

# The Guild 2

Renaissance



Manual



Homepage JoWoOD: [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
Homepage "The Guild 2": [www.diegilde2.com](http://www.diegilde2.com)

© 2010 by JoWoOD Entertainment AG, Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,  
1190 Vienna, Austria, Austria. Developed by Runeforge Game Studio.

Uses **Gamebryo 3D Graphics Engine**. Copyright © 2007 by Emergent Game Technologies.  
Used under license.

Uses **SpeedTreeRT**. Copyright © 2007 Interactive Data Visualization, Inc. Used  
under license.

Uses **FMOD Sound System**. Copyright © 1994-2007 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used  
under license.

El software, los gráficos, la música, el texto, los nombres y el manual están protegidos  
por derechos de copia. Ni el software ni el manual se pueden copiar, reproducir o tra-  
ducir sin el consentimiento previo por escrito de JoWoOD EntertainmentAG. Del  
mismo modo, está prohibida su reproducción, total o parcial, a través de cualquier  
medio electrónico o en cualquier forma legible por una máquina. La mayoría de las  
marcas de hardware y software que aparecen en este manual son marcas comerciales  
registradas y se deben tratar como tales.

## ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA

Algunas personas pueden sufrir pérdida de conciencia o ataques epilépticos al expo-  
nerse a ciertos patrones luminosos o luces parpadeantes. Algunos gráficos y efectos  
de los videojuegos pueden provocar estos síntomas en determinadas personas. Tam-  
bién es posible estimular una predisposición previamente desconocida a la epilepsia.  
Si tú o algún miembro de tu familia padecéis epilepsia, consulta a tu médico antes  
de jugar a este juego. Si experimentas síntomas tales como vértigo, visión borrosa,  
espasmos oculares o musculares, inconsciencia, desorientación, cualquier movi-  
miento involuntario o calambres mientras juegas a este juego, apaga el ordenador  
INMEDIATAMENTE y consulta a tu médico antes de jugar de nuevo.

## INFORMACIÓN TÉCNICA/LÍNEA DE ATENCIÓN

¿Has experimentado problemas técnicos durante la instalación o te has quedado  
atascado en el juego y no sabes cómo continuar?

e-mail: [support@quanticlab.com](mailto:support@quanticlab.com)

Skype: [support.quantific.lab](https://www.skype.com/en/contacts/voice/quanticlab) (Lunes - Viernes 10.00 - 18.00)

## ÍNDICE

JoWoOD ENTERTAINMENT AG .....	2
ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA .....	2
INFORMACIÓN TÉCNICA/LÍNEA DE ATENCIÓN .....	2
<b>1. APARTADO TÉCNICO .....</b>	<b>4</b>
REQUISITOS DEL SISTEMA .....	4
INSTALACIÓN .....	4
INICIO DEL JUEGO .....	4
EJECUCIÓN DESDE EL DVD .....	4
EJECUCIÓN DESDE EL ESCRITORIO .....	4
MODO DE JUEGO .....	5
MOVERSE POR LOS MENÚS .....	5
<b>2 MAPAS .....</b>	<b>6</b>
2.1 NUEVOS MAPAS .....	6
<b>3 NUEVAS PROFESIONES .....</b>	<b>7</b>
3.1 MOLINERO (CLASE DE PROVEEDOR) .....	7
3.2 HORTELANO (CLASE DE PROVEEDOR) .....	7
3.3 ENTERRADOR (CLASE DE ERUDITO) .....	7
3.4 BANQUERO (CLASE DE ERUDITO) .....	9
3.5 MAMPOSTERO (CLASE DE ARTESANO) .....	10
3.6 MALABARISTA (CLASE DE BRIBÓN) .....	11
3.7 POSADERO (CLASE DE BRIBÓN) .....	12
3.8 MERCENARIO (CLASE DE BRIBÓN) .....	13
RESUMEN DE TÍTULOS: .....	14
<b>5 EDIFICIOS NUEVOS Y MEJORADOS ....</b>	<b>15</b>
5.1 ARSENAL .....	15
5.2 CASA DE CAMPO .....	15
5.3 MANSIÓN RURAL .....	16
5.4 PALACIO DE RECREO .....	16
5.5 AYUNTAMIENTO .....	16
<b>6 MEJORAS ADICIONALES .....</b>	<b>16</b>
6.1 MATRIMONIO CONCERTADO .....	16
6.2 GUERRA .....	16
6.3 CRÍA .....	17
6.4 RUTAS COMERCIALES AUTOMÁTICAS .....	17
6.5 ALMACENAMIENTO DE DINERO .....	17
6.6 SISTEMA EDUCATIVO .....	17
6.7 LA CUESTIÓN DEL PERSONAL .....	19
6.8 LA CUESTIÓN DE LOS CONSTRUCTORES ....	19
<b>7 CRÉDITOS .....</b>	<b>20</b>



# 1. APARTADO TÉCNICO

## REQUISITOS DEL SISTEMA

Para jugar a THE GUILD II: RENAISSANCE, tu ordenador debe cumplir los siguientes requisitos mínimos: Equipo compatible con DirectX 9 con Windows XP o Vista, procesador a 2,2 GHz y 1 GB de RAM (2 GB para Vista).

Recomendamos las características siguientes:

- Procesador a 2 GHz (Pentium o AMD Athlon XP 2400+)
- Tarjeta gráfica compatible con DirectX 9 con pixel shader modelo 2.
- 1 GB de RAM (2 GB para Vista).

## INSTALACIÓN

Introduce el DVD-ROM de THE GUILD II: RENAISSANCE en el lector de DVD. Si está activada la reproducción automática, el programa de instalación se ejecutará al instante. Si no, inicia el programa de instalación haciendo doble clic en el icono de Mi PC del escritorio y luego en el icono de la unidad de DVD. A continuación, haz doble clic en autorun.exe o en setup.exe, y se abrirá el menú de instalación. Pulsa en Instalar y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla. Esta versión independiente no precisa que haya una instalación anterior de Guild 2 / Pirates of the European Seas / Venice.

## INICIO DEL JUEGO

¡Acuérdete de desactivar todas las unidades virtuales antes de ejecutar el juego!

## EJECUCIÓN DESDE EL DVD

Después de colocar el DVD-ROM de THE GUILD II: RENAISSANCE en el lector de DVD, aparecerá el menú inicial del DVD. Pulsa en Jugar para ejecutar el juego.

## EJECUCIÓN DESDE EL ESCRITORIO

Si el DVD-ROM de THE GUILD II: RENAISSANCE ya está en el lector de DVD pero el menú del juego no se ejecuta automáticamente, puedes iniciar manualmente THE GUILD II: RENAISSANCE si pulsas en Programas en el menú de inicio del escritorio, y después en THE GUILD II: RENAISSANCE. Selecciona la opción correspondiente para Jugar.

# MODO DE JUEGO

## MOVERSE POR LOS MENÚS

Usa el ratón para moverte por los menús y el teclado para escribir palabras o cifras.

### MENÚ PRINCIPAL

El menú principal aparecerá en cuanto inicies por primera vez THE GUILD II: RENAISSANCE o si cancelas una partida en curso.

#### INDIVIDUAL

Pulsa este botón para iniciar el tutorial del juego, iniciar una nueva partida individual o cargar una partida individual que hayas guardado.

#### OPCIONES

Te lleva al menú de opciones.

#### CRÉDITOS

Lista de todas las personas maravillosas que han trabajado en THE GUILD II: RENAISSANCE. SALIR Cierra THE GUILD II: RENAISSANCE y te devuelve al escritorio.

### INDIVIDUAL

Si quieres iniciar una partida individual, elige una de las tres opciones disponibles.

#### INICIAR PARTIDA

Si quieres su descripción completa, consulta INICIO DE UNA NUEVA PARTIDA.

#### TUTORIAL

Empieza a familiarizarte con THE GUILD II: RENAISSANCE por medio del tutorial, en el que aprenderás los controles básicos y sus funciones más importantes.

#### CARGAR PARTIDA

Carga una partida guardada y sigue jugando.

### MENÚ DE OPCIONES

El menú de opciones te ofrece una amplia gama de ajustes gráficos y de sonido para THE GUILD II: RENAISSANCE, además de distintas configuraciones para el propio juego.

## GRÁFICOS

Aquí es posible ajustar la calidad de la imagen, la resolución, el brillo, el contraste y los niveles de detalle.

## JUEGO

Desde aquí podrás controlar la velocidad del juego, la velocidad de la cámara, la ayuda, los consejos, los trucos y la función de autoguardado.

## SONIDO

Aquí podrás ajustar la música, el ruido de fondo y el volumen de los diálogos de THE GUILD II: RENAISSANCE.

# 2 MAPAS

## 2.1 NUEVOS MAPAS

Esta ampliación ofrece cinco nuevos mapas.

### CASTRUM NOVAESIA

Ciudades: Colonia, Novaesium, Düsseldorf y Leverkusen.

Oficinas: Bonn.

### EL ARCHIDUCADO DEL TIROL

Ciudades: Hall, Kufstein e Innsbruck.

Oficinas: Augsburgo, Milán y Praga.

### EL ÁREA DE KUFSTEIN

Ciudades: Hall y Kufstein.

Oficinas: Praga

### TRANSILVANIA

Ciudades: Törzburg.

Oficinas: puestos comerciales y caravanas.

### HERZOGENFURT (mapa de duelo para 4)

Ciudades: Herzogenfurt.

Oficinas: Stromfurt, Steintal, Hohnquell y Bruningen.

### DUCADO DE DRAGENTHAL

Ciudades: Herzogenfurt.

Oficinas: Stromfurt, Steintal, Hohnquell y Bruningen.

# 3

## NUEVAS PROFESIONES

### 3.1

## MOLINERO (CLASE DE PROVEEDOR)



Nivel de edificio: molino

Requisito: proveedor, nivel 1



### Harina de cebada

La harina se obtiene moliendo grano. Parece azúcar glasé, pero sabe totalmente diferente.



### Harina de trigo

La harina de trigo se parece mucho a la harina de cebada, pero se elabora con un cereal distinto.

### 3.2

## HORTELANO (CLASE DE PROVEEDOR)



Nivel de edificio: huerto

Requisito: proveedor, nivel 1



### Miel

Igual que la abeja Maya y Willy, su amigo gandul, a todo el mundo le encanta esta sustancia pegajosa y nutritiva. Además de su sabor dulce, las hábiles manos de un panadero la convierten en deliciosos pasteles. También sirve para elaborar aguamiel.



### Fruta

Deberías tomar cinco piezas de fruta al día... aunque sea en pastel, por ejemplo.

### 3.3

## ENTERRADOR (CLASE DE ERUDITO)



### 3.3.1 NIVEL DE EDIFICIO 1: PANTEÓN

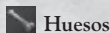
Requisitos: erudito, nivel 1





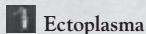
### Cráneo

Estos huesos eran de algún pobre diablo...



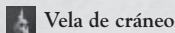
### Huesos

Los enterradores lo aprovechan todo. ¿En qué convertirán esto?



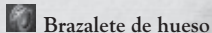
### Ectoplasma

Indispensable para ciertos productos. ¡Los empleados del enterrador lo usan como pegamento!



### Vela de cráneo

Resulta espeluznante, pero no hay nada mejor que acabar una noche a la luz de las velas.



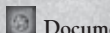
### Brazaletes de hueso

Joya elaborada con huesos de gente que lleva tiempo muerta o que acaba de fallecer...



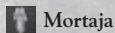
## 3.3.2 NIVEL DE EDIFICIO 2: CRIPTA

Requisitos: erudito, nivel 3



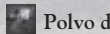
### Documento de hechicero I

Estos documentos sirven de prueba de un crimen, con testimonios contra el acusado.



### Mortaja

Se dice que hay gente tan generosa que se desnudarían para vestir a otros, pero ¿se aplica también a los cadáveres? Bueno, si no quieren, tendrás que ayudarles un poco...



### Polvo de deterioro oscuro

Si usas este polvo contra tu rival, se secará más deprisa que una pasa en un horno.



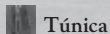
## 3.3.3 NIVEL DE EDIFICIO 3: CEMENTERIO

Requisitos: erudito, nivel 5



### Documento de hechicero II

A diferencia del documento de hechicero I, aquí se presentan dos pruebas.



### Túnica de hechicero

Si te pones la túnica oscura de los hechiceros, recibirás una bonificación a las habilidades de retórica, sigilo y empatía.

Al mismo tiempo, perderás algo de carisma, algo que no resulta sorprendente... ¡El violeta está pasado de moda este verano!

## 3.4

## BANQUERO (CLASE DE ERUDITO)



Para prestarles dinero a tus conciudadanos, primero tendrás que hacerte con un capital. ¡Sin capital, no hay negocio! Luego, podrás gestionar tus créditos y decidir cuánto dinero quieres tener a disposición del banco. Por supuesto, a los clientes se les ofrecen créditos a cierto interés. No eres una institución benéfica...



## 3.4.1 NIVEL DE EDIFICIO 1: PRESTAMISTA

Requisitos: erudito, nivel 1



### Moneda de cobre

Monedas hechas de cobre que se vuelven verdes con el tiempo.



### Papel notarial

Los contratos verbales no están mal, pero es mejor ponerlos por escrito. Así, si la otra parte cambia de opinión, todo estará en negro sobre blanco.



### 3.4.2 NIVEL DE EDIFICIO 2: ESPECULADOR

Requisitos: erudito, nivel 3

#### Moneda de plata

Según el refrán: „La plata es inferior al oro, y el oro es inferior a la virtud“. Por eso, la plata no está tan mal.

#### Certificado

Los certificados siempre resultan necesarios. Cada proeza, sea de la categoría que sea, se recompensa con un certificado.

#### Obligación

Las obligaciones son muy importantes, así que no pierdas la pista de quienes te deben algo.



### 3.4.3 NIVEL DE EDIFICIO 3: BANCO

Requisitos: erudito, nivel 5

#### Moneda de oro

No es oro todo lo que reluce... aunque en este caso sí es así.

#### Órdenes de compra de oro, plata y hierro

¿Necesitas oro, plata o hierro y no puedes conseguirlo? ¡Con esta orden podrás conseguir cierta cantidad del metal que precises!

## 3.5 MAMPOSTERO (CLASE DE ARTESANO)



### 3.5.1 NIVEL DE EDIFICIO 1: ALFARERÍA

Requisito: artesano, nivel 1

#### Arcilla

El mismísimo Señor conocía las cualidades de la arcilla y la usó para crear al hombre. En una alfarería sirve para fabricar floreros, entre otras cosas.

#### Muelas

Necesarias para afilar.

#### Florero de barro

Un jarrón sencillo para poner flores.



### 3.5.2 NIVEL DE EDIFICIO 2: TALLER DE CANTERO

Requisito: artesano, nivel 3

#### Bloque de piedra

Bloques macizos cuadrados de granito. Ideales para erigir muros o ser procesados.

#### Juguete de piedra

Los niños siempre aprenden mejor jugando. Dale a tu hijo un juguete de piedra y obtendrá valiosos puntos de experiencia.

#### Busto

Las personalidades hacen esculpir su retrato en piedra para preservar su recuerdo y hacer ver lo importantes que eran.



### 3.5.3 NIVEL DE EDIFICIO 3: CASETA DE CANTERO

Requisito: artesano, nivel 5

#### Estatua

¿Qué impresiona más que una estatua? Con el paso del tiempo mucha gente ha desaparecido, pero las estatuas aún recuerdan su antiguo esplendor.

#### Piedra de la suerte

Hay gente que nace con suerte. Para los que no, están estas piedras. Si es que crees en la suerte, claro...

## 3.6 MALABARISTA (CLASE DE BRIBÓN)



### 3.6.1 NIVEL DE EDIFICIO 1: CAMPAMENTO DE VAGABUNDOS

Requisitos: bribón, nivel 1

#### Mimbres

La flexibilidad de esta madera hace que sea la preferida de artesanos y malabaristas.

#### Rueda de la Bella Durmiente

¿Tu rival tiene más posibilidad de acceder al cargo que quieres a toda costa? ¿Qué impresión le causará al honorable líder del consejo si se dedica a roncar en plena reunión? Con ese comportamiento, sus opciones menguarán y despejará el camino a candidatos más aptos: ¡como tú, por ejemplo!





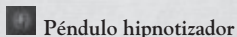
### 3.6.2 NIVEL DE EDIFICIO 2: CAMPAMENTO DE MALABARISTAS

Requisitos: bribón, nivel 3



#### Arcilla

Este recurso no solo sirve para las clases de cerámica, sino como material polivalente. El malabarista puede elaborar todo tipo de artículos y venderlos para sacarse un buen dinero.



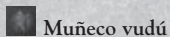
#### Péndulo hipnotizador

Con este malévolos objeto podrás distraer a tu pobre víctima y dejarla atontada todo el día. Se lo merezca o no, olvidará todas las citas importantes, como las vistas judiciales o las reuniones del consejo en las que podría votar en tu contra.



### 3.6.3 NIVEL DE EDIFICIO 3: CAMPAMENTO DE TROTAMUNDOS

Requisitos: bribón, nivel 5



#### Muñeco vudú

Este muñeco es una herramienta muy poderosa. Tu rival rodará por el suelo de dolor mientras tú clavas alfileres en el muñeco y profieres una risotada diabólica. La próxima vez que te vea, tendrá mejores modales...

## 3.7 POSADERO (CLASE DE BRIBÓN)



Nivel de edificio 1: bar  
Requisitos: bribón, nivel 1

El bar no solo es una pensión venida a menos, sino una casa de placer. Y si las chicas no te parecen lo bastante guapas, distráete con los juegos de azar. ¿Aguantas bien el alcohol? Pues compite con otros bebedores. Si quieres vivir emociones más fuertes, apuéstate tu casa a los dados.



Nivel de edificio 2: cantina  
Requisitos: bribón, nivel 3

¿El mercado anda escaso de género o en la ciudad se ha impuesto la ley seca? No pasa nada: si eres posadero, siempre habrá una puerta trasera abierta para ti. Tu „proveedor alternativo“ (algunos lo llamarían contrabandista) siempre te reserva mercancías difíciles de encontrar. Para evitar que la guardia te atrape, haz que tus empleadas los distraigan.



Nivel de edificio 3: tasca  
Requisitos: bribón, nivel 5

¿Por qué no usas a tus empleadas para que „entretengan“ a tus rivales? Haz que se acerquen a un rival y que le sirvan una cerveza fría con la acción „Envenenar a los enemigos“. El pobre diablo no podrá resistirse y se emborrachará con una sola jarra. Si quieres enriquecerte deprisa, haz que tus empleadas roben a sus clientes mientras emplean sus artes amatorias.

## 3.8

## MERCENARIO (CLASE DE BRIBÓN)



Nivel de edificio 1: cuartel mercenario  
Requisitos: bribón, nivel 1

Envía a tus mercenarios para cobrar extorsiones o exigir peajes. ¡Ay del que no pague!



Nivel de edificio 2: castillo mercenario  
Requisitos: bribón, nivel 3

¿Tienes suficientes pruebas de la imprudencia de tus rivales? Pues actúa en nombre del bien común y organiza una batida en el edificio de uno de esos bribones...



Nivel de edificio 3: fortaleza mercenaria  
Requisitos: bribón, nivel 5

Si estableces un protectorado, tus mercenarios dejarán de tratar con guante de seda a los bribones y ladrones. La población te recompensará como mereces.

## 4 NUEVOS TÍTULOS

Resumen de títulos:

### PLEBEYO

Coste: --

Edificios permitidos: 1

Residencia: choza

Privilegios: --

### PROPIETARIO

Coste: 500 monedas de oro

Edificios permitidos: 2

Residencia: casa

Privilegios: --

### CIUDADANO INFERIOR

Coste: 2.500 monedas de oro

Edificios permitidos: 4

Residencia: casa

Privilegios adicionales: optar a un cargo del nivel más bajo

### CIUDADANO

Coste: 10.000 monedas de oro

Edificios permitidos: 7

Residencia: casa con tejado a dos aguas

Privilegios adicionales: optar a un cargo

### CIUDADANO LIBRE

Coste: 25.000 monedas de oro

Edificios permitidos: 10

Residencia: casa con tejado a dos aguas

Privilegios adicionales: insultar a alguien

### PATRICIO

Coste: 100.000 monedas de oro

Edificios permitidos: 15

Residencia: casa patricia

Privilegios adicionales: reconocimiento político

### NOBLE

Coste: 250.000 monedas de oro

Edificios permitidos: 30

Residencia: casa patricia

Privilegios adicionales: contratar promotores

### BARÓN

Coste: 500.000 monedas de oro

Edificios permitidos: 45

Residencia: mansión

Privilegios adicionales: de noble cuna

### BARÓN

Coste: 1.000.000 monedas de oro

Edificios permitidos: ilimitados

Residencia: mansión

Privilegios adicionales: rico de nacimiento

### CONDE

Coste: 5.000.000 monedas de oro

Edificios permitidos: ilimitados

Residencia: mansión

Privilegios adicionales: --

### MARQUÉS

Coste: 10.000.000 monedas de oro

Edificios permitidos: ilimitados

Residencia: mansión

Privilegios adicionales: --

## 5 EDIFICIOS NUEVOS Y MEJORADOS

THE GUILD II: RENAISSANCE no solo introduce varios edificios nuevos, sino que también revisa y mejora algunos ya existentes.

### 5.1



### ARSENAL

Aquí puedes equiparte antes de entrar en guerra.

### 5.2



### CASA DE CAMPO

Requisitos: noble

¿Ya te sientes encerrado en las cuatro paredes de tu propiedad? En ese caso, es hora de buscar una nueva residencia propia de tu rango. Además, así te será más fácil esquivar a tu familia...



### 5.3 MANSIÓN RURAL



Requisitos: noble

La gente elegante suele andar por ahí en carruajes. ¡Que camine la chusma! ¡Tu tiempo y tus pies son demasiado valiosos!

### 5.4 PALACIO DE RECREO



Requisitos: noble

¡Si puedes decir que posees un castillo, es que has llegado muy alto! Reclínate y ocúpate de los aspectos más importantes de la vida: ¡las intrigas, por ejemplo!

### 5.5 AYUNTAMIENTO

En el futuro, los habitantes de la población podrán acudir al ayuntamiento incluso durante las vistas judiciales o las sesiones del consejo. Con la nueva distribución, hay un vestíbulo donde se pueden solicitar cargos, conseguir títulos y presentar denuncias, mientras tienen lugar las sesiones y las reuniones en el salón del consejo.

## 6 MEJORAS ADICIONALES

### 6.1 MATRIMONIO CONCERTADO

Si quieres obtener el dinero que necesitas, puedes ahorrarte el cortejo e ir directo al grano. ¿Ves alguna persona que te guste y que no esté aún comprometida? ¡No lo dudes! Los costes de un matrimonio concertado dependen del título y la fortuna del jugador y de la persona cortejada.

### 6.2 GUERRA

Ha estallado la guerra y los más valientes del país han tomado las armas. ¿Tienes el coraje necesario para ir a la guerra? Únete a la campaña o deja que otros arriesguen la vida en defensa de tu gloria y tu honor... De este modo, además de recibir una parte del botín como recompensa, recibirás una bonificación a tu reputación imperial si tienes éxito. En caso de derrota, tendrás que pagar reparaciones de guerra si es que no mueres en combate...

Para participar en una guerra, debes estar cerca del arsenal. Allí tienes la posibilidad de financiar mercenarios para la población o participar como oficial.

### 6.3 CRÍA

Se acabó la cría de animales a gran escala en THE GUILD II: RENAISSANCE. Gracias al uso de nuevas técnicas, las ovejas sobreviven al esquilado y no mueren como en los viejos tiempos. A las ovejas se las cuida y se las puede esquilarse cada cierto tiempo, pero al ganado vacuno aún se le sacrifica.

### 6.4 RUTAS COMERCIALES AUTOMÁTICAS

Ya puedes establecer rutas automáticas para los carros. Elige puntos intermedios para las rutas y decide qué se va a transportar.

### 6.5 ALMACENAMIENTO DE DINERO



A partir de ahora podrás proteger el dinero de tus parientes codiciosos y de otra chusma, guardándolo en un escondite.

### 6.6 SISTEMA EDUCATIVO

#### 6.6.1 ESCUELAS:

##### ESCUELA MONACAL

En la escuela monacal, el niño recibirá una educación básica y una formación religiosa para el futuro.

Coste: 500 monedas de oro

##### ESCUELA DE LA SEDE GREMIAL

Tu hijo recibe más reputación gremial.

Coste: según la reputación gremial

### ESCUELA DE LA MANSIÓN NOBILIARIA

Tu hijo recibe más reputación imperial y una mejor educación que la que podría ofrecer la iglesia o el gremio.

**Requisito:** título de ciudadano

**Coste:** según la reputación imperial

### 6.6.2 APRENDIZAJE:

#### GREMIO DE ARTESANOS O DE PROVEEDORES

Envía a tu vástago a uno de los gremios para que aprenda las habilidades que quieran enseñarle los maestros gremiales.

**Coste:** 1.000 monedas de oro

#### IGLESIA

En un monasterio, tu vástago aprenderá a leer y a escribir, y también a usar plantas medicinales.

**Coste:** 1.000 monedas de oro

#### CAPITÁN DE LA GUARDIA

El capitán de la guardia enseñará a tu hijo todo lo que necesita para ser un buen guerrero.

**Coste:** 1.000 monedas de oro

#### PANADERO DE LA CORTE

Si quieres que tu hijo sea alguien en la vida, proporciónale el título necesario y envíalo como aprendiz a la panadería de la corte. Solo allí podrá aprender a elaborar los deliciosos brioches que tanto gustan a los nobles. Um, y podrá oler los panecillos...

**Requisito:** título de barón

**Coste:** según la reputación gremial

#### ABASTECEDOR DE LA CORTE

A los nobles solo les sirve lo mejor. Si tu hijo aprende de los mejores, le espera un futuro brillante.

**Requisito:** título de barón

**Coste:** según la reputación gremial

#### CONSEJERO DE LA CORTE

¿Quién podría educar mejor a tu hijo que el consejero de la corte?

Alguien que asesora al emperador debe de ser la persona adecuada para labrar un futuro a tu hijo.

**Requisito:** título de barón

**Coste:** según la reputación imperial

### EJÉRCITO

Si ves campañas gloriosas y una carrera como guerrero en el futuro de tu hijo, el ejército es el mejor lugar para que se convierta en un soldado valiente y audaz.

**Requisito:** título de barón

**Coste:** según la reputación imperial

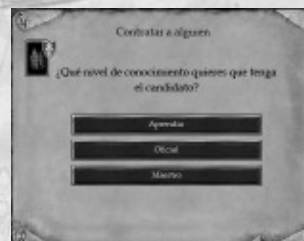
### AUTOAPRENDIZAJE

Dedícate a transmitir a tu hijo lo que tanto te ha costado aprender.

¿Quién mejor que tú puede enseñarle lo dura que es la vida? ¡Y además sale muy barato!

**Coste:** --

## 6.7 LA CUESTIÓN DEL PERSONAL



Solo puedes contratar trabajadores según su nivel de experiencia. No es lo mismo un aprendiz que un oficial o un maestro.

## 6.8 LA CUESTIÓN DE LOS CONSTRUCTORES

¿Los trabajadores de tu vecino trabajan sin descanso pero tu constructor te manda a sus obreros más vagos? ¡Mejora tu reputación gremial y los edificios estarán acabados en un periquete!



# 7 CRÉDITOS

## Runeforge Game Studio

**Project Lead**  
Heinrich Meyer

**Lead Artist**  
Stephan Kubisch

**Lead Game Design**  
Heinrich Meyer

**Technical Director & Programming**  
Fabian Hackhofer

**Additional Concept & Game Design**  
Jakob Marczynski  
Fabian Hackhofer  
Tobias Horn

**Scripting**  
Fabian Hackhofer  
Heinrich Meyer  
Jakob Marczynski

**2D & 3D Artists**  
Stephan Kubisch  
Jakob Marczynski

**Additional Artists**  
Andre Panzerzynski  
Isabell Panzerzynski

**Map Design**  
Tobias Horn  
Stephan Kubisch  
Heinrich Meyer

**Quality Assurance Manager**  
Tobias Horn

**Renaissance Soundtrack & Sound FX**  
Yannick Stüb  
Robin Birner

**Manual**  
Angelika Lorenz  
**Betatesting**  
Alex „Rocky\_4r“ Marocchi  
Ivan „Aragornil“ Lábaj  
Patrick „pad11“ Donghia  
„Siriusgirl“  
Marcus Reichel  
Alexander Just  
Angelika Lorenz

**Forenmoderatoren**  
„Merlin1“  
„Freiherr Reinhold“  
„nirvana“

**JoWood Entertainment AG**

**Production**

**Producer**  
Reinhard Pollice

**Testing Coordinator**  
Dan Dawang

**Localisation Manager**  
Gennaro Giani

**Marketing and PR – Europe**

**Head of Publishing**  
Stefan Berger

**Marketing Manager**  
Markus Reutner

**Product Marketing Manager**  
Roswitha Hauke

**PR Manager**  
Tamara Berger  
Clemens Schneidhofer

**Community Management**  
„Megalomaniac“

**Graphic Artist**  
Sabine Schmid

**Web**  
Ernst Satzinger  
Christian Hutterer

**Trailer Creation**  
Ernst Satzinger

**Age Rating Coordinator**  
Thomas Reisinger

**International Sales**  
Roland „Hobbitobbi“ Hobiger

**Online Sales**  
Thomas Reisinger

**Manufacturing**  
Masen Watti

**Legal Affairs and Business Development**

**Legal Affairs**  
Kourosh Onghaie

**Business Development**  
Reinhard Pollice  
Stefan Berger

**Executive Management JoWood Group**

**CEO**  
Franz Rossler

**CFO**  
Klemens Kreuzer

**Dreamcatcher Interactive**

**Marketing and PR – North America**

**Product Marketing Manager**  
Dan Dawang  
Bryan Cook

**PR Coordinator**  
Michael Mota  
**Art Director**  
Jay Kinsella

**Graphic Designers**  
Esther Sucre

**Online Marketing and Web Design**  
Ted Thompson

**Sales**  
Eric Edwards

**CEO**  
Roman Wenzl

**External QA:**

**Quantic Lab**  
[www.quanticlub.com](http://www.quanticlub.com)

**CEO**  
Stefan Seicarescu

**Lead Tester**  
Pap Szilveszter

**Testers**  
Szilagy Zoltan  
Christian Arva

# ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL

Este software original está protegido por la ley de derechos de autor y marcas.

Sólo puede venderse en tiendas autorizadas y usarse para fines privados.

Por favor, lea atentamente esta licencia antes de utilizar el software.

Al instalar o utilizar este software, usted acepta estar vinculado a los términos del presente acuerdo.

## Licencia del producto de software

El presente Acuerdo de licencia de usuario final le concede los siguientes derechos:

Este Acuerdo de licencia de usuario final es un acuerdo legalmente válido entre usted (como persona física o jurídica) y JoWoOD Entertainment AG.

Por la compra de este software original, se le concede el derecho a instalar y utilizar el software en un único ordenador.

JoWoOD Entertainment AG no le otorga ningún derecho de propiedad sobre el software, y esta licencia no constituye una „venta“ del software.

Usted es el propietario del CD-ROM en el que está almacenado el software: JoWoOD Entertainment AG sigue siendo el único propietario del software contenido en el CD-ROM y de la documentación pertinente, y sigue siendo el propietario de todos y cada uno de los derechos de propiedad intelectual e industrial contenidos en dicho software.

Esta licencia no exclusiva y personal le otorga el derecho a instalar, usar y visualizar una copia de este producto de software en un único ordenador (por ejemplo, una única estación de trabajo, un único terminal, un único equipo portátil, un único buscaperso- nas, etc.).

Se prohíbe cualquier otro uso, especialmente el alquiler, la difusión pública u otro tipo de demostración (por ejemplo, en colegios o universidades), la duplicación, la instalación o el traspaso múltiple, y cualquier otro proceso no autorizado mediante el cual este software o parte de él se haga disponible para el público

en general (incluido a través de Internet u otros sistemas en línea) sin previo consentimiento por escrito.

Si este software le permite imprimir imágenes que contengan personajes de JoWoOD Entertainment AG que estén protegidos por la ley de marcas, esta licencia sólo le permite imprimir las imágenes en papel y usarlas como impresos únicamente para fines personales, no comerciales y no estatales (por ejemplo, dichas imágenes no se pueden difundir ni vender en público), siempre y cuando usted cumpla todas las instrucciones de derechos de autor contenidas en las imágenes que genera el software.

El almacenamiento de datos, especialmente en forma de mapas editados con un Editor de niveles o en forma de modificaciones creadas con un SDK (Software Development Kit), en aquellos casos en que el susodicho Editor de niveles o SDK esté incluido en el programa, estará permitido únicamente para propósitos no comerciales. No se concede licencia alguna para copiar, distribuir o utilizar con fines comerciales tales datos. No deberá crear, utilizar, copiar o distribuir tales mapas o modificaciones cuyo contenido sea ofensivo o ilegal o que infrinja en modo alguno la ley o los derechos de terceras partes, y no podrá combinar tales mapas o modificaciones con cualquier material ofensivo o ilegal. Por el presente Acuerdo, usted asume la entera responsabilidad sobre la totalidad de las modificaciones de datos del juego y mapas. Usted defenderá, indemnizará y evitará perjuicio alguno a JoWoOD Entertainment AG y a sus empleados y representantes frente a cualquier demanda, indemnización, daño, actuación judicial o responsabilidad del tipo que fuere que pudiera derivar de la creación, utilización, combinación, duplicación, distribución o promoción de los datos de juego modificados o los mapas por parte del usuario.

El Editor y todos los componentes del SDK se proporcionan „TAL CUAL“. No existe garantía, ni se ofrece asistencia técnica ni atención al cliente para el Editor ni los componentes del SDK.

## Descripción de otros derechos y limitaciones

### Copia de seguridad

Se puede guardar una única copia del producto de software por razones de seguridad o archivo exclusivamente.

### Garantía limitada

JoWoOD Entertainment AG garantiza que, durante un período de 90 días a partir de la fecha de compra, el software funcionará básicamente conforme al material impreso adjunto.

La responsabilidad completa de JoWoOD Entertainment AG y lo único que usted puede reclamar consiste, a discreción de JoWoOD Entertainment AG, en el reembolso del precio de compra abonado o en la reparación o sustitución del producto de software que no cumpla la garantía limitada de JoWoOD, siempre que éste sea devuelto a JoWoOD Entertainment AG junto con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada no se aplicará si el fallo del producto de software se debe a un accidente, una mala utilización o una aplicación defectuosa.

El resto de los derechos de garantía no se verán afectados

La garantía anterior es concedida por JoWoOD Entertainment AG en calidad de fabricante del producto de software.

Esta garantía no reemplaza ni limita cualquier demanda de garantía o responsabilidad jurídica a la cual usted tenga derecho frente a la tienda que le vendió su versión del producto de software.

### Limitación de responsabilidad

En la medida máxima permitida por la legislación aplicable, JoWoOD Entertainment AG se niega a aceptar la responsabilidad por cualquier daño especial, accidental, indirecto o consecuente derivado de la utilización, o la imposibilidad de utilizar, el producto de software. Esto incluye aquellos casos en los que JoWoOD Entertainment AG haya indicado previamente la posibilidad de tales daños.

## Marcas

Este Acuerdo de licencia de usuario final no le otorga ningún derecho en relación con las marcas de JoWoOD Entertainment AG.

## Fin del acuerdo / Terminación

Esta licencia será aplicable hasta el momento en que una de las partes le ponga término. Usted puede poner término a esta licencia en cualquier momento mediante la devolución del software a JoWoOD Entertainment AG o la destrucción del software, de toda la documentación adjunta y de todas las copias e instalaciones de la misma, independientemente de que hayan sido realizadas de acuerdo con esta licencia o no. En caso de que usted infrinja alguna de las disposiciones de esta licencia, JoWoOD Entertainment AG pondrá término inmediatamente a este Acuerdo de licencia sin notificación previa, en cuyo caso usted estará obligado a destruir todas las copias del producto de software.

## Cláusula de salvaguardia

En caso de que cualquier disposición de este acuerdo sea o se haga inválida o inaplicable, el resto de este acuerdo no se verá afectado.

## Elección del derecho aplicable

Todas las cuestiones legales derivadas o relacionadas con este acuerdo estarán sujetas a la legislación austríaca.



[www.diegilde2.com](http://www.diegilde2.com)  
[www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
[www.runeforge-games.com](http://www.runeforge-games.com)

