



RISE OF
VENICE



El índice

Introducción	4
Guía de inicio rápido	6
Inicio	6
Ayudas del juego	7
Modos de juego	8
Controles del juego	9
La carta náutica	9
Batallas navales	11
Asignación de las teclas y el ratón	13
El mundo del juego	16
Ciudades	16
Trabajadores y ciudadanos	16
Prosperidad de la ciudad	17
Comercio entre ciudades	18
Eventos	18
Acciones en las ciudades	20
Comercio	20
El mercado	23
El almacén	25
Edificios de acción en las ciudades	26
Edificios especiales en Venecia	27
Escuelas	28
Construcción de edificios	29
Edificios de la ciudad	29
Producción	29
Complejos de viviendas	34
El Consejo de Venecia	35
Las familias	35

Avance social	37
Matrimonio	38
Elecciones a dux	38
Competencia	39
Barcos y convoyes	40
Organización de los barcos	40
Barcos escolta	41
Tripulación	43
Capitanes	44
Tipos de barco	46
Combate	49
Piratas y piratería	49
Bloquear ciudades	49
Transcurso de una batalla	50
Abordajes y captura	51
Rutas comerciales	52
Creando rutas	52
Modo Capitán y modo Manual	52
Controlar las rutas	53
Modo multijugador	54
Inicio de sesión	54
Menú multijugador	55
La lista de amigos	55
Créditos	56
Gaming Minds Studios	56
Kalypso Media Group	57
Licencias	58
Servicio de atención al cliente de Kalypso Media	59
Garantía Limitada	60
Limited software warranty and license agreement	62

Introducción

“Venecia te recibe como un sueño que despierta a la vida
cuando pasas por ella apresuradamente: esta no es la ciudad hundida.

Creerás ver ante ti aquello de lo que suelen hablar los poetas,
como si hubiese sido forjada por los tritones en el mar.

Y te revuelcas entre corales y mejillones,
lleno de asombro porque no te lleva la riada.

Todo encaja en ese húmedo marco: el dux,
el que se casa con las olas y la corte enmascarada.

Y sí, el Puente de los Suspiros te parece tan natural
como peces con sierras en la cabeza
en las profundidades de la noche oceánica.”



Friedrich Hebbel, 1845

Gracias

por comprar *Rise of Venice*. Este juego te transporta a la fascinante época del Renacimiento, a una región cuya ciudad más importante, principal potencia marítima europea, está influenciada por el comercio de artículos de lujo, su famoso carnaval y las intrigas de sus ricas familias aristocráticas. Un mundo lleno de colores y aromas, con las rutas de la seda y las especias al este, las de los tintes y el algodón al sur, y los artículos de calidad superior, como el cristal de Murano, al norte.

Como en todos nuestros juegos de simulación comercial histórica, en Venecia, te pondrás en la piel de un humilde mercader que, gracias a sus dotes comerciales, intentará convertirse en un comerciante influyente y adinerado.

Como siempre, la simulación del sistema económico es completa: todos los artículos provienen del sistema, los comerciantes transportan sus excedentes por mar y el clásico sistema de oferta y demanda hace que los precios de los artículos sean muy dinámicos. Esto nos lleva al principio más importante para tu prosperidad: comprar barato y vender caro. Bien sea al realizar una transacción, al usar una ruta comercial, al construir un almacén o al crear un negocio, el beneficio siempre debe ser tu principal motivación.

Para que inviertas bien esos beneficios, *Rise of Venice* te ofrece una amplia variedad de contenidos: política, intrigas, envidias, piratería... Incluso podrás participar en batallas navales y hundir o capturar los barcos enemigos.

Si no te gusta jugar solo, podrás enfrentarte hasta a otras tres personas a través de la red local o Internet. Al contar con la posibilidad de guardar las partidas, estas podrán tener la duración que desees, tanto largas como cortas. De vosotros depende haceros la vida difícil los unos a los otros o comerciar todos de una manera pacífica.

¡Esperamos que disfrutes en el mundo de la antigua Venecia!

Atentamente,

El equipo de *Rise of Venice*

Guía de inicio rápido

Inicio

Al iniciar el juego por primera vez, tendrás que introducir un nombre de usuario. Elige un nombre que te guste porque aparecerá en los marcadores y en las partidas multijugador.

Si no has jugado antes a *Rise of Venice*, te aconsejamos que empieces por la campaña para aprender todos los aspectos del juego en una historia de intrigas y traiciones. Selecciona “Nueva partida” y, a continuación, “Campaña” en el menú principal.



Durante la campaña, tendrás libertad para hacer lo que quieras y elegir la velocidad del progreso, pero recibirás consejos y algo de ayuda.

Al final de la campaña, la partida se convertirá en Juego libre.

Ayudas del juego

A lo largo de la partida, encontrarás distintos elementos que te ayudarán:

Icono de información



Siempre que veas este icono, puedes pasar el cursor por encima para ver información detallada de la situación. El icono de información ofrece todos los datos sobre antecedentes y relaciones complicadas.

Consejos del asesor



En “Convoyes y ciudades”, encontrarás sugerencias y consejos del asesor acerca de posibles problemas en tu empresa.

Vídeo de presentación



Al principio de la partida, podrás ver un vídeo de presentación para familiarizarte con los conceptos básicos.

Consejos del juego



En la parte inferior de la pantalla, se encuentra la barra de consejos del juego. Constantemente, se añaden nuevos consejos relacionados con la situación que haya en ese momento.

Modos de juego

Campaña

La campaña empieza con las reglas normales e incluye las distintas posibilidades que ofrece *Rise of Venice*. Al finalizar, se convierte en una partida de Juego libre.

Juego libre

En una partida de juego libre, podrás elegir varias condiciones iniciales y no hay objetivos predeterminados.

Partida de Marcador

Una partida de Marcador tiene metas y objetivos fijos. Podrás elegir distintas situaciones. Al alcanzar el objetivo predeterminado, se calculará tu puntuación en función de la riqueza obtenida y el tiempo empleado. Puedes enviar esta puntuación para que aparezca en el Marcador mundial.

Partida multijugador

Aquí hay partidas de Marcador y de Juego libre. Para obtener más información, consulta el apartado “Modo multijugador”.

Controles del juego

La carta náutica

Pasarás la mayor parte del tiempo en la carta náutica. Desde aquí, puedes enviar convoyes de una ciudad a otra, encontrarte con otros convoyes y realizar acciones en las ciudades haciendo clic en los edificios adecuados.



1	Aquí recibirás notificaciones cuando haya nuevas entradas en la Crónica.
2	Estos cuatro botones son para la Crónica, el Diario, las Misiones y las Opciones del juego, donde podrás ajustar la velocidad de la partida.
3	El minimapa muestra el mundo del juego, las ciudades y tus convoyes. El mapa es interactivo. Por ejemplo, puedes usarlo para cambiar la zona mostrada o para ver los menús de edificios de la ciudad.
4	Tu dinero y rango actuales. Mueve el cursor sobre la barra azul de progreso para ver más información sobre tu ascenso al siguiente rango.

5	Los botones usados para moverse entre los convoyes controlados manualmente. No incluye los convoyes que están en rutas comerciales. El botón de la lista de ciudades y convoyes está en el extremo derecho.
6	Aquí puedes ver los detalles del convoy seleccionado.
7	El centro de la ciudad incluye los edificios de acción. Para entrar en uno, haz clic en él.
8	Tus convoyes se muestran en el puerto. El convoy seleccionado está resaltado.
9	El práctico del puerto está en el faro. Te ayudará a organizar los barcos y convoyes atracados en el puerto.



En función del dueño, los barcos tendrán distintos colores en la carta náutica. Los barcos piratas son negros, como su bandera; los del jugador, azules; los militares, rojos, y los neutrales son grises.

Los barcos de tu competencia tendrán otro color, dependiendo del competidor.

Batallas navales

Si hay una batalla naval y decides controlarla de manera manual, entrarás en la vista de Batalla naval, una sección ampliada del mapa. Aquí podrás controlar los barcos escolta de tu convoy.



1	Aquí se muestra la munición que hay a bordo del convoy. La munición es válida para todos los barcos escolta. El suministro de balas de cañón es ilimitado, pero deberás adquirir el resto de munición en los mercados de las ciudades.
2	La fuerza relativa. Cuanto más grande sea la zona verde, mayor será tu fuerza. Si eres mucho más fuerte que tu oponente y quieres finalizar rápidamente la batalla, puedes hacer clic en el botón de la derecha para volver a la carta náutica. El combate se librará hasta el final de manera automática.
3	El minimapa muestra las posiciones de los distintos barcos.
4	El barco que controlas está indicado. Puedes hacer clic en otro barco para pasar a controlarlo.

5	Aunque tus otros barcos escolta tienen autonomía, puedes elegir su munición y sus tácticas. Cuando una munición concreta se agote, tus otros barcos usarán balas de cañón de manera automática.
6	Al pulsar el botón de disparo, lanzarás andanadas a la izquierda, derecha o a ambos lados. El barco decide automáticamente qué andanada puede impactar sobre el enemigo. Siempre serán barcos enemigos con un círculo rojo y verde debajo. El verde indica que todas las balas de cañón tienen probabilidades de impactar.
7	Tu barco cuenta con una barra de carga por andanada, mostrada en el círculo debajo del navío.

Asignación de las teclas y el ratón

Controla la partida con los siguientes comandos del teclado y el ratón. BIR es el botón izquierdo del ratón y BDR, el derecho.



Los botones marcados con (•) pueden cambiarse en el menú de Opciones.

General

Subir	W	•
Scroll izquierdo	A	•
Bajar	S	•
Scroll derecho	D	•
Acelerar tiempo	Barra espaciadora	•
Velocidad de partida	Teclado num. +/ -	•
Abrir/Cerrar ventana de chat	^	•
Abrir las opciones del juego	ESC	
Nivel del zoom	Rueda del ratón	
Moverse entre convoyes	Ctrl + A / D	
Convoyes en rutas comerciales	Mayús + A / D	
Abrir crónica	F1	
Abrir diario	F2	
Abrir logros	F3	
Guardado rápido	F5	
En diálogo: moverse entre pestañas	A / D	

Carta náutica

Seleccionar convoy / edificio	BIR	
Abrir lista de edificios	BCR	
Enviar convoy	BDR	
Cancelar la selección del convoy	Mantener BIR	
Comerciar con convoy atracado	BDR en la ciudad	
Mostrar nombres de ciudades	Ctrl	
Atajos de teclado	1...0	
Añadir atajo de teclado al convoy	Ctrl + 1...0	
Seleccionar almacén (Venecia)	Teclado num. 0	•
Seleccionar mercado (Venecia)	Teclado num. 1	•
Seleccionar Senado (Venecia)	Teclado num. 2	•
Seleccionar casa (Venecia)	Teclado num. 3	•
Seleccionar taberna (Venecia)	Teclado num. 4	•
Seleccionar banco (Venecia)	Teclado num. 5	•
Seleccionar astillero (Venecia)	Teclado num. 6	•
Seleccionar iglesia (Venecia)	Teclado num. 7	•
Seleccionar ayuntamiento (Venecia)	Teclado num. 8	•
Seleccionar faro (Venecia)	Teclado num. 9	•

En edificios

En diálogo: moverse entre pestañas	A / D	
Almacén: moverse entre almacenes	Mayús – A / D	
Mercado: moverse entre ciudades	Mayús – A / D	

Batallas navales

Controlar barco	BDR	
Disparar andanada	BIR	
Moverse por la munición normal	A / D	
Lanzar barril explosivo	Q	•
Verter petróleo	E	•
Frenar	Mayús	•
Girar la cámara libremente	Alt	•
Girar la cámara libremente	BCR	
Seleccionar barco	1, 2, 3	

En la ventana de comercio

Fijar límite de precios	A / D (manteniendo el botón izquierdo del ratón sobre el precio de los artículos)	
-------------------------	--	--

El mundo del juego

El juego transcurre en el Mediterráneo oriental del siglo XV. Venecia y Génova, potencias comerciales, junto a sus ciudades aliadas, compiten por la supremacía. Cientos de convoyes comerciales pueblan la carta náutica y transportan artículos de una ciudad a otra.

Los piratas también surcan los mares en busca de convoyes a los que saquear. Su fuerza aumenta cada vez que realizan un asalto con éxito. Pero sus barcos también pueden ser asaltados y sus escondites destruidos.

Ciudades

Rise of Venice cuenta con 25 ciudades que tendrás que ir descubriendo a lo largo de la partida. Cuando un convoy se acerca a una ciudad, esta quedará descubierta.

Para comerciar con una ciudad, deberás adquirir una licencia comercial. La licencia será más barata si la ciudad es aliada de Venecia.

Trabajadores y ciudadanos

El número de habitantes de una ciudad determinará su tamaño. A su vez, el número de habitantes viene determinado por los puestos de trabajo disponibles. La relación entre los habitantes y los trabajadores es la siguiente:



Cuando una persona de los alrededores entra en una ciudad en busca de trabajo, se convierte en un trabajador libre.



Si hay una vacante en uno de los negocios de la ciudad, puede ser ocupada por un trabajador libre, que pasará a ser un trabajador de la ciudad.



Cada nuevo trabajador también es un nuevo habitante al que acompañan otras tres personas, bien sean familiares o proveedores de servicios. Es importante recordar que, de media, cada trabajador aumenta en cuatro habitantes la población.



Todos los habitantes necesitan una vivienda. Si no hay viviendas disponibles, la ciudad no podrá acoger a nuevos habitantes.



Un negocio emplea a 25 trabajadores y un complejo de viviendas acoge a 100 habitantes, por lo que debería haber, al menos, un complejo de viviendas por cada negocio.

Prosperidad de la ciudad

En general, cuanto mayor sea el abastecimiento de artículos en una ciudad, mayor será su prosperidad. La falta de artículos y de eventos (ver más abajo) puede disminuir la prosperidad de una ciudad. Por suerte, este es un proceso lento y tendrás tiempo de reaccionar si una ciudad te importa.

Tampoco es una tragedia si la ciudad no tiene el máximo nivel de prosperidad. Pero si su valor es muy bajo, los trabajadores dejarán sus empleos y abandonarán la ciudad.

Si una ciudad es muy próspera, recibirá una bonificación adicional: la producción será más eficaz (disminuye el coste de mano de obra y aumenta la producción) y aumentará la inmigración de nuevos trabajadores.

Comercio entre ciudades

Hay 22 artículos distintos que los ciudadanos demandan y consumen. Además, algunos negocios necesitan algunos artículos como materias primas.

Sin embargo, cada ciudad solo puede producir 5 de los 22 artículos. Por esto, cada ciudad cuenta con 5 ramas de producción distintas que suelen producir más de lo que se consume. La ciudad exporta ese excedente de artículos de igual manera que importa los artículos que no produce.

Todo el comercio de la ciudad se realiza en el mercado siguiendo la ley de la oferta y la demanda, incluida la dinámica de precios: si una ciudad tiene más suministros de los necesarios para las próximas semanas de un artículo concreto, ese artículo será barato. Por el contrario, la ciudad pagará mucho por aquellos artículos cuya oferta escasee.

Los convoyes comerciales aprovechan estas diferencias de precios comprando artículos baratos en una ciudad y vendiéndolos caros en otra. De este modo, los artículos se distribuyen por todo el mundo del juego.

Eventos

Además de los piratas, hay otros eventos que pueden complicar la vida de los comerciantes:



El hambre llega cuando una ciudad se pasa mucho tiempo sin un suministro suficiente de comida.



Las plagas y las epidemias tienen lugar de forma más o menos aleatoria, pero pueden controlarse, hasta cierto punto, con hospitales. Las plagas aumentan la demanda de tela en la ciudad.



Las tormentas son más habituales en el norte. Si una ciudad sufre las inclemencias de una tormenta, los convoyes no podrán ni entrar ni salir del puerto. Además, toda la producción de artículos se ve paralizada y no se podrá construir en la ciudad.



Las sequías son más habituales en el sur, donde aumenta la demanda de vino.



Sobre todo en el norte, los incendios forestales pueden causar problemas. Si se producen cerca de una ciudad, se duplica la demanda de madera y ladrillos.



Los terremotos son comunes en el este. Provocan un aumento en la demanda de cristal.



Las erupciones volcánicas pueden afectar a 3 ciudades. Hacen desaparecer ciudadanos todos los días.



¡Intenta aprovechar los eventos en tu beneficio! Si, por ejemplo, un evento detiene la producción de algunos artículos en una ciudad, esto puede suponer una escasez de dichos artículos en la región y, por lo tanto, precios más altos.



Todos estos eventos disminuyen la prosperidad de una ciudad. La gravedad de su impacto dependerá de lo próspera que era la ciudad antes del evento.

Acciones en las ciudades

Para realizar acciones en una ciudad, debes tener un almacén o un convoy en ella. Haz clic en los edificios de las ciudades para realizar las distintas acciones.

Comercio

Tu actividad principal es el comercio de artículos. Si tienes un convoy atracado y seleccionado, o si tienes un almacén en la ciudad, haz clic en el mercado y selecciona la dirección de la transacción (5).

City info		Goods list		Equip							
	30%		66		0		0		7		200
	505		66		140		41		240		200
	481		66		0		0		1		632
	478		66		0		0		112		332
	445		60		88		67		75		532
	213		132		0		0		102		240
	404		60		0		0		109		332
	154		200		0		0		117		300
	1		2		3		2		112		532
	95		79		0		0		96		319
	5		100		0		0		67		1132
	94		200		0		0				

1	Esta columna indica la oferta de un artículo en la ciudad (ver más abajo).
2	Estos son los suministros de la ciudad, medidos en barriles.
3	Los botones muestran el precio actual por barril del artículo correspondiente.
4	Este es el precio medio que has pagado por barril. Por ejemplo, si compras 10 artículos a precios de entre 50 y 60 de oro, el precio medio oscilará entre estos.
5	La dirección de la transacción (ver más abajo).

Realizar una transacción

Para comprar un artículo, haz clic en el botón del precio y mantén el botón izquierdo del ratón. Luego, mueve el ratón hacia izquierda o derecha para ajustar la cantidad de artículos. La cantidad de artículos no es tan importante, pero no descuides el estado de los suministros.

El precio indicado se calcula de manera dinámica en función de la cantidad con la que comercies, pero el precio mostrado es siempre el precio actual del siguiente barril. Por ejemplo:

Supón que una ciudad tiene muchos suministros de vino y un barril cuesta 100 de oro. Elige 50 barriles (comprar) y el precio seguirá siendo 100. Ahora, aumenta la cantidad hasta 60 barriles y el precio ascenderá hasta 120. Los primeros 50 barriles te costarán 100, pero luego te costarán más.

Para simplificar las cosas al principio, fíjate solo en el indicador de suministro.

El indicador de suministro

Aquí puedes consultar de manera rápida los suministros de una ciudad:



Como la oferta de este artículo es muy baja, ha alcanzado su precio máximo. Si compras un artículo cuyo suministro es muy bajo, descenderá tu popularidad en la ciudad. Si vendes un artículo cuyo suministro es muy bajo, tu popularidad aumentará.



El suministro de artículos durará los próximos 30 o 40 días. No deberías comprar ni vender estos artículos porque su precio no es competitivo.



El suministro de artículos no es crítico y el artículo se venderá barato. Estos artículos suelen producirse en la propia ciudad ¡Compra!



El precio del artículo ha descendido mucho porque hay muchos suministros, incluso para tratarse de una ciudad productora.



El precio de este artículo ha alcanzado su valor mínimo y está por debajo del precio de producción. Los negocios de la ciudad no obtienen beneficios al vender el artículo y despiden a sus trabajadores.

La dirección de la transacción

En una ciudad, puedes realizar transacciones en tres direcciones:



Si tu convoy está atracado en la ciudad y seleccionado, puedes realizar transacciones entre el convoy y la ciudad.



Si has construido un almacén en la ciudad (necesario para que puedas producir artículos), también puedes realizar transacciones entre la ciudad y el almacén.



Si tienes un convoy y un almacén en la ciudad, puedes transferir artículos de uno a otro.

El mercado

Todas las ciudades cuentan con un mercado cerca del puerto. Es el edificio principal de todas las ciudades y ofrece las siguientes opciones:

Información de la ciudad

Incluye prácticamente todo lo que debes saber de una ciudad. Por ejemplo, puedes ver tu nivel de popularidad entre la población o los artículos que produce la ciudad.

También puedes consultar los negocios y almacenes que hay en la ciudad y ver a sus respectivos propietarios. La propiedad puede ser:



De la ciudad o de habitantes de la misma.



Tuya.



De tu competencia (ver el apartado “Competencia” más abajo).

Equipar convoyes

Si entras en el mercado con un convoy seleccionado, podrás equiparlo:



En principio, puedes contratar a cualquier trabajador disponible de una ciudad como marinero en tu convoy. El número de trabajadores que te ofrezcan sus servicios dependerá de tu popularidad en esa ciudad.



Para las batallas de abordaje, necesitarás armas pequeñas.



Aunque el suministro de balas de cañón de los convoyes es ilimitado, puedes comprar más balas encadenadas y botes de metralla.



Los barriles explosivos y el petróleo son municiones especiales y, aunque son caras, serán de gran ayuda en las batallas navales.



Los marineros son importantes para recargar los cañones y para los abordajes. La carga óptima de los cañones se produce cuando hay al menos 4 marineros a bordo por cada cañón.



En principio, los marineros, las armas pequeñas y la munición se almacenan en todo el convoy y no se distribuyen en barcos individuales. En una batalla, se distribuyen entre los barcos escolta que hayas seleccionado. Para más información, consulta el apartado “Tripulación” del capítulo “Barcos y convoyes”.

Comerciar

Para comerciar en una ciudad, debes tener un convoy o un almacén seleccionado en ella.

El almacén

Junto al mercado, el almacén es el edificio más importante de una ciudad. Si quieras hacer negocios en una ciudad, primero debes construir un almacén. Incluso cuando la producción está en marcha, el almacén sigue siendo fundamental porque te permite conocer la producción y los costes de la misma en la ciudad.

Espacio de almacenamiento

Los almacenes ofrecen espacio de almacenamiento para tus artículos. Si necesitas más espacio, tendrás que alquilarlo, lo cual es caro, o adquirirlo por tu cuenta. Puedes hacerlo en el almacén desde "Resumen".

Delegado

El almacén también acoge a tu delegado, que te será de gran ayuda para realizar diversas acciones, ventas y tareas de seguimiento:



Vender artículos: el delegado venderá automáticamente todos los suministros de artículos cuando el precio de mercado en la ciudad sea alto. Puedes fijar el precio mínimo. El precio se indica en porcentajes, siendo el 100 % el precio normal de producción de un artículo.



Bloquear materias primas: activa esta opción si no quieres que el delegado venda o distribuya a una ruta comercial materias primas necesarias para tus negocios en la ciudad. Puedes indicar el número de días que quieras que dure el bloqueo.



Bloquear artículos: puedes indicar dos cantidades por artículo que no quieres que el delegado sobrepase al vender y distribuir en rutas comerciales.

Edificios de acción en las ciudades

Puedes hacer clic en todos los edificios de una ciudad. En las viviendas y los negocios, obtendrás información básica sobre su uso y producción. En el centro de la ciudad, también hay edificios especiales a los que puedes acceder haciendo clic. En ellos, podrás realizar acciones como, por ejemplo, aceptar una misión especial. Los edificios de acción son:

Ayuntamiento

El arquitecto de la ciudad se encuentra en el ayuntamiento y concede permisos de construcción. Si quieres construir un nuevo edificio en la ciudad, como una casa o un negocio, tendrás que contratar al arquitecto.

De vez en cuando, el ayuntamiento ofrece contratos, por ejemplo, cuando la ciudad necesita ayuda para obtener ciertos artículos.

Iglesias y catedrales

La iglesia es un edificio muy importante. Una ciudad sin iglesia solo puede tener 30 complejos de viviendas (un máximo de 3000 habitantes). Incluso con una iglesia, el número de complejos de viviendas está limitado a 60. Las ciudades con catedrales no tienen restricciones.

El Papa de Roma presta mucha atención a todas sus iglesias y espera donativos de todas las ciudades. Tu fe también está siempre en el punto de mira. Visita las iglesias de las ciudades que consideras importantes para evitar problemas con el Papa.

Puedes ampliar una iglesia y convertirla en catedral a través de donativos. Con la catedral, podrás organizar celebraciones en la ciudad para aumentar brevemente tu popularidad en ella y la prosperidad de sus habitantes.

Astillero

En los astilleros pequeños puedes reparar, comprar y vender barcos. No suele haber muchos barcos de segunda mano, solo los que otros mercaderes hayan vendido. Cada ciudad cuenta con su propia oferta de barcos.

En las ciudades grandes, hay astilleros grandes en los que podrás encargar la construcción de barcos.

Puedes, y deberías, enviar convoyes enteros al astillero para repararlos y así no tendrás que volver a organizarlos. Además, es más barato y más rápido reparar un convoy que hacerlo con todos los barcos uno a uno.

Faro

Todas las ciudades portuarias cuentan con un faro en el que se encuentra el práctico del puerto. Haz clic en él para transferir barcos del puerto a un convoy o de un convoy a otro (debe estar atracado en la ciudad).

Edificios especiales en Venecia

Casa

La casa es el hogar de tu familia y muestra tu árbol genealógico. A lo largo de la partida, y en función de tu rango, verás las profesiones de los miembros de tu familia a los que puedes contratar.



Cuando te cases, el árbol genealógico se duplicará y se añadirán nuevos trabajos. En el capítulo “El Consejo de Venecia”, encontrarás más información sobre el matrimonio.

Senado

El Senado acoge el “Consejo de Diez”, compuesto por las diez familias más influyentes de Venecia. Ellas votan tus ascensos y eligen al dux. Consulta el capítulo “El Consejo de Venecia”.

Taberna

En la taberna, puedes contratar a saboteadores para complicar la vida a tus competidores. Consulta el capítulo “Competencia”.

Arsenal

El Arsenal es el famoso astillero veneciano que construye y repara barcos rápidamente. No obstante, no todas las clases de barcos se construyen en Venecia.

Escuelas

Escuelas

Las escuelas aumentan la prosperidad de una ciudad y la inmigración de trabajadores. Idealmente, debería haber una escuela por cada cierto número de habitantes y, si hay menos, su efecto también es menor.

Hospitales

Los hospitales también aumentan la prosperidad de una ciudad y disminuyen radicalmente el riesgo de epidemias. Idealmente, debería haber un hospital por cada cierto número de habitantes y, si hay menos, su efecto también es menor.

Construcción de edificios

En las ciudades, puedes construir diversos edificios. Siempre es necesario solicitar un permiso de construcción al arquitecto en el ayuntamiento.

Edificios de la ciudad

En las ciudades, puedes construir almacenes, naves, escuelas y hospitales. Puedes ver las descripciones en el apartado “Acciones en las ciudades” (arriba).

Para construir una iglesia en una ciudad, el Consejo de Venecia debe haberte encomendado la misión de hacerlo. Puedes ampliar una iglesia y convertirla en catedral a través de donativos.

También puedes ampliar un astillero pequeño para hacerlo más grande y construir barcos.

Producción

En todas las ciudades, hay negocios de producción. Cada negocio emplea a 25 trabajadores y con esta cantidad maximiza su eficiencia. Existen distintos tipos de negocios:

Negocios de artículos básicos y materias primas

Estos negocios no requieren materias primas. Todos los artículos fabricados terminan en tu almacén de esa ciudad.

Terminación

Estos negocios requieren materias primas para su posterior procesamiento. Al principio de cada día, deben estar disponibles en el almacén porque de ahí se obtienen los artículos. Si no hay suficientes artículos disponibles, la producción se detendrá.

Almacén de importaciones

La seda y las especias provienen de Oriente Medio y de Asia. Más que negocios normales, los almacenes de importaciones son mercados en los que la alfarería y la sal se usan como monedas de cambio.

Precios de producción

El delegado calcula automáticamente el precio de producción de cada artículo. Cada trabajador empleado tiene un coste de 6 monedas de oro y cada negocio tiene un coste de 50. Además, cada negocio emplea a 25 trabajadores, por lo que cada negocio tiene un coste de 200 monedas de oro al día.

Por ejemplo:

La "Bodega" produce 2 barriles de vino al día. Por lo tanto, en circunstancias normales, producir un barril de vino cuesta 100 monedas de oro.

Cuando un negocio necesita más materias primas para su posterior procesamiento o cuando no tiene suficientes trabajadores, los costes de producción aumentan. Los costes de producción normales de los artículos son los siguientes:

Negocio	Producción (en barriles)	Coste por barril	Requiere
Aserradero 	6x madera	33	—
Adobería 	6x ladrillos de adobe	33	—
Granero 	6x trigo	33	—
Frutería 	4x fruta	50	—
Alfarería 	4x alfarería	66	2x madera
Almazara 	4x aceite	50	—

Viticultura 	2x vino	100	—
Plantación de cáñamo 	4x cáñamo	50	—
Salina 	3x sal	66	—
Algodonera 	4x algodón	50	—
Apicultor 	2x miel	100	—
Taller de tinte 	2x tinte	100	—
Fundición 	2x metal	100	—
Herrería 	1x artículos de metal	316	0,5x madera, 1x metal

Importación de seda 	2x seda	166	2x alfarería
Carnicería 	1x carne	266	1x sal
Telar 	2x tela	200	2x algodón, 1x tinte
Panadería 	2x pan	166	1x trigo, 1x miel
Cordelería 	2x cuerdas	150	2x cáñamo
Importación de especias 	1x especias	266	1x sal
Cristalería 	1x cristal	266	0,5x madera, 0,5x metal
Sastrería 	1x ropa	566	1x seda, 1x tela



En las ciudades con niveles de prosperidad “Adinerado” y “Próspero”, todos los negocios son más eficientes y su coste de producción es menor.



Los valores del “Coste por barril” de la tabla se llaman en el juego “precios de producción normales” o precios al “100 %”.

Complejos de viviendas

Cada negocio puede emplear a 25 trabajadores. Cada trabajador es un habitante de la ciudad y atraerá a otras 3 personas de media. Por lo tanto, cada negocio genera una demanda de viviendas para 100 personas.

Todos los complejos de viviendas que construyes en una ciudad pueden alojar a 100 personas. Asegúrate de tener siempre más complejos de viviendas que negocios en una ciudad para que puedan inmigrar nuevos trabajadores.

Cada complejo de viviendas genera ingresos por arrendamiento y costes de mantenimiento. Normalmente, un complejo de viviendas solo es rentable cuando está casi lleno, pero la estructura de los inquilinos refleja la distribución de la población de la ciudad y, cuanto más rico sea el inquilino, más alquiler pagará. Los ciudadanos pobres pagan 1 moneda de oro al día, los adinerados, 4 y los ricos, 8.

El Consejo de Venecia

El edificio del Senado es la sede del Consejo de Diez, foro político desde principios del siglo XIV. El Consejo de Diez está formado por los patriarcas de las diez familias más influyentes de Venecia y liderado por el dux, una especie de presidente que dispone de ciertos privilegios.

Al principio, tú y tus competidores (consulta el siguiente apartado) no sois miembros, pero eso puede cambiar durante la partida.

En *Rise of Venice*, lo más importante es contar con los votos del Consejo para ascender de rango.

Las familias

Haz clic en un miembro del Consejo para ver información sobre su familia. Es muy importante que tu reputación sea excelente en algunas familias, de lo contrario no recibirás los votos suficientes para ascender de rango.

Puedes aumentar tu reputación en una familia de las siguientes maneras:

Características de la familia

Cada familia tiene su propia característica especial o preferencia. Actúa en consecuencia y aumentará tu reputación en esa familia.

Contribución mensual

La contribución mensual es un método muy eficaz. Todos los meses pagas una cantidad a la familia para que aumente tu reputación de manera constante y segura. Ten en cuenta que, cuanto más dinero tengas, mayor será la contribución que espera la familia, por lo que tendrás que modificar la cantidad de vez en cuando.

Un solo soborno

Cuando necesitas aumentar tu reputación urgentemente, puedes echar mano del soborno único. El importe es caro y está basado en tu riqueza. Usa solo esta opción en situaciones de emergencia como, por ejemplo, antes de una votación.

Misiones

De vez en cuando, las familias te ofrecerán misiones, bien sean generales o relacionadas con las características de la familia. No siempre serán fáciles, pero, si las cumples, tu reputación en la familia aumentará considerablemente.

Tu asiento en el Consejo

Cuando alcances el rango de “Consejero”, tu padre representará a tu familia en el Consejo. No hace falta decir que siempre tendrás la mejor reputación posible en tu familia.

Matrimonio

Cuando contraes matrimonio con un miembro de otra familia del Consejo (ver Matrimonio), tendrás una bonificación de reputación en esa familia.

Acciones especiales

Las siguientes acciones aumentan tu reputación con todas las familias del Consejo:



Destruir convoyes o escondites de piratas.



Si eres elegido dux.

Las siguientes acciones disminuyen tu reputación:



Piratería contra comerciantes (hay diferencias entre comerciantes venecianos, neutrales y genoveses).



Si fracasa una misión de sabotaje que has contratado.

Avance social

En función de los ajustes del juego seleccionados, empezarás tu carrera como tendero o con un rango más alto. Al subir de rango, irás consiguiendo los siguientes privilegios:



Comerciar y producir más artículos.



Comprar barcos más grandes y encargar su construcción.



Asiento en el Consejo de Venecia (a partir de “Consejero”).



Casarte (a partir de “Consejero”).



Votar en las elecciones a dux (a partir de “Consejero”).



Presentar tu candidatura a dux (a partir de “Duque”).

Para ascender, debes cumplir algunos requisitos:



Tu fortuna es importante. Esto incluye dinero, viviendas, negocios y artículos.



También se tiene en cuenta el espacio para cargamento que haya en tus barcos.



Necesitas un número determinado de empleados. Pueden ser trabajadores o marineros.

Si quieras ver los requisitos para tu próximo ascenso, pasa el cursor sobre la barra de progreso situada en la parte derecha de la interfaz. Esta información también está en el diario.

Cuando cumplas los requisitos, dirígete al Senado de Venecia y pulsa el botón “Ascender” para celebrar una votación de ascenso.

Recuerda que tu ascenso solo se aprobará si tu reputación es alta en suficientes familias. De lo contrario, tendrás que esperar 30 días para solicitar una nueva votación.



Para ganar la votación, debes contar con el apoyo de cinco familias. Si tienes una reputación de, al menos, el 60 % en una familia, lo normal es que vote a favor. De lo contrario, también podrá abstenerse o votar en contra.

Matrimonio

Cuando tu familia tenga un asiento en el Consejo de Venecia, puedes casarte con un miembro de otra familia del Consejo. Necesitas una reputación de, al menos, el 75 % en esa familia. Pasado un tiempo, la familia se pondrá en contacto contigo para presentarte a uno de sus hijos o hijas. Busca “ofertas” de esa familia en el Consejo.

Tras el matrimonio (antes tendrás que realizar alguna tarea), tu árbol genealógico aumenta y también lo hará el número de profesiones. Incluso puedes tener hijos y obtener una bonificación de reputación. Otra ventaja del matrimonio es la bonificación de reputación en tu nueva familia.

Elecciones a dux

Cuando alcanzas el rango de “Duque”, puedes presentar tu candidatura a las próximas elecciones a dux. Eso sí, necesitarás 6 de los 10 votos del Consejo.

Como dux, dispondrás de ciertos privilegios:



Recibirás un potente convoy de combate para capturar piratas.



Tu popularidad alcanzará el 100 % en todas las ciudades.



Obtendrás una bonificación de reputación en todas las familias.



Los donativos a las iglesias tendrán mayor impacto.

Competencia

En Venecia, hay tres familias con las que mantendrás una estrecha relación al ser tus competidores directos. Al principio, ninguna de estas familias, ni tampoco la tuya, estará representada en el Consejo. Al igual que tú, tus competidores crearán puestos comerciales y negocios para aumentar sus flotas comerciales y subir de rango. Tarde o temprano, te encontrarás a todos tus competidores en el Consejo.

Puedes realizar distintas acciones contra tus competidores:



Sabotaje (en la taberna hay saboteadores).



Piratería y saqueo de convoyes.



Sabotaje en ciudades en las que hayan invertido tus competidores.

Mira la crónica de vez en cuando para ver la actividad de tus competidores.

Si los competidores se enfrentan entre ellos, quedará reflejado en el apartado “Política” de la crónica. Si un competidor no está contento contigo, por ejemplo, porque has montado un negocio en una de sus ciudades, mandará a un saboteador para castigarte.

Barcos y convoyes

Organización de los barcos

Los barcos son un elemento fundamental de tu imperio comercial. Pero para poder usar un barco, deberás añadirlo a un convoy o usarlo para crear un nuevo convoy.

Formar un nuevo convoy

Para crear un nuevo convoy, haz clic en el faro de la ciudad en la que esté anclado el barco. Luego, selecciona “Barco” y haz clic sobre el barco que deseas. Luego, haz clic en el botón “Formar convoy”. Al hacerlo, se contratarán automáticamente la tripulación y el mejor capitán que haya disponible en la ciudad.

No te preocupes si el capitán todavía es inexperto: aprenderá con el tiempo y no dejará de mejorar.



Si has comprado un barco nuevo en el astillero, lo encontrarás anclado en el puerto; allí no producirá ningún gasto todavía. Eso sí, cuando el barco forme parte de un convoy, tendrás que pagar los sueldos de la tripulación.

Añadir un barco a un convoy

Si prefieres añadir un barco suelto que esté en el puerto a un convoy ya existente, haz que el convoy se dirija al mismo puerto en el que está anclado el barco. Luego, selecciona el faro. Se abrirá una ventana en la que podrás mover barcos entre el convoy y el puerto.

Barcos escolta

Antes de plantearte entrar en batalla con un convoy, deberás definir primero los barcos escolta. Cada convoy podrá tener un máximo de 3 barcos escolta que, en caso de batalla, serán los que defiendan a tu convoy.

Por lo general, deberías hacer que los 3 barcos con más cañones sean los barcos escolta de tu convoy. Para ello, selecciona la pestaña “Escoltas” en Detalles del convoy.



1 Selecciona la pestaña "Escoltas".

2 Este es el número de marineros que hay a bordo de tu convoy en estos momentos. Puedes contratar a cinco marineros por cañón en un convoy. En una batalla naval, podrán participar hasta 5 veces más marineros que cañones hay en tus barcos escolta.

3 Aquí podrás ver cuántos cañones tiene tu convoy y cuántos de ellos pertenecen a los barcos escolta.

4 La fuerza de combate actual del convoy y el máximo posible. La fuerza de combate del convoy se calcula a partir de los cañones, de su estado y de los marineros disponibles en los barcos escolta.

5 El primer botón maximiza la fuerza de combate. El segundo botón te permite seleccionar personalmente los barcos escolta.

6 Aquí se muestran los barcos escolta del convoy.



Si te gusta dar órdenes personalmente a tus barcos, la fuerza de combate no siempre es decisiva. Ahí entran en juego la agilidad y el calado de tus barcos. Además, en las batallas manuales podrás usar munición especial.

Tripulación

Cada barco de un convoy recibirá automáticamente la tripulación básica que necesitará para navegar. Esta tripulación generará el coste básico de un barco en un convoy.

Además, podrás contratar a marineros adicionales en el puerto. Estos marineros adicionales aumentarán los costes diarios del convoy. Podrás tener a bordo a 5 marineros por cada cañón que tenga el convoy.

Si se desarrolla una batalla naval, los marineros del convoy se distribuyen entre los barcos escolta. Un barco escolta podrá admitir a un máximo de 5 marineros por cada cañón que tenga.

Cuanto más marineros tenga un barco escolta, menor será el tiempo de recarga de sus cañones en batalla y mayor será la fuerza del barco en un abordaje. A partir de 4 marineros por cañón, el tiempo de recarga es mínimo.



Si se usan como barcos escolta en batallas navales, las galeras y galeazas necesitan además tripulación para remar. ¡Si no, serán muy lentos! Sin embargo, si tienen toda la tripulación necesaria, serán muy rápidos incluso cuando naveguen en dirección contraria al viento.

Capitanes

Cada capitán tiene 6 atributos que podrás mejorar con el tiempo. Los capitanes conseguirán experiencia a través de las siguientes acciones:

Batallas navales	El capitán recibe 10 puntos de experiencia por cada batalla naval que se gane, siempre y cuando dañe al menos a un barco.
Abordajes	El capitán recibe 10 puntos de experiencia por cada pelea de abordaje de la que salga victorioso.
Comerciar	Tras completar una transacción comercial, el capitán recibe 2 puntos de experiencia (1 por ciudad, dentro de un periodo determinado, tanto si la transacción se hace manual o automáticamente).
Reparaciones	El capitán recibe 5 puntos de experiencia por cada día invertido en reparaciones.
Navigation	Por cada día en el mar (en movimiento), el capitán recibe 1 punto de experiencia.

Cuando el capitán suba de nivel, obtendrá un nuevo punto de atributo, que podrás utilizar para mejorar alguno de los siguientes atributos:

Navegante	Este atributo aumenta la velocidad de viaje en la carta náutica en un 2 % por punto y la maniobrabilidad en batallas navales en un 2,5 %.
Constructor naval	Este atributo disminuye el tiempo y el coste de las reparaciones en un 10 % por punto.
Ojo de lince	Cada punto aumenta el rango de visión del convoy en un 20 %. Ten en cuenta que algunos elementos de la carta náutica solo pueden descubrirse si el convoy está cerca, y el aumento del rango de visión también afecta a esto.
Cañonero	Este atributo disminuye el tiempo de recarga en las batallas navales en un 10 % por punto. También aumenta la fuerza del convoy.
Comerciante	Al estar en una ruta comercial, los convoyes tienen un periodo de inactividad en cada puerto. Los puntos invertidos en este atributo disminuyen ese periodo en un 10 %.
Noble	Con cada punto invertido en este atributo, aumenta en un 10 % el número de marineros que cambian de bando tras abordar con éxito un barco. En las batallas automáticas, cambiarán un 5 % de los marineros por punto.

Podrás buscar instructores para que tus capitanes suban de nivel más rápido. Los encontrarás cerca de algunas ciudades, pero siempre están en movimiento y nunca se paran demasiado tiempo en un mismo lugar. Por desgracia, son realmente caros.



Tipos de barco

Hay 12 tipos de barcos diferentes, algunos de los cuales solo se podrán conseguir en Venecia, algunos solo en Génova y otros solo estarán disponibles en ciudades neutrales.

Aparte de su aspecto, los barcos también se diferencian en una serie de factores importantes:

Almacenaje	 Cada barco puede transportar una determinada cantidad de artículos. Dicha cantidad se indica en "barriles".
Maniobrabilidad	 La maniobrabilidad es especialmente importante en batallas navales.
Corriente	 La corriente indica cuánto se ralentiza un barco en batallas navales cuando navega en bajíos.
Velocidad mínima	La velocidad es importante en batallas navales: indica lo rápido que puede moverse un barco contra el viento. Las galeras y galeazas tienen bancos de remeros. Si tienes el máximo de marineros, la velocidad mínima aumenta en 6 nudos.
Velocidad máxima	 La velocidad máxima de un barco es también su velocidad de crucero en el mar. Un convoy es tan rápido como el barco más lento que forme parte del convoy. Si las galeras y galeazas tienen el máximo de remeros, entonces su velocidad máxima aumenta en 6 nudos.

Cañones 	Los cañones de cada barco se reparten equitativamente entre sus dos laterales.
Marineros 	Un barco puede llevar a 5 marineros por cañón.
Puntos de impacto 	Los puntos de impacto indican cuántos impactos puede resistir en batalla un barco. Las velas y el casco tienen los mismos puntos de impacto.
Costes diarios 	Todos los barcos generan unos costes diarios debido a su tripulación básica. Eso sí, los costes solo se generan cuando el barco forma parte de un convoy. La tripulación de los barcos libres del puerto tiene permiso para bajar a tierra, por así decirlo.

Los datos de todos los barcos

								
Balandra	200	100%	pequeño	5-11	14	70	110	100
Bergantín	200	95%	pequeño	5-11	16	80	130	150
Bricbarca	180	90%	pequeño	6-12	24	120	150	150
Galera	160	95%	pequeño	2-4	16	100	110	200
Galoeaza	200	90%	pequeño	2-5	20	120	140	250
Fragata	250	80%	medio	5-12	26	130	180	200
Fragata militar	250	85%	medio	5-13	32	160	200	250
Velero árabe	400	80%	medio	4-10	20	100	200	150
Carabela pequeña	400	80%	grande	6-11	28	140	230	250
Filibote	600	70%	grande	6-12	20	100	260	200
Carabela	500	75%	grande	6-12	30	150	270	300
Carraca	400	70%	grande	4-13	40	200	280	350

Combate

Piratas y piratería

Los convoyes de piratas están siempre en busca de presas fáciles y a la caza de convoyes comerciales. Si un pirata se encuentra con un convoy comercial que no sea demasiado fuerte, lo atacará.

Por lo general, los convoyes comerciales se rinden al ver a unos piratas. En ese caso, los piratas robarán un 20 % de los artículos que se lleven a bordo (una especie de peaje) y luego partirán en busca de su próxima víctima.

Si los comerciantes se defienden del ataque y los piratas ganan, el saqueo será mucho mayor. Piénsatelo bien antes de asignar barcos escolta a los convoyes de tu ruta comercial. Hazlo solo cuando tengas opciones reales de poder asustar a los piratas.

Tú también podrás practicar la piratería. No tienes más que seleccionar uno de tus convoyes y hacer clic derecho sobre otro convoy. Naturalmente, esto supondrá una importante pérdida de reputación ante la familias venecianas.

Bloquear ciudades

Si uno de tus convoyes está cerca de una ciudad, podrás bloquear el puerto de esa ciudad. Para ello, abre Detalles del convoy, haz clic en “Resumen” y luego selecciona “Bloquear ciudad”.

Los comerciantes ya no podrán llegar a las ciudades bloqueadas. Sin embargo, si un convoy que se aproxime a ella se considera lo bastante fuerte, podrá atacarte. Además, Génova, Venecia y las ciudades más grandes (de más de 5000 habitantes) acabarán enviando convoyes de combate para intentar destruir el bloqueo.

Los bloqueos también tienen los siguientes efectos:



Se reduce tu popularidad en la ciudad.



Si tienes que comprar una licencia comercial cara, se reduce el soborno necesario.



El bloqueo en sí mismo no produce una pérdida de reputación. Eso sí, en cuanto el convoy que está realizando el bloqueo sea atacado, tu reputación bajará en todas las familias del Consejo.

Transcurso de una batalla

Batallas automáticas

Si se acaba desatando una batalla naval, podrás decidir si quieres controlar a tus escoltas personalmente. De no ser así, tu capitán disputará la batalla y tú podrás dedicarte a otras cosas. Importante: en una batalla automática no se capturan barcos.

Batallas guiadas manualmente

Puedes controlar personalmente a tus barcos escolta. Controlas uno de ellos directamente con el ratón, mientras que los demás se controlan indirectamente mediante las órdenes tácticas. Si te ves superado al principio, deja que tus demás barcos escolta hagan el trabajo.

Consulta el capítulo “Controles del juego” para ver una descripción más detallada de los controles.



Durante una batalla manual, el tiempo se detiene en la carta náutica. Así no te perderás nada.

Abordajes y captura

Solo se podrá abordar un barco enemigo durante las batallas manuales. Si el abordaje tiene éxito, el barco permanecerá inmóvil hasta el final de la batalla, momento en el cual pasará a pertenecer al ganador de la misma. Este es un buen modo de conseguir tipos de barcos que aún no se ofrecen en los astilleros.

Para abordar un barco, deberás preocuparte de los siguientes detalles:



Antes del abordaje, deberás determinar la munición que deseas para “Prepararse para el abordaje”. Durante este rato, no podrás disparar más andanadas.



Solo podrás abordar barcos que se muevan a menos de 3 nudos de velocidad. Podrás ralentizarlo haciendo agujeros en sus velas o llevando el barco a un bajío.



Cuando hayas cumplido todos los requisitos previos, inicia el abordaje embistiendo el barco que hay que abordar.

El abordaje es completamente automático y no podrás mover el barco hasta que termine el combate. Eso sí, podrás usar otro barco para seguir disparando al barco enemigo. Pero ten cuidado, ya que podrías acabar dándole también a tus hombres.



Por lo general, solo podrás abordar barcos pirata o convoyes de caza, ya que los barcos comerciales suelen rendirse.

Para capturar barcos muy grandes, deberás reducir varias veces el número de marineros a bordo del barco. También podrás atacar a un convoy varias veces, salvo que huya de ti en la carta náutica.

Rutas comerciales

Con el tiempo, tu imperio será tan grande que no querrás o no podrás encargarte personalmente de todas las rutas. Para dichos casos, podrás crear rutas comerciales automáticas para que se encarguen constantemente de ciertas tareas.

Creando rutas

Para crear una ruta, primero deberás determinar las ciudades entre las que se va a mover el convoy. Para tal fin, ve a “Detalles del convoy”, selecciona “Rutas comerciales” y luego haz clic sobre el botón “Trazar ruta”. Ahora, haz clic sobre las ciudades en la carta náutica en la secuencia deseada; también podrás seleccionar una ciudad varias veces.



Por supuesto, tus rutas comerciales solo podrán pasar por ciudades para las que tengas licencias comerciales.

Modo Capitán y modo Manual

Luego, ve a Detalles del convoy y haz clic en “Editar ciudades”. A la izquierda, verás una lista de todas las ciudades que visitará el capitán. Primero, selecciona si quieres que la ruta entera se haga en modo Capitán o en modo Manual.

Modo Capitán

En este modo, podrás realizar hasta 6 acciones por ciudad (si la ciudad tiene un almacén). De no ser así, tan solo habrá una acción para seleccionar. Todas las acciones se realizan siempre de forma secuencial en cada ciudad. El juego mostrará una descripción detallada de cada acción.

Modo Manual

En este modo, el capitán cumplirá de forma secuencial listas de 4 acciones por ciudad:

Transferir artículos del convoy al almacén.	Aquí podrás determinar la cantidad que deseas mover al almacén de un artículo.
Vender artículos a la ciudad.	Aquí podrás determinar la cantidad de artículos que deseas vender a la ciudad. No tienes más que indicar el precio mínimo que deberá pagar la ciudad. El capitán no lo venderá por menos de dicho precio mínimo.
Transferir artículos del almacén al convoy.	Aquí podrás determinar la cantidad que deseas mover al convoy de un artículo.
Comprar artículos a la ciudad.	Aquí podrás determinar la cantidad de artículos que deseas comprar a la ciudad. No tendrás más que introducir el precio máximo que podrá pagar el capitán por los artículos.

Controlar las rutas

El mejor modo de controlar el funcionamiento de tus rutas comerciales es a través de la ventana de Convoyes y ciudades. En ella encontrarás la sección “Rutas comerciales”, en donde tendrás información detallada sobre los últimos viajes de tu convoy.

Modo multijugador

En el modo multijugador, podrás jugar contra un máximo de tres oponentes humanos. Hay dos tipos básicos de partidas multijugador:

Juego libre

En este modo, podrás seleccionar personalmente las condiciones de inicio y fin de la partida. Esto te permitirá crear partidas que se podrán terminar en 30 minutos o en 30 horas. Por supuesto, se podrá guardar la partida en cualquier momento durante el desarrollo de la misma.

Partidas de Marcador

Además, están las llamadas partidas de Marcador. Son partidas con condiciones predeterminadas de inicio y final. Si seleccionas este modo de juego y completas una partida con éxito, recibirás puntos para el marcador multijugador mundial.

Las partidas de Marcador no se podrán guardar.

Inicio de sesión

Antes de iniciarse “Rise of Venice”, aparece siempre una pantalla de carga que te ofrecerá las actualizaciones importantes y te permitirá iniciar sesión en el servidor del juego.

Al iniciar “Rise of Venice” por primera vez, se te pedirá que introduzcas un nombre de usuario. Dicho nombre de usuario se vinculará a la dirección de correo electrónico que hayas introducido en la pantalla de carga. Los demás jugadores solo verán tu nombre de usuario; nunca tendrán acceso a tu dirección de correo electrónico.

El nombre de usuario también se usa en los marcadores y en tu lista de amigos.



Si, por algún motivo, no se inicia correctamente sesión desde la pantalla de carga, podrás iniciar partidas en red local, pero no partidas en Internet.

Menú multijugador

Haz clic en el botón “Multijugador” del menú principal para acceder al menú multijugador. Si has iniciado sesión correctamente, podrás jugar partidas en red local y partidas a través de Internet. De no ser así, solo podrás jugar partidas en red local.

Partida rápida

Si seleccionas esta opción, el juego buscará una partida de Marcador que todavía no se haya iniciado y que tenga espacios disponibles.

Buscar

Aquí podrás buscar partidas que todavía no hayan empezado, es decir, partidas que todavía estén en la sala de espera. Se mostrarán tanto las partidas de Marcador como las partidas de Juego libre.

Crear

Selecciona esta opción cuando quieras crear tu propia partida. Podrás seleccionar entre partidas de Marcador y partidas de Juego libre.

La lista de amigos

“Rise of Venice” te permite tener tu propia lista de amigos. Si conoces el nombre de usuario de un jugador (por ejemplo, alguien con quien ya hayas jugado), podrás enviarle una petición para añadirlo a tu lista. Si la acepta, podrás contactar con él en cuanto inicie el juego (tanto si está ya en una partida como si simplemente está en el menú principal).

Créditos

GAMING MINDS STUDIOS

CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

PROGRAMMING

Bastian Clarenbach
Bernd Ludewig
Dennis Bellmann
Jan Kollmann
Matthias Muschallik
Peter Grimsehl
Ulf Winkelmann

GRAPHICS

Christoph Werner
Guido Neumann
Yves Baumgarte
Mark Külker

GAME DESIGN

Daniel Scollie

QA

Sebastian Walter
Harry Golz
David Laskowski

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION

Rocketaudio:
Dag Winderlich
Sebastian Bender
Pierluigi Giraldin

SFX UND CUTSCENES

portamedia.com

3D CHARACTERS AND ANIMATION

Animation Arts:
Christian Fischer
Niko Kinder
Kiril Hristanow
Julia Franke
Marco Zeugner

PORTRAITS AND ILLUSTRATIONS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

STORY AND TEXTS

Markus Fiedler

SPECIAL THANKS

to All beta testers of
“Rise of Venice”

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig
Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

HEAD OF PRODUCT

MANAGEMENT

Timo Thomas

PRODUCT MANAGERS

Dennis Blumenthal
Marian Denefleh

SENIOR PRODUCER

Reinhard Döpfer

PRODUCER

Christian Schlüter

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow

HEAD OF QA & SUBMISSION

Roman Eich

QA & SUBMISSION MANAGERS

Martin Tugendhat
Martin Tosta

VIDEO CUTTER

Michele Busiello

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

SOCIAL MEDIA MANAGER

Bettina Albert

SUPPORT & COMMUNITY

MANAGEMENT

Tim Freund

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen
Gareth Bagg

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Sherry Heller
Ted Brockwood
Theresa Merino
Lindsay Schneider

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales
Andrew McKerrow

• Licencias •

Uses “FMOD Ex Sound System” and “Firelight Technologies”



Portions of this software Copyright © 2012 Jenkins Software, LLC. All rights reserved. Used under license.



Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. (C) 1999-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Iggy. Copyright (C) 2009-2011 by RAD Game Tools, Inc.



Servicio de atención al cliente de Kalypso Media

Servicio de atención al cliente gratuito

Nuestro servicio de atención al cliente le atenderá mediante correo electrónico las 24 horas al día, los siete días de la semana. Si tiene alguna pregunta o problema con uno de nuestros productos, le ofrecemos de forma gratuita respuestas y soluciones a las preguntas más frecuentes en la siguiente dirección y en nuestro foro:

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Para ello necesitaremos algunos datos:

- El nombre completo del producto.
- Si es posible, el mensaje de error concreto y una descripción del problema.

Tenga en cuenta que no podemos responder por correo electrónico consultas sobre trucos y soluciones.

Asistencia personalizada

Si no encuentra ninguna solución para su problema, puede dirigirse personalmente a nuestro equipo de asistencia.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

Fax: 0049 (0)6241 50 22 41

Lun-Vie 11:00 - 16:00

Atención: las consultas de asistencia técnica deben enviarse en inglés para poder ser atendidas.

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 en 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.”

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 Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com





PRODUCT KEY



fmod



kalypso



Rise Of Venice Copyright © 2013 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.