

MASTERS OF THE WORLD

GEO-POLITICAL SIMULATOR 3



**Modding Tool
add-on**

TABLA DE CONTENIDOS

I/ INTRODUCCIÓN.....	4
A/ PRESENTACIÓN GENERAL	4
B/ INSTALACIÓN Y ARRANQUE.....	4
II/ CREAR UNA MOD.....	6
A/ MENÚ PRINCIPAL DEL EDITOR	6
B/ INTRODUCIR LA INFORMACIÓN GENERAL.....	7
1/ PARÁMETROS DE LA MOD.....	7
2/ GUARDAR.....	9
3/ COMPARTIR LA MOD.....	9
4/ SALIR.....	9
C/ MODIFICAR UN PAÍS.....	10
1/ PAÍS.....	10
2/ CIUDADES.....	11
3/ REGIONES.....	12
4/ PARTIDOS.....	13
5/ LEYES.....	14
6/ FISCALIDAD.....	14
7/ EJÉRCITOS.....	15
8/ BASES MILITARES.....	16
9/ ASOCIACIONES / SINDICATOS.....	16
10/ RELIGIONES.....	17
11/ MENÚ DE SECTAS.....	17
12/ MENÚ DE TERRORISTAS.....	17
D/ MODIFICAR EL MUNDO.....	18
1/ ANEXIONAR UN PAÍS.....	18
2/ RELACIONES DIPLOMÁTICAS.....	18
3/ INDEPENDENCIA DE UNA REGIÓN.....	19
4/ TRATADOS MILITARES.....	19
5/ ORGANIZACIÓN.....	19
6/ NUEVAS ORGANIZACIONES.....	19
7/ INFRAESTRUCTURAS.....	19
E/ PLANIFICAR ACONTECIMIENTOS.....	20
1/ CREAR Y MODIFICAR UN ACONTECIMIENTO	20
2/ DEFINIR LAS CONDICIONES PARA QUE SUCEDA UN ACONTECIMIENTO.....	21

3/ ENVIAR UN MENSAJE.....	23
4/ DESENCADENAR UNA GUERRA.....	24
5/ DESENCADENAR UNA CATÁSTROFE.....	24
6/ DESENCADENAR UN ATENTADO TERRORISTA.....	25
7/ DESENCADENAR UNOS DISTURBIOS.....	25
8/ MODIFICAR LAS RELACIONES ENTRE DOS PAÍSES.....	26
9/ MODIFICAR LA OPINIÓN DE UN PERSONAJE.....	26
10/ MODIFICAR LA POPULARIDAD DE UN PERSONAJE.....	27
11/ ASIGNARLE UN ESCÁNDALO A UN PERSONAJE.....	27
12/ PONER FIN A UN CONFLICTO.....	28
13/ ANEXIONAR UN PAÍS.....	28
14/ DESENCADENAR ELECCIONES.....	28
15/ PONER FIN A LOS DISTURBIOS.....	29

F/ CREAR UN KIT DE PERSONALIZACIÓN PARA LA MOD.....	30
--	-----------

III/ COMPARTIR UNA MOD.....	31
------------------------------------	-----------

IV/ JUGAR CON UNA MOD.....	33
-----------------------------------	-----------

A/ JUGAR CON UNA MOD CREADA POR USTED.....	33
---	-----------

B/ DESCARGAR UNA MOD.....	34
----------------------------------	-----------

C/ CALIFICAR, SEÑALAR, SUPRIMIR O ACTUALIZAR UNA MOD.....	34
--	-----------

D/ GUARDAR Y VOLVER A CARGAR UNA MOD.....	35
--	-----------

I/ INTRODUCCIÓN

A/ Presentación general

La herramienta de modificación (*modding*) le permitirá:

- modificar los datos de un país (economía, política...)
- cambiar las relaciones internacionales (alineamientos diplomáticos, alianzas militares...)
- transformar la geografía del mundo (fusión de países, independencia de regiones, creación de ciudades...)
- crear misiones y escenarios (desencadenamiento de manifestaciones, guerras, catástrofes, creación de condiciones de victoria o de derrota, redacción de los textos...)
- compartir fácilmente sus creaciones (alojamiento y descarga desde nuestra web, envío directo de sus *mods* desde el juego...)

Todas las modificaciones y planificaciones de acontecimientos relacionados con un mismo escenario se reagrupan y entonces forman lo que se denomina una “*mod*”. Estas “*mods*” pueden ser accesibles para todos, si así lo desea, mediante nuestro sistema de acceso compartido.

B/ Instalación y arranque

Instalación

Una vez descargado el archivo de instalación, haga doble clic sobre su icono para iniciar la instalación.

Siga las indicaciones que aparezcan en pantalla.

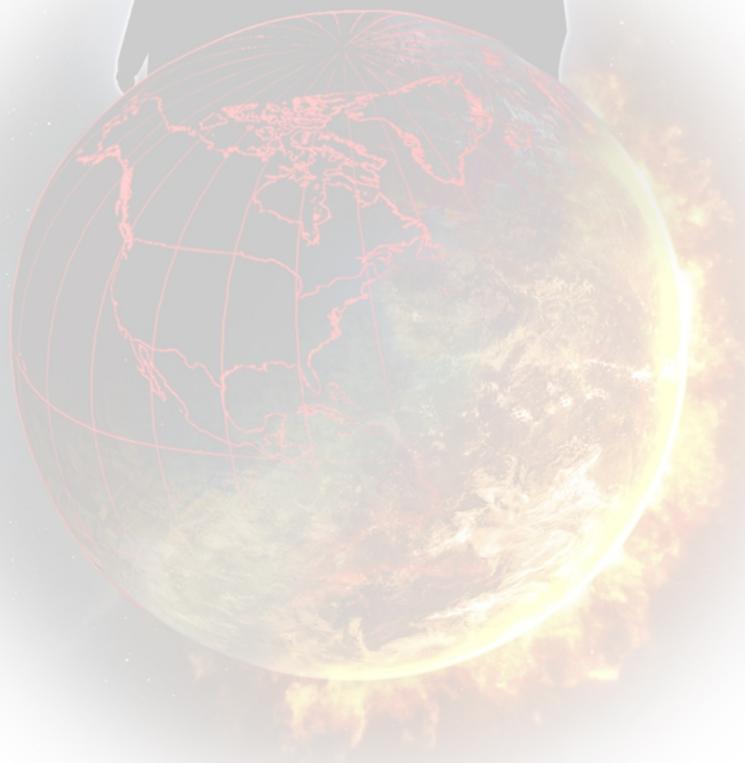
Instalación de una actualización técnica

Cabe la posibilidad de que nosotros mejoremos la herramienta de modificación, ya sea corrigiendo anomalías menores o aportando algunas mejoras o actualizando algunos datos. Estas modificaciones dan lugar a actualizaciones (“parches” o “*patches*”) disponibles en línea en nuestra web. Si está conectado a internet, el programa busca estas actualizaciones sistemáticamente cuando se pone en marcha. Después de que el usuario confirme su aceptación, cosa que aconsejamos encarecidamente, las actualizaciones se descargan e instalan.

Advertencia sobre la epilepsia

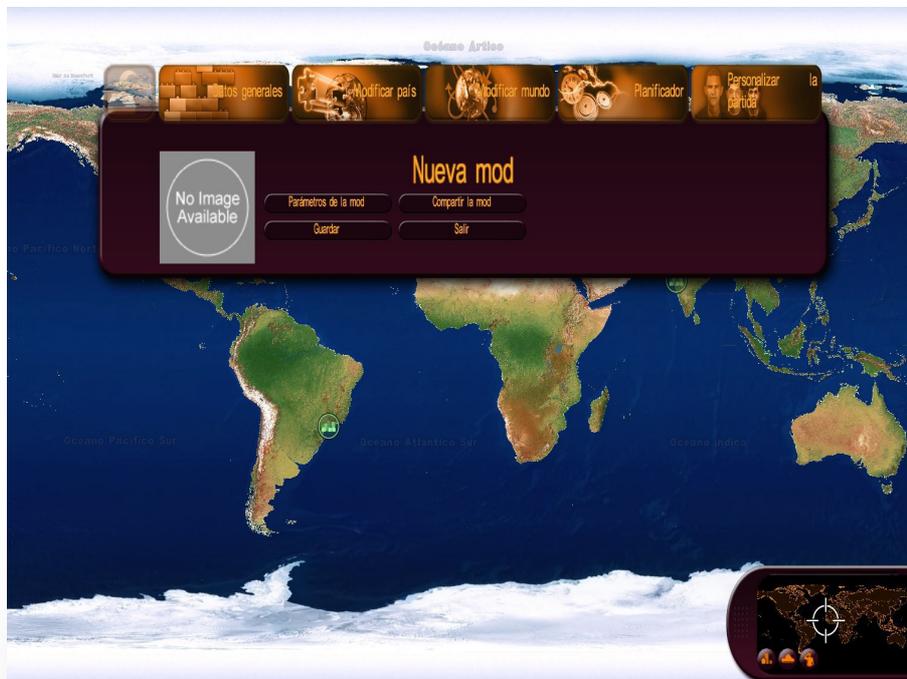
Lea este apartado antes de que usted o sus hijos jueguen a un videojuego.

Algunas personas pueden tener ataques epilépticos o pérdidas de consciencia al ver determinados tipos de luces parpadeantes u otros elementos frecuentes en nuestro entorno cotidiano. Estas personas se exponen a un riesgo al visionar determinadas imágenes de televisión o al jugar a determinados videojuegos. Este fenómeno puede surgir incluso aunque la persona no tenga un historial de epilepsia ni haya sufrido ataques anteriormente. Si usted o un miembro de su familia ya han mostrado síntomas relacionados con la epilepsia (un ataque o una pérdida de consciencia) en presencia de un estímulo lumínico, consulte a su médico antes de cualquier tipo de utilización del videojuego. Recomendamos a los padres que se mantengan alerta mientras sus hijos juegan a videojuegos. Si usted o un hijo suyo muestran síntomas como mareo, problemas de visión, *tícs* en ojos o músculos, pérdida de consciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, dejen de jugar inmediatamente y consulten a un médico.



III/ CREAR UNA MOD

A/ Menú principal del editor



En la barra de menús superior hay cinco menús disponibles, de izquierda a derecha:

- Datos generales (título y descripción de su *mod*, guardar, opciones para compartirla).
- Modificar un país (parámetros económicos, geográficos, políticos, religiosos, legislativos, del terrorismo, de las sectas y de las principales figuras del país).
- Modificar el mundo (relaciones diplomáticas entre países, anexión de territorios, independencia de regiones y estrategias militares).
- Planificador de acontecimientos, que le ofrece la posibilidad de escribir sus propios textos y diálogos y de provocar acontecimientos (catástrofes naturales, conflictos militares, disturbios populares, atentados terroristas, mensajes diversos y finales de partida) bajo las condiciones que establezca.
- Personalización del juego (creación y utilización de un kit a partir de su *mod*; un kit puede contener, por ejemplo, fotos y nombres que usted haya elegido para sus personajes).

Los menús “Datos generales”, “Modificar un país” y “Modificar el mundo” abren submenús en que podrá elegir el objeto de modificación haciendo clic sobre el botón correspondiente: de ese modo se abre una ventana de modificación. La mayoría de ventanas de modificación disponen de botones de “Aplicar”, “Volver al menú” y “Restaurar”.

- Aplicar: aplica los cambios efectuados mediante el menú.
- Retorno al menú: cierra la ventana.
- Restaurar: permite regresar a los valores iniciales del juego, que se calculan al inicio de la partida.

B/ Introducir la información general

El menú "Datos generales" le permite definir los parámetros generales de su *mod*, salvarla, compartirla y abandonar el editor.

1/ Parámetros de la mod



En la primera ventana, dispone de los campos:

- título: el título de su *mod* (haga clic sobre el icono "Localización" para traducir el título a otras lenguas)
- texto: la descripción detallada de su *mod* (haga clic sobre el icono "Localización" para traducir el título a otras lenguas)
- suprimir los mensajes del juego: marque esta casilla si no desea que en su *mod* aparezcan los mensajes que envía el juego (consejos de los personajes, peticiones, preguntas, etc.). En este caso, solo se enviarán los mensajes que usted haya creado desde el planificador de acontecimientos

- suprimir las guerras generadas por el juego: marque esta casilla si no desea que estallen guerras iniciadas por el juego (de acuerdo con la IA de los jefes de Estado). En este caso, solo se generarán las guerras creadas por usted mediante el planificador de acontecimientos
- suprimir la posibilidad de perder: marque esta casilla si desea que el usuario de su *mod* no pueda perder en ningún caso
- fecha de inicio de la partida: seleccione, en las listas, el día, mes y año de inicio de su *mod*.
- fecha de fin de partida: seleccione, en las listas, el día, mes y año de fin de su *mod*. Si se alcanza esta fecha, el juego se acabará automáticamente.
- idioma: marque las lenguas a las que usted piensa traducir su *mod* (incluida su propia lengua). Ello servirá para que los usuarios puedan fijarse solamente en las *mods* traducidas a su lengua.
- país jugable: seleccione los países seleccionables por el jugador en vuestra *mod*. Estos países se encontrarán en la lista de la derecha. Para hacerlo, haga clic sobre un país en la lista de la izquierda y a continuación apriete sobre el botón de la flecha a la derecha para añadir el país a la lista de la derecha. Para añadir todos los países a la lista de países seleccionables, haga clic sobre el botón de doble flecha a la derecha. Para retirar un país de la lista de países seleccionables, haga clic sobre un país de la lista de la derecha y haga clic sobre el botón de la flecha a la izquierda. Para retirar todos los países de la lista de países seleccionables, haga clic sobre la doble flecha a la izquierda.
- El número de países jugables corresponde al número máximo de países que el jugador podrá seleccionar y controlar en una partida.
- hojear: este botón le permite seleccionar la imagen de presentación de su *mod*. Esta imagen será colgada tanto en internet como detrás de su descripción en la lista de *mods* jugables o a descargar. Le recomendamos que utilice un formato jpg de tamaño 512*512.
- En la segunda ventana se puede definir los parámetros de las partidas de su *mod*, como el nivel de dificultad, la frecuencia con que ocurren catástrofes y los niveles de belicismo, terrorismo y disturbios.

2/ Guardar

Haga clic sobre este botón para guardar todos los datos de su *mod*. Si ha efectuado modificaciones sobre la *mod* y sale sin guardar, las modificaciones se perderán.

3/ Compartir la *mod*



Haga clic sobre este botón para enviar su *mod* a internet para que otros jugadores puedan descargarlo. Antes de hacerlo, el juego le propone que seleccione capturas de pantalla de su *mod*; se mostrarán en la red.

En este momento, también puede decidir "Autorizar la reutilización de su *mod*": si lo hace, los jugadores que descarguen su *mod* podrán no solamente jugarla sino también modificarla y, de este modo, crear su propia *mod* a partir de la original.

Más información en la sección III, "Compartir una *mod*".

4/ Salir

Haga clic sobre este botón para abandonar el editor y regresar al menú general del juego.

C/ Modificar un país



Haga clic sobre el botón “Modificar un país” para abrir el submenú de modificación de países.

Para seleccionar el país que desee modificar, puede hacer clic sobre la bandera que se muestra a la izquierda del submenú para abrir el menú desplegable de países o bien haciendo clic directamente sobre el país en cuestión en el mapamundi. A continuación, elija la temática que desee modificar y haga clic sobre el botón correspondiente.

1/ País

Aquí se pueden aplicar modificaciones globales al país.

- nombre: el nombre del país (haga clic sobre el icono “Localización” para traducir el nombre a otras lenguas)
- plural: marque esta casilla si el nombre del país debe considerarse plural y no singular
- PIB: PIB actual del país
- PIB 2015: previsión del PIB del país en 2015 (si el jugador no hace nada, el PIB de su país tenderá a este valor entre el año actual y 2015)
- PIB 2030: previsión del PIB del país en 2030 (si el jugador no hace nada, el PIB de su país tenderá a este valor entre 2015 y 2030)
- PIB 2050: previsión del PIB del país en 2050 (si el jugador no hace nada, el PIB de su país tenderá a este valor entre 2030 y 2050)
- deuda: deuda pública del país
- desempleo: tasa de desempleo del país, entre el 0 y el 100%
- población: población del país (en miles)

- crecimiento: crecimiento del PIB del país en %
- natalidad: tasa de natalidad en %
- hojear: haga clic en este botón para cambiar la bandera del país
- tipo de gobierno: determina el modo de funcionamiento político del Estado
- tipo de régimen: precisa el régimen del poder ejecutivo
- título del jefe de Estado oficial: si se trata de un cargo diferente al de jefe del ejecutivo, significa que el jefe de Estado oficial tiene una función únicamente representativa y no dirige el país
- título de jefe del ejecutivo: título oficial del jugador si juega con este país

2/ Ciudades

En este apartado se puede crear, modificar o suprimir una ciudad del país seleccionado. Para elegir una ciudad, puede:

- seleccionarla de la lista
- hacer clic sobre el icono de selección, que le permitirá elegir una ciudad haciendo clic sobre el mapa
- hacer clic directamente sobre el mapa mientras la ventana de modificación está abierta

Los botones “Añadir” y “Suprimir” que flanquean la lista de ciudades permiten crear o suprimir la ciudad seleccionada. Atención: en cualquier caso, siempre debe haber como mínimo una ciudad por región.

Una vez seleccionada la ciudad, usted puede modificar sus parámetros:

- nombre: nombre de la ciudad (haga clic sobre el icono “Localización” para traducir el nombre a otras lenguas)
- capital: marque esta casilla si quiere convertir esta ciudad en la capital del país seleccionado. A partir de ese momento, la capital anterior se considera solamente una ciudad más y se deselecciona automáticamente su casilla de “capital”
- número de habitantes: número de habitantes de la ciudad. Se puede cambiar este número para modificar la población de la región de la ciudad y la población del país seleccionado
- posición: haga clic sobre el icono de posicionamiento para modificar la posición de la ciudad haciendo clic sobre el mapa. Una ciudad solamente puede desplazarse sobre tierra y dentro de su país de origen
- nivel de destrucción: intacta / semidestruida / en ruinas (en el juego, las poblaciones semidestruidas y en ruinas se reconstruyen automáticamente poco a poco)

3/ Regiones



En este apartado, se pueden aplicar modificaciones globales a una región del país seleccionado.

Para elegir la región, puede:

- seleccionarla de la lista
- hacer clic sobre el icono de selección, que le permitirá elegir una región con un clic del ratón sobre el mapa
- hacer clic directamente sobre el mapa mientras la ventana de modificación está abierta

Una vez seleccionado o creada la región, puede modificar sus parámetros:

- nombre: nombre de la región (haga clic sobre el icono “Localización” para traducir el nombre a otras lenguas)
- hojear: este botón le permite la imagen que representará la bandera de la región. Le recomendamos usar un formato jpg de tamaño 256*128
- población: número de habitantes de la región, en miles. Cambiar este número modifica la población del país seleccionado

4/ Partidos



En este apartado, se pueden crear, suprimir o modificar los partidos políticos. Seleccione un partido del país seleccionado en el menú desplegable o haciendo clic sobre el hemisferio.

Los botones “Añadir” y “Suprimir” que flanquean la lista de partidos permiten crear un partido o suprimir el partido seleccionado. Atención: en cualquier caso, debe haber un mínimo de un partido por país.

Una vez seleccionado o creado el partido, puede modificar sus parámetros:

- posicionamiento político: elija en la lista la tendencia política del partido (izquierda, centro, derecha...)
- orientación política: elija de la lista un tema predilecto para el partido (ecologismo, religión...); no es obligatorio hacerlo
- porcentaje en el electorado: representa la intención de voto de la población respecto a ese partido
- número de escaños: número de escaños que este partido ocupa en el parlamento. Al principio, todos los escaños están asignados, de modo que no se puede incrementar el número de escaños de un partido a menos que se reduzca el número de escaños de otro
- partido único: marque esta casilla si quiere que el partido seleccionado sea el único partido. De este modo, será el único a tener representación en el parlamento y el resto de partidos perderán sus escaños
- partido en el poder: marque esta casilla si el partido seleccionado es el partido en el poder (el del jefe de Estado)

- número de escaños disponibles: número de escaños que quedan por asignar a un partido político. Por defecto, este número es 0. Aumentará cuando se le retiren escaños a un partido y disminuirá cuando se le asignen a un partido
- porcentaje del electorado a asignar: porcentaje de la población que actualmente no se decanta por ningún partido

A cada confirmación de una modificación, podrá ver como el hemicycle evoluciona y refleja sus cambios.

Para modificar el nombre y las siglas de un partido, debe utilizar un kit de personalización. Más información en el apartado F, "Personalización del juego".

5/ Leyes

Esta ventana agrupa varias leyes presentadas en el juego.

Para modificar una de ellas, haga clic sobre el botón correspondiente, modifique el valor de la ley y apriete sobre "Confirmar".

Desde esta ventana, se puede acceder a varias páginas: utilice los botones situados en la zona inferior derecha de la ventana para navegar de una página a otra.

6/ Fiscalidad

Aquí, puede modificar todos los impuestos de un país. Para modificar un valor, utilice los botones + y - o haga clic directamente en la zona de introducción de datos para editar el valor.

Los impuestos que están a 0 son aquellos que no existen en el país seleccionado: si cambia su valor, estos impuestos se crearán.

Poner a 0 un impuesto, hará que sea suprimido. El % máximo de los impuestos se especifica en cada uno de ellos.

Desde esta ventana, se puede acceder a varias páginas: utilice los botones situados en la zona inferior derecha de la ventana para navegar de una página a otra.

7/ Ejércitos



En este apartado, se pueden aplicar modificaciones a las diferentes unidades militares del país seleccionado, en función de su naturaleza y rango: seleccione la unidad mediante la lista.

Una vez seleccionada la unidad, se pueden modificar sus parámetros:

- nombre: nombre de la unidad. Este nombre estará visible en la ficha que aparece al hacer clic sobre una unidad presente en el mapamundi
- número: el número de unidades que posee el país seleccionado
- apariencia: puede cambiar la apariencia de la unidad seleccionando una nueva textura en la lista. Esta nueva apariencia solo se aplica a las unidades del país seleccionado

8/ Bases militares

En este apartado se puede crear una base militar y modificar o suprimir una base existente del país seleccionado.

Para elegir la base, se puede:

- seleccionarla de la lista
- hacer clic en el icono de selección, que le permitirá elegir una base con el ratón sobre el mapa
- hacer clic directamente sobre el mapa mientras la ventana de modificación está abierta

Los botones “Añadir” y “Suprimir” que flanquean la lista de bases militares permiten crear una base o suprimir la base seleccionada.

Una vez seleccionada o creada la base, se pueden modificar sus parámetros:

- nombre: el nombre de la base (haga clic sobre el icono “Localización” para traducir el nombre a otras lenguas)
- tipo: seleccione el tipo de base
- posición: haga clic sobre el icono de posicionamiento para modificar la posición de la base y pulse con el ratón sobre el mapa. Las bases solamente pueden desplazarse dentro de su país de origen; las bases terrestres y aéreas por tierra y las bases navales solamente cerca de la costa
- nivel de destrucción: intacta / semidestruida / en ruinas (en el juego, las bases semidestruidas se reconstruyen automáticamente poco a poco, pero las que están en ruinas desaparecen progresivamente)

9/ Asociaciones / sindicatos

Esta ventana le permite modificar el grado de influencia de las asociaciones y sindicatos y su presencia o no en el país seleccionado.

Para seleccionar el sindicato o la asociación, utilice la lista: los sindicatos/asociaciones presentes en el país aparecen en color verde y los ausentes en rojo.

Una vez seleccionado el grupo, modifique su influencia utilizando la lista “Influencia”.

Si se define la influencia de un grupo como “Muy débil”, este grupo será eliminado del país.

A la inversa, si incrementa la influencia de un grupo que no tenía presencia en el país, el grupo se añadirá al país.

10/ Religiones

Esta ventana le permite modificar la proporción de las religiones y su presencia o no en el país seleccionado

Para seleccionar la religión deseada, emplee la lista: las religiones presentes en el país seleccionado aparecen en color verde y las ausentes en rojo.

Una vez seleccionada la religión, modifique su proporción utilizando el campo de edición "Proporción en la población" (en %).

Si se define la proporción de una religión en la población como un 0%, esta religión será eliminada del país.

A la inversa, si incrementa la influencia de una religión que no tenía presencia en el país, la religión será añadida.

11/ Menú de sectas

Esta ventana le permite que modifique la proporción de sectas y su presencia o no en el país seleccionado.

Para seleccionar la secta deseada, emplee la lista: las religiones presentes en el país seleccionado aparecen en color verde y las ausentes en rojo.

Una vez seleccionada la secta, modifique su proporción utilizando el campo de edición "Número de adeptos" (en miles).

Si se define el número de adeptos como 0, esta secta será eliminada del país.

A la inversa, si incrementa el número de adeptos de una secta que no tenía presencia en el país, la secta será añadida.

12/ Menú de terroristas

Esta ventana le permite modificar la proporción y la capacidad de los grupos terroristas y su presencia o no en el país seleccionado.

Para seleccionar el grupo terrorista deseado, utilice la lista: los grupos presentes en el país seleccionado aparecen en verde y los ausentes en rojo.

Una vez seleccionado el grupo terrorista, se pueden modificar sus parámetros:

- su número de miembros en el país, utilizando el campo de edición "Número de miembros". Si indica un número de miembros de 0, este grupo será eliminado del país. A la inversa, si incrementa el número de miembros de un grupo terrorista que no estaba presente en el país, este grupo será añadido
- su capacidad, utilizando la lista asociada. Cuanto más capaz es un grupo, más graves serán sus actos terroristas (daños, número de muertos...)

D/ Modificar el mundo



En este menú tiene la posibilidad de modificar las relaciones diplomáticas y militares entre los diferentes países del mundo, transformar la geografía del mundo (fusionando países y/o otorgando la independencia a regiones), modificar o desactivar una organización internacional existente y crear otras nuevas, así como suprimir las redes ferroviarias de gran velocidad o los gasoductos y oleoductos transnacionales.

Para seleccionar un país, haga clic sobre la bandera mostrada a la izquierda del menú y, a continuación, seleccione el país deseado en el menú desplegable. También puede seleccionar el país que desee haciendo accionando el ratón directamente sobre el mapamundi.

1/ Anexionar un país

Para anexionar un país al país seleccionado, elija dicho país en el menú desplegable situado en la parte alta de la ventana o haga clic sobre el icono de selección, que le permitirá elegir un país seleccionando con el ratón sobre el mapa, y, a continuación, guarde. En ese momento, el país anexionado desaparecerá de la lista de países y la anexión se podrá ver sobre el mapa. Entonces, podrá seguir modificando y personalizando este “nuevo” país.

Atención: las modificaciones que puedan haberse realizado, antes de la anexión, sobre el país anexionado se perderán.

2/ Relaciones diplomáticas

Las relaciones diplomáticas entre países influyen en diferentes fases del juego: negociación de tratados militares y contratos económicos, decisión sobre intervenir en conflictos exteriores, impacto en la popularidad después de reuniones entre jefes de Estado...

Para modificar las relaciones entre países, seleccione un país en el menú desplegable situado en la parte alta de la ventana y modifique las relaciones con su país seleccionado utilizando la lista “Relaciones”; a continuación, guarde. La modificación relacional se aplica en los dos sentidos.

3/ Independencia de una región

Para otorgar la independencia a una región, selecciónela en el menú desplegable de la parte superior de la ventana (que solamente contiene las regiones del país seleccionado) o haga clic sobre el icono de selección, que le permitirá elegir una región pulsando con el cursor del ratón sobre el mapa; a continuación, guarde. En ese momento, la región pasa a estar en la lista de países y podrá seleccionar el “nuevo” país así creado para personalizarlo.

Atención:

- no puede otorgarle la independencia a una región si el país solo tiene una región
- la independencia de una región tiene impacto sobre la población del país seleccionado

4/ Tratados militares

Para crear o modificar un tratado militar, seleccione el país que desee en el menú desplegable o haga clic sobre el icono de selección, que le permitirá elegir un país con un clic sobre el mapa; a continuación, defina los parámetros del tratado entre los países:

- Alianzas: elija en la lista el tipo de alianza militar entre los dos países.
- Derechos de paso acordados: marque las casillas correspondientes para acordar los derechos de paso terrestre, marítimo o aéreo entre los dos países.
- Bases militares: defina el número de bases que cada uno de los países puede construir en territorio del otro (atención: si el número es superior a 0, se concederán automáticamente todos los derechos de paso).

5/ Organización

Seleccione la organización internacional que desee en el menú desplegable; a continuación puede modificar su nombre y su bandera o desactivarla en el juego.

6/ Nuevas organizaciones

En este apartado puede crear nuevas organizaciones y después modificarlas. El procedimiento de creación es el mismo que dentro del juego, con la diferencia de que puede designar directamente un secretario general de la organización y definir, gracias a dos pestañas, la lista de países que ya son miembros de ella y la lista de países a los que se propondrá que se integren en la organización.

7/ Infraestructuras

En este apartado puede suprimir del mapamundi, si así lo desea, todas las redes ferroviarias de gran velocidad y los gasoductos y oleoductos.

E/ Planificar acontecimientos

El planificador de acontecimientos permite crear acontecimientos puntuales en el seno de su partida, como el desencadenamiento de una catástrofe o un mensaje que se envía al jugador. De este modo, usted puede crear escenarios personalizados.

1/ Crear y modificar un acontecimiento



Cree un nuevo acontecimiento haciendo clic sobre el botón “+” de la zona superior de la ventana o modifique un acontecimiento existente seleccionándolo en el menú desplegable.

Una vez creado el acontecimiento, póngale un nombre, que le servirá para identificarlo fácilmente y, a continuación, elija el tipo de acontecimiento (mensaje, disturbios, guerra, etc...).

Después, se pueden definir los diferentes parámetros del acontecimiento (el texto si es un mensaje, país atacante y país atacado si se trata de una guerra, etc.) y, como se explica en los apartados siguientes, los detalles de estos parámetros.

En definitiva, en el juego ocurre un acontecimiento si se dan determinadas condiciones que usted podrá definir con un clic en el botón “condición”.

Para suprimir un acontecimiento existente, haga clic sobre la cruz roja tras haber seleccionado el acontecimiento en la lista.

2/ Definir las condiciones para que suceda un acontecimiento

Cuando pulse sobre el botón de “condición” para un acontecimiento, se abrirá una ventana. Ésta le ofrecerá la posibilidad de definir hasta cuatro condiciones para que se desencadene el acontecimiento, así como la relación lógica entre dichas condiciones. Esta relación lógica presenta dos posibilidades: el acontecimiento se iniciará si se verifica, como mínimo, una condición; o bien se iniciará si se cumplen todas las condiciones. Usted no está obligado a definir todas las condiciones. Si no introduce condición alguna, el acontecimiento se iniciará automáticamente al principio de la partida.

Para crear una condición, elija un enunciado de la lista. Cada enunciado contiene una variable (X, Y o Z) que posteriormente podrá definir.

Enunciado	Variables	Ejemplo
La fecha X ha llegado	X: una fecha (día, mes, año)	La fecha 15/01/2011 ha llegado
La fecha X ha pasado	X: una fecha (día, mes, año)	La fecha 18/02/2012 ha pasado
La fecha X no ha llegado todavía	X: una fecha (día, mes, año)	La fecha 05/11/2013 no ha llegado todavía
El país X ha sido conquistado	X: un país	El país Irán ha sido conquistado
La variable X del país Y es superior a Z	X: una variable a elegir entre una lista de datos Y: un país Z: un valor a introducir	La variable paro del país Francia es superior al 10%
La variable X del país Y es inferior a Z	X: una variable a elegir entre una lista de datos Y: un país Z: un valor a introducir	La variable PIB del país China es inferior a 1.000 miles de millones
La variable X del país Y es	X: una variable a elegir entre	La variable IVA del país

igual a Z	una lista de datos Y: un país Z: un valor a introducir	Reino Unido es igual al 20%
La variable X del país Y se ha multiplicado por Z desde el inicio del juego	X: una variable a elegir entre una lista de datos Y: un país Z: un valor a introducir	La variable superficie del país Alemania se ha multiplicado por 2 desde el inicio del juego
A la variable X del país Y se le ha sumado Z desde el inicio del juego	X: una variable a elegir entre una lista de datos Y: un país Z: un valor a introducir	A la variable número de militares del país Irán se le ha sumado 10.000 desde el inicio del juego
La respuesta al acontecimiento X es Y	X: un acontecimiento de tipo "mensaje con pregunta de tipo sí/no" que usted ha creado Y: sí/no	La respuesta al acontecimiento "Pregunta de Obama sobre el envío de tropas a Afganistán" es sí
Ha sucedido el acontecimiento X	X: un acontecimiento que usted ha creado	Ha sucedido el acontecimiento "Guerra Corea del Norte – Corea del Sur"
El acontecimiento X no ha sucedido	X: un acontecimiento que usted ha creado	El acontecimiento "Huelga popular en Libia" no ha sucedido
El país X está en guerra	X: un país	El país Francia está en guerra
El país X no está en guerra	X: un país	El país Italia no está en guerra
Ha tenido lugar un atentado en el país X	X: un país	Ha tenido lugar un atentado en el país Marruecos
El personaje X protagoniza un escándalo	X: un personaje	El personaje "Ministro de trabajo del país del jugador" protagoniza un escándalo
El régimen del país X es Y	X: un país Y: un régimen político a elegir de una lista	El régimen del país Irán es "democracia"
El país X tiene la tendencia política Y	X: un país Y: una tendencia política a elegir de una lista	El país China tiene la tendencia política "centro-derecha"
Las tropas del país X están dentro del país Y	X: un país Y: un país	Las tropas del país Estados Unidos están dentro del país Siria
Las tropas del país X están dentro de la región Y	X: un país Y: una región	Las tropas del país Venezuela están dentro de la región Ohio
Las tropas del país X están dentro de la ciudad Y	X: un país Y: una ciudad	Las tropas del país Cuba están dentro de la ciudad

		Nueva York
Se ha celebrado un encuentro entre el país X y el país Y	X: un país Y: un país	Se ha celebrado un encuentro entre el país Alemania y el país Francia
Los países X e Y han firmado un contrato	X: un país Y: un país	Los países Corea del Norte y Pakistán han firmado un contrato
Los países X e Y han pactado un tratado militar	X: un país Y: un país	Los países Italia y Francia han pactado un tratado militar
Un partido político del país X ha sido financiado por el país Y	X: un país Y: un país	Un partido político del país Irán ha sido financiado por el país Estados Unidos
Un grupo terrorista del país X ha sido financiado por el país Y	X: un país Y: un país	Un grupo terrorista del país Chad ha sido financiado por el país Sudán

Las condiciones definidas de este modo se resumen después de modo textual en la ventana principal del acontecimiento.

3/ Enviar un mensaje

El acontecimiento “Mensaje” le permite enviar un mensaje al jugador en forma de petición o de artículo especial en el periódico.

- emisor: personaje que emite el mensaje. En el caso de una petición, él mismo se dirigirá al destinatario
- destinatario: país al que envía el mensaje. En caso de una petición, el mensaje será enviado al jefe de Estado del país seleccionado. Si no, será publicado en el periódico del país
- tipo: petición (mensaje directo), pregunta sí/no (mensaje directo con una pregunta), “en portada del periódico” (mensaje escrito en una edición especial)
- título: título del mensaje
- texto: texto del mensaje

4/ Desencadenar una guerra

El acontecimiento “Guerra” le permite desencadenar una guerra entre dos países.

- país atacante: país que origina el conflicto
- país atacado: país que sufre el ataque
- nivel de conflicto: seleccione el nivel de importancia del conflicto, que va de la mera amenaza (envío de tropas a las fronteras) a la guerra total.

5/ Desencadenar una catástrofe



The image shows a dark-themed user interface for triggering a disaster. It features four rows of controls:

- Tipo:** A dropdown menu with "Catástrofe" selected.
- Tipo :** A dropdown menu with "Terremoto" selected.
- Posición :** A globe icon, the text "long : 0 , lat : 0", and a crosshair icon.
- Gravedad :** A dropdown menu with "muy débil" selected.

El acontecimiento “Catástrofe” le permite desencadenar un desastre natural en un lugar determinado.

- tipo: seleccione de la lista el tipo de catástrofe (seísmo, ciclón, tsunami, etc.)
- posición: haga clic sobre el icono de selección para elegir un lugar sobre el mapa. Según el tipo de catástrofe, la decisión puede estar limitada a determinados lugares (por ejemplo, una erupción solo puede tener lugar en zonas volcánicas)
- gravedad: importancia de la catástrofe. Cuanto más importante es una catástrofe, más daños y fallecidos causará

6/ Desencadenar un atentado terrorista



Tipo: Atentado terrorista

Tipo : Atentado suicida

Posición : Móstoles

Grupo : Jihad Total

Gravedad : muy débil

El acontecimiento “Atentado terrorista” le permite desencadenar un atentado por parte de un determinado grupo terrorista.

- tipo: seleccione de la lista el tipo de atentado (toma de rehenes, asesinato...)
- posición: haga clic sobre el icono de selección para elegir una ciudad en el mapa
- grupo: seleccione el grupo terrorista responsable del atentado. La lista depende del lugar en que tenga lugar el ataque
- gravedad: importancia del atentado. Cuanto mayor es la importancia de un atentado, más daños y fallecidos causará

7/ Desencadenar unos disturbios



Tipo: Disturbio

Tipo : Huelga

Posición : En el país

Jugador : Ninguno

Grupo : Sindicatos

Confederación de los Sindicatos Médicos

Gravedad : muy débil

Razón :

El acontecimiento “Disturbios” le permite desencadenar una manifestación, huelga, etc., en un país, una región o una ciudad y especificar las razones de que ocurra.

- tipo: seleccione de la lista el tipo de disturbio (manifestación, huelga, disturbios, sentada...)

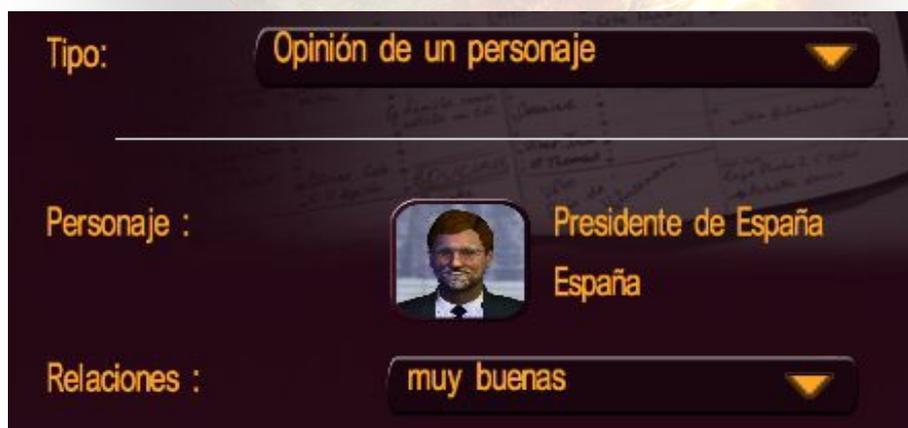
- grupo: seleccione el grupo (asociación, sindicato... o el pueblo mismo) que origina el disturbio
- gravedad: importancia de los disturbios. Cuanto más importantes son unos disturbios, más durarán y más difíciles de parar serán
- posición: haga clic sobre el icono de selección para elegir un país, una región o una ciudad en el mapa
- razón: texto de explicación del origen del problema (ejemplo: “el origen de estos disturbios se encuentra en la política del gobierno”). Haga clic sobre el icono “Localización” para traducir la razón a otras lenguas

8/ Modificar las relaciones entre dos países

El acontecimiento “relación entre dos países” permite cambiar, en el transcurso del juego, el alineamiento diplomático entre dos países.

- país: primer país
- país: segundo país
- relación: seleccione el alineamiento diplomático que compartirán los dos países cuando se desencadene el acontecimiento

9/ Modificar la opinión de un personaje

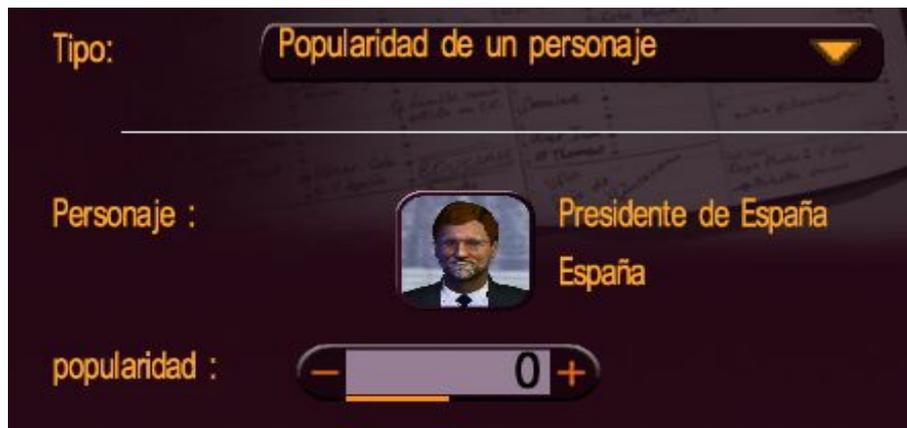


El acontecimiento “Opinión del personaje” permite modificar la opinión que una personalidad tiene de su jefe de Estado.

- personaje: seleccione el personaje

- relación: seleccione el tipo de relación entre el personaje y el jefe de Estado (si el país del personaje es el país del jugador, el jefe de Estado será el jugador). Hay que tener en cuenta que si el personaje es un jefe de Estado, ello modificará el tipo de relación que guarda con el jugador

10/ Modificar la popularidad de un personaje



El acontecimiento "Popularidad de un personaje" permite modificar la popularidad general de un personaje determinado.

- personaje: seleccione el personaje
- popularidad: seleccione el nivel de popularidad que tendrá cuando tenga lugar el acontecimiento.

11/ Asignarle un escándalo a un personaje



El acontecimiento "Creación de un escándalo" permite asignar un determinado escándalo a un personaje. Dicho escándalo podrá ser descubierto posteriormente por los servicios secretos.

- personaje: seleccione el personaje

- tipo: seleccione el tipo de escándalo. La lista depende del personaje (los escándalos son diferentes si el personaje es un jefe de Estado que si no los es).

12/ Poner fin a un conflicto

El acontecimiento "Parar un conflicto" permite poner fin a una guerra entre dos países, que de este modo, si están en conflicto firmarán automáticamente un tratado de paz.

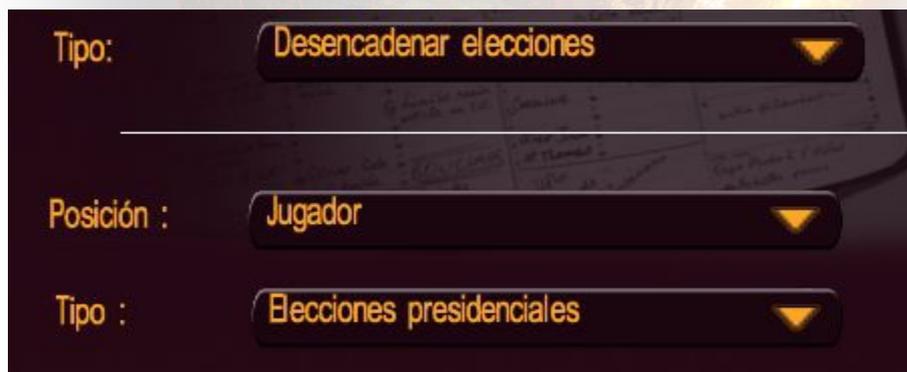
- entre: el primer país
- y: el segundo país

13/ Anexionar un país

El acontecimiento "Anexionar un país" provoca la anexión de un país por otro país, como si éste hubiera tomado la capital del país vecino y decidido anexionárselo.

- país que anexiona: seleccione el país que se anexionará al otro
- país anexionado: seleccione el país que será anexionado

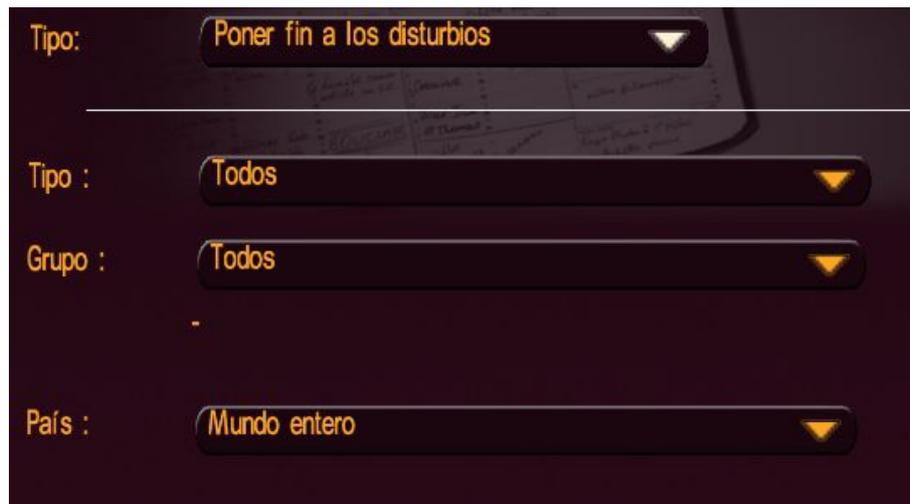
14/ Desencadenar elecciones



El acontecimiento "Desencadenar elecciones" permite poner en marcha las elecciones presidenciales o parlamentarias en un país, como si el mandato del jefe de Estado o los parlamentarios llegara a su fin.

- tipo: tipo de elecciones
- posición: país en el cual tendrán lugar las elecciones cuando tenga lugar el acontecimiento

15/ Poner fin a los disturbios



The image shows a dark-themed user interface with four filter options, each with a dropdown arrow:

- Tipo: Poner fin a los disturbios
- Tipo : Todos
- Grupo : Todos
- País : Mundo entero

El acontecimiento “Poner fin a los disturbios” permite detener los disturbios en un país.

- país: el estado a cuyos disturbios hay que poner fin
- tipo: el tipo de desórdenes o disturbios a parar (puede tratarse de todo tipo de disturbios)
- grupo: el grupo iniciador de los desórdenes (puede tratarse de todos los grupos)

F/ Crear un kit de personalización para la mod



El menú “Personalización del juego” le permite crear un kit de personalización específico para su *mod*, es decir, añadirle, por ejemplo, nombres y fotografías para los personajes. Cuando se crea un kit de personalización desde el menú general del juego, el kit propuesto inicialmente se basa en los datos generales de una partida normal. Como la herramienta de *modding* le permite modificar estos datos generales –por ejemplo, añadiendo partidos políticos, creando países, etc.–, mediante este menú de la herramienta de *modding* el usuario podrá crear su propio kit personalizado adaptado específicamente a su *mod*.

El funcionamiento del kit es el mismo que el propuesto por el juego: podrá encontrar las explicaciones sobre su uso en el manual del jugador instalado con el juego, dentro de la sección “Personalización del juego”.

Una vez creado o modificado, puede seleccionar “Kit cargado” de la lista. Un kit cargado será aplicado automáticamente a su *mod*, al editor y al juego. Del mismo modo, si comparte su *mod*, también compartirá el kit utilizado con ésta.

III/ COMPARTIR UNA MOD



Para compartir con otros jugadores una *mod* que ha creado, diríjase al menú “Datos generales” del editor y pulse sobre “Compartir la *mod*”.

En la ventana que aparece, puede seleccionar las capturas de pantalla que también desee compartir: serán colgadas en internet, en la ficha de su *mod*.

Marque la casilla “Autorizar la reutilización de su *mod*”, si desea que los jugadores que descarguen la *mod* creada por usted puedan no solamente jugar con ella, sino también modificarla y, de esta forma, crear su propia *mod* a partir de aquélla.

Haga clic en confirmar: se abre una ventana para preguntarle sus identificadores de *modding*. Si no tiene usted una cuenta de *modding* validada, haga clic en “Nuevo” y rellene los campos identificativos (su *nick* o seudónimo), contraseña y dirección de correo electrónico. Una vez haya terminado, se le enviará un correo electrónico a la dirección especificada.

En el correo electrónico, encontrará un enlace: pulse sobre él con el ratón para validar su cuenta de *modding*.

World Wide Score

Para registrar sus puntuaciones en internet, debe tener una cuenta.
Por favor, introduzca un nombre de usuario y una contraseña para crear una cuenta nueva.

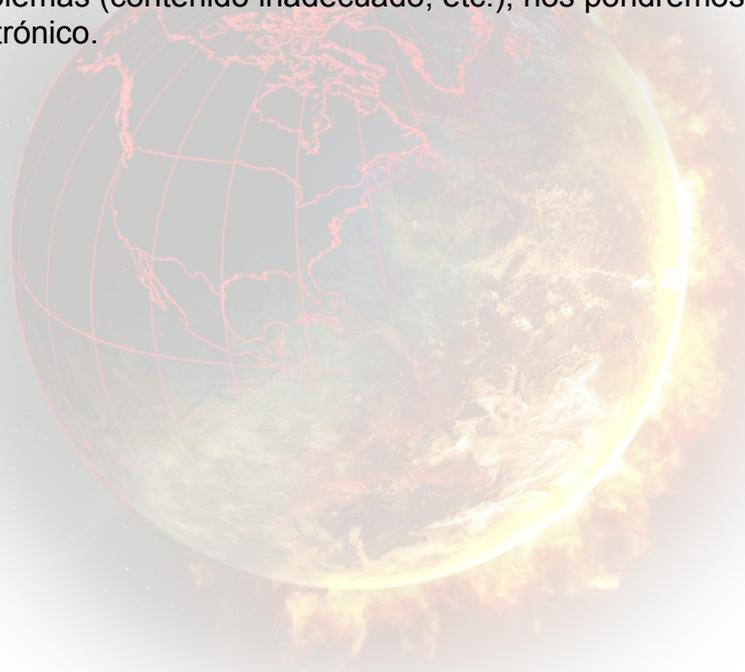
usuario:

contraseña:

Dirección de e-mail :

Cuando ya haya validado su cuenta de modificación, podrá compartir su *mod*.

Cada nueva *mod* debe primero ser validada por nuestro equipo de moderadores antes de ponerla a disposición de los nuevos jugadores: este proceso puede prolongarse varios días. En caso de problemas (contenido inadecuado, etc.), nos pondremos en contacto con usted por correo electrónico.



IV/ JUGAR CON UNA MOD

A/ Jugar con una mod creada por usted



Una vez creada y guardada una *mod*, salga del editor y regrese al menú “Herramienta de modificación (*modding*)”. Haga clic en el botón “Jugar a una *mod*” y, a continuación, en “Nueva partida”.

De este modo, se abrirá una ventana de selección con las *mods* presentes en su ordenador: en la parte derecha, seleccione una *mod* con un clic del ratón. Ello hará que la información siguiente se muestre en la parte izquierda:

- título
- descripción
- idioma (le lengua en que usted va a jugar a la *mod*: si la *mod* a sido traducida a varias lenguas, es posible cambiar de idioma con un clic sobre la lista)
- autor: *nick* o seudónimo del creador de la *mod*
- fecha de inicio: fecha de inicio de la *mod*
- fecha de finalización: fecha en que finaliza la *mod*
- país jugable: el número de países seleccionables
- versión: versión de la *mod*, que corresponde al número de veces que ha sido modificada en internet (su número de actualizaciones por el autor)
- estatus: “no compartida” si la *mod* nunca se ha colgado en internet, “validación en curso” si la *mod* se ha enviado por internet pero todavía no ha sido validada por los moderadores, “rechazada” si el contenido de la *mod* ha sido considerado inadecuado por los moderadores y “validada” si la *mod* ha recibido la aprobación de los moderadores

Una vez seleccionada, haga clic sobre “Jugar” o sobre “Instalar y jugar”. El botón “Instalar y jugar” aparecerá si es la primera vez que usted juega a la *mod* seleccionada o es la primera vez que ha sido actualizada.

A continuación, podrá elegir un país y empezar a jugar.

B/ Descargar una mod

Puede descargar una *mod* enviada por otros jugadores, desde el menú general, pulsando sobre el botón “Herramienta de modificación”, a continuación sobre “Jugar a una *mod*” y finalmente en “Descarga”.

La lista de *mods* disponibles aparece a la derecha: si hace clic en una de ellas, la información detallada al respecto aparecerá en la parte izquierda de la ventana.

Puede clasificar las *mods* utilizando la lista “Clasificar por” situada encima de la lista de *mods*.

- fecha de creación: clasifica las *mods* de la más reciente a la más antigua (la fecha aparece al lado del nombre de la *mod*)
- voto: clasifica las *mods* de la que obtiene mejor nota a la que la obtiene peor (el voto, comprendido entre 1 y 5 aparece entonces al lado del nombre de la *mod*)
- número de descargas: clasifica las *mods* de la más descargada a la menos descargada (entonces aparece el número de descargas al lado del nombre de la *mod*)

También puede hacer que se muestren solamente las *mods* traducidas en una lengua determinada: para hacerlo, utilice la lista “Filtro por lengua”.

Una vez seleccionada la *mod*, haga clic con el ratón sobre el botón “Descarga”: entonces comenzará la descarga. La duración de esta operación depende del número de ficheros a descargar (y de su tamaño).

Cuando la descarga haya finalizado, se mostrará el menú de selección de *mods*: entonces podrá seleccionar la *mod* que acabe de descargar.

C/ Calificar, señalar, suprimir o actualizar una mod

En el menú “Herramienta de modificación”, haga clic sobre el botón “Jugar con una *mod*” y, a continuación, pulse el botón “Nueva partida” o “Cargar partida”: de este modo accederá a la lista de *mods* que tiene su ordenador.

Una vez seleccionada la *mod*, en la parte izquierda podrá ver la información relativa a la *mod* y, en la parte baja, la información siguiente:

- las estrellas de esta *mod*, que representan la media de votos que ha obtenido. Seleccione una estrella con el ratón para asignarle una nota (la primera estrella representa la nota más baja y la quinta la nota más alta)
- el botón “Actualizar”. Si se muestra este botón, la *mod* seleccionada ha sido actualizada en internet y la versión que usted tiene está obsoleta. Pulse este botón con el cursor del ratón para iniciar la actualización de la *mod*
- el botón “Notificar un abuso”. Accione este botón si el contenido de esta *mod* le ha contrariado (contenido ilícito...). De este modo recibiremos el aviso y llegado el caso podremos, tras una verificación, suprimirla
- el botón "Suprimir". Haga clic sobre este botón para suprimir de su ordenador esta *mod* y todos los ficheros relacionados con ella

También se puede votar sobre una *mod* en nuestra web de internet: <http://www.rulers-of-nations.com/modding.php>

Atención: para calificar o señalar una *mod*, tiene que haberla descargado.

D/ Guardar y volver a cargar una mod

Como en las misiones del juego, mientras se juega a una *mod* se puede guardar en cualquier momento.

Para retomar una *mod* guardada, acuda al menú “Herramienta de modificación”, haga clic en el botón “Jugar a una *mod*” y, después, en el botón “Cargar partida” y seleccione el archivo guardado que desee de la parte derecha.

Una vez seleccionado el archivo guardado, la información que contiene (título y nombre la *mod*, etc.) se muestra en la parte izquierda.

Haga clic sobre el botón “OK” para retomar la partida.