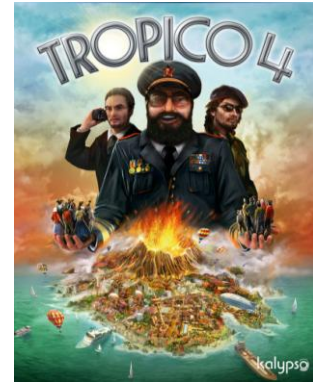


TROPICO 4



- **EL JUEGO**

1.1 Introducción al producto

“Tropico 4” es un nuevo título de la popular franquicia “Tropico”, perteneciente al género de citybuilding/gestión/tycoon. Incluso se podría decir que la franquicia inauguró su propio género, el de “sim de república bananera”.

1. Contexto e historia previa

El juego original, “Tropico”, fue desarrollado por PopTop software y distribuido en EE.UU. por Gathering of Developers. Fue lanzado en abril del 2001 y acogido con entusiasmo por público y crítica, convirtiéndose en un referente de los juegos de construcción y gestión, por su original ambientación, su jugabilidad equilibrada y su humor inteligente. Tuvo una expansión llamada “Paradise Island” lanzada en febrero del año siguiente y que se publicaría junto con el juego original en la recopilación “Tropico: Mucho Macho”. En abril de 2003, dos años después del lanzamiento original, se lanzó la segunda parte, desarrollada por Frog City Software. El cambio de ambientación y jugabilidad no gustó demasiado y esta segunda parte pasó sin pena ni gloria. A finales del año 2008, principios del 2009, Kalypso Media compra los derechos de la franquicia a Take Two (que había adquirido GoD) y anuncia el lanzamiento de “Tropico 3”, desarrollado por Haemimont Games y publicado finalmente en noviembre del 2009. En Mayo del año siguiente, se publica la expansión “Absolute Power” para “Tropico 3”, que editamos nosotros en una recopilación llamada “Tropico Edición Coleccionista” que reunía todos los títulos lanzados hasta la fecha.



2. Tipo de producto

Se trata de un juego de gestión o “Tycoon” que nos pone en el papel de un dirigente de una isla tropical en el Caribe de la guerra fría y los dictadores bananeros, desde el año 1950 y hasta los años 80, y el jugador deberá equilibrar la política interna de la isla para obtener sus objetivos y no ser depuesto por sus ciudadanos, la política externa para sacar el mayor partido del panorama y del comercio internacional (relacionándonos con EE.UU., la URSS, China, la ONU, Europa, Oriente Medio...) sin entrar en conflicto con ninguna de ellas y a su vez, en la medida de lo posible, engordar su cuenta personal en Suiza.



3. ELEMENTOS DIFERENCIADORES

- Es un Sim único en su género, incluyendo tanto elementos de gestión económica como de citybuilding como de gestión política.
- La saga es considerada una de las mejores en el género de city building / tycoon.
- Tropic 4 es posiblemente el mejor city builder del momento.
- Su combinación de gestión realista y seria con un humor inteligente es totalmente única.
- El motor gráfico es el más avanzado del momento para city builders.
- La gestión económica permite experimentar con muchas variables de la tristemente popular crisis económica actual.
- Toca temas políticos muy conocidos y que tienen cierta relación con la política mundial actual, sin pinchar en hueso.

4. PEGI

El juego lleva un PEGI 16+ con descriptor de violencia:



5. CANTIDADES

- 121 tipos de edificio (6 de ellos se instalan en DLCs)
- 49 edictos
- 8 facciones políticas
- 5 ministerios
- 4 misiones de tutorial
- 20 misiones de campaña
- 10 islas diferentes pre-diseñadas (más generador de islas automático)
- 19 trajes de avatar
- 34 características de dictador
- 22 pasados de dictador
- 14 formas de haber llegado al poder para el dictador
- 33 productos (materias primas/producción industrial) para comercio internacional
- 9 Desastres naturales



6. OTROS TÍTULOS

Anteriormente a Tropico 4, han habido seis títulos de la franquicia, incluyendo expansiones: Tropico, Tropico Paradise Island, Tropico Mucho Macho, Tropico 2, Tropico 3 y Tropico 3 Absolute Power. Todos ellos se comercializan en nuestra recopilación "Tropico Edición Coleccionista".

Está prevista una expansión para Marzo de 2012 (no ha sido anunciada).

7. COMPETENCIA

Ahora mismo se podría decir que no hay ningún otro título como la saga Tropicó. Su competencia más cercana serían otros city-builders/tycoons, como la saga Civitas, Restaurant Empire, Zoo Tycoon, Hotel Giant y los Yo Presidente, pero compite tangencialmente con los Sims. Activision-Blizzard publicó hace poco en su serie “The collection” Faraón y Caesar III. Las series Anno y Settlers dominan el segmento, aunque incluyen elementos de colonización y combate que los diferencian de Tropicó, siendo además su simulación económica (en el caso de Anno) mucho más intrincada y compleja de gestionar.

Sin embargo, la mezcla de city building, gestión económica y política no es comparable.



8. COMPATIBILIDAD, REQUISITOS MÍNIMOS

8.1 REQUISITOS MÍNIMOS

8.1.1 Oficiales

- **SO:** Windows XP SP3 (32 bit) / Windows Vista-Windows 7 (32 o 64 bits)
- **Procesador:** Dual Core 2 GHz
- **Memoria:** 1 GB RAM
- **Disco duro:** 5 GB libres
- **Gráfica:** Shader model 3 (GeForce 6600 o superior, Radeon X1600 o superior), 256 MB.



8.1.1 Requisitos FX

Estos son los requisitos oficiales a falta de nuestro testeo de hardware

9. COMENTARIOS ONLINE DE LOS USUARIOS

La prensa y los usuarios coinciden en los mismos puntos:

Positivos:

- Te hace realmente sentirte El Presidente.
- Recibes constantes tareas y objetivos, lo que hace que siempre tengas algo que hacer a corto plazo.
- La propia jugabilidad del producto es satisfacción y recompensa suficiente.
- Tiene buena variedad musical.
- El interfaz es más claro y más limpio, mejora mucho la experiencia.
- Tiene mucha personalidad propia.
- Tiene un gran sentido del humor.
- Tiene mucho contenido.
- Sabes en todo momento lo que debes hacer.

Negativos:

- Los objetivos globales quedan difuminados entre las tareas.
- Funciona mejor como "juego libre" que guiado por misiones.
- No hay un malo malo, ni un mundo que salvar. (Esto es muy discutible).
- Es "más de lo mismo" con respecto a T3.
- Se acaba haciendo lo mismo siempre.
- El guión de la radio es "blando".
- Los ministerios son "poco profundos".
- El juego es "más ancho, pero no más profundo".

10. EL JUEGO, CONTENIDO Y MECÁNICA

11.1 HISTORIA DEL JUEGO

Acabamos de ser nombrados líderes de Santa Clara, una pequeña isla-estado en algún lugar del Caribe. El Generalísimo Santana, un dictador de la zona, nos ha cogido cariño y hará de mentor para nosotros, ayudándonos a



establecer nuestro dominio y hacer progresar nuestra isla. Poco a poco, estableceremos industria, turismo, comercio y calidad de vida, llevando a Tropico a ocupar un lugar en la escena internacional y consiguiendo fama internacional como líder de renombre.

Pero de repente, todo se torcerá. Un complot de antiguos amigos y aliados nos pondrá en el punto de mira internacional: Se nos acusa nada menos que de orquestar el asesinato del presidente de los estados unidos. Por los pelos, nos escaparemos y empezaremos de nuevo, desde cero, con el objetivo de limpiar nuestro nombre y vengarnos de aquellos que nos traicionaron.

11.2 MISIONES

11.2.1 Cómo gobernar

Misión de aprendizaje de controles básicos.

11.2.2 Hacer dinero

Misión de aprendizaje de producción, logística y comercio.

11.2.3 Sé feliz

Misión de aprendizaje sobre los ciudadanos: Felicidad, empleo y educación.

11.2.4 Polí tics

Misión de aprendizaje sobre política, facciones y relaciones internacionales.

11.2.5 Ascenso al poder

Hemos de sacar al país del arrollo y mejorar los servicios básicos: vivienda, trabajo, educación, alimentación...

**11.2.6 Todo es mío**

Hemos de establecer una base de producción en la isla para asegurarnos suficientes ingresos, dedicándonos a la minería y lidiando con la inestabilidad geológica del terreno.

**11.2.7 En el punto de mira**

Es el momento de atraer turismo a nuestra isla y convertirla en el lugar de vacaciones más popular del Caribe.

**11.2.8 Asuntos IMPORTANTes**

Con la buena imagen conseguida, es el momento de atraer inversiones internacionales y establecer una fuerte industria en la isla.

**11.2.9 Trópico por encima de todo**

Hemos alcanzado un gran nivel, es el momento de conseguir subir algunos de nuestros indicadores en la ONU, aunque sean los más absurdos, para situarnos en el mapa.

11.2.10 Facciones enfrentadas

La prosperidad de la isla hace que las facciones políticas estén ahora más pendientes de pelearse entre ellas que de hacer algo útil, por lo que deberemos concentrar nuestras políticas en tener a todo el mundo razonablemente contento para evitar revueltas y hacer que el clima político de Tropicó sea saludable.

**11.2.11 Crisis**

La situación internacional se ha enrarecido, EE.UU. y la URSS están en plena escalada nuclear y Tropicó tiene que conseguir navegar entre

dos aguas y además, aprovechar la situación para que las superpotencias le ayuden a hacer crecer su ejército.

Sin embargo, de repente la situación se complicará gravemente, cuando se haga público el asesinato del presidente de los EE.UU. y se nos acuse de orquestarlo.

11.2.12 Supervivencia

Solos, junto con el fiel penúltimo, hemos conseguido huir a Isla Oscura, una antigua colonia penal con un terrible problema de criminalidad. Nuestro objetivo será limpiar la isla, descubriendo de paso hasta que punto alcanza la traición de la que fuimos objeto y en la que participó hasta nuestro mentor, el Generalísimo Santana.



11.2.13 Nadie se queda atrás

Hemos conseguido trasladarnos a Nueva Esperanza, una isla de la que esperamos mucho, si conseguimos llenarla de gente. El tipo de gente que venga no importa demasiado; lo importante es que vengan muchos y aporten mano de obra para empezar a generar ingresos.



11.2.14 Día de la independencia

En nuestro camino hacia la cima hemos recalado en Isla Desconocida, un lugar perfecto para pasar desapercibido... Aunque claro, eso es porque el lugar no puede recibir ni el nombre de nación. Pero si nos convirtiésemos en colonia europea... Siempre estaríamos a tiempo de volver a independizarnos, cosa que además nos devolvería nuestro renombre internacional como libertador.



11.2.15 Negocio frutero

Es hora de avanzar en nuestro otro objetivo: La venganza. Keith Preston, el magnate, tiene una gran participación en Frutas. Si nos hacemos con el 51% de la empresa, le tendremos cogido por... el bolsillo.



11.2.16 El atraco Olímpico

Keith Preston está herido, pero no acabado. Es hora de asestar el golpe final, aprovechando sus inversiones en los principales candidatos a albergar los juegos olímpicos. Si nos hacemos con la organización de los juegos, no podrá recuperarse de las pérdidas.



11.2.17 La Revolución Ciega

Nuestro siguiente objetivo es Marco Moreno, el líder de los rebeldes, un inocente idealista que fue empleado como marioneta para inculparnos del asesinato del presidente de los EE.UU. Es el momento de hacernos con él para usarlo como herramienta de la misma manera que fue empleado contra nosotros. Por las buenas o por las malas.



11.2.18 Cebo para pescar

Santana me ha localizado, sabe que soy yo, y viene a por mí. Tendré que ceder a su chantaje como distracción mientras ejecuto mi siguiente maniobra: Soltarle a Moreno en su propio jardín y complicarle la vida a lo grande.



11.2.19 Sírvase mejor frío

Ahora Puerto Gato, el bastión de Santana, es nuestro. Pero mucha de su población permanece leal al viejo dictador, que ha ido a la selva y ha organizado su grupo de rebeldes. Es un problema que ha de ser erradicado.



11.2.20 Operación Fin de Juego

Mi siguiente objetivo: Brunhilde Van Hoof, la representante de la ONU que participó en los juicios farsa que nos condenaron. Sus inspectores corruptos tienen sus tentáculos



extendidos por toda Costa La Plata. Acabar con ellos me permitirá sacar a la luz las mentiras y limpiar mi nombre.

11.2.21 Perdón

La vuelta es dulce: Tropicó vuelve a ser mía, es hora de limpiar los destrozos dejados por mis corruptos sustitutos y devolver el lustre a mi nación, llevándola hacia un futuro brillante.



11.2.22 La guerra clandestina

Entre los restos dejados por mis enemigos derrotados han quedado las pistas que faltaban para completar el puzzle: El mismísimo senador Nick Richards, ahora presidente de los EE.UU., es el que nos usó a todos para asesinar a su antecesor y acceder al cargo. Para encontrar las pruebas que necesito, he de aliarme temporalmente con los servicios secretos rusos. A cambio, ellos me darán las grabaciones que terminarán con la carrera de Nick Richards. Total, tampoco pasa nada por acabar con unos cuantos espías norteamericanos.



11.2.23 Perestroika

La situación política ha cambiado tan radicalmente en la URSS que sus promesas de proporcionarme las cintas han resultado papel mojado. Los nuevos peces gordos quieren que haga para ellos un trabajito, más específicamente, que incorpore a mi nación varios programas sociales para hacer de conejillos de indias. A cambio, tendré, por fin, las pruebas.



11.2.24 Utopía tropical

El fin de Nick Richards abre por fin las puertas al futuro de Tropicó. Ahora, soy libre para llevar mi Nación a la utopía que soñé y dar a mis ciudadanos felicidad, empleos con salarios justos, riqueza, monumentos, belleza natural y hermosas turistas ligeras de ropa que acudan a visitar un país sin criminalidad ni guerras.



11.3 FACCIÓNES Y GRUPOS RELEVANTES

11.3.1 Capitalistas

Nuestra relación con ellos influenciará la relación con los EE.UU. Para contentarlos, hará falta conseguir riqueza y prosperidad para la isla. No suelen ser muchos, pero son muy influyentes.

Si están muy descontentos, surgirá la “corrupción”, y los precios de todas las exportaciones bajarán un 20%.



11.3.2 Comunistas

Nuestra relación con ellos influenciará la relación con la URSS. Representan los intereses de la clase trabajadora y suelen ser muy numerosos, lo que peor llevan es una gran disparidad salarial.

Si están muy descontentos, ocurrirán “incursiones rebeldes” entre los nuevos inmigrantes, que se unirán a las filas de los rebeldes de la isla.



11.3.3 Intelectuales

No suelen ser muchos, pero siempre de gran educación. Si se les disgusta, los trabajadores más preparados dejarán la isla. Quieren libertad, democracia y educación.

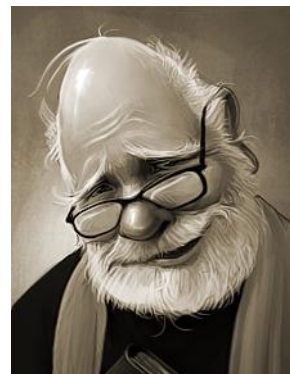
Cuando esta facción está muy descontenta, se producen las “revueltas estudiantiles” que paralizarán los institutos y universidades, aunque la detención o asesinato de algunos estudiantes acabaría con ellas.



11.3.4 Religiosos

Los religiosos suelen ser numerosos en Tropico, y no suele ser buena idea enfadarlos. Quieren iglesias y catedrales, y rechazan actos corruptos o cuestionables.

Si se sienten disgustados contigo, surgirá el “Anatema” y todos los visitantes de iglesias y catedrales tendrán una bajada de respeto temporal



por el presidente.

11.3.5 Militaristas

Son los que disponen de mayor potencia de fuego del país y pueden organizar un golpe de estado con facilidad, por lo que merece la pena prestar atención a las necesidades de los soldados para tenerles contentos.

Si se sienten muy descontentos, lanzarán un “Ultimátum”, amenazando con un golpe de estado en dos años.



11.3.6 Ecologistas

Una minoría muy ruidosa que lucha por la preservación del ambiente natural de la isla y contra la polución. La industria pesada y la contaminación es lo que peor llevan.

Si los disgustamos mucho, se producirán las “Eco-protestas”, en las que los activistas bloquearán un edificio industrial. Si varios ecologistas son asesinados o arrestados, las protestas terminarán.



11.3.7 Nacionalistas

A esta facción sólo pueden pertenecer personas nacidas en Tropicó. Desaprueban las relaciones con las potencias extranjeras y la inmigración.

Si están muy disgustados se producirán “disturbios”, con enfrentamientos entre Tropicanos e inmigrantes.



11.3.8 Lealistas

Los más fervientes seguidores del presidente, aunque podrían votar en su contra si no se les contenta. Algunas acciones y edificios pueden transformar a la gente en lealistas, y su número tenderá a aumentar cuanto más dure nuestro mandato. Cuantos más haya, más puntos de megalomanía recibiremos.

Si están muy descontentos, surgirán “dudas sobre el líder”, lo que hará que la facción pierda adeptos hasta que se resuelva la situación.



11.4 MECÁNICA DE JUEGO

Estamos en los años 50, en algún lugar de Sudamérica, y acabamos de ser nombrados líderes de una pequeña isla-nación tropical. Haciendo uso de este cargo, deberemos conseguir determinados objetivos que pueden ser muy variados, a lo largo de los años de la guerra fría, siempre teniendo en cuenta las distintas facciones de la isla y sus diferentes agendas y exigencias, las necesidades de financiación (impuestos, exportaciones...) y el equilibrio diplomático necesario con el resto de poderes del mundo: EE.UU., la URSS, China, la ONU, la Liga Árabe y Europa.



Para ello, contamos con cierta capacidad legislativa y sobre todo, con la libertad absoluta de construir las infraestructuras que queramos en la isla, siempre que nos llegue el dinero. Estas infraestructuras servirán para proporcionar los servicios que reclaman nuestros ciudadanos, potenciar nuestra economía o mantener las adecuadas relaciones diplomáticas con el resto del mundo. Además, será importante mantener relaciones comerciales con el resto del mundo, bien para importar productos y materias primas necesarias o para exportar nuestros productos al resto del mundo.

El jugador dispone del control de una isla. El territorio de la misma tiene características específicas: Algunas zonas son más adecuadas para determinados tipos de plantaciones, o para pastos, o contienen yacimientos de minerales, o petróleo. En algunas partes del territorio se puede construir, y otras son más escarpadas.

La isla está poblada por nuestros ciudadanos. Cada ciudadano tiene unas necesidades que cubrir (comida, fe, descanso, salud y diversión) y unos niveles de felicidad y características propias (educación, filiación política, satisfacción con el entorno, el trabajo, la libertad de la que disfruta...).

Además, existen diferentes facciones políticas (Capitalistas, comunistas, intelectuales, religiosos, militaristas, ecologistas, nacionalistas y lealistas) a las que los ciudadanos pueden sentirse afines. Cada una de estas facciones tiene sus propias exigencias y según estas se cumplan o no, así será el respeto de esa facción por

nosotros. Adicionalmente, tenemos relaciones diplomáticas y comerciales con los EE.UU., la URSS, Europa, China, la Liga Árabe y la ONU.

Como presidente, disponemos de la potestad de ordenar la construcción de infraestructuras y emitir edictos. Las infraestructuras atenderán distintas necesidades de los ciudadanos (trabajo, diversión, culto...) pero a su vez pueden provocar otros problemas (crimen, polución, bajada de respeto de algunas facciones, etc.). Cada infraestructura tiene un coste de construcción y costes de mantenimiento, lo que limitará nuestras opciones en cada momento.

Los fondos de que disponemos son limitados y para mantener las arcas saneadas disponemos de distintos medios: ingresos de algunos edificios (alquileres, turismo), exportaciones, edictos (como la devaluación de la moneda) y fondos de ayuda enviados por las superpotencias.

Hay edificios de diversas categorías:



Viviendas de distintas calidades y costes, según cuya disponibilidad y precio variará la felicidad asociada de nuestros ciudadanos y de la facción comunista.

Edificios gubernamentales, que nos permitirán realizar acciones de gobierno más complejas (diplomacia, infraestructura militar, policía, gestión de la inmigración...)

Edificios de producción, esencialmente granjas, minas y pozos petrolíferos que nos permitirán explotar las materias primas de nuestra isla para obtener beneficios de ellas.

Infraestructuras, que potencian nuestra economía: Puertos y aeropuertos, oficinas de construcción, red viaria y producción de energía.

Alojamientos turísticos, de distintas categorías, según el tipo de turismo que queramos atraer a nuestra isla (y de las infraestructuras de que dispongamos).

Edificios industriales, donde transformaremos nuestras materias primas en productos industriales acabados que nos dejan un margen de beneficios mucho más elevado.

Atracciones, en las que mantener a los turistas ocupados y gastando dinero (y que además, sean una excusa para que vengan a nuestra isla).

Edificios de servicio público y economía, como instituciones educativas, clínicas, iglesias, bancos, instituciones, que atenderán las necesidades de nuestros ciudadanos y permitirán la inversión externa y el comercio internacional.

Edificios de entretenimiento, que distraerán a los tropicanos y a los turistas.

Decoración y monumentos, jardines, esculturas y estructuras pomposas que mejoran el entorno y en ocasiones exaltan algún valor o a alguna facción del país.

Atracciones de lujo, para atraer a turistas muy adinerados y sobre todo, a su dinero.

Educación y medios de comunicación, la infraestructura necesaria para conseguir que tu población alcance los más altos niveles de formación y se mantenga informada, proporcionando libertad o una imitación bastante pasable de ella.

Construyendo estos edificios e infraestructuras, tendremos que mantener un equilibrio entre ingresos, gastos, molestias y servicios que nos permita mantenernos en el cargo a lo largo de las diversas elecciones.



Además, disponemos de edictos; leyes que podemos promulgar de forma inmediata, haciendo frente a su coste económico, y que nos proporcionan alguna ventaja, casi siempre a cambio de alguna otra desventaja. Los edictos cubren política social, exterior, económica y doméstica.

Para dictar edictos necesitaremos disponer de ministros en cada una de las distintas áreas: Los ministros son los que traducen nuestras palabras ("Me quemas todos los libros de la isla") en decretos ("Decreto de quema de libros"). Puede ser ministro cualquier tropicano, siempre que tenga experiencia laboral en campos relacionados con su ministerio. Dependiendo de la capacidad de nuestros ministros, así desempeñarán su cargo. Un buen ministro nos proporcionará beneficios y uno malo, perjuicios o incluso provocará desastres. Los ministros son vitalicios o hasta que sean expulsado del cargo o se vean obligados a dimitir. Los ministerios son cinco (ver sección 11.8). Si no hay ciudadanos de una determinada profesión, podemos traer un experto del extranjero.



Disponemos la posibilidad de comprar y vender productos y materias primas en el mercado internacional. De este modo, podemos conseguir beneficios o hacernos con materias primas de las que no disponemos, o importar productos de lujo que satisfagan a nuestros ciudadanos. Además, las relaciones comerciales con otros países mejoran nuestras relaciones con ellos.

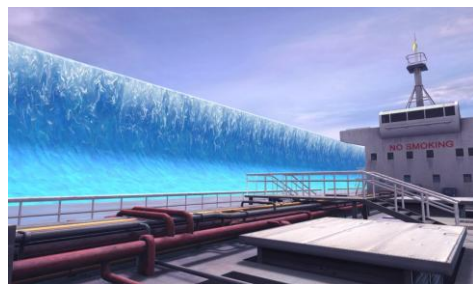
Dependiendo de nuestra política, del azar o de las condiciones preestablecidas en una misión determinada, puede que nos encontremos con diferentes problemas que alteren ese equilibrio o nos fuercen a tomar decisiones en determinado sentido. Por ejemplo, la población descontenta engrosa las fuerzas de la guerrilla, que puede realizar asaltos contra nuestras infraestructuras o incluso contra nuestro palacio, derrocándonos si tienen éxito. Adicionalmente, disponemos de una cuenta privada en Suiza, a la que podemos desviar fondos para nuestra "cuenta de pensiones". Esta característica tiene un componente de "inflado de ego", pero algunas misiones pueden requerir la acumulación de cierta cantidad de dinero en esta cuenta.



El descontento puede surgir por la falta de atención a necesidades de la población, pero no atender las peticiones de una determinada facción puede también deteriorar el respeto de todos aquellos ciudadanos cuya simpatía esté con esa facción. Este descontento puede dar lugar a “desastres de facción”, como la aparición de la corrupción en el caso de la facción capitalista, incursiones rebeldes en el caso de la facción capitalista, protestas estudiantiles en el caso de los intelectuales, etc.

Del mismo modo que con las facciones, nuestras acciones pueden gustar o disgustar a las superpotencias con las que mantenemos relaciones, afectando a nuestros ingresos por “ayudas al desarrollo” provenientes de las mismas o llegando al extremo de provocar, en casos extremos, invasiones por parte de alguna de las mismas.

En ocasiones, pueden ocurrir eventos que alteren el flujo del juego; es el caso de los desastres de facción (provocados por desatender las peticiones de las facciones, ver sección 11.3), los acontecimientos provocados por la idoneidad o ineptitud de los ministros o los desastres naturales (ver apartado 11.7). Estos desastres pueden provocar daños en edificios, alteración del mapa o pérdidas de vidas, y tendremos que resolver las situaciones según se presenten. Algunos edificios nos ayudarán a prevenir algunos de sus efectos.



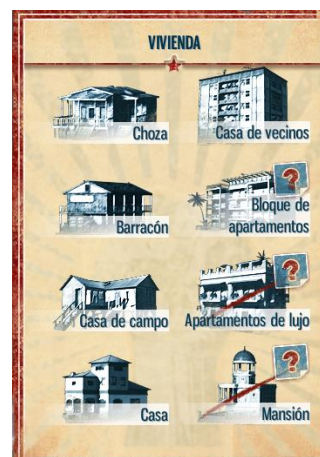
Podemos jugar de diferentes maneras, con todas los grados de variación entre democracia y totalitarismo y comunismo y capitalismo, cambiando de esta manera el desarrollo de los acontecimientos y teniendo cada opción sus ventajas y desventajas en función de los niveles de felicidad que proporcionemos, el respeto que obtenemos de las distintas facciones y naciones y la organización que hagamos de la isla.

11.5 EDIFICIOS

NOTA: Dada la gran cantidad de edificios y que su descripción está disponible en los manuales originales del juego (que se encuentran con el resto de materiales originales), me limitaré a enumerarlos.

11.5.1 Vivienda

- Choza
- Barracón
- Casa de Campo
- Casa
- Casa de vecinos
- Bloque de Apartamentos
- Apartamentos de lujo
- Mansión



11.5.2 Industria

- Aserradero
- Fábrica de conservas
- Fábrica de puros
- Fábrica de joyas
- Destilería de ron
- Fábrica de muebles
- Refinería
- Fábrica de armas
- Planta química



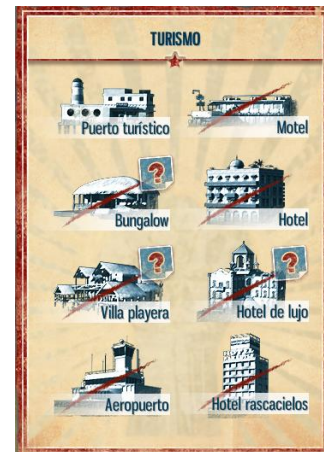
11.5.3 Alimentación y recursos

- Granja
Pueden ser de Maíz, Azucar, Plátano, Papaya, Piña, Café o Tabaco.
- Rancho
- Muelle de pescadores
- Campamento maderero
- Mina
- Mina de sal
- Pozo petrolífero
- Vivero
- Mercado



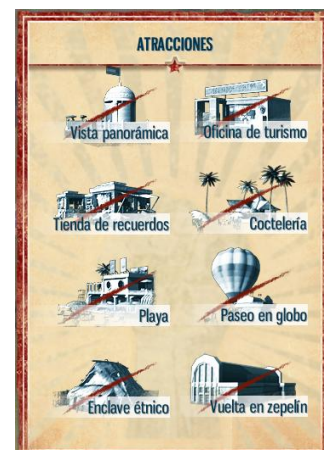
11.5.4 Turismo

- Puerto turístico
- Bungalow
- Motel
- Hotel
- Hotel de lujo
- Villa playera
- Hotel rascacielos
- Aeropuerto



11.5.5 Atracciones

- Oficina de turismo
- Paseo en globo
- Enclave étnico
- Vuelta en zepelín
- Tienda de recuerdos
- Coctelería
- Playa
- Vista panorámica
- Excavación arqueológica



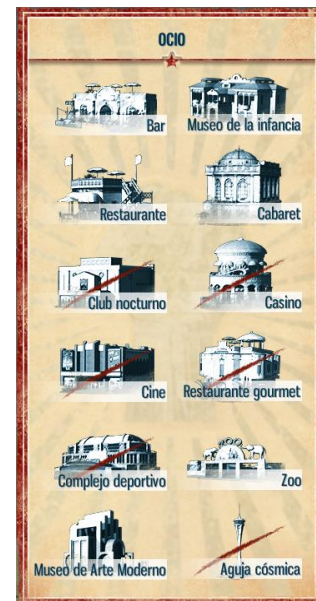
11.5.6 Atracciones de lujo

- Piscina
- Jardín botánico
- Balneario
- Jardín botánico
- Marina
- Noria
- Montaña rusa
- Parque acuático



11.5.7 Ocio

- Bar
- Club nocturno
- Restaurante
- Restaurante gourmet
- Complejo deportivo
- Casino
- Cabaret
- Cine
- Museo de la infancia
- Zoo
- Aguja cósmica
- Museo de arte moderno

**11.5.8 Infraestructura**

- Puerto
- Oficina de transportistas
- Oficina de construcción
- Central eléctrica
- Subestación eléctrica
- Garaje
- Carretera
- Turbina de viento
- Vertedero
- Central nuclear

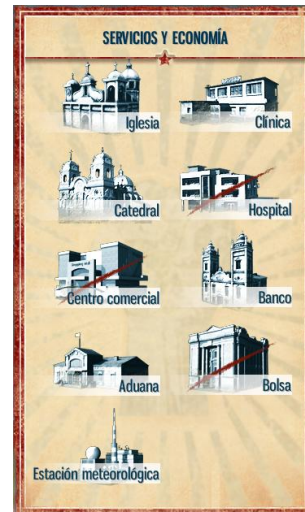
**11.5.9 Gobierno**

- Palacio
- Ministerio
- Comisaría
- Puesto de guardia
- Prisión
- Oficina de inmigración
- Base militar
- Armería
- Programa nuclear
- Cuerpo diplomático
- Estación de bomberos



11.5.10 Servicios y economía

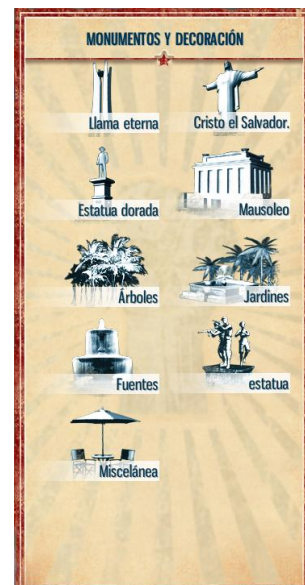
- Clínica
- Hospital
- Iglesia
- Catedral
- Centro comercial
- Banco
- Aduana
- Bolsa
- Estación meteorológica

**11.5.11 Educación y medios de comunicación**

- Escuela primaria
- Instituto
- Universidad
- Academia de ciencias
- Periódico
- Emisora de radio
- Canal de TV
- Antena de radar

**11.5.12 Monumentos y decoración**

- Cristo el Salvador
- Llama eterna
- Estatua dorada
- Mausoleo
- Árboles
- Jardines
- Fuentes
- Estatuas
- Miscelánea



11.6 EDICTOS

NOTA: Dada la gran cantidad de edictos y que su descripción está disponible en los manuales originales del juego (que se encuentran con el resto de materiales originales), me limitaré a enumerarlos.

11.6.1 Sobre los habitantes

No están en la ventana de edictos, sino que aparecen sobre la información del ciudadano si tenemos policía secreta).

- Simular "accidente".
- Eliminar
- Sobornar
- Declarar hereje
- Detener

11.6.2 "Guerrillero"

- Soborno de líderes de facción
- Elecciones anticipadas
- Vivienda gratuita
- Día nacional
- Hola Excelencia
- Reducción de impuestos
- Comida para el pueblo
- Seguridad social
- Ayuda humanitaria
- Pruebas nucleares



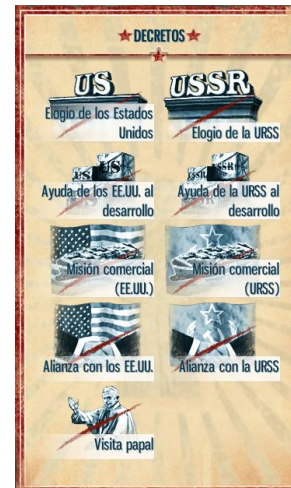
11.6.3 Educación

- Programa de alfabetización
- Integridad policial
- Matrimonios homosexuales
- Quema de libros
- Libro ideológico
- Educación política



11.6.4 Asuntos Exteriores

- Elogio de los EE.UU.
- Elogio de la URSS
- Ayuda de los EE.UU. al desarrollo
- Ayuda de la URSS al desarrollo
- Misión comercial (EE.UU.)
- Misión comercial (URSS)
- Alianza con los EE.UU.
- Alianza con la URSS
- Visita papal



11.6.5 Economía y turismo

- Campaña publicitaria de la industria
- Estándares de polución
- Campaña publicitaria del turismo
- El famoso
- Permiso de construcción
- Juegos Pan-caribeños
- Carnaval
- Oferta de primavera
- Documental TV
- Imprimir moneda



11.6.6 Interior

- Ley seca
- Prohibición de los anticonceptivos
- Ley antibasura
- Escuchas
- Inquisición
- Expulsión a florida
- Policía secreta



11.6.7 Defensa

- Amnistía
- Ley marcial
- Modernización militar
- Reclutamiento
- Provocar a los rebeldes
- Silencia a los rebeldes



11.7 DESASTRES NATURALES**11.7.1 Tornados****11.7.2 Huracanes****11.7.3 Volcanes****11.7.4 Vertidos de petróleo****11.7.5 Terremotos****11.7.6 Sequías****11.7.7 Incendios****11.7.8 Tsunamis****11.8 MINISTERIOS**

11.8.1 Ministerio de Economía y Turismo (requiere un banquero, periodista u oficial de aduanas),

11.8.2 Ministerio de Educación (profesor),

11.8.3 Ministerio de Asuntos Exteriores (periodista o burócrata),

11.8.4 Ministerio del Interior (policía o agente secreto)

11.8.5 Ministro de Defensa (soldado o general).

11.9 NACIONES EXTRANJERAS**11.9.1 EE.UU.**

EE.UU. es una de las dos superpotencias que se pelean por la supremacía mundial en una tensa guerra que de frío sólo tiene el nombre. Mantener al gigante americano contento nos evitará encontrarnos a sus tropas desembarcando en nuestro territorio y nos proporcionará los beneficios de su constante ayuda económica.

Nuestras relaciones con EE.UU. irán de la mano del Embajador Crane, destinado en Tropic. Intimidatorio, directo y de sangre fría, no lleva muy bien que le lleven la contraria.



11.9.2 URSS

La URSS es la otra superpotencia, el otro lado de la balanza de cuyo equilibrio depende nuestra libertad. Tener contento a la URSS nos protegerá de acabar siendo invadidos por su ejército y nos permitirá recibir cuantiosas ayudas económicas. Además, sus servicios de inteligencia nos serán de gran utilidad para acabar con nuestro principal enemigo.



Las relaciones con la URSS pasarán a través de la intrigante agente Sasha del KGB. Hermosa y exótica, ella es la voz y los oídos del imperio comunista.

11.9.3 Europa

Europa mantiene una relación de paternalismo ex-colonialista con Tropicó, a veces colaborando, a veces pidiendo colaboración, pero siempre mirando por encima del hombro.

El rancio Lord Chuffney es el representante de Europa en Tropicó. Aristocrático, snob y despistadizo.



11.9.4 ONU

La ONU vigilará muy de cerca nuestra joven "democracia", controlando nuestro comportamiento y vigilando muy de cerca lo que ocurra en las elecciones.

Brunhilde Van Hoof es la representante de las Naciones Unidas en Tropicó. Burócrata empedernida, formal, pasiva agresiva de libro contra el presidente, ella formará parte de la conspiración para culparnos del asesinato del presidente de EE.UU. Nuestra venganza se materializará cuando podamos acabar con su red de corruptelas en Costa Plata y evidenciar su verdadera naturaleza, a la vez que limpiamos nuestro nombre.



11.9.5 China

Los intereses de China en Tropicó van asociados a nuestras importaciones y exportaciones, especialmente a las relacionadas con sus productos de consumo, muy demandados por nuestros ciudadanos. Sus complicadas relaciones con el resto del mundo, especialmente con la URSS y EE.UU., nos obligarán, en ocasiones, a posicionarnos a su favor o en su contra.



Yu Li, el embajador de China en Tropicó, es un hombre servicial y amigable que representa los intereses comerciales de su país.

11.9.6 Oriente Medio

Los intereses de Oriente Medio en Tropicó van asociados a nuestras importaciones y exportaciones, aunque sus complicadas relaciones con el resto del mundo nos obligarán, en ocasiones, a posicionarnos a su favor o en su contra.



El Sheik Sallim es el representante de Oriente Medio en Tropicó. Es rico y hedonista, muy amante de los camellos.

11.10 Otros personajes

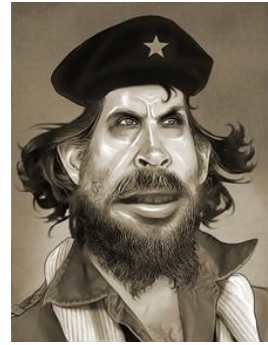
11.10.1 Nick Richards

Nick Richards es un importante senador que acabará siendo presidente de los EE.UU. Es manipulador, corrupto y un político nato. Nos usará como chivo expiatorio de la muerte del presidente de EE.UU., orquestada con él para obtener el puesto. Será el último hombre del que tengamos que vengarnos, encontrando las pruebas necesarias para demostrar su implicación, en una complicada trama en la que entraremos en tratos con la mismísima KGB.



11.10.2 Marco Moreno

Marco Moreno, el eterno rebelde, será la marioneta de nuestros enemigos en la maniobra que acabará por inculparnos del asesinato del presidente de los EE.UU. Pero tras derrotarle a él y a sus rebeldes, nuestra venganza será hacer de él nuestra marioneta y usarla contra los que nos lo azuzaron en primer lugar.

**11.10.3 Generalísimo Santana**

Nuestro querido mentor, el dictador de la vecina Puerto Gato, que nos acogerá bajo su ala y nos enseñará todo lo necesario para convertirnos en el líder indiscutible de Tropicó, será también uno de los traidores que nos arrojen a la hoguera internacional. Nuestra venganza, liberar al rebelde Marco Moreno en su territorio (donde las dan las toman) y despojarle del poder, para ocupar su lugar.

**11.10.4 Keith Preston**

El Consejero Delegado Keith Preston, el multimillonario americano codicioso y sin escrúpulos, será nuestro socio comercial hasta el momento en que descubramos que conspiró junto con nuestros otros enemigos para acabar con nosotros. Nuestra venganza será tan dulce como hacernos con su compañía internacional y desalojarle de ella y acabar con su última inversión y el resto de su fortuna haciéndonos con los juegos olímpicos que él pretendía organizar en otra isla, para acabar de llevarlo al arroyo.



11.11 MATERIAS PRIMAS Y PRODUCTOS INDUSTRIALES

11.11.1 Cultivos y ganadería

- Maíz
- Papaya
- Plátano
- Piña
- Café
- Tabaco
- Azúcar
- Troncos
- Pescado
- Lana de llama
- Queso de cabra
- Ternera
- Ternera ahumada

11.11.2 Minería

- Sal
- Hierro
- Bauxita
- Oro
- Petróleo crudo
- Uranio (sólo importación)

11.11.3 Industria

- Piña en lata
- Café envasado
- Café congelado
- Puros
- Puros de máquina
- Ron
- Ron especiado
- Pescado en lata
- Madera

11.11.4 Manufactura

- Armas
- Complementos
- Derivados del petróleo

- Joyería
- Joyería fina
- Muebles
- Productos químicos
- Bienes de lujo (sólo importación)

11.12 LOGROS

- Asquerosamente rico
- Fiesta tropical
- La maldición de la llama
- Golpe de gracia
- Casas para todos
- Utopía tropical
- Elitista
- Exportador de primera
- Puño de hierro
- Tráfico denso
- Metrópolis
- Militarista
- Isla paradisiaca
- Dictadura para bobos
- Agenda doméstica
- Trópico contra el mundo
- Cabeza de turco
- El cerebro
- En la cima del mundo
- Agenda nacional
- Agenda extranjera
- Guerra contra el crimen
- Repóquer de ases
- ¡Estás despedido!
- Tu día de suerte
- La solución de las pelotas de golf
- El año del dragón
- Contra fuego y marea
- Valle tornado
- Agricultura moderna
- Dirigirse a tierras más altas
- Aparejador
- El poder del átomo
- Futuro nuclear
- Made in China

- **Huele a química**
- **Mona Llama**
- **Impuestos especiales**
- **Los rumores sobre mi muerte...**
- **¡Es una trampa!**
- **Parque temático**
- **Preparado para cualquier cosa**
- **Pasado y presente**
- **Competente**
- **Especialista**
- **Experto**
- **Cocina extranjera**
- **IMPORTante negocio**
- **Matar a Juanito**
- **Construcción instantánea**

11.13 TRUCOS

El juego tiene numerosos códigos de truco, que se activan tecleándolos directamente durante una partida:

- **trabajono** - Unlock All Missions
- **speedygonzales** - Instant Build
- **iamthestate** - No **Prerequisites** for Edicts
- **elpollodiablo** - Instant Win
- **muchopesos** - Add \$100,000
- **whiskey** - +20 Relations with U.S.
- **nowhiskey** - -20 Relations with U.S.
- **vodka** - +20 Relations with USSR
- **novodka** - -20 Relations with USSR
- **twoheadedllama** - Raise Tourism Rating to 100
- **pachangasi** - Raise Happiness
- **dinggratz** - Maximize Workers Experience, Instant Graduation
- **cheguevara** - Trigger Rebel Attack on Building
- **downwiththetyrant** - Trigger Rebel Attack on Palace
- **generalpenultimo** - Trigger Military Coup
- **civilwar** - Trigger Uprising
- **vivala0** - Trigger Random Submersive Activity
- **vivala1** - Trigger Assassination Attempt
- **vivala2** - Trigger Hostage Crisis
- **vivala3** - Trigger Bomb Threat
- **vivala4** - Trigger Worker Strike

- **vivala5** - Trigger Media Occcupation
- **tornado** - Provoca un tornado
- **tornadilla** - Provoca varios tornados
- **oilspill** - Provoca un derrame de petroleo
- **drought** - Provoca una sequía
- **volcano** - Provoca una erupción volcánica
- **tsunami** - Provoca un tsunami
- **fuego** - Provoca un incendio
- **hurricane** - Provoca un huracán

12 POSIBILIDADES ONLINE

Permite subir tus puntuaciones, e incluso la isla que has creado, en las partidas de la campaña.

Además, pueden crearse “desafíos” (como misiones de campaña), a partir de mapas existentes en el juego y subirlos a Internet para que los juegue cualquier otro usuario.

El producto también incorpora publicación en Facebook y Twitter.

13 MÉTRICAS DE LOCALIZACIÓN

13.1 PALABRAS TOTALES: 141.210

Más desglosado:

Total palabras sin traducir (que no pueden rescatarse del kit de T3): 100.680

Palabras total del doblaje: 34.767 (incluidas en las anteriores 141.210)

Palabras sin traducir del doblaje: 31.542

13.2 NÚMERO TOTAL DE LOCUCIONES: 2.000

Las locuciones marcadas como "Presidente" han de grabarse con un actor y una actriz, subiendo el número de palabras total del doblaje a unas 40.000.