



## CÓDIGOS SECRETOS DE IMPERIVM CIVITAS II

“Roma no se construyó en un día”. Evidentemente, la construcción de la capital del Imperio se prolongó durante siglos. Lo mismo ocurrió con las grandes ciudades que la civilización romana fundó a lo largo de la Historia.

En Imperivm Civitas II, construir una ciudad es también una tarea compleja, que requiere un poquito de dedicación y mucho sentido común. Afortunadamente, si no cuentas con buenos consejeros a tu alrededor, siempre puedes recurrir a los códigos secretos que te facilitamos en este documento.

Los códigos secretos son un conjunto de claves que te permiten establecer condiciones más favorables a la hora de jugar a Imperivm Civitas II. Son sólo un puñado de códigos, pero bien utilizados te pueden ser de gran ayuda.

### • Cómo activarlos

Para introducir un código secreto basta con teclear el mismo en cualquier momento de la partida, siempre y cuando no esté activada la pausa. Es importante respetar las mayúsculas y minúsculas (además de la ausencia de espacios) ya que, de lo contrario, el código no será reconocido.

**Nota:** Aunque no es necesario pulsar Intro después de teclear un código, sí es conveniente esperar unos segundos antes de introducir la siguiente clave que desees activar.

### • Códigos

**freebuild**.....La construcción de tus 10 próximos edificios se realizará de forma automática, inmediata y sin coste alguno.

**givemeall**.....Aumenta en 1.000 unidades todos los recursos disponibles en tu ciudad.

**stopfire** ..... Sofoca automáticamente todos los incendios declarados en la ciudad.

**timemaster**.....Desbloquea todas las misiones disponibles en la modalidad “Campaña histórica”.

**win**.....Todos los objetivos que se te hayan encomendado en tu ciudad se verán completados de inmediato.

Y si eres un gobernador ávido de asumir retos cada vez más difíciles, aquí tienes algunos códigos que complicarán notablemente tu tarea al frente de la ciudad.

**nofood**.....Agota todos los recursos alimenticios de la ciudad (carne, trigo, pescado, embutidos, etc.).

**nomaterials**.....Reduce a la nada los materiales de construcción (madera, piedra, ladrillos y mármol) disponibles en la ciudad.

**startfire**.....Prende fuego a 10 edificios de la ciudad elegidos de forma aleatoria.