

MASTERS

OF THE

WORLD

GEO-POLITICAL SIMULATOR 3



MANUALES



TABLA DE CONTENIDOS

INSTALACIÓN E INICIO.....	4
INSTALACIÓN E INICIO.....	4
INSTALACIÓN DE ACTUALIZACIONES TÉCNICAS.....	4
ADVERTENCIA PARA EPILÉPTICOS.....	4
INTRODUCCIÓN AL JUEGO.....	6
OPCIONES.....	8
“SIMULACIÓN MUNDIAL”.....	9
SELECCIONE UNA PARTIDA.....	9
PANTALLA DE AJUSTES.....	11
CÁLCULO DE LA PUNTUACIÓN.....	12
MODO “TUTORIAL”.....	13
INTRODUCCIÓN.....	13
ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE LA INTERFAZ.....	13
MODO “QUIZ”.....	14
INTRODUCCIÓN.....	14
INTERFAZ.....	15
PROCEDIMIENTO.....	15
DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ DEL JUEGO.....	17
DESCRIPCIÓN GENERAL.....	17
EL MAPA.....	20
INTERFAZ DE GESTIÓN AVANZADA.....	25
ICONOS DE TIEMPO.....	26
SU POPULARIDAD.....	27
SU ESCRITORIO.....	28
ABANDONAR LA PARTIDA.....	31
ACCIONES EN LOS MINISTERIOS.....	32
INFORMACIÓN MINISTERIAL EN LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA.....	33

INDICADORES DE PRESUPUESTO DE LA ZONA SUPERIOR.....	33
GESTIÓN MINISTERIAL EN LA ZONA DERECHA.....	34
EL OCTAVO BOTÓN: PERSONALIDADES Y GRUPOS.....	37
REACCIONES A SUS ACCIONES.....	39
LLAMADAS EN LA ZONA IZQUIERDA.....	39
TELEIMPRESORA.....	41
ICONOS CONTEXTUALES EN EL MAPA.....	43
TELÉFONO.....	43
GESTIÓN DE LAS FUERZAS ARMADAS.....	44
LOS DIFERENTES TIPOS DE UNIDADES.....	44
GESTIÓN DE TROPAS SOBRE EL MAPA.....	45
REGLAS BÁSICAS DEL CONFLICTO.....	49
SATÉLITES Y CENTROS DE COMUNICACIÓN.....	49
GESTIÓN DE LA ECONOMÍA.....	50
CONTRATOS ECONÓMICOS.....	50
MEJORAR LA ECONOMÍA.....	51
SUPERVISAR SU ECONOMÍA.....	52
ENERGÍA: PRODUCCIÓN Y RECURSOS.....	53
EL MERCADO NEGRO.....	53
RELACIONES INTERNACIONALES.....	54
ACUERDOS ESTRATÉGICOS.....	54
SERVICIO SECRETO	55
ORGANIZACIONES INTERNACIONALES.....	55
ALINEACIÓN ENTRE PAÍSES.....	56
PERSONALIZAR Y GUARDAR UNA PARTIDA.....	57
ELEGIR UN KIT.....	57
CREAR/MODIFICAR UN KIT.....	57
EXPORTAR E IMPORTAR UN ARCHIVO CSV.....	59
CONSEJOS.....	62
EL PROFESOR.....	62

LO ESENCIAL: PRESUPUESTO Y POPULARIDAD.....	62
ELECCIONES.....	63
PARLAMENTO Y LEGISLACIÓN.....	64
ACONTECIMIENTOS DE IMPORTANCIA.....	66
TECNOLOGÍAS Y DESCUBRIMIENTOS.....	67
EVENTOS CULTURALES Y DEPORTIVOS.....	67
INFRAESTRUCTURAS DE TRANSPORTE.....	68
BOLETÍN DE NOTICIAS.....	68
ASISTENCIA TÉCNICA.....	69



INSTALACIÓN E INICIO

Instalación e inicio

El instalador se iniciará automáticamente y le dará varias opciones. Seleccione **Instalar Masters of the World**, y se iniciará la instalación.

Si la notificación de autoinserción está desactivada, abra la unidad de DVD desde el escritorio, abra el archivo “autorun” y haga clic en “autorun” o “autorun.exe” para iniciar la instalación. Siga las instrucciones en pantalla.

Instalación de actualizaciones técnicas

Es posible que se introduzcan mejoras en el juego, incluida la corrección de pequeños problemas, la adición de nuevas características y las actualizaciones de datos. Estas mejoras se pueden integrar en el *software* mediante un parche disponible en nuestra web.

Si está conectado a internet cada vez que inicie el programa, el programa busca automáticamente estas actualizaciones. Tras dar su confirmación, las actualizaciones se descargan e instalan.

Advertencia para epilépticos

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

Algunas personas pueden tener ataques epilépticos al ver determinados tipos de luces parpadeantes u otros fenómenos comunes.

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 o un ataque anteriores de epilepsia.

Si usted o un miembro de su familia ya ha mostrado síntomas relacionados

con la epilepsia (un ataque o una pérdida de conciencia) en presencia de un estímulo lumínico, consulte a su médico antes de jugar al videojuego.

Recomendamos a los padres que se mantengan alerta mientras sus hijos juegan a videojuegos. Si usted o su hijo muestran síntomas como mareo, problemas de visión, tics en ojos o músculos, pérdida de conciencia, problemas de orientación, movimientos involuntarios o convulsiones, dejen de jugar inmediatamente y consulten a un médico.



INTRODUCCIÓN AL JUEGO

En *Masters of the World* puede hacer de jefe de gobierno o Estado (Presidente, Rey, Primer ministro) de uno o más países, que puede elegir al principio.

Puede actuar en todos los campos: económico, social, militar, interior, exterior, ecológico y demás. Están representados todos los países del mundo, con sus propias variables y modos de funcionamiento.

En los diferentes ministerios del juego se encuentran disponibles más de mil acciones, que reflejan los diferentes modos de funcionamiento de cada país.

Estas acciones las puede ejecutar directamente usted mismo (como destituir a un ministro, instalar una planta de energía solar, ordenar una investigación del servicio secreto o diseñar un programa electoral). También hay proyectos legislativos que puede proponer, pero que el Parlamento tendrá que votar (en regímenes democráticos, por supuesto), como cambiar el tipo del IVA, retrasar la edad de jubilación, prohibir partidos políticos, incrementar el salario mínimo y cambiar la duración del mandato del jefe de Estado.

También puede gestionar su agenda para reunirse con muchas personalidades conocidas: líderes de organizaciones influyentes (e.g. sindicatos, asociaciones, instituciones religiosas), personas de su entorno familiar (padres, esposa, médium o jefe de seguridad), jefes de Estado extranjeros o figuras internacionales (el Papa, el secretario general de la ONU, estrellas internacionales). En estas reuniones, puede usted negociar acuerdos sociales, concluir pactos militares, firmar grandes contratos económicos, corromper a políticos, seducir a personalidades de los medios y mucho más.

Sobre el mapa, puede liderar operaciones militares moviendo cada unidad usted mismo, construir diversos edificios, gestionar cada una de las regiones a su mando y mover sus satélites. El servicio secreto tiene un valor incalculable a la hora de contrarrestar a sus oponentes y de llevar a cabo operaciones especiales (e.g. desestabilización de un régimen, asesinatos o sabotaje).

Antes de tomar una decisión, puede informarse leyendo el periódico semanal, encargando encuestas y consultando los mapas interactivos y todo tipo de gráficas.

Las estrategias de muchas personalidades (personajes) del juego, por ejemplo los jefes de Estado de otros países, están gestionadas por el ordenador. Estas estrategias van en función de varios ajustes y, en particular, del perfil psicológico del personaje.

Finalmente, tiene usted que enfrentarse a varios problemas que podrían poner en peligro su poder, como el déficit presupuestario, rebeliones populares, desastres naturales, ataques terroristas, conflictos internacionales, guerras económicas...

y por encima de todo esto, ¡tiene que mantenerse en el poder!

En el menú de bienvenida hay varios botones diferentes...

- Estas opciones le permitirán hacer varios ajustes y ver puntuaciones.
- El modo "Simulación mundial " incluye más de 175 países jugables y cerca de 20 escenarios.
- El modo "Tutorial" le mostrará interactivamente los principales aspectos del funcionamiento del juego, guiándole por las primeras fases de una partida.
- El modo "Quiz" es un juego que pone a prueba sus conocimientos sobre campos muy diversos.

A continuación describimos de una forma más detallada estos diferentes tipos de juego.

Regreso a la Tabla de Contenidos

Opciones

- El menú de opciones le permite ver la tabla de puntuaciones, ajustar las opciones de juego (incluida la calidad de los gráficos y los niveles del sonido) y acceder a los créditos del juego.
- Los parámetros de los gráficos se ajustan por defecto de acuerdo con la capacidad de su ordenador y de su tarjeta gráfica.
- En la tabla de puntuaciones podrá elegir qué puntuaciones desea ver empleando diferentes casillas de selección. Puede ver sus propias puntuaciones o ver los *rankings* de todos los jugadores conectados a internet.
- En las opciones del juego "Wargame multiorden" es la opción que le permite encadenar automáticamente varias órdenes de misión para sus unidades militares. Consulte el apartado Wargame para más información. Otra opción le permite configurar el juego para que se guarde automáticamente (con diversas periodicidades).

“SIMULACIÓN MUNDIAL”

- El menú de Simulación mundial ofrece cinco alternativas: volver al menú precedente, jugar una partida multijugador en red, iniciar una nueva partida en solitario, cargar una partida guardada y cargar y gestionar *kits* de personalización.
- Cómo jugar al juego en red está detallado en su propio manual, que puede encontrar en el directorio del juego.
- La opción de cargar una partida guardada le conducirá a un menú en que puede seleccionar la partida. Sus partidas están enumeradas en orden cronológico. Seleccione la partida que desea cargar y pulse <OK>.
- La personalización del juego le permite modificar atributos (nombre, fotografía, etc.) de los personajes y grupos del juego. También le permite elaborar *kits*. Esta parte de explica en detalle en la parte final de este manual. Nueva partida en solitario

Seleccione una partida

En el primer panel, "Selección de partida", seleccione el escenario en el que quiera jugar.

Algunos escenarios establecen objetivos específicos que alcanzar en un tiempo asignado. Otros consisten en contextos políticos en los cuales tiene que tratar de mantenerse en el poder durante el máximo tiempo posible. El escenario "El mundo en 2013" le propone ponerse al mando de cualquier país del mundo el 1 de enero de 2013, con el único objetivo de permanecer en el poder.

Según el éxito que tenga, cada escenario puede proporcionarle un número de puntos (véase "Información sobre la puntuación" más adelante). De acuerdo con el número de puntos que consiga, puede subir de nivel y, de esta manera, acceder a más escenarios. Necesitará 1.000 puntos para llegar a los escenarios del Nivel 2 y 10.000 puntos para llegar al Nivel 3

En la esquina superior derecha del panel hay un resumen de su puntuación y nivel. En este punto también puede crear y seleccionar otro jugador.

Una vez seleccionado el escenario, haga clic en <OK> para acceder al panel de parámetros de la partida.



Pantalla de ajustes

Una vez seleccionado el escenario, haga clic en <OK> para acceder al panel de configuración de la partida.

En este panel se puede:

- ◆ Elegir el jefe o jefes de Estado con los que quiere jugar haciendo clic en las casillas vacías que tienen encima y, a continuación, seleccionando su país de una lista
- ◆ Cambiar los personajes haciendo clic sobre sus fotografías
- ◆ Cambiar su nombre y apellido
- ◆ Seleccionar su partida usando los cursores en las áreas siguientes

-Dificultad : El juego tiene tres niveles de dificultad: Principiante, Experimentado y Experto. En el nivel de principiante recibirá consejos del Profesor y opiniones de su partido político acerca de leyes que quiera proponer. Cuanto más alto es el nivel, más cuesta incrementar su nivel de popularidad y más fuertes son las IA militares del enemigo.

-Desastres : Este nivel le permite regular las probabilidades de desastres naturales o por causas humanas. Cuanto mayor sea, más desastres ocurrirán en el planeta. En el nivel más bajo, no habrá desastre alguno. Poner el cursor en la posición media pondrá la actividad a un nivel realista.

-Belicismo : Este nivel permite regular las probabilidades de que ocurran guerras y su nivel de aceptabilidad por la población. Cuando mayor sea, más guerras serán provocadas por la inteligencia artificial del país y menos negativa será la reacción de la población a la actitud belicista de su gobierno. En el nivel más bajo, la inteligencia artificial no podrá desencadenar ninguna guerra por sí sola y el mundo estará totalmente en paz. Poner el cursor en la posición media pondrá la actividad a un nivel realista.

-Terrorismo : Este nivel le permite ajustar el nivel de actividad terrorista. Cuanto mayor sea, más a menudo habrá acciones terroristas. En el nivel más bajo, estas organizaciones no emprenderán acción alguna. Poner el cursor en la posición media pondrá la actividad a un nivel realista.

-Disturbios : Este nivel permite regular el nivel de reactividad de la población y de los grupos sociales por las acciones impopulares de su gobernante. Cuanto mayor sea, mayor será la magnitud de los disturbios, las manifestaciones, las sentadas y las huelgas. Poner el cursor en la posición media pondrá la actividad a un nivel realista.

A TENER EN CUENTA : para guardar las puntuaciones de la partida en internet y aparecer en la clasificación de las PARTIDAS hay que jugar en modo realista, es decir, con todos los cursores de Catástrofe, Belicismo, Terrorismo y Disturbios en posición central. Las puntuaciones se registrarán independientemente del nivel que haya elegido. Si no está en modo realista, sí que puede registrar tus puntuaciones como JUGADOR (número de partidas jugadas, puntos de perfil, etc.).

- Seleccionar la velocidad del juego, la moneda que se muestra en el juego y si los personajes son los mismos en cada partida o diferentes y aleatorios cada vez. Para jugar con un *kit*, selecciónelo y confirme la selección. Se añadirá a su partida.

Una vez haya realizado todos los ajustes, haga clic en **<OK>** para iniciar el juego.

Cálculo de la puntuación

Escenario "libre"

La puntuación es la suma de varios elementos.

La puntuación en el escenario "free" ("El mundo en 2013"), por ejemplo, está compuesta principalmente de "*bonus* de popularidad acumulativos", que no son otra cosa que la suma de las tasas de popularidad diarias que estén por encima del 50%.

Otro componente importante de la puntuación es un cálculo basado en el número de partidos alineados con el país del jugador. Cuanta más armonía haya entre el jugador y el resto de países del mundo, mayor puntuación tendrá. Otros componentes de la puntuación son los *bonus* por año en el poder y por leyes aprobadas en el Parlamento, y varios *bonus* conseguidos durante el juego.

Puntuación con objetivo

En modo de misión, cuando hay un tiempo asignado, se establece una puntuación. Es la puntuación que se muestra en la hoja detallada de la misión. Cada vez que lleves a cabo la misma misión con un país distinto, volverá a obtener el *bonus* de la misión. Sin embargo, si repite una misión que ya ha ganado con el mismo país, no conseguirá ningún punto extra.

MODO “TUTORIAL”

Introducción

Este modo le permite descubrir rápidamente el juego en su conjunto, ya que le inicia en sus principales mecanismos.

En este modo, está acompañado por una profesor de geopolítica que aparece en varios vídeos a lo largo del aprendizaje del profesor. El profesor establecerá los objetivos que usted debe alcanzar.

Estos objetivos se dividen en etapas. En cada etapa, será guiado por mensajes de texto que aparecerán en la parte baja de la pantalla, así como por una flecha amarilla parpadeante que apunta al área sobre la que hacer clic.

En cualquier momento, puede volver a reproducir el vídeo haciendo clic sobre él.

Elementos específicos de la interfaz

- 1 - Profesor
- 2 – Flecha de ayuda
- 3 – Franja de ayuda



MODO “QUIZ”

Introducción

En el *quiz*, usted puede responder a varios conjuntos de preguntas.

Puede elegir entre tres modos de juego:

- ◆ **Partida rápida:** ¡Seleccione el *quiz* que quiera y juegue!
- ◆ **Desafío:** Elija el tipo de desafío que desee —"Sin errores", en el cual se trata de responder al máximo de preguntas posible sin cometer errores— o "Time Attack" —en que debe darse el máximo de respuestas correctas en un tiempo asignado.
- ◆ **Partida personalizada:** Elija tres temas entre los propuestos. Seleccione el número de preguntas y el nivel de dificultad.

La zona izquierda de la pantalla muestra la información relativa a cada *quiz*:

- ◆ El nivel requerido; para poder jugar a un *quiz*, su nivel como jugador, que se muestra en la esquina superior derecha, debe ser mayor o igual que el nivel del *quiz*.
- ◆ Los temas de que trata.
- ◆ El número de preguntas.
- ◆ La duración (el número de segundos de que dispone para jugar al *quiz*). La duración puede ser ilimitada.
- ◆ Los *bonus*: el número de puntos que puede conseguir mediante el *quiz*, que se pueden añadir a su puntuación total de jugador. No puede acumular puntos repitiendo el mismo *quiz* varias veces. No obstante, sí puede mejorar su nivel de *quiz* para intentar obtener el máximo número de puntos.
- ◆ Su puntuación en este *quiz*.

Para iniciar el *quiz*, haga clic en <OK>.

Interfaz

La interfaz específica para el *quiz* contiene varios elementos:



- 1) El tema y el nivel de dificultad que ha seleccionado
- 2) La pregunta, con su número y el número total de preguntas
- 3) Las respuestas propuestas
- 4) El cronómetro que sirve de cuenta atrás y limita el tiempo de respuesta para una pregunta o para el *quiz* entero
- 5) puntuación del *quiz* o el número de puntos conseguido

Procedimiento

[Regreso a la Tabla de Contenidos](#)

Se muestra la primera pregunta junto a cuatro posibles respuestas. Seleccione una respuesta y, a continuación, valide su elección mediante un clic en el botón de <Siguiente>, que parará el cronómetro.

Para algunas preguntas, las cuatro proposiciones serán sustituidas por un mapa. En ese caso, el siguiente paso es seleccionar un elemento del mapa (país, región o ciudad, según la pregunta). A continuación, validará su respuesta pulsando sobre <Siguiente> con el ratón. Puede moverse por el mapa manteniendo apretado el botón derecho o con las flechas de dirección del teclado. Puede ampliar el mapa mediante la ruedecilla del ratón.

Hay que ir con cuidado, puesto que algunas preguntas tienen varias respuestas correctas. Si fuera el caso, seleccione todas las respuestas correctas antes de validar.

Una vez confirmada la selección, automáticamente aparecerán las respuestas correctas. Entonces, tendrá que hacer clic otra vez en el botón de <Siguiente> para ir a la siguiente pregunta.

Si no tiene tiempo para contestar, aparecerá automáticamente la respuesta correcta. En ese momento, estará en su mano pasar a la siguiente pregunta.

Al final del *quiz*, puede ver su número de respuestas correctas, así como su puntuación. Para abandonar el *quiz* en cualquier momento, haga clic en el botón rojo de la esquina superior derecha.

DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ DEL JUEGO

Descripción general

El mapa ocupa la parte inferior de la pantalla.

En la esquina inferior derecha está el espacio del minimapa, sobre el que puede hacer clic para moverse rápidamente hasta el punto seleccionado. Este cuadro también muestra la fecha y hora del juego, los iconos para gestionar el paso del tiempo y los iconos de modo de mapa. El botón <+> le permite ajustar la interfaz avanzada (véase más adelante).

En la parte baja de la pantalla, los botones le permiten acceder a los diferentes ministerios. El último botón es el correspondiente a los personajes y los grupos del juego. El botón <+> le permite configurar la interfaz avanzada (véase más adelante).

En el lado izquierdo se muestran verticalmente fotos de personalidades. Estas personalidades tienen algo que decirle o una reunión con usted.

En el lado derecho hay una teleimpresora en que se muestran en tiempo real acontecimientos importantes de todo el mundo (conflictos, contratos, conflictos en el país, desastres, etc.), así como periódicos.

En la esquina superior derecha de la pantalla se encuentra la tasa de popularidad, la foto del jugador (que le permite acceder a su escritorio) y la bandera del país o región, si se ha seleccionado en el mapa.

En la parte superior central se encuentra el área de las caras sonrientes o

“smileys”. Estos “smileys” resumen las reacciones y opiniones del pueblo respecto a sus acciones y a los acontecimientos. Influyen en su tasa de popularidad.

En modo multipaís, las fotografías de los diferentes líderes que ha elegido se muestran en la esquina superior izquierda.





- 1: minimapa con iconos de la pantalla de mapa
- 2: iconos de tiempo
- 3: área de "caritas sonrientes" (*smileys*)
- 4: su popularidad
- 5: acceso al escritorio
- 6: acceso a la ficha del país/región seleccionado
- 7: llamadas de personalidades
- 8: teleimpresora
- 9: botones de ministerio
- 10: botón de personalidad y grupo
- 11: pantalla de jefes de Estado de múltiples países**

El mapa

Desplazarse por el mapa 3D

La partida empieza con el mapa del mundo centrado en el país que ha seleccionado.

Para moverse alrededor del mapa, hay que mover el ratón mientras se mantiene presionado el botón derecho del ratón. También puede utilizar las teclas de dirección (flechas) del teclado.

Para ampliar con el *zoom*, use la ruedecilla del ratón o los botones de página anterior y página siguiente (AvPág y RePág). Tenga en cuenta que cuanto más amplíe, más detallado es el mapa. Según la importancia de los lugares a mostrar, las ciudades y otros edificios empiezan a aparecer en 3D a partir de un determinado nivel de *zoom*.

Si pulsa el botón del ratón, el *zoom* del mapa empieza en el primer nivel de iconos 2D. Esta apariencia es especialmente útil para las confrontaciones armadas, ya que le permite visualizar todas las unidades militares sobre el mapa (incluso unidades aisladas) y seleccionarlas con facilidad al estar representadas como iconos 2D.

Nótese que puede volver a centrar la imagen del mapa en su país haciendo clic en la pequeña diana de la esquina de su foto.

El minimapa

Un clic del ratón le basta para llegar a cualquier punto del mapa. Esta opción es muy práctica si desea ir a toda velocidad hasta el otro lado del planeta. Un punto de mira en el mapa del mundo indica el lugar en que se encuentra usted en el mapa 3D.

También puede hacer *zoom* en el minimapa con la ruedecilla del ratón. Al igual que en el mapa 3D, puede desplazarse por el minimapa moviendo el ratón con el botón derecho pulsado.

Si hace clic en el botón "+", amplía el minimapa (y abre la interfaz de gestión avanzada, véase más adelante). El minimapa desplegado permite tener una visión general de las tropas y sus movimientos, así como de los acontecimientos en el campo de batalla.

Lugares mostrados en el mapa

Hay varios tipos de lugares:

- ◆ ciudades
- ◆ bases militares: terrestres, navales, aéreas, de comunicaciones, espaciales
- ◆ infraestructuras : trenes de alta velocidad, oleoductos y gasoductos, puertos, aeropuertos civiles, centrales nucleares, pozos de petróleo, plataformas petrolíferas, yacimientos de gas, centrales eólicas y centrales de energía solar
- ◆ accidentes geográficos: volcanes y montañas
- ◆ lugares de interés histórico o cultural (marcados con una cámara)
- ◆ lugares específicos (e.g. el Pentágono, el Vaticano, etc.)

Cada elemento del mapa está asociado con un icono específico. Hacer clic sobre éste hace aparecer una ventana de información.

Seleccionar países/regiones y la ficha de información

El color de la frontera del país sobre el que se encuentra su cursor refleja la calidad de la relación que usted tiene con este país: es verde (2 niveles) si es buena, roja (2 niveles) si es mala y gris si es neutral. El color azul corresponde a tus territorios.

Hacer clic una vez sobre un país hará que la bandera de éste aparezca en la esquina superior derecha de la pantalla. Hacer clic sobre esta bandera hará aparecer una ventana que compara su país con el país seleccionado.

En esta ventana, puede encontrar:

- ◆ La foto del jefe de Estado del país seleccionado: si hace clic sobre ella, puede abrir la ficha de información sobre el jefe de Estado y convocar una reunión
- ◆ En algunos casos, una <nota musical> le permite hacer sonar el himno nacional del país
- ◆ Una lista con información política, económica y militar
- ◆ Cuatro barras comparativas, incluido el índice de desarrollo humano (IDH)

El índice IDH es calculado cada año por el Programa de las Naciones Unidas para el

Desarrollo (PNUD) y se basa en tres elementos: esperanza de vida al nacer, nivel educativo (basado en las tasas de alfabetización y de escolarización) y los ingresos medidos con el PIB por habitante. El valor del IDH siempre está entre 0 y 1. Cuanto más se acerca a 1, mejor es.

Hacer clic por segunda vez en el mismo país o hacer clic en una de las regiones hace que la bandera de la región aparezca en la esquina superior derecha. Si hace clic sobre la bandera se abrirá una ventana que ofrece información sobre la región seleccionada.

La pequeña diana visible sobre las banderas permite volver a centrar el mapa en el país o la región correspondiente.

Menú con el botón derecho

Si pulsa sobre el mapa con el botón derecho del ratón, aparecerán diferentes menús conceptuales según el área seleccionada. Este menú *del botón derecho* es un atajo: también se puede acceder a todos los elementos de gestión que contiene desde otros botones de los ministerios y desde la interfaz de gestión avanzada (véase más adelante la sección sobre la "Interfaz de gestión avanzada").

Algunos ejemplos: si selecciona un país, pulsando el botón derecho puede convocar una reunión con su jefe de Estado. Si selecciona una de las regiones de su propio país, puede iniciar una construcción. Si selecciona una de las ciudades puede crear un festival.

Submenú de mapas

Sea cual sea el área que seleccione, el menú del botón derecho del ratón siempre muestra un menú visual con diferentes tipos de mapas y filtros que muestran u ocultan diferentes tipos de elementos

También hay iconos en la parte baja del minimapa que se pueden utilizar para ir de un mapa a otro.

A continuación tiene una descripción de los diferentes mapas:

- **Mapa normal** : este mapa muestra todos elementos de acuerdo con el nivel de zoom y su importancia. En 3D y en el primer nivel de iconos 2D – **accesible accionando la bola de desplazamiento** : se muestran todos los elementos, sin excepción (a menos que 2 elementos estén demasiado cerca el uno del otro y los 2 iconos no se puedan mostrar). Este mapa también está disponible mediante la **tecla de función F12**.
- **Mapa de infraestructuras** : este mapa muestra todas las líneas de tren de alta velocidad, gasoductos y oleoductos, puertos, aeropuertos civiles, centrales de energía (centrales nucleares, pozos petrolíferos, etc.) para sus países seleccionados en la esquina superior derecha, independientemente del nivel de zoom.
- **Mapa wargame** : este mapa muestra la posición de todas sus unidades militares (unidades móviles, bases militares, ciudades que albergan ejércitos), así como aquellos de los países seleccionados de la esquina superior derecha de la pantalla, con cualquier nivel de *zoom*. Para cada una de estas unidades se muestra la bandera de la unidad correspondiente, así como un indicador que indica su energía. Hay que tener en cuenta que los indicadores de potencia de las bases militares extranjeras solo aparecen si lucha contra ellas. También se puede acceder a este mapa pulsando el **botón F9**.
- **Mapas de alineamiento económico y estratégico** : estos dos modos muestran sus alineamientos militares y económicos (estado de sus relaciones) con otros países del mundo. El código de color empleado se detalla en la leyenda que se muestra en la parte baja del mapa. Su color propio es el azul.
- **Mapas comparativos**: le permiten comparar todos los países respecto a un criterio que seleccione de una lista de materias. La leyenda siempre está presente en la parte baja del mapa con valores numéricos correspondientes con el código de color. El nombre de su país está enmarcado en rojo en el

ranking de países. Con el minibotón del planeta puede visualizarse el planeta como un globo terráqueo de verdad en lugar de verlo como un planisferio. También se puede acceder a este mapa pulsando el **botón F11**.

- **Mapa meteorológico** : muestra la temperatura y las precipitaciones en tiempo real para todos los países del mundo. En este modo, desaparecen los iconos de los lugares.
- **Mapa a pantalla completa** : muestra todo el mapa del mundo. También se puede acceder a este mapa pulsando el **botón F10**.

Nótese que para regresar a la pantalla original, puede volver a seleccionar el tipo de mapa ya mostrado.



Interfaz de gestión avanzada

En el minimapa y en la esquina inferior izquierda de la pantalla hay dos botones <+> que abren la interfaz de gestión avanzada.

Al accionar el botón de la esquina inferior izquierda se muestra todos los iconos ministeriales en la parte inferior de la pantalla, lo que le permite al jugador un acceso directo. Para regresar al modo de botón grande, vuelva a hacer clic sobre <+>.

La interfaz de gestión avanzada le permite desplegar el minimapa, que es muy práctico en fases de wargame. También le permite abrir los menús Gestión y Ejército.

- El *Modo de gestión*, en el cual se puede mostrar información sobre el país o región que haya seleccionado y realizar acciones contextuales



- ♦ El *Modo militar* (activado acudiendo a la pantalla *wargame*), que muestra las tropas del país o las regiones seleccionados. En este modo puede darles órdenes.



La interfaz de gestión avanzada incluye varios *frames*. El primero indica qué ha seleccionado. El segundo *frame* muestra qué incluye su selección (datos económicos o tropas militares). El tercer *frame* agrupa todas las acciones que puede llevar a cabo con esta selección.

En modo militar, las tropas de su selección están todas seleccionadas por defecto. Corresponden al halo naranja que rodea sus iconos en el segundo *frame*. Si se hace clic sobre el icono de "mover", todos se mueven al lugar seleccionado. Sin embargo, puede deseleccionar tropas haciendo clic sobre ellas. Estas tropas perderán entonces su halo naranja.

En modo militar, también hay disponibles dos tipos de pantalla: una "por grupo" y la otra "por tipo". Para cambiar de uno a otro, utilice el botón de la izquierda del *frame*. La pantalla "por tipo" muestra todas las unidades del mismo tipo y el mismo nivel (e.g. todos los tanques de nivel 3). La pantalla "por grupo" muestra las unidades agrupadas en una misma zona del mapa (e.g. un grupo de tanques en París y un grupo de tanques en Marsella).

Véase "Gestión de las fuerzas armadas" (más adelante) para más detalles sobre el manejo de las operaciones militares.

Iconos de tiempo

En el minimapa se muestra la hora actual, el mes y el año. A un lado, el tiempo pasa de acuerdo con la velocidad de juego que se haya seleccionado. Puede parar el juego, reemprenderlo, acelerarlo o saltar de un punto a otro del tiempo haciendo clic en diferentes iconos (en este orden): pausa, *play* (reproducción), avance rápido hacia la siguiente llamada, avance rápido de un día, avance rápido de una semana y avance rápido de un mes.

Los cálculos para toda una semana tienen lugar los martes y requieren que el programa haga grandes cálculos para simular la evolución de todas las variables de todos los países del mundo. Por lo tanto, la velocidad dependerá de la capacidad de su ordenador. Nótese que con la **barra de espacio** puede activar o desactivar el modo de pausa.

Su popularidad

Caritas sonrientes (smileys)

Con el paso del tiempo, podrá ver los efectos de sus acciones. Especialmente, será testigo del modo en que los ciudadanos valoran sus políticas, gracias a los *smileys* que van apareciendo en la zona central superior de la pantalla.

Cada día muestran en tiempo real la aprobación o desaprobación del pueblo respecto a varios temas, como la seguridad, la sanidad y la educación.

Una variación del 0% en la popularidad puede ir acompañada de *smileys*, ya que en última instancia los efectos positivos y negativos pueden compensarse y dar como resultado una suma neutra.

Tasa de popularidad

La popularidad que tenga es clave para una partida exitosa. Se muestra con números de gran tamaño junto a los *smileys*. Si hace clic sobre esa cifra, se abrirá una ventana que evalúa su programa político.

Es el número más importante del juego, ya que constituye un indicador en tiempo real de lo que el pueblo llano y las personalidades de su país piensan de usted. Si su puntuación se acerca demasiado al 0%, hay muchas posibilidades de que pierda la partida...

Su escritorio

Para acceder al escritorio, haga clic en su propia foto.

En la ventana principal de su escritorio se muestra la información más importante, su curva de popularidad y un registro de *smileys*.

En la parte inferior de la ventana se encuentran los iconos que le permiten acceder, respectivamente y de izquierda a derecha a: volver a la bienvenida al escritorio, puntuación detallada, agenda, menú del periódico, indicadores de los presupuestos de sus ministerios, gráficas de las principales variables, opciones de sonido del juego, partidas guardadas y la opción de salir del juego.

Excepto para las gráficas de las principales variables, hay atajos de teclado para todos los iconos. Los atajos son los **botones de F1 a F9** y se corresponden respectivamente con los iconos desplegados de izquierda a derecha.



Agenda

Como jefe de Estado, usted tendrá que programar reuniones con diferentes personalidades del país, hacer visitas, participar en diversos eventos y demás. Por lo tanto, su agenda le resultará gran utilidad.

Se pueden seleccionar varias partes de la agenda: El marcador de la esquina superior izquierda le lleva a la semana actual. Las flechas de debajo hacen girar las páginas. Los marcapáginas de la esquina inferior derecha le dan acceso a los diferentes meses del año. La X de la esquina superior derecha sirve para abandonar la agenda. La caja de "notas" está reservada para sus notas personales.

Para convocar una reunión, haga clic en una mitad de día que esté libre de compromisos. La ventana de selección de personalidades se abrirá con una lista de categorías. Elija la categoría de la personalidad con la que le gustaría reunirse.

En términos generales, una reunión dura medio día. No obstante, determinadas personas, como los jefes de Estado extranjeros o determinados eventos requieren más tiempo.

También puede acordar una reunión con una personalidad a partir de su ficha personal, haciendo clic en el icono de la agenda de la parte inferior.

Para cambiar de fecha o cancelar una reunión, basta hacer clic en la reunión que desee y cambiar la fecha o cancelarla con los botones de la ventana interactiva.

Cuando la reunión tiene lugar, la personalidad aparece junto a otras llamadas a la izquierda del menú principal. Pulse sobre ella con el ratón y se abrirá la ventana contextual de la reunión.

Menú del periódico

Este menú da acceso a los archivos de periódicos de toda la partida. Están organizados en orden cronológico.

Panel indicador

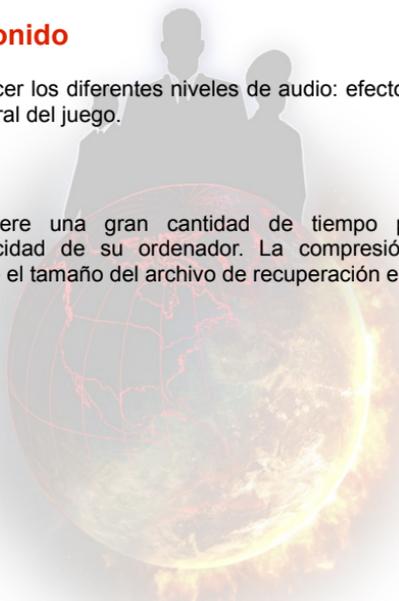
- ◆ Le permite observar, de un vistazo, las principales líneas de su política presupuestaria. En la parte superior puede observar la evolución de los ingresos gastos de su gobierno.
- ◆ Gráficas de las principales variables. Este panel le permite ver la evolución de algunos indicadores importantes de cualquier país.

Opciones de sonido

Puede establecer los diferentes niveles de audio: efectos de sonido, música, voces y el volumen general del juego.

Guardar

Guardar requiere una gran cantidad de tiempo para comprimir que dependerá de la capacidad de su ordenador. La compresión es absolutamente necesaria, ya que reduce el tamaño del archivo de recuperación en su ordenador.



Abandonar la partida

Haga clic en su foto para acceder a su escritorio y, a continuación, seleccione el botón de Salida de la esquina inferior derecha de la ventana. También puede salir en cualquier momento pulsando Escape.

Debe tener en cuenta que en ese momento se le propondrá la opción de enviar su puntuación a internet y añadir así su información a las clasificaciones de PARTIDA y de JUEGO, en la web del juego. Para registrar sus puntuaciones, necesitará un nombre de usuario y una contraseña. Si no tiene, el juego le dará la opción de crearse un usuario. Ese será su “apodo” o “nick” en internet.

Para guardar las puntuaciones de una PARTIDA en internet y aparecer en la clasificación de las partidas hay que jugar en modo realista, es decir, con todos los cursores de catástrofe, belicismo, terrorismo y disturbios en posición central. Las puntuaciones se registrarán independientemente del nivel de dificultad elegido. Si no estás en modo realista, sí que puedes registrar tus puntuaciones como JUGADOR (número de partidas jugadas, puntos de perfil, etc.).



ACCIONES EN LOS MINISTERIOS

Los siete botones de la parte inferior de la pantalla dan acceso a los diferentes ministerios. El octavo botón afecta a todos los grupos y personalidades del juego.

Al pasar el cursor sobre estos botones (o al hacer clic sobre ellos), aparecen submenús. Entonces puede seleccionar el tema que quiera.

De izquierda a derecha, los siete botones representan los temas siguientes: presupuesto y finanzas del gobierno, economía nacional (incluyendo energía y medio ambiente), policía y defensa, áreas sociales (incluyendo empleo, familia, sanidad, vivienda y transporte), cultura y educación (incluyendo investigación, medios de comunicación y deportes), todo lo relacionado con la política interior (incluyendo la gestión de las elecciones y su equipo ministerial), y política exterior (especialmente la relativa a todas las organizaciones internacionales, incluida la ONU).



Información ministerial en la esquina superior izquierda

La esquina superior izquierda de la hoja del ministerio es un área de información reservada para mostrar datos y estadísticas relativos al ministerio. Esta parte suele incluir:

- ◆ El presupuesto estimado del ministerio para el actual año de calendario y el presupuesto real del año anterior.
- ◆ La gráfica circular del presupuesto gubernamental, que destaca el presupuesto del ministerio implicado.
- ◆ La foto del ministro correspondiente.
- ◆ Una gráfica que ilustra el tema en cuestión. Hacer clic sobre la pequeña flecha mostrará una lista de datos estadísticos con los valores del año en curso y del año en que empezó la partida. Si un valor tiene un pequeño icono de diagrama al principio de la línea, hacer clic sobre éste hace que se abra una ventana con gráficas comparativas por tiempo y país.
- ◆ Otras personalidades del juego relacionadas con este campo. Pulsando el ratón sobre su imagen se puede acceder a su ficha y, por lo tanto, acordar una reunión con ellos con el icono de la agenda.

Indicadores de presupuesto de la zona superior

Los dos indicadores representan los presupuestos del ministerio y el gobierno. Al principio del juego, las agujas están en el centro. Posteriormente, se mueven hacia la zona roja o la zona verde, según sus ahorros y gastos. Debajo se indica el déficit (o superávit) ministerial y gubernamental.

Si hace clic sobre estos indicadores, pasará al panel indicador de los presupuestos ministeriales. Es el mismo panel al que puede acceder desde su escritorio.

IMPORTANTE

Hay que diferenciar entre el presupuesto anual y el presupuesto provisional para un año:

- ♦ el indicador de presupuesto de la zona superior corresponde al presupuesto estimado para los siguientes 12 meses. Cuando modifica los valores presupuestarios, los indicadores cambiarán de la forma correspondiente. Entonces se convertirán en valores presupuestarios provisionales. Ello posibilita evaluar las consecuencias de sus acciones sobre el presupuesto, sea cual sea el periodo del año.
- ♦ el presupuesto que se muestra a la izquierda es una estimación para el año anterior, hasta el 31 de diciembre.

Podrá encontrar los mismos datos en pantalla en el Ministerio de Finanzas, en el cual se muestran los ingresos y gastos totales para todo el presente año.

Gestión ministerial en la zona derecha

La partie droite de la fenêtre comprend les différentes actions que vous pouvez mener dans ce ministère. Elles sont réparties en plusieurs onglets.

Voici les types d'onglet que vous allez retrouver.

Presupuesto

Desde esta pestaña puede usted gestionar los recursos humanos y los salarios del funcionariado, si el ministerio es grande (en los sectores de la policía, la sanidad, la educación y las fuerzas armadas). También puede determinar el reparto del presupuesto ministerial entre varios sectores.

Cuando se modifica un valor, el ahorro o el gasto relacionado con este cambio aparece en la parte baja de la ventana. Para validar su elección, haga clic sobre el botón de <Confirmar>.

A cada tema puede asignarle varias "estrellas" de presupuesto. Cada estrella tiene un coste en términos financieros y de personal, lo que representa que cada estrella que se asigne o retire tendrá una consecuencia directa en el juego, ya sea en su presupuesto (ahorro o gasto), en el nivel de empleo (contratar o despedir) o en la opinión pública (popularidad).

Introducir un valor

Hay varias maneras de modificar un valor en un campo de introducción de datos: se puede hacer clic en los botones de "+" y "-"; se puede situar el cursor del ratón en el campo y usar la ruedecilla del ratón para incrementar o reducir el valor; y se puede hacer clic con el botón derecho en el campo de introducción de datos en el que se pretende situar el nuevo valor, la línea que hay debajo del cual representa el valor actual, a modo de referencia. También puede hacerse clic con el botón izquierdo sobre el campo de introducción de datos e introducir directamente el valor con el teclado.

Construcción

En esta pestaña puede construir varios edificios. Haga clic en uno de ellos, seleccione el número de ellos que quiera construir y la región en que deben construirse en la ventana que se abre. El coste y la duración de la construcción se muestran en ese momento.

Tras la confirmación, podrá observar que el número de la columna "objetivo" ha cambiado. A partir de este momento el número en la columna "actual" cambiará de acuerdo con la duración de la construcción, hasta que alcance el número que se estableció como objetivo.

También hay construcciones que se pueden situar directamente sobre el mapa. El rendimiento de algunas de ellas dependerá de su localización.

Estas construcciones primero figuran como "en construcción". Puede consultar el número de días que faltan para que estén terminadas pulsando sobre ellas con el ratón. También puede detener la construcción (no gastará más dinero en dicha construcción, pero el dinero ya gastado no le será reembolsado).

Legislación

Las acciones que se hacen mediante esta pestaña son proyectos de ley que deben ser aprobados en votación en el Parlamento antes de tener aplicación.

Cuando seleccione una de ellas, se abrirá una ventana con un valor a establecer o la propuesta de confirmar un valor. Una vez confirmado, su proyecto se enviará al Parlamento. Si vuelve a hacer clic sobre el proyecto de ley, que a partir de ese momento tendrá un icono del Parlamento, se abrirá una nueva ventana de información con la fecha de la votación y los votos estimados de cada uno de los partidos del Parlamento. Puede ver las posibilidades de éxito del proyecto de ley que se está votando. Aunque no parezca tener muchas posibilidades, siempre puede retirar el proyecto.

En los Estados Unidos y Alemania, Sus proyectos de ley deben votarse en ambas cámaras parlamentarias, la alta y la baja, para ser adoptadas. En estos dos países se muestran las votaciones en ambas cámaras.

En la parte inferior de la ventana de Legislación pueden aparecer los iconos siguientes:

-**Enlace de Wikipedia** : al hacer clic en este enlace, se cargará la página de la Wikipedia en su navegador, con la legislación seleccionada.

-**Aparición televisiva** : hacer clic sobre este icono significa que ha decidido hacer una aparición televisada para promover la aprobación de su proyecto de ley en el Parlamento o para reducir su impopularidad. Después de confirmar, aparecerán su rostro y un icono de TV en la zona de llamadas de la izquierda. Si hace clic sobre esa imagen se iniciará un flash de vídeo con su intervención. Su intervención será algo eficaz, pero no abuse de ellas, puesto que hacerlo podría dañar su credibilidad.

-**Referéndum** : si selecciona este icono, no será el Parlamento el que vote sobre la ley, sino el pueblo. No todas las leyes se pueden votar en referéndum. Debe tratarse de leyes de carácter social. Este icono solo puede aparecer si el país ha incluido el proceso de referéndum en su constitución. De no ser el caso, puede intentar que se vote mediante el panel de "Parlamento".

-**Reforma** : le permite combinar varias leyes para que se voten a la vez en el Parlamento. Estos proyectos de ley deben compartir un tema común para poder agruparse. Si hace clic en el icono "Reforma" abrirá un menú a través del cual puede crear una nueva reforma otorgándole una denominación o añadir un proyecto de ley a una reforma ya existente.

El octavo botón: personalidades y grupos

Hacer clic en el octavo botón le conducirá a un submenú con diferentes tipos de grupos (sindicatos, asociaciones...) y un último botón para las personalidades.

Los grupos

A la izquierda, la ventana de los grupos muestra los símbolos de todos los grupos del país en relación con el tema seleccionado. A la derecha están las acciones que pueden llevarse a cabo.

Algunas acciones requieren que seleccione primero una acción (por ejemplo, bloquear un sindicato) y después seleccionar en la zona izquierda el grupo afectado.

El botón de las personalidades

Este botón abre el panel de las categorías de personalidades, que le permite acceder a todas las fichas de personaje del juego.



Cada personalidad o personaje cuenta con algunas variables que son específicas de él o ella y que determinan su psicología y comportamiento. Estas variables incluyen la edad, la tendencia política, el carisma, el ámbito o redes de influencia y el nivel de protección. Estas características pueden ser desenmascaradas lanzando investigaciones mediante los servicios secretos.

Estas investigaciones se llevan a cabo al azar a principio de la partida. En el modo de "personalidad estática", las personalidades no cambian entre una partida y otra. En modo de "personaje al azar", se recalculan en cada nueva partida.

Fichas de las personalidades

A parte del logotipo del grupo y la bandera, en la ficha de cada personalidad pueden aparecer diferentes símbolos: la Asamblea Nacional si se trata de un miembro del Parlamento; una medalla si le ha otorgado una; una cama de hospital si esta persona está enferma; una puerta si la persona está en la cárcel; un corazón si es amante de usted; una urna si se trata de un candidato en las elecciones, una grabadora si ha lanzado usted una investigación sobre esta persona; o un fichero si usted tiene información sobre esta persona gracias a los servicios secretos.

REACCIONES A SUS ACCIONES

Llamadas en la zona izquierda

La pantalla izquierda está reservada para llamadas de personalidades nacionales o internacionales que desean compartir con usted sus observaciones y consejos o que tienen una reunión con usted.

Con el tiempo, es posible que se acumulen varias llamadas si hay muchas personas esperando.

Llamada clásica

Hay muchos tipos de llamadas tipo "memorándum" que consisten en mensajes escritos que deja su interlocutor, así como otras de tipo "directo" que consisten en que su interlocutor se dirige directamente a usted.

Cada llamada aparece en la esquina inferior izquierda, se formula del mismo modo e incluye:

- ♦ una foto de su interlocutor (su cara)
- ♦ la bandera de su interlocutor
- ♦ el logotipo del grupo u organización del interlocutor, si los hubiera
- ♦ la información de la llamada a la derecha de la foto: nombre de la personalidad, cargo, y fecha y título de la llamada.

A parte de las llamadas básicas, las llamadas se pueden destruir sin abrirse haciendo clic en su X. Las llamadas tienen una vida limitada. Si no las lee, desaparecerán al cabo de algunos días.

Al hacer clic sobre la foto de cada personaje se abre una ventana de llamada.

Algunas llamadas son preguntas que le dirige su interlocutor. Tendrá que responder haciendo clic en <Aceptar> o <Rechazar>.

Si hace clic en la X de la esquina superior derecha de la ventana, no se borrará, pero será devuelta a la lista de la izquierda. Para hacer que una llamada

desaparezca definitivamente, haga clic en el botón <OK> (o en el botón de <Aceptar> o <Rechazar>).

Si hay una llamada "directa", verá unos subtítulos mostrando lo que su interlocutor le está diciendo. Puede ocultarlos o volverlos a mostrar haciendo clic sobre la flecha que está encima o a la derecha de los subtítulos. Puede regresar a los subtítulos pulsando con el ratón sobre los botones de arriba/abajo de la derecha de los subtítulos. Finalmente, puede volver a reproducir el mensaje de su interlocutor pulsando sobre el botón "Reproducir" situado a la derecha de su cara.

Reuniones

Todas las reuniones que ha convenido están apuntadas en su agenda.

Las solicitudes de reunión pueden hacerse mediante el icono de la agenda en la esquina de la foto.

Cuando abre una reunión, su interlocutor aparece en una caja de diálogo.

Puede cerrar una reunión en curso con la X de la esquina superior derecha. Ello no pone fin a la reunión; puede regresar a ella volviendo a hacer clic sobre la llamada o solicitud de reunión. Para poner fin a una reunión, haga clic sobre el botón de "finalizar la reunión".

Según el personaje seleccionado, las propuestas de la caja de diálogo varían. Por ejemplo, puede negociar con un sindicato, proponer un cargo ministerial a una personalidad muy conocida, exhortar al Parlamento a votar a favor de una propuesta de ley y proponer contratos estratégicos con un jefe de Estado, entre otras cosas. Las reuniones son un complemento importante de su política.

Cumbres de organizaciones internacionales

En el caso de estas llamadas, las fotos de las personalidades no aparecen en el *frame*, sino que se muestra el logotipo de la organización (ONU, Unión Europea, G8, G20...). Al hacer clic sobre el logotipo, aparece una ventana específica para la cumbre.

Apariciones televisadas

Se trata de las apariciones que usted ha decidido hacer, pero también las de otros jefes de Estado de importancia "mundial". Se distinguen por sus pequeños iconos de TV. Puede cerrar los vídeos flash de televisión pulsando en el botón <power> de la televisión.

Panel de llamadas pendientes

Cuando hay tantas llamadas que no pueden mostrarse todas en la parte izquierda de la pantalla, aparece un pequeño icono. Este icono le llevará a un panel que enumera todas las llamadas pendientes.

Para cada llamada, el panel le permite ver: el interlocutor pertinente, el tema objeto de la llamada y la fecha de recepción. Puede hacer que aparezcan en pantalla con solo pulsar sobre ellos con el ratón, o borrarlos pulsando sobre la X roja de la primera columna. También puede clasificarlas por columnas haciendo clic sobre el encabezamiento de las columnas.

Teleimpresora

A la derecha se encuentra la teleimpresora en que van mostrándose eventos mundiales importantes, como:

- disturbios en el país: protestas, huelgas, sentadas, confrontaciones
- conflictos entre países
- desastres: terremotos, inundaciones, hambrunas, etc.
- acciones terroristas: ataques, toma de rehenes

Hacer clic sobre estos eventos hace que se abra una ventana descriptiva que sugiere algunas acciones, como "negociar con un sindicato que inició una huelga" o "proporcionar apoyo militar a un país en guerra".

Si hace clic en el símbolo en forma de planeta que hay en la ventana, el mapa se posicionará sobre el lugar del acontecimiento.

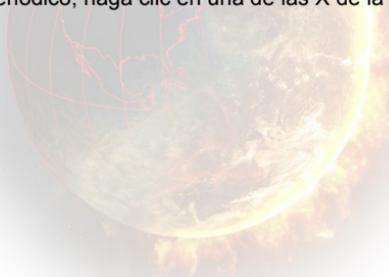
Periódico

La información del periódico es clave para darse cuenta de cómo funciona el mundo y cómo reacciona la gente ante sus políticas. Se trata de una herramienta importante que puede guiarle en sus acciones.

El periódico es un semanario que se publica cada lunes. Cuando se publica, aparece en la parte derecha de la pantalla, en la teleimpresora. Basta con pulsar sobre él con el ratón para leerlo. Entonces el juego se pausa y tiene todo el tiempo del mundo para leerlo.

Para pasar las páginas del periódico, haga clic en las flechas de abajo a la izquierda y abajo a la derecha. Se puede acceder directamente a las noticias nacionales e internacionales pulsando con el ratón sobre los títulos que están en la parte baja de la página. Para ampliar un artículo con un *zoom*, haga clic sobre él; para volver a la vista normal, vuelva a hacer clic. Si pulsa con el ratón sobre la fecha o el número del periódico, puede abrir el menú del periódico y leer ediciones anteriores. A este menú también se puede acceder desde el escritorio. Cualquier foto de un personaje que tenga el periódico puede seleccionarse para que se abra una ficha sobre esta persona.

Para dejar el periódico, haga clic en una de las X de la esquinas de éste.



Iconos contextuales en el mapa

En el mapa pueden aparecer varios tipos de iconos.

Los iconos de "Disturbios dentro del territorio" siempre están asociados con una ciudad y aparecen junto a una. Si hay mucho malestar en una ciudad, el icono cambiará de símbolos cada vez. Haciendo clic sobre éste se muestran todos los símbolos haga clic en el que desee abrir.

Los iconos de "Desastre" muestran dónde ha tenido lugar un desastre, así como los botones de acción que le permiten enviar dinero.

Los iconos de "Conflicto" muestran que existe una tensión entre dos países, que puede ir de una amenaza fronteriza básica a una guerra total. Si hace clic sobre los iconos, usted puede tomar una postura sobre este conflicto. A veces se trata de un conflicto secundario, la consecuencia de un conflicto principal. En este caso, se le pedirá que adopte una postura sobre el conflicto principal.

Los iconos de "Terrorismo" indican que un grupo terrorista está asolando la región. Puede pulsar sobre éstos con el ratón para obtener más información.

Teléfono

En ocasiones, su jefe de Estado le llamará por teléfono a propósito de acontecimientos que suelen ser graves y que en ocasiones resultarán fatales para usted.

GESTIÓN DE LAS FUERZAS ARMADAS

Al principio, en la ventana de "operaciones militares" del menú de las fuerzas armadas, figura todo un conjunto de acciones que le permitirán llevar a cabo operaciones sin tener que gestionarlas directamente en el campo de batalla. Por consiguiente, puede decidir atacar un país y que su jefe de las fuerzas armadas se preocupe solamente de las maniobras militares a realizar. En esta situación, se dará prioridad a sus órdenes, como por ejemplo un bombardeo, en función de las decisiones de su jefe de las fuerzas armadas.

Los diferentes tipos de unidades

Al inicio del juego, están estacionadas en sus respectivas bases terrestres, aéreas, navales, correspondientes a su tipo de unidad.

Hay diversos tipos de unidades:

- ◆ 3 tipos de unidades terrestres: jeeps, tanques y lanzamisiles
- ◆ 3 tipos de unidades aéreas: cazarreactores, helicópteros y comandos helitransportados
- ◆ 4 tipos de unidades navales: portaaviones, submarinos nucleares, submarinos convencionales y cruceros

Cada uno de estos tipos va acompañado de 5 niveles de calidad, representados por estrellas; las 5 estrellas representan el nivel máximo de calidad.

[Regreso a la Tabla de Contenidos](#)

Gestión de tropas sobre el mapa

En el interfaz de gestión "simple", para dar órdenes a una unidad del mapa hay que hacer clic sobre ésta. Si se trata de una base, seleccione la base y señale el tipo de unidad que quiera. Se abre un menú de Comando. Para cerrarlo, presione el botón Escape o pulse con el ratón sobre un área vacía del mapa.

Con la interfaz de gestión avanzada, hacer clic sobre un país, una región o una base mostrará las tropas disponibles. Las acciones disponibles para seleccionar aparecen en la tercera parte de la interfaz de gestión avanzada.

Si desea pasar a modo "Activo multiorden" y no está en este por defecto, seleccione el último icono del menú de órdenes para unidades.

En el modo "Activo multiorden" puede encadenar órdenes para sus unidades. Sus diferentes trayectorias se mostrarán en el mapa. En este modo, las unidades no esperarán hasta el final de la lista de órdenes para actuar, sino que efectuarán inmediatamente la primera orden seleccionada. Para salir del modo multiorden y confirmar la serie de órdenes, haga clic en el último icono del menú de órdenes o haga clic en el botón derecho del ratón sin mover el ratón o pulsar la tecla <Escape>.

Las diferentes órdenes



- ♦ **Mover:** una vez seleccionada su orden, aparece una flecha con instrucciones sobre la distancia y el icono de la orden. A continuación, seleccione el destino deseado y la unidad se moverá. La flecha es roja si el movimiento no es posible (por ejemplo, mover un barco a través de la tierra). Puede cancelar la acción presionando sobre Escape. Tenga en cuenta que las unidades terrestres puede cruzar los mares en barcasas.
- ♦ **Atacar:** al igual que con la orden de movimiento, aparece una flecha, pero en este caso tendrá que seleccionar el objetivo. No puede atacar por sí mismo. El programa lo consideraría un movimiento simple. En modo "Ataque", una unidad de tierra se detendrá para atacar a un enemigo en su camino. En la interfaz de gestión avanzada puede seleccionar una región a la que atacar. Entonces, sus tropas intentarán capturar todas las plazas de la región.
- ♦ **Parar:** parar la unidad allí donde está.
- **Regresar a la base:** la unidad regresa a su base origina

- ◆ **Puesto:** cambiar la base de origen de la unidad. Entonces, la unidad se dirige a esta base sobre un carguero. Por lo tanto, es intocable y puede cruzar todos los territorios. Sin embargo, no puede darle órdenes hasta que llegue a su destino.
- ◆ **Lanzar un misil:** primero, hay que seleccionar un tipo de misil (convencional, químico o nuclear). Los dos últimos necesitan de procedimientos preliminares de autorización. Los misiles atómicos dependen de la tecnología de que usted disponga (también puede intentar comprarlos) y están contados. El número disponible está indicado abajo, en su caja. Una vez seleccionado el misil, haga clic sobre el objetivo.
- ◆ **Bombardeo:** mismo funcionamiento que "Lanzar un misil", excepto en que la unidad sigue combatiendo hasta la destrucción total del objetivo.
- ◆ **Dividir un grupo:** con los botones "+" y "-" que rodean el número de unidades, puede seleccionar el número exacto de unidades que ejecutarán una orden determinada. También puede utilizar, a modo de campo de introducción de datos, la ruedecilla del ratón o el botón derecho para especificar el número. Cuando selecciona la orden, será efectiva solamente para el grupo especificado. Si se trata d un movimiento del grupo, el grupo se dividirá entre dos. Por defecto, el número de unidades seleccionado es el número total de unidades. Por lo tanto, no se divide el grupo.
- ◆ Para fusionar las dos unidades, haga clic sobre una de ellas y póngala sobre la otra.
- **Ataque de comando helitransportado:** un comando helitransportado no es visible para el enemigo hasta que haya atacado a su objetivo. Una vez completado el ataque, el comando se irá automáticamente en su helicóptero y vuelven a la base. Entonces serán visibles y podrán ser destruidos. Un comando puede dañar gravemente al enemigo, pero a menudo pierde a muchos hombres durante sus *raids*.
- **Cámara 3D:** si hace clic sobre una unidad sobre el mapa, encontrará un icono de una cámara en su menú, que sirve para pasar el modo de vista en 3D. Esta vista se origina encima de la unidad seleccionada y se mueve con este. Puede cambiar de una unidad a otra haciendo clic en la unidad deseada cuando la vea. Para volver al mapa normal, haga clic en el icono de la cámara de la parte inferior. Esta vista funciona tanto con unidades militares como civiles (aviones, trenes, barcos).

Órdenes comunes a varias unidades

Para emitir órdenes comunes a varias unidades móviles: seleccione un *frame* en el mapa manteniendo presionado el botón derecho del ratón. Cuando suelte el botón, aparecerán las flechas de movimiento. Todas las unidades presentes en el campo que abarca el *frame* estarán sujetas a la orden de ataque-movimiento que decida seleccionando el objetivo. El número y los tipos de unidades implicadas se muestran en pequeños cuadros.

También puede dar una orden común a varias unidades móviles o a unidades estacionadas en sus bases. Para hacerlo, trace un *frame* con el ratón manteniendo apretados el botón izquierdo y la tecla CTRL. El *frame* debería incluir todas las unidades que quiere seleccionar. Una vez trazado el *frame*, deje de pulsar al botón del ratón y el de CTRL. A continuación, seleccione el objetivo común como destino de movimiento o ataque.

En la interfaz de gestión avanzada, puede dar órdenes a varias unidades por defecto, incluidas unidades que no están cerca las unas de las otras, pulsando CTRL cada vez.

El modo multiorden también funciona con varias unidades seleccionadas.

Pantalla wargame

Se puede acceder al mapa en modo Wargame haciendo clic en el icono del tanque de la parte baja del minimapa, o con el botón derecho sobre el mapa seleccionando la pantalla mapa o presionando el **botón F9**.

En cada una de estas unidades, se muestra la bandera de la unidad pertinente, así como un indicador de su potencia. Nótese que los indicadores de potencia de las bases militares extranjeras solo aparecen al luchar contra ellas o si entran en el perímetro de acción de uno de sus satélites (véase, más adelante, el apartado "Satélites y centros de comunicaciones").

Si presiona la ruedecilla del ratón, el zoom del mapa se posiciona en el primer nivel de los iconos 2D. Ello es especialmente útil para la confrontación armada, ya que con este nivel de zoom se pueden visualizar en el mapa todas las unidades militares.

Reglas básicas del conflicto

Para tomar una ciudad, a ésta no deben quedarle defensores y una de las unidades del ejército invasor debe ocuparla hasta que esté rodeada. Tenga en cuenta que no se puede tomar una unidad con un comando, porque un comando siempre vuelve a su base después de su misión.

Para tomar una región, su ejército debe ocupar la mayoría de edificios y ciudades de dicha región.

Si usted toma la capital de su enemigo, el conflicto cesa y el enemigo se rinde. En ese momento, le enviarán un tratado de paz que le propondrá que se anexe o colonice el país, o bien que se retire y se organicen elecciones libres.

Puede tomar todas las ciudades de un país para conseguir un tratado de paz.

Siempre es posible proponer un tratado de paz durante un conflicto acudiendo al menú "Diplomacia", en la pestaña "Tratado".

Satélites y centros de comunicación

En tiempos de guerra también se utilizarán otras unidades.

- ◆ Centros de comunicaciones: cuando el jugador activa su radar, detectan submarinos extranjeros.
- ◆ Una vez activados los satélites, puede ver las unidades encontradas en bases extranjeras. Usted puede mover libremente los satélites sobre el mapa.

GESTIÓN DE LA ECONOMÍA

Contratos económicos

Usted puede proponer contratos económicos ya sea durante una reunión con un jefe de Estado o en una con los ministerios económicos (segundo botón). Con los ministerios, seleccione el botón del sector implicado por el contrato agricultura, industria, servicios o energía. A continuación, haga clic en la pestaña de Contratos, que le permitirá elaborar o consultar contratos o cancelar contratos ya existentes.

Cuando se pulsa con el ratón sobre "Nuevo contrato", se abre un contrato en blanco. A la izquierda del contrato, seleccione el país con el que le gustaría negociar y, a continuación, el tipo de transacción y el producto, para después establecer el precio, el volumen y la duración del contrato. Durante una reunión, usted recibirá una respuesta inmediata a su propuesta. Si no, podría tardar varios días y podría haber una contrapropuesta. A usted le corresponde aceptarla o renegociarla.

En ocasiones, los jefes de Estado acudirán en persona a proponerle contratos económicos.



Mejorar la economía

Hay cerca de cien sectores económicos que pueden dividirse entre cuatro grandes áreas: agricultura, industria, servicios y energía.

Usted puede ayudar a un sector concreto subvencionándolo. Ello favorece la inversión. Asimismo, puede eximirlo de pagar impuestos, lo que favorece el empleo. Subvencionar un sector que todavía no se encuentra operativo en su país puede ayudar a que despegue.

Los contratos le permiten contribuir al incremento de su PNB (producto nacional bruto), aunque este ya se encuentre en una relativa buena forma —si elige un buen socio económico y firma contratos muy favorables respecto a los precios de mercado. Estos contratos afectarán a los beneficios de los sectores implicados y fomentarán el crecimiento. Dependiendo del sector, habrá un impacto en términos de empleo e impuestos a empresas. Puede consultar una evaluación de su contrato volviéndolo a abrir una vez se ha firmado.

También puede declarar embargos o imponer aranceles a grandes países exportadores, por razones políticas o económicas. Sin embargo, dese cuenta de que su país podría formar parte de una organización internacional que le exige respetar determinados principios. Por ejemplo, la OIT (Organización Internacional del Trabajo) condena los embargos entre los miembros de la organización.

Puede usted imponer la reducción del precio de un producto, especialmente en caso de alimentos, para impulsar el poder adquisitivo, pero esta reducción de precio la tendrá que sufragar el Estado. Finalmente, puede nacionalizar total o parcialmente un sector de actividad. Al nacionalizar un sector, el Estado debe adquirir sus acciones, y los beneficios o pérdidas del sector se incluirán en la contabilidad del Estado. Si privatiza un sector, la recaudación por la venta de acciones se añadirá inmediatamente a los ingresos.

Supervisar su economía

En los menús de Agricultura, Industria, Servicios y Energía, tiene usted acceso a la "Información mundial", a la "Información sobre Agricultura/Industria/Servicios/Energía" y a la "Información sobre el sector".

La "Información mundial" le muestra lo que cada país produce, consume, importa y exporta (y a qué precio medio), para cada sector seleccionado. De esta manera, puede llegar a saber qué países compran mucho en el extranjero, a qué precio venden y qué oferta les podría resultar atractiva, etc. Puede seleccionar el tipo de datos mostrados (porcentaje o volumen) y ordenar la tabla haciendo clic en el encabezamiento que desee. También puede hacer clic en cualquier línea para abrir su ficha de descripción.

La "Información sobre Agricultura/Industria/Servicios/Energía" muestra todos los sectores del campo seleccionado en su país: su contribución al PNB, los impuestos de las empresas, los trabajos que generan, su balanza comercial (la diferencia entre exportaciones e importaciones, de modo que una balanza positiva significa que se exporta más de lo que se importa), el precio medio de compra y el precio medio de venta. También puede seleccionar otro país y consultar esta misma información sobre sus sectores.

"Información del sector" muestra todos los elementos necesarios para fabricar el producto de este sector.

Energía: producción y recursos

Usted cuenta con varios tipos de energía a su disposición: fósil, solar, térmica, nuclear y otros tipos de electricidad. Para producir energía, puede construir centrales con la pestaña "Construcción" del menú de Energía. Por supuesto, la mayoría de estas centrales necesitan recursos para funcionar. También puede buscar recursos en su territorio o comprar energía en el extranjero.

Algunas centrales de producción y recuperación deben colocarse en el mapa. Su localización podría ser un factor determinante para su productividad, por ejemplo cuando se trata de pozos de petróleo y centrales eólicas. En este caso, al seleccionar la localización de una fábrica aparece un indicador de la calidad de la tierra.

Finalmente, puede construir un oleoducto o gasoducto si dispone de pozos de petróleo o gas. Ello le permitirá distribuir sus recursos a otros países después de obtener la aprobación de estos para su construcción y de firmar contratos muy rentables con ellos.

El mercado negro

A través del menú de "Fuerzas armadas", se puede contactar con el mercado negro para conseguir material militar realmente caro, pero de un modo estrictamente secreto. También puede seleccionar el mercado negro cuando crea un nuevo contrato de material militar.

RELACIONES INTERNACIONALES

Acuerdos estratégicos

Puede proponer un acuerdo estratégico durante una reunión con un jefe de Estado o a través del menú de Política internacional.

En el segundo caso, abra la ventana de Diplomacia y seleccione la pestaña de Alianzas. Entonces se muestra la lista de todos los países. Para cada uno de los países, puede ver qué tipo de alianza se ha establecido y los derechos que se han acordado. Para crear un acuerdo o modificar uno existente, haga clic en el país implicado y se abrirá el documento. En cuanto a los contratos económicos, la respuesta tardará algunos días en llegar, y dependerá en gran medida en las relaciones que tenga con dicho país.

La parte izquierda del acuerdo muestra los dos países implicados, mientras que la parte derecha muestra los detalles del acuerdo —el tipo de alianza, los derechos militares de paso (tanto por su país como por el otro) y el número de bases militares que se pueden establecer. Como en el caso de un contrato económico, puede aceptarlo, rechazarlo o modificar los términos del contrato.

En ocasiones los jefes de Estado acudirán a proponerle contratos económicos en persona.

Servicio secreto

El servicio secreto cuenta con medios extremadamente variados y efectivos.

Usted puede ser el juez: investigación de personalidades y revelación de escándalos, robo en la sede de un partido político, infiltración en grupos terroristas (para luchar contra ellos o ayudarles...), asesinatos, manipulación de elecciones, gestión de redes en el exterior, agentes *top secret*...

En lo que respecta a las redes en el extranjero, usted puede especificar el objetivo de la red infiltración en grupos políticos, topes, sabotaje...

De esta manera, puede espiar a un jefe de Estado y desvelar escándalos que le comprometan, hacerle chantaje o explotar esta información en la ONU.

También puede interferir en los asuntos nacionales de otro país y financiar a partidos políticos, sindicatos y grupos terroristas de éste...

No obstante, todo esto debe gestionarse con cuidado, porque un escándalo podría desencadenarse en cualquier momento si usted no cuenta con unos medios que se correspondan con sus ambiciones.

Organizaciones internacionales

Para acceder a las organizaciones internacionales, abra el menú de Política internacional. Desde ahí, puede seleccionar la ONU u otra organización, forma parte de ellas o no.

Algunas organizaciones cuentan con acciones específicas. En la ONU, por ejemplo, puede empezar votando una resolución contra un país si muestras pruebas de su mal comportamiento, proporcionadas por su servicio secreto.

También puede crear su propia organización internacional mediante el menú "Nuevas organizaciones". Se pueden crear cuatro tipos de organización: mercado económico, unión monetaria, unión de países productores y alianza estratégica. El éxito de la organización, que le dará popularidad a usted, depende del presupuesto que decida dedicarle, así como de otros factores.

Alineación entre países

Puede contar con aliados económicos y militares. Los aliados económicos le otorgarán prioridad a su país y le darán más facilidades a la hora de negociar los precios de los contratos. Los aliados militares pueden prometer que acudirán a defenderle en caso de ataque y también permitirle cruzar su territorio y establecer bases dentro de sus fronteras.

Puede emplear varios medios para modificar dichas alineaciones:

- ◆ Contratos económicos
- ◆ Acuerdos estratégicos
- ◆ Donaciones financieras
- ◆ Ayuda en caso de desastre
- ◆ Ayuda en caso de guerra
- ◆ Otros

PERSONALIZAR Y GUARDAR UNA PARTIDA

Elegir un *kit*

Se puede acceder al icono de personalización desde el menú de bienvenida de “Simulación mundial”.

El primer menú del *kit* le permite elegir un *kit* con el que gestionar los *kits* (crearlos, modificarlos o exportarlos/importarlos en formato .cus).

Crear/modificar un *kit*

Para modificar un *kit*, haga clic en “modificar” y selecciónelo.
Para crear un *kit*, primero debe ponerle nombre.

La personalización puede aplicarse a los personajes y los grupos. Una ventana le permite elegir entre ambos.

Kit de personaje

La "Selección de categorías de personaje" constituye el menú de bienvenida de los personajes y divide las personalidades del juego entre varias categorías. Una vez elegida una categoría, puede seleccionar un personaje. Con la celda superior, puede seleccionar el país, mientras que con la barra deslizante de la derecha se selecciona un personaje.

Para modificar un personaje, se modificará su identidad y su rostro. Los cambios de identidad afectan a nombre y apellido y, en ocasiones, al sexo y la fecha de nacimiento del personaje.

En cuanto al rostro, puede sustituirlo por una foto de su elección que previamente haya guardado en formato .jpg (preferiblemente con 256x256 o 128x128 píxeles) y preferiblemente en el directorio "Mis documentos\Masters of the World\custom\photo" en Windows XP, y "Documentos\Masters of the World\custom\photo" en Windows Vista y Windows 7 y 8.

Para cambiar el rostro por una foto, haga clic en el botón <Foto> y, a continuación seleccione el archivo .jpg que desee: entonces la nueva foto aparecerá en pantalla.

También puede modificar directamente los ajustes del rostro 3D (ropa, color de pelo y peinado, etnia, complementos) pulsando los botones <+> y <->.

Kit de grupo

La modificación de un grupo funciona bajo los mismos principios que la modificación de un personaje, salvo por el hecho de que no hay menú de categorías.

Elija un país haciendo clic en la bandera de la izquierda (si tecldea la primera letra del país, puede acceder a éste más rápido) y seleccione el tipo de grupo en la esquina superior derecha. Para cambiar el logotipo del grupo, debe guardarlo en formato .jpg y copiado en el directorio "Mis documentos\Masters of the World\custom\photo" en Windows XP, y "Documentos\Masters of the World\custom\photo" en Windows Vista y Windows 7 y 8.

Exportar e importar un archivo CSV

Definiciones

Un *kit* de personalización es un archivo .CUS con datos sobre todos los personajes y grupos de todos los países del juego, diseñado para ser cargado antes del inicio de una partida mediante el menú de "Personalización del juego".

Un archivo .CSV es un archivo de datos relativo a todos los grupos y personalidades de un solo país, que puede ser leído y completado con facilidad mediante *software* de hoja de cálculo y que está diseñado para que se integre en un *kit* de personalización.

El empleo de un archivo .CSV hace posible crear *kits* de personalización rápida y fácilmente.

Cómo proceder

En el menú de Personalización del menú de opciones, se encuentra el botón "Exportar una plantilla CSV". Si se hace clic en el botón, se mostrará una lista de países. Haga clic sobre uno de ellos y, a continuación, haga clic sobre <OK>. Entonces tendrá que ponerle un nombre al archivo .CSV que será creado.

Ahora dispone de un archivo .CSV en la carpeta "Custom" (en "Mis documentos/Masters of the World /Profile"), que contiene una lista de los grupos y personajes del país que ha seleccionado. Para hacer una modificación sencilla, seleccione el archivo, seleccione "abrir con..." con el botón derecho y elija Excel o Scalc (de OpenOffice).

Si usa Scalc, debe especificar las opciones de importación (ventana de "Import Option"/"Opciones de importación"). Una vez ahí, seleccione la caja "Semicolon"/"Punto y coma" y deseccione la caja "Comma"/"Coma". A continuación, haga clic en <OK>.

¿Qué incluye esta ficha?

Para un grupo:

Columna A: descripción (no modificable)

Columna B: nombre del grupo

Columna B: abreviatura del grupo

Columna B: nombre y foto del grupo. Este es el nombre de la foto (foto jpg, preferiblemente 256*256). Las imágenes deberían situarse en el directorio custom/logo. Las otras columnas no deberían ser modificadas.

Para un personaje:

Columna A: descripción (no modificable)

Columna B: nombre del personaje

Columna C: apellido del personaje

Columna D: nombre de la cara. Puede ser el nombre de la foto (.jpg) o de la cara 3D (.fg)

Columna E: sexo del personaje (M o F)

Columna F: fecha de nacimiento (formato dd/mm/aaaa). Asegúrese de que esta columna se muestra en este formato y no en formato dd/mm/aa.

No se recomienda modificar las demás columnas.

Haga las modificaciones que desee y guarde el resultado.

Cómo aplicar sus modificaciones

Regrese al menú de "Personalización" y, a continuación, seleccione "Crear un nuevo *kit*" o "Modificar un *kit*". Una vez creado o seleccionado un *kit*, haga clic en el botón "Importar un archivo CSV" y después seleccione el archivo CSV que ha modificado anteriormente. Al hacerlo, se modificará el *kit* e incluirá el archivo CSV seleccionado.

Conviene saber...

Se pueden importar varios archivos CSV en un mismo *kit*.

Si un mismo grupo o personaje se modifica en varios archivos CSV que importa en un *kit*, los cambios aplicados serán los del último archivo importado.

También puede crear o modificar un *kit* con una interfaz estándar y exportarlo en formato CSV con el botón de "Exportar este *kit* a formato CSV". El archivo creado también se guarda en el directorio "custom".



CONSEJOS

El Profesor

En el nivel de principiante, recibirá la ayuda de un profesor de geopolítica. Cuando el icono correspondiente se ilumina, significa que tiene un nuevo consejo para usted. Haga clic en el icono y le dará el consejo, que se mostrará en el menú del Profesor. Puede acceder a este haciendo clic en el pequeño icono que está junto al Profesor. El Profesor nunca le dará un mismo consejo dos veces. Los consejos del Profesor pueden estar relacionados con el contexto de los acontecimientos de la partida o pueden consistir en pistas diversas que no tengas relación con su situación actual.

Lo esencial: presupuesto y popularidad

Los indicadores sobre el presupuesto nacional y las tasas de popularidad son dos de los valores más importantes del juego. Si uno de los dos es muy deficiente, es muy probable que no tarde en ser derrotado.

Presupuesto

La información detallada sobre el presupuesto nacional puede observarse en las Finanzas, accesibles a través del primer botón.

Hay ingresos y gastos. Puede jugar con las dos líneas para tratar de ahorrar un poco.

Si gasta mucho, el déficit se agravará y el indicador del presupuesto nacional se moverá hacia la zona roja. Un déficit demasiado profundo es perjudicial para las finanzas nacionales, que a consecuencia de este deben pagar una suma cada año para devolver la deuda. Si el indicador entra en la zona roja, se corre el riesgo de que el gobierno nacional entre en bancarrota.

Popularidad

La mitad de la popularidad "pura", es decir, aparte del programa político, refleja la opinión de la gente. La otra mitad consiste en la opinión de todos los grupos y

personajes importantes que conforman el país y que influyen en la población a varios niveles.

En cualquier momento, puede encargar encuestas de opinión mediante la pestaña de Comunicación a la que se accede por el botón de Política Nacional del submenú del jefe de Estado. Existen tres tipos de encuesta con diferentes niveles de precisión y de duración. La encuesta más precisa da una visión detallada de los resultados electorales, si es que van a tener lugar unas elecciones.

Elecciones

Procedimiento

Las elecciones presidenciales tienen lugar en varias fases.

Todas las elecciones descritas se encuentran en el submenú de Elecciones, al que se accede mediante el botón de Política Nacional.

- ◆ Primarias: No le atañen si no se presenta usted. Durante este periodo, en cada partido se declaran los respectivos candidatos.
- ◆ Programa político: Durante la campaña, puede establecer su programa, que puede incluir varios compromisos cuantitativos. Si resulta elegido, el pueblo recordará su campaña electoral y le castigará si se aleja de sus compromisos.
- ◆ Mitín: Durante la campaña, también puede celebrar mítines en las ciudades que elija. Le permitirán mejorar su imagen en las regiones de las ciudades seleccionadas y cambiar la opinión de los votantes en la zona. Para ser efectivos, deben estar separados en el tiempo, o no tendrán impacto.
- ◆ Fraude electoral: Si lo desea, puede hacer trampas. Hay tres posibilidades: destrucción de papeletas, doble censo de votantes y votos de personas fallecidas. Estas acciones influirán en el resultado final pero, evidentemente, implican riesgos, ya que pueden ser descubiertos y desencadenar escándalos. Los riesgos se evalúan en función de la efectividad de sus servicios secretos.
- ◆ Encuesta: A lo largo de la campaña, hay encuestas periódicas que se muestran en el lado izquierdo de la ventana de Elecciones.
- ◆ Resultados: El resultado final le será comunicado por teléfono por el jefe del gabinete.

Cálculo de votos

Los votos se calculan del modo siguiente :

- ◆ Cada personaje importante de su país elige el candidato o candidata que prefiere en función de sus afinidades.
- ◆ Cuando el personaje vota, su voto refleja toda o parte de la gente sobre la que tiene influencia. Ello va principalmente en función de la popularidad del personaje, su papel en la sociedad, su carisma y el del grupo que dirige (el líder de un partido político tendrá más influencia que un gran modisto), y su compromiso político. Por consiguiente, en el juego tendrá que convencer a todas las personalidades que pueda.
- ◆ El pueblo se pronuncia sobre cada uno de los candidatos.
- ◆ El resultado final de cada candidato dependerá en un cincuenta por ciento de los votos recibidos de parte de los personajes y en un cincuenta por ciento del voto del pueblo.
- ◆ Después de que todas las personas hayan votado, todos los resultados finales de los candidatos se compararán, lo que determinará los porcentajes obtenidos por cada uno de ellos.

Parlamento y legislación

Procedimiento

Cuando una ley es presentada en el Parlamento, los diferentes partidos políticos se posicionan al respecto en función de varios elementos, como: el alineamiento del grupo respecto a la ley, la importancia de la ley, el alineamiento de los diferentes miembros del grupo con el jefe de Estado y el alineamiento del grupo con el ministerio pertinente.

Para calcular el resultado final del voto, el resultado de cada uno de los grupos se pondera en función de su representación en el Parlamento.

Cuando usted cancela un proyecto, el pueblo recordará la propuesta y le castigará si no está de acuerdo con ella. Del mismo modo, un proyecto que ha sido rechazado por el Parlamento siempre es un desaire para el jefe de Estado, que siempre perderá algunos puntos de popularidad por esta cuestión.

Medios de acción

Hay muchas maneras de influir en una votación del Parlamento.

- ◆ Incentivo: durante una reunión, puede pedir a un parlamentario que promueva la aceptación de una ley, lo que le permitirá a usted saber qué piensa votar el parlamentario. Si el parlamentario acepta la propuesta, incrementará los votos positivos del grupo político al que pertenece en función de su influencia en el grupo. El jefe de un partido tiene cinco veces más influencia en los miembros de su grupo que un miembro normal.
- ◆ Cambio de alineamiento: los alineamientos de los parlamentarios respecto al jefe de Estado influyen en la configuración de la votación. Por ejemplo, puede tratar de cambiar su opinión halagándoles durante una reunión. Por supuesto, el resultado depende de su propio carácter, que puede evaluarse mediante los servicios secretos.
- ◆ Chantaje: si gracias al servicio secreto sabe usted de escándalos en los que está implicado un parlamentario, puede intentar chantajearle y proponerle no sacar a la luz el escándalo a cambio de que vote a favor de la ley.
- ◆ Corrupción: siempre existe la posibilidad de proponer sobornos a un parlamentario. Hay que hacerlo con cuidado, ya que cualquier intento de corrupción se puede volver en su contra si el parlamentario es honesto. Se aconseja encarecidamente consultar previamente a los servicios secretos para estar mejor informado sobre la personalidad del parlamentario.
- ◆ El ministerio: la personalidad del ministro influye en el resultado de la votación. Cambiando de ministerio, especialmente aquellos cuyas inclinaciones políticas son distintas de las del jugador, puede cambiarse el resultado de la votación, incluso hasta el punto de pasar de una derrota a una victoria.
- ◆ Leyes con varias fases: a veces, es posible aprobar leyes cuantificadas (un impuesto, por ejemplo) en varias etapas para conseguir un objetivo que, de otro modo, sufriría el rechazo del Parlamento si se presentara de una sola vez.

Acontecimientos de importancia

Disturbios

Los disturbios (protestas, sentadas, huelgas, rebeliones) están simbolizados en el mapa por distintos iconos y reflejan problemas graves en la sociedad. Si los problemas persisten, tendrá un efecto duradero sobre su popularidad.

Siempre tendrá la posibilidad de usar tácticas de “mano dura” para acallar las expresiones de malestar, pero no está garantizado que tengan los resultados esperados. Y se arriesga a una caída grave de su popularidad.

Desastres naturales

Podrían acusarle con razón de descuidar el presupuesto dedicado a evitar catástrofes naturales. Sea cuidadoso y compense a las víctimas —no subestime la importancia de hacerlo. Finalmente, si otros países le proporcionan ayuda financiera, dé parte de ella a las víctimas. De otro modo, se le acusará de malversación.

Conflicto

Entrar en un conflicto genera revuelo a todos los niveles. Aparte de las reacciones del pueblo y de todas las personalidades del país, las organizaciones internacionales y los demás países del mundo se posicionarán en función del nivel de responsabilidad que tiene usted en el conflicto.

Tampoco le conviene olvidar que todas las guerras exigen grandes recursos financieros. A veces es mejor tener un tratado de paz que está ligeramente en contra de uno que verse atrapado en una mala guerra. Las alianzas militares formadas antes del conflicto pueden desempeñar un papel predominante, ya que los países aliados pueden proporcionarle apoyo militar.

Refugiados

Cuando ocurre un desastre natural o se desencadena un conflicto, pueden construirse campos de refugiados. Depende de usted decidir si se construyen campos de refugiados para acogerles o si se pide ayuda a sus vecinos. De otro modo, las consecuencias para su popularidad pueden ser muy negativas...

De la misma manera, los países afectados por desastres o conflictos pueden pedirle ayuda y que construya campos de refugiados.

Tecnologías y descubrimientos

La investigación es fundamental para el progreso del país. Desarrollando nuevas tecnologías, puede promover sectores importantes de la economía: por ejemplo, al mantener un monopolio de la producción de una nueva tecnología, mejorar las técnicas de producción o vendiendo las patentes a un precio caro. Otro ejemplo: mejorar la tecnología militar le permite desarrollar un arsenal militar de mayor calidad.

El juego incluye cerca de cien grandes descubrimientos para los próximos cincuenta años.

Los avances científicos de una sociedad cuentan con un seguimiento notable en los periódicos.

Eventos culturales y deportivos

A parte de la fiesta nacional y de las principales fiestas tradicionales, hay grandes eventos culturales y deportivos que tienen lugar a lo largo de todo el año.

Estos eventos no se pueden pasar por alto. Puede participar en ellos, crear nuevos eventos mediante el Ministerio de Cultura y darle a su país las máximas oportunidades de brillar. Siempre tendrá un efecto en la opinión pública...

Infraestructuras de transporte

Desde el menú de Transportes puede desarrollar sus infraestructuras directamente sobre el mapa, construyendo puertos, aeropuertos y líneas de tren de alta velocidad.

La ubicación de estas infraestructuras es esencial para calcular su impacto en el comercio y el turismo de su país.

Los representantes del ministerio le darán una valoración sobre la eficacia de estas infraestructuras.

Boletín de noticias

Si se suscribe al Boletín de noticias recibirá todas sus ediciones futuras, pero también tendrá acceso a los boletines anteriores creados desde la publicación de Geopolitical Simulator 1. Estos boletines contienen consejos y explicaciones sobre el funcionamiento del juego.

ASISTENCIA TÉCNICA

Si tiene problemas técnicos, nos puede enviar un correo electrónico a la dirección siguiente:

support@masters-of-the-world.com.

También puede consultar la información detallada sobre el juego en:
www.masters-of-the-world.com.

Configuración recomendada para PC

- Windows 8 / 7 / VISTA / XP
- Procesador de 2 GHz
- 4 Gb de RAM
- 2 Gb de espacio en disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0
- *Tarjeta gráfica de 256Mb compatible con DirectX*

Configuración recomendada para Mac

- MACOSX 10.6 Snow Leopard o superior
- Procesador de 1,6Ghz o superior
- 4 Gb de RAM
- 2 Gb de espacio en disco duro
- Procesador Intel

[Regreso a la Tabla de Contenidos](#)

