

# AMERICAN CONQUEST

— Three Centuries of War —



Manual

  
GAME WORLD



  
www.cdv.de

# AMERICAN CONQUEST

Si necesitas  
**ayuda,**  
mira la página 76

## Índice de Contenidos

<b>1. Requisitos del Sistema</b>	<b>7</b>
1.1. Ordenador	7
1.2. Sistema Operativo	7
1.3. Video	7
1.4. Sonido	7
1.5. Control del Juego	7
1.6. Espacio de disco	7
1.7. Varios Jugadores	7
1.8. Instalación	8
<b>2. Lanzamiento del Juego</b>	<b>9</b>
2.1. En general	9
2.2. Menú Principal	9
2.2.1. Un Solo Jugador	10
2.2.1.1. Campaña	10
2.2.1.2. Misión Individual	11
2.2.1.3. Mapa generado al azar	11
2.2.2. Varios Jugadores	12
2.2.3. Opciones	13
2.2.4. Editor	14
<b>3. Interfaz del Juego</b>	<b>16</b>
3.1. Primer vistazo a la interfaz del juego	16
3.1.1. En general	16
3.1.2. Falta de espacio vital	17
3.1.3. Recursos	17
3.1.4. Información del Juego	18
3.1.5. Minimapa	18
3.1.6. Menú	19
3.2. Interfaz de la Unidad e información	20
3.2.1. Vistazo general. Teclas rápidas y útiles	20
3.2.2. Interfaz de la unidad	21
3.2.3. Información acerca de la unidad	22
3.2.4. Información acerca del juego	23
3.3. Interfaz de las estructuras	24
3.3.1. Cuatro iconos importantes	24
3.3.2. Mejoras	25
3.4. Modo L (Zoom)	26
3.5. Órdenes en el modo de Pausa	27

## Información relativa a su seguridad

Un pequeño porcentaje de personas pueden sufrir un ataque si se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se encuentran los destellos luminosos o los dibujos que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso las personas sin un historial previo de ataques, ni de epilepsia, pueden tener la enfermedad sin diagnosticar que ocasione estos ataques epilépticos fotosensibles mientras miran los videojuegos.

Estos ataques presentan una variedad de síntomas entre los que se incluyen: mareos, visión alterada, escozor de ojos o cara, calambres o temblores en brazos y piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento.

Los ataques también pueden ser causa de la pérdida de conciencia o de convulsiones que pueden conducir a daños derivados de caídas o golpes con objetos cercanos.

Deje inmediatamente de jugar y consulte a su médico si experimenta cualquiera de estos síntomas.

Si tú, o cualquiera de tus familiares, tiene un historial de ataques o de epilepsia, consulta a un médico antes de jugar.

**BINK**  
VIDEO

Box Bink Video Technology  
© 1995-2003 by  
Bink Video, Inc.

© 2003 CDV Software Entertainment AG. Reservados todos los derechos. CDV, el logo CDV y American Conquest are son marcas registradas o marcas comerciales de CDV Software Entertainment AG o GSC Game World en los Estados Unidos y/o UK y/o otros países.

# AMERICAN CONQUEST

<b>4. Unidades</b> .....	<b>28</b>
4.1. En general .....	28
4.2. Cómo controlar las unidades y sus funciones .....	29
4.3. Los Campesinos .....	31
4.4. Las Unidades Militares .....	33
4.5. Formaciones de Combate de las unidades .....	36
4.5.1. En general .....	36
4.5.2. Crear una formación .....	37
4.5.3. Ventajas de las formaciones .....	39
4.5.4. Bonos de Formación .....	40
4.6. Reglas de visión de las unidades .....	41
4.7. Reglas para disparar desde los edificios .....	42
4.8. Alcance de tiro y pérdida de poder letal .....	43
4.9. Dispersión del fuego .....	45
4.10. Disparar flechas .....	46
4.11. Capturar edificios .....	47
4.12. La artillería en el juego .....	49
<b>5. Moral</b> .....	<b>51</b>
5.1. En general .....	51
5.2. Factores que afectan a la moral .....	51
5.3. Información acerca de la moral de una unidad .....	52
5.4. Exclamaciones de moral .....	53
<b>6. Consejos para conducir una batalla táctica</b> .....	<b>54</b>
<b>7. Diplomacia</b> .....	<b>58</b>
<b>8. Mapa generado al azar</b> .....	<b>60</b>
8.1. En general .....	60
8.2. Seleccionar una nación .....	61
8.3. Seleccionar naciones enemigas .....	61
8.4. Condiciones de Victoria .....	61
8.5. Parámetros del mapa .....	62
8.5.1. Tipo de paisaje .....	63
8.5.2. Naturaleza del terreno .....	63
8.5.3. Zonas climáticas .....	63
8.5.4. Recursos iniciales .....	64
8.5.5. Depósitos Minerales .....	64
8.5.6. Tamaño del mapa .....	64

8.5.7. Opciones de Configuración .....	65
8.5.7.1. Opciones de Inicio .....	65
8.5.7.2. Niebla de Guerra .....	65
8.5.7.3. Cañones .....	65
8.5.7.4. Tiempo de Paz .....	65
8.5.7.5. Capturas .....	65
8.5.7.6. Guardado automático .....	66
8.5.7.7. Condiciones para la Victoria .....	66
<b>9. Modo de Juego Varios Jugadores</b> .....	<b>67</b>
9.1. En general .....	67
9.2.1. Creación de un juego de varios jugadores por el jugador servidor .....	67
9.2.2. Unión de los jugadores clientes a un juego de varios jugadores .....	68
9.3. Estabilidad de la conexión del juego en varios jugadores .....	68
9.3.1. Restaurar un juego de varios jugadores tras un fallo de conexión .....	69
9.3.2. Guardar y Cargar un juego de varios jugadores .....	70
9.4. Partido a muerte & Batallas Históricas .....	70
9.4.1. Modo Partido a muerte .....	70
9.4.2. Cómo empezar una Partido a Muerte .....	70
9.4.3. Batallas Históricas .....	71
9.4.4. Cómo jugar Batallas Históricas .....	71
<b>10. Modos de Juego en Internet y Posibilidades</b> .....	<b>71</b>
<b>Créditos</b> .....	<b>72</b>



# AMERICAN CONQUEST

## 1. *Requisitos del Sistema*

### 1.1. Ordenador

La configuración mínima del ordenador es PII-450, 64MB de RAM, que permite que el juego funcione a una velocidad razonable con un pequeño número de unidades. La configuración recomendada es Pentium III-1000, 256 MB de RAM.

### 1.2. Sistema Operativo

El juego funciona con Win 95/98/2000/ME/XP.

### 1.3. Video

El juego necesita un monitor SVGA y una tarjeta de vídeo que soporte DirectX.

El monitor tiene que aguantar una resolución mínima de 1024 x 768. La versión mínima de DirectX es DirectX 8.0, pero recomendamos DirectX 8.1.

### 1.4. Sonido

El juego necesita una tarjeta de sonido. La versión mínima de DirectX es DirectX 8.0, pero recomendamos el DirectX 8.1.

Recuerda: las viejas tarjetas ISA pueden ser la causa de un funcionamiento incorrecto. En caso de que tengas una tarjeta YamahaXG, te recomendamos encarecidamente que instales los lectores más recientes.

La aplicación de las versiones anteriores puede ser la causa de un funcionamiento incorrecto y de la congelación de OS. Si esto ocurriera sería recomendable que reemplazaras la tarjeta o que apagaras el sonido.

### 1.5. Control del Juego

El control del juego se lleva a cabo con la ayuda de un ratón estándar de dos botones y un teclado compatible con el Microsoft estándar. No valen los joysticks.

### 1.6. Espacio del disco

Para instalar el juego y que funcione bien, se necesitan 1300 MB de espacio en el disco duro y un CD-ROM 12x. Se recomienda un espacio libre adicional en el disco duro de 1500 MB. El disco duro donde está instalado Windows debería tener al menos 200 MB de espacio libre en el disco.

### 1.7. Varios Jugadores

Para jugar a varios jugadores necesitas conectarte a Internet o asegurarte de tener instalados en el ordenador una tarjeta de red IPX o los protocolos TCP/IP.



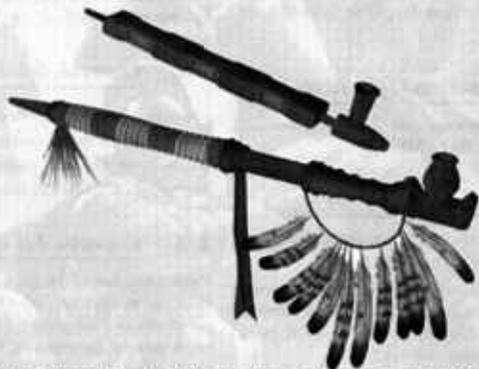
# AMERICAN CONQUEST

## 1.8. Instalación

Introduce el disco del juego en la unidad de CDs. Si has activado la opción de funcionamiento automático, la instalación del juego empezará de forma automática.

Si no, haz un doble clic sobre el icono del CD-ROM en el menú de MI PC (MY COMPUTER).

Encuentra CSETUP.EXE en la lista de ficheros y carpetas y haz un doble clic sobre él para comenzar el proceso de instalación. Sigue al guía para instalar el juego en tu ordenador. Hallarás la información más reciente en el fichero readme (léeme) en el menú de Inicio de American Conquest.



Puedes encontrar todo el capítulo "10. Modos de Juego en Internet y Posibilidades", otros manuales e información en el CD-Rom, en la carpeta "manual" en forma de archivos de Acrobat Reader (necesitas tener el programa Acrobat Reader, que se incluye en el CD-ROM)

### Cómo instalar el Acrobat Reader:

Haz clic en el botón de Start, luego en "Run...". En la nueva ventana que se abre haz clic en el botón de "Browse...". Se abrirá otra ventana. En su parte superior verás un menú con la etiqueta de "Look in...". Haz clic sobre la flecha hacia abajo y luego clic en la unidad de CD-ROM.

Luego, haz clic en el directorio de "adobe". En la ventana aparecerá una lista de ficheros ejecutable. Haz clic en el fichero que se llama rpb00em.exe (para seleccionarlo) y luego en el botón de "Open". Esa ventana se cerrará y volverás a la ventana de "Run". Haz clic sobre el botón de "OK". Ahora, sigue las instrucciones de instalación de la pantalla.

Acrobat® Reader Copyright © 2002 Incorporado el Sistema Adobe. Reservados todos los derechos.



## 2. Lanzamiento del Juego



### 2.1. En General

Introduce el CD original de American Conquest en la unidad de CD-ROM. Para lanzar el juego haz un doble clic sobre el icono de American Conquest que hay en el escritorio, o haz clic sobre el icono que hay en el menú de Inicio del American Conquest.

Después de lanzar el juego tendrás que introducir tu nombre. Esa ventana aparecerá después de que hagas la elección entre una campaña o una misión. Para iniciar una misión, haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el símbolo de las dos espadas que hay en la parte inferior derecha de la pantalla.

### 2.2. Menú Principal

Si pulsas Intro irás al menú principal, desde donde podrás arrancar un Juego Individual (SINGLE PLAYER) o uno de Varios Jugadores (MULTIPLAYER), cargar un juego que esté guardado o un fichero grabado, cambiar las Opciones (OPTIONS), lanzar el Editor o Salir del Juego (EXIT).



(Símbolo izquierdo: Inicio, símbolo derecho: Cancelar)

# AMERICAN CONQUEST

## 2.2.1. Un Solo Jugador



En el Menú Principal haz clic en UN SOLO JUGADOR para acceder al menú. En él encontrarás los modos de juegos de CAMPAIGN CAMPAÑA, SINGLE MISSION MISIÓN INDIVIDUAL Y RANDOM MAP MAPA GENERADO AL AZAR. Haz clic sobre el que quieras jugar (mira más abajo). Si haces clic en BACK (atrás), volverás al Menú Principal.

### 2.2.1.1. Campaña

#### • En general

Haz clic sobre CAMPAÑA en el menú de UN SOLO JUGADOR. Puedes elegir una de las ocho campañas que hay:

Los Viajes de Colón (Columbus's Voyages), la Expedición de Pizarro (Pizarro's Expedition), la Guerra de los Siete Años (The Seven Years' War), la Guerra de la Independencia (The War of Independence) y la Rebelión de Tecumseh (Rebellion of Tecumseh).

#### • Rango

En el modo campaña tu objetivo es completar una serie de misiones que tienen relación con una línea de la historia. Hay ocho campañas en el juego. Tienes que cumplir con éxito cada una de las misiones para pasar a la siguiente.

Es aconsejable empezar desde la primera campaña (LOS VIAJES DE COLÓN) ya que eso te permitirá aprender las reglas principales y las particularidades de la Conquista de América de forma gradual.

#### • Nivel de Dificultad

Va aumentando a medida que vas completando misiones. Selecciona una campaña para continuar el juego o para jugar la primera misión de la campaña. Las misiones consiguientes estarán disponibles únicamente si completas las anteriores. Al comienzo de cada misión puedes seleccionar su nivel de dificultad desde el menú que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. Eso te permitirá ajustar los niveles de dificultad para la misma campaña.

Recuerda: American Conquest es un juego de RTS activa. Cuanto más tiempo esperes para atacar al enemigo, más tiempo tendrán ellos también para construir sus ejércitos.



### 2.2.1.2. Misión Individual

Haz clic en SINGLE MISSION (MISIÓN INDIVIDUAL) en el menú de UN SOLO JUGADOR para jugar una de las nueve misiones que hay disponibles. A diferencia de las campañas, el modo de misiones individuales te da acceso a misiones que puedes ir completando en el orden que quieras. Es altamente recomendable que lances primero "The return of the white gods" para aprender algo más de cómo se juega American Conquest.

### 2.2.1.3. Mapa generado al azar

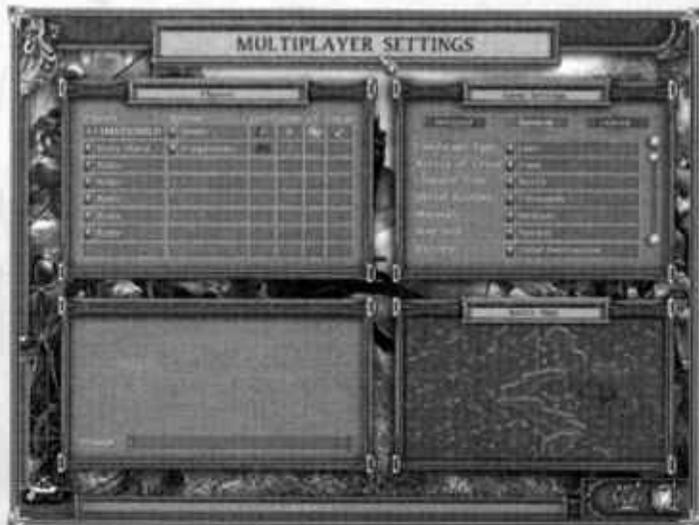
Haz clic en Random Map (Mapa generado al azar) en el Menú de Un Solo Jugador para configurar las OPCIONES DE UN MAPA GENERADO AL AZAR, o selecciona uno de los mapas diseñados. Cada juego de mapa aleatorio se juega en un mapa nuevo; hay disponibles una serie virtualmente ilimitada de mapas gracias al generador de mapas aleatorios.

Por favor, lee la información detallada que encontrarás en el capítulo "MAPAS GENERADOS AL AZAR".



# AMERICAN CONQUEST

## 2.2.2. Varios Jugadores



Haz clic sobre MULTIPLAYER (VARIOS JUGADORES) en el Menú Principal para seleccionar los siguientes modos de juego: JUEGO EN INTERNET, PARTIDO A MUERTE, BATALLAS HISTÓRICAS. Haz clic en Atrás (Back) para volver al Menú Principal.

*Por favor, lee la información detallada que hay disponible al respecto en los capítulos "VARIOS JUGADORES" y "JUEGO DE INTERNET".*



## 2.2.3. Opciones



Puedes acceder a las opciones de juego desde el Menú Principal haciendo clic en OPTIONS (opciones) o haciendo clic en F12 dentro del juego y seleccionando

OPTIONS (opciones). La zona de opciones te permite fijar la resolución (RESOLUTION), el modo del juego (GAME MODE), la velocidad de movimiento (SCROLLING SPEED), la velocidad del juego (GAME SPEED), la música (MUSIC) y el volumen del sonido (SOUND VOLUME). Además puedes decidir grabar un juego para verlo más tarde. Para grabarlo, pulsa el botón que hay al lado de SAVE REPLAY (GUARDAR REPETICIÓN) e introduce un nombre para tu grabación. Posteriormente podrás cargar el juego guardado. Sólo tienes que hacer clic en LOAD (CARGAR) y elegir RECORDED FILES (ARCHIVOS GRABADOS) para encontrarlo.



## 2.2.4. Editor



Haz clic en EDITOR para acceder al editor de mapas de American Conquest. En él puedes crear tus propios mapas, aplicar texturas, colocar unidades, etc. Podrás usar los MAPAS HECHOS A MEDIDA (CUSTOM-MADE MAPS) en las opciones de juego de al azar o de varios jugadores utilizando la opción de mapa diseñado.

Encontrarás el Manual del Usuario del Editor de Mapas en el disco del juego, en la carpeta titulada MANUAL.

### • APLICAR DISEÑOS



Para proporcionar a los paisajes una apariencia realista después de que se le han hecho las texturas al mapa, puedes aplicarle diseños. Para entrar en el modo de aplicación de diseños, pulsa el botón. El modelo que está seleccionado en ese momento se muestra en el panel de herramientas de la derecha. Para seleccionar otro, usa la barra deslizador que hay al lado del modelo.

Si haces clic con el botón izquierdo del ratón sobre el mapa, pintarás la zona que hay bajo el cursor con el diseño seleccionado. Si haces clic con el botón derecho del ratón, borrarás todos los diseños que hay bajo el cursor. Para cambiar el tamaño del cursor del ratón, usa la barra deslizante superior que hay en el panel de herramientas derecha. La inferior ajusta el nivel de difuminación.

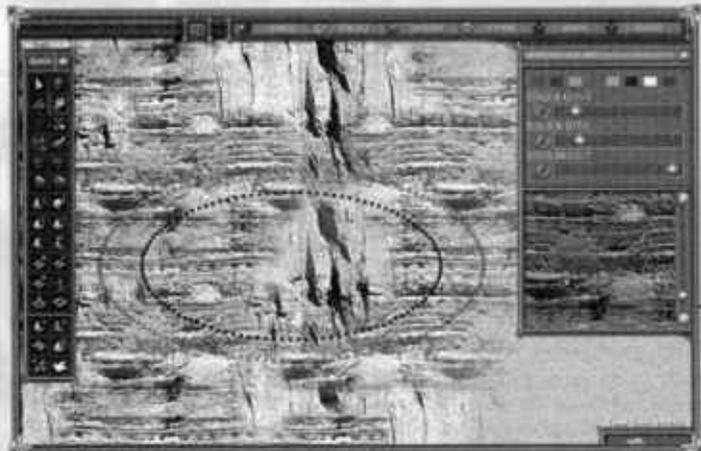
Al aplicar los diseños al mapa, podrás elegir exactamente la sección del diseño que quieres que se muestre. Después, mantén el botón izquierdo del ratón y usa las teclas - flechas del teclado para cambiar el diseño que hay bajo el cursor del ratón, "moviéndolos" a la dirección apuntada por las flechas.

Recuerda que los diseños se aplican al mapa sin tener en cuenta el relieve, así que su aplicación en modo plano tendrá como resultado una vista incorrecta del mapa en modo relieve.

### • DIBUJAR SOMBRAS



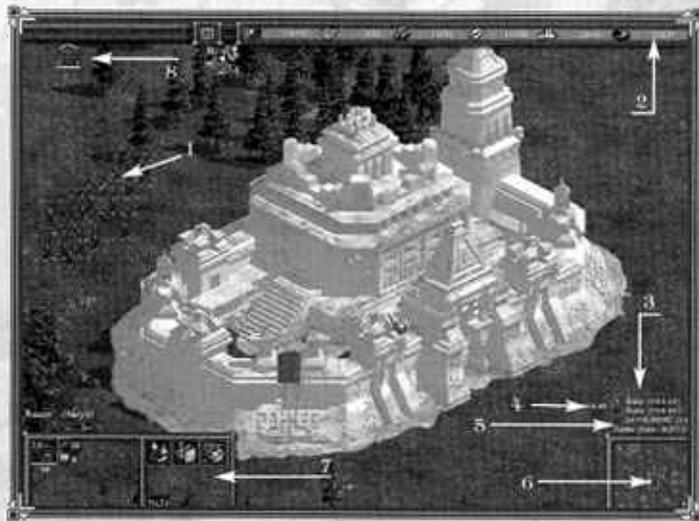
Puedes oscurecer algunas zonas del mapa usando la herramienta de dibujar sombras. Para entrar en este modo, pulsa el botón. Puedes fijar el ancho del espacio sombreado usando la barra superior del panel derecho de herramientas. La inferior ajusta la intensidad de las sombras. Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el mapa para dibujar una sombra con los parámetros seleccionados en la zona que hay bajo el cursor del ratón. Haz clic con el botón derecho del ratón en este modo para borrar las sombras que has dibujado.



## 3. Interfaz del Juego

### 3.1. Primer Vistazo de la Interfaz del Juego

El dibujo de debajo muestra la interfaz:



#### 3.1.1. En General

Verás un grupo de CAMPESINOS (1) (PEASANTS) con los que empiezas el juego. Para seleccionarlos, haz clic con el botón izquierdo y rodea al grupo con el ratón. Cuando los campesinos - o cualquier otra unidad - estén seleccionados, en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerán los iconos de UNIT INFORMATION (INFORMACIÓN

DE LA UNIDAD) y ACTION (ACCIÓN) (7). IN-GAME TOOL TIPS (CONSEJOS PARA LAS HERRAMIENTAS DEL JUEGO) y MESSAGES (MENSAJES) tales como realización de construcción, mejoras realizadas, hambruna, etc, aparecerán sobre la INTERFAZ DE LA UNIDAD (UNIT INTERFAC) (7).

La construcción de los edificios es la acción principal de los campesinos. Tras seleccionarlos, pulsa en el icono FORTRESS (FORTALEZA) - el último de la izquierda - para obtener el contorno parpadeante de la fortaleza. Encuentra un lugar apropiado y haz clic con el botón izquierdo del ratón para que los campesinos empiecen la construcción.

Recuerda: encontrarás más información acerca de los campesinos en el capítulo "Unidades."

#### 3.1.2. Falta de espacio para vivir



La fortaleza tiene una cierta capacidad de alojamiento necesaria para tu pueblo. Sin embargo, hasta que finalices la construcción de la fortaleza (o de cualquier otro edificio que proporcione alojamiento), o que el pueblo haya alcanzado el número máximo de capacidad de alojamiento, verás la IMAGEN DE UNA CASITA PARPADEANTE - SMALL TWINKLING HOUSE IMAGE (8) en la parte superior izquierda de la pantalla.

En cuanto el alojamiento sea suficiente para tu pueblo aparecerá la imagen fija de la casa. En caso de que tu pueblo haya copado toda la capacidad disponible de alojamiento, la imagen de la casa parpadeará indicando la necesidad de construir más casas.

Tu estado no podrá crecer hasta que no tengas disponible el alojamiento.

#### 3.1.3. Recursos



Vas a necesitar recursos para desarrollar tu economía y tu ejército (construir edificios, crear unidades, realizar mejoras, etc.).

Los campesinos son la mano de obra principal del juego ya que recogen las cosechas, talan los bosques y extraen los minerales (hay seis recursos básicos en el juego: MADERA, ALIMENTO, PIEDRA, ORO, HIERRO Y CARBÓN (2)).



La barra de los recursos se encuentra en la parte superior de la pantalla. Tienes que extraer la piedra, el oro el hierro y el carbón. Para ello necesitarás construir minas y mandar unidades dentro.

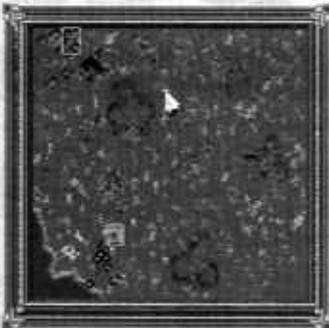


# AMERICAN CONQUEST

## 3.1.4. Información del Juego

Constantemente tendrás a la vista las estadísticas más importantes del juego. El TIEMPO DEL JUEGO (GAME TIME) (5), LOS NOMBRES DE LOS JUGADORES (6), LOS NOMBRES DE LOS JUGADORES (7) y sus PUNTUACIONES ACTUALES (CURRENT SCORES) (8) se mostrarán en la esquina inferior derecha de la pantalla. Si los jugadores están en un equipo, sus PUNTUACIONES MEDIAS (AVERAGE SCORES) (4) también aparecerán ahí.

## 3.1.5. Mini-mapa



El MINI-MAPA (6) que hay en la esquina inferior derecha te ayudará a controlar eficazmente tu territorio, a coordinar las acciones de tus unidades y a cambiar rápidamente a las diferentes partes del mapa del juego. Para cambiar a un lugar diferente, localízalo en el mini mapa y haz clic en él con el botón izquierdo del ratón. Inicialmente el mini mapa estará cubierto con la niebla de guerra. Sin embargo, puedes ir despejándolo gradualmente mandando unidades a explorar las zonas cubiertas.



Las funciones del mini mapa son muy útiles para conducir operaciones militares en territorio enemigo mientras desarrollas tu economía y preparas los refuerzos al mismo tiempo. Las unidades/ edificios seleccionados aparecen marcados en blanco en el mini mapa. Si tus tropas fueran atacadas, en el mini mapa se mostraría la zona de alerta con un cuadrado blanco.

Además, oírás un sonido que te informará de que hay una situación de peligro.

El mini mapa trabaja en las modalidades estándar y reducida para que te sea más fácil de manejar. Para cambiar de una a otra pulsa ? en el teclado.

## 3.1.6. Menú

Hay otro botón muy útil situado en la parte superior de la pantalla: con él llamarás al MENÚ DEL JUEGO (GAME MENU) donde puedes GUARDAR (SAVE), CARGAR JUEGOS GUARDADOS (LOAD SAVED GAMES), CONFIGURAR LOS PARÁMETROS (SETTINGS) o SALIR (EXIT) al Menú Principal o al de Campaña.

Para activar el MENÚ DEL JUEGO haz clic con el botón izquierdo del ratón en la tecla ? que hay en la parte superior de la pantalla o pulsa F12 en el teclado.



## 3.2. Interfaz de la unidad e información

### 3.2.1. Vistazo general. Teclas rápidas útiles

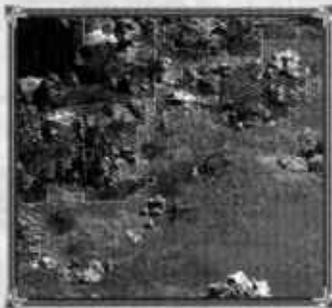
Para que tengas un acceso rápido a la información del juego más necesaria, hemos introducido las siguientes teclas rápidas:

**U** - Accedes a la INFORMACIÓN DE LA UNIDAD SELECCIONADA. La información acerca de la unidad te especificará sus capacidades de combate, formas de mejorarla y otras maneras de usarla más eficazmente. Pulsa U otra vez para esconder la ventana de información.

**I** - Te proporciona LA INFORMACIÓN ACTUAL DEL JUEGO. Es muy útil siempre que el jugador necesite conocer las estadísticas del momento, tales como la cantidad de puntos obtenidos. Pulsa I otra vez para esconder la ventana de información. (Más detalles abajo).

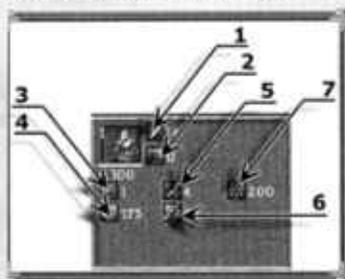
**M** - Cambia entre los modos de MINI MAPA (estándar/ reducido). Pulsando esta tecla haces que el mini mapa sea 4 veces más pequeño, lo que te deja ver una parte más grande de la pantalla. Pulsa M otra vez para que el mini mapa vuelva a su modalidad previa.

**Q** - Muestra las ZONAS INTRANSITABLES. Si pulsas esta tecla aparecerán en el mapa algunas zonas blanquizules que significan que son intransitables para las unidades. Puede tratarse de altas montañas, estrechos pasajes del terreno, etc. Ser consciente de que hay zonas que no se pueden atravesar es muy útil a la hora de trazar, por ejemplo, las líneas de defensas apropiadas. Pulsa en la Q para los OBJETOS INFRANQUEABLES.



**O** - Activa/ desactiva el MODO SEMI-TRANSPARENCIA. A veces, las unidades pueden estar escondidas detrás de los edificios. El modo semitransparencia te deja ver a través de todos los edificios, haciendo visibles las unidades que están escondidas. Pulsa O otra vez para volver al modo anterior.

### 3.2.2. Interfaz de la unidad



Cuando selecciones una unidad verás su información en la parte inferior izquierda de la pantalla:

1. Potencia de ataque de la unidad (depende del tipo de unidad y de sus armas.)
2. Defensa total de la unidad; Cuanto mejor sea el escudo protector de la unidad, menos daños sufrirá en combate.
3. Defensa de la unidad contra los ataques de sable.
4. Defensa de la unidad frente a las flechas.
5. Defensa de la unidad frente a un ataque con picas
6. Defensa de la unidad frente a los disparos.
7. Defensa de la unidad frente a los disparos de cañón.

Veamos cómo funcionan los parámetros mencionados. Si la unidad con una defensa contra picas 3 y una defensa total 2 se ve atacada por un lancero con una potencia de ataque 12, entonces el ataque del lancero se verá reducido a 5, haciendo un daño de 7 en vez de 12. El mismo principio se aplica a todos los demás tipos de arma.

Los parámetros de temor te dirán cómo tienden a actuar las unidades en el campo de batalla, y también pueden aconsejarte acerca de cómo emplearlas. Así, por ejemplo, si las unidades tienen una alta probabilidad de miedo a los caballos no deberías tratar de repeler los ataques de la caballería con ellas, porque lo más probable es que huyan del campo de batalla. Por favor, consulta la sección de "MORAL" para más información.



# AMERICAN CONQUEST

### 3.2.3. Información acerca de la unidad

Pulsa **U** para ver la información de la unidad seleccionada. Pulsa los botones que hay a la derecha de la imagen para recibir diferentes informaciones en la ventana. La sección **ESTA UNIDAD** proporciona información acerca de la **CONDICIÓN DE LA MORAL** de la unidad. También contiene información acerca de cosas que afectan su **MIEDO** al combate, la probabilidad de **HUIR** del campo de batalla, etc. (para más detalles mira la sección de **MORAL**).

La producción de cualquier unidad requiere una determinada cantidad de **TIEMPO Y RECURSOS**. Además, las unidades consumen recursos para su mantenimiento. Podrás encontrar más información acerca de todos estos detalles en la sección **GENERAL**. Las flechas del dibujo indican los recursos:

- 1 - wood - madera
- 2 - gold - oro
- 3 - stone - piedra
- 4 - food - alimento
- 5 - iron - hierro
- 6 - coal - carbón

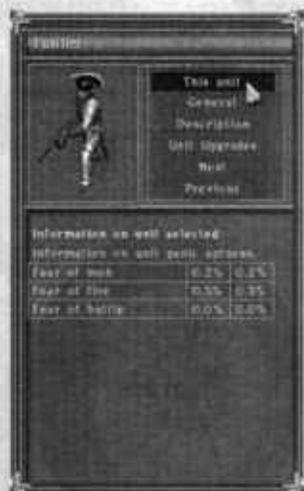
La sección **DESCRIPCIÓN** contiene una breve descripción de la unidad, información acerca de sus habilidades y funciones.

La sección **UNIT UPGRADES (MEJORAS DE LA UNIDAD)** proporciona información acerca de todas las mejoras que afectan a la unidad. En el dibujo de encima puedes ver los iconos de mejora, y la lista de parámetros de ataque y defensa en diferentes estadios de mejora. Coloca el cursor sobre el número de mejora para ver el parámetro de ataque/defensa correspondiente a ese estado de mejora.

Si haces clic en los botones de **NEXT/PREVIOUS (SIGUIENTE/ ANTERIOR)** obtendrás la información de la unidad siguiente/ anterior.

### 3.2.4. Información del juego

Pulsando el botón **I** del teclado, puedes obtener la información del juego en ese momento:



Esta ventana te dice cuántos puntos tiene cada jugador en un momento dado y cuánto terreno controla. Si pulsas los botones indicados con las flechas obtendrás la siguiente información:

1. GENERAL INFORMATION (INFORMACIÓN GENERAL) - puntos actuales y territorios controlados.
2. MARKET PRICES (PRECIOS DE MERCADO) - los precios de Mercado del momento para los recursos

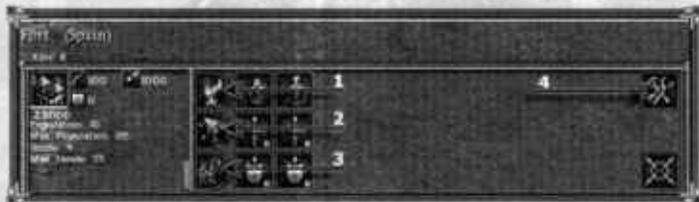
3. CASUALTY LIST (LISTA DE BAJAS) - de las unidades que has perdido durante el juego.

4. INCOME AND OUTLAY (ENTRADAS Y SALIDAS) - las entradas y salidas de los recursos de tu estado.

5. DIPLOMACY (DIPLOMACIA) - las relaciones diplomáticas que has establecido con las tribus neutrales del mapa.

## 3.3. Interfaz de estructuras

### 3.3.1. Cuatro iconos importantes



Los edificios del juego son diferentes pero sus interfaces funcionan de la misma manera. Tomemos como ejemplo el fuerte español. Tras seleccionarlo veremos el dibujo siguiente en la esquina izquierda inferior de la pantalla:

Cada edificio tiene hasta 3 iconos principales a la izquierda. Las figuras 1, 2, y 3 del dibujo de arriba indican los botones que sirven de marcadores. El BOTÓN 1 activa el menú principal del edificio.

Muestra la lista de unidades de la estructura que va a ser creada y/o las mejoras que puede llevar a cabo - en este caso sería construir unidades militares. Haz clic en el BOTÓN 2 para ver otras posibles mejoras para el edificio en el submenú. Pulsa el BOTÓN 3 para ver los iconos y números de unidades que hay actualmente dentro del edificio.

La información acerca de cuántas unidades hay dentro del edificio en ese mo-

mento, el número máximo posible de unidades que permite el edificio, así como otros datos se pueden encontrar directamente bajo el icono del edificio (la esquina izquierda del dibujo).

EL BOTÓN 4 muestra el botón de PAUSA DE LA PRODUCCIÓN, que es muy importante porque pone en pausa la producción de unidades en los edificios.

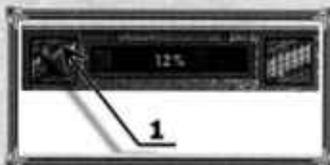
Tu edificio no puede defenderse a sí mismo mientras está trabajando, así que tienes que detener la producción o las mejoras para posibilitar su defensa. El botón de pausa de la producción es útil en los momentos en que estás siendo atacado; cuando hayas rechazado el ataque enemigo pulsa otra vez el botón para continuar produciendo unidades.

Recuerda: ¡los edificios no pueden defenderse cuando se está llevando a cabo la producción!

El símbolo X que hay en el menú inferior derecho fija un punto de reunión. Todas las unidades que dejen este edificio se reunirán en este punto específico. Recuerda: puedes hacer clic con el botón izquierdo sobre una casa, pulsar CTRL y clic con el botón derecho en cualquier parte del mapa para configurar el punto de reunión.

### 3.3.2. Mejoras

Para realizar una mejora en un edificio, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de mejora correspondiente. Pasará algún tiempo antes de que la mejora esté completa. Después de pulsar el botón de mejora verás una barra de progreso creciente. Cuando ésta alcance el 100%, la mejora se habrá llevado a cabo. Mientras está en progreso podrás cancelarla y recuperar los recursos gastados. Para CANCELAR una mejora, haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el icono (1).



Cada mejora requiere un determinado stock de recursos. Si te faltan algunos, el icono de la mejora estará gris y no podrás llevarla a cabo. En cuanto tengas el stock necesario, el icono se mostrará a todo color significando que puedes iniciar la mejora.



# AMERICAN CONQUEST

## 3.4. Modo - L (Zoom)



Elevarse para obtener una VISTA DE PÁJARO y controlar la batalla... ¿No es lo que soñaban los generales del pasado?

EL MODO L convierte en realidad este sueño. Pulsa L en el teclado para ver el mapa a escala:

POR FAVOR RECUERDA que, aparte de mirar el paisaje, en este modo también puedes seleccionar unidades, controlar a cada una de ellas, realizar mejoras en los edificios, etc. En otras palabras: jugar igual que si estuvieras en modo estándar.

EL MODO L será muy útil cuando estés bajo ataque y sea vital controlar todos los sectores. Este modo también te ayudará a superar estratégicamente y flanquear al enemigo, etc. Pulsa la tecla otra vez para cambiarlo al modo estándar.

Recuerda: en el modo mapa a escala puedes controlar todas y cada una de las casas y unidades.

## 3.5. Órdenes en Modo Pausa

Cuando el juego está en pausa puedes emitir órdenes en un juego de Un Solo Jugador. Para ello tienes que pulsar la TECLA asignada a la función de PAUSA para interrumpir el juego. Luego podrás dar órdenes a tus unidades. Éstas se llevarán a cabo cuando continúes el juego pulsando otra vez la tecla de pausa.



## 4. Unidades

### 4.1. En general

Cada nación del juego tiene su propia serie de unidades exclusivas. Cada unidad posee sus propios ataques, defensa, armas y acciones. Conocer las habilidades y la correcta aplicación de las unidades permitirá los jugadores a ganar las batallas sin sufrir grandes pérdidas. Además aumentará la moral y experiencia de las tropas.

Recuerda: las unidades consumen recursos. Comen y, algunas de ellas, exigen por sus servicios un pago en oro, cada disparo de fusil o cañón consume una determinada cantidad de carbón y hierro, etc. Durante el juego puedes obtener la información referente a la cantidad de recursos que se necesitan para mantener una unidad pulsando I en el teclado.

Recuerda que todas las unidades de disparo del juego tienen acero frío, luego también se pueden usar para el combate melee.

En el juego existe una gran variedad de unidades. Pueden organizarse bajo los tipos siguientes:

1. Campesinos
2. Arqueros
3. Lanceros
4. Honderos
5. Guerreros con explosivos
6. Arcabuceros
7. Mosqueteros/ fusileros
8. Dragones con mosquete, nativos con caballería
9. Jinetes con pistola
10. Picadores (infantería con picas)
11. Caballería con picas
12. Cañones
13. Navas



### 4.2. Controlar las unidades y sus funciones

El control de la unidad se realiza en dos pasos:  
SELECCIONAR la unidad y darle la orden necesaria.

Para seleccionar una unidad, haz clic sobre ella con el botón izquierdo del ratón. Verás un marco, marcado con puntos amarillos, y en la esquina inferior izquierda de la pantalla verás el marco de la interfaz de la unidad con unas letras blancas sobre el diciendo que esa unidad ha sido seleccionada:

Para seleccionar un grupo de unidades, haz clic con el botón izquierdo del ratón, mantén y dibuja un rectángulo alrededor del grupo. Todas las unidades seleccionadas quedarán enmarcadas por puntos amarillos que confirmen la selección.

Ahora puedes hacer un doble clic en cualquiera de las unidades para seleccionar todas las unidades del grupo.

Selecciona una unidad y pulsa CTRL. + Z para seleccionar todas las unidades de este tipo que haya en el mapa.

CTRL+A selecciona todas tus unidades.

CTRL+B selecciona todos tus edificios

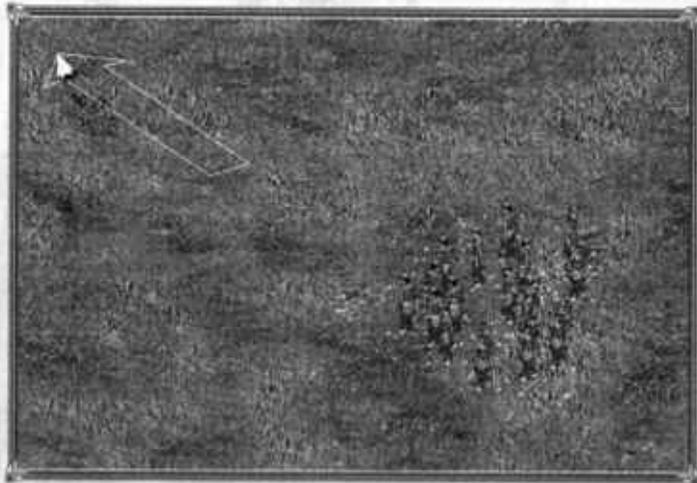
CTRL+S selecciona todas tus navas

Para mover tus unidades, selecciónalas y luego haz clic con el botón derecho del ratón sobre el mapa, en el lugar adonde te gustaría que fueran. Si tras el movimiento quieres controlar la dirección a la que mira tu unidad, haz clic con el botón derecho y mantén sobre el mapa, dibujando una línea en la dirección deseada.



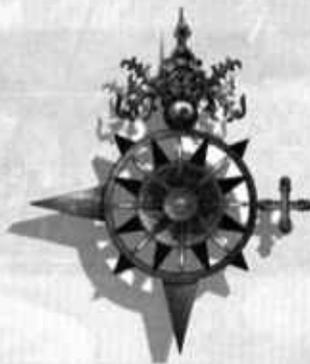
# AMERICAN CONQUEST

Verás dibujada una flecha que apunta en la dirección a la que van a mirar tus unidades. Suelta el botón derecho del



ratón para que las unidades inicien el movimiento. Recuerda que los ataques desde la retaguardia o desde los laterales son los más peligrosos para ti.

Según sus funciones, todas las unidades están divididas en dos tipos: militar y no militar (campesinos).



## 4.3. Campesinos

La tarea principal de los campesinos es desarrollar tu economía. Sus funciones son las siguientes:

### • CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS



Haz clic sobre el icono de BUILDING (edificio), selecciona un lugar, doble clic en el lugar para empezar la construcción.

### • REPARACIÓN DE EDIFICIOS



Los campesinos pueden reparar todos los edificios dañados. Selecciona uno de los diferentes campesinos, coloca el cursor sobre el edificio dañado y haz clic con el botón derecho del ratón sobre él para empezar la reparación. Cuando colocas el cursor sobre el edificio dañado el cursor cambia al icono de reparación.

### RESOURCE GATHERING

Todos los campesinos pueden reunir cualquiera de los seis recursos. La mayoría necesitan que se den unas determinadas condiciones para que se puedan recolectar.

Se necesita un MOLINO para la comida, MINAS para extraer la piedra, el oro, el carbón y el hierro. Y se necesita un ALMACÉN para recoger la madera cortada.

Los cursores especiales hacen más eficaz el control de la reunión de los recursos:

### • CORTAR MADERA



Este cursor indica que los campesinos seleccionados cortarán la madera (clic con el botón derecho del ratón para mandar a los campesinos a trabajar). Para hacer más eficiente el trabajo de tus campesinos es recomendable colocar el almacén cerca del bosque. Esto acelerará el trabajo de los taladores.

Importante; tienes que construir un almacén antes de cortar la madera!

### • COSECHAR ALIMENTOS



Este cursor indica que los campesinos seleccionados cosecharán los alimentos de un campo. La cantidad de comida del campo es limitada; recuerda que hay que sembrar regularmente (clic con el botón izquierdo en el molino y clic varias veces en el icono correspondiente). Si no lo haces, te puedes quedar sin suministro de comida.

Existen varias mejoras que aumentan la cantidad de comida del campo y hacen la cosecha más eficaz.

Es una buena idea llevar a cabo estas mejoras, aunque para ello se necesitan una cierta cantidad de recursos.

# AMERICAN CONQUEST

## • ENTRAR



Este cursor indica que los campesinos seleccionados entrarán en una MINA/EDIFICIO (clic con el botón derecho del ratón para mandar dentro a los campesinos). Al construir la mina los campesinos entrarán automáticamente y empezarán a extraer los recursos. Si el número de constructores es inferior a la capacidad de la mina (5 campesinos inicialmente), este cursor te lo dirá. Puedes mejorar las minas (lo que requiere de una determinada cantidad de recursos) para aumentar el número de campesinos que pueden estar dentro.

Selecciona algunos campesinos y haz clic en el símbolo de CONSTRUCCIÓN DE MINA. Obtendrás una VISTA PREVIA GENERAL DE LA MINA bajo tu cursor. Luego, busca recursos por el mapa. Si divisas un depósito de minerales, la vista previa se ilumina y puedes construir una mina. El menú de construcción que hay en la izquierda inferior indica la clase de mineral (oro, piedra, hierro, carbón) que hay dentro de la mina. Si la vista previa



está oscura, es que no hay ningún depósito de minerales.

Comienza la construcción de una mina haciendo clic con el botón izquierdo del ratón. Verás el correspondiente gráfico de mina con el recurso que se encuentra dentro.

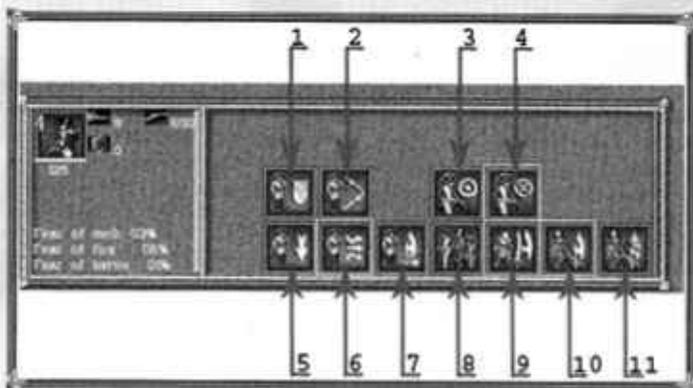
Recuerda: una vez construida una mina, pueden empezar a trabajar en ella hasta un máximo de 5 mineros.

Los campesinos pueden usarse para defender tu asentamiento de los ataques enemigos. Cada campesino puede defenderse a sí mismo y tiene un determinado parámetro de ataque. La principal ventaja de los campesinos es su vulnerabilidad para ser capturados. Sin embargo, puedes resolver este problema colocando unidades militares cerca de los campesinos. Protegidos por los militares, tus campesinos lucharán hasta la muerte para defender su territorio.

Recuerda: los campesinos Iroquoian, Delaware, Sioux, Pueblo y Huron pueden ser capturados y usados como unidades militares.

Recuerda: puedes colocar a los campesinos a modo de defensa dentro de un edificio. Cuando estén dentro, los campesinos dispararán al enemigo que ataca. El edificio no puede ser tomado hasta que todos sus defensores estén muertos.

## 4.4. Unidades militares



La función de las unidades militares es proporcionar una defensa efectiva de tu base, las minas y campesinos, del éxito de las operaciones militares y de la victoria sobre el enemigo.

Cada nación posee su propia y exclusiva serie de unidades militares que pueden diferir en sus funciones y parámetros. Podrás obtener la información básica y unas breves descripciones de las unidades pulsando U en el teclado.

Existe una serie de órdenes para cada unidad. Estas se dan con la ayuda de los iconos que hay colocados en la INTERFAZ DE LA UNIDAD en la parte inferior izquierda de la pantalla. Echemos un vistazo a las órdenes que puedes querer enviar a un fusilero francés (en el dibujo de arriba).

### 1. GUARDIA



Cualquier unidad militar puede ser utilizada como guardia y defenderá cada centímetro del territorio confiado. Protegerá tanto a los campesinos como a los edificios. Si haces clic en el icono de GUARDIA, aparecerá este cursor en la pantalla. Coloca el cursor sobre el objeto que quieres proteger. Si la guardia es posible, el cursor cambiará su color a marrón claro. Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto para montar la guardia. Te recomendamos que uses varias unidades para proteger los edificios. Cuando selecciones unidades del mismo tipo, los guardias no se ven afectados. Tampoco están disponibles para que los oficiales creen formaciones.

# AMERICAN CONQUEST

## 2. PATRULLAS



Las patrullas te ayudan a controlar el territorio de manera más eficiente y te avisan de los ataques enemigos. Cuando divisan al enemigo, le apuntan.

Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el icono de PATRULLAR para ver el icono en la pantalla. Las patrullas se dirigen a lo largo de la línea que va desde el punto de posición actual de la unidad hasta el punto que has indicado en el mapa. Tras seleccionar el punto final, haz clic en él con el botón izquierdo del ratón para fijar la ruta que quieras patrullar.

## 3. FUEGO AMIGO



Esta opción permite a las unidades disparar indiscriminadamente. La posición normal por defecto de esta opción es desactivada para todas las unidades de disparo; sin embargo puedes activarla siempre que quieras. A veces es mejor sacrificar unas cuantas tropas, si al mismo tiempo matas muchas unidades enemigas. Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el icono para activar el fuego amigo.

## 4. SIN FUEGO AMIGO



Esta opción es la que hay configurada por defecto y evita que dispares accidentalmente a tus propias tropas en el combate. Así, por ejemplo, cuando hay muchas unidades tuyas delante de los tiradores, éstos no se atreverán a abrir fuego por miedo a matar tropas amigas. Pulsa el icono 3 para permitir a tus tiradores que disparen sin dudas.

## 5. ESTAR FIRMES EN EL SITIO



Con esta orden las tropas lucharán hasta la muerte sin abandonar sus posiciones. Haz clic con el botón izquierdo del ratón para emitir la orden. Recuerda que tus tropas apuntarán a las unidades enemigas sólo cuando éstas vengan directas hacia ellas. De este modo, tus tropas pueden convertirse en un blanco fácil para las unidades enemigas en hileras.



## 6. CANCELAR MANTENERSE FIRMES EN EL SITIO



Esta orden cancela la anterior. Cuando creas que ya no hace falta mantenerse firmes, puedes hacer clic con el botón derecho del ratón sobre este icono para ordenar "posición de descanso". Ahora las unidades apuntarán a cada enemigo que aparezca en su campo de visión. Las órdenes de movimiento cambiarán el modo firmes en descanso.

## 7. IR Y ATACAR



Tras pulsar este icono, verás el cursor en la pantalla. Haz clic con el botón derecho sobre el mapa para indicar el punto de destino. Las unidades seleccionadas se dirigirán a él y apuntarán a todos los enemigos que se vayan encontrando. Para acceder a este mandato también puedes pulsar A en tu teclado y hacer clic con el botón derecho en el mapa.

## 8. ATAQUE LIBRE



Pulsando este icono permites aplicar cualquier tipo de ataque que haya disponible de acuerdo con la situación a las unidades que tengas seleccionadas. Los tiradores, por ejemplo, al ver al enemigo, intentarán primero entablar un combate a distancia. Si el enemigo se acerca más, se meterán en un combate melee utilizando

## 9. SÓLO ATAQUE MELEE



Pulsando este icono ordenas a las unidades seleccionadas que entablen únicamente un combate melee haciendo uso de su

## 10. POSIBILITAR ATAQUE



Pulsando este icono permites a las unidades que tengas seleccionadas que entren en combate, siempre y cuando hubieras imposibilitado previamente su ataque.

## 11. IMPOSIBILITAR ATAQUE



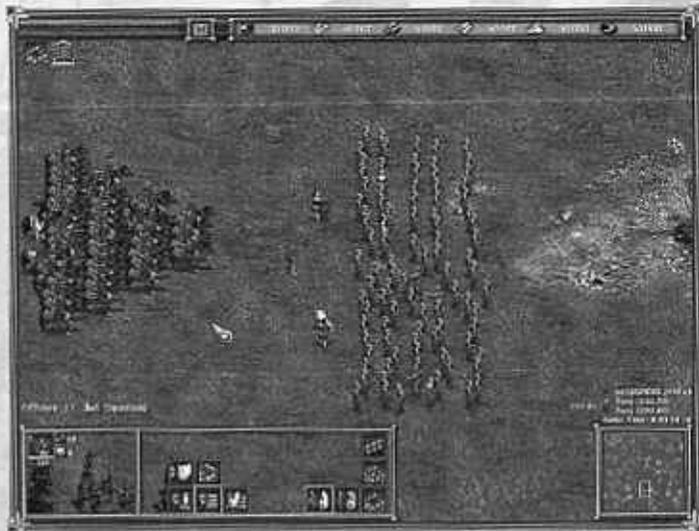
Pulsando este icono prohíbes apuntar a las unidades seleccionadas. Esta opción puede ser útil cuando quieres dejar que el enemigo se acerque y disparar con tus mosqueteros una aplastante descarga.

Recuerda: Combina 8, 10 y 11 para disparar potentísimas descargas.

# AMERICAN CONQUEST

## 4.5. Formaciones de combate de las unidades:

### 4.5.1. En General



Las unidades militares del juego pueden usarse individualmente o alineadas en formaciones de combate. Para crear una tienes que cumplir con ciertos requisitos previos. Sólo puede hacer la composición de las formaciones de combate un oficial. Algunas de ellas además del OFICIAL necesitarán otras unidades. Cuando creas una formación de combate de infantería también vas a necesitar un TAMBOR.

Cuando creas una formación de caballería (excepto las del siglo XXVII) vas a necesitar un abanderado a caballo. Si tienes un abanderado a pie, entonces se le incluirá automáticamente en una formación que hayas creado. Un abanderado va a aumentar significativamente la moral de tus tropas y dará un bono extra al ataque y defensa de los pelotones.

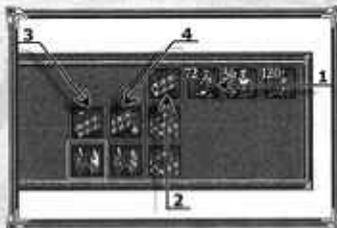
Otro de los requisitos para la creación de una formación es tener un número suficiente de guerreros. Un pelotón de infantería tiene como mínimo 15 guerreros; y para crear una formación necesitarás 40 de caballería.

El número máximo de unidades que puedes unir en una formación es 196 hombres de infantería y 160 jinetes.

El número de unidades de un pelotón es siempre fijo.

Recuerda: para la creación de unidades, los americanos nativos necesitan un jefe y un chamán.

### 4.5.2. Crear una formación



Para crear un pelotón, reúne a los guerreros, al oficial y al tambor o ABANDERADO. Si se cumplen todos los prerrequisitos haz clic con el botón izquierdo del ratón en tu oficial para ver lo siguiente en la parte inferior izquierda de la pantalla.

1. En esta fila puedes seleccionar qué tropas de las que hay disponibles te gustaría UNIR EN FORMACIÓN (por ejemplo alabarderos, arcabuceros o mosqueteros).

Para hacer la selección, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono correspondiente.

2. En esta columna puedes seleccionar una FORMA PARA LA FORMACIÓN que estás creando (por ejemplo, hilera, columna o cuadrado para la infantería).

Para seleccionar una de las formas, haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre el icono correspondiente (cuando apuntes a los iconos verás que aparece un consejo). Posteriormente podrás cambiar la forma del pelotón seleccionando el mismo y haciendo clic sobre el icono de la forma deseada. El pelotón se reagrupará inmediatamente.

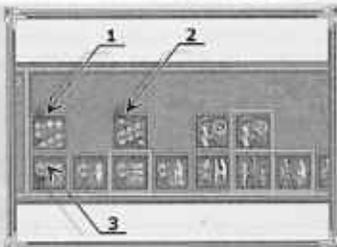
3. Este botón sirve para REDUCIR el NÚMERO de guerreros que hay en una formación. Si hay muchos guerreros disponibles, puedes elegir qué parte de ellos ha de unirse en formación. Inicialmente se muestra el número máximo de guerreros que puedes unir en formación (1). Cada clic que hagas en este botón reducirá el número de guerreros al siguiente nivel. El número mínimo de unidades en una formación de infantería es 15, el número mínimo en una de caballería es 40.

4. Este botón sirve para INCREMENTAR el NÚMERO de guerreros de una formación creada. Cada clic que hagas con el ratón en este botón aumentará el número de unidades del pelotón al siguiente nivel. El número máximo de guerreros que hay en un pelotón de infantería es 196, mientras que uno de caballería puede albergar a 160.

# AMERICAN CONQUEST

**Nota Importante:** Cada oficial puede comandar sólo una formación de unidades pertenecientes al mismo periodo de tiempo que él. Por ejemplo, no puedes componer una formación con dragones del siglo XVIII y un oficial de infantería del siglo XVII. Tampoco puedes usar un tambor del siglo XVII con un oficial del siglo XVIII para crear una formación.

En combate, una formación permanecerá luchando como tal hasta que muera el 70 % de los guerreros del pelotón. Un pelotón agotado en la batalla puede recuperarse con soldados de reemplazo frescos si pulsas el botón correspondiente.



1. Pulsando este botón puedes **RECUPERAR AL PELOTÓN** con guerreros sueltos (siempre y cuando los haya dentro del campo de visión del comandante).

2. Pulsa este botón para **UNIR** varias formaciones de combate en un **GRUPO**. Después, cuando selecciones uno de los pelotones del grupo, todo el grupo quedará seleccionado.

3. Este botón **DESTITUIRÁ** un pelotón existente.



## 4.5.3. Ventajas de las formaciones

El hecho de unir unidades separadas en formaciones de combate tiene determinadas ventajas:

1. Las unidades en formación son más fuertes que los individuos: cuando están en formación de combate las unidades obtienen bonos de ataque y defensa.
2. El uso de trucos tácticos y ventajas de posición: las diferentes formas de las formaciones y sus bonos permiten un mejor y más eficaz uso de tus guerreros en el juego.
3. El fácil control de enormes masas de tropas: cuando hayas unido unidades en una formación, haz clic en una de ellas para seleccionar la formación entera.

4. La alta moral de las unidades: en una formación, cuando están juntos un oficial, un tambor y un abanderado, las unidades tienen una moral más alta.

5. Posibilidad de mantener un poderosa defensa: con la orden de mantenerse firmes en posición, una formación de combate ganará un bono considerable para ataque y defensa, permitiéndoles rechazar considerables fuerzas enemigas.

6. Unir tropas a modo de ejército: si las formaciones se unen en un grupo, puedes controlar a tus tropas que actúan como un gran ejército con un solo clic del ratón.



# AMERICAN CONQUEST

## 4.5.4. Bonos de Formación

### Infantería:

Todos los tipos de formaciones (hílera, columna, cuadrado) de cualquier número se beneficia de los siguientes bonos:

Condición	Ataque	Defensa
Normal	+2	+3
Estar Firmes	+9	+9

Recuerda: Si el **ABANDERADO** también ha sido incluido en una formación, el pelotón obtiene un bono +1 para atacar y +2 para defender.

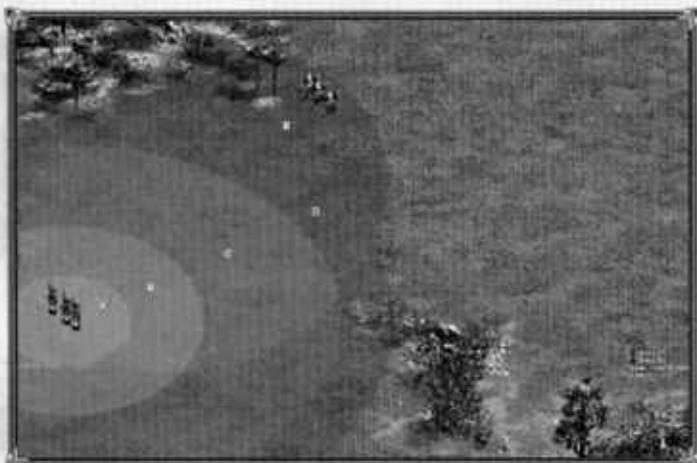
### Caballería:

Cada uno de los tipos de caballería afecta las características de los guerreros de forma diferente:



Formación	Núm. de Jinetes	Bonos en cond. normales	Bonos en posición de firmes
Hílera	40	defensa +1	ataque +1
	90	ataque +1, defensa +1,	ataque +1
	160	ataque +2, defensa +1,	defensa +1
Cuña	40, 90	0	0
	160	ataque -10, defensa +9,	ataque +95 defensa -19
Columna	40, 90	0	0
	160	ataque +5, defensa -5,	ataque -27 defensa +80

## 4.6. Reglas de visión de las unidades



Cada unidad tiene varias zonas de visión, dependiendo de las acciones que se le hayan ordenado hacer hacia el enemigo. Hay en total cinco zonas de visión:

**ZONA A** - Las unidades pueden entablar combate con el enemigo con una pica, espada, hacha de guerra, etc ...

**ZONA B** - Las unidades pueden buscar al enemigo para entablar con él un combate cuerpo a cuerpo.

**ZONE C** - Las unidades pueden atacar al enemigo con un arma de fuego o de lanzar, tales como un rifle, una lanza, flecha, dardo, hacha, etc...

**ZONA D** - Este es el **RADIO MÁS AMPLIO POSIBLE** de búsqueda del enemigo para atacar en la zona C. La mayor parte de las veces se superpone a la zona C.

**ZONA E** - Esta es la **elipse de BÚSQUEDA DEL ENEMIGO**. La unidad busca al enemigo en la dirección a la que mira. Como puedes ver en el dibujo, el enemigo que hay detrás de tus unidades permanecerá inadvertido.

## 4.7. Reglas para disparar desde los edificios



El disparo desde los edificios se lleva a cabo a través de las ventanas y aspilleras en un ángulo de  $90 (\pm 45\%)$ . Así, siempre es mejor atacar a los edificios desde las caras que tengan pocas ventanas. Además, cada edificio tiene lo que llamamos "zonas muertas" en donde no se puede disparar sobre el enemigo. Las unidades ubicadas en dichas zonas pueden permanecer en ellas de forma segura.

Recuerda: cuantas más unidades haya dentro del edificio más daño causará el mismo.



## 4.8. Alcance de tiro y pérdida de la potencia letal



La potencia del disparo no es siempre la misma y varía dependiendo de la distancia al blanco. La distancia del vuelo de la bala puede dividirse en cuatro zonas de potencia letal:

**Zona I** - El máximo daño. Al final de esta zona, esta capacidad de lesión se va reduciendo linealmente por un factor de dos y normalmente equivale a ~300 unidades convencionales (UC) de daño.

**ZONA II** - Al final de esta zona, el daño se reduce linealmente por un factor de dos con relación a la "Zona I" y equivale a ~150 UC.

**ZONA III** - Al final de esta zona, el daño se reduce linealmente por un factor de dos con relación a la "Zona II" y equivale a ~75 UC.

**ZONA IV** - Esta zona indica el daño mínimo del disparo.

# AMERICAN CONQUEST

**Recuerda:** Para causar el mayor daño posible necesitas dejar que el enemigo se acerque lo más posible.

## Ejemplo:

Un mosquetero tiene una potencia de disparo de 600 UC. Al final de la "Zona I," la potencia letal se habrá reducido linealmente por un factor de dos y equivaldrá a - 300 UC. Este tiro matará a una unidad montada con trescientos puntos de salud (HP). La potencia letal de la "Zona II" será igual a 300 UC - 150 UC. Por lo tanto, serán necesarios dos disparos para matar a la unidad montada. En la "Zona III," la potencia letal otra vez se reduce por un factor de dos y equivaldrá a 150 UC - 75 UC. Puede matar a una unidad con 75 HP. Asumamos que la unidad enemiga está localizada justo entre la "Zona III" y la "Zona IV". Recibirá un daño de 75 UC. Si tiene una armadura con una protección de 70, la unidad se llevará solamente 5 UC de daño de cada disparo.

A partir de ahí, la unidad con 75 HP y una protección de 70, recibirá el daño siguiente:

"Zona I" - de 530 UC a 230 UC;

"Zona II" - de 230 UC a 80 UC;

"Zona III" - de 80 UC a 5 UC;

"Zona IV" - de 5 UC a 1 UC.



## 4.9. Dispersión de fuego



En los tiempos de la Conquista de América, la precisión de los disparos de mosquete dejaba mucho que desear.

La dispersión del fuego era importante.

En el juego se aplica el mismo principio:

Así, cuanto más lejos esté la unidad enemiga más difícil es alcanzarla. La bala vuela en línea recta; el enemigo que hay detrás de la colina quedará ileso.

Además no puedes disparar a través de tropas amigas. Así que, si las hay en medio de una refriega, puedes lesionarlas seriamente. La bala sólo golpeará a una unidad. Si la bala no alcanza a la unidad volará dos veces más lejos que la distancia máxima de disparo y probablemente alcanzará a alguien en el camino.

# AMERICAN CONQUEST

## 4.10. Disparar flechas



El arquero puede disparar tanto flechas ordinarias como encendidas. Dependiendo de la distancia que haya al blanco, las acciones del arquero pueden variar. Las acciones se determinan por las zonas siguientes:

ZONA A - entablas combate cuerpo a cuerpo con el enemigo.

ZONA B - buscas al enemigo para entablar un combate cuerpo a cuerpo.

ZONA C - disparas flechas comunes

ZONA D - disparas flechas encendidas

Las flechas comunes normalmente tienen 199 UC de daño. A diferencia de las balas, las flechas no pierden su potencia letal con la distancia. Normalmente la flecha encendida tiene 10 UC de daño y sólo puede dispararse contra los edificios. Si a éstos les das con 15 o más flechas encendidas empezarán a arder y acabarán explotando a menos que se reparen.

Recuerda: un arquero jamás se queda sin flechas.

## 4.11. Tomar edificios

Los edificios enemigos pueden ser tomados siempre y cuando configures las opciones de juego correspondientes. Si colocas a tus unidades dentro del edificio capturado empezarán a disparar al enemigo. Cada edificio puede albergar un determinado número de unidades. Si sólo hay una unidad colocada en el edificio, vas a necesitar dos unidades de las tuyas para tomarlo. Necesitarás 10 unidades para matar una unidad enemiga que haya dentro del edificio. Así que te lleva de 1 a 10 tropas matar una unidad enemiga dentro del edificio. Este número está directamente influido por el número de unidades enemigas que haya dentro del edificio.

*Hay tres maneras de tomar y destruir el edificio enemigo:*

1) **DESTRUIRLO** con la ayuda de la artillería o de flechas encendidas.

2) **MATAR A TODOS SUS DEFENSORES Y TOMARLO.**

Usa a tus tiradores para disparar al edificio. Las balas entrarán por las ventanas y trampillas y matarán a los defensores. Además tu fuego también reducirá los HP de los edificios enemigos. Una vez que todos los enemigos de dentro estén muertos (ya no verás el cursor-espada cuando pases el ratón sobre el edificio), envía al menos una unidad para tomarlo.

3) **ABALÁNZATE DENTRO**, mata a los defensores y tómalo.



Selecciona unidades de ataque y haz CTRL+ clic con el botón derecho sobre el edificio enemigo. También puedes mover el cursor sobre la entrada enemiga. Se convierte en un cursor "entrar". Haz clic con el botón derecho del ratón y entrarán en el edificio.

Recuerda: selecciona algunos guerreros



y mueve el cursor sobre el edificio enemigo. Si el enemigo está dentro verás un cursor espada. Si el edificio está vacío, no lo verás. No habrá nadie dentro y podrás tomarlo sin resistencia.

Una vez que entren algunas de tus unidades verás el número de enemigos que hay dentro, siempre y cuando estés en el modo de información. Para activarlo tienes que pulsar TAB.



# AMERICAN CONQUEST



1. El color muestra el PROPIETARIO de un edificio.
2. El número de unidades que hay actualmente DENTRO/ MAX. UNIDADES DENTRO
3. El ESTADO DE RECARGA (línea inferior).
4. LOS HP ACTUALES DEL EDIFICIO (línea superior). Disminuirán si el edificio está ardiendo.

Recuerda: si cancelas el ataque desaparecerá el número de los enemigos que hay dentro.

## 4) CAPTURAR MINAS.



También puedes tomar las minas enemigas. Tienes que matar a todos los guardias y unidades enemigas que haya cerca. Coloca a tus unidades al lado de la mina. Si seleccionas un guerrero y mueves el cursor sobre la mina se muestra un icono especial de tomar minas. Puedes capturar no solo la mina sino también a todos los micros enemigos que haya dentro. Eso también afectará a la economía de tu enemigo.

## 4.12. La artillería del juego

Las naciones europeas y los Estados Unidos pueden sacar ventaja de la artillería. A pesar de no ser muchos, los cañones pueden ser muy efectivos contra las naciones indias.

La tripulación del cañón la componen cuatro unidades especiales que lo mueven por el campo de batalla, lo cargan, lo disparan y lo defienden.

Recuerda: Para destruir un cañón, primero tienes que matar a su tripulación.

Los cañones pueden disparar de tres formas: NORMAL (RICOCHET), GRAPESHOT o LONGRANGE a un punto determinado.

### 1. En MODO NORMAL (RICOCHET),



los cañones disparan balas a blancos distantes. Selecciona los cañones y haz clic con el botón derecho del ratón sobre un enemigo o edificio. Cargarse les llevará un momento. Las balas rebotan en el suelo en vez de explotar inmediatamente.

Si la trayectoria de la bala de un cañón atraviesa filas de soldados, puede causar una cantidad de bajas devastadora. Cuando una bala "ricochets - rebota", se ha disparado con un ángulo bajo para hacer que rebote en el suelo.

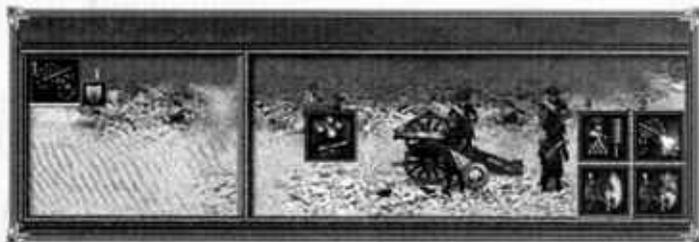
### 2. GRAPESHOT sólo puede dispararse



a distancias muy cortas. Para activarlo, selecciona el BOTÓN apropiado en el menú del CAÑÓN. Grapeshot hace

referencia a los proyectiles rellenos con balas de plomo y disparadas a muy corto alcance. Tiene un efecto similar al fuego de perdigón: causa un daño considerable y puede poner a varias unidades fuera de combate al mismo tiempo.

# AMERICAN CONQUEST



La desventaja de este método de disparo es que lleva mucho tiempo recargar los cañones, y que sólo se puede usar en distancias cortas.

Aviso: tus propios soldados podrían resultar heridos cuando disparas grapeshot.

**3. EL DISPARO DE LARGO ALCANCE A UN BLANCO DE TIERRA** es sólo posible en mapa generados al azar o en las batallas de varios jugadores.

Para activar esta modalidad, selecciona el botón apropiado (ATTACK GROUND) en el menú del cañón y haz clic con el botón derecho del ratón sobre un lugar del mapa para definirlo como blanco. Las balas que se disparan en este modo actuarán al igual que en el modo rebote (ricochet): rebotarán en el suelo. El cañón continuará disparando sobre el lugar especificado hasta que le asignes un nuevo blanco.

Aviso: si hay unidades enemigas en la región objeto de blanco, no hagas clic directamente sobre ellas (cursor "espada") ya que eso tendría como consecuencia un disparo normal (1). En lugar de eso, haz clic sobre un espacio vacío entre ellas (cursor de bala de cañón).

4. Usa este botón para preparar los cañones para ser disparados. Cárgalos y ponlos en posición. Es recomendable usar este botón y la opción de "AGUANTAR FUEGO (HOLD FIRE)" (abajo a la derecha) para dar tiempo a disparar grapeshot contra las hordas atacantes de tu enemigo en el momento idóneo.

Recuerda: los cañones son bastante imprecisos y tienen una vasta dispersión del fuego.



## 5. Moral

### 5.1. En General

La historia nos proporciona muchos ejemplos de cómo la moral ha ayudado a ganar batallas contra un enemigo numéricamente superior. En American Conquest encontrarás un complejo sistema de moral para tus tropas, que tendrá un enorme impacto en el resultado de las batallas. La condición moral de tus soldados cambia constantemente a causa de varios factores del juego.

### 5.2. Factores que afectan la moral

La fatiga

La pérdida del mando

Estar rodeados

Un ataque por la retaguardia

Un ataque por los flancos

La pérdida de la bandera

La pérdida de alrededor del 90% de los soldados

La baja experiencia en combate (los reclutas tienen una moral más baja que los guerreros experimentados)

La retirada o pérdida de los cuarteles generales de mando (el general)

La muerte simultánea de un gran número de soldados (un uso muy eficaz de las armas).

La proximidad a tu campamento (cuanto más cerca están las tropas de su campamento, más alta está su moral)

El fuego de respuesta (un pelotón que atacó al enemigo y no recibió ningún fuego en respuesta tiene una moral más alta que la de un pelotón metido en un duelo de disparos. Una situación así es posible cuando el enemigo no tiene un atacante dentro de su campo, o el alcance del fuego de los tiradores no es suficiente, o el enemigo dispara a otro objeto).

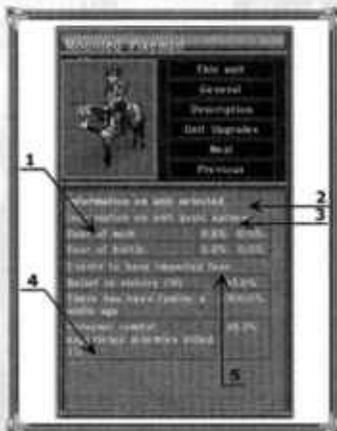
La autoridad del General (los soldados dirigidos por un general que ha ganado numerosas batallas tienen una moral, ataque y defensas más altos que aquellos comandados por un general menos exitoso).

La retirada o derrota de un pelotón amigo dentro del campo de visión (la retirada o derrota de un pelotón enemigo dentro del campo de visión aumenta la moral).

La mala colocación de tus tropas (por ejemplo, la artillería no cubierta por la infantería viene a ser atacada por la caballería: aquí los artilleros pueden empezar a huir del campo de batalla y no dispararán a bocajarro al enemigo. En el caso en que la artillería estuviera cubierta por la infantería desde atrás, los pistoleros dispararían una lluvia de fuego al enemigo y se retirarían tras la cobertura de la infantería).

Stock insuficiente de provisiones, equipamiento y paga baja de los soldados (cuanto más altos sean los "salarios" de los soldados más alta será su moral y perseverancia).

## 5.3. Información acerca de la moral de una unidad



Estos son los parámetros de la columna (3) a los que deberías prestar atención cuando evalúes la influencia del pánico en tus unidades.

La probabilidad de que una unidad caiga presa del pánico se expresa con un tanto por ciento (%).

Cuanto más alto es el indicador de pánico más probable es que la unidad se asuste y huya del campo de batalla. Por ejemplo, si el miedo de la unidad a un asalto es de 0.1%, esto indica que dicha unidad no se aterrorizará en el fragor de la batalla. Si, por ejemplo, el miedo a los caballos está al 50%, significará que la unidad escapará de cada segundo caballo que vea en el campo de batalla.

- La LISTA (4) del dibujo contiene información acerca de los factores del juego que han influido en la condición de la moral de tus guerreros (ver más arriba).

- La FLECHA (5) del dibujo marca coeficientes de la influencia de los factores del juego en la moral de la unidad. Estos indicadores se multiplican por la figura señalada por la flecha (2) para producir un indicador resultado de la MORAL DE TU UNIDAD EN LA SECCIÓN(3).

La condición del parámetro de moral del soldado puede encontrarse pulsando la tecla "U".

- LA TABLA (1) contiene datos acerca de la inclinación al pánico de tu unidad. Una unidad puede ser presa del pánico cuando sufre el acoso de una multitud, bajo fuego o cuando se ve frente a batallas o caballos.

- LA FLECHA (2) del dibujo muestra los parámetros iniciales de miedo de la unidad, mientras que la FLECHA (3) indica su estado actual, que se forma con varios factores del juego.

## 5.4. Exclamaciones de Moral

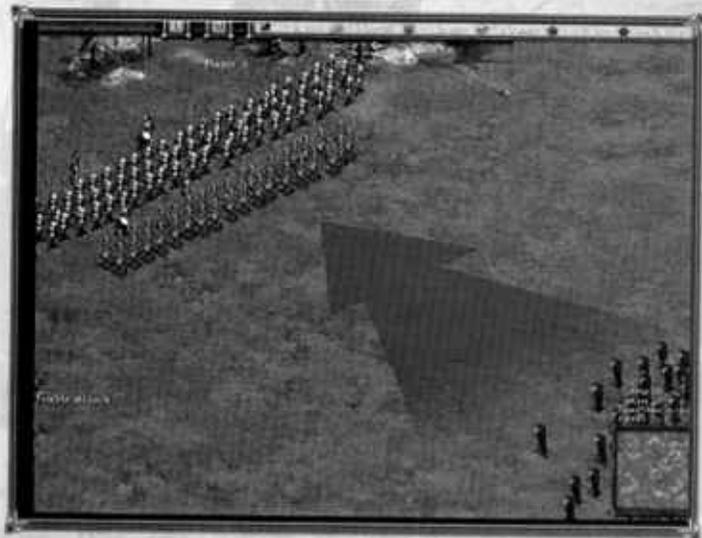


Recuerda: cuando descienda la moral de tus tropas verás los mensajes correspondientes en la pantalla. A largo plazo, la caída de la moral de tus tropas las puede llevar a abandonar el campo de batalla y a descontrolarse totalmente, así que intenta evitarlo:

En este dibujo puedes ver MENSAJES Y FIGURAS. Los textos de los mensajes muestran el descenso de la moral de tus tropas, mientras que las figuras indican el daño causado (en color blanco) y el recibido (en color rojo) por tus guerreros. Si no quieres recibir esta información, pulsa la tecla "-" (o TAB).

# AMERICAN CONQUEST

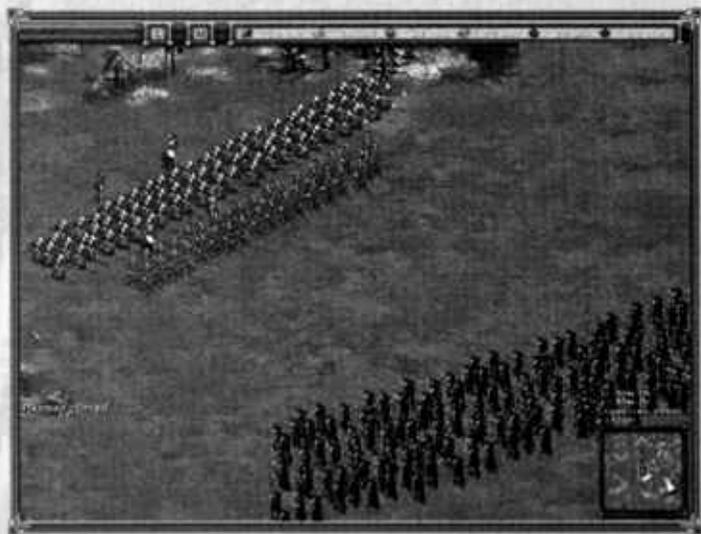
## 6. Consejos para dirigir una batalla ficticia



Usa tus tropas de manera competente y podrás vencer a un enemigo numéricamente superior. Las armas y la moral de tus tropas van a jugar un papel importante.

Por ejemplo, tienes un pelotón de tiradores y alabarderos que están siendo atacados.

Coloca tus tropas en el siguiente orden: Los tiradores en el frente con alabarderos protegiendo la retaguardia (mira el dibujo; la flecha muestra la dirección del ataque enemigo):



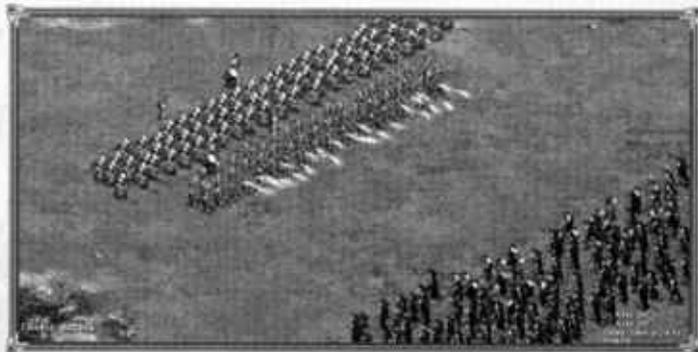
Selecciona tus tropas, lanza

1. una orden de **MANTENERSE FIRME EN EL SITIO** y
2. **IMPOSIBILITAR ATAQUE** para tus tiradores.

Esto evitará que lleven a cabo acciones sin autorización y ayudará a asegurarte su máxima disponibilidad operacional.

Debido al hecho de que la potencia de disparo disminuye con la distancia, es importante dejar que se acerque el enemigo. Antes de dispararle, espera hasta que les puedas ver el blanco de los ojos.

# AMERICAN CONQUEST



En cuanto el enemigo entre en el alcance máximo de la potencia de disparo, **POSIBILITA EL ATAQUE** a tus tiradores para que disparen una devastadora y desmoralizante descarga sobre el enemigo.

Como a los tiradores les llevará algún tiempo recargar, tu próximo paso es **PONERSE A CUBIERTO DETRÁS (COVER BEHIND)** de los alabarderos. Mientras tanto, las unidades enemigas que estaban cerca de los muertos se desmoralizan y huyen presas del pánico. El resto continúa avanzando.



Mientras los tiradores están recargando los alabarderos están defendiéndose fácilmente, luchando contra un pelotón enemigo descoordinado.

Hacer uso de esta maniobra táctica tan sencilla puede ayudarte a superar a un enemigo más numeroso al tiempo que consigues sufrir las mínimas bajas.

Otro aspecto importante es que tus tropas ganan experiencia y en la batalla siguiente lo harán incluso mejor. De este modo, el sistema de moral y experiencia del juego permite a un número relativamente pequeño de tus tropas avanzar con éxito entre las fuerzas de protección enemigas directamente hasta su base.



## 7. Diplomacia



El sistema de diplomacia de American Conquest es una herramienta sin la que un estratega no puede operar. Aparte de las alianzas con los jugadores que pueden concluirse al inicio del juego, el sistema diplomático permite cerrar diferentes tipos de acuerdos con tribus neutrales que hay en el mapa. Tus

- SACERDOTES
- CHAMANES
- Así como tus
- OFICIALES
- JEFES

Se usan como enviados diplomáticos y representantes.

Para establecer un acuerdo, lleva a tu enviado a una de las tribus neutrales que hayas descubierto y déjale que dirija las negociaciones (en la esquina superior derecha verás la pantalla correspondiente). En caso de que las conversaciones tuvieran éxito, abrirás de manera automática una oficina diplomática en esa tribu, y el enviado hará las veces de embajador.

Las posibilidades disponibles tras la apertura de dicha "embajada" son las que siguen:

Intercambiar unidades militares de la tribu por recursos, cerrar acuerdos acerca de establecer un ataque de sabotaje sobre tu enemigo, y que el territorio esté explorado por los guerreros de la tribu aliada:

• La Flecha 1 del dibujo indica las opciones de tratos con la tribu.

Cuando hayas seleccionado un acuerdo, haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre la opción correspondiente para cerrar el trato. Llevará algún tiempo preparar un pelotón de fuerzas aliadas. Tras cerrar un trato con una tribu neutral, serás capaz continuamente de utilizar sus servicios a cambio de recursos.

• LA FLECHA 2: Si conseguiste una alianza con varias tribus, puedes cambiar de embajada según tus necesidades con la ayuda del botón (2). Verás una lista con las tribus aliadas. Selecciona la que necesitas haciendo clic en ella con el botón izquierdo del ratón.

En caso de que una tribu haya cerrado un trato con otro jugador antes de que llegase tu enviado diplomático, la tribu aún te puede ofrecer una alianza por una suma de dinero mayor. Si estás de acuerdo con sus condiciones, la tribu mutará al embajador anterior y tú podrás establecer tu embajada. Pulsa 1 para cambiar la información referente a la diplomacia on/off.



## 8. Mapa generado al azar

Recuerda: Todos los parámetros descritos en mapa generado al azar también están disponibles en varios jugadores.



### 8.1. En general

Haz clic en Un Solo Jugador en el Menú Principal. En el siguiente menú, haz clic en Mapa Aleatorio (Random Map) para fijar las opciones del mapa generado al azar. Para obtener información acerca de cada opción mantén el cursor sobre la opción. Verás el consejo en la línea de información que hay en la parte inferior de la pantalla.

Después de que termines de fijar las opciones, haz clic en el icono de Start (Inicio) (con dos espadas) para empezar el juego.

En este modo puedes jugar contra oponente(s) ordenador(es) ya sea en un mapa aleatorio o en uno diseñado. Estos mapas se generan aleatoriamente; por consiguiente siempre son diferentes. A diferencia de lo que ocurría con la...

siones y campañas no existe una línea histórica argumental en este modo; tu único objetivo es derrotar a todos los enemigos.

Antes del juego puedes configurar varias opciones incluyendo la de seleccionar la nación, el mapa, las correspondientes al mapa generado aleatoriamente, el número de contrincantes, sus niveles de dificultad, los recursos iniciales, etc. También puedes elegir tus aliados IA. Para obtener una información más detallada acerca de las opciones referentes a los mapas aleatorios, mira por favor la sección de Seleccionar Mapa.

### 8.2. Seleccionar Nación

En los modos de MAPA GENERADO AL AZAR y Partido a muerte puedes elegir una de las doce naciones disponibles. Cada nación posee características económicas, unidades y mejoras exclusivas. Así, al jugar para cualquier nación tienes un número de ventajas e inconvenientes exclusivos que te proporcionarían una cantidad virtualmente limitada de tácticas y estrategias para vencer al enemigo en tierra o por mar. Para obtener una información más detallada sobre cada una de las naciones, mira el capítulo "Naciones".

### 8.3. Seleccionar naciones enemigas

En el modo MAPA GENERADO AL AZAR también puedes seleccionar las naciones para los oponentes ordenador. También puedes configurar las naciones controladas por ordenador en "al azar-random". En el modo Partido a Muerte, cada jugador humano selecciona su nación por sí mismo. Aquí también puedes fijar las naciones controladas por ordenador en "al azar".

### 8.4. Condiciones para la Victoria

Puedes jugar un Partido a Muerte o por puntos con un límite de tiempo.



# AMERICAN CONQUEST

## 8.5. Configuración del mapa



En los modos de MAPA GENERADO AL AZAR y Partido a muerte puedes jugar en mapas generados aleatoriamente o en mapas previamente diseñados. A diferencia del juego en un mapa prediseñado, los juegos en los mapas aleatorios se juegan en mapas diferentes que no se repiten nunca. Por lo tanto, gracias al generador de mapas al azar tendrás una cantidad virtualmente ilimitada de mapas para estas modalidades.

El tipo de mapa aleatorio está determinado por un número de parámetros que puedes configurar antes del juego.

En el juego están los siguientes parámetros:

TIPO DE PAISAJE LANDSCAPE TYPE, NATURALEZA DEL TERRENO NATURE OF THE GROUND, ZONA CLIMÁTICA CLIMATIC ZONE, RECURSOS INICIALES INITIAL RESOURCES, CANTIDAD DE MINERALES AMOUNT OF MINERALS, TAMAÑO DEL MAPA MAP SIZE, OPCIONES DE INICIO START OPTIONS Y CONDICIONES DE VICTORIA VICTORY CONDITIONS.

### 8.5.1. Tipo de paisaje

Este parámetro determina la proporción de tierra y agua que hay en el paisaje. Esto afecta a la ubicación de las futuras batallas.

Puedes elegir entre las siguientes opciones:

**TIERRA (LAND)** - El mapa está confeccionado básicamente con tierra y algún charco de agua.

**MEDITERRÁNEO (MEDITERRANEAN)** - Es un mapa de tierra con un mar grande en el medio.

**PENINSULAS** - Grandes trozos de terreno adyacentes a los bordes del mapa ubicados en el mar.

**ISLAS (ISLANDS)** - Trozos de tierra aislados colocados en el mapa.

**CONTINENTES (CONTINENTS)** - Varias y grandes extensiones de terreno rodeados por agua.

**CONTINENTE (CONTINENT)** - Una gran porción de tierra rodeada por agua.

### 8.5.2. Naturaleza del terreno

Este parámetro te permite ajustar la naturaleza del terreno que determinarán las estrategias y tácticas del juego. Las batallas en explanada serán muy dinámicas y las mesetas proporcionarán una guerra de posiciones. Están disponibles los siguientes parámetros:

**PLANO (PLAIN)** - Una gran zona de terreno plano con pequeñas colinas.

**MONTAÑAS BAJAS (LOW MOUNTAINS)** - Una gran zona de terreno con bajas montañas.

**MONTAÑAS ALTAS (HIGH MOUNTAINS)** - Una gran zona de terreno con montañas altas.

**TIERRAS ALTAS (HIGHLANDS)** - Se trata de una región más alta que la tierra adyacente y que contiene muchas colinas o montañas.

**MESETA (PLATEAU)** - Una extensión de terreno elevada con más o menos nivel.

### 8.5.3. Zonas climáticas

Este parámetro determina una zona climática en la que tendrá lugar tu juego. Las zonas climáticas reflejan una variedad de paisajes del continente norteamericano. Así, en un desierto, verás infinitas zonas de arena y roca; el área climática del norte abundará en bosques y zonas intransitables.

Están disponibles los siguientes ajustes:

**NORTE (NORTH)** - Territorio frío cubierto con montones de bosques.

**MODERADO (MODERATE)** - Clima moderadamente frío cubierto con bosques mixtos.

**TROPICOS (TROPICS)** - Territorios templados con selvas tropicales y montes de matorral.

**DESIERTO (DESERT)** - Calientes planicies cubiertas de arena y cactus.

### 8.5.4. Recursos iniciales

Este parámetro te permite fijar la cantidad inicial de los recursos que tus oponentes y tú mismo vais a tener al principio del juego. La cantidad de recursos

# AMERICAN CONQUEST

iniciales afecta directamente a la velocidad del desarrollo del juego.

Cuanto menos recursos tengas al principio, más tardarás en desarrollar tu nación. Están disponibles las siguientes opciones:

**NORMAL** - Una cantidad mínima de recursos necesaria para el desarrollo.

**RICA (RICH)** - Una cantidad aumentada de recursos para que el desarrollo sea más rápido.

**MILES (THOUSANDS)** - Es la cantidad de recursos que se necesita para un desarrollo veloz.

**MILLONES (MILLIONS)** - La cantidad de recursos necesarios para un desarrollo muy rápido.

## 8.5.5. Depósitos de minerales

Esta opción te permite fijar la cantidad de depósitos minerales del mapa. El juego que transcurre en un mapa pobre en depósitos minerales tendrá como objetivo el control de los mismos. El equipo que tenga la mayoría de los depósitos ganará fácilmente.

El mapa que es rico en recursos hace que éstos pasen a ser un objetivo secundario. Podrás extraer los minerales necesarios aunque sólo controles una pequeña zona.

Están disponibles las siguientes opciones:

**ESCASO (LEAN)** - El mapa en recursos

**MEDIO (MEDIUM)** - El mapa tiene una cantidad normal de depósitos.

**RICO (RICH)** - El mapa es rico en recursos. Cada opción mencionada arriba puede fijarse en "al azar".

## 8.5.6. Tamaño del mapa

Esta opción te permite fijar el tamaño del mapa. Los mapas grandes le dan al jugador una libertad de acción adicional y más espacio para maniobras tácticas. Sin embargo, también exigen más recursos del ordenador. Por lo tanto, los mapas grandes son recomendables para las personas que posean ordenadores potentes.

Están disponibles las siguientes opciones:

**NORMAL** - Mapa de tamaño normal.

**GRANDE (LARGE)** - Mapa cuatro veces más grande que el normal.

**ENORME (HUGE)** - Mapa dieciséis veces más grande que el normal.



## 8.5.7. Configurar las opciones

Esta opción te permite fijar las diferentes opciones de inicio del juego. Dependiendo de las que selecciones puedes tener, por ejemplo, un ejército eficaz desde el mismo principio del juego. Encontrarás disponibles las siguientes opciones:

### 8.5.7.1. Opciones de Inicio:

**POR DEFECTO (DEFAULT)** -

Empiezas con un grupo de campesinos y sin ejército.

**EJÉRCITO (ARMY)** - Empiezas con unas cuantas tropas y un grupo de campesinos.

**GRAN EJÉRCITO (BIG ARMY)** - Empiezas con una buena cantidad de tropas y un grupo de campesinos.

**EJÉRCITO EXTENSIVO (EXTENSIVE ARMY)** - Empiezas con muchas tropas y un grupo de campesinos.

**EJÉRCITO DE CAMPESINOS (ARMY OF PEASANTS)** - Empiezas con muchos campesinos.

### 8.5.7.2. Niebla de Guerra:

**POR DEFECTO (DEFAULT)** - El mapa está cubierto con la niebla de guerra.

**SIN NIEBLA DE GUERRA (NO FOG OF WAR)** - El mapa está despejado

desde el principio.

### 8.5.7.3. Cañones:

**POR DEFECTO (DEFAULT)** - La artillería se activa según las reglas normales del juego.

**SIN CAÑONES (NO CANNONS)** - Los cañones y los fortines están desactivados.

**CAÑONES CAROS (EXPENSIVE CANNONS)** - Los cañones serán más caros de lo que es habitual.

### 8.5.7.4. Tiempo de paz:

**5 minutos** - El tiempo de paz durará los cinco primeros minutos del juego.

**10 minutos** - El tiempo de paz durará los diez primeros minutos del juego.

**20 minutos** - El tiempo de paz durará los veinte primeros minutos del juego.

**30 minutos** - El tiempo de paz durará los treinta primeros minutos del juego.

**45 minutos** - El tiempo de paz durará los cuarenta y cinco primeros minutos del juego.

**60 minutos** - El tiempo de paz durará los sesenta primeros minutos del juego.

**1,5 horas** - El tiempo de paz durará la primera hora y media del juego.

**2 horas** - El tiempo de paz durará las dos primeras horas del juego.

**3 horas** - El tiempo de paz durará las tres primeras horas del juego.

**4 horas** - El tiempo de paz durará las cuatro primeras horas del juego.

Recuerda: siempre hay como mínimo 5 minutos de tiempo de paz.

### 8.5.7.5. Capturas:

**POR DEFECTO (DEFAULT)** - Los campesinos y edificios pueden ser capturados por defecto.

**SIN CAPTURA DE CAMPESINOS Y MINAS (NO PEASANT AND MINE CAPTURE)** - Los campesinos y las minas no pueden ser capturados.

# AMERICAN CONQUEST

## 8.5.7.6. Guardado automático:

Cada minuto - El juego se guardará automáticamente cada minuto.

Cada 2 minutos - El juego se guardará automáticamente cada dos minutos.

Cada 4 minutos - El juego se guardará automáticamente cada cuatro minutos.

Cada 6 minutos - El juego se guardará automáticamente cada seis minutos.

Cada 8 minutos - El juego se guardará automáticamente cada ocho minutos.

Cada 10 minutos - El juego se guardará automáticamente cada diez minutos.

Nunca (Never) - El juego no se guardará automáticamente.

## 8.5.7.7. Condiciones para la Victoria

Puedes fijar las siguientes condiciones para la victoria:

**Destrucción total (total destruction)** - pierdes si todos tus campesinos son capturados o matados, todas tus minas destruidas o capturadas y te quedan menos de 10 unidades militares.

**PUNTUACIÓN (SCORE)** - en un determinado periodo de tiempo, el jugador con la puntuación más alta es el que gana.



## 9. Modo Varios Jugadores

### 9.1. En general

En un juego de múltiples jugadores se pueden unir hasta 7 participantes en Internet o con los protocolos IPX o TCP/IP. Para esta modalidad están disponibles las siguientes opciones: "PARTIDO A MUERTE DEATHMATCH", "BATALLAS HISTÓRICAS HISTORICAL BATTLES", y "GUERRA POR AMERICA WAR FOR AMERICA." Además, se organizará regularmente un campeonato entre los 100 mejores jugadores online. Un sistema especial de visión permitirá a otros jugadores ver esos juegos en línea. Para una información más detallada acerca de la configuración de los parámetros, lee por favor la sección de "MAPA AL AZAR".

### 9.2. Lanzar un juego y los clientes

Hasta siete jugadores pueden participar en un juego de Varios Jugadores vía LAN o Internet. Para empezar un juego de Varios Jugadores, un jugador (SERVIDOR) lo crea y otros jugadores (CLIENTES) se unen a él. Es mejor que el jugador que tenga el ordenador más potente sea el servidor y cree el juego.

### 9.2.1. Creación de un juego de varios jugadores por el jugador servidor

Selecciona MULTIPLAYER en el Menú Principal.

Selecciona el tipo de juego - INTERNET, PARTIDO A MUERTE o BATALLAS HISTÓRICAS.

Si optaste por el juego en Internet, mira la sección de más abajo "MODOS Y POSIBILIDADES DE JUEGO EN INTERNET".

Si seleccionaste Partido a muerte o Batallas históricas, selecciona el tipo de protocolo por el que te gustaría unirse en el menú de Elegir conexión. Este menú te ofrece los tipos de conexión disponible en tu ordenador.

Entre ellos están:

- CONEXIÓN IPX
- CONEXIÓN TCP/IP LAN
- CONEXIÓN TCP/IP DIRECTA

Después de seleccionar un protocolo, pulsa el botón de Crear. Introduce un nombre. De ahora en adelante se considera creado tu juego de varios jugadores y los jugadores clientes se pueden unir a él. Además entrarás en un menú donde podrás configurar los parámetros de tu juego. Puedes elegir una nación, un color clave, añadir jugadores ordenadores, seleccionar un mapa diseñado o uno generado al azar, configurar los ajustes de éste último, fijar la cantidad inicial de recursos y las opciones de inicio.

Después de que todos los jugadores clientes configuren sus parámetros y pulsen el botón de Ready (Preparado) (Start), haz clic en el botón de Start (ini-

# AMERICAN CONQUEST

cio) que hay en la esquina inferior derecha de la pantalla para empezar a jugar.

## 9.2.2. Unión de los jugadores clientes a un juego de varios jugadores

Selecciona JUEGO DE VARIOS JUGADORES MULTIPLAYER GAME en el Menú Principal (Main Menu).

Selecciona el TIPO DE JUEGO (GAME TYPE) - Internet, Partido a muerte o Batalla histórica. El tipo de juego seleccionado debe coincidir con el juego que seleccionó el jugador servidor.

Si optaste por el juego en Internet, mira la sección de más abajo "Modos y Posibilidades del Juego en Internet".

Selecciona un protocolo por el que unirte en el menú de Elegir conexión. El protocolo debe coincidir con el elegido por el jugador servidor. En este menú verás los tipos de conexión disponibles en tu ordenador.

Los tipos de conexión disponibles son:

- CONEXIÓN IPX
- CONEXIÓN TCP/IP LAN
- CONEXIÓN TCP/IP DIRECTA

Después de seleccionar uno, pulsa el botón de Join (unirse). Introduce tu nombre. En el menú "Lista de juegos" verás la lista de todos los juegos disponibles. Selecciona uno al que te gustaría unirte y pulsa el botón de Join (Unirse). Si ninguno de los juegos ha sido creado antes de que entres en el menú de "lista de juegos", no verás ninguno al que unirte. Sigue pinchando en el botón de Show Games (Mostrar juegos) hasta que la lista enseñe el nombre del jugador servidor.

Puedes configurar los siguientes parámetros en el menú de juego de varios jugadores: tu facción, tu color clave y alianzas con otros jugadores.

Cuando todos los parámetros estén configurados, pulsa el botón de READY (START) - PREPARADO (INICIO) que hay en la parte inferior derecha de la pantalla.

## 9.3. Estabilidad de la conexión en un juego de varios jugadores

Mientras juegas con varios jugadores vía LAN o Internet, puede que no tengas nunca problemas con la estabilidad de la conexión. Sin embargo, a veces, la velocidad de conexión cae en picado e incluso puede verse interrumpida. Esto puede ocurrir si se transmiten grandes bloques de información en la red o se mandan documentos a imprimir en una impresora en red o durante un juego de Internet. La disminución de la velocidad de la conexión puede llevar a que el juego se ralentice y que el fallo de conexión rompa el juego. En caso de una conexión insatisfactoria o de fallos en la misma, puedes salir del juego y continuarlo más tarde cargando el Guardado Automático (Autosave).

### 9.3.1. Restaurar un juego de varios jugadores tras un fallo en la conexión

Durante el juego de varios jugadores, éste se guardará periódicamente en un fichero de grabado automático (siempre y cuando no desconectases esta opción al inicio del juego). Por este motivo, en caso de un fallo en la conexión, podrás seguir con el juego cargando el fichero de guardado automático (AutoSave).

Para continuar un juego interrumpido, lleva a cabo todas las acciones necesarias para crear un juego de varios jugadores. Están descritas más arriba en las secciones CREACIÓN DE UN JUEGO DE VARIOS JUGADORES por el jugador servidor y UNIÓN DE LOS JUGADORES CLIENTES A UN JUEGO DE VARIOS JUGADORES.

Después, el jugador servidor pulsa el botón de LOAD (CARGAR), luego selecciona el fichero de grabación automática (AutoSave) y pulsa OK. Se cargará el juego de varios jugadores que había sido interrumpido.

Recuerda: para restaurar un juego de varios jugadores, los colores y número de jugadores tienen que coincidir con los del juego interrumpido.



# AMERICAN CONQUEST

## 9.3.2. Guardar y Cargar un juego de varios jugadores

Puedes guardar y cargar un juego de varios jugadores en cualquier momento.

Para guardarlo:

Pulsa la tecla F12 durante el juego.

Pulsa el botón de SAVE GAME (GUARDAR JUEGO).

Introduce el nombre del juego

Pulsa SAVE (GUARDAR). También puedes usar los botones correspondientes que hay en el menú que aparece en la parte superior central de la pantalla.

Para cargar un juego de varios jugadores:

Lleva a cabo todas las acciones necesarias para crear un juego de varios jugadores. Están descritas más arriba en las secciones de CREACIÓN DE UN JUEGO DE VARIOS JUGADORES por el jugador servidor y UNIÓN DE LOS JUGADORES CLIENTES A UN JUEGO DE VARIOS JUGADORES.

Pulsa el botón de LOAD (CARGAR).

Selecciona el fichero deseado y pulsa el botón de LOAD (CARGAR).

Recuerda: para restaurar un juego de varios jugadores, los colores y número de jugadores debe coincidir con los del juego interrumpido.

## 9.4. Partida a muerte & Batallas Históricas

### 9.4.1. Modo Partida a muerte (Deathmatch)

En este modo puedes jugar con otros jugadores vía LAN o Internet. Se pueden

unir al juego hasta un máximo de siete jugadores, como en los mapas generados al azar y en los previamente diseñados. La victoria se le otorga al que derrota a su oponente.

Antes del inicio del juego tienes que configurar numerosos parámetros tales como: seleccionar una nación, un mapa, los ajustes del mapa alatorio, el número de oponentes, la cantidad inicial de recursos y mucho más.

### 9.4.2. Cómo empezar a jugar una Partida a muerte

Pulsa el botón de VARIOS JUGADORES (MULTIPLAYER) que hay en el menú principal.

Haz clic en el botón de PARTIDA A MUERTE (DEATHMATCH). Entonces puedes crear un juego de varios jugadores o unirse a uno ya existente. Para obtener información relativa a cada uno de los parámetros, mantén el cursor del ratón sobre el texto y aparecerá una ventana.

### 9.4.3. Batallas Históricas

En el modo Batallas Históricas recreará una serie de gloriosas batallas históricas. El paisaje, el lugar, las tropas y la correlación de fuerzas de las batallas han sido exactamente reproducidos hasta el mínimo detalle. Antes de que empiece la batalla puedes informarte acerca de los acontecimientos que precedieron a la misma, de su desarrollo y resultados. No existe desarrollo económico en las Batallas históricas, tú tendrás que dirigir uno de los bandos, conducir la batalla y confirmar o refutar el resultado marcado en la historia. En este modo, a diferencia de Partida a muerte, no podrás fijar el número de jugadores que juegan contigo. En las Batallas Históricas el número de jugadores está limitado al número de bandos que hayan participado en la batalla histórica - que van a ser siempre dos.

### 9.4.4. Cómo jugar Batallas Históricas

Pulsa el botón de VARIOS JUGADORES (MULTIPLAYER) que hay en el menú principal. Haz clic en el botón de BATALLAS HISTÓRICAS (HISTORICAL BATTLES). Desde aquí puedes crear un juego de varios jugadores o unirse a uno existente. Tras conectarte, selecciona una de las batallas que quieras jugar. Para obtener pistas acerca de cada uno de los parámetros mantén el cursor del ratón sobre el texto y aparecerá una ventana de ayuda. Pulsa el botón de START (INICIO) que hay en la esquina inferior derecha de la pantalla para empezar a jugar.

## 10. Modos y posibilidades del juego en Internet

### Nota importante:

La información relativa a los modos y posibilidades del juego en Internet está contenida en un documento con formato PDF que hay en el CD del juego. (Carpeta: "manual"). Necesitarás una versión instalada del Acrobat Reader para poder abrir y leer el fichero. Puedes encontrar más información acerca de la instalación y el uso de Acrobat Reader en la página "8" del manual.



# AMERICAN CONQUEST

## Créditos

### GSC CREDITS:

#### Productor/Director

Sergiy Grygorovych

#### Director de Proyecto

Anton Bolshakov

#### Ayudante del productor

Eugene Grygorovych

#### Programador Jefe

Andrey Shpagin

#### Programador IA

Vitaly Lysenko

#### Programador Editor

Ruslan Shestopalyuk

#### Progr. Herramientas

Sergey Ivantsov

#### Diseño de Juego Online

Alexey Sytyanov

#### Jefe de Artistas

Andrey Zavolokin

#### Artistas

Dmitry Zenin

Andrey Zenin

Andrey Litvinenko

Sergrey Zavolokin

Nadja Babaryka

Roma Nesin

#### Pintor

Khivrenko Ivan

#### Ingeniero de Sonido

Ilya Ivashchenko

#### Compositor

Dima

Dmitry Dyachenko

Dmitry Kuzmenko

#### Diseñadores de Misiones

Alexander Lazar

Mission Designer

Dima Drokin

Mission Designer

Serguei Chernyavsky

Serguei Sulnikov

Sergey Deshko

Viktor Levchenko

Vitaly Lysenko

Alex Dragon

#### Director de Localización PR

Oleg Yavorsky

#### Apoyo técnico PR

Mykola Demchenko

#### Director de Calidad

Serguei Sulnikov

#### Pruebas

Oleg Nartsev

Alexander Chuchkevich

### CDV CREDITS:

#### Desarrollo

#### Director de Desarrollo

Dirk Weber

#### Productor

Mario "Mayo" Gerhold

#### Coord. de Producto

Jochen von Nida

#### Dir. de Localizaciones

Thomas "Tom" Kroell

#### Dir. de Localizaciones

Sebastian Lindig

Oliver Silski

#### Seguro de calidad

#### Director Senior QA

Peter Ochler

#### Director QA

Thomas Heil

David Green

#### Jefe de pruebas

Stefan Hertrich

André Dordel

#### Editor

Mur Lafferty

#### Asesor técnico QA

Thomas Steg

### Pruebas

Güven Altun, Frank Heim, Aleksandar Opatić, Pascal Renschler, Daniel Schömperlein, Stefan Schreiber, Christian Trelling, Torsten Weinstein, Thomas Heilbrunner, Sebastian Merkel, Eric Schreiber, Johannes Hauer, David Spak, Karin Daiss

### Marketing

#### Director de Marketing

Anita Gallitzendörfer

#### Jefe de Marketing

Randy Dohack

#### Diseñador Gráfico Senior

A. Adrian Alonso

#### Diseñador Gráfico

Christina Gorenflo

#### Jefe de Marketing UK

Leo Zallo

### Relaciones Públicas

#### Director RP

Eric Standop

#### Manager RP

Anita Rodic

#### Manager RP

Milene Rijcken

### Agradecimientos

#### Especiales a:

Katja "K" Klümper, Frits "DivDiv" Tappert, Axel "Pappa" Rathgeber, Oliver "Nene Maister gefällig?" Silski, Stefan "Ne, passt schon" Hertrich, Sebastian "Jelo" Lindig, Tom "Höls" Kroell, Lou "Focus" Heninger, Hornblower, Thorsten "Ice" Feld, Sven Schmidt, Martin "Gruen" Löhlein, Martin "1942" Deppa, Daniel Grundler, Gregor Bellmann, Achim Heideblum, NYPD, Johannes Friederich, Rudolph Kronenbitter, Smugger, SavvyPlayer, Zorath, Steph, [HUNT]man, Mahdi, Dedas, Herr Phil, Wellington111, [COV]STOMPA, Wrangel, Marechal, PietHelyn, DonOlivares, GrafPuck, [FEEL]KJETLING, [KB5]Wittgenstein, slavko, mindbender27, Kazmodan, laptop bomber, Sogas, Cossack General, achilles, skull,

mayflower, sk, CSA Slaughter, Pithy-Potheringill, zolopó, Denis the I, [TRC]Pipolopp, bruchheart23, Flo, reddive, indycop, StarSkierOutwa, Tompa, [DH]Derbesere, [Ba]Jed, Comsomol, Dextero, Roger and Char, StranNick, Getman, Ino, Wolf,

Vadym Gladchuk, Fortifox, Dexter, Kadsr, [LOD]-Ingru, Eqsanyol, [U300]SEPKA, Comdar, Anzei, mefisto, Changer, [PCG]BlackMan, Kostik, Sonja Biharing, André Dordel

... y a todos los ayudantes y los ayudantes de los ayudantes.

#### Localizaciones Grabación de voces

Effective Media

Copyright © 2002. Reservados todos los derechos.

# AMERICAN CONQUEST

## - Contrato de Licencia de Usuario Final

ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL (el "Contrato") es un acuerdo vinculante entre tú, el USUARIO, y CDV Software Entertainment USA, Inc. ("CDV"). LEE ATENTAMENTE TODOS LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE CONTRATO ANTES DE INSTALAR O UTILIZAR ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

American Conquest.

POR EL HECHO DE INSTALAR O USAR EL SOFTWARE ESTÁS ACEPTANDO TODOS LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO Y ESTÁS DE ACUERDO EN QUEDAR VINCULADO POR LOS TÉRMINOS DEL MISMO.

Este contrato entre CDV y Tú establece los términos y condiciones del uso del Software y la Documentación.

### LICENCIA LIMITADA

Este acuerdo establece los derechos del USUARIO para usar el software (el "Software"), y la documentación que lo acompaña, si es que la hay (la "Documentación"), cada uno de los cuales comprende un determinado material propiedad de CDV. Colectivamente, el Software y la Documentación serán denominados en este acuerdo "el Producto Licenciado". El software y la documentación se licencian, no se venden, al USUARIO sujeto a los términos de este contrato. CDV garantiza al USUARIO el derecho limitado, no exclusivo y no transferible de copiar y utilizar el Producto Licenciado únicamente para su uso individual.

### EL USUARIO PUEDE:

- Instalar y utilizar el Software únicamente para su uso individual, y hacer una copia del software por motivos de seguridad.

### EL USUARIO NO:

- Alquilará, arrendará, sublicenciará, compartirá a tiempo parcial, copiará o distribuirá para cualquier otro propósito el Producto Licenciado;
- Usará, copiará o transferirá copias del Producto Licenciado, excepto lo previsto en este Contrato;
- Quitará o modificará cualquier aviso de propiedad, nombres de compañías, logos u otras etiquetas o símbolos del Producto Licenciado;
- O desmontará, descompilará o practicará cualquier trabajo de ingeniería revertida al Producto Licenciado para descubrir el código fuente o información referente a la propiedad y secretos comerciales o hará que lo haga una tercera persona.

### DERECHOS DE PROPIEDAD

CDV y/o sus proveedores ostentan todos los derechos de propiedad y secretos comerciales del Producto Licenciado y relativos al Producto Licenciado, incluyendo todos los copyrights, patentes, y secretos comerciales, del Producto Licenciado y relativos al Producto Licenciado. El código fuente de Software y la información relativa a la propiedad y secretos comerciales no se licencian al USUARIO, y cualquier modificación, adición o supresión está estrictamente prohibida. El USUARIO accede a incluir en todas las copias del Software todos los derechos de copyright y avisos de propiedad. CDV se reserva todos los derechos no expresamente garantizados al USUARIO.

### GARANTÍA LIMITADA

EXCEPTO POR LO EXPUESTO AQUÍ EN SENTIDO CONTRARIO, EL PRODUCTO LICENCIADO SE PROPORCIONA TAL CUAL, SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, INCLUYENDO SIN LÍMITES CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN O ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO PARTICULAR. TODAS LAS CUALES QUEDAN AQUÍ RECHAZADAS. EL RIESGO

DEL PRODUCTO LICENCIADO LO SOPORTA EL USUARIO. SI EL PRODUCTO LICENCIADO SE PROBARA DEFECTUOSO EN MODO ALGUNO, EL USUARIO, Y NO CDV O SUS PROVEEDORES O DISTRIBUIDORES ASUME EL COSTE TOTAL DE CUALQUIER SERVICIO O REPARACIÓN. ESTA NEGACIÓN DE LA GARANTÍA CONSTITUYE UNA PARTE ESENCIAL EN ESTE ACUERDO. NO SE AUTORIZA EL USO DEL PRODUCTO LICENCIADO EXCEPTO BAJO ESTA NEGACIÓN DE RESPONSABILIDAD.

**LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD**  
EN LA MEDIDA EN QUE ELLO ESTÉ PERMITIDO POR LA LEY APLICABLE, EN NINGÚN CASO CDV O SUS SUMINISTRADORES SERÁN RESPONSABLES POR LOS DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENCIALES CAUSADOS POR EL USO DE O LA INCAPACIDAD DE USAR EL PRODUCTO LICENCIADO, INCLUYENDO SIN LÍMITES LOS DAÑOS POR PÉRDIDAS DE NEGOCIO, POR PÉRDIDA DE INFORMACIÓN, PERDIDA DE REPUTACIÓN O POR SUSPENSIÓN DEL TRABAJO, FALLO DEL ORDENADOR O FUNCIONAMIENTO INCORRECTO, INCLUSO SI ESTUVIERA ADVERTIDA DE ESTA POSIBILIDAD, Y SIN IMPORTAR LA TEORÍA LEGAL (CONTRATO U OTROS) SOBRE EL QUE LA QUEJA SE BASE. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENCIALES, ASÍ QUE ESTA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN PUEDE QUE NO SEA APLICABLE SIN EMBARGO. EN NINGÚN CASO SERÁ CDV RESPONSABLE ANTE EL USUARIO POR UNA CANTIDAD QUE SOBREPASE LA CANTIDAD DE LA TASA DE LICENCIA PAGADA A CDV.

### CONTROL DE EXPORTACIÓN

El USUARIO accede a cumplir todas las leyes de exportación y las restricciones y re-

glamentos de los Estados Unidos de América o agencias extranjeras o autoridades, y no exportar o reexportar el Producto Licenciado en violación de dichas restricciones, leyes o reglamentos, sin todos los permisos necesarios. CDV no proporciona ninguna garantía con relación a la exportabilidad del Software a cualquier otro país.

### PROVISIONES GENERALES

#### Acuerdo total

Este Contrato establece la total comprensión entre el USUARIO y CDV con respecto al objeto de materia. Este Contrato sólo podrá ser modificado por un escrito firmado por ambas partes. Ningún vendedor, distribuidor, u otra persona está autorizada a modificar este contrato o a hacer ninguna garantía, representación o promesa diferente a, o en adición a las representaciones o promesas de este Contrato.

#### Otros

No será efectiva ninguna renuncia a los derechos establecidos bajo este Contrato, a menos que sea por escrito, firmada por un representante de CDV debidamente autorizado. La falta de insistencia acerca de la estricta conformidad con este Contrato no será considerada una renuncia a cualquier derecho futuro que emane de este Acuerdo. Este contrato se registró y está redactado de acuerdo a las leyes sustantivas del Estado de California sin considerar los conflictos de regulación. Las partes acceden a presentar cualquier disputa referente a este Acuerdo ante el arbitraje exclusivo y vinculante de Los Angeles, California bajo las reglas de la Asociación de Arbitraje Americana.

Si algunas de las provisiones de este Contrato se tuvieran por inválidas o impracticables por algún tribunal o jurisdicción competente, dicha provisión se podrá eliminar totalmente y este Contrato se interpretará y hará cumplir como si la provisión legal o inválida nunca hubiese formado parte de él. No debes ceder o transferir este Contrato y

cualquier intento de ello será declarado nulo e inválido. La parte que gane en una acción legal necesaria para hacer cumplir este Contrato tendrá derecho a recuperar de la otra parte unas tasas razonables invertidas en pagar a los abogados.

