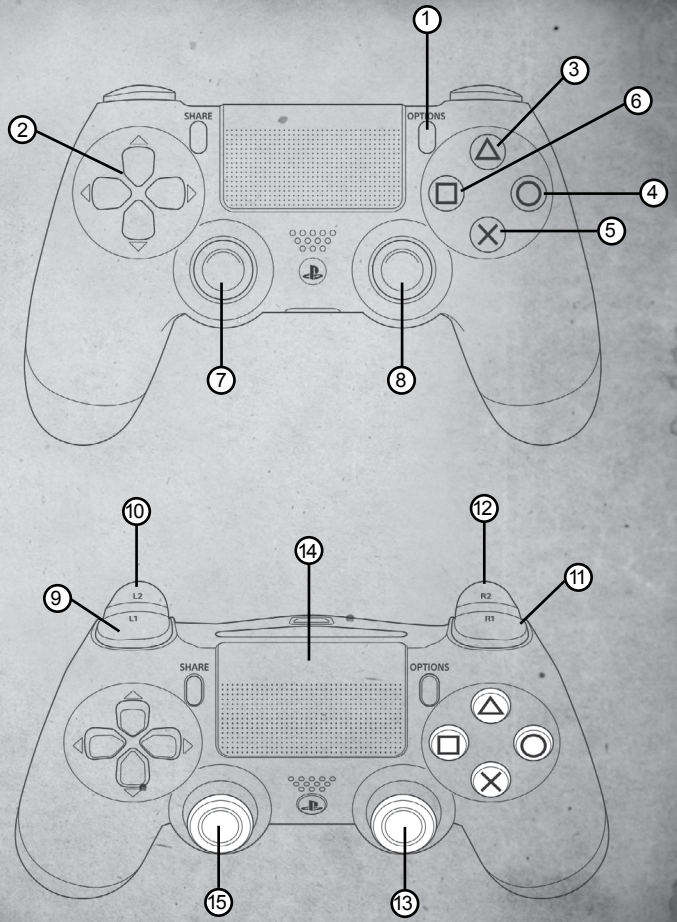
GRAND AGES
MEDIEVAL

Índice

Controles de juego 4
Vista en 3D sin la unidad seleccionada 4
Vista en 3D con la unidad seleccionada 6
En las ventanas 8
Ventana del pueblo y comercio 10
Prólogo 11
Os damos la bienvenida a Grand Ages: Medieval 11
Inicio rápido 12
Campaña 12
Juego abierto 12
Ayuda en el juego 12
Controles 13
Interfaz 13
El menú del juego 15
El mundo del juego 16
Regiones 16
Pueblos 16
Corregidores y rivales 17

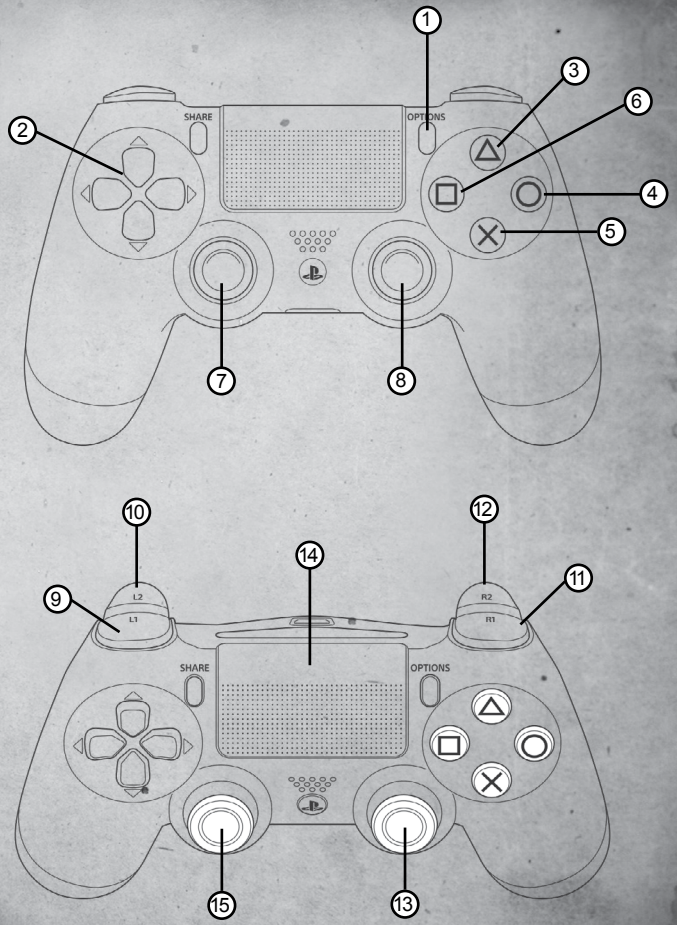
Ubicaciones especiales 17
Eventos 18
Batallas y luchas 18
Puentes, vados y puertos 19
Vuestro ascenso al poder 19
Edificios 20
Edificios importantes del pueblo 20
Negocios y mercancías 22
Unidades 25
Unidades civiles 25
Militares 27
Barcos 34
Barcos de transporte 35
Modo multijugador 36
Créditos 37
Licencias 40
Servicio técnico y de atención al cliente 40
Garantía Limitada 41
Limited Software Warranty And License Agreement 42



Controles de juego

Vista en 3D sin la unidad seleccionada

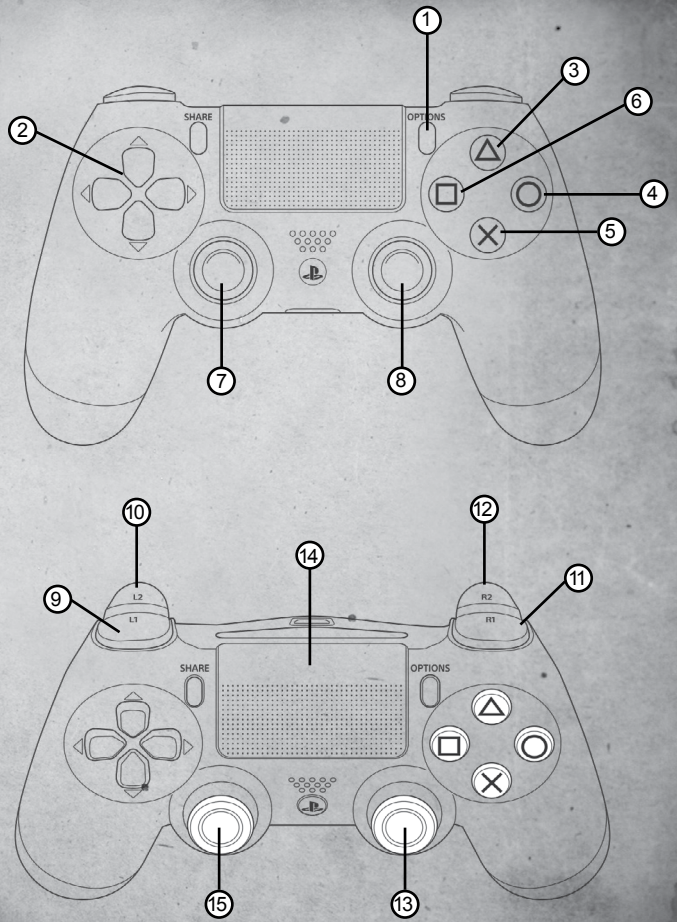
① Botón OPTIONS	Menú Opciones
② Botones de dirección	-
③ Botón △	-
④ Botón ○	-
⑤ Botón ✕	Seleccionar una unidad propia (Mantener pulsado para seleccionar otra del mismo tipo) Enfocar al pueblo: Información del pueblo
⑥ Botón □	-
⑦ Joystick izquierdo	Mover la cámara
⑧ Joystick derecho	Girar y acercar la cámara
⑨ Botón L1	Unidades sin una tarea
⑩ Botón L2	Producción de la ciudad
⑪ Botón R1	Seleccionar tropa
⑫ Botón R2	Adelanto rápido
⑬ Botón R3	Reiniciar cámara
⑭ Botón del panel táctil	Menú del juego
⑮ Botón L3	Asignar mando



Controles de juego

Vista en 3D con la unidad seleccionada

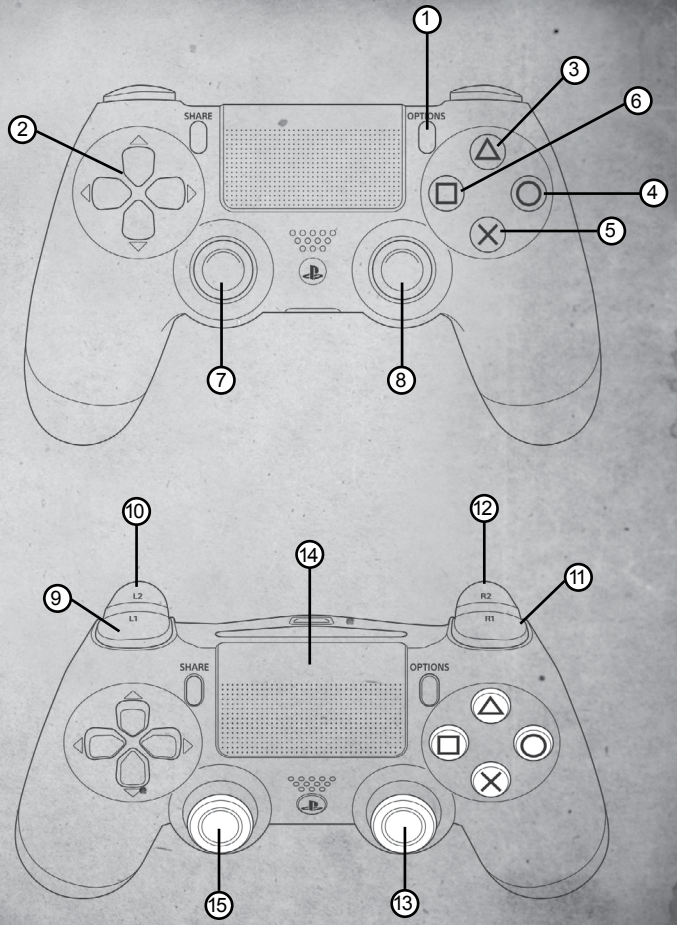
① Botón OPTIONS	Menú Opciones
② Botones de dirección	Una unidad: Opciones de unidad Varias unidades: Editar selección de unidad
③ Botón △	-
④ Botón ○	En un espacio vacío: Eliminar selección de todo En la unidad seleccionada: Eliminar selección de la unidad (Mantener pulsado para deseleccionar otra del mismo tipo)
⑤ Botón ✕	Seleccionar una unidad propia (Mantener pulsado para seleccionar otra del mismo tipo) Enfocar al pueblo: Información del pueblo
⑥ Botón □	Mover unidad
⑦ Joystick izquierdo	Mover la cámara
⑧ Joystick derecho	Girar y acercar la cámara
⑨ Botón L1	Unidades sin una tarea
⑩ Botón L2	Información sobre la unidad seleccionada
⑪ Botón R1	Seleccionar tropa
⑫ Botón R2	Adelanto rápido
⑬ Botón R3	Reiniciar cámara
⑭ Botón del panel táctil	Menú del juego
⑮ Botón L3	Asignar mando



Controles de juego

En las ventanas

① Botón OPTIONS	Menú opciones
② Botones de dirección	-
③ Botón △	Acción
④ Botón ○	Cerrar
⑤ Botón ✕	Acción
⑥ Botón □	Acción
⑦ Joystick izquierdo	Mover enfoque
⑧ Joystick derecho	Alternar ciudades
⑨ Botón L1	Alternar pestañas
⑩ Botón L2	Cursor de ayuda
⑪ Botón R1	Pestaña de desplazamiento
⑫ Botón R2	Avance rápido
⑬ Botón R3	-
⑭ Botón del panel táctil	Menú del juego
⑮ Botón L3	-



Controles de juego

Ventana del pueblo y comercio

① Botón OPTIONS	Menú opciones
② Botones de dirección	-
③ Botón △	Acción
④ Botón ○	Cerrar
⑤ Botón ✕	Acción
⑥ Botón □	Acción
⑦ Joystick izquierdo	Seleccionar número
⑧ Joystick derecho	Alternar pueblos
⑨ Botón L1	Alternar pestañas
⑩ Botón L2	Cursor de ayuda
⑪ Botón R1	Pestaña de desplazamiento
⑫ Botón R2	Adelanto rápido
⑬ Botón R3	-
⑭ Botón del panel táctil	Menú del juego
⑮ Botón L3	-

Prólogo

¡Vosotros, clérigos y caballeros, poned fin a vuestras disputas
o exponeos a una era de desgracias!
Entended la relación que existe entre vosotros:
clérigos, caballeros, campesinos... ¡Todos dependéis unos de otros!
Los campesinos honran a los clérigos y los caballeros;
los clérigos protegen a los campesinos y caballeros del fuego del Infierno;
los nobles caballeros mantienen lejos de los clérigos y campesinos aquellas amenazas
que suponen un riesgo.
Ahora os hago un llamamiento: ¡convertíos en nobles aliados!
Unid las hoces y las espadas, para que os respetéis los unos a los otros,
unid las hoces y las espadas, que el arado cumpla su misión,
y no dejéis que nadie os arrastre a la perdición.

– Extracto del Códice Manesse (traducción libre) –

Os damos la bienvenida a Grand Ages: Medieval

Bienvenido a la Europa del siglo XI. Con vuestro primer pueblo en marcha, vuestra misión consiste en expandiros fundando nuevos pueblos y desarrollando nuevas regiones. Usad la fuerza militar para defender y ampliar los territorios que conquistéis.

Explotad las materias primas y producid mercancías para crear puestos de trabajo y atraer a la población rural hacia vuestras metrópolis. Unidlas mediante rutas comerciales para poder abastecer a todos vuestros súbditos con las mercancías que necesitan y, así, ayudarles a aumentar su nivel de prosperidad.

Podéis disfrutar del juego desde varias perspectivas: como un líder militar que se desvive por expandir sus territorios, como un genio de la economía que gobierna ciudades bien construidas y en desarrollo, o como un diplomático centrado en su relación con los vecinos. Elijáis a quien elijáis, los mecanismos de simulación del complejo sistema económico se adaptarán a la situación.

Además, el modo multijugador (LAN e Internet) os permitirá jugar contra un máximo de siete rivales, que pueden ser humanos o de IA, pudiendo cambiar cuando queráis.

Inicio rápido

Campaña

Si esta es la primera vez que jugáis a Grand Ages: Medieval, es fundamental que comencéis con una campaña. En una apasionante historia que tiene lugar en la Constantinopla medieval, aprenderéis los conceptos básicos del juego así como el resto de funciones.
Tras completar la campaña, el juego se convertirá en un juego abierto que os permitirá continuar con vuestras conquistas conforme estiméis oportuno.

Juego abierto

Como es lógico, vuestro principal objetivo es convertiros en emperador y eliminar a todos vuestros rivales en la carrera por construir el mayor imperio. A pesar de esto, por cuestiones de diseño, el juego abierto no tiene ningún objetivo específico ni existe un final para la partida. Todo está en vuestras manos y podéis continuar trabajando para unificar Europa, incluso tras haber derrotado a todos vuestros rivales.
Antes de comenzar un juego abierto, tenéis la opción de configurar una serie de opciones de inicio. Estas incluyen, p. ej., el capital inicial, la ubicación de vuestro primer pueblo y el nivel de dificultad. Para todas estas opciones existe una configuración detallada.

De igual modo, también existe un amplio abanico de opciones de inicio y condiciones de victoria en el modo multijugador. Aquí es donde podéis configurar los objetivos específicos para las partidas extremadamente cortas o extralargas.

Ayuda en el juego

Grand Ages: Medieval está diseñado para que podáis solicitar ayuda del sistema desde cualquier parte del juego:

Te encontrarás con este símbolo en todas las ventanas. Pulsa para ver el cursor de Ayuda. Luego coloca el círculo encima del símbolo para mostrar ayuda e información adicional.
Además, el cursor de ayuda también muestra la información en el resto de símbolos.

Puedes abrir los consejos del juego en el menú «Opciones». Aquí encontrarás información más detallada y consejos sobre cada tema.

Conceptos básicos — Al principio de una partida siempre se os dará la opción de obtener una explicación sobre los conceptos básicos.

Pistas — Durante una partida, recibiréis pistas esporádicas relacionadas con la situación actual del juego. Podréis volver a acceder a estas pistas incluso cuando hayan desaparecido abriendo la ventana Consejos del juego.

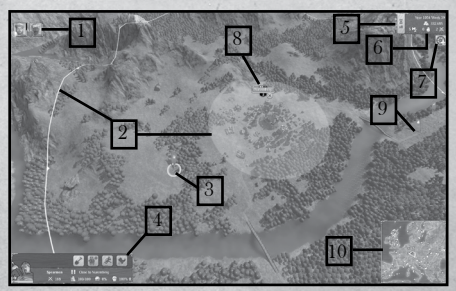
Eventos — En el menú del juego, en «Unidades y pueblos», se encuentra la pestaña «Eventos». Enumera todos los eventos que actualmente afectan a tus unidades y pueblos. Enfoca un evento determinado para obtener más información sobre el mismo.

Mando — En el juego, pulsa L3 para mostrar el mando que se está utilizando actualmente en el juego.

Controles

Interfaz

La distribución de la interfaz del usuario es la siguiente:



1) Batallas y solicitudes diplomáticas
2) Zonas urbanas
3) Unidad seleccionada
4) Datos de la unidad seleccionada
5) Velocidad de juego
6) Fecha
7) Símbolo de la nota si hay puntos de desarrollo disponibles
8) Nombre del pueblo
9) Unidades susceptibles de ser seleccionadas
10) Minimapa

Batallas y solicitudes diplomáticas
Consulta el «Menú del juego».

Territorio del pueblo
Cuando mováis el cursor del ratón sobre un pueblo, aparecerán dos círculos. El círculo interior es la zona que constituye el pueblo en sí. Este es el lugar en el que se construyen los edificios y se levantan los negocios. Las materias primas que estén disponibles para el pueblo también deben encontrarse dentro de este círculo.
El anillo externo muestra el territorio reivindicado por el pueblo. Cuanto más grande sea un pueblo (es decir, cuantos más habitantes tenga), mayor será esta zona. Como fundador de una nación, esta es vuestra estadística más importante. Intentad reivindicar tanto territorio como sea posible fundando un gran número de pueblos y dejando que crezcan.

Datos de la unidad seleccionada
Una vez que has seleccionado una unidad, se muestran sus datos en la esquina inferior izquierda. Además, se muestran las opciones de la unidad seleccionada, algunas estarán activas y otras inactivas según la situación de la partida. Pulsa ◄► para seleccionar las opciones de una unidad. Luego selecciona la que prefieras y pulsa ⊗ para confirmarla.

Velocidad de juego
Puedes establecer la velocidad del juego en el menú «Opciones» en cualquier momento. Asegúrate de que no sea demasiado rápida, porque de lo contrario puedes perderte eventos importantes. En cualquier momento de una partida, podrás aumentar la velocidad del juego pulsando R2. Te recomendamos que comiences las partidas a una velocidad de 0,1.

Campo de la fecha
Además de la fecha y el saldo de efectivo del que disponéis, aquí se mostrarán todas las unidades inactivas. Podéis alternar entre estos tipos de unidades pinchando sobre los símbolos. Los tres tipos distintos son:
- Unidades de colonizadores y cuadrillas de albañiles
- Comerciantes
- Unidades militares y barcos

Pulsa L1 para seleccionar esta unidad. Solo puedes recorrer las unidades civiles una a una, pero puedes seleccionar las unidades militares como si fuesen una y luego recorrerlas individualmente.

Seleccionar pueblos y edificios
En los niveles más bajos de aumento, podéis pinchar directamente sobre los edificios de acción (los edificios importantes del centro de la ciudad en los que podéis realizar acciones) para poder entrar en ellos. Si os encontráis en un nivel de aumento más elevado, únicamente podréis pinchar sobre el pueblo como conjunto. A continuación aparecerá la vista general del pueblo, lo que os permitirá acceder a todos los edificios.

Seleccionar unidades individuales
Enfoca una unidad en el mapa en 3D y pulsa ⊗ para seleccionarla.
Otros modos de seleccionar unidades:
- Pulsa L1 para abrir el menú radial y seleccionar unidades. Aquí podrás seleccionar unidades individuales inactivas.
- Si en un pueblo hay comerciantes o tropas, aparecerá un símbolo junto a este. Enfoca el pueblo y pulsa L1 para seleccionar las unidades solo de ese pueblo.

Seleccionar varias unidades
Para seleccionar varias unidades a través del mapa en 3D, pulsa R1 para mostrar el pincel de las unidades. Coloca el pincel encima de las unidades para seleccionarlas o eliminar la selección.
Si quieres seleccionar rápidamente unidades militares inactivas, pulsa L1, para seleccionar todas las unidades inactivas una vez que hayas seleccionado a la primera unidad militar.

Seleccionar o eliminar la selección de unidades individuales
Si seleccionas varias unidades, podrás ver un cursor encima del retrato de las mismas al pulsar ◄►. Para eliminar la selección, coloca el cursor encima del retrato de una unidad y pulsa ◉. Pulsa ■ para eliminar la selección del resto de unidades.

Desplegar unidades
Para desplegar una unidad, selecciónala y enfoca el destino al que quieres que se dirija. Una vez ahí, pulsa ■ para enviar a la unidad a su destino. Ten en cuenta que solo podrás enviar a los comerciantes a otras ciudades a través de una calzada predefinida, mientras que el resto de unidades pueden desplazarse libremente por otros caminos.

Además, los comerciantes solo pueden acceder a un pueblo si ya tienes un tratado con su dueño (como mínimo un acuerdo de tránsito).

El menú del juego

Pulsa el botón del panel táctil para abrir el Menú del juego. Desde aquí, podrás acceder a las siguientes ventanas:

Unidades y pueblos
Muestra todas las unidades, rutas comerciales y pueblos (además de los problemas) de tu reino.

Tu Imperio
Un resumen de tu Imperio, tu presupuesto y tus estadísticas, así como un desglose de tus rivales y las alianzas activas. También hay un mapa en el que se muestra la distribución de tus pueblos en las distintas regiones. En el momento en el que reivindiques la zona de una región, se te concederá el título de esa región y podrás ver todo lo que ocurre en la misma, incluso si no tienes desplegada ninguna unidad o pueblo.

Crónica
La crónica informa de las batallas y los eventos acontecidos. Aquí también podrás ver el progreso de tu campaña y las misiones que has aceptado, así como tus puntos de victoria (que se conceden con determinados logros). También te permite seguir de cerca el progreso de tus rivales.

Desarrollos
Cada vez que subas puestos en la clasificación, recibirás puntos de desarrollo que puedes invertir en esta ventana. Sirven para desbloquear mercancías, aumentar la eficacia de la producción y para conseguir mejoras de los tipos de tropas y de infraestructura.

Batallas y solicitudes diplomáticas
Si una de tus tropas se ha sumergido en una batalla, han robado a uno de tus comerciantes o si un rival se presenta con una oferta diplomática, se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla. Abre el Menú del juego para seleccionar estos eventos y solicitudes.

El mundo del juego

Regiones

El mundo del juego abarca toda Europa tal y como era durante la Edad Media y se divide en 14 regiones. Cada una tiene un clima y una geología característicos y se ven afectadas por diferentes amenazas, como sequías, heladas, incendios forestales, erupciones volcánicas y terremotos. Como es lógico, todos estos eventos pondrán en peligro a todos los pueblos cercanos al foco.

Además, cada región cuenta con su propia unidad militar regional. Para conocerla, pinchad sobre la ventana «Mis territorios», en «Mapa». En ella también encontraréis una vista general de la distribución de vuestros pueblos por las distintas regiones.

Pueblos

En general, podéis fundar nuevos pueblos por todo el mapa con ayuda de unidades de colonizadores. Sin embargo, cada pueblo necesita espacio suficiente para su centro urbano y para futuras expansiones. Por este motivo, no se pueden fundar pueblos nuevos demasiado cerca de otros ya existentes.
Dado que los pueblos solo pueden producir cinco mercancías para exportar, es esencial escoger la ubicación adecuada, ya que esta determinará el tipo o los tipos de materias primas que se pueden obtener o crear allí.
La población de los alrededores de un pueblo emigrará a este si el pueblo ofrece unas condiciones de vida atractivas. Estas incluyen puestos de trabajo y un suministro fiable de mercancías, ya que cada ciudadano necesitará un suministro de estas.
Cuanto mejor sea el suministro de mercancías de un pueblo, más próspero será. Y cuanto más elevado sea el nivel de prosperidad de un pueblo, mayor será la cantidad de impuestos que podáis recaudar sin enfurecer a los habitantes. Podéis ajustar las tasas fiscales en la ventana «Balance» de la Información del pueblo.

Corregidores y rivales

Los pueblos extranjeros con los que os iréis topando pueden ser neutrales y estar gobernados por un corregidor o pertenecer a uno de vuestros rivales. Al igual que vos, vuestros rivales también aspiran a expandir sus territorios todo lo que puedan. Dependiendo del tamaño del mundo del juego escogido, en cada región tendréis que enfrentaros a entre tres y siete rivales y a unos tres corregidores. Al principio del juego vuestra relación con todos ellos será neutral.
Los corregidores solo gobiernan un pueblo y no tienen la necesidad de expandirse, mas sí están dispuestos a aceptar acuerdos comerciales. Además, conquistar sus pueblos suele ser bastante sencillo.
Como norma general, podéis entablar contactos diplomáticos con todos los corregidores y rivales. Para ello, simplemente seleccionad el centro urbano de un pueblo extranjero que esté dentro del campo de visión de una de vuestras unidades e id a la pestaña «Diplomacia».

Los corregidores suelen disfrutar de acuerdos comerciales con otros corregidores de pueblos vecinos. A veces pueden incluso haber firmado alianzas militares con alguno de vuestros rivales, ¡así que pensáoslo bien antes de atacar!

Ubicaciones especiales

Además de los terrenos, los pueblos y las unidades, también podéis explorar y visitar otros elementos del mapa del mundo, como cabañas deshabitadas, hogueras, obeliscos y crómlech. Las ubicaciones activas se indican en el mapa, buscad los objetos resaltados.

Para interaccionar con un objeto del mapa del mundo, selecciona una unidad y envíala a ese objeto con el botón ■.

No obstante, además de las numerosas ubicaciones amistosas con las que os encontraréis, también habrá otras que serán hostiles. Cuando haya depredadores salvajes o incluso bandidos que merodeen por los alrededores de vuestros pueblos y rutas comerciales, significará a menudo que cerca habrá una cueva de animales o un campamento de bandidos. Para eliminar estas guaridas, necesitaréis algunas tropas que puedan darles su merecido.

Cuanto Cuanto más tiempo exista una cueva de animales o un campamento de bandidos en vuestro territorio, se hará más poderoso y será más difícil eliminarlo.

Eventos

Una gran variedad de eventos pueden complicar la vida de vuestra población.
- Las tormentas pueden estallar en cualquier lugar y, dependiendo del clima, manifestarse en forma de tormentas de nieve o arena.
- Los volcanes y terremotos solo se producen en algunas regiones.
- Los incendios forestales, las sequías y las heladas únicamente se producen con algunos climas, de modo que están limitados a ciertas regiones.

Si alguno de estos eventos se desencadenara cerca de un pueblo, este y sus habitantes también se verían afectados. Las consecuencias serían muy diversas y tendrían distintos alcances.

Además, hay eventos que solo se producen en los pueblos, afectando directamente a vuestros habitantes:
- Las plagas solo se extienden en los pueblos si alcanzan cierta magnitud. La construcción de un monasterio reduce su duración.
- Las plagas de ratas se producen en pueblos con un clima templado.
- Las hambrunas estallan en aquellos pueblos donde los alimentos escasean durante largos periodos.
- Los asedios son perpetrados por las tropas enemigas.

Todos los eventos que afectan a vuestros pueblos y unidades se recogen en la pestaña de «Eventos» de la ventana «Unidades y pueblos». Esta lista también contiene una descripción del impacto que produce cada evento. Esto os permite beneficiaros del evento o protegeros de él.

Batallas y luchas

Como es natural, cuando varios rivales están haciendo lo imposible por expandir su imperio lo más rápido posible, la diplomacia no siempre constituye una opción viable. No obstante, antes de que ataquéis a vuestro oponente con vuestras tropas, deberéis siempre declararle la guerra primero. Esto os puede resultar un poco molesto, pero también se aplica a la inversa: nadie os atacará si tenéis una alianza «neutral» o mejor con la otra parte.

Dado que, en algún momento, tendréis un imperio enorme del que ocuparos, vuestras tropas están entrenadas para que sean autónomas. Atacarán automáticamente a todos los rivales con los que se encuentren sin que sea necesaria ninguna acción por vuestra parte. También podréis alejar unidades de una batalla siempre y cuando estas no se encuentren bajo ningún ataque.

Puentes, vados y puertos

Las unidades terrestres tienen diversas opciones para cruzar ríos y mares.

Puentes
Los puentes se construyen sobre los ríos, pero solo son importantes para los comerciantes. Las demás unidades pueden simplemente cruzar los ríos.

Vados
Los vados con amarres se ubican en algunos estrechos marítimos. Las unidades terrestres los utilizarán automáticamente para cruzar al otro lado. Para ello, subirán a bordo de barcos de transporte básicos.

Puertos
Los comerciantes utilizarán automáticamente los puertos para realizar sus viajes si la ruta por mar es más corta que por tierra. El resto de unidades no utilizará el puerto de forma automática. Si deseáis que una unidad terrestre viaje por mar de un puerto a otro, en primer lugar tendréis que enviar la unidad al primer pueblo portuario y posteriormente seleccionar el segundo pueblo portuario como destino una vez que lleguen al primero.

Vuestro ascenso al poder

Expansión
La expansión territorial es la clave para vuestro ascenso en la cadena de poder. Cuantos más pueblos fundéis, mayor será vuestra reivindicación territorial. Cuanto mayor sea el número de habitantes de un pueblo, mayor será la reivindicación territorial de ese pueblo. Desplazad el cursor sobre un pueblo para ver su reivindicación territorial, que además coincide con su campo de visión.

Rango
Vuestro rango viene definido por la suma de todas las zonas que controláis. La primera pestaña de la ventana «Mis territorios» muestra cuántos territorios reivindicáis actualmente que sean de vuestra propiedad y lo que os falta para ascender al siguiente rango. Con cada ascenso, también aumentará el número de tropas a vuestro cargo.

Si dos pueblos reclaman territorios que se solapan, el gobierno sobre el terreno solapado será compartido y no contará por dos. Por eso, procurad que los territorios de vuestros pueblos se solapen lo menos posible.

Puntos de desarrollo e investigación
Por cada ascenso de rango, obtendréis tres puntos de desarrollo que podréis invertir en la ventana Desarrollo. Podéis escoger entre las categorías «Producción», «Infraestructuras» y «Ejército».

Edificios

Edificios importantes del pueblo

Cuando un colonizador funda un pueblo nuevo, construirá una oficina y un mercado. Podéis construir el resto de edificios pinchando sobre el pueblo; id a la pestaña «Vista general» y luego pinchad en el edificio que deseáis construir en la parte inferior izquierda.

El primer edificio (y el más importante) de cualquier pueblo es la oficina. Este edificio es desde donde se administra el pueblo, se organiza el transporte de las mercancías y se gestionan los precios del mercado del pueblo.

La oficina se puede mejorar para que alcance distintos niveles. Al hacer esto, se aumentan las opciones para que el pueblo se defienda y resista contra los asedios.

Junto con la primera oficina siempre se construye el mercado de un pueblo. Aquí es donde los comerciantes de las distintas regiones hacen sus negocios y donde los habitantes del pueblo adquieren las mercancías. Todos los negocios reducen las mercancías que producen en el mercado, en donde también adquieren las materias primas que necesitan. Para ver qué mercancías están disponibles en el pueblo, pinchad sobre la oficina o el mercado y seleccionad la pestaña «Comercio».

La posada os permite contratar unidades civiles como mercaderes, cuadrillas de albañiles y colonizadores. En ella también podéis encargar carros, que aumentan la capacidad de vuestros comerciantes.

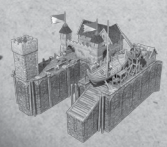
Los pueblos con capillas o pequeñas mezquitas (en función de la región) pueden alojar a más habitantes. Estos edificios se pueden mejorar para conseguir santuarios más grandes que permitan al pueblo alojar a aún más habitantes. Además, los santuarios permiten celebrar festivales, que aumentan la prosperidad de la población y atraen a personas de los alrededores que estén buscando trabajo.

Los cuarteles os permiten entrenar a vuestras tropas. Podéis añadirles un campo de pruebas para las tropas de largo alcance y una escuela de monta para las unidades de caballería.
Al principio, solo tendréis tropas básicas a vuestra disposición. Antes de poder desbloquear el resto de edificios adicionales y tipos de tropas tendréis que realizar investigaciones.

El taller mejora la organización de todos los proyectos de construcción dentro y fuera de la ciudad y aumenta la velocidad con la que se realizan las obras.

La presencia de un monasterio reduce la duración de las plagas.

En todos los pueblos los precios de las mercancías se fijan conforme a las leyes de la oferta y la demanda. Cuando un pueblo acepta más mercancías de las que necesita para sí mismo, los precios de las mercancías caen. No obstante, un almacén aumenta la cantidad fundamental de bienes que un pueblo puede asumir y evita que los precios de las mercancías bajen.
Los excedentes de mercancías se pueden vender a otros comerciantes. De esta forma, el almacén permite construir reservas centrales.



Cada pueblo con acceso al mar recibe automáticamente un puerto. Si disponéis de al menos dos puertos, vuestros comerciantes viajarán de forma automática por mar si esto supone una menor distancia que hacerlo por tierra.
También podéis enviar a otras unidades por mar. No obstante, para hacer esto, tendréis que encontraros en un pueblo portuario y el destino también tendrá que ser un puerto.
En un pueblo portuario podéis construir un astillero a través de los cuarteles para fabricar barcos de guerra.

Negocios y mercancías

En cada pueblo, podéis seleccionar hasta cinco operaciones de producción, para las que posteriormente podréis establecer los negocios. Por lo general, necesitaréis recursos cerca del pueblo para producir ciertas mercancías. Las materias primas también son necesarias para su posterior procesamiento. Las siguientes páginas contienen un resumen de todas las mercancías.

Madera
Tipo: mercancía básica
Recursos necesarios: bosque
Materias primas necesarias: ---

Ladrillos
Tipo: mercancía básica
Recursos necesarios: rocas, montañas
Materias primas necesarias: ---

Cereales
Tipo: mercancía básica
Recursos necesarios: prados
Materias primas necesarias: ---

Fruta
Tipo: mercancía básica
Recursos necesarios: prados
Materias primas necesarias: ---

Pescado
Tipo: mercancía básica
Recursos necesarios: ríos, mar
Materias primas necesarias: ---

Vino
Tipo: mercancía básica
Recursos necesarios: colinas
Materias primas necesarias: ---

Carbón
Tipo: materia prima
Recursos necesarios: depósitos de carbón
Materias primas necesarias: ---

Lana
Tipo: materia prima
Recursos necesarios: prados
Materias primas necesarias: ---

Miel
Tipo: materia prima
Recursos necesarios: prados salvajes
Materias primas necesarias: ---

Metales
Tipo: materia prima
Recursos necesarios: depósitos de metal
Materias primas necesarias: ---

Sal
Tipo: materia prima
Recursos necesarios: mar, salmuera
Materias primas necesarias: madera

Pieles
Tipo: materia prima
Recursos necesarios: estepas
Materias primas necesarias: ---

Cerveza
Tipo: mercancía refinada
Recursos necesarios: ---
Materias primas necesarias: cereales

Cerámica
Tipo: mercancía refinada
Recursos necesarios: depósitos de arcilla
Materias primas necesarias: carbón

Pasteles
Tipo: mercancía refinada
Recursos necesarios: ---
Materias primas necesarias: cereales, miel

Tela
Tipo: mercancía refinada
Recursos necesarios: ---
Materias primas necesarias: lana

Artículos metálicos
Tipo: mercancía refinada
Recursos necesarios: ---
Materias primas necesarias: metales, carbón

Carne
Tipo: mercancía refinada
Recursos necesarios: prados
Materias primas necesarias: sal

Ropa
Tipo: mercancía de lujo
Recursos necesarios: ---
Materias primas necesarias: tela, pieles

Adornos
Tipo: mercancía de lujo
Recursos necesarios: ---
Materias primas necesarias: cerámica, artículos metálicos

Unidades

Todas las unidades se contratan a partir de trabajadores libres que estén disponibles en el pueblo. Los negocios de vuestro pueblo también hacen uso de estos trabajadores.

El entrenamiento de cada unidad requiere tanto tiempo como ciertas mercancías. Si las mercancías no estuvieran disponibles, sigue siendo posible ordenar la creación de la unidad. No obstante, el entrenamiento únicamente comenzará cuando se hayan obtenido todas las mercancías necesarias del mercado del pueblo.

Unidades civiles

Las unidades civiles se reclutan en la posada.

Los comerciantes deben adquirir las mercancías de vuestros propios pueblos o de pueblos extranjeros, o vender las mercancías a estos pueblos. No obstante, los comerciantes únicamente pueden viajar a través de las rutas comerciales predefinidas.
Podéis realizar la actividad comercial de forma manual o configurar rutas comerciales automáticas.
Para realizar la actividad comercial de forma manual, seleccionad a un comerciante que se encuentre en el pueblo y a continuación pinchad sobre el centro del pueblo (mercado u oficina). Ahora podréis comprar y vender mercancías en la pestaña «Comercio».
Para establecer una ruta comercial, selecciona al comerciante y pulsa ◄► para escoger la opción «Trazar ruta comercial» en la información del comerciante. Ahora podréis seleccionar todos los pueblos a los que el comerciante debe viajar.
Un comerciante tiene una capacidad relativamente baja. Por este motivo, deberíais equiparle con carros adicionales que hayáis encargado previamente en la posada. Para hacer esto, seleccionad la opción «Gestionar carros» de la ventana del comerciante.

Las unidades civiles no participan en las batallas. Los comerciantes pueden ser saqueados por tropas enemigas, pero les permitirán continuar con su viaje. Los colonizadores y las cuadrillas de albañiles huirán a vuestro pueblo más cercano cuando se encuentren con enemigos. Esto significa que los proyectos de construcción no podrán realizarse cuando haya enemigos cerca, salvo que estos enemigos estén inmersos en batallas y, de este modo, distraídos.

Las cuadrillas de albañiles son necesarias para construir y mejorar calzadas. También pueden erigir torres de defensa en cualquier parte, además de demoler calzadas, torres y pueblos (en caso de que no tengan nada que hacer).

Las calzadas únicamente se pueden construir de un pueblo a otro. Para hacerlo, moved al trabajador de la construcción al primer pueblo y seleccionad la opción «Construir calzada». Ahora pinchad sobre el segundo pueblo. Podéis aceptar la ruta sugerida o modificarla mediante mojones.

Una vez que confirméis la ruta, la calzada se creará inmediatamente y los comerciantes podrán comenzar a utilizarla al momento. Puesto que esta calzada inicialmente será un camino provisional, viajar por ella al principio supondrá un proceso arduo. Por este motivo, los comerciantes únicamente podrán moverse despacio sobre ella. De esta forma, debéis mejorar vuestras calzadas lo más rápido posible con la ayuda de una cuadrilla de albañiles.

Las calzadas se pueden mejorar hasta en tres ocasiones. Sin embargo, la segunda y la tercera mejora necesitarán una investigación previa. Podéis encargar la mejora de varias secciones de una calzada al mismo tiempo.

Los colonizadores son necesarios para fundar pueblos nuevos. Cuando mováis un colonizador por el terreno, os mostrará constantemente qué recursos existen en su ubicación actual.

Si pulsas L2 después de seleccionar a un colonizador, se mostrarán tus recursos locales y las ubicaciones más favorables para los pueblos en los alrededores. Los prados, el agua, los depósitos de piedra y los bosques no se muestran mediante símbolos, ya que por lo general son visibles en el mapa.

Tan pronto como les hayáis encargado fundar un nuevo pueblo, los colonizadores se convertirán en los primeros habitantes de ese pueblo.

Militares

Todas las unidades militares se reclutan en los cuarteles. El campo de pruebas es necesario para las tropas de largo alcance y la escuela de monta para las unidades de caballería.

Desarrollo

La mayoría de unidades militares necesitarán activarse previamente en la ventana «Desarrollo» antes de estar disponibles.

Suministros y moral de las tropas

Al igual que vuestros ciudadanos, vuestras tropas necesitan abastecerse con mercancías. Las tropas siempre obtendrán sus suministros del mercado del pueblo más cercano que sea de vuestra propiedad. Por ello, al mover vuestras tropas, recordad siempre que un pueblo pequeño puede verse rápidamente sobrepasado por la presencia de demasiados soldados. A pesar de que se tendrá en cuenta el consumo adicional por la presencia de soldados (es decir, las rutas comerciales automáticas enviarán más mercancías si hay mayor demanda), puede que se tarde un tiempo hasta que el suministro se estabilice.

No obstante, los suministros de las tropas no solo son importantes en lo que respecta a los pueblos, sino que estos también influyen en la moral de las tropas. Si un pueblo tiene escasez de reservas, o si una tropa se aleja demasiado de vuestros pueblos, el suministro de mercancías que se les proporciona se interrumpirá y su moral caerá en picado. Cuando su moral llegue a cero, las tropas estarán furiosas y se marcharán al pueblo más cercano que sea de vuestra propiedad. Durante este periodo, no podréis controlarlas. Cuando la moral de las tropas se hunde, también disminuye su rendimiento en la batalla.

Para ver qué pueblos están suministrando a tus tropas, pulsa L2 cuando selecciones una o más tropas. A continuación podréis ver las líneas de suministro y sus alcances.

Experiencia y reposición de las tropas

La potencia de lucha de una tropa aumenta enormemente gracias a su experiencia. Las tropas ganan experiencia con cada batalla. Por ello, es importante que no perdáis a vuestras tropas en la batalla. De hecho, es buena idea reponerlas con frecuencia con soldados nuevos. A pesar de que al reponer tropas su experiencia disminuye, esta nunca se pierde por completo.

Para reponer una tropa, únicamente tenéis que enviarla al pueblo más cercano con cuarteles. Se repondrá automáticamente y sin coste alguno con reclutas nuevos en cuanto haya nuevos trabajadores en el pueblo. Tened en cuenta que las unidades de caballería y las de largo alcance únicamente se pueden reponer en los pueblos que dispongan de cuarteles y de sus correspondientes edificios adicionales.

Huida y control de las unidades en una batalla

Por lo general, no podréis controlar las tropas que se encuentren en una batalla o estén bajo ataque. Sin embargo, para evitar que las tropas sean aniquiladas, podéis ordenarles que huyan. Las tropas se desplazarán al pueblo más cercano. El rival aceptará la derrota de sus enemigos y no perseguirá a las tropas que huyan.

Podéis apartar de la lucha a aquellas tropas que se encuentren en una batalla pero que en sí no estén bajo ataque moviéndolas a una ubicación distinta.

Modificaciones de la potencia de lucha

La moral y la experiencia afecta a la potencia de lucha de una tropa. Además, cada unidad es particularmente eficaz contra un cierto tipo de rival. Además, algunas unidades obtienen cierta ventaja en zonas concretas.

Dependencia regional

Las unidades especiales proceden de una región en particular y únicamente se pueden reclutar en los pueblos de esa región. Para ver dónde se encuentran las fronteras de las diversas regiones y a qué región pertenece cada pueblo, podéis consultar la pestaña «Regiones» de la ventana «Mis territorios».

Tamaño de la tropa

Todas las tropas constan de 100 miembros, salvo los exploradores (10 miembros). Los miembros de las tropas se reclutan a partir del mismo grupo de trabajadores libres que las unidades civiles y trabajadores para los negocios.

Si una tropa debe proteger una zona concreta, podéis ordenarles que se atrincheren. Al hacer esto, desaparecerá de la lista de unidades inactivas.

Tipos de tropas

Mercenarios

Un puñado muy variado de simples granjeros y trabajadores que se han unido para defender sus posesiones. Han improvisado sus armas y su armadura a partir de las herramientas y la ropa que poseen. Por ello, no resulta ninguna sorpresa que sean las unidades más débiles de los campos de batalla de Europa.

Tipo: armas de asta
Ventaja frente a: unidades de caballería
Terreno: terreno llano
Regiones: disponibles en cualquier parte

Hacheros

En las manos adecuadas, un hacha y un escudo constituyen una combinación eficaz que un guerrero puede empuñar para infligir una gran cantidad de daño. Los hacheros son unas unidades impresionantes y demuestran que sus hachas no solo sirven para talar madera.

Tipo: armas romas/de filo
Ventaja frente a: armas de asta
Terreno: bosque
Regiones: disponibles en cualquier parte

Espadachines

Solamente los comandantes pudientes pueden permitirse guerreros con espada, escudo y una cota de malla. Esta unidad, que cuenta con una excelente protección gracias a su armadura de anillos de hierro remachados, es la columna vertebral de cualquier ejército.

Tipo: armas romas/de filo
Ventaja frente a: armas de asta
Terreno: bosque
Regiones: disponibles en cualquier parte

Esgrimistas

A pesar de que únicamente están protegidos por una armadura de cuero, la agilidad que esta concede junto con sus hojas curvas y afiladas como cuchillas hacen que los esgrimistas del sur sean unos rivales formidables.

Tipo: armas romas/de filo
Ventaja frente a: armas de asta
Terreno: bosque
Regiones: Norte de África y los Balcanes

Berserker

El berserker escandinavo, la única unidad con un equipamiento ligero pero que empuña una poderosa hacha de doble filo, se mueve por una insaciable sed de sangre en el campo de batalla. Prácticamente no hay ninguna unidad básica que pueda hacer frente a semejante furia.

Tipo: armas romas/de filo
Ventaja frente a: armas de asta
Terreno: bosque
Regiones: Escandinavia

Mangualeros

Las cotas de malla puede que protejan bien contra los cortes y los golpes pero no defienden demasiado contra la fuerza de un mangual.

Tipo: armas romas/de filo
Ventaja frente a: armas de asta
Terreno: bosque
Regiones: Alemania y Arabia

Arqueros

Desde los inicios de los tiempos, el hombre ha utilizado el arco y las flechas para cazar y para la guerra. Unas manos hábiles pueden construir uno a partir de materiales bastante sencillos, haciendo que sea accesible para todo el mundo y, con suficiente entrenamiento, se convierte en un arma mortal.

Tipo: unidades de largo alcance
Ventaja frente a: armas romas/de filo
Terreno: colinas y montañas
Regiones: disponibles en cualquier parte

Arqueros de arco largo

Un entrenamiento durante toda su vida, disciplina y la fuerza de sus arcos de tejo convierten a los arqueros de arco largo en la pesadilla de cualquier rival. De un oscuro cielo llueven sus flechas, cayendo sobre los enemigos y encontrando las rendijas de cualquier armadura.

Tipo: unidades de largo alcance
Ventaja frente a: armas romas/de filo
Terreno: colinas y montañas
Regiones: Bretaña y el Cáucaso

Ballesteros

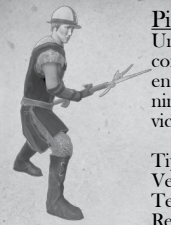
A pesar de que los ballesteros tienen menor alcance y una velocidad de disparo más lenta que los arqueros de arco largo, sus flechas penetran incluso en la armadura más sólida. Aquellos que empuñan estas armas son especialistas experimentados que jamás retroceden ante un conflicto.

Tipo: unidades de largo alcance
Ventaja frente a: armas romas/de filo
Terreno: colinas y montañas
Regiones: Bizancio y Kiev

Esbirros

Un esbirro, por sí solo, puede que disponga de un equipamiento ligero y sea inferior ante un luchador que empuñe un escudo, pero cualquiera que se haya enfrentado a una unidad entera de esbirros olvidará rápidamente estos prejuicios.

Tipo: armas de asta
Ventaja frente a: unidades de caballería
Terreno: terreno llano
Regiones: disponibles en cualquier parte



Piqueros

Una larga pica, una sólida armadura y un entrenamiento muy completo sobre formación de guerra convierten a los piqueros en unos formidables rivales en el campo de batalla contra los que ninguna unidad de caballería pueden enfrentarse y pretender salir victoriosa.

Tipo: armas de asta
Ventaja frente a: unidades de caballería
Terreno: terreno llano
Regiones: Italia y España

Exploradores

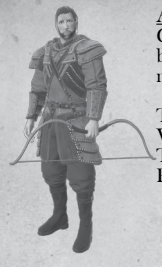
Scouts travel light, avoid conflicts, and are the eyes of every army. Los exploradores viajan con un equipamiento ligero, evitan los conflictos y son los ojos de cualquier ejército. Solo los comandantes más insensatos rechazan los servicios de estas rápidas unidades de caballería con el mayor alcance de visión de entre todas las tropas.

Tipo: unidades de caballería
Ventaja frente a: unidades de largo alcance
Terreno: sin ventajas sobre el terreno
Regiones: disponibles en cualquier parte

Tropas de caballería

Gracias a su costoso equipamiento, estas tropas de caballería son casi tan buenas como los caballeros, salvo quizás en los que respecta a la formación perenne en el arte de la guerra.

Tipo: unidades de caballería
Ventaja frente a: unidades de largo alcance
Terreno: sin ventajas sobre el terreno
Regiones: disponibles en cualquier parte



Arqueros de caballería

Gracias a sus fiables corceles, estos arqueros pueden acertar en el blanco a la vez que se repliegan y constituyen un factor táctico que no se debe subestimar en ningún campo de batalla.

Tipo: unidades de caballería
Ventaja frente a: unidades de largo alcance
Terreno: sin ventajas sobre el terreno
Regiones: disponibles en cualquier parte

Caballeros

Los caballeros han consagrado sus vidas a la lealtad, al valor y al arte de la guerra. Sus espadas y armaduras están hechas del acero de mayor calidad y sus caballos de guerra provienen de los mejores establos. Cualquier gobernante que logre que luchen bajo su estandarte dominará cualquier campo de batalla.

Tipo: unidades de caballería
Ventaja frente a: unidades de largo alcance
Terreno: sin ventajas sobre el terreno
Regiones: Francia y Polonia

Húsares

Los húsares del Este son conocidos por provocar la «muerte de un plumazo» a sus enemigos desde los lomos del caballo. Sus poderosos arcos compuestos y sus veloces y ágiles caballos les convierten en el azote del mundo occidental.

Tipo: unidades de caballería
Ventaja frente a: unidades de largo alcance
Terreno: sin ventajas sobre el terreno
Regiones: Rusia

Barcos

En aquellos pueblos edificados junto al mar, se construirá automáticamente un puerto. A continuación podréis construir un astillero a través de los cuarteles, en el que podréis encargar barcos de guerra, también a través de los cuarteles.
Los barcos de guerra pueden atacar y saquear barcos de guerra y transporte enemigos. Si deseáis proteger una zona concreta del agua con uno de vuestros barcos podéis establecerlo en modo patrulla. Cuando se encuentre en este modo, obtendrá un campo de visión aumentado y podrá atacar antes a los enemigos.

Antes de que podáis construir el primer astillero, será necesario realizar una investigación en la ventana «Desarrollo». Tras esto, cada región dispondrá de dos tipos de barco.

Tipos de barco

Carabelas

Durante muchos siglos, las carabelas fueron los barcos más importantes en el Norte de Europa. Como barcaza de bajo coste y eficaz, se convirtió en el barco preferido en la Liga Hanseática y podía servir como barco de guerra en tiempos de perturbación de la paz.

Estabilidad: alta
Tripulación: 80
Campo de visión: 100%
Disponibilidad: todas las regiones del Norte

Snekkes

Buque de vela pequeño y rápido con bancos de remos adicionales que se desarrolló durante la época de los vikingos en el Norte de Europa.

Estabilidad: baja
Tripulación: 40
Campo de visión: 80%
Disponibilidad: Norte y Oeste

Naos
Un buque de vela portugués/español con una larga historia de desarrollos. Guarda relación con los barcos preferidos de los cruzados y está influido por los barcos mediterráneos de Italia.

Estabilidad: alta
Tripulación: 100
Campo de visión: 100%
Disponibilidad: toda la región del Mediterráneo

Dhows
Los dhows son unos buques de vela típicos de Arabia/la India con una forma del casco, una distribución del mástil y de la vela muy característicos.

Estabilidad: media
Tripulación: 60
Campo de visión: 80%
Disponibilidad: región Este del Mediterráneo

Barcos de transporte

Los comerciantes utilizarán automáticamente los barcos de transporte; el resto de unidades primero necesitarán trasladarse a un pueblo portuario (si deseáis más información, consultad el apartado titulado «Puentes, vados y puertos»).

Si un barco de transporte navega demasiado cerca de un barco de guerra enemigo, sufrirá un ataque. Los barcos de transporte no tienen ninguna forma de defenderse. Un barco de guerra no perseguirá a uno de transporte para iniciar una batalla. Sin embargo, si un barco de transporte sufre demasiados daños durante su ruta se hundirá y las unidades transportadas se perderán.

La excepción la conforman los barcos de transporte que los comerciantes emplean: estos podrán ser saqueados por barcos de guerra enemigos, pero se les permitirá continuar su viaje sin provocarles daños.

Modo multijugador

En PlayStation™Network podrás acceder a partidas multijugador de hasta 8 jugadores. Podéis crear vuestras propias partidas con condiciones de inicio y de victoria personalizadas o participar en partidas que otros hayan creado pero no hayan comenzado aún. Si creáis una partida, podéis escoger si deseáis que otros accedan libremente a ella o si solo podrán participar personas de vuestra lista de amigos.

Condiciones de inicio y de victoria
En el modo multijugador, se pueden escoger libremente el capital inicial y el objetivo de la partida. Esto permite partidas extremadamente cortas, así como otras que duren varias sesiones. Para estas partidas, también existe una función de guardado y la opción de sustituir a jugadores.

Sustitución libre de jugadores
Si se continúa una partida en modo multijugador tras una pausa, todos los jugadores se reunirán en el vestíbulo, como de costumbre. Sin embargo, en este caso, el anfitrión de la partida no creará una partida nueva, sino que cargará una ya existente que esté guardada. En esta partida guardada se recogerán en una lista todos los rivales y se indicará si un rival estará controlado por un jugador o por la IA.

Por norma, cada jugador únicamente puede regresar a su lugar predeterminado. Sin embargo. el anfitrión también puede hacer que un lugar esté disponible (no importa si se trata de un jugador o de la IA). Al siguiente jugador que entre en el vestíbulo y no disponga de un lugar reservado se le asignará este lugar.

De esta forma, se puede sustituir a unos usuarios por otros o por la IA y la IA, a su vez, se puede sustituir por un usuario. No obstante, tened en cuenta que los rivales controlados por la IA se comportan de forma distinta a los jugadores humanos. Los jugadores que hayan transferido previamente el control a la IA y más adelante hayan continuado con la partida, percibirán una gran cantidad de diferencias en el número y en la organización de las tropas y de los comerciantes.

La clasificación
Después de cada partida en modo multijugador, cada jugador obtendrá una serie de puntos. Estos se mostrarán en la ventana de fin de partida. Sin embargo, los puntos únicamente se conceden si se cumple la siguiente condición: a lo largo de todo el juego, el jugador debe haber controlado al mismo rival desde el inicio hasta el final.

Los puntos obtenidos se incluirán en una clasificación online que consta de varias tablas.

Créditos

Gaming Minds Studios

CREATIVE DIRECTOR
Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR
Kay Struve

PROGRAMMING
Adrian Lück
Bernd Ludewig
Dennis Bellmann
Jan Kollmann
Matthias Muschallik
Peter Grimsehl
Ulf Winkelmann

QA MANAGER
Sebastian Walter

GRAPHICS
Christoph Werner
Guido Neumann
Mark Külker
Yves Baumgarte

GAME DESIGN
Daniel Scollie
Christian Günter

STORY AND TEXTS
Daniel Heßler

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION
ROCKETAUDIO:
Dag Winderlich, Sebastian Bender

3D CHARACTERS
THE LIGHTWORKS:
Tobias Richter, Jennifer Marx, Stefan Bellersheim, Enrico Weinert, Jonas Renner

ILLUSTRATIONS
GROBI Grafik – Karsten Schreurs

SFX AND CUTSCENES
portamedia.com

MOTION CAPTURING
METRICMINDS:
Etienne Hege, Elias Kremer, Dawid Wieczorek, René Dose, Niklas Welter

LOCALIZATION
TONEWORX GmbH:
Mathias Geissler, Eyke Hoffmann, Martin Schmidtke

VOICE TALENTS
Andreas Brucker, Christian Rudolf, Christian Stark, Daniel Welbat, Eric Goofers, Erik Schäffler, Frank Thomé, Holger Löwenberg, Ingo Abel, Johannes Semm, Klaus Dittmann, Leonie Dubuc, Michael Grimm, Patrick Elias, Stefan Marcinek, Tobias Diakow, Tobias Schmidt, Yannik Rais

SPECIAL THANKS TO
Moritz Toppmöller, Aaron Ehrlich, Maximilian Georg, Kleinemas and all beta testers of “Grand Ages: Medieval”

Kalypso Media Group

GLOBAL MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Denefleh
Timothy Thee

LOCALISATION MANAGER
Thomas Nees

ART DEPARTMENT
Simone-Desirée Rieß
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Fabian Brinkmann
Jonathan Weggen

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Jessica Immesberger

MANAGEMENT ASSISTANT
Tina Heisler

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund
Tobias Prinz

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT MANAGER
Eric Nicolson

FINANCE MANAGER
Moira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

Licencias

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2015 by RAD Game Tools, Inc. © 1999-2015 by RAD Game Tools, Inc.

Uses "FMOD Ex Sound System" and "Firelight Technologies"

Uses Iggy. Copyright © 2009-2015 by RAD Game Tools, Inc.
Portions of this software Copyright © 2015 Jenkins Software, LLC. All rights reserved. Used under license.

Servicio técnico y de atención al cliente

Si tiene alguna pregunta o problema relativos a uno de nuestros productos, le ofrecemos respuestas y soluciones a las preguntas más frecuentes en nuestros foros: forum.kalypsomedia.com.

También puede ponerse en contacto con el servicio técnico mediante un correo electrónico a support@kalypsomedia.com o por teléfono:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40 (de lunes a viernes desde las 10:00 a las 16:00)
Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Puede que le apliquen las tarifas por conferencia internacional.

Antes de contactar con nosotros, asegúrese de conocer el nombre completo del producto y de que cuenta con un comprobante de compra. Sea lo más preciso posible describiendo los errores técnicos e incluya los mensajes de errores y otra información útil si es posible. Comprenda que no podemos responder preguntas sobre cómo jugar ni dar pistas sobre el juego ni por correo electrónico ni por teléfono.

Garantía Limitada

El LICENCIADOR le garantiza (si es usted el comprador inicial del Software original) que el medio de almacenamiento original que contiene el Software está libre de defectos materiales y de fabricación, bajo un uso y mantenimiento normales, durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si, por alguna razón, detecta un defecto en el medio de almacenamiento durante el periodo de garantía, el LICENCIADOR accede a sustituir, libre de cargo, cualquier Software que resulte estar defectuoso durante dicho periodo, siempre que el LICENCIADOR siga fabricando el Software en la actualidad. Si el Software ya no está disponible, el LICENCIADOR se reserva el derecho a sustituirlo por un programa similar del mismo valor o superior. Esta garantía se limita al medio de almacenamiento que contiene el Software, tal y como lo proporciona el LICENCIADOR, y no se aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplica y será nula si el defecto ha surgido por abuso, trato incorrecto o negligencia. Cualquier garantía implícita establecida por la ley está expresamente limitada al periodo de 90 días que se ha descrito.

Excepto por lo establecido anteriormente, esta garantía sustituye a cualquier otra garantía, ya sea oral o escrita, expresa o implícita, incluida cualquier otra garantía de comercialización, adecuación para un fin concreto o de no infracción, y el LICENCIADOR no se verá obligado a responder a ninguna otra demanda o garantía de ningún tipo.

Al devolver el Software de acuerdo con la garantía limitada indicada anteriormente, envíe el Software original únicamente a la dirección del LICENCIADOR especificada abajo e incluya: su nombre y dirección para la devolución; una fotocopia de su factura fechada de compra y una breve nota en la que se describa el defecto y el sistema en el que está ejecutando el Software.

EL LICENCIADOR NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE DAÑOS ESPECIALES, SECUNDARIOS O RESULTANTES DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE, INCLUIDOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE POSESIONES, FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR Y, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY, DAÑOS POR HERIDAS PERSONALES, INCLUSO AUNQUE EL LICENCIADOR HUBIESE RECIBIDO AVISO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIADOR NO SERÁ SUPERIOR AL PRECIO REAL PAGADO POR USAR ESTE SOFTWARE. ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, O EXCLUSIONES O LIMITACIONES DE DAÑOS SECUNDARIOS O RESULTANTES, POR LO QUE ES POSIBLE QUE ESTAS LIMITACIONES DE GARANTÍA, EXCLUSIONES Y LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD NO SE APLIQUEN EN SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, PERO PUEDE QUE USTED TENGA OTROS DERECHOS LEGALES, YA QUE VARÍAN DE UNA JURISDICCIÓN A OTRA.

Limited Software Warranty And License Agreement

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE
Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP
LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR
Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.
LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

(a) Commercially exploit the Software;
(b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies

of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
(c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
(d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;(e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
(f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;.
(g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
(h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
(i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES
The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

(a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
(b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the

Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY
LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION
This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES
You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY
You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS
This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing
Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.
4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com
www.facebook.com/kalypsomediaint

Notes

GRANDAGES.COM

FACEBOOK.COM/KALYPSOMEDIAINT

CUSA-02501
4260089417113

"PS", "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved.