

MANUAL DEL JUGADOR

# EUROPA IV UNIVERSALIS® RULE BRITANNIA



# BIENVENIDOS A RULE BRITANNIA



**E HA SUBRAYADO** mucho lo inverosímil de los triunfos de Gran Bretaña en los siglos XVIII y XIX. Inglaterra, antaño una potencia continental que intimidó a Francia, cayó en una mala época en el siglo XV. Incluso la edad de oro de poder inglés de los Tudor, cuando Enrique desafiaba a los papas e Isabel a España, estuvo marcada por la división interna y el descontento religioso. Y las tradiciones de la libertad inglesa fueron atropelladas por una red de informadores secretos.

Pero la grandeza de Gran Bretaña no es totalmente sorprendente. Nobles poderosos proporcionaron una réplica al auténtico absolutismo, y el beneficioso ejemplo de Carlos I sirvió para recordar el precio final de hacer caso omiso de los privilegios de la élite inglesa. Pese a ocasionales represiones sangrientas del espíritu nacional norteño, la unión entre Escocia e Inglaterra demostró ser una combinación poderosa. Los comerciantes ingleses tuvieron un acceso fácil a los puertos comerciales de los Países Bajos y una posición que permitía a los marineros aprovechar las corrientes dominantes hacia América.

Lo que es más importante, Gran Bretaña se ahorró la tierra quemada de las Guerras de religión del continente, y sus propios periodos de trastornos fueron en general más cortos y menos intensos que el Diluvio polaco o la Época de la Inestabilidad rusa. Ayuda ser una isla y tener una cultura marinera y de combate naval.

*Rule Britannia* es un paquete de inmersión para Europa *Universalis IV*. Está diseñado para profundizar la experiencia de jugar como Inglaterra o Gran Bretaña, así que la mayoría de los cambios de este paquete acentuarán la jugabilidad en esta región. Sin embargo, muchos de los cambios son más universales y se apreciarán en una gran variedad de naciones o estilos de juego.





# DOCTRINA NAVAL



**RAN BRETAÑA NO SE** tuvo siempre como una potencia naval, pero la dispersión de la Armada Invencible en 1588 pudo ser un desastre y mostró la importancia de defender las costas inglesas. Al extender su imperio colonial, el comercio se convirtió en la fuente del poder británico y la principal consideración militar de la nación fue la seguridad de estas rutas marinas.

Las marinas son instrumentos flexibles, pero esta flexibilidad no excluye una tarea o enfoque específico, ya sea guiar el comercio, eliminar flotas rivales o capturar barcos rivales como presas.

En *Rule Britannia*, toda nación con marina puede gastar dinero para fijar una **Doctrina naval**. Una Doctrina naval permitirá que tu marina consiga bonificaciones para ciertas misiones navales. No hay penalización por adoptar Doctrinas navales, pero no son baratas. Adoptar una doctrina cuesta 1 ducado por cada 10 marineros que necesitas para mantener tu marina.

**En otras palabras, una marina cuyos barcos necesiten 1000 marineros tendrá que gastar 100 ducados para adoptar o cambiar la Doctrina naval.**

**Military**

Western Unit Tech						
Latin Medieval Infantry	10	+0%	0.35	0.5	11	
Latin Knights	25	+0%	0	1	4	
		+0%	0	0	0	

**Select Naval Doctrine**

0.5	★	9.0
100.0%	🏴‍☠️	2.57
+0.1%	🛡️	15/20
50	🌟	8.8
20	🛡️	2.16
+0.4%	🛡️	16/20
1/1	🛡️	0.0%

**Merchant Navy**

Our fleet's prime directive is to serve the financial interests of the State. Every effort shall be made to ensure our cargo ships are laden with foreign riches.

Ship Trade Power: +33.0%

Selecting this Naval Doctrine will cost you 80.00 🏴‍☠️ due to your navy having a capacity of 800 Sailors.

Hay cuatro Doctrinas navales disponibles y una extra, solo para naciones británicas.

- **FLOTA EN POTENCIA:** tienes tradición de construir y mantener una marina poderosa, reduciendo los costes administrativos. (Mantenimiento naval reducido un 15%)
- **REMEROS LIBRES:** tus galeras están tripuladas por ciudadanos, no esclavos, dándoles un incentivo para luchar. (Habilidad de combate de galeras aumenta un 15%)
- **MARINA MERCANTE:** mantén los mares libres y abiertos al comercio. (Desvío de comercio por barcos aumenta un 33%)
- **ABORDAJE DE BARCOS:** los barcos enemigos son presas que capturar, no objetivos que hundir. (Oportunidad de capturar barcos enemigos en combate aumenta un 33%)
- **MURO DE MADERA (SOLO BRITÁNICOS):** Britania gobierna las olas. (+1 a todas las tiradas de combate de barcos británicos luchando en provincias costeras nacionales.)

Así que normalmente, en tiempo de paz querrás adoptar la doctrina de Marina mercante para aumentar tus riquezas. Marinas mayores encontrarán un buen modo de reducir costes con Flota en potencia. Las naciones mediterráneas en guerra pueden inclinar la balanza en combates de galeras con Remeros libres.

Puedes cambiar la Doctrina naval en cualquier momento, si te lo puedes permitir.





# REVOLUCIÓN INDUSTRIAL



**LOS INVENTOS DEL** siglo XVIII, como la lanzadera volante y la hiladora Jenny revolucionaron la producción textil de Gran Bretaña, lo que condujo al desarrollo de fábricas y, a su vez, a lo que se conoció como la Revolución industrial.

Gran Bretaña sería la primera nación en industrializarse. La emigración masiva subsiguiente de áreas rurales a las ciudades portuarias y fabriles daría a la nación ventaja en este nuevo modelo socioeconómico, haciendo de Gran Bretaña la principal potencia del mundo durante más de un siglo.

El vapor impulsó la revolución industrial de Gran Bretaña y este vapor fue impulsado por el carbón. La producción de carbón de Gran Bretaña aumentaría más del doble a lo largo del siglo XVIII, incluso cuando durante la mayor parte de este periodo la



extracción de carbón fue rascando la superficie. Para 1800, las minas abiertas de carbón recibirían armazones de madera que permitirían a los mineros cavar más profundo.

En *Rule Britannia*, el **carbón** es un nuevo recurso, disponible en las localizaciones históricas, pero no está disponible al principio del juego. Las provincias que pueden dar carbón aparecerán en el mapa de productos comerciales con líneas diagonales azules.

The screenshot shows the Northumberland province screen in the game *Rule Britannia*. The interface includes a map of the province, a list of buildings, and various statistics.

**Province: Northumberland**

**Map:** Shows the North Sea and the English Channel.

**Statistics:**

- Tax: 0.84
- Production: 2.14
- Total: 2.98
- Unrest: 0.0
- Autonomy: 0.0%

**Demographics:**

- Cores & Claims: 0
- Culture: English
- Religion: Protestant

**Military:**

- Manpower: 1,925
- Supply Limit: 48
- Sailors: 930
- Garrison: 2000

**Trade:**

- Trade Power: 6.2
- Trade Value: 16.06
- Goods Produced: 1.60

**Buildings:**

- Coal: 2
- State Maintenance: -20.0%
- Current price is 10.00

**Coal Description:**

Coal has a long history as a source of fuel, but it is not until the invention and dissemination of the practical Steam Engine that demand would take off. As the Industrial Revolution swept across Europe, the use and export or import of coal would become a major business and an integral part of a modern economy.

Estas provincias solo generarán el recurso de carbón si tienen un **desarrollo de 20** o superior y la nación (o la provincia) ha adoptado la **institución de Ilustración**. El carbón modifica el mantenimiento del estado un 20% (relativo al tamaño de la provincia carbonífera) y aumenta los bienes producidos en un 10%. Tiene un valor base de 10.

El mayor beneficio del carbón se encuentra en las fábricas relacionadas. Al contrario que otras, los **altos hornos** no doblan la producción de bienes de la provincia, sino la de *todos los bienes de la nación* un 5%. Poseer muchos altos hornos añadirá mucho al poder comercial de tu imperio en la parte final de la partida.



# CAPACIDAD DE INNOVACIÓN



**DURANTE LA EXISTENCIA** de *Europa Universalis IV*, hemos hecho muchos cambios a los sistemas de ideas y tecnologías; cosas pequeñas, como retocar los grupos de ideas nacionales y cosas grandes, como introducir las instituciones. El efecto acumulativo ha sido recompensar el impulso de investigación sobre todo para evitar penalizaciones para la nación. No quedarse atrás en instituciones significa no quedarse muy atrás en todo. Una nación rica puede permitirse más fácilmente los costes de implementar una decisión. Así que la tecnología depende tanto de la riqueza como de lo buenos que sean monarcas y consejeros.

Para añadir un pequeño incentivo a descubrir cosas nuevas, Rule Britannia presenta el concepto de **Capacidad de innovación**, una medida del éxito de tu país a la hora de hallar nuevos conocimientos. Puedes comprobar la Capacidad de innovación de tu nación en la pestaña de tecnología, en el menú de información nacional.

The screenshot shows the 'Technology' menu in Europa Universalis IV. It is divided into three main sections: Administrative Technology, Diplomatic Technology, and Military Technology. Each section has a progress bar and a percentage indicating research progress. A tooltip for 'Innovative ness' is visible on the right, explaining that it increases if the player is the first to research a new technology level or pick a specific idea. The tooltip also shows the current increase rate (0.005/month) and the effect of current innovativeness (-0.3% power cost).

Technology Group	Research Progress (%)	Research Cost	Research Time
Administrative Technology	10%	1.5	1.5
Workshop (6)			
Feudal Monarchy	0%		
Oligarchic Republic	0%		
Tribal Democracy			
Diplomatic Technology	45%		
Shipyards (8)			
Early Carrack	10%		
Barque	+20%		
Galley	+2.40		
Cog			
Military Technology	10%		
The Limber (7)			
Longbow	+0.55	+0.95	
Chevauchée	+0.00	+1.20	
	+0.00	+0.00	

Toda tecnología o idea que tu nación sea la primera en desbloquear, añade puntos a tu Capacidad de innovación. (Ser “primero” se determina por el mes, así que dos o más naciones pueden ser “la primera”). Todo mes que te retrases en descubrir nuevas tecnologías reduce la Capacidad de innovación. También habrá bonificación a la Capacidad de innovación si estás adelantado en el calendario tecnológico.



Capacidad de innovación tiene una escala de 100 puntos, con efectos escalados que reducen los costes asociados al uso del poder del monarca (hasta un máximo de reducción del 10%) y ralentizar el deterioro de tradiciones militares (hasta un máximo de +1 de tradición anual).

La Capacidad de innovación también puede subir o bajar con eventos aleatorios, incluyendo los relacionados con la libertad de imprenta o la legalización de la disección médica de cadáveres.





# COMPARTIR CONOCIMIENTOS



**ALGUNAS NACIONES SE** quedan atrás adoptando instituciones, así que un aliado potencialmente útil podría tener penalizaciones que perjudiquen su desarrollo tecnológico.

**Compartir conocimientos** permite que un país potencie la expansión de instituciones en la región de la capital de otro país. El objetivo debe estar al alcance colonial de tu nación, y ser o independiente o tributario. Es más posible que un país acepte esta propuesta diplomática siendo aliado suyo.

Compartir conocimientos es un acuerdo diplomático que se encuentra en Acciones diplomáticas del menú Diplomacia. Compartir conocimientos añade una bonificación +1 a la adopción de la Institución más antigua aún no adoptada en la región de la capital del objetivo.

No se pueden compartir conocimientos con una nación que haya adoptado todas las instituciones o cuya región capitalina haya aceptado todas las instituciones existentes. Solo puedes tener un acuerdo de Compartir conocimientos a la vez.

A cambio de Compartir conocimientos, el país objetivo pagará un 10% de sus ingresos mensuales a la nación que lo oferta.

Los acuerdos de Compartir conocimientos terminan automáticamente al cabo de diez años, o si las naciones involucradas se enfrentan en guerra.

Puedes compartir conocimientos con tus naciones súbditas para elevarlas a tu nivel, pero, en este caso, la nación que lo oferta paga el 10% de sus ingresos al súbdito, ya que tu imperio está pagando la factura imperial de la educación. (Esto se aplica a los súbditos normales, como vasallos o miembros menores; tributarios, no).



# DESVÍO DE COMERCIO



**S UNA NUEVA** opción diplomática en acuerdos de paz que obliga al enemigo a desviar su comercio a tu capital comercial. La nación derrotada verá todos sus comerciantes redistribuidos para dirigir el máximo de beneficio comercial al vencedor.

El periodo de Desvío de comercio, como el de Transferir poder comercial, no se puede terminar a menos que haya una tregua entre vencedor y perdedor. Desvío de comercio cuesta un 60% de marcador de guerra porque es una herramienta muy poderosa.

Scottish Conquest of Ulaidh

War Score 49%

Demand Tribute Offer Tribute

Name	Overex.	War Score		
Give up claims in [icon]	0.0%	20%	0	2
Give up claims in [icon]	0.0%	20%	0	2
Steer Trade	0.0%	60%	0	2
Transfer Trade Power	0.0%	30%	0	
War Reparations	0.0%	10%	0	

Summary

+2.0 We negotiate on behalf of our entire alliance, and they are negotiating for their entire alliance.

0 - The merchants of Ulster will be forced to steer trade to Scotland, and this remains for the duration of the truce.

0.0

0.0%

0

Peace offer value: 60

Clear Offer Suggest Demands Send Demand

The merchants of Ulster will be forced to steer trade to Scotland, and this remains for the duration of the truce.



# ANGLICANISMO



**A IGLESIA ANGLICANA** es una fe protestante única. En muchos aspectos, especialmente, en la “iglesia alta”, el anglicanismo tiene un parecido superficial con el catolicismo; arzobispos engalanados con rituales elaborados y sacramentos similares. Por supuesto, sigue siendo una religión protestante que cree que la Escritura basta para guiar a un buen cristiano y no posee órdenes monásticas.

Lo más importante, la Iglesia anglicana considera que su líder espiritual es el monarca inglés reinante. La Iglesia fue fundada con el Acta de supremacía de Enrique VIII de 1534 como “católica y reformada”, pero fue el reinado de su heredero, Eduardo VI, lo que estableció con firmeza la Reforma inglesa y la naturaleza diferenciada de la Iglesia anglicana.

Cuando la Reforma salta en Rule Britannia, una nación británica puede disparar el evento que permita la fundación de la Iglesia de Inglaterra. Por mecánica, la Iglesia anglicana funciona como otra confesión protestante de Europa Universalis IV. La iglesia acumula “poder de la iglesia” que se puede gastar. Sin embargo, si en otras iglesias protestantes, el poder de la iglesia permite adoptar aspectos de fe que proporcionan



bonificaciones continuas, el poder de la iglesia anglicano se gasta en acciones específicas –en esta interpretación, el anglicanismo se preocupa menos por crear una nueva doctrina y más en mostrar el poder de la iglesia monárquica.

#### **LAS ACCIONES QUE EL MONARCA ANGLICANO PUEDE TOMAR SON:**

- **DIVORCIO DE CONSORTE** (100 poder de la iglesia):  
*no debe tener heredero y la expansión Rights of Men*
- **CASAR CON PRETENDIENTE LOCAL** (100 poder de la iglesia):  
*debe tener la expansión Rights of Men*
- **DISOLVER MONASTERIOS** (100 poder de la iglesia):  
*añade 25% de ingresos anuales al tesoro*
- **OTORGAR MONOPOLIO** (100 poder de la iglesia):  
*añade 1 a Mercantilismo*
- **PROGRESO DEL GOBERNANTE SUPREMO**  
(200 poder de la iglesia):  
*añade 1 a Estabilidad*





Las naciones anglicanas pueden desarrollar sus provincias con un 10% menos de coste y una bonificación de 50% al aumento de Capacidad de innovación.

## Misiones históricas

Hemos transformado el sistema de misiones de *Europa Universalis IV* para dar mayor transparencia y claridad a lo que pasa. Aunque EU4 ha tenido siempre misiones de temática histórica, no siempre quedaba claro qué misiones desbloqueaban otras; al menos no sin repetir partidas con las mismas naciones o echando un vistazo a los archivos del juego. Ahora las misiones nacionales están claramente señaladas como la senda que puede seguir tu nación.

En Rule Britannia, las naciones de Inglaterra, Escocia, Irlanda y Gran Bretaña tienen nuevas sendas de misión únicas.



# CREDITOS

## EUROPA UNIVERSALIS IV: RULE BRITANNIA

### PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

**CREATIVE DIRECTOR** Johan Andersson

**GAME DIRECTOR** Jake Leiper-Ritchie

**PROJECT LEAD** Sam Millen

**GAME DESIGN** Jake Leiper-Ritchie, Johan Andersson

**TECH LEAD** Rickard Lagerbäck

**GAME PROGRAMMING** Rickard Lagerbäck, Henrik Hansson,  
Michael Schießl, Petter Hansson, Lorenzo Berni

**CONTENT DESIGN** Henrik Lohmander, Daniel Tolman, Peter Nicholson

**ARTISTS 2D** Timor Khaganov, Bjarne Hallberg, Petter Lundh

**ARTISTS 3D** Joacim Carlberg

**EMBEDDED QA TESTERS** Daniel Olsson, Carmille Gidfors Netzler

**DLC MANAGER** Pernilla Sparrhult

**ASSOCIATE PRODUCER** Sara Wendel-Örtqvist

**ADDITIONAL PROGRAMMING** Magne Skjæran, Zack Holmgren, Fredrik Lie

**ADDITIONAL ART** Wastelands Interactive, 5518 Studios, Room 8 Studio

**ADDITIONAL RESEARCH**

Z. "Fryz" YE, Evie "Evie HJ" Hébert-Jodoin, Mef, Yoshihiko "chatnoir17",  
Hayashi, Dara "macd21" Mac Donnacha

**LOCALIZATION** Nicolas Fouqué (French), Kai Bagehorn (German),  
Jaime Ortega (Spanish)

**SOUND** Björn Iversen

**ORIGINAL MUSIC** Yannick Süß / Audinity, Robin Birner / Audinity

**MANUAL** Troy Goodfellow, An Ordinary Day

**QA MANAGER** Felix Gladitz

**QA TEAM LEAD CENTRAL** Filippa Gannholm

**PRIMARY PROJECT COORDINATOR** Tegan Harris

**QA TESTERS** Albin Wallin, Daniel Sjöberg, Eva Mayer, Jesper Norberg,  
Joseph Gardener, Tegan Harris, William Riggott

**PUBLISHING QA** Niklas Ivarsson

**COMMUNITY QA** Carsten 't Mannetje





## MARKETING TEAM

**PRODUCT MARKETING MANAGER** Filip Sirc

**CONTENT PRODUCER** Max Collin

**PERFORMANCE MARKETING MANAGER** Michiel Van Loo

**COMMUNITY MANAGER** Christian Dafflos, Björn Blomberg

**PARTNER ACCOUNT MANAGER** Viktor Stadler

**PR** Troy Goodfellow

**ANALYTICS** Steacy Mcilwham

## QLOC

**QA PROJECT MANAGER** Konrad Kolacki

**QA TEAM LEADER** Marcin Jankowski, Karolina Jagnyziak

**QA TESTERS** Bartosz Maciejewski, Oskar Nowak, Uros Rudolf, Jan Starosz, Maksymilian Szczepanczyk, Gabriel Urban

**BETA TESTERS** Z. “Fryz” YE, Evie “Evie HJ” Hébert-Jodoin, Mef, Yoshihiko “chatnoir17” Hayashi, Dara “macd21” Mac Donnacha, David Hazlett, Dieter “t Manneltje, Gilles “gigau” Gaudray, Thomas Perkins, Luis Arias, Alexander Keül, Cyril Achcar, Djordje Zivanovic, Francesco Teruzzi

## THE GAME WAS PUBLISHED BY PARADOX INTERACTIVE

## MANAGEMENT

**CEO** Fredrik Wester

**CFO** Alexander Bricca

**COO** Susana Meza Graham

**CPO** Mattias Lilja

**CIO** John Hargelid

## PRODUCTS

**CHIEF PRODUCT OFFICER** Mattias Lilja

## PRODUCT MANAGEMENT TEAM

**PRODUCT MANAGERS** Marco Behrmann, Bevan Davies, Stefan Eld,

Tomas Härenstam, Jakob Munthe, Sandra Neudinger, Florian Schwarzer

**ASSOCIATE PRODUCT MANAGERS** Gustav Groth



## PRODUCTION TEAM

**PRODUCTION MANAGER** Jörgen Björklund

**SENIOR PRODUCERS** Staffan Berglén, Joseph Borthwick

**PRODUCERS** Robin Cederholm, Nils Hallberg, Ashkan Namousi,  
Niklas Lundström

**ASSOCIATE PRODUCERS** Angelica Uhlan, Nikhat Ali

## PRODUCT VERIFICATION

**VP PRODUCT VERIFICATION** Doru Apreotesei

## PRODUCT VERIFICATION SUPPORT TEAM

**GAME DESIGN SPECIALIST** Brett Scheinert

## USER RESEARCH TEAM

**USER RESEARCH TEAM LEAD** Jean-Luc Potte

**USER RESEARCHERS** Henrik Edlund, Tobias Viklund, Jonathan Bonillas

**USER RESEARCH PARTICIPANT COORDINATOR** Anna Ström

## QA TEAM

**SENIOR QA MANAGER** Artur Foxander

**QA MANAGER** Loke Norman

**EXPERIENCED QA TESTERS** Pontus Anehäll, Niklas Ivarsson,  
Maciej Mazurek, Carlos Muñoz Diaz

**QA TESTERS** Emil Andersson, Erik Elgerot, Kimberly Stinson, Roeland Weckx

**QA COMPATIBILITY SPECIALIST** Jonathan Cole

## CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT & COMMERCE

**COMMERCE MANAGER** Mats Wall

**DIRECT SALES DEVELOPER** Daniel Lagergren

**UX DESIGNER** David Zardini

**CRM & LOYALTY MANAGER** Emma Jonnerhag

**CRM SPECIALIST** Justyna Kaletka

## MARKETING

**VP MARKETING** Daniel Goldberg

**CREATIVE DIRECTOR OF MARKETING** Steven K Wells

**PRODUCT MARKETING MANAGERS** Malin Söderberg, Filip Sirc,  
Sebastian Forsström, Sean Greaney, Paula Thelin

**CONTENT PRODUCERS** Marcus Herbertsson, Anders Carlsson,  
Max Collin, Adam Skarin, Niklas Johansson





**EVENT PRODUCTION MANAGER** Veronica Gunlycke  
**PERFORMANCE AND COMMUNITY TEAM LEAD** Luciana Oliveira  
**PERFORMANCE MARKETING MANAGERS** Michiel Van Loo, Stefan Wallin  
**COMMUNITY MANAGERS** Zeke Lugmair, Susie McBeth, Christian Daflos,  
Björn Blomberg  
**FORUM AND SUPPORT MANAGER** Christian Arvidsson  
**PARTNER MANAGER** Johan Bolin  
**PARTNER ACCOUNT MANAGER** Fang Chen, Viktor Stadler, Andreas Walther  
**STORE COORDINATOR** Josef Öst

## **BUSINESS DEVELOPMENT**

**VICE PRESIDENT BUSINESS DEVELOPMENT** Shams Jorjani  
**BUSINESS DEVELOPER** Nils Brolin, Magnus Lysell  
**ACQUISITION ASSOCIATE** Hanna Lindell  
**DEVOPS** John Adolfsson, Alexander Altanis, Ellen Andersson, Mikael Berg,  
Simon Haggren, Ida Hedberg, Kristian Laustsen, Johan Li, Christian Rothe,  
Anders Törlind, Tomas Veršekys, Anton Wermelin  
**ANALYTICS** Kamilla Csonka, Alexander Hofverberg, Steacy Mcilwham,  
Niklas Nordansjö, Natalie Selin, Anabel Silva Rojas, Kayle Sneed,  
Mathias von Plato, Johanna Uddstähl-Friberg  
**IT** Thomas Ekholm, Johannes Ek, Richard Lindkvist, Rick Wacey

## **FINANCE & LEGAL**

**FINANCE** Gabriel Andersson, Angelica Halme  
**LEGAL** Juliette Auverny-Bennetot, Måns Byröd, Narin Karadaghi

*Thanks to all our partners worldwide, in particular long-term partners and last, but not least, a special thanks to all forum members, operation partners and supporters, who are integral to our success.*

*Thanks to NASA for providing us with wonderful source images.*

**FORZA DJURGÅR'N!**



INTERACTIVE OTROS TÍTULOS APASION

**VICTORY AT ALL COSTS!**



# HEARTS OF IRON IV



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

[WWW.HEARTSOFIGRONGAME.COM](http://WWW.HEARTSOFIGRONGAME.COM)

[@HOI\\_GAME](https://twitter.com/HOI_GAME) • [/HEARTSOFIGRONGAME](https://facebook.com/HEARTSOFIGRONGAME)

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



Hearts of Iron IV™ © 2018 Paradox Interactive.



GRAND STRATEGY ON A GALACTIC SCALE

# STELLARIS™



[WWW.STELLARISGAME.COM](http://WWW.STELLARISGAME.COM)

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

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



Stellaris™ © 2018 Paradox Interactive.

APASIONANTES DE PARADOX OTRO

A MEDIEVAL STRATEGY ROLE-PLAYING GAME

# CRUSADER KINGS II



[WWW.CRUSADERKINGS.COM](http://WWW.CRUSADERKINGS.COM)

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

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



Crusader Kings II™ © 2018 Paradox Interactive.



## FORUM

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

<http://forum.paradoxplaza.com>

## ATENCIÓN AL CLIENTE

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

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

## OFFICE ADDRESS

Paradox Interactive AB, Västgötagatan 5, 118 27 Stockholm, Sweden.

## SOBRE PARADOX INTERACTIVE

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

Para más información, visita: [www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)

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

## ABOUT PARADOX DEVELOPMENT STUDIO – ESTRATEGIA ES NUESTRO JUEGOE

[www.paradoxdevelopmentstudio.com](http://www.paradoxdevelopmentstudio.com)

 [/ParadoxDevelopmentStudio](https://www.facebook.com/ParadoxDevelopmentStudio) •  [@twitter.com/PDX\\_Dev\\_Studio](https://twitter.com/PDX_Dev_Studio) •  <http://forum.paradoxplaza.com>

# CONTRATO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

## IMPORTANTE, LEER DETENIDAMENTE

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

### 1. CONTRATO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL.

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

### 2. PROPIEDAD.

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

### 3. GENERAL.

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

### 4. PRODUCTO DE SOFTWARE.

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

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

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

### 5. CONCESIÓN DE LICENCIA Y RESTRICCIONES.

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



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

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

## **6. DESCRIPCIÓN DE OTROS DERECHOS Y LIMITACIONES.**

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

## **7. VIGENCIA.**

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

## **8. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.**

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

## **9. RESTRICCIONES A LA EXPORTACIÓN.**

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

## **10. EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS.**

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

## **11. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD.**

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

## **12. DEFECTOS Y ADVERTENCIA DE SEGURIDAD.**

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

## **13. INDEMNIZACIÓN.**

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

## **14. LEGISLACIÓN VIGENTE.**

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



# BRING CIVILIZATION OUT OF THE DARK AGES



**WWW.EUROPAUNIVERSALIS4.COM**

 @E\_UNIVERSALIS •  /EUROPAUNIVERSALIS

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

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

© 2018 Paradox Interactive.

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