en la que se haya construido.

Epopeya heroica



Requisitos tecnológicos: Forja del hierro

Coste: 110

Producción cultural: 1

Edificio requerido: Cuarteles o Krepost ruso

Efectos: Cada nueva unidad recibe gratis el ascenso Moral.

Epopeya nacional



Requisitos tecnológicos: Filosofía

Coste: 120

Producción cultural: 1

Edificio requerido: Monumento

Efectos: +25% a la generación de Grandes personajes en la ciudad donde se haya construido.

Fundición



Requisitos tecnológicos: Química

Coste: 170

Producción cultural: 1

Edificio requerido: Taller, Gran casa iroquesa

Efectos: +20% a la Producción en la ciudad en la que se haya construido.

Hermitage



Requisitos tecnológicos: Arqueología

Coste: 140

Producción cultural: 0

Edificio requerido: Museo

Efectos: Dobra el rendimiento de Cultura en esta ciudad.

Palacio



Requisitos tecnológicos: No

Coste: 0

Producción cultural: 1

Edificio requerido: No

Efectos: Señala la capital y se construye gratis automáticamente. Las ciudades que conecten por carretera a la capital producen Oro adicional.

Además, proporciona +2 a la Producción, +3 a Ciencia, +2 de Oro y +4 a la defensa para la ciudad.

LISTA DE EDIFICIOS

Academia militar



Requisitos tecnológicos: Belicología

Coste: 350

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +15 PX a todas las unidades terrestres nuevas. Requiere Cuarteles o el Krepost ruso.

Banco



Requisitos tecnológicos: Banca

Coste: 220

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: Mercaderes

Efectos: +25% de Oro. Requiere un Mercado.

Base militar



Requisitos tecnológicos: Telégrafo.

Coste: 450

Mantenimiento: 4

Espacio para especialistas: No

Efectos: +12 a la Fuerza de combate. Necesita que haya construido un Castillo o un Fuerte mogol.

Bazar



Requisitos tecnológicos: Moneda

Coste: 120

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: Mercaderes

Efectos: Este edificio exclusivo árabe produce un +25% de Oro, además de una copia adicional de cada recurso de lujo que haya junto a la ciudad.

Biblioteca



Requisitos tecnológicos: Escritura

Coste: 80

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: Científicos

Efectos: +1 a Ciencia por cada 2 ciudadanos que haya en la ciudad.

Bolsa



Requisitos tecnológicos: Electricidad

Coste: 600

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: Mercaderes

Efectos: +25% de Oro. Ha de contar con un Banco o una Corte del sátrapa.

Castillo



Requisitos tecnológicos: Caballería

Coste: 200

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +9 a la Fuerza de combate de la ciudad. Requiere que se hayan construido Murallas en la ciudad.

Ceca



Requisitos tecnológicos: Moneda

Coste: 120

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: No

Efectos: Cada fuente de Oro y Plata trabajada produce +3 de Oro.

Central de energía solar



Requisitos tecnológicos: Ecología

Coste: 600

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +25% a la Producción, pero la ciudad debe estar situada junto a un Desierto o dentro del mismo.

Central hidráulica



Requisitos tecnológicos: Plástico

Coste: 600

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +1 a la Producción por cada casilla adyacente a un Río. Requiere una ciudad situada junto a un Río y consume 1 de Aluminio.

Central nuclear



Requisitos tecnológicos: Fisión nuclear

Coste: 600

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +25% a la Producción. Consume 1 de Uranio.

Circo



Requisitos tecnológicos: Equitación

Coste: 150

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +3 a Felicidad. La ciudad debe tener cerca una fuente de Caballos o Marfil mejorados.

Coliseo



Requisitos tecnológicos: Construcción

Coste: 150

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +4 a la Felicidad.

Corte del sátrapa



Requisitos tecnológicos: Banca

Coste: 220

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: Mercaderes

Efectos: Este edificio exclusivo persa produce +25% de Oro y +2 a la Felicidad. La ciudad ha de contar con un Mercado.

Cuartel



Requisitos tecnológicos: Forja del bronce

Coste: 80

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: +15 PX para todas las unidades terrestres nuevas.

Delegación



Requisitos tecnológicos: Matemáticas

Coste: 150

Mantenimiento: 4

Espacio para especialistas: No

Efectos: Elimina la Infelicidad en una ciudad ocupada.

Escuela pública



Requisitos tecnológicos: Teoría científica

Coste: 350

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Científicos

Efectos: +50% a Ciencia. Ha de contar con una Universidad o un Wat.

Establo



Requisitos tecnológicos: Equitación

Coste: 100

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: +25% a la Producción de unidades montadas. La ciudad debe tener cerca una fuente de Caballos Marfil mejorados.

Estadio



Requisitos tecnológicos: Medios de comunicación

Coste: 450

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +2 a la Felicidad. Ha de contar con un Teatro.

Fábrica



Requisitos tecnológicos: Máquina de vapor

Coste: 300

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: Ingenieros

Efectos: +50% a la Producción. Requiere un Taller o una Gran casa y consume 1 de Carbón.

Fábrica de armas



Requisitos tecnológicos: Ferrocarril

Coste: 350

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +20% a la producción de unidades terrestres. Requiere una Academia militar.

Fábrica de naves espaciales



Requisitos tecnológicos: Robótica

Coste: 450

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +50% a la Producción de piezas de Nave espacial. Ha de contar con una Fábrica y consume 1 de Aluminio.

Faro



Requisitos tecnológicos: Óptica

Coste: 80

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: +1 a Alimentos en las casillas de Agua. La ciudad debe estar situada junto a la Costa.

Fragua



Requisitos tecnológicos: Vaciado del metal

Coste: 150

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: No

Efectos: +15% a la Producción de unidades terrestres. Debe tener cerca una fuente de Hierro.

Fuerte mogol



Requisitos tecnológicos: Caballería

Coste: 180

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: Este edificio exclusivo hindú proporciona a la ciudad +9 a la Fuerza de combate y +2 a Cultura. Además, si investigas el Vuelo, obtendrás más Oro. Para construirlo, necesita Murallas en la ciudad.

Granero



Requisitos tecnológicos: Alfarería

Coste: 100

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: +2 a Alimentos

Gran casa



Requisitos tecnológicos: Vaciado del metal

Coste: 80

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Ingenieros

Efectos: Este edificio exclusivo iroqués suma +1 a la Producción de cada casilla de Bosque trabajada por la ciudad.

Hospital



Requisitos tecnológicos: Biología

Coste: 400

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: No

Efectos: Se requiere un 50% menos de Alimentos para el crecimiento urbano.

Jardín



Requisitos tecnológicos: Teología

Coste: 120

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Artistas

Efectos: +25% a la generación de Grandes personajes. La ciudad debe estar construida junto a un Río o a un Lago.

Jardines flotantes



Requisitos tecnológicos: Óptica

Coste: 120

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: Con este edificio exclusivo azteca, la ciudad obtiene +15% a Alimentos y +2 a Alimentos en cada casilla de Lago trabajada. La ciudad debe estar junto a un Río o un Lago.

Krepost



Requisitos tecnológicos: Forja del bronce

Coste: 80

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: Un edificio exclusivo ruso que aumenta un 50% el crecimiento de las fronteras culturales de la ciudad. Además, el Krepost concede +15 PX para todas las unidades terrestres nuevas.

Laboratorio de investigación



Requisitos tecnológicos: Plástico

Coste: 600

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: Científicos

Efectos: +100% a Ciencia. Ha de contar con una Escuela pública.

Laboratorio médico



Requisitos tecnológicos: Penicilina

Coste: 500

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: Se requiere un 25% menos de Alimentos para el crecimiento urbano. Ha de haber un Hospital.

Mercado



Requisitos tecnológicos: Moneda

Coste: 120

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: Mercaderes

Efectos: +25% de Oro.

Mezquita piramidal de adobe



Requisitos tecnológicos: Filosofía

Coste: 120

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: Artistas

Efectos: Con este edificio exclusivo songhai, la ciudad gana +5 a Cultura.

Molino de agua



Requisitos tecnológicos: Rueda

Coste: 120

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: No

Efectos: +2 a Alimentos. La ciudad ha de estar construida junto a un Río.

Molino de viento



Requisitos tecnológicos: Economía

Coste: 180

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: Ingenieros

Efectos: +15% a la Producción, pero la ciudad ha de estar construida sobre una Colina.

Monasterio



Requisitos tecnológicos: Teología

Coste: 120

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: No

Efectos: Las fuentes cercanas de Incienso y Vino producen +3 a Cultura.

Monumento



Requisitos tecnológicos: No

Coste: 60

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: +2 a Cultura.

Museo



Requisitos tecnológicos: Arqueología

Coste: 350

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: Artistas

Efectos: +5 a Cultura, ha de contar con un Teatro de la Ópera.

Murallas



Requisitos tecnológicos: Mampostería

Coste: 100

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: No

Efectos: +7 a la Fuerza de combate de la ciudad.

Observatorio



Requisitos tecnológicos: Astronomía

Coste: 180

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: No

Efectos: +50% a Ciencia. La ciudad ha de estar construida junto a una Montaña.

Papelero



Requisitos tecnológicos: Escritura

Coste: 80

Mantenimiento: 1

Espacio para especialistas: Científicos

Efectos: Este edificio exclusivo chino produce +1 a Ciencia por cada 2 ciudadanos que haya en la ciudad. +4 de Oro.

Polvorín



Requisitos tecnológicos: Forja del hierro

Coste: 130

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +15 PX a todas las unidades terrestres nuevas. Requiere Cuarteles o el Krepost ruso en la ciudad.

Puerto



Requisitos tecnológicos: Brújula

Coste: 80

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: Crea una ruta comercia con la capital. +25% a la Producción de unidades navales. La ciudad debe estar situada en la Costa.

Puerto marítimo



Requisitos tecnológicos: Navegación

Coste: 140

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: No

Efectos: +2 a la Producción por los recursos marinos. La ciudad ha de tener cerca al menos uno de estos recursos marinos mejorado.

Taller



Requisitos tecnológicos: Vaciado del metal

Coste: 100

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Ingenieros

Efectos: +20% a la velocidad de construcción de los edificios.

Templo



Requisitos tecnológicos: Filosofía

Coste: 120

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Artistas

Efectos: +3 a Cultura. La ciudad ha de contar con un Monumento.

Teatro



Requisitos tecnológicos: Imprenta

Coste: 300

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +4 a la Felicidad. Ha de contar con un Coliseo.

Teatro de la Ópera



Requisitos tecnológicos: Acústica

Coste: 220

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: +5 a Cultura. Ha de contar con un Templo o una Mezquita piramidal de adobe.

Torre de radiodifusión



Requisitos tecnológicos: Radio

Coste: 600

Mantenimiento: 3

Espacio para especialistas: No

Efectos: Dobra el rendimiento de Cultura de una ciudad, pero requiere un Museo.

Tumba



Requisitos tecnológicos: Teología

Coste: 120

Mantenimiento: 0

Espacio para especialistas: No

Efectos: +2 a Cultura y +2 a Felicidad en todo el imperio, pero dobla la cantidad de Oro que el enemigo recibirá si captura la ciudad. Es un edificio exclusivo egipcio.

Universidad



Requisitos tecnológicos: Educación

Coste: 200

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Científicos

Efectos: +50% a Ciencia. +2 a Ciencia adicional por cada casilla de Selva trabajada. La ciudad ha de contar con una Biblioteca o un Papelero.

Wat



Requisitos tecnológicos: Educación

Coste: 200

Mantenimiento: 2

Espacio para especialistas: Científicos

Efectos: Edificio exclusivo siamés. Proporciona +3 a Cultura y +50% a la producción de Ciencia.

LISTA DE CIVILIZACIONES

A continuación se facilita la lista de todas las civilizaciones y líderes disponibles en *Civilization V*, así como sus rasgos y capacidades exclusivas.

Alemania



Aunque varios pueblos germanos ocuparon el norte y el centro de Europa durante miles de años, el ente político que hoy conocemos como Alemania es muy joven; lo creó el brillante político prusiano Otto von Bismarck hace unos 140 años. Durante su breve existencia, Alemania ha tenido gran influencia en la historia de la humanidad, para bien o para mal. Tras las catastróficas Guerras Mundiales de la primera mitad del siglo XX, y gracias a una firme alianza con Francia, su rival histórico, ha conseguido concentrar sus energías en la reconstrucción tecnológica y económica para poder convertirse de nuevo en una de las primeras potencias europeas.

Líder: *Otto Von Bismarck* (1815 – 1898 d. C.)



Otto von Bismarck, conocido también como “el canciller de hierro”, es posiblemente la figura más significativa de la historia de Alemania. Bismarck fue un gobernante capaz y un brillante y astuto diplomático que, durante su larga carrera política, consiguió unificar Alemania y fundar el Imperio Alemán. Alemania pasó de ser una débil e imprecisa confederación de estados a un poderoso país unificado que dominaría el continente europeo durante años.

Rasgo exclusivo

Furor teutónico: Al destruir un Campamento bárbaro, hay un 50% de probabilidades de ganar 25 de Oro y de que una unidad bárbara se una a ti.



Unidad exclusiva

Lansquenete

Sustituye al Piquero



Unidad exclusiva

Panzer

Sustituye al Tanque

Arabia



El califato, también llamado Imperio Islámico o Reino Árabe, fue creado por los discípulos de Mahoma tras la muerte del profeta en el 632 d. C. para perpetuar la autoridad política que él estableció. Durante sus seis siglos de existencia, el califato alcanzó grandes cotas de poder y extensión: sus dominios abarcaron España, el norte de África, Oriente Medio, Anatolia, los Balcanes y Persia; un imperio que rivalizaba con el romano en la cúspide de su poder.

Líder: Harun al-Rashid (763 – 809 d. C.)



Harun al-Rashid (que traducido significa "Aarón el Justo") fue el quinto califa abasida y gobernó el Imperio Árabe desde el 786 hasta el 809 d. C. Durante su reinado, el califato se extendía desde España en el oeste hasta la India en el este, y era el ente político más poderoso del mundo. Harun fue un gobernante capaz y su reinado supuso una época de progreso científico y cultural, y de prosperidad para sus súbditos.

Rasgo exclusivo

Caravana comercial: +2 de Oro en todas las rutas comerciales.



Unidad exclusiva

Arquero a camello

Sustituye al Caballero



Edificio exclusivo

Bazar

Sustituye al Mercado

Aztecas



poderoso imperio.

La azteca fue una civilización nativa americana que dominó la zona central de México durante unos cien años, en los siglos XV y XVI. Los aztecas gobernaron un imperio poderoso con una cultura rica que produjo algunas de las obras arquitectónicas más impresionantes del norte de la América precolombina. Hoy en día, a los aztecas se les recuerda por la crueldad de sus prácticas religiosas y la rapidez con la que cayeron frente a la amenaza externa; no obstante, en su punto álgido fueron, sin lugar a dudas, un

Líder: Moctezuma (alrededor de 1397 – 1469 d. C.)



Moctezuma I fue un gran líder y guerrero que ayudó a impulsar a los aztecas a la grandeza y la gloria (no confundir con su aciago nieto, Moctezuma II, que vio con impotencia cómo los conquistadores españoles desmantelaban su imperio). Amplió su imperio, llevó personalmente a sus ejércitos a la victoria y se esforzó mucho en mejorar la calidad de vida de su pueblo. Tampoco hay duda de que fue un hombre sangriento, pues sacrificó en persona a miles de prisioneros para sus sedientos dioses. Pero su religión veía necesaria esta atrocidad: se requería sangre para que el sol se levantara, las cosechas crecieran y la nación azteca siguiera siendo próspera. Y fue, sin lugar a dudas, muy próspera bajo el reinado de Moctezuma.

Rasgo exclusivo

Sacrificio de cautivos: *El imperio gana Cultura por cada unidad enemiga que mate.*



Unidad exclusiva

Jaguar

Sustituye al Guerrero



Edificio exclusivo

Jardines flotantes

Sustituye al Molino de agua

China



La civilización china existe desde hace unos 6.000 años y abarca una buena parte de la historia de la humanidad. Existen restos de hombres prehistóricos en China de unos dos millones de años, y el hombre moderno habita la zona desde al menos 18.000 años, puede que mucho más. Los chinos, un pueblo creativo e innovador, han regalado al mundo muchos de los grandes inventos, como el papel, la pólvora, la brújula y los tipos móviles para imprimir. Autoproclamada “el centro del mundo”, durante muchos siglos China se concentró en sí misma, prestando poca o nula atención a lo que ocurría fuera de sus fronteras. Tras sobrevivir a siglos de intervención colonial y dominación extranjera, hoy en día China vuelve a ser una gran potencia industrial y económica.

Líder: Wu Zetian (alrededor de 625 – 705 d. C.)



Como muchas civilizaciones, China ha estado dominada por los hombres durante gran parte de su historia. Hasta hace muy poco, las mujeres tenían pocos derechos, y el poder directo se les negaba por completo. Era algo insólito que una mujer consiguiera el título de emperador y se convirtiera en la figura más poderosa de China. Solo una fue capaz de hacerlo en toda la historia del país. Y no fue otra que Wu Zetian, una de los gobernantes más notables (entre hombres o mujeres) que el mundo haya visto.

Rasgo exclusivo

Arte de la guerra: Aumenta la eficacia de los Grandes generales y la velocidad con la que aparecen.



Unidad exclusiva

Cho-ko-nu

Sustituye al Ballestero



Edificio exclusivo

Papelero

Sustituye a la Biblioteca

Confederación Iroquesa



Según la tradición, la Confederación Iroquesa nació alrededor del 1570 d. C. Se trataba de una unión de cinco tribus de indios americanos, a la que posteriormente se añadiría una sexta. Con una población que probablemente nunca excedió los 20.000 habitantes, sin lenguaje escrito ni ninguna capacidad manufacturera, los iroqueses consiguieron durante dos siglos aguantar contra franceses, ingleses, holandeses y, posteriormente, las fuerzas coloniales estadounidenses, proclamándose así como una de los ejércitos irregulares más diestros de la Historia.

Líder: *Hiawatha* (alrededor de 1450?)



Hiawatha (o “Ayenwatha”) es el jefe legendario de los indios onondaga que, junto con el también famoso Deganawida, fundó la Confederación Iroquesa. Poco se sabe acerca de Hiawatha como hombre; según la tradición iroquesa, enseñó al pueblo agricultura, navegación, medicina y artes; además, usó su poderosa magia para imponerse a todos los enemigos naturales y sobrenaturales del hombre. También se cree que pudo haber sido un hábil orador que convenció a las cinco tribus (los seneca, los cayuga, los oneida, los onondaga y los mohicanos) para formar las cinco naciones de los iroqueses.

Lo poco que los occidentales sabemos acerca de Hiawatha nos llega a través del excelente poema épico de Henry Wadsworth Longfellow, el “*Canto de Hiawatha*”.

Rasgo exclusivo

Senda de la guerra: Las unidades se pueden mover por las casillas de Bosque y Selva como si fuesen carreteras cuando están en territorio amistoso.



Unidad exclusiva

Guerrero mohicano

Sustituye al Soldado con espada



Edificio exclusivo

Gran casa

Sustituye al Taller

Egipto



Pocas civilizaciones han dejado una marca tan indeleble en la historia como la egipcia. Egipto, asentado en las riberas del Nilo durante unos 5.000 años, es una de las civilizaciones más antiguas del mundo que han sobrevivido. Uno de sus grandes logros fue la invención de la escritura en torno al 3000 a. C. Los eruditos egipcios, profundos conocedores de las matemáticas, cartografiaron el movimiento de los planetas con gran precisión. Y, por supuesto, también fueron los grandes arquitectos de la antigüedad: erigieron monumentos y templos que siguen sorprendiendo a las nuevas generaciones.

Líder: Ramsés el Grande (alrededor de 1303 – 1203 a. C.)



Se considera que Ramsés II fue el faraón más grande y poderoso de Egipto. Tras subir al trono a los veintitantos años, gobernó Egipto durante más de seis décadas. Se le recuerda por haber sido un gran líder militar y por el extenso programa de obras que instituyó. También se le recuerda por haber levantado una nueva capital, Pi-Ramsés. Algunos historiadores creen que Ramsés es el faraón que aparece en la historia bíblica de Moisés.

Rasgo exclusivo

Constructores de monumentos: +20% a la velocidad a la que se producen las Maravillas.



Unidad exclusiva

Carro de guerra

Sustituye al Arquero en carro



Edificio exclusivo

Tumba

Sustituye al Monasterio

Estados Unidos de América



Estados Unidos de América es una “superpotencia mundial” (lo que quiere decir que tienen armas capaces de destruir el planeta entero). Es una civilización relativamente joven que se formó en el siglo XVIII, casi se autodestruyó en el XIX y se convirtió en la civilización dominante militar, tecnológica, cultural y económicamente en el XX. A ver qué consiguen hacer en el siglo XXI.

Líder: George Washington (1732 – 1799 d. C.)



George Washington fue uno de esos hombres extraordinarios que vivieron en las colonias norteamericanas a finales del siglo XVIII. Aunque no fue tan beligerante como John Adams, tan imaginativo como Benjamin Franklin, ni tan astuto como Thomas Jefferson, supo liderar a los suyos en tiempos de guerra y de paz. Contra todo pronóstico, obtuvo la victoria con el ejército continental y logró la independencia de su país.

A George Washington se le conoce por muy buenas razones como el “Padre de los Estados Unidos”. Mostraba una gran eficiencia y un gran valor al enfrentarse a la adversidad y conseguía hacer que los hombres quisieran morir por él. Es probable que, sin Washington, Estados Unidos no hubiera llegado a existir.

Rasgo exclusivo

Destino manifiesto: Aumenta la Visual de la unidad y reduce el coste de las casillas.



Unidad exclusiva **Miliciano**

Sustituye al Mosquete



Unidad exclusiva **Bombardero B17**

Sustituye al Bombardero

Francia



Está ubicada en Europa occidental y sus fronteras limitan con siete países europeos, el océano Atlántico, el Canal de la Mancha y el mar Mediterráneo. Francia es, desde hace mucho tiempo, una de las grandes potencias políticas, militares y culturales de Occidente.

Nacida de la ocupación romana y unificada por primera vez por Carlomagno y el Sacro Imperio Romano, Francia alcanzó la cúspide de su poder militar bajo el brillante general Napoleón Bonaparte, tras la catástrofe provocada por la Revolución Francesa. Durante diez años, Francia combatió contra las fuerzas unidas de Europa, tanto en grupo como por separado. Sus ejércitos contaban éxito tras éxito por todo lo ancho de Europa con impresionantes hazañas de guerra, aunque no lograron salir victoriosos.

Hoy en día, Francia es una de las primeras potencias de la Unión Europea. Es una de las capitales culturales del planeta. Su comida, su vino y su arte han conquistado al mundo que su emperador no consiguió dominar.

Líder: Napoleón Bonaparte (1769 – 1821 d. C.)



Es prácticamente imposible pasar por alto el genio militar de Napoleón Bonaparte. Movía sus tropas con pasmosa rapidez y siempre sabía dónde debía atacar para infligir el máximo daño. En lo referente a su país, fue un administrador capaz y un imaginativo gobernante, y Francia floreció bajo su mando (hasta que las incesantes guerras en las que la embarcó minaron sus fuerzas y su espíritu combativo). General de infantería hasta la médula, nunca pudo crear una armada capaz de plantar cara en serio al dominio

británico de los océanos, debilidad que acabó destruyéndolo. Si hubiera existido un paso de tierra entre Inglaterra y Europa, posiblemente ahora se hablaría francés en Piccadilly Circus.

Rasgo exclusivo

Antiguo Régimen: Proporciona +1 a Cultura por ciudad hasta que se descubra la Máquina de vapor.



Unidad exclusiva

Legión Extranjera

Sustituye a la Infantería



Unidad exclusiva

Mosquetero

Sustituye al Mosquete

Grecia



Es difícil cuantificar el impacto que Grecia ha tenido en la cultura occidental y en la historia. La Grecia Clásica vio nacer a algunos de los mejores artistas, filósofos, científicos, historiadores, dramaturgos y guerreros que el mundo ha conocido. Los guerreros y los colonos griegos expandieron su cultura a lo largo del Mediterráneo, y llegaron hasta el Lejano Oriente. Los romanos, herederos de Grecia, propagaron la cultura helénica por toda Europa, y desde allí cruzó los océanos y llegó al Nuevo Mundo.

Los griegos fueron los autores de un sorprendente número de inventos y descubrimientos, como la primera representación teatral, la codificación de la historia y los tratados filosóficos. A ellos debemos el primer espectáculo deportivo del que se tiene constancia, el primer poema y el primer edificio dedicado al teatro. En política, los griegos son los autores de la primera democracia y de la primera república. La influencia griega ha llegado hasta nuestros días: los médicos siguen realizando el juramento hipocrático y los arquitectos todavía se inspiran en las formas clásicas griegas. En cierto modo, la civilización occidental solo es una evolución de la griega.

Líder: Alejandro Magno (356 – 323 a. C.)



Alejandro el macedonio es, sin duda, uno de los grandes líderes militares de todos los tiempos. A lo largo de 17 breves años condujo a su ejército de victoria en victoria en Europa, Asia, África y Oriente Medio, conquistando todas las civilizaciones a su paso. Pero sus conquistas permitieron la expansión de la cultura helénica por la mayor parte del mundo conocido, y el griego se convirtió en el idioma de la cultura, el arte y las ciencias durante los siglos venideros.

Quitando quizás a un par de líderes religiosos, ningún hombre ha tenido tanta influencia en la civilización occidental como Alejandro Magno.

Rasgo exclusivo

Liga Helénica: La Influencia con una ciudad-estado decae a la mitad de la velocidad normal y se recupera al doble de velocidad.



Unidad exclusiva **Caballería de los Compañeros**

Sustituye al Jinete



Unidad exclusiva **Hoplita**

Sustituye al Lancero

Imperio Otomano



El Imperio Otomano nació en Anatolia (en la actual Turquía) a últimos del siglo XIII. Se expandió por tres continentes y prosperó durante unos seis siglos. Durante su punto álgido, el Imperio Otomano se enfrentó a toda Europa y la derrotó. Conquistó Persia, Egipto y el norte de África, por no hablar de una buena parte de los Balcanes. Destruyó al Imperio Bizantino. A pesar de no ser muy conocido en Occidente, este poderoso imperio se merece un sitio de honor junto a Arabia, Gran Bretaña y, por supuesto, Roma.

Líder: **Solimán el Magnífico** (1494 – 1566 d. C.)



Solimán I, conocido como "el Magnífico", "el Legislador" y el "Gran Turco", fue califa del Islam y sultán del Imperio Otomano, y llevó las riendas del poder desde 1520 hasta su muerte, en 1566. Durante su reinado, Solimán expandió enormemente el territorio del imperio, ganándose el temor (y la admiración inconfesa) de los líderes de Europa, África, Asia y Oriente Medio.

En el momento de su muerte, ya era famoso en todo el mundo. En Europa lo envidiaban por su increíble fortuna, pues sus magníficas arcas contenían más riquezas de las que jamás había tenido un líder de la historia. Fue admirado por sus logros militares y respetado por el trato justo a aquellos de sus súbditos que no eran musulmanes.

Casi todo el mundo (cristianos y musulmanes por igual) estuvo de acuerdo en que se merecía el título de "el Magnífico".

Rasgo exclusivo

Corsarios bárbaros: Al destruir una unidad naval bárbara, hay un 50% de probabilidades de que se una a ti y de ganar 25 de Oro.



Unidad exclusiva

Jenízaro

Sustituye al Mosquete



Unidad exclusiva

Cipayo

Sustituye al Lancero montado

India



La República de la India es el segundo país más poblado del mundo y la democracia con más habitantes. Es una tierra de grandes contrastes: dueños de grandes fortunas conviven con los pobres más desamparados; hay ciudades de alta tecnología y pueblos primitivos; en ella encontramos belleza e inmundicia, sueños y desesperanza. Es una de las civilizaciones más antiguas del planeta y un pueblo con una profunda fe y una energía arrebatadora. Tras resurgir de la sombra de Gran Bretaña y haber sobrevivido a la terrible pérdida de la gente y la tierra que hoy en día forman Paquistán, la India está recuperando de nuevo su merecido lugar entre las principales potencias mundiales.

Líder: **Gandhi** (1869 – 1948 d. C.)



Mohandas Gandhi fue un patriota indio que lideró el movimiento independentista de resistencia pacífica contra el gobierno imperial británico durante la primera mitad del siglo XX. Fue el pionero de la "satyagraha", la resistencia a la tiranía a través de la desobediencia civil generalizada, una estrategia con la que sacó gran partido frente al rajá británico. Hoy Gandhi es uno de los grandes personajes de la historia de la humanidad. Fue un valiente e incansable defensor de la justicia y la ética; en Sudáfrica luchó por los derechos de los maltratados con tanta intensidad como en la India. También ha pasado a la historia como un astuto líder político que organizó una campaña de independencia contra uno de los imperios más poderosos que el mundo ha visto. Martin Luther King dijo de él: "Cristo nos dio los objetivos y Mahatma Gandhi, la táctica".

Rasgo exclusivo

Crecimiento poblacional: La Infelicidad por la cantidad de ciudades se dobla y la Infelicidad por número de ciudadanos se reduce a la mitad (lo mejor es construir pocas ciudades, pero muy grandes).



Unidad exclusiva

Elefante de guerra

Sustituye al Arquero en carro



Edificio exclusivo

Fuerte mogol

Sustituye al Castillo

Inglaterra



Inglaterra se encuentra en Gran Bretaña, una “isla verde y agradable” de la costa occidental europea. Es el miembro más grande de la entidad política llamada Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte. Históricamente ha sido un pueblo de marineros que, durante buena parte de los últimos quinientos años, ha utilizado su armada incomparable para proyectar su poder en Europa y el resto del mundo.

La reina Isabel fundó la primera colonia británica en el Nuevo Mundo, y su poderosa armada protegió los intereses nacionales a lo largo de todo el orbe. Los primeros intereses coloniales de Inglaterra estaban ubicados en el Caribe y América del Norte, pero más tarde se extendieron a Asia y el Pacífico sur. Gran Bretaña terminaría dominando todo el subcontinente indio, la “Joya de la corona británica”.

A finales del siglo XVIII, tras una revolución larga y complicada, cedió el control de Norteamérica a las Trece Colonias que más tarde conformarían los Estados Unidos de América. Aunque fue un revés para el prestigio británico, su imperio siguió expandiéndose y, a principios del siglo XX, englobaba una cuarta parte de la población y la superficie terrestre: era el más extenso y poderoso de la historia. Aunque Gran Bretaña perdió la mayor parte de su imperio tras los encarnizados enfrentamientos de la Primera y Segunda Guerra Mundial, el país ha recuperado desde entonces gran parte de su energía y orgullo. A principios del siglo XXI, Gran Bretaña sigue siendo una potencia poderosa tanto a nivel europeo como mundial.

Líder: **Reina Isabel I** (1533 – 1603 d. C.)



Isabel I fue una mujer extraordinaria que vivió en un momento histórico extraordinario. Hermosa, inteligente y tan dura como la roca, prosperó gobernando en una época en la que la mayoría de las mujeres eran poco más que un mueble. Nacida con un instinto de supervivencia infalible y con cierto gusto por autopromoción, su carisma personal y su valor no tienen nada que envidiar a los más fuertes gobernantes de la Historia. No hay palabras que puedan describirla mejor que las que pronunció ella misma: “Sé que tengo el cuerpo de una débil mujer, pero mi corazón y mi estómago son los de un rey”.

Rasgo exclusivo

Imperio donde nunca se pone el sol: +2 PM a todas las unidades navales transoceánicas.



Unidad exclusiva

Saetero

Sustituye al Ballestero



Unidad exclusiva

Buque de guerra

Sustituye a la Fragata

Japón



Las islas de Japón emergieron por la inimaginable violencia de las placas tectónicas, pues la placa del Pacífico converge en ese lugar con la euroasiática. El resultado es una tierra montañosa de gran belleza y peligros, donde la gente vive y medra en un estrecho corredor entre los volcanes y el mar.

Durante gran parte de su historia, Japón ha estado dividido en pequeños reinos que gastaban enormes cantidades de tiempo, energía y esfuerzo en hacerse la guerra entre ellos. La traición, así como el engaño, la puñalada en la espalda y los asesinatos a sangre fría estaban a la orden del día. La violencia provocó el levantamiento de la clase guerrera profesional conocida como Samurái, y terminó solo cuando el gran Oda Nobunaga y su heredero unificaron el país durante los siglos XVI y XVII. En la era moderna, Japón ha sobrevivido a la indescriptible catástrofe de la Segunda Guerra Mundial, a un ataque nuclear y la ocupación occidental, convirtiéndose en una de las grandes potencias económicas y culturales de finales del siglo XX y principios del XXI.

Líder: Oda Nobunaga (1534 – 1582 d. C.)



Oda Nobunaga fue un señor de la guerra japonés del siglo XVI. Fue un general brillante y un político astuto (y uno de los primeros en adoptar nuevas tecnologías), y luchó con uñas y dientes por dominar casi la mitad de Japón. Sus dos tenientes, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Iyeyasu, completarían su labor tras la muerte del general. Nobunaga era un hombre brutal que vivió en tiempos brutales. Al ayudar a unificar Japón, puso fin a las atroces guerras que habían asolado el país durante más de un siglo.

Rasgo exclusivo

Bushido: El Ataque y la Defensa de las unidades permanecen en plena forma, aunque hayan recibido daño.



Unidad exclusiva Samurái

Sustituye al Soldado con espada larga



Unidad exclusiva Zero

Sustituye al Caza

Persia



Nacido en el 559 d. C tras una fructuosa rebelión contra los medos, el Imperio Persa de los aqueménidas sobrevivió y medró en un entorno peligroso durante cerca de 200 años. En su punto álgido, dominó las tierras desde la India hasta Egipto y desde Irán hasta los Balcanes. Era un imperio torpe y desmañado que englobaba tres continentes, con ciudadanos que hablaban decenas de idiomas distintos. En el mejor de los casos, los reyes aqueménidas fueron grandes legisladores que trataron a sus súbditos con clemencia y justicia, interfiriendo lo mínimo posible con los asuntos internos de sus provincias vasallas mientras éstas se comportaran. En el peor, fueron unos abusones incompetentes y arteros.

En cualquier caso, no hay duda de que los reyes aqueménidas eran unos supervivientes. Doscientos años es mucho tiempo para que una sola familia se mantenga en el poder. Si no hubieran sido vecinos de Alejandro y Filipo de Macedonia, dos de los grandes líderes militares de la Historia mundial, es posible que hubieran sobrevivido otros 100 años. Alejandro Magno era un caudillo y líder excepcional, pero su propio imperio apenas sobreviviría un año a su muerte.

Líder: Darío I (550 – 486 a. C.)



Darío I, hijo del sátrapa de Partia, asumió por la fuerza el trono a la muerte de Cambises II en el 522 a. C. Fue un genio administrativo que reorganizó el Imperio Persa, que se encontraba en plena expansión, potenció su riqueza y poder, y realizó grandes construcciones. Construyó caminos, reorganizó las provincias y el gobierno persa, aseguró las fronteras del imperio y generalmente trató a sus súbditos tan bien o mejor que los gobernantes de aquellos tiempos. Aunque no debe su gran fama a las hazañas militares, libró con éxito algunas campañas contra enemigos internos y externos.

Rasgo exclusivo

Legado de los aqueménidas: Las Edades de Oro duran un 50% más. Las unidades reciben una bonificación al Movimiento y una bonificación de +10% a la Defensa durante una Edad de Oro.



Unidad exclusiva

Inmortal

Sustituye al Lancero



Edificio exclusivo

Corte del sátrapa

Sustituye al Banco

Roma



El Imperio Romano es la entidad política más excepcional y longeva de la civilización occidental. Se fundó alrededor del siglo VIII a. C. y partes del mismo sobrevivieron hasta el siglo XIV d. C. Los romanos fueron grandes innovadores en muchas áreas y no tenían ningún problema en apropiarse de las buenas ideas que encontraban en otras culturas.

También eran un pueblo guerrero. En la cúspide de su poder, gobernaron un imperio que cubría gran parte de Inglaterra, toda Europa occidental, el norte de África, Egipto, Grecia y Oriente Medio y Próximo. Durante su largo reinado en Europa y el Mediterráneo, los romanos moldearon gran parte de la cultura occidental, así como el derecho, el arte, la arquitectura, la religión, el lenguaje y la guerra.

Líder: César Augusto (63 a. C. – 14 d. C.)



Nacido Cayo Octavio, Augusto se convertiría en el primer (y quizá el más grande) de los emperadores romanos. Acabó con un siglo de guerras civiles e inauguró doscientos años de Pax Romana, además de una edad de oro de la literatura y la cultura romanas. Durante el largo reinado de Augusto, Roma prosperó y logró dominar la cuenca del Mediterráneo. Las medidas que tomó hicieron funcionar al imperio como la seda, tanto que Roma seguiría gobernando todo el mundo conocido durante casi dos siglos sin

guerras importantes ni graves amenazas a su supervivencia. Pocos líderes históricos pueden presumir de ello.

Rasgo exclusivo

Gloria de Roma: Bonificación de +25% a la Producción para construir edificios (en otra ciudad) que ya hayan sido construidos en la capital.



Unidad exclusiva

Balista

Sustituye a la Catapulta



Unidad exclusiva

Legión

Sustituye al Soldado con espada

Rusia



Como una vez dijo Winston Churchill: "Rusia es un acertijo, envuelto en un misterio, dentro de un enigma". Es parte de Europa y de Asia, pero no pertenece a ninguna. Es rica en recursos naturales, aunque su pueblo ha sido pobre y oprimido históricamente. La han invadido y tomado los godos, los hunos, los mongoles, los franceses y los alemanes, y sigue siendo Rusia. Ha sido una superpotencia y un estado casi fallido, una monarquía, una dictadura comunista y una democracia. Y todo ello en menos de cien años. Sin duda, Rusia es una de las civilizaciones más fascinantes de toda la historia de la humanidad.

Líder: Catalina la Grande (1729 – 1796 d. C.)



Catalina la Grande gobernó Rusia durante la segunda mitad del siglo XVIII. Fue ella quien supervisó la gran expansión del Imperio Ruso, que se adueño de miles de kilómetros cuadrados gracias a conquistas militares y diplomáticas. Fue una mujer hermosa e inteligente que sedujo a las mejores mentes europeas y convirtió su corte en uno de los centros de la ilustración y el pensamiento del continente. Aunque nació en Alemania, a Catalina se la considera entre los mejores gobernantes de la historia rusa. Al igual que la reina Isabel I de Inglaterra, Catalina demostró que una mujer puede tener la suficiente inteligencia y entereza para dirigir un gran país.

Rasgo exclusivo

Madre Rusia: Los recursos proporcionan +1 a la Producción y se consigue el doble de Uranio, Caballos y Hierro.



Unidad exclusiva

Cosaco

Sustituye a la Caballería



Edificio exclusivo

Krepost

Sustituye a los Cuarteles

Siam



Ubicada en el sudeste asiático, entre Myanmar, Laos, Camboya y Malasia, Siam (la actual Tailandia) tiene una larga y documentada historia. Es una tierra bella y misteriosa de bosques oscuros y montañas antiguas, y ha visto ocupaciones y revoluciones, inundaciones y hambrunas, y el auge y la caída de imperios. Occidente sigue teniendo una idea idealizada de Siam, causada en gran parte por el entretenido, aunque incorrecto, musical "El Rey y yo". La realidad es mucho más interesante y tiene menos refinamientos provenientes de encantadoras institutrices inglesas. De hecho, el gran triunfo de Siam ha consistido en evitar la dominación colonial europea, al contrario de los demás países del sudeste asiático.

Líder: **Ramkhamhaeng** (1240 – 1298 d. C.)



En 1278, un príncipe llamado Ramkhamhaeng heredó un pequeño reino de escasa importancia, Sukhothai. En 20 años, gracias a una brillante combinación de genio militar y sagacidad diplomática, expandió las fronteras de su país y su influencia hasta cubrir gran parte del sudeste de Asia. Hoy en día se ve a Ramkhamhaeng como un gran líder y el primero en reinar en un Siam unido.

Rasgo exclusivo

Hijos del Padre Estado: Los Alimentos y la Cultura recibidos de las ciudades-estado amistosas aumentan en un 50%.



Unidad exclusiva

Elefante de Naresuan

Sustituye al Caballero



Edificio exclusivo

Wat

Sustituye a la Universidad

Songhai



El Imperio de Songhai fue una civilización que floreció en el oeste de África durante los siglos XVI y XVII. Los songhai aparecieron por vez primera cerca de la ciudad de Gao, que era vasalla del Imperio de Malí. A principios del siglo XIV, los songhai consiguieron independizarse de Malí y, durante los dos siglos siguientes, se expandieron hasta terminar por convertirse en el mayor imperio de la historia africana. Al igual que el Imperio Azteca, cayó a manos de una relativamente pequeña banda de invasores armados con tecnología bastante más avanzada. Esta es una lección importante para todo el que juegue a *Civilization*: Nunca te llesves un cuchillo a un tiroteo. Llévate un fusil de asalto y un bombardero invisible.

Líder: Askia (alrededor de 1440 – 1538 d. C.)



Askia Mohamed I, también llamado Mohamed Ture (reinó desde 1493 hasta 1528), unificó el control de la zona central del oeste de Sudán a manos de un único Imperio de Songhai, el más extenso de la historia africana. Aunque luchó en varias campañas militares, es más famoso por reorganizar, modernizar y aportar estabilidad a los songhai. Su reino se ve como una auténtica edad de oro en el oeste africano.

Rasgo exclusivo

Caudillo de los ríos: Recibe el doble de la cantidad normal de Oro al destruir un Campamento bárbaro y al saquear ciudades. Las unidades embarcadas se pueden defender.



Unidad exclusiva **Caballería mandekalu**

Sustituye al Caballero



Edificio exclusivo **Mezquita piramidal de adobe**

Sustituye al Templo

MODO MULTIJUGADOR DE CIVILIZATION V

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, haz clic en 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. Haz clic en una partida cualquiera para unirse. Si no encuentras ninguna partida (o ninguna que te interese) puedes hacer clic en "Alojar partida" para crear la tuya propia. Haz clic en el botón "Actualizar" para actualizar la lista de partidas disponibles.

Si eliges "Alojar 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 este tema) o volver al buscador para ver de nuevo la lista de partidas disponibles. Selecciona "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 éstos ya están listos para jugar. Un jugador de la IA aparecerá con el nombre "IA", mientras que los demás jugadores aparecerán con el nombre de usuario de Steam. Ten en cuenta que, si dos o más jugadores seleccionan la misma civilización y el mismo líder, el juego cambiará el color del equipo del líder duplicado para evitar cualquier posible confusión.

Cuando todos los jugadores hayan hecho clic en "Listo", el anfitrión puede seleccionar "Iniciar juego" para empezar la partida.



Partidas en Internet/Steam

Las partidas multijugador a través de Internet se alojan en Steam a través de la cuenta usada por el jugador durante la instalación del juego.

Auto-matchmaking y búsqueda de partidas

Las partidas en Internet cuentan con la opción de auto-matchmaking: tras configurar tus opciones y elegir el tipo que partida que quieres jugar, Steam intentará conectarte directamente con otros jugadores que estén buscando el mismo tipo de partida que tú. Si existe una de este tipo, te llevará directamente a la sala de comunicaciones, donde podrás escoger tu civilización y tu líder.

Si no hay ninguna partida disponible, puedes elegir entre buscar una partida en Internet o alojar tu propia partida, siguiendo los mismos pasos que para una partida LAN.



Lista de amigos

Tu lista de amigos en Steam está disponible cuando alojas una partida multijugador en Internet. En la sala de comunicaciones puedes elegir a un amigo de la lista e invitarlo directamente a cualquier partida que estés alojando. Esta persona recibirá una notificación a través de Steam.

Chat



Puedes charlar con otros jugadores durante el proceso de configuración y durante la partida. En la pantalla de la sala de comunicaciones puedes usar la ventana de chat que aparece en la parte inferior para escribir a todos los jugadores.

Durante el juego, puedes elegir entre charlar con todos los jugadores o solo con un jugador específico cada vez, permitiendo así conversaciones privadas, intercambios o alianzas. Para abrir el panel de charla durante el juego, haz clic en el botón "Abrir chat" en la esquina derecha de la

interfaz. Pulsa el botón "Cerrar chat" cuando hayas acabado para que desaparezca el panel.

La voz sobre IP (VOIP) se proporciona gracias a la función de superposición de Steam, que te permite hablar directamente con otros jugadores por un micrófono.

Alojar, guardar y cargar partidas.

Al alojar una partida, puedes guardar tus 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 abandona (por la razón que sea), la partida intentará pasar los controles de alojamiento a otro jugador.



Tamaños de las partidas y de los mapas

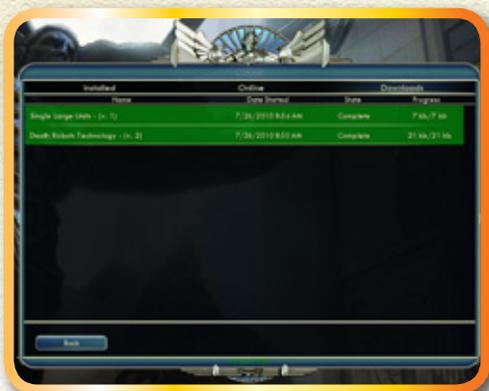
El número de espacios disponibles para jugadores en una partida multijugador está limitado por defecto al tamaño elegido del mapa.

Mapas de juego disponibles por defecto:

Tamaño del mapa	Número de jugadores	Número de ciudades-estado
Duelo	2	4
Diminuto	4	8
Pequeño	6	12
Estándar	8	16
Grande	10	20
Enorme	12	24

Si faltan jugadores para completar todos los espacios libres, se generarán jugadores de la IA para cubrir los puestos.

“MODS”



Civilization V se ha diseñado desde el principio pensando en los creadores de “mods”, y ahora es más fácil y accesible crear esos “mods” en *Civilization*. Incluso si no estás interesado en crear uno (todavía), puedes encontrar rápida y fácilmente “mods” creados por otros jugadores, descargarlos e instalarlos. Y todo desde dentro del juego. Crear “mods” y jugarlos nunca ha sido tan divertido.

Selecciona el botón “Mods” en el menú principal para entrar en la pantalla de “mods” (deberás aceptar el acuerdo durante el proceso). Desde aquí, podrás escoger entre comenzar una partida usando los “mods” que hayas descargado e instalado previamente (más adelante se verá más información). También puedes buscar nuevos “mods” disponibles.

BÚSQUEDA, DESCARGA Y CLASIFICACIÓN

Haz clic en “Examinar mods” para abrir el buscador de “mods”. La lista mostrará los que ya hayas descargado e instalado, y si se encuentran o no activos. Haz clic en el botón de activación para activar o desactivar un “mod” que hayas descargado. Y sí, puedes tener activados más de uno a la vez.

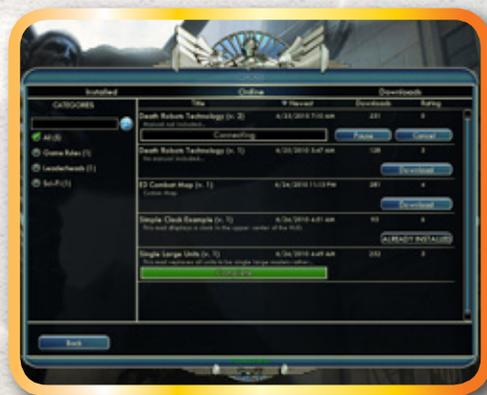
Pulsa el botón “En línea” para abrir el buscador de “mods” y ver todos los que hay disponibles para descargar. Aquí podrás filtrarlos por categorías, buscar por palabra clave, por fecha de subida, por número de descargas o por clasificación del jugador.

Haz clic en un “mod” para obtener más información, ver capturas de pantalla o descargarlo. La descarga de “mods” es gratuita y anónima, y no necesitas acceder a ninguna cuenta para hacerlo.

Cuando hayas jugado alguno, podrás valorarlo para que otros jugadores tengan una idea de cómo es. Solo tienes que pulsar el botón “Me gusta” en la página de cualquier “mod” para valorarlo. La valoración también es anónima y no requiere ninguna información de cuenta.

XML

La manera más fácil de acceder a la herramienta de “modding” se encuentra disponible para cualquiera que tenga acceso a un procesador de textos. Si puedes mecanografiar, puedes crear “mods”. Los archivos XML (Extensive Markup Language) contienen toda la información fundamental del juego, como todos los diálogos de Napoleón o cuánto



“MODS” PARA UN JUGADOR

Haz clic en “Un jugador”, en el menú de “mods”, para obtener una lista con las opciones disponibles para jugar un “mod” de un jugador. Puedes jugar un mapa personalizado específico, cargar una partida guardada o crear una nueva partida personalizada usando “mods”.

Actualizaciones automáticas para “mods”

El juego buscará automáticamente actualizaciones para los “mods” que tengas instalados y que estarán disponibles en el buscador de “mods”. Estas actualizaciones se descargarán y se aplicarán automáticamente si cuentas con una conexión activa a Internet.



CRÉDITOS

FIRAXIS GAMES

Equipo de diseño

Creador original de Civilization

Sid Meier

Diseñado por

Jon Shafer

Diseño adicional y jugabilidad

Ed Beach

Scott Lewis

Equipo de producción

Productor

Dennis Shirk

Productor asociado

Lisa Miller

Producción adicional

Clint McCaul

Michelle Menard

Guionistas

Michelle Menard

Paul Murphy

Equipo de programación

Jefe de programación

Brian Wade

Jefe de sistemas

Tim Kipp

Jefe de IA y mecánica del juego

Ed Beach

Jefe de gráficos

Dan Baker

Jefe de interfaz

Marc Meyer

Jefe de herramientas

Bart Muzzin

Jefes de multijugador

Jonathan Tanner

Justin Randall

Programadores del sistema de juego/IA

Scott Lewis

Programadores de sistemas

Dom Cerquetti

Ken Grey

Greg Osefo

Don Wuenschell

Programadores de gráficos

Joshua Barczak

John Kloetzli

Marc Meyer

Kiran Sudhakara

Marek Vojtko

Marc Olano

Programadores del modo multijugador

Todd Smith

Programadores de "modding"

Shaun Seckman

Programadores de herramientas

Eric Jordan

Scott Ramsey

Sergey Tirapolsky

Programadores adicionales

Justin Boswell

Dan Goodman

Katie Hirsch

Steve Houchard

Michelle Menard

Daniel Selnick

Bob Thomas

Equipo de gráficos

Jefe de gráficos

Dorian Newcomb

Supervisor de animación

Chris Hickman

Jefe de animación

Alex Kim

Dirección de personajes

Brian Busatti

Jefe de estructuras

Arne Schmidt

Jefe de unidades

Tom Symonds

Jefe de interfaz

Russell Vaccaro III

Jefe de efectos

Todd Bilger

Grafista del terreno principal

Steve Egrie

Artistas

Aaron Anderson

Jerome J Atherholt

Michael R Bates

Kevin Bradley

Brian Busatti

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Nathan Gordon

Arthur Gould

Jason Guy

David Jones

Suzana Kilic

Alex Kim

Jonathan Mack

Gregory Marlow

Ryan Murray

Jason Pastrana

Dan Perry

Brian Theodore

Gráficos conceptuales

Marc Hudgins

Sang Han

Gráficos adicionales

Erik Ehoff

Ed Lynch
Piero Macgowan
Jack Snyder
Art Wiesen

Película de introducción

Digic Pictures

Guión de la película de introducción

Paul Murphy

Equipo de sonido

Coordinador del departamento de sonido

Michael Curran

Diseñadores de sonido

Michael Curran
Paul Heitsch
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Ian Smith

Música

Michael Curran
Geoff Knorr

Música adicional

Paul Heitsch
Roland Rizzo
Ian Smith

Configuración de las letras de la música

Michelle Menard

Programadores de sonido

Dom Cerquetti
Ken Grey
Don Wuenschell

Equipo de control de calidad

Coordinador de control de calidad

Scott Wittbecker

Jefe de control de calidad

Grant Frazier

Pruebas

Michael Argo
Justice Avery
Matthew Beach
David Cerny
Daron Carlock
Jim Crawley
Pat Glascoe
Mike Lemon
Patrick Miller

Grupo de pruebas Frankenstein

Abyss
ainwood
AlazkanAssassin
arcan
bernie14
Bob Thomas
bobT
C.Roland
ChrisWithers
claudelu
colonelmustard
dacole
Dale
DanQ
danthrax
Dominae
ekmek
freakmon
GeneralMatt
Gogf
Grey Fox
Gyathaar
Hugin
Impaler[Wrg]
jdog5000
jmoskie
jobe
Kael
karadoc
KillerClowns
Locutus
loki1232

Lord_Phan
magnus333
Meredith
Ming
monoha
Nikis-Knight
Nikolai
Nolan
notyoueither
OgreBG
Opera
Peachrocks
Pfeffersack
Primax
rah
robin-uiowa
Scott-DTA
seZereth
SirPartyMan
snafusmith
snoopy369
Solver
TheMeInTeam
totallycres
Valkrionn
Velociryx
vondrack
WarningU2
Wilboman
xienwolf
yin26
Ztaesek

Directivos de Firaxis

Presidente ejecutivo

Steve Martin

Director creativo

Sid Meier

Directores de estudio gráfico

Seth Spaulding
Steve Ogden

Director de desarrollo del software

Steve Meyer

Productor ejecutivo

Barry Caudill

Director de marketing

Kelley Gilmore

Asociado de marketing

Peter Murray

Director de RR. HH.

Shawn Kohn

Coordinador de oficina

Donna Milesky

Coordinador de tecnología de la información

Josh Scanlan

Técnico de información

Matt Baros

Proyectos especiales

Susan Meier

Servicio técnico de AMD

Steve Bell

Bill Bilodeau

Thomas Fortier

Servicio técnico de Nvidia

Evan Hart

Brian Harvey

Servicio técnico de Intel

Yannis Minadakis

Michael Katz

Aaron Davies

Servicio técnico de Valve

John Bartkiw

Chris Boyd

Neil Kaethler

Alfred Reynolds

Jason Ruymen

Gamespy

Drew Curby

Andrew Textor

Fork

Efectos visuales gracias a Fork Particle

Servicio técnico de Microsoft

Chuck Walbourne

Fotógrafo aéreo

Steve Lowther

Agradecimientos especiales

Joanne Miller

A nuestros familiares y amigos.
¡Gracias por vuestra paciencia y vuestro apoyo!

Publicado por 2K Games 2K Games es una división de 2K, un sello editorial de Take-Two Interactive Software.

2K PUBLISHING

Presidente

Christoph Hartmann

Director

David Ismaier

Vicepresidente de desarrollo del producto

Greg Gobbi

Director de desarrollo del producto

John Chowanec

Directora de operaciones del área pública

Kate Kellogg

Director de producción creativa

Jack Scalici

Coordinador sénior de producción creativa

Chad Rocco

Coordinadora de música & Licencias de música

Lydia Jenner

Productor

V. Garrett Bittner Jr.

Producción auxiliar

Tiffany Nagano

Ben Chang

Ayudantes de producción

Casey Cameron

Andrew Dutra

Shawn Martin

VP sénior de marketing

Sarah Anderson

Vicepresidente de marketing

Matt Gorman

Vicepresidente de marketing internacional

Matthias Wehner

Director de marketing

Tom Bass

Director global de relaciones públicas

Markus Wilding

Coordinador sénior de relaciones públicas

Charlie Sinhaseni

Coordinadora de relaciones públicas

Jennie Sue

Relaciones públicas internacionales & ayudante de marketing

Erica Denning

Coordinador de eventos globales

Karl Unterholzner

Directora de gráficos, servicios creativos

Lesley Zinn

Director de la web

Gabe Abarcar

Diseñador web

Seth Jones

Coordinador sénior, marketing interactivo

Elizabeth Tobey

Coordinador de la comunidad

Greg Laabs

Directora, producción de marketing

Jackie Truong

Ayudante de producción de marketing

Ham Nguyen

Director de tecnología

Jacob Hawley

Vicepresidente de desarrollo empresarial

Kris Severson

Vicepresidente de ventas y licencias

Steve Glickstein

Estrategia de ventas y dirección de licencias

Paul Crockett

Vicepresidente consejero

Peter Welch

Director de operaciones

Dorian Rehfield

Director de análisis y planificación

Phil Shpilberg

Coordinador de producción de vídeo

J. Mateo Baker

Editor de vídeo

Kenny Crosbie

Editor de vídeo junior

Michael Howard

Especialista en licencias y operaciones

Xenia Mul

Director de medios del juego, promociones y relaciones

Shelby Cox

Coordinador asociado de marketing

Dawn Burnell

Control de calidad de 2K

Vicepresidente de control de calidad

Alex Plachowski

Coordinador de pruebas de control de calidad (Proyectos)

Grant Bryson

Coordinador de normalización

Alexis Ladd

Jefe de pruebas

Griffin Funk

Jefe de pruebas (equipo de apoyo)

Sean Manzano

Andrew Webster

Pruebas sénior

Rubén González

Sara Lane

Justin Waller

Equipo de control de calidad

Rick Alvarez

Chad Bert

Steve Capri

Ariel Ceballos

Alex Coleman

John Dickerson

Keith Doran

Anthony Franco

Andres Garcia

Ricky Hernandez

Jonathan Keiser

Davis Krieghoff

Jason Mitchell

Tyler Muelrath

Matthew Porter

Matt Priddy

Matt Proudfoot

Angie Ricci

Dio Rochino

Jess Sparks

Dung Trinh

Agradecimientos especiales

Lori Durrant

Todd Ingram

Chris Jones

Jana Kubanski

Eric Lane

Merja Reed

Jay Ruiz

Rick Shawalker

Madeleine St. Marie

2K Internacional

Director general

Neil Ralley

Coordinadora de marketing internacional

Lia Tsele

Coordinador del proyecto internacional

Warner Guinée

Coordinadora de RR. PP. internacionales

Emily Britt

**Ejecutivo de RR.PP.
internacionales**

Matt Roche

Licencias

Claire Roberts

**Coordinador de contenido del
sitio web**

Martin Moore

**Ayudante de marketing
internacional**

Tom East

**Desarrollo del
producto de 2K
International**

Productor internacional

Sajjad Majid

Coordinador de localización

Jean-Sebastien Ferey

**Ayudante del coordinador de
localización**

Arsenio Formoso

**Equipos externos de
localización**

Around the Word

Effective Media

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Herramientas de localización y
apoyo por XLOC Inc.

**Control de calidad
de 2K International**

**Coordinador de control de
calidad**

Ghulam Khan

**Supervisión de control de
calidad**

Sebastian Frank

Hugo Sieiro

Ingeniero de posproducción

Wayne Boyce

**Jefe del proyecto de
localización y control de
calidad**

Lena Brenk

**Técnicos de localización y
control de calidad**

Anthony Busselier

Alba Loureiro

Andreas Strothmann

Antonio Grasso

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Giovanni De Caro

Javier Vidal

Jose Minana

Karim Cherif

Luigi Di Domenico

Oscar Pereira

Stefan Rossi

Tirdad Nosrati

Elmar Schubert

Equipo de diseño

James Crocker

Tom Baker

Equipo internacional de 2K

Agnès Rosique

Alex Bickham

Ben Seccombe

David Halse

Fabrice Poirier

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Luis De La Camara Burditt

Olivier Troit

Sandra Melero

Simon Turner

Snezana Stojanovska

Stefan Eder

**Operaciones
internacionales de
Take-Two**

Anthony Dodd

Martin Alway

Cat Findlay

Nisha Verma

Robert Willis

Denisa Polcerova

2K Shanghai

Director general

Julien Bares

Director de producción

Liu Jing

Productores

Liu Shan

Ren Ye Qing

Director de gráficos

Yi Zheng

Grafista sénior

Li Ying Jun

Jefe de animación

Xu Jie

Animaciones

Yin Ji

Shen Yi Xin

Wu Xiao

Tang Yi Fan

Para acceder a la lista de
créditos completa de la música
de Civilization V, visita: [www.
civilization5.com/musiccredits](http://www.civilization5.com/musiccredits)

GRABACIÓN DE LA BANDA SONORA

ORIGINAL

Orquesta Filarmónica de Praga

Director - Andy Brick

Directores de orquesta - Rita
Čepurčenko & Miloš Jahoda

**Productor y contratista de música
orquestal** - Petr Pycha

Ingeniero de sonido - Jan
Kotzmann

Ingeniero auxiliar - Cenda
Kotzmann

Bibliotecario - Tomáš Kirschner

Director del coro - Stanislav Mistr

Primer violín

Rita Čepurčenko

Costin Anghelescu

Václav Dvořák

František Eret

Petr Typolt

Petr Hlaváč

Anna Jírovcová

Pavel Kutman

David Šroubek

Jiří Škoda

Eva Rohanová

Václav Riedlbauch

Hana Šimečková

Hana Kutmanová

David Voráč

Lucie Hůlová

Segundo violín

Libor Kaňka

Martin Pachner

Ludvík Sklenář

Jaroslav Kořán

Miroslav Kosina

Vlastimil Zeman

Anna Vaňková

Jindřich Vácha

Jiljí Teringer

Milan Machačka

Kateřina Gemrotová

Martin Šandera

Vlastimil Zeman

Martin Tupý

Viola

Zdeněk Zindel

Vladimír Bažant

Tomáš Duda

Oldřich Smola jun.

Alan Melkus

Jan Nykrýn

Stanislav Kodad

Eduard Vaníček

Vladimír Zajačik

Jiří Zajíc

Jindřich Moravec

Kamila Puteaney

Violonchelo

Miloš Jahoda

Jaroslav Matějka

Pavel Běloušek

Richard Žemlička

Petr Malíšek

Marek Elznic

Věra Anýžová

Petr Šporcl

Roman Stehlík

David Havelík

Contrabajo

Martin Zelenka

Michal Novák

Jan Buble

Lukáš Verner

Václav Hoskovec

Aleš Benda

Radomír Žalud

Jan Prokop

Flauta

Robert Heger

Martin Klimánek

Flautín

Jiří Skuhra

Oboe

Liběna Sequardtová

Jan Hodánek

Corno inglés

Monika Boušková

Clarinete

Jan Mach

Vlastimil Mareš

Clarinete bajo

Miroslav Plechatý

Fagot

Svatopluk Čech

Lumír Vaněk

Contrafagot

Petr Němeček

Trompa

František Langweil

Pavel Douba

Tomáš Kirschner

Petr Hernych

Trompeta

Marek Zvolánek

Svatopluk Zaal

Jan Fišer

Trombón

Jiří Novotný

František Zazvonil

Trombón bajo

Petr Čihák

Tuba

Karel Malimánek

Arpa

Stáňa Ramešová

Timbales

Svatopluk Čech ml.

Percusión

Miroslav Kejmar ml.

Jiří Svoboda

Ivan Hoznedr

Sopranos

Gražina Biernot

Andrea Soukupová

Marie Matějková

Martina Kritznerová

Věra Váchová

Romana Hýžová

Kateřina Kotešovcová

Darina Glatzová

Contraltos

Dana Sedmidubská

Štěpánka Pýchová

Michaela Štefáčková

Marie Šmaterová

Jana Dvořáková

Jana Drábková

Ludmila Hudečková

Romana Soukupová

Tenores

Petr Klíma

Bronislav Palowski

Tomáš Hinterholzinger

Luboš Moravec

Tomáš Fiala

Dušan Růžička

Viktor Byček

Michal Foršt

Bajos

Michal Krůšek

Tomáš Hanzl

Miroslav Vácha

Martin Vacula

Wouter Tukker

Jan Socha

Vladimír Hambálek

Jiří Sejpál

Actores

Narrador – Ángel Amorós

Hijo – Héctor Garay

Consejera asuntos exteriores –

Ana Jiménez

Consejera de Economía – Ana

Plaza

Consejero militar – Leopoldo

Ballesteros

Consejero de Ciencia – Carlos

Salamanca

Alejandro Magno – Miró de

Monteseppia

Askia Mohamed I – Mori Majid

César Augusto – Émile Khordoc

Catalina la Grande – Svetlana

Migdissova

Darío I – Yassin Alsalman

Gandhi – Avtar Sandhu

George Washington – Marcel

Jeanin

Harun Al-Rashid – Laith Marouf

Hiawatha – Kanentokon Hemlock

Moctezuma – Alfredo Camacho

Napoléon Bonaparte – Greg

Gobbi

Oda Nobunaga – Ryosuke Aoike

Otto Von Bismark – Heinz Becker

Reina Isabel I – Julia Lenardon

Ramsés II – George Saad

Ramkhamhaeng – Thon

Kongkaewpaisarn

Solimán el Magnífico – Onur

Aydemir

Wu Zetian – Rachel Lei Xie

Wave Generation, Inc.

Mezcla de diálogos originales, POP Sound

Tim West

Tim Hoogenakker

Dante Fazio

Grabación de diálogos originales, POP Sound

Brett Rothfeld

Anthony Vanchure

Stephen Selvaggio

Editor de diálogos

Garrett Montgomery

Mezcla de diálogos originales, Heavy Melody

Dave Fraser

Flautas norteamericanas contemporáneas proporcionadas por Ken Light, Amon Olorin Flutes

Masterización musical

Scott Metcalfe, Mind's Ear

Fox Studios

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

Agradecimientos especiales

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Jenn Kolbe

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Kate Ryan

Michele Shadid

Equipo de 2K IS

Jordan Katz

David Gershik

Equipo de ventas de Take-Two

Equipo de marketing de Take-Two

Seth Krauss

Equipo legal de Take-Two

Jonathan Washburn

Cindi Buckwalter

Alan Lewis

Meg Maise

Siobhan Boes

Jason Bergman
Brooke Grabrian
Thomas M. Olano
Access Communications
KD&E
VG Market
Rokkan
Art Machine
RDA
CivAnon.org
Gwendoline Oliviero



Efectos visuales gracias a Fork Particle



Se utiliza Granny Animation. Copyright ©1999-2010 de RAD Game Tools, Inc.

Civilization V 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 © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright © 2006-2010 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 comercialización, adecuación a un propósito determinado y no infracción. 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 otro tipo, derivada de, motivada por, o en relación con el Software, con su utilización o con cualquier otra operación con el mismo.

DIAGRAMAS Y TABLAS

TABLA DE POLÍTICAS

Nombre de la política	Rama	Época necesaria	Políticas necesarias	Efecto
Tradición				
Aristocracia	Tradición	No	No	+33% a la Producción cuando se construyen Maravillas.
Élite de terratenientes	Tradición	No	Aristocracia, Oligarquía	+33% a la tasa de crecimiento en la capital.
Legalismo	Tradición	No	No	-33% a la producción de Infelicidad en la capital.
Monarquía	Tradición	No	Oligarquía	El coste en Oro de la compra de tierras se reduce en un 50%.
Oligarquía	Tradición	No	No	+33% a la Fuerza de combate de las unidades dentro de las fronteras del imperio.
Tradición	Tradición	No	No	+1 a Alimentos por turno en la capital.
Libertad				
Ciudadanía	Libertad	No	No	+25% a la velocidad de creación de Trabajadores.
Gobierno colectivo	Libertad	No	No	Las ciudades recién fundadas empiezan con un 50% de los Alimentos necesarios para ganar su segundo ciudadano.
Libertad	Libertad	No	No	+50% a la velocidad de creación de Colonos.
Meritocracia	Libertad	No	Ciudadanía	+1 a Felicidad por cada ciudad comunicada con la capital.
Representatividad	Libertad	No	Ciudadanía	+1 a la Cultura en cada ciudad.
República	Libertad	No	Gobierno colectivo	+1 a la Producción en cada ciudad.
Honor				
Casta militar	Honor	No	Disciplina	-1 a Infelicidad por cada ciudad con guarnición.
Código del Guerrero	Honor	No	No	Un Gran general aparece fuera de la capital.
Disciplina	Honor	No	No	+15% a la Fuerza de combate de unidades que estén en una casilla adyacente a otras unidades militares.
Ejército profesional	Honor	No	Casta militar	El coste en Oro por modernizar unidades militares se reduce un 50%.
Honor	Honor	No	No	+25% de bonificación al combate contra Bárbaros, y se notificará la aparición de nuevos Campamentos bárbaros en el territorio que ya se haya descubierto.
Tradición militar	Honor	No	Código del Guerrero	Las unidades militares ganan el doble de PX en combate.
Devoción				
Devoción	Devoción	Época Clásica	No	+2 a Felicidad.
Libertad religiosa	Devoción	Época Clásica	Mandato del cielo y Reforma	Se ganan 2 políticas gratis.
Mandato del cielo	Devoción	Época Clásica	No	Se suma el 50% del exceso de Felicidad a la cantidad de Cultura producida por turno.

Nombre de la política	Rama	Época necesaria	Políticas necesarias	Efecto
Reforma	Devoción	Época Clásica	Religión organizada	Se entra inmediatamente en una Edad de Oro de 6 turnos.
Religión organizada	Devoción	Época Clásica	No	Se reduce en un 25% la cantidad de Felicidad necesaria para iniciar una Edad de Oro.
Teocracia	Devoción	Época Clásica	Religión organizada	-20% a la Infelicidad producida por la Población en las ciudades que no estén ocupadas.
Mecenazgo				
Diplomacia cultural	Mecenazgo	Época Medieval	Escolástica	Aumenta en un 100% la cantidad de recursos que regalan las ciudades-estado. La Felicidad por los recursos de lujo regalados sube un 50%.
Élite cultivada	Mecenazgo	Época Medieval	Estética, Escolástica	Las ciudades-estado aliadas te darán Grandes personajes de vez en cuando.
Escolástica	Mecenazgo	Época Medieval	Filantropía	Todas las ciudades-estado que sean aliadas proporcionarán una bonificación a Ciencia igual al 33% de lo que produzcan.
Estética	Mecenazgo	Época Medieval	No	El nivel mínimo de Influencia con todas las ciudades-estado es 20.
Filantropía	Mecenazgo	Época Medieval	No	+25% a la Influencia ganada por regalar Oro a las ciudades-estado.
Mecenazgo	Mecenazgo	Época Medieval	No	La Influencia con las ciudades-estado se deteriora un 25% más lento de lo normal.
Comercio				
Comercio	Comercio	Época Medieval	No	+25% al Oro producido en la capital.
Mercantilismo	Comercio	Época Medieval	Sindicalismo	Comprar elementos en ciudades cuesta un 25% menos de Oro.
Marina mercante	Comercio	Época Medieval	Tradición naval	+3 a la Producción en todas las ciudades costeras.
Proteccionismo	Comercio	Época Medieval	Mercantilismo	+1 a Felicidad por cada recurso de lujo.
Sindicalismo	Comercio	Época Medieval	No	Se reduce en un 20% el mantenimiento de Carreteras y Ferrocarriles.
Tradición naval	Comercio	Época Medieval	No	+1 al Movimiento y +1 a la Visual para las unidades de combate naval.
Racionalismo				
Humanismo	Racionalismo	Renacimiento	No	+1 a Felicidad por cada Universidad.
Laicismo	Racionalismo	Renacimiento	No	+2 a Ciencia por cada especialista.
Libre pensamiento	Racionalismo	Renacimiento	Laicismo	+2 a Ciencia por cada Puesto comercial.
Racionalismo	Racionalismo	Renacimiento	No	Se entra inmediatamente en una Edad de Oro de 5 turnos.
Revolución científica	Racionalismo	Renacimiento	Libre pensamiento	Se ganan 2 tecnologías gratis.
Soberanía	Racionalismo	Renacimiento	Humanismo	+15% a Ciencia mientras el imperio sea Feliz.
Igualdad				
Constitución	Igualdad	Renacimiento	No	Se dobla la Cultura en todas las ciudades que tengan una Maravilla del mundo.
Democracia	Igualdad	Renacimiento	Sociedad civil	+50% a la tasa de natalidad de Grandes personajes.
Igualdad	Igualdad	Renacimiento	No	-50% de Infelicidad por la población de especialistas.
Libertad de expresión	Igualdad	Renacimiento	Constitución	-25% a los costes de políticas culturales.

Nombre de la política	Rama	Época necesaria	Políticas necesarias	Efecto
Sociedad civil	Igualdad	Renacimiento	No	-50% al consumo de Alimentos de los especialistas.
Sufragio universal	Igualdad	Renacimiento	No	+33% a la Fuerza de combate de la ciudad.
Orden				
Comunismo	Orden	Era Industrial	Economía planificada	+5 a la Producción por ciudad.
Economía planificada	Orden	Era Industrial	Socialismo	-50% a la Infelicidad por cantidad de ciudades.
Frente común	Orden	Era Industrial	No	Los puntos de Influencia de los demás jugadores con las ciudades-estado disminuyen un 33% más rápido.
Nacionalismo	Orden	Era Industrial	No	+25% de bonificación al ataque cuando se luche en territorio amistoso.
Orden	Orden	Era Industrial	No	+25% a la velocidad de creación de los Edificios.
Socialismo	Orden	Era Industrial	No	-10% al coste de mantenimiento en Oro de los edificios.
Autocracia				
Autocracia	Autocracia	Era Industrial	No	-33% al coste de mantenimiento en Oro de las unidades.
Estado policial	Autocracia	Era Industrial	Militarismo	-50% a la Infelicidad en todas las ciudades ocupadas.
Fascismo	Autocracia	Era Industrial	Populismo y Militarismo	Aumenta en un 100% la cantidad de recursos estratégicos producidos.
Guerra total	Autocracia	Era Industrial	Estado policial y Fascismo	Durante 20 turnos, todas las unidades militares reciben una bonificación al ataque de un 33%.
Militarismo	Autocracia	Era Industrial	No	El coste en Oro de la compra de unidades se reduce en un 33%.
Populismo	Autocracia	Era Industrial	No	Las unidades militares heridas infligen un 25% más de daño.

TABLA DE TERRENOS

Terreno	Alimentos	Producción	Oro	Modificador de combate	Coste del movimiento	Accidentes que se pueden encontrar	Recursos que se pueden encontrar
Colina	0	2	0	25%	2	No	Hierro, Carbón, Aluminio, Uranio, Ciervos, Oro, Plata, Gemas, Mármol y Ovejas
Costa	1	0	1	0%	1	Hielo	Petróleo, Pescado, Ballenas y Perlas
Desierto	0	0	0	-33%	1	Oasis y Terrenos de aluvión	Hierro, Petróleo, Aluminio, Uranio, Ovejas, Oro, Plata, Gemas, Mármol, Algodón e Incienso
Llanura	1	1	0	-33%	1	Selva y Bosque	Hierro, Caballos, Carbón, Aluminio, Uranio, Trigo, Ovejas, Oro, Gemas, Mármol, Marfil, Algodón, Vino y Incienso
Montaña	0	0	0	25%	Infranqueable	No	No
Nieve	0	0	0	-33%	1	No	Hierro, Petróleo y Uranio
Océano	1	0	1	0%	1	Hielo	No
Pradera	2	0	0	-33%	1	Ciénaga y Bosque	Hierro, Caballos, Carbón, Uranio, Ganado, Ovejas, Oro, Gemas, Mármol, Algodón y Vino
Tundra	1	0	0	-33%	1	Bosque	Hierro, Caballos, Petróleo, Aluminio, Uranio, Ciervos, Plata, Gemas, Mármol y Pieles

TABLA DE ACCIDENTES DEL TERRENO

Accidente	Alimentos	Producción	Oro	Modificador de combate	Coste del movimiento	Recursos que se pueden encontrar
Bosque	1	1	0	25%	2	Uranio, Ciervos, Pieles, Tintes y Seda
Ciénaga	-1	0	0	-33%	2	Petróleo, Uranio y Azúcar
Cráter de Barringer	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Gran Barrera de Coral	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Grand Mesa	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Hielo	0	0	0	0%	Infranqueable	No
Krakatoa	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Lagos	2	0	1	0%	Infranqueable	No
Lluvia radiactiva	-3	-3	-3	-33%	2	No
Monte Fuji	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Oasis	3	0	1	-33%	1	No
Old Faithful	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Peñón de Gibraltar	0	2	3	0%	Infranqueable	No
Ríos	0	0	1	0%	Puntos restantes	No
Selva	1	-1	0	25%	2	Petróleo, Uranio, Plátanos, Gemas, Tintes y Especies
Terrenos de aluvión	2	0	0	-33%	1	Trigo y Azúcar

ATAJOS DE TECLADO

Acción	Atajo de teclado
Atajos generales	
Civilopedia	F1
Información económica	F2
Información militar	F3
Información diplomática	F4
Pantalla de políticas sociales	F5
Pantalla de tecnología	F6
Historial de notificaciones	F7
Progresos hechos para la victoria.	F8
Estadísticas	F9
Vista estratégica	F10
Guardado rápido	F11
Carga rápida	F12
Plantilla de hexágonos	G
Menú	Esc
Terminar turno	Intro
Unidad siguiente	Punto [.]
Unidad anterior	Coma [,]
Alejar la cámara	-
Acercar la cámara	+
Vista de la capital	Insertar
Vista de la capital	Inicio
Vista de la capital	Fin
Acercar la cámara	Re Pág
Alejar la cámara	Av Pág
Mostrar iconos de recursos	R
Iconos de rendimiento	Y
Opciones de juego	Ctrl + O
Guardar	Ctrl + S
Cargar	Ctrl + L
Terminar turno	Ctrl + Barra espaciadora
Unidades generales	
Modo Movimiento	M
Explorar (automatizado)	E
Alerta	A
Dormir	F
No hacer nada	Barra espaciadora
Borrar la unidad	Borrar

Acción	Atajo de teclado
Atacar	Ctrl + A
Ataque a distancia	B
Desplegar artillería	S
Fortificar hasta curarse	H
Unidades aéreas	
Modo Cambiar de base	Alt + R
Modo Ataque aéreo	S
Barrido aéreo	Alt + S
Interceptar	I
Modo Lanzar arma nuclear	N
Unidades civiles	
Fundar ciudad	B
Construir Mejoras (automatizado)	A
Construir una Carretera	R
Construir un Ferrocarril	R
Modo Ir en ruta a	Alt + R
Quitar Selva	Alt + C
Desecar Ciénaga	Alt + C
Construir una Granja	I
Construir un Puesto comercial	T
Construir un Campamento	H
Construir una Granja	I
Construir una Mina	N
Construir una Plantación	P
Construir una Cantera	Q
Construir un Pastizal	P
Construir un Fuerte	Ctrl + F
Construir un Pozo	O
Crear Bascos pesqueros	F
Crear Plataforma petrolífera	O
Quitar Bosque	Alt + C
Cancelar última misión	Retrosceso
Construir Aserradero	L
Ciudadela	C

TABLA DE UNIDADES

Nombre de la unidad	Coste	Tipo de combate	Fuerza de combate	Fuerza de combate a distancia	Alcance	Movimiento	Recursos necesarios	Tecnología necesaria	Notas
Unidades de la Antigüedad									
Arquero	70	Tiro con arco	4	6	2	2	No	Tiro con arco	No puede atacar cuerpo a cuerpo.
Arquero en carro	60	Montado	3	6	2	4	Caballos	Rueda	No puede atacar cuerpo a cuerpo, penalización por terreno abrupto y no tiene bonificaciones defensivas.
Batidor	25	Reconocimiento	4	-	-	2	No	No	Coste por terreno sin efecto
Bestia	20	Cuerpo a cuerpo	6	-	-	2	No	No	Sustituto bárbaro del Guerrero.
Barco faenero	30	Civil	-	-	-	4	No	Navegación a vela	Puede crear Barcos pesqueros y Plataformas petrolíferas.
Carro de guerra	60	Montado	3	6	2	5	No	Rueda	No puede atacar cuerpo a cuerpo, penalización por terreno abrupto y no tiene bonificaciones defensivas. Unidad exclusiva egipcia.
Colono	89	Civil	-	-	-	2	No	No	Puede fundar una nueva ciudad.
Elefante de guerra	80	Montado	6	8	2	3	No	Rueda	No puede atacar cuerpo a cuerpo y no tiene bonificaciones defensivas. Unidad exclusiva india.
Galera	50	Naval	5	3	2	3	No	No	Nave bárbara. No puede atacar cuerpo a cuerpo ni entrar en aguas oceánicas profundas.
Guerrero	40	Cuerpo a cuerpo	6	-	-	2	No	No	No
Hoplita	60	Cuerpo a cuerpo	9	-	-	2	No	Forja del bronce	Bonificación contra unidades montadas (100). Unidad exclusiva griega.
Inmortal	60	Cuerpo a cuerpo	8	-	-	2	No	Forja del bronce	Bonificación contra unidades montadas (100). Se cura el doble de rápido. Unidad exclusiva persa.
Jaguar	40	Cuerpo a cuerpo	6	-	-	2	No	No	Bonificación al combate en Selva (50). Se cura 2 de daño si mata a una unidad. Unidad exclusiva azteca.
Lancero	50	Cuerpo a cuerpo	7	-	-	2	No	Forja del bronce	Bonificación contra unidades montadas (100)
Trabajador	70	Civil	-	-	-	2	No	No	Puede crear y reparar mejoras en casillas terrestres.
Trirreme	60	Naval	6	4	2	4	No	Navegación a vela	No puede atacar cuerpo a cuerpo ni entrar en aguas oceánicas profundas.

Nombre de la unidad	Coste	Tipo de combate	Fuerza de combate	Fuerza de combate a distancia	Alcance	Movimiento	Recursos necesarios	Tecnología necesaria	Notas
Unidades de la Época Clásica									
Balista	100	Asedio	4	18	2	2	Hierro	Matemáticas	No puede atacar cuerpo a cuerpo, bonificación contra ciudades (10), no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y debe desplegarse antes de atacar a distancia. Unidad exclusiva romana.
Caballería de los Compañeros	80	Montado	14	-	-	5	Caballos	Equitación	No tiene bonificaciones defensivas, puede moverse después de atacar, probabilidad de crear Grandes generales al combatir. Unidad exclusiva griega.
Catapulta	100	Asedio	4	14	2	2	Hierro	Matemáticas	No puede atacar cuerpo a cuerpo, bonificación contra ciudades (10), no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y debe desplegarse antes de atacar a distancia.
Guerrero mohicano	80	Cuerpo a cuerpo	11	-	-	2	Hierro	Forja del hierro	Unidad exclusiva iroquesa.
Jinete	80	Montado	12	-	-	4	Caballos	Equitación	No tiene bonificaciones defensivas y se puede mover después de atacar.
Legión	90	Cuerpo a cuerpo	13	-	-	2	Hierro	Forja del hierro	Unidad exclusiva romana
Soldado con espada	80	Cuerpo a cuerpo	11	-	-	2	Hierro	Forja del hierro	No
Unidades de la Época Medieval									
Arquero a camello	150	Montado	10	15	2	3	Caballos	Caballería	No tiene bonificaciones defensivas, puede moverse después de atacar y no puede entablar combate cuerpo a cuerpo. Unidad exclusiva árabe.
Ballestero	120	Tiro con arco	6	12	2	2	No	Maquinaria	No puede atacar cuerpo a cuerpo.
Caballería mandekalu	150	Montado	18	-	-	3	Caballos	Caballería	No tiene bonificaciones defensivas, puede moverse después de atacar y tiene una bonificación contra ciudades (30). Unidad exclusiva songhai.
Caballero	150	Montado	18	-	-	3	Caballos	Caballería	No tiene bonificaciones defensivas, es débil contra los Piqueros y se puede mover después de atacar.
Cho-ko-nu	120	Tiro con arco	6	10	2	2	No	Maquinaria	No puede atacar cuerpo a cuerpo y puede atacar dos veces. Unidad exclusiva china.
Elefante Naresuan	150	Montado	22	-	-	2	No	Caballería	No tiene bonificaciones defensivas, puede moverse después de atacar y tiene una bonificación contra unidades montadas (50). Unidad exclusiva siamesa.
Lansquenete	50	Cuerpo a cuerpo	10	-	-	2	No	Administración pública	Bonificación contra unidades montadas (100). Unidad exclusiva alemana.
Piquero	100	Cuerpo a cuerpo	10	-	-	2	No	Administración pública	Bonificación contra unidades montadas (100)

Nombre de la unidad	Coste	Tipo de combate	Fuerza de combate	Fuerza de combate a distancia	Alcance	Movimiento	Recursos necesarios	Tecnología necesaria	Notas
Saetero	120	Tiro con arco	6	12	2	2	No	Maquinaria	No puede atacar cuerpo a cuerpo y tiene +1 al Alcance. Unidad exclusiva británica.
Samurái	150	Cuerpo a cuerpo	18	-	-	2	Hierro	Acero	+20% a la Fuerza de combate al luchar en terreno abierto y gran probabilidad de crear Grandes generales al combatir. Unidad exclusiva japonesa.
Soldado con espada larga	150	Cuerpo a cuerpo	18	-	-	2	Hierro	Acero	No
Trabuquete	170	Asedio	6	20	2	2	Hierro	Física	No puede atacar cuerpo a cuerpo, bonificación contra ciudades (10), no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y debe desplegarse antes de atacar a distancia.
Unidades del Renacimiento									
Buque de guerra	140	Naval	30	17	2	5	Hierro	Navegación	No puede atacar cuerpo a cuerpo y tiene +1 adicional a la Visual. Unidad exclusiva británica.
Cañón	250	Asedio	10	26	2	2	No	Química	No puede atacar cuerpo a cuerpo, bonificación contra ciudades (10), no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y debe desplegarse antes de atacar a distancia.
Carabela	100	Naval	15	7	2	6	No	Astronomía	No puede atacar cuerpo a cuerpo y +2 a la Visual.
Caballería	260	Montado	25	-	-	3	Caballos	Belicología	Penalización contra unidades montadas, no tiene bonificaciones defensivas y se puede mover después de atacar.
Cipayo	220	Montado	22	-	-	5	Caballos	Metalurgia	Penalización a la defensa, no tiene bonificaciones defensivas, puede moverse después de atacar, saquear no le cuesta movimiento y tiene +1 adicional a la Visual. Unidad exclusiva otomana.
Cosaco	260	Montado	25	-	-	3	Caballos	Belicología	Penalización contra unidades montadas, no tiene bonificaciones defensivas, se puede mover después de atacar y tiene una bonificación por enemigo dañado. Unidad exclusiva rusa.
Fusilero	200	Pólvora	25	-	-	2	No	Fusil	No
Fragata	160	Naval	30	15	2	5	Hierro	Navegación	No puede atacar cuerpo a cuerpo.

Nombre de la unidad	Coste	Tipo de combate	Fuerza de combate	Fuerza de combate a distancia	Alcance	Movimiento	Recursos necesarios	Tecnología necesaria	Notas
Jenízaro	120	Pólvora	16	-	-	2	No	Pólvora	Puede curarse todo el daño si destruye a otra unidad y tiene un +25% de bonificación al combate. Unidad exclusiva otomana.
Lancero montado	220	Montado	22	-	-	4	Caballos	Metalurgia	Penalización a la defensa, no tiene bonificaciones defensivas y se puede mover después de atacar.
Miliciano	120	Pólvora	16	-	-	2	No	Pólvora	Todos los terrenos cuestan 1 de movimiento. Unidad exclusiva estadounidense.
Mosquete	120	Pólvora	16	-	-	2	No	Pólvora	No
Mosquetero	120	Pólvora	20	-	-	2	No	Pólvora	Unidad exclusiva francesa
Unidades de la Era industrial									
Acorazado	500	Naval	60	32	3	4	Petróleo	Telégrafo	Tiene fuego indirecto y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Artillería	420	Asedio	16	32	3	2	No	Dinamita	Tiene fuego indirecto, no puede atacar cuerpo a cuerpo, bonificación contra ciudades (10), no tiene bonificaciones defensivas, debe desplegarse antes de atacar a distancia y tiene visibilidad limitada.
Buque blindado	220	Naval	35	18	2	4	Carbón	Máquina de vapor	No puede entrar en aguas oceánicas profundas ni atacar cuerpo a cuerpo.
Cañón antiaéreo	300	Pólvora	32	-	2	2	No	Radio	Intercepción (100), bonificación contra aviones (100) y contra helicópteros.
Cañón antitanque	300	Pólvora	32	-	-	2	No	Repuestos	Bonificación contra Tanques
Caza	420	Aéreo	-	50	8	-	Petróleo	Vuelo	Intercepción (100), Barrido aéreo, es débil contra ataques a distancia, Reconocimiento aéreo y bonificación contra Helicópteros.
Destructor	380	Naval	35	22	2	8	No	Electricidad	Tiene fuego indirecto y +3 a la Visual, puede ver Submarinos, Intercepción (40), bonificación contra Submarinos (100) y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Infantería	300	Pólvora	36	-	-	2	No	Repuestos	No
Legión Extranjera	300	Pólvora	36	-	-	2	No	Repuestos	+20% de bonificación al combate fuera de territorio amistoso. Unidad exclusiva francesa.
Panzer	450	Blindado	60	-	-	5	Petróleo	Combustión	Tiene una penalización al atacar ciudades, no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y puede moverse después de atacar. Unidad exclusiva alemana.

Nombre de la unidad	Coste	Tipo de combate	Fuerza de combate	Fuerza de combate a distancia	Alcance	Movimiento	Recursos necesarios	Tecnología necesaria	Notas
Portaaviones	520	Naval	30	-	-	5	Petróleo	Vuelo	Transporta hasta tres aviones y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Submarino	380	Naval	25	60	3	5	No	Refrigeración	Resulta invisible para las demás unidades, puede detectar a los Submarinos, puede entrar y en casillas de Hielo y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Tanque	450	Blindado	50	-	-	4	Petróleo	Combustión	Tiene una penalización al atacar ciudades, no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y puede moverse después de atacar.
Zero	420	Aéreo	50	-	8	-	Petróleo	Vuelo	Intercepción (100), Barrido aéreo, es débil contra ataques a distancia, Reconocimiento aéreo y tiene una bonificación contra Cazas y Helicópteros. Unidad exclusiva japonesa.
Época Moderna									
Artillería lanzacohetes	600	Asedio	18	46	3	3	Aluminio	Cohetería	Tiene fuego indirecto, no puede atacar cuerpo a cuerpo, bonificación contra ciudades (10), no tiene bonificaciones defensivas y tiene visibilidad limitada.
B17	520	Aéreo	-	60	10	-	Petróleo	Radar	Penalización contra unidades navales, -50% al daño por intercepciones, +25% a la Fuerza de combate contra ciudades. Unidad exclusiva estadounidense.
Blindado moderno	700	Blindado	80	-	-	4	Aluminio	Láser	Tiene una penalización al atacar ciudades, no tiene bonificaciones defensivas, visibilidad limitada y puede moverse después de atacar.
Bomba atómica	850	Bombardeo	-	-	10	-	Uranio	Fisión nuclear	Evasión (50) y causa un gran daño a las ciudades y las unidades que se encuentren en el radio de la explosión.
Bombardero	520	Aéreo	-	60	10	-	Petróleo	Radar	Penalización contra unidades navales
Bombardero invisible	800	Aéreo	-	80	20	-	Aluminio	Invisibilidad ante el radar	Penalización contra unidades navales, Evasión (100) y Reconocimiento aéreo.
Cabina para naves espaciales	1000	Proyecto	-	-	-	2	No	Satélites	Una de las piezas de la nave espacial necesaria para conseguir una Victoria científica.
Caza a reacción	600	Aéreo	-	70	10	-	Aluminio	Láser	Intercepción (100), Barrido aéreo, es débil contra ataques a distancia, Reconocimiento aéreo y bonificación contra Helicópteros.

Nombre de la unidad	Coste	Tipo de combate	Fuerza de combate	Fuerza de combate a distancia	Alcance	Movimiento	Recursos necesarios	Tecnología necesaria	Notas
Crucero portamisiles	520	Naval	60	25	3	7	Aluminio	Robótica	Fuego indirecto, puede llevar 3 misiles, Intercepción (100) y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Helicóptero de combate	450	Aéreo	50	-	-	6	Aluminio	Cohetería	Ignora los costes del terreno, unidad planeadora, bonificación contra tanques, no tiene bonificaciones defensivas y no puede capturar ciudades.
Infantería mecanizada	440	Pólvora	50	-	-	4	No	Electrónica	No
Misil guiado	200	Bombardeo	-	70	8	-	No	Satélites	No puede ser interceptado.
Misil tierra-aire móvil	450	Pólvora	40	-	2	4	Aluminio	Ordenadores	Intercepción (100), bonificación contra aviones (100) y contra helicópteros.
Misil nuclear	1200	Bombardeo	-	-	8	-	Uranio	Balística avanzada	Resulta invisible para las demás unidades, puede detectar a los Submarinos, puede entrar en casillas de Hielo, puede llevar 2 misiles, bonificación contra Submarinos (50) y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Paracaidista	350	Pólvora	40	-	-	2	No	Radar	Puede realizar un desembarco aéreo hasta a 5 casillas de territorio amistoso.
Propulsor para Naves espaciales	700	Proyecto	-	-	-	2	No	Robótica	Una de las piezas de la nave espacial necesaria para conseguir una Victoria científica. Se necesitan 3 para completar la nave espacial.
Submarino nuclear	500	Naval	30	70	3	6	Aluminio	Ordenadores	Resulta invisible para las demás unidades, puede detectar a los Submarinos, puede entrar en casillas de Hielo, puede llevar 2 misiles, bonificación contra Submarinos (50) y no puede atacar cuerpo a cuerpo.
Futuro									
Cámara criogénica para naves espaciales	1000	Proyecto	-	-	-	2	No	Nanotecnología	Una de las piezas de la nave espacial necesaria para conseguir una Victoria científica.
Motor para naves espaciales	1000	Proyecto	-	-	-	2	No	Física de partículas	Una de las piezas de la nave espacial necesaria para conseguir una Victoria científica.
Robot gigante	1000	Blindado	150	-	-	3	Uranio	Fusión nuclear	Tiene una penalización al atacar ciudades, no tiene bonificaciones defensivas y puede moverse después de atacar.

TABLA DE EDIFICIOS

Nombre	Coste	Mantenimiento	Tecnología necesaria	Espacios para especialistas	Notas
Edificios de la Antigüedad					
Biblioteca	80	1	Escritura	Científico	+1 a Ciencia por cada 2 ciudadanos que haya en la ciudad.
Cuarteles	80	1	Forja del bronce		+15 PX para todas las unidades terrestres.
Granero	100	1	Alfarería		+2 a Alimentos
Jardines flotantes	120	1	Rueda		+15% a Alimentos y +2 a Alimentos por cada casilla de Lago trabajada. La ciudad debe estar junto a un Lago o un Río. Edificio exclusivo azteca.
Krepost	80	1	Forja del bronce		Un edificio exclusivo ruso que proporciona +15 PX a todas las unidades terrestres y reduce un 50% el coste en Cultura al comprar nuevas casillas.
Papelero	80	1	Escritura	Científico	+1 a Ciencia por cada 2 ciudadanos que haya en la ciudad y +4 de Oro. Edificio exclusivo chino.
Molino de agua	120	2	Rueda		+2 a Alimentos. La ciudad ha de estar junto a un Río.
Monumento	60	1	Nada		+2 a Cultura.
Murallas	100	1	Mampostería		+5 a la Defensa.
Edificios de la Época Clásica					
Circo	150	3	Equitación		+3 a Felicidad. La ciudad debe tener cerca una fuente de Caballos o Marfil mejorada.
Coliseo	150	3	Construcción		+4 a Felicidad.
Delegación	200	5	Matemáticas		Elimina la Infelicidad en una ciudad ocupada.
Establo	100	1	Equitación		+25% a la Producción de unidades montadas. La ciudad debe tener cerca una fuente de Caballos mejorada.
Faro	80	1	Óptica		+1 a Alimentos en las casillas de agua. La ciudad debe ser costera.
Mezquita piramidal de adobe	120	0	Filosofía	Artista	+5 a Cultura. Edificio exclusivo songhai.
Polvorín	130	3	Forja del hierro		+15 PX a todas las unidades terrestres. Debe tener Cuarteles o el Krepost.
Templo	120	2	Filosofía	Artista	+3 a Cultura. Debe tener un Monumento.
Tumba	120	0	Filosofía		+2 a Cultura y +2 a Felicidad. Dobra la cantidad de Oro que el enemigo recibirá si captura la ciudad. Edificio exclusivo egipcio.
Edificios de la Época Medieval					
Bazar	120	0	Moneda	Mercader	+25% de Oro. +1 de cada recurso de lujo que haya junto a la ciudad. Edificio exclusivo árabe.
Castillo	200	3	Caballería		+7.5 a la Defensa. Debe tener Murallas.
Ceca	120	0	Moneda		Cada fuente de Oro y Plata trabajada por la ciudad produce +3 de Oro.
Fragua	150	2	Vaciado del metal		+15% a la Producción de unidades terrestres. Debe tener Hierro cerca.

Nombre	Coste	Mantenimiento	Tecnología necesaria	Espacios para especialistas	Notas
Fuerte mogol	180	3	Caballería		+9 a la Defensa y +2 a Cultura. Después de descubrir el Vuelo, proporciona más Oro. Debe tener Murallas. Edificio exclusivo indio.
Gran casa	80	2	Vaciado del metal	Ingeniero	+1 a la Producción de cada casilla de Bosque trabajada. Edificio exclusivo iroqués.
Jardín	120	2	Teología	Artista	+25% a la generación de Grandes personajes. La ciudad debe estar junto a un Río o un Lago.
Mercado	120	0	Moneda	Mercader	+25% de Oro.
Monasterio	120	2	Teología		+2 a Cultura por el Incienso y Vino que haya cerca.
Puerto	80	3	Brújula		Crea una ruta comercial naval con la capital. +25% a la Producción de unidades navales.
Taller	100	2	Vaciado del metal	Ingeniero	+20% a la Producción de edificios.
Universidad	200	3	Educación	Científico	+50% a Ciencia y +2 a Ciencia adicional por cada casilla de Selva trabajada. Debe tener Biblioteca y Papelero.
Wat	200	2	Educación	Científico	+3 a Cultura y +50% a Ciencia. Edificio exclusivo siamés.
Edificios del Renacimiento					
Academia militar	350	3	Belicología		+15 PX a todas las unidades terrestres nuevas. Debe tener Cuarteles o Krepost.
Banco	220	0	Banca	Mercader	+25% de Oro. Debe tener un Mercado y un Bazar.
Corte del sátrapa	220	0	Banca	Mercader	+25% de Oro y +2 a Felicidad. Debe tener un Mercado o un Bazar. Edificio exclusivo persa.
Escuela pública	350	3	Teoría científica	Científico	+50% a Ciencia. Debe tener una Universidad o un Wat.
Molino de viento	180	2	Economía	Ingeniero	+15% a la Producción. La ciudad no debe estar en una Colina.
Museo	350	3	Arqueología	Artistas	+5 a Cultura. Debe tener un Teatro de la Ópera.
Observatorio	180	2	Astronomía		+50% a Ciencia. La ciudad ha de estar construida junto a una Montaña.
Puerto marítimo	140	2	Navegación		+2 a la Producción por los recursos marinos. La ciudad ha de tener cerca al menos uno de estos recursos mejorado.
Teatro	300	5	Imprenta		+4 a Felicidad. Debe tener un Coliseo.
Teatro de la Ópera	220	3	Acústica		+5 a Cultura. Debe tener un Templo, una Tumba o una Mezquita piramidal de adobe.
Edificios de la Era Industrial					
Base militar	450	4	Telégrafo		+12 a la Defensa. Debe tener un Castillo o Fuerte mogol.
Bolsa	650	0	Electricidad	Mercader	+33% de Oro. Ha de contar con un Banco o una Corte del sátrapa.
Fábrica	300	3	Máquina de vapor	Ingeniero	+50% a la Producción. Debe tener 1 de Carbón
Fábrica de armas	350	3	Ferrocarril		+20% a la producción de unidades terrestres. Debe tener una Academia militar.
Hospital	400	2	Biología		Un 50% menos de Alimentos para el crecimiento urbano.

Nombre	Coste	Mantenimiento	Tecnología necesaria	Espacios para especialistas	Notas
Torre de radiodifusión	600	3	Radio		Dobla la Cultura. Debe tener un Museo.
Edificios de la Era Moderna					
Central de energía solar	600	3	Ecología		+25% a Producción. La ciudad ha de estar junto a un Desierto.
Central hidráulica	600	3	Plástico		+1 a la Producción por cada casilla adyacente a un Río. Debe tener un Río y 1 de Aluminio.
Central nuclear	600	3	Fisión nuclear		+25% a la Producción. Debe tener 1 de Uranio.
Estadio	450	6	Medios de comunicación		+4 a Felicidad. Debe tener un Teatro.
Laboratorio científico	600	3	Plástico	Científico	+100% a Ciencia. Debe tener una Escuela pública.
Fábrica de naves espaciales	450	3	Robótica		+50% a la Producción de Piezas de nave espacial. Debe tener 1 de Aluminio y una Fábrica.
Laboratorio médico	500	3	Penicilina		Un 25% menos de Alimentos para el crecimiento urbano. Debe tener un Hospital.

TABLA DE MARAVILLAS

Maravillas del mundo

Nombre	Coste	Cultura	Puntos de Grandes personajes	Tecnología necesaria	Efecto
Angkor Wat	300	1	+1 a Ingenieros	Teología	El coste en Cultura por adquirir nuevas casillas se reduce en un 75% en cada ciudad.
Big Ben	700	1	+2 a Mercaderes	Economía	-25% al coste en Oro de comprar elementos en ciudades.
Capilla Sixtina	650	1	+2 a Artistas	Acústica	+33% a Cultura en todas las ciudades.
Castillo Himeji	600	4	+2 a Ingenieros	Caballería	+25% a la Fuerza de combate de todas las unidades en territorio amistoso.
Chichen Itzá	450	1	+1 a Ingenieros	Administración pública	La duración de las Edades de Oro aumenta en un +50%.
Ciudad Prohibida	600	1	+1 a Artistas	Banca	La infelicidad por número de ciudades se reduce un 50%.
El Coloso	150	1	+1 a Mercaderes	Forja del bronce	+1 al Oro por las casillas acuáticas trabajadas. La ciudad debe estar en la costa.
Cristo Redentor	1200	1	+2 a Artistas	Telégrafo	El coste en Cultura por adoptar nuevas políticas se reduce en un 33%.
Estatua de la Libertad	1200	1	+3 a Ingenieros	Repuestos	+1 a la Producción por cada especialista que haya en tus ciudades.
La Gran Biblioteca	150	1	+1 a Científicos	Escritura	Tecnología gratis.
El Gran Faro	130	1	+1 a Mercaderes	Navegación a vela	+1 al Movimiento y +1 a la Visual para todas las unidades navales. La ciudad debe estar en la costa.
La Gran Muralla	350	1	+1 a Ingenieros	Construcción	Las unidades terrestres enemigas deben gastar 1 punto de Movimiento adicional si están en tu territorio.
Los Jardines Colgantes	200	1	+1 a Artistas	Matemáticas	+1 a la Población de todas las ciudades y +3 a Felicidad.
El Kremlin	650	4	+1 a Científicos	Acústica	Los edificios defensivos son un 50% más eficaces.
El Louvre	700	1	+2 a Artistas	Arqueología	Aparecen gratis dos Grandes artistas cerca de la capital.
Machu Picchu	550	1	+1 a Mercaderes	Moneda	+20% de Oro por rutas comerciales, se ha de construir a dos casillas o menos de una Montaña.
Naciones Unidas	1000	1	+2 a Mercaderes	Globalización	Completarlas activa la votación de la Victoria diplomática.
Notre Dame	500	1	+1 a Mercaderes	Educación	+5 a la Felicidad.
Ópera de Sídney	1000	1	+2 a Artistas	Globalización	Política social gratis.
Oráculo	150	1	+1 a Científicos	Filosofía	Política social gratis.
Pentágono	1200	1	+2 a Mercaderes	Radar	El coste en Oro por modernizar unidades militares se reduce un 50%.

Nombre	Coste	Cultura	Puntos de Grandes personajes	Tecnología necesaria	Efecto
Las Pirámides	175	1	+1 a Ingenieros	Mampostería	La velocidad de creación de Trabajadores aumenta en un 50%.
Puerta de Brandeburgo	550	1	+2 a Científicos	Belicología	Un Gran general gratis.
Santa Sofía	300	1	+1 a Artistas	Teología	+33% a la generación de Grandes personajes.
Stonehenge	120	8	+1 a Ingenieros	Calendario	+8 a Cultura en todo el imperio.
Taj Mahal	600	1	+2 a Artistas	Imprenta	Se entra inmediatamente en una Edad de Oro.
La Torre de Porcelana	400	1	+2 a Científicos	Educación	Un Gran científico aparece cerca de la ciudad.
Torre Eiffel	1000	1	+2 a Mercaderes	Radio	+8 a Felicidad en todo el imperio.

Maravillas nacionales

Nombre	Coste	Cultura	Edificio necesario en todas las ciudades	Tecnología necesaria	Efecto
Colegio nacional	100	1	Papelero o Biblioteca	Escritura	+50% a Ciencia.
Epopeya nacional	100	1	Monumento	Filosofía	+25% a la generación de Grandes personajes en esta ciudad.
Epopeya heroica	100	1	Cuarteles o Krepost ruso	Forja del hierro	Cada nueva unidad recibe el ascenso Moral.
Fundición	150	1	Taller o Gran casa	Química	+20% a la Producción.
Hermitage	310	0	Museo	Arqueología	Dobla el rendimiento de Cultura en esta ciudad.
Palacio	0	1	No	No	Indica la capital. Las ciudades que se conecten por Carretera con ella producen Oro adicional. +2 a la Producción, +3 a Ciencia, +2 a Defensa y +2 de Oro.
Universidad de Oxford	250	1	Universidad o Wat	Educación	Tecnología gratis.

TABLA DE PROYECTOS

Nombre	Coste	Tecnología necesaria	Efecto
Programa Apollo	1200	Cohetería	Permite construir Piezas de la Nave espacial.
Propulsor para Naves espaciales	800	Robótica	Se necesitan 3 para una Victoria científica.
Cabina para naves espaciales	800	Satélites	Se necesitan 1 para una Victoria científica.
Motor para naves espaciales	800	Física de partículas	Se necesitan 1 para una Victoria científica.
Cámara criogénica espacial	800	Nanotecnología	Se necesitan 1 para una Victoria científica.
Proyecto Manhattan	800	Teoría del átomo	Permite construir Bombas atómicas y Misiles nucleares.
Proyecto Utopía	1500	No	Se desbloquea tras explorar por completo 5 ramas de políticas sociales. Construirlo activa la Victoria cultural.

TABLA DE RECURSOS

Nombre	Alimentos	Producción	Oro	Puede encontrarse en	Mejora necesaria	Notas
Recursos adicionales						
Ciervos	1	0	0	Bosques, Tundra o Colinas	Campamento	
Ganado	1	0	0	Praderas	Pastizal	
Ovejas	1	0	0	Praderas, Llanuras, Desierto o Colinas	Pastizal	
Pesca	2	0	0	Costa	Barcos pesqueros	
Plátanos	1	0	0	Selva	Plantación	
Trigo	1	0	0	Terrenos de aluvión o Llanuras	Granja	
Recursos estratégicos						
Aluminio	0	1	0	Llanura, Desierto, Tundra o Colinas	Mina	Se descubre gracias a la Electricidad
Caballos	0	1	0	Praderas, Llanuras o Tundra	Pastizal	Se descubre gracias a la Ganadería
Carbón	0	1	0	Praderas, Llanuras o Colinas	Mina	Se descubre gracias a la Teoría científica
Hierro	0	1	0	Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra, Nieve o Colinas	Mina	Se descubre gracias a la Forja del hierro
Petróleo	0	1	0	Selva, Ciénaga, Desierto, Tundra, Nieve o Costa	Plataforma petrolífera o Pozo petrolífero	Se descubre gracias a la Biología
Uranio	0	1	0	Bosque, Selva, Ciénaga, Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra, Nieve o Colinas	Mina	Se descubre gracias a la Teoría del átomo
Recursos de lujo						
Algodón	0	0	2	Praderas, Llanuras o Desierto	Plantación	
Azúcar	0	0	2	Terrenos de aluvión o Ciénaga	Plantación	
Ballenas	1	0	1	Costa	Barcos pesqueros	
Espicias	0	0	2	Selva	Plantación	
Gemas	0	0	3	Selva, Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra o Colinas	Mina	
Incienso	0	0	2	Desierto o Llanuras	Plantación	
Marfil	0	0	2	Llanuras	Campamento	
Mármol	0	0	2	Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra o Colinas	Cantera	
Oro	0	0	2	Praderas, Llanuras, Desierto o Colinas	Mina	
Perlas	0	0	2	Costa	Barcos pesqueros	
Piel	0	0	2	Bosque o Tundra	Campamento	
Plata	0	0	2	Tundra, Desierto o Colinas	Mina	
Seda	0	0	2	Bosque	Plantación	
Tintes	0	0	2	Selva o Bosque	Plantación	
Vino	0	0	2	Praderas o Llanuras	Plantación	

TABLA DE MEJORAS

Nombre	Rendimientos de la casilla	Mejora los recursos	Tecnologías necesarias	Puede construirse en
Mejoras de los trabajadores				
Aserradero	+1 a la Producción	No	Ingeniería	Bosques
Barcos pesqueros	No	Pescado, Ballenas y Perlas	Navegación a vela	Costa
Campamento	No	Marfil, Pieles y Ciervos	Caza con trampas	Bosques, Tundra, Llanuras o Colinas
Cantera	No	Mármol	Mampostería	Praderas, Llanuras, Desierto, Tundra o Colinas
Fuerte	Bonificaciones defensivas	No	Ingeniería	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra o Nieve
Granja	+1 a Alimentos	Trigo	Agricultura	Praderas, Llanuras o Desierto
Mina	+1 a la Producción	Hierro, Carbón, Aluminio, Uranio, Gemas, Oro y Plata	Minería	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra, Selva, Nieve o Colinas
Pastizal	No	Caballos, Ganado y Ovejas	Ganadería	Praderas, Llanuras, Tundra o Desierto
Plantación	No	Plátanos, Tintes, Seda, Especias, Azúcar, Algodón, Vino e Incienso	Calendario	Praderas, Llanura, Desierto, Bosques, Ciénaga, Terrenos de aluvión o Selva
Plataforma petrolífera	No	Petróleo	Refrigeración	Océano
Puesto comercial	+2 de Oro	No	Caza con trampas	Praderas, Llanura, Desierto o Tundra
Pozo petrolífero	No	Petróleo	Biología	Selva, Ciénaga, Desierto, Tundra o Nieve
Mejoras de los Grandes personajes				
Academia	+5 a Ciencia	No	No	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra o Nieve
Aduana	+4 de Oro	No	No	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra o Nieve
Ciudadela	Bonificaciones defensivas	No	No	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra o Nieve
Factoría	+3 a la Producción	No	No	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra o Nieve
Sitio de interés	+4 a Cultura	No	No	Praderas, Llanura, Desierto, Tundra o Nieve

TABLA DE TECNOLOGÍAS

Nombre	Coste	Tecnologías necesarias	Lleva a las tecnologías	Desbloquea
Antigüedad				
Agricultura	20	No	Alfarería, Ganadería, Tiro con arco y Minería	Granja
Alfarería	35	Agricultura	Navegación a vela, Calendario y Escritura	Granero
Calendario	70	Alfarería	Teología	Stonehenge y Plantación
Caza con trampas	55	Ganadería	Administración pública	Puesto comercial y Campamento
Escritura	55	Alfarería	Filosofía	Papelero, Biblioteca, Colegio nacional, la Gran Biblioteca y apertura de fronteras
Forja del bronce	55	Minería	Forja del hierro	Lancero, Hoplita, Inmortal, Cuarteles, Krepost, el Coloso y talar Selva
Ganadería	35	Agricultura	Caza con trampas y Rueda	Caballos y Pastizal
Mampostería	55	Minería	Construcción	Murallas, las Pirámides, Cantera y desecar Ciénaga
Minería	35	Agricultura	Mampostería y Forja del bronce	Minas y talar Bosque
Navegación a vela	55	Alfarería	Óptica	Barco faenero, Trirreme, El Gran Faro y Barcos pesqueros
Rueda	55	Ganadería	Equitación y Matemáticas	Arquero en carro, Carro de guerra, Elefante de guerra, Jardines flotantes, Molino de agua y construir una Carretera
Tiro con arco	35	Agricultura	Matemáticas	Arquero
Época Clásica				
Construcción	100	Mampostería	Ingeniería	Coliseo, la Gran Muralla y puentes sobre ríos
Equitación	100	Rueda	Caballería	Jinete, Caballería de los Compañeros, Establo y Circo
Filosofía	100	Escritura	Teología y Administración pública	Mezquita piramidal de adobe, Tumba, Templo, Epopeya nacional, el Oráculo y Acuerdos de Investigación
Forja del hierro	150	Forja del bronce	Vaciado del metal	Soldado con espada, Guerrero mohicano, Legión, Polvorín, Epopeya heroica y Hierro
Matemáticas	100	Rueda y Tiro con arco	Moneda e Ingeniería	Catapulta, Balista, los Jardines Colgantes y Delegación
Óptica	80	Navegación a vela	Brújula	Faro y embarcarse
Época Medieval				
Acero	440	Vaciado del metal	Pólvora	Soldado con espada larga y Samurái
Administración pública	400	Filosofía y Caza con trampas	Caballería	Piquero, Lansquenete, Chichen Itzá y +1 a Alimentos en las Granjas al lado de agua dulce
Brújula	340	Óptica	Astronomía	Puerto
Caballería	440	Administración pública, Equitación y Moneda	Banca	Caballero, Arquero a camello, Elefante de Naresuan, Caballería mandekalu, Fuerte mogol, Castillo, Castillo Himeji y Acuerdos de protección
Educación	440	Teología	Astronomía, Acústica y Banca	Wat, Universidad, Universidad de Oxford, Notre Dame y la Torre de Porcelana
Física	440	Ingeniería y Vaciado del metal	Imprenta y Pólvora	Trabuquete

Nombre	Coste	Tecnologías necesarias	Lleva a las tecnologías	Desbloquea
Ingeniería	250	Matemáticas y Construcción	Maquinaria y Física	Aserradero y Fuerte
Maquinaria	440	Ingeniería	Imprenta	Balletero, Cho-ko-nu, Saetero y movimiento más rápido por Carretera
Moneda	250	Matemáticas	Caballería	Mercado, Ceca, Bazar y Machu Picchu
Teología	250	Calendario y Filosofía	Educación	Monasterio, Jardín, Angkor Wat y Santa Sofía
Vaciado del metal	250	Forja del hierro	Física y Acero	Gran casa, Fragua y Taller
Renacimiento				
Acústica	650	Educación	Teoría científica	Teatro de la Ópera, la Capilla Sixtina y el Kremlin
Arqueología	1300	Navegación	Biología	Museo, el Hermitage y el Louvre
Astronomía	650	Brújula y Educación	Navegación	Carabela, Observatorio, movimiento embarcado más rápido y embarcarse para cruzar océanos
Banca	650	Educación y Caballería	Economía	Corte del sátrapa, Banco y la Ciudad Prohibida
Química	900	Pólvora	Belicología y Fertilizante	Cañón y Fundición
Belicología	1300	Economía y Química	Máquina de vapor	Caballería, Cosaco, Academia militar y la Puerta de Brandemburgo
Economía	900	Banca e Imprenta	Belicología	Molino de viento y el Big Ben
Fertilizante	1300	Química	Dinamita	El rendimiento de las Granjas sin agua dulce aumenta en 1.
Fusil	1425	Metalurgia	Dinamita	Fusilero
Imprenta	650	Maquinaria y Física	Economía	Teatro y el Taj Mahal
Metalurgia	900	Pólvora	Fusil	Lancero montado y Cipayo
Navegación	900	Astronomía	Arqueología y Teoría científica	Fragata, Buque de guerra y Puerto marítimo
Pólvora	680	Física y Acero	Química y Metalurgia	Mosquete, Miliciano, Mosquetero y Jenízaro
Teoría científica	1300	Navegación y Acústica	Biología y Máquina de vapor	Escuela pública y Carbón
Era Industrial				
Biología	1680	Arqueología y Teoría científica	Electricidad	Hospital, Petróleo y Pozo petrolífero
Combustión	2200	Repuestos, Ferrocarril y Dinamita	Teoría del átomo y Láser	Tanque y Panzer
Dinamita	1900	Fertilizante y Fusil	Combustión	Artillería
Electricidad	1900	Biología y Máquina de vapor	Refrigeración, Telégrafo y Radio	Bolsa, Aluminio y Destructor
Ferrocarril	1900	Máquina de vapor	Combustión	Fábrica de armas y Ferrocarril
Máquina de vapor	1680	Teoría científica y Belicología	Electricidad, Repuestos y Ferrocarril	Buque blindado, Fábrica, el rendimiento de los Aserraderos aumenta en 1 y movimiento embarcado más rápido
Radio	2200	Electricidad	Radar y Medios de comunicación	Cañón antiaéreo, Torre de radiodifusión y Torre Eiffel
Refrigeración	2200	Electricidad	Plástico y Penicilina	Submarino y Plataforma petrolífera
Repuestos	1900	Máquina de vapor	Vuelo y Combustión	Cañón antitanque, Infantería, Legión Extranjera y la Estatua de la Libertad
Telégrafo	2200	Electricidad	Electrónica	Acorazado, Base militar y Cristo Redentor
Vuelo	2200	Repuestos	Radar	Portaaviones, Caza, Zero

Nombre	Coste	Tecnologías necesarias	Lleva a las tecnologías	Desbloquea
Época Moderna				
Balística avanzada	3350	Láser y Fisión nuclear	Fusión nuclear	Misil nuclear
Cohetería	3000	Radar	Satélites	Helicóptero de combate, Artillería lanzacohetes y el programa Apollo
Ecología	3000	Plástico y Penicilina	Globalización	Central de energía solar
Electrónica	2600	Telégrafo	Ordenadores	Infantería mecanizada
Fisión nuclear	3000	Teoría del átomo	Balística avanzada	Bomba atómica y Central nuclear
Globalización	3350	Ecología	Física de partículas	Naciones Unidas y Ópera de Sídney
Invisibilidad ante el radar	3350	Láser	Fusión nuclear	Bombardero invisible
Láser	3000	Radar y Combustión	Invisibilidad ante el radar y Balística avanzada	Blindado moderno y Caza a reacción
Medios de comunicación	2600	Radio	Ordenadores	Estadio
Ordenadores	3000	Electrónica y Medios de comunicación	Robótica	Submarino nuclear y Misil tierra-aire móvil
Penicilina	2600	Refrigeración	Ecología	Laboratorio médico
Plástico	2600	Refrigeración	Ecología	Laboratorio de investigación y Central hidráulica
Radar	2600	Radio y Vuelo	Cohetería y Láser	Bombardero, Bombardero B-17, Paracaidista y el Pentágono
Robótica	3350	Ordenadores	Física de partículas	Fábrica de naves espaciales, Propulsor para Naves espaciales y Crucero portamisiles
Satélites	3350	Cohetería	Física de partículas y Fusión nuclear	Cabina para naves espaciales y Misil guiado
Teoría del átomo	2600	Combustión	Fisión nuclear	El proyecto Manhattan y Uranio
Futuro				
Física de partículas	3350	Globalización, Robótica y Satélites	Nanotecnología	Motor para naves espaciales
Fusión nuclear	3600	Satélites, Invisibilidad ante el radar y Balística avanzada	Tecnología futura	Robot gigante
Nanotecnología	3300	Física de partículas	Tecnología futura	Cámara criogénica para naves espaciales
Tecnología futura	4000	Nanotecnología y Fusión nuclear	No	Una tecnología recurrente que aumenta la puntuación cada vez que se completa.

ASISTENCIA

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con la línea de atención al cliente llamando al 807 300 307 (coste máximo de la llamada 0,89€ por minuto desde fijo y 1,24€ por minuto desde móvil, impuestos incluidos) de lunes a viernes de 9.00 de la mañana a 18.00 de la tarde.

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

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

Producto distribuido por Take-Two Interactive España S.L.

C/Comunidad de Madrid, 35-bis

1ª Planta. Oficina 25

28230 Las Rozas (Madrid)

Sitio Web: www.2kgames.es

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

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

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

I. LICENCIA

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

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

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- a.Explotar el Software con fines comerciales;
- b.Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia;
- c.Hacer copias del Software o de parte de éste;
- d.Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- e.Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- f.Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- g.Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- h.Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- i.Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y
- j.Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

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

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar

de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

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

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

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

II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USO

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

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

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en

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

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

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

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

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

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

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

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

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

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

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

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

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

© 2010 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, el logotipo de 2K, Firaxis Games, el logotipo de Firaxis Games y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. El icono de las clasificaciones es una marca registrada de Entertainment Software Association. Todas las demás marcas y marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.

ÍNDICE

A

Accidentes 33
Acelerar la producción 49
Agricultura 87, 91
Apertura de Fronteras 117, 118
Armas nucleares 131
Ascensos 47, 48, 65, 153
 Ascenso de unidades 153
 AscensosObtener PX 48, 65
 Lista de ascensos 65, 153
Asesoramiento 28
Atacar 55, 59, 61, 62, 65, 76

B

Bárbaros 15, 55, 56, 66, 67, 68
 Bonificación contra 97
 Campamentos 67
 El final de los 68
 El final de los bárbaros 68
 Límites a los PX 65
 Unidades bárbaras 67
Barco faenero 48, 56, 61, 93, 95, 135
Bonificaciones
 Bonificaciones en combate 59
 Bonificaciones por terreno 59

C

Características
 Valores de los accidentes 30
Cargar partida 11
Ciudadanos 69, 71, 74
 Desempleados 71, 75
 Trabajar la tierra 74, 80
Ciudades 69
 Alimentos y crecimiento de las ciudades 80
 Ciudadanos desempleados 71, 75
 Ciudades capturadas 79
 Combate en las ciudades 61, 76, 178
 Cómo construir 69
 Conquistar una ciudad 76

 Construir en las ciudades 72
 Crecimiento urbano 80, 82
 Defensa 76
 Dónde construir 69
 El estandarte de la ciudad 69, 70
 Fuerza de combate 76
 Panel de lista de ciudades 25
 Pantalla de la ciudad 25, 27, 69, 70, 72, 73, 75, 78, 82, 83, 108
 Trabajar la tierra 74
 Unidades en las ciudades 72
Ciudades-estado 99
 Contactar con ciudades-estado 99
 Las ciudades-estado y la victoria 120
 Misiones de las ciudades-estado 101
 Negociaciones con las ciudades-estado 118
 Tipos de ciudades-estado 99
Civilizaciones 18
 Alemania 181
 Arabia 182
 Aztecas 183
 China 184
 Confederación Iroquesa 185
 Diplomacia con 116
 Egipto 186
 Estados Unidos de América 187
 Francia 188
 Grecia 189
 Imperio Otomano 190
 India 191
 Inglaterra 192
 Japón 193
 Lista de civilizaciones 181
 Persia 194
 ¿Quién vota? 122
 Roma 195
 Rusia 196
 Siam 197
 Songhai 198
Civilopedia 3, 4, 18, 19, 22, 47, 59, 65, 74, 78, 86, 113
Colono 46, 48, 52, 56, 66, 82, 97, 111, 135
Combate 48, 49, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62
 Adquisición de PX mediante 65

 Armas de asedio 63
 Bonificación a la Fuerza de combate 160, 162, 170, 171, 175, 178
 Bonificación al combate de Gran general 105
 Combate a distancia 48, 49, 56, 57, 58, 59, 61, 62
 Combate aéreo 55, 61, 125
 Combate cuerpo a cuerpo 57, 58, 62
 Combate en las ciudades 76
 Combate naval 61
 Daño en combate 63
 Fuerza de combate 46, 70
 Movimiento durante 54
 Terminar guerra 56
 Trabajadores en combate 89
 Tutorial 7
 Zonas de control 54
Configurar partida 11
Consejeros 6, 7, 20
 Consejera de Asuntos Exteriores 20
 Consejera de Economía 20
 Consejero de Ciencia 20
 Consejero militar 20
 Contactar con un consejero 20
 Desactivación de los consejeros 20
Coste de producción 46
Créditos 205
Cultura 66, 83
 Bombardeo cultural 50
 Obtención de Cultura 83
Curar 62, 64

D

Defensa
 PX por 65
 Unidad defensora 58, 59
Derrota 120
 Cómo perder 120
Diplomacia 7, 26, 55, 99, 100, 107, 108, 115, 116, 118, 119
 Iniciación de la diplomacia 115
 La pantalla de intercambio 117
 Panel de diplomacia 124
 Perspectiva diplomática 27

E

- Edades de Oro 112
- Edificios 78
 - Cómo construir 78
 - Edificios exclusivos 19
 - Especialistas y edificios 78
 - Lista de edificios 170
 - Lista de Maravillas nacionales 168
 - Mantenimiento de los edificios 78
 - Requisitos de los edificios 78
- El final de los tiempos 123
- El sitio web de Civilization V 13
- Estadísticas 26
- Estructura de los turnos 18

F

- Felicidad 110
- Ferrocarril 94
- Ferrocarriles 47, 53
- Fuego indirecto 24, 59, 145, 146, 147, 150, 157

G

- Grandes personajes 102
 - Capacidades de los Grandes personajes 102
 - Generar grandes personajes 102
 - Gran artista 74, 83, 102, 103
 - Gran científico 75, 86, 104, 167
 - Grandes generales 141, 143, 166, 184
 - Gran general 27, 63, 102, 105
 - Gran ingeniero 75, 102, 104
 - Gran mercader 51, 75, 103, 104, 107
 - Mejoras de los Grandes personajes 93
- Guardar partida 14
- Guerra
 - Contra bárbaros 55
 - Declarar la guerra 55, 118
 - Negociaciones de paz 119

H

- Historial de notificaciones 27

I

- Influencia de las ciudades-estado 99
- Instalación 4, 5
- Intercepción 128, 158
- Investigación 85
 - Acelerar la investigación 85
 - Acuerdos de Investigación 86, 118
 - Cambiar la investigación 88
 - Menú 86
 - Pantalla de información de investigación 25

L

- Líderes 18, 19
 - Calidad de las escenas de los líderes 17
 - Elegir líder 11
 - Líder mundial 101, 122
- Logros 6
- Los tres estados del conocimiento 23

M

- Mantenimiento 15, 107
 - Mantenimiento de los edificios 78
- Mapa principal 21, 22, 25, 69, 70, 72
- Maravillas 81, 86, 102, 104, 106, 110, 113, 186
 - Capturar 113
 - Comprar 108
 - Construcción 73
 - Efectos de las maravillas 113, 123
 - Lista de maravillas 162
 - Lista de Maravillas del mundo 162
 - Maravillas del mundo 79, 113
 - Maravillas nacionales 79, 113
 - Maravillas naturales 24, 36, 101,

110

- Panel de las Maravillas 71
- Mejoras 89
 - Construcción de carreteras 90
 - Construir mejoras 90
 - Fuerte (Mejora especial) 92
 - La Granja (mejora) 91
 - La Mina (mejora) 91
 - Reparación de Carreteras y mejoras 93
 - Saqueo de Carreteras y mejoras 93
- Menú principal 3, 6, 9, 10, 11, 14, 199, 202
- Minimapa 22
- "Mods" 202
- Movimiento
 - Carreteras y ferrocarriles 53
 - Cómo mover las unidades 52
 - Movimiento durante el combate 54
 - Movimiento naval 54
 - Movimientos prohibidos 52, 53
 - Órdenes de movimiento de varios turnos 52
 - Puntos de movimiento 46, 52, 53, 144
- Multijugador 10, 199
 - Chat 200
 - Partidas en Internet/Steam 200
 - Partidas en red local 199

N

- Niebla de la guerra 17, 23, 24
- Nivel de dificultad 9, 11, 12, 15, 66, 96, 103, 110, 123

O

- Opciones 16
- Oro 106

P

- Palacio 79, 83, 85, 169
- Pantallas de información del juego 25
- Partidas por turnos 18
- Partidas por turnos simultáneos 18

Perspectiva económica 25, 27
Perspectiva militar 25, 27
Políticas sociales 81, 83, 86, 96, 98, 110
 Adquisición de políticas sociales 84, 96
 Pantalla de políticas sociales 17, 22
 Ramas de política social 97
Producción 51, 70
 Menú de producción 72

R

Recursos
 Maravillas naturales 36, 101, 106, 110
 Recursos adicionales 37, 80
 Recursos de lujo 39, 94, 110
 Recursos estratégicos 43
Requisitos del sistema 4
Ruinas 66

S

Steam 5

T

Tamaño del mapa 12, 123, 201
Tecnología 85
 Árbol tecnológico 87, 88
 ¿De dónde vienen los vasos de precipitados? 85
Terreno 29
 Terreno oscurecedor 24
 Tipos de terreno 29
Títere 77
Trabajadores 89
 Barcos faeneros 95
 Creación de trabajadores 89
 Lista de acciones de los trabajadores 94
 Trabajadores en combate 89
Tutoriales 6, 7, 203

U

Unidades
 Capacidades especiales de las

 unidades 47
Características de las unidades 46
Combate de las unidades 47
Creación de unidades 46
Estadísticas de combate de las unidades 56
Lista de acciones de las unidades 49
Lista de unidades 133
Lista de unidades aéreas 129
Lista de unidades blindadas 134
Lista de unidades civiles 135
Lista de unidades con arma de pólvora 136
Lista de unidades con armas de proyectil 133
Lista de unidades de cuerpo a cuerpo 139
Lista de unidades de proyecto 149
Lista de unidades de reconocimiento 150
Lista de unidades montadas 142
Lista de unidades navales 145
Mantenimiento de unidades 98
Movimiento de las unidades 47
Unidades civiles 48, 72
Unidades de combate 48, 72
Unidades exclusivas 19
Unidades nacionales 47
Un jugador 10

V

Velocidad del juego 12, 108, 133
Victoria 120
 Cómo ganar 121
 Pantalla de avances hacia la victoria 26
 Tu puntuación 123
Victoria cultural 84, 96, 97, 98
Victoria diplomática 101, 122, 165
Victoria tecnológica 88
Vista estratégica 17, 22

Z

Zonas de control 54

