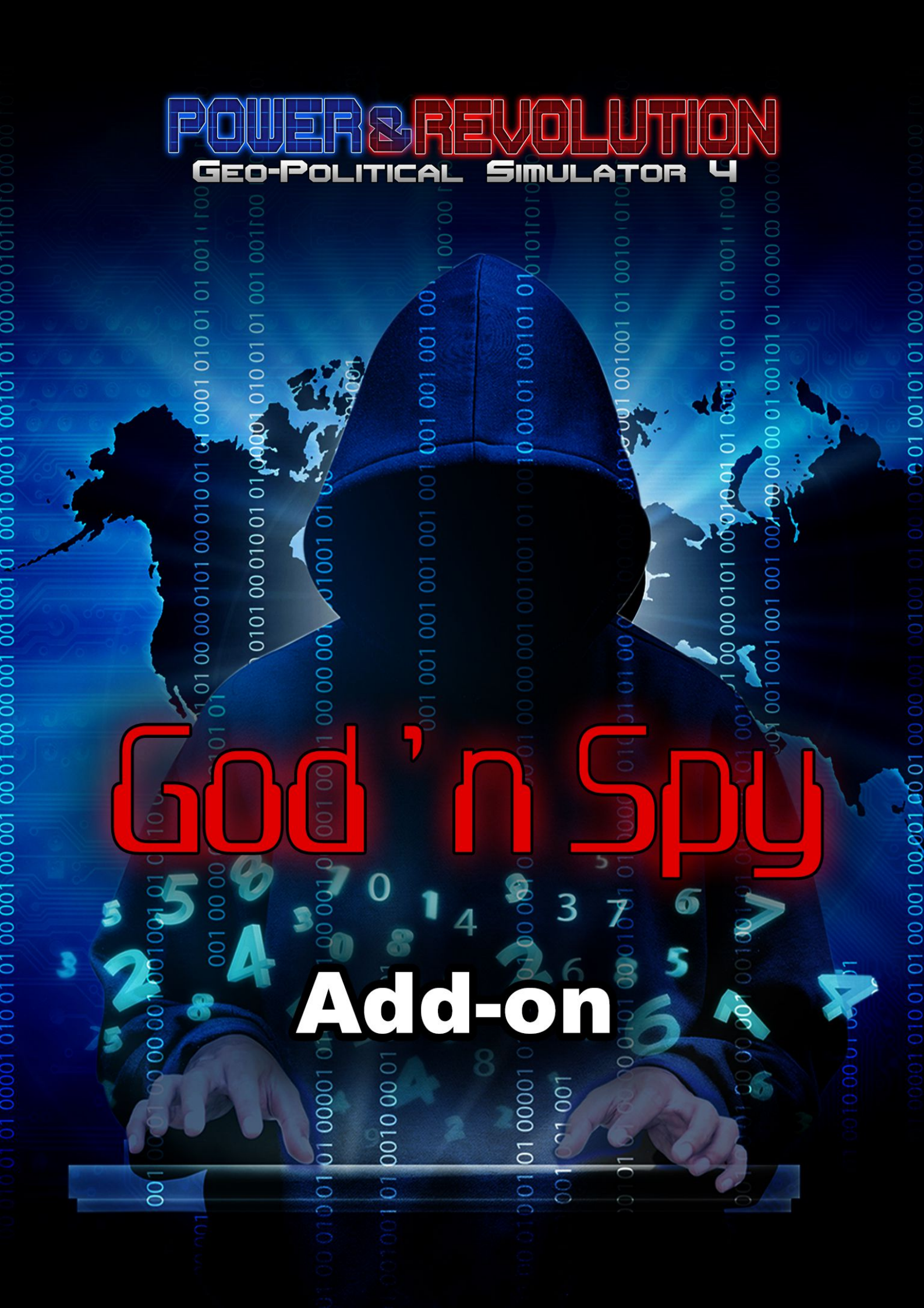


POWER & REVOLUTION

GEO-POLITICAL SIMULATOR 4


God 'n Spy

Add-on

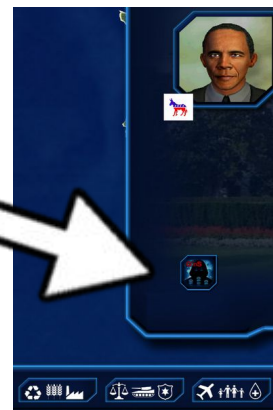


INSTRUCCIONES DE USO DE "GOD'N SPY"

El modo de juego *God'n Spy* permite, en todo momento, visualizar los valores internos del motor oculto del juego, modificar determinadas variables y crear o suprimir eventos.

Estas nuevas funcionalidades se muestran en diferentes paneles, accesibles pulsando los botones de *God'n Spy*  que se muestran en la zona inferior izquierda de las pantallas siguientes:

- ficha del jugador
- ficha de un jefe de Estado
- ficha de un personaje
- ficha de un país
- ficha de una región
- ficha de una ciudad (haciendo clic sobre el mapa)
- ficha de un volcán (haciendo clic sobre el mapa)
- ficha de una central nuclear (haciendo clic sobre el mapa)
- ventana de una catástrofe
- ventana de un disturbio
- ventana de un conflicto
- ventana de una construcción
- ventana de un descubrimiento científico
- ventana de un proyecto de ley presentado ante el Parlamento
- ventana de las resoluciones de la ONU pendientes de aprobación
- panel de los menús "Presupuesto" y "Fiscalidad"
- panel del menú "Ejército"
- ventana de la acción "Destinar al Agente 001" en los servicios secretos
- ventana de las acciones "Crear una red de espionaje" y "Gestionar las redes de espionaje" en los servicios secretos
- ficha de una organización terrorista
- panel de un contrato económico
- ventana de la acción "Efectuar un sondeo del INE" desde el menú del Jefe de Estado / Comunicación
- ventana de final de la partida
- ventana de una batalla urbana civil o militar
- ventana de una ficha de dron (o de una base militar que cuenta con un dron)
- ventana de sus propios campamentos rebeldes
- panel "Financiación" de un miembro de la oposición
- panel "Fuerzas armadas" de un miembro de la oposición ilegal
- ventana de un proceso de legalización para un miembro de la oposición ilegal
- paneles de protesta cuando encarna a un miembro de la oposición



A tener en cuenta:

- si se modifica una variable en el panel de *God'n Spy*, el jugador ya no podrá grabar su puntuación en internet en la clasificación mundial de jugadores
- determinadas variables influyen en otras: por ejemplo, si modifica el carisma de un personaje, ello influirá también en su experiencia
- determinados valores no se modifican inmediatamente, sino al cabo de un día (por ejemplo, la aceleración de las construcciones), mientras que en otros el cambio no llega hasta al cabo de varios días (por ejemplo, la aceleración de los servicios secretos)
- la lista de temas preferidos de un personaje indica los temas que le interesan y que desearía que avanzaran (el *smiley* que indica si aprecia o si detesta el tema en cuestión); hay que tener en cuenta que es distinta de la lista de temas tratados por su personaje jefe de Estado, que corresponde a las consecuencias de las acciones del jugador, clasificadas por temas (el *smiley* que indica si la población aprecia las acciones del jugador en la materia o tema en cuestión). En esta lista de temas, los temas en gris y sin *smiley* (al inicio de la partida todos están así) corresponden a aquellos temas que todavía no han sido abordados en absoluto.

