



Games
for Windows®

TROPICO 3



Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.

Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE
SOEZ



MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO
DE AZAR



pegionline.eu

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

Control parental

Los controles parentales de Games for Windows – LIVE y Windows Vista® trabajan juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.gamesforwindows.com/live/familysettings.



TROPICO 3

Índice

Primeros pasos	7
Instalación	7
Pantalla inicial	7
Modos de juego	7
Tutorial	7
Campana	7
No lineal	8
Desafíos	8
Comenzar un desafío	8
Generación del mapa	8
Parámetros del juego	9
Creación del personaje	9
Aspecto	10
Rasgos del personaje	10
La interfaz	10
Menú principal	10
Controles de la cámara	10
Panel de información	11
Botones de la vista principal	11
Paneles de información	12
Almanaque	13
El pueblo llano	13
Ciudadanos	13
Turistas y tasa de turismo	16
Edificios	16
Construcción	16
Demolición	16
Administración	17
Carreteras y tráfico	18

Avatar	18
Controles	18
Acciones	18
Economía	19
Beneficios	19
Exportaciones	19
Turismo	21
Cuotas	21
Gastos	21
Cuenta en Suiza	21
Política	22
Facciones	22
Elecciones	22
Discursos electorales	23
Política exterior	23
Demandas de las superpotencias	23
Protestas	23
Levantamientos	24
Golpes	24
Ataques rebeldes	24
Policía secreta	24
Actividades subversivas	24
Crear desafíos	25
Los fundamentos	25
Eventos	25
Banderas	26
Etiquetas	26
Jugar en línea	26
Mi perfil	26
Tablas de récords	27
Compartir y visitar las islas	27

TROPICO 3

Credits

Haemimont Games
Kalypso Media Group

28

28

29

Servicio de atención al cliente de Kalypso Media

Servicio de atención al cliente gratuito
Cambio de códigos de serie (números de serie/clave del CD)
Cambio de CD/DVD

30

30

30

31

Web de Tropico 3

31



Primeros pasos

Aparentemente, una democracia es un lugar donde se celebran numerosas elecciones muy costosas sin sentido y con candidatos intercambiables.

- Gore Vidal

Instalación

Para instalar el juego, inserta el DVD-ROM de Tropico 3 en el lector de DVD-ROM. Si tienes la reproducción automática activada, el proceso de instalación comenzará automáticamente. Si no está activada, haz doble clic en el icono de Mi PC y localiza el lector de DVD-ROM. Haz doble clic en el icono de DVD-ROM para comenzar la instalación o abre la carpeta de DVD-ROM y haz doble clic en el archivo setup.exe.

Sigue las instrucciones en la pantalla. Se te pedirá confirmación de que quieres instalar el juego. Cuando termine la instalación, puede que tengas que reiniciar el ordenador para que se apliquen los cambios en el sistema.

Durante la instalación, el juego buscará en el ordenador la última versión de DirectX. Si no tienes la última versión de DirectX, el juego la instalará automáticamente.

Pantalla inicial

Al comienzo de Tropico 3, verás la pantalla inicial.

Desde allí puedes empezar una nueva partida en cualquier modo de juego, continuar tu última partida guardada, cargar una partida, acceder a los desafíos, inspeccionar los logros, comprobar las últimas noticias, cambiar las opciones del juego o ver los créditos.

Modos de juego

Treinta y dos golpes de estado son suficientes.

- Jean-Bertrand Aristide

Puedes acceder a los diversos modos de juego descritos a continuación mediante el botón Nueva partida del menú principal. Te recomendamos que empieces por el tutorial.

Tutorial

El tutorial de Tropico 3 es una misión corta que te explica los controles de la cámara, la interfaz y los elementos clave del juego, como construir y administrar edificios, dictar decretos y controlar tu avatar.

Campaña

Tropico 3 incluye una campaña de 15 misiones en diversas islas ficticias del Caribe. Al principio, sólo está disponible una misión. A medida que la

TROPICO 3

campana progresa, habrá más y más misiones disponibles. Normalmente, podrás elegir entre varias misiones pendientes de terminar.

Puedes repetir las misiones completadas. Están marcadas en el mapa de la campana con una bandera.

Tras seleccionar una misión en la que jugar, tendrás que elegir o crear un personaje, tal y como se describe en la sección "Creación del personaje" de este manual.

No lineal

Los mapas del modo no lineal no tienen objetivos concretos. Puedes personalizar los "Parámetros del juego" tal y como se describe en la sección correspondiente de este manual. Podrás seleccionar el mapa en el que quieras jugar o crear una isla personalizada al azar. Para obtener más detalles de la opción anterior, consulta la sección "Generación del mapa".

Desafíos

Los desafíos son escenarios especiales creados por los jugadores de Tropicó 3 de todo el mundo. Puedes examinar los desafíos disponibles en línea, jugar un desafío al azar o gestionar y cargar tu propio desafío.

Para acceder a la función en línea, por ejemplo para examinar los desafíos y cargar un desafío en línea, tendrás que crear una cuenta en línea de Tropicó 3 o conectarte con tu cuenta actual. Las funciones en línea se describen en la sección "En línea" del manual.

Comenzar un desafío

Para jugar un desafío, haz clic en el botón "Desafíos" del menú principal y luego haz clic en "Explorar". Con esto se abrirá el "Explorador de desafíos", que contiene una lista de desafíos en la página izquierda y la descripción del desafío seleccionado en la página derecha. Al principio, el explorador mostrará solo los desafíos que están almacenados de forma local. Para examinar los desafíos enviados por otros jugadores, tendrás que hacer clic en el botón "En línea". Necesitarás una conexión a Internet y escribir la contraseña.

Generación del mapa

Este país es un paraíso, en el sentido espiritual de la palabra. Y os digo que prefiero morir en el paraíso que sobrevivir en el infierno.

- Fidel Castro

El generador de mapas te permite crear un mapa aleatorio personalizado para una misión del modo no lineal o un desafío creado por ti. Podrás personalizar los siguientes parámetros:

- Tamaño de la isla: el tamaño de la isla generada. Es más difícil jugar en islas más pequeñas porque el espacio de construcción es limitado.
- Elevación: la elevación afecta a la cosecha de los diferentes tipos de cultivos. Las islas con mucha elevación tienen menos espacio de construcción.
- Depósitos de minerales: determina los depósitos de hierro, bauxita, oro y

petróleo hay en la isla.

- **Vegetación:** las islas con mucha vegetación tienen un suelo más fértil. La agricultura es más difícil en las islas yermas con poca vegetación.

Cuando estés satisfecho con los ajustes seleccionados, haz clic en el botón "Generar" del lado derecho de la pantalla para crear el mapa aleatorio. Si no estás satisfecho con los resultados, haz clic otra vez en el botón para crear un nuevo mapa. Usa el botón "Adelante" para pasar al mapa generado.

Parámetros del juego

Podrás personalizar los parámetros de cualquier partida del modo no lineal que juegas y cualquier desafío que creas. El conjunto de parámetros seleccionados, así como los ajustes aleatorios del mapa, cuando corresponda, determinan la dificultad del juego.

Puedes ajustar los siguientes parámetros con un deslizador:

- **Estabilidad política:** afecta a las actividades rebeldes, los golpes, los levantamientos, las protestas, las acciones subversivas y las invasiones extranjeras. Una baja estabilidad política aumenta la dificultad del juego.

- **Precios de exportación:** modifica los precios de exportación de todos los productos de Tropico. Los precios bajos aumentan la dificultad del juego.

- **Turismo:** modifica la tasa de turismo de la isla. Una elevada tasa de turismo atrae turistas más ricos y numerosos. Una baja tasa de turismo aumenta la dificultad del juego.

- **Duración de la partida:** la duración máxima del mandato en años.

- **Población:** determina el número inicial de ciudadanos en la isla.

- **Eventos aleatorios:** modifica la frecuencia de los eventos aleatorios, como los cambios de precio y los desastres. Si se configura al mínimo, no habrá eventos aleatorios.

Los siguientes parámetros pueden activarse o desactivarse:

- **Un lugar remoto:** la isla está lejos de los Estados Unidos. El turismo es menos lucrativo y hay menos probabilidades de que te invadan los EE. UU.

- **Grito rebelde:** rebelarse es una orgullosa tradición de tu pueblo. En seguida está dispuesto a tomar las armas y luchar contra tu régimen.

- **Elecciones libres:** la comunidad internacional vigila muy de cerca los comicios electorales. El fraude y la omisión de elecciones no son una opción.

- **Inmigrantes fuera:** no recibes inmigrantes de forma libre. Puedes contratar a extranjeros cualificados por dinero.

- **Modo Dios:** no hay elecciones, ataques rebeldes, golpes, levantamientos, invasiones extranjeras ni actividades subversivas. Tu saldo inicial es 500.000 \$.

Creación del personaje

Tengo la cara agria. Por eso tal vez dicen que soy un dictador.

- Augusto Pinochet

TROPICO 3

En Tropicó 3 puedes crear un dictador personalizado en cualquier modo de juego, salvo en el tutorial. Primero personalizarás el aspecto del avatar, luego sus características como dictador.

Aspecto

El aspecto del avatar es puramente estético y no tiene efecto en el juego. Puedes personalizar lo siguiente:

- Sexo
- Atuendo
- Complexión
- Sombrero
- Pelo
- Accesorios
- Barba (solo personajes masculinos)
- Bigote (solo personajes masculinos)
- Pendientes (solo personajes femeninos)

Nota: no se permiten algunas combinaciones de sombreros y pelo.

A lo largo del escenario, el avatar aparece tal y como lo hayas personalizado. Puedes hacer un avatar diferente para cada escenario.

Rasgos del personaje

Puedes ponerle nombre a tu avatar personalizado y elegir entre los siguientes rasgos: información, ascenso al poder, dos cualidades y dos defectos. También puedes elegir un conjunto de rasgos aleatorio.

Algunos rasgos se excluyen mutuamente. Por ejemplo, no puedes elegir como información “profesor” y el defecto “idiota”.

La interfaz

En este país no se mueve una hoja sin que yo lo sepa. ¡Que quede claro!

- Augusto Pinochet

Menú principal

Puedes ver los siguientes elementos en el menú principal:

- Minimapa
- Población, dinero, felicidad media, fecha actual (mes y año)
- Controles de velocidad: pausa, normal, rápido, más rápido.
- Botón del menú
- Botones del HUD (visor frontal de datos) situados sobre los controles de velocidad: paneles, decretos, seleccionar avatar, almanaque.

Tropicó 3 utiliza una interfaz estándar de apuntar y hacer clic. Al hacer clic en un edificio o unidad, se selecciona y se abre su panel de información.

Controles de la cámara

Para mover la cámara, mueve el puntero del ratón hacia el borde de la pantalla.

Haz clic en el minimapa para ir a la ubicación de la isla que has marcado. Usa el botón medio del ratón o la tecla Mayús para girar la vista y la rueda del ratón para acercarla y alejarla. La tecla Inicio devuelve la cámara a su posición predeterminada.

Panel de información

El panel de información se abre en la parte inferior de la pantalla, que solo se muestra en la vista principal cuando se selecciona una unidad o edificio. El panel de información ofrece información adicional acerca del objeto seleccionado. Verás botones para varias categorías (parte superior izquierda) y el espacio del título (superior derecha).

Para seleccionar edificios, haz clic izquierdo en ellos. Para cerrar el panel de información, haz clic izquierdo en espacio abierto.

Botones de la vista principal

Botón de paneles

El botón de paneles muestra la información de los paneles. Este panel incluye las siguientes categorías:

- Condiciones de la cosecha: se refiere a los diferentes cultivos que pueden tenerse en la isla.
 - Recursos naturales: los recursos de la isla. El hierro, la bauxita y el oro se marcan en amarillo. El petróleo se marca en negro.
 - Condiciones de la isla: como, por ejemplo, la humedad y la belleza.
 - Población: muestra los paneles de delincuencia, polución y libertad. Las zonas problemáticas de delincuencia y polución se marcan en rojo.
 - Servicios: muestra los paneles de ocupación, empleo, calidad de los servicios, calidad del trabajo y electricidad. En vez de colorear el terreno, estos paneles colorean los edificios relacionados.
 - Economía de la isla: muestra los paneles de ingresos, gastos y balance. En vez de colorear el terreno, estos paneles colorean los edificios relacionados.
- La mayoría de los paneles tienen un color que va de verde a rojo. El verde significa un valor alto en la estadística indicada en el panel. El rojo significa lo contrario.

Decretos

El botón de decretos abre el panel de información de decretos. Todos los decretos se ordenan en diferentes categorías: social, política internacional, economía y política nacional. Los decretos de la categoría respectiva aparecen bajo la lista de categorías. Cada decreto tiene diferentes requisitos y efectos.

Seleccionar avatar

Para seleccionar a tu avatar.

TROPICO 3

Botón de almanaque

Para abrir el almanaque. El almanaque contiene diferentes estadísticas acerca de la isla. El almanaque se describe en detalle más abajo.

Paneles de información

Panel de información del ciudadano

El panel de información del ciudadano contiene las siguientes categorías:

- General: información general sobre el ciudadano, como el nombre, la edad y las necesidades actuales. En esta categoría también puedes activar la cámara de vista de ciudad.
- Felicidad: información sobre la satisfacción actual del ciudadano.
- Política: información sobre la afiliación política del ciudadano a las diferentes facciones, así como las acciones personales que puedes realizar con el ciudadano.
- Trabajo y casa: información sobre el puesto de trabajo y la casa del ciudadano.
- Familia: vínculos con los miembros de la familia del ciudadano.
- Habilidades: las diferentes habilidades que el ciudadano ha adquirido durante su trabajo. Esta categoría también muestra su educación, inteligencia, coraje y liderazgo.
- Pensamientos: lo que piensa actualmente el ciudadano.

Panel de información de turismo

El panel de información de turismo contiene las siguientes categorías:

- General: información general sobre el turista, como su nombre, la clase de turista, el país de origen y el límite de gasto. En esta interfaz se puede ver el tiempo restante de vacaciones y las impresiones actuales del turista.
- Valoración: las impresiones del turista sobre los diferentes aspectos de la isla.
- Alojamientos: información sobre el hotel del turista y la atracción actual que está visitando.
- Atracciones: una lista de todas las atracciones que el turista ha visitado.
- Preferencias: la satisfacción y las diferentes actividades de vacaciones que prefiere el turista.
- Pensamientos: lo que piensa actualmente el turista.

Panel de información del edificio

El panel de información del edificio contiene las siguientes categorías:

- Salarios: te permite cambiar el sueldo y la cuota del edificio actual, así como despedir trabajadores y desactivar espacios de empleados. En esta categoría también puedes contratar trabajadores extranjeros y establecer los sueldos de todos los edificios del mismo tipo o el mismo nivel de educación.
- General: información específica del edificio, como el volumen de producción, los beneficios, los gastos y la calidad de los servicios. En esta categoría también puedes construir mejoras y establecer modos de trabajo.

- Descripción: una corta descripción del edificio.
- Construcción: (solo aparece si el edificio no está ya terminado). Información sobre el progreso de la obra y los constructores que hay trabajando actualmente en el edificio.

Almanaque

El almanaque presenta estadísticas vitales de la isla. La información del almanaque se presenta en dos páginas: en la izquierda hay información general y en la derecha hay más detalles.

Para cambiar la información de la página izquierda, puedes usar un señalizador diferente de la parte superior del almanaque. Los señalizadores son: visión general, población, economía, política, listas y puntuación. Algunos objetos a la página izquierda se pueden seleccionar: esto significa que, cuando haces clic en ellos, en la página derecha aparece más información.

Todos los objetos tienen casillas para marcas al lado que pueden ponerse en el gráfico en la parte inferior del almanaque. Puedes poner varios objetos juntos si son compatibles (los objetos incompatibles tendrán una X en su casilla).

El pueblo llano

Conozco al pueblo haitiano porque yo soy el pueblo haitiano.

- François Duvalier

Ciudadanos

Cada ciudadano es único: tiene diferentes necesidades, preferencias, experiencia de trabajo y educación.

A lo largo de los años, un inmigrante sin techo puede encontrar trabajo como camionero, enamorarse, casarse, ir a la universidad con la esperanza de obtener un trabajo mejor, mudarse a una casa lujosa, convertirse en líder de una facción política y, finalmente, morir de malaria por la mala sanidad pública de la isla.

Simulación individual

Las vidas diarias de la gente de Tropico se simulan de forma individual y, si lo deseas, puedes examinarlas con todo detalle. Podrás interactuar con los ciudadanos, ofrecerles sobornos o meterlos en la cárcel por disidentes. Un gobernante cruel puede incluso ordenar el asesinato de un individuo problemático.

Necesidades

Todo ciudadano tiene 5 necesidades principales: comida, descanso, fe, diversión y salud. Las barras de necesidades se indican en la pestaña General de su panel de información y se reducen continuamente con el paso del tiempo. Cuando una barra se reduzca, el ciudadano intentará satisfacer su necesidad. Por ejemplo, si necesita diversión, buscará ocio asequible. La barra de necesidad se rellenará aunque no encuentre un modo de satisfacerla,

TROPICO 3

pero la felicidad del ciudadano asociada con esa necesidad caerá de forma drástica.

Penultimo dice: *Excelencia, los líderes sabios como usted nunca confunden las barras de necesidad y de felicidad, descritas abajo. Una barra de necesidad baja no indica que el ciudadano sea infeliz, solo que pronto intentará satisfacer la necesidad correspondiente.*

Obtener comida

Satisfacer la necesidad de comida funciona de forma un poco diferente a las otras necesidades. La persona recibe varias raciones de comida cada vez que visita una granja o un mercado y luego, toda su familia se alimenta de esas raciones durante un tiempo.

Felicidad

Las barras de la pestaña Felicidad del panel de información de un ciudadano indican lo feliz que se siente con varios aspectos de su vida. La combinación de estas barras determina la felicidad general del ciudadano. Cada persona valora una cosa. Los tres factores de felicidad más importantes se indican con un símbolo especial.

Acciones especiales

Puedes realizar acciones especiales en cada ciudadano. Las acciones especiales son:

- Detener (500 \$): si tienes una comisaría de policía y una prisión en funcionamiento, puedes arrestar ciudadanos y ponerlos en la cárcel. El ciudadano arrestado y todos los que vieron el arresto reducen su respeto por ti temporalmente.
- Soborno (1.000 \$): si tienes un banco en funcionamiento, puedes sobornar a los ciudadanos. Los ciudadanos sobornados aumentan su respeto por ti temporalmente.
- Hereje (500 \$): si tienes una catedral en funcionamiento, puedes declarar hereje a un ciudadano. Los ciudadanos declarados herejes no pueden protestar, presentarse como candidatos a las elecciones ni convertirse en líderes de facción, pero el ciudadano y su familia reducen su respeto por ti.
- Eliminar (500 \$): si tienes un puesto de guardia en funcionamiento, puedes eliminar al ciudadano que elijas. La familia del fallecido y todos los que vieron el asesinato reducirán mucho su respeto por ti.
- Preparar "accidente" (3.000 \$): si tienes a la policía secreta en funcionamiento, puedes preparar un "accidente" para uno de tus ciudadanos. Todos los detalles del asunto se ocultarán y no recibirás una penalización a tu respeto.

Residencias

Las familias pueden permitirse pagar hasta un tercio de sus sueldos combinados para el alquiler, redondeando hacia abajo. Esto significa que un ciudadano que gane 7 \$ puede permitirse una vivienda de hasta 2 \$ y una

familia en la que el padre y la madre ganan 9 \$ cada uno pueden permitirse una renta de hasta 6 \$ (un tercio de 18 \$).

Cada residencia tiene una Calidad de la vivienda que afecta directamente a la felicidad de vivienda. Las residencias más lujosas proporcionan mayor calidad de vivienda.

Los ciudadanos que no puedan encontrar una residencia adecuada construirán automáticamente chabolas miserables en las que vivir. Las chabolas son el peor tipo de vivienda y deberías procurar tener el menor número posible de ellas.

Trabajo y educación

Al principio, la mayoría de tus ciudadanos no tendrán estudios. Esto significa que no podrán tener profesiones avanzadas, como médico o periodista. Si necesitas trabajadores cualificados, puedes pagar para traer inmigrantes con estudios. Esta acción se inicia en la pestaña Salarios del panel de información del puesto de trabajo en el que los necesites. También puedes educar a tus propios ciudadanos en un instituto o en una universidad.

Todo puesto de trabajo tiene una Calidad del trabajo que afecta directamente a la felicidad en el trabajo de los trabajadores. Las profesiones de más prestigio y con mejores sueldos ofrecen una mayor calidad del trabajo.

No puedes obligar a tus trabajadores a trabajar en un puesto concreto. Ellos decidirán qué trabajo realizar según la calidad del trabajo de su anterior experiencia laboral.

El sueldo de los trabajadores determina el tipo de residencia y ocio que se pueden permitir. Los ciudadanos solteros pueden gastarse todo su sueldo en ocio. Si están casados, solo pueden gastarse la mitad de su salario combinado.

Habilidad en el trabajo

Cuanto más tiempo haya estado un ciudadano desempeñando un trabajo concreto, mejor se le da. Un trabajador recién contratado es más lento o menos eficiente que uno experimentado, da igual la profesión que tenga. Un constructor hábil edificará más deprisa, una camarera con experiencia aumentará la satisfacción de los visitantes del restaurante. Así pues, un trabajador muy experimentado es valioso para cualquier ciudad. El índice de aumento de la habilidad en el trabajo se modifica según la inteligencia del trabajador.

A menudo, un ciudadano tiene habilidades en varias profesiones diferentes. Puedes inspeccionarlas en la pestaña "Habilidades" de su panel de información.

Rastrear ciudadanos

Para marcar al ciudadano seleccionado, mantén pulsado Ctrl y pulsa una de las teclas numéricas (1, 2, 3...). Tras marcar a un ciudadano, puedes seleccionarlo directamente pulsando la tecla numérica correspondiente.

TROPICO 3

Turistas y tasa de turismo

La isla puede tener varias clases de turistas: jóvenes turistas de primavera, turistas vagos y tacaños, turistas ecológicos que aman la naturaleza e incluso turistas ricos, que son los más deseables. Las instalaciones de la isla deben ser lo bastante buenas como para atraerlos. Las familias de turistas tienen diferente riqueza y se pueden permitir atracciones hasta su límite de gasto. Si has logrado atraer a los turistas más ricos, deberías pensar en aumentar el precio de tus atracciones turísticas.

Cada turista prefiere diferentes atracciones. Puedes comprobar sus preferencias en la pestaña "Preferencias" de su panel de información.

Al igual que los ciudadanos, los turistas tienen diferentes necesidades y expectativas acerca de su viaje: factores como el medio ambiente, el entretenimiento y la seguridad suelen ser muy importantes para ellos. Si se van satisfechos, mejorarán la tasa de turismo, pero si se sienten decepcionados o si no regresan a su país de origen, la isla tendrá mala reputación como centro turístico.

A los turistas más ricos les atrae una alta tasa de turismo. Varios decretos ofrecen campañas publicitarias para atraer una clase específica de turistas.

Edificios

Los políticos son iguales en todas partes: prometen construir un puente aunque no haya río.

- Nikita Khrushchev

Construcción

Para poder ordenar la construcción de un edificio, haz clic derecho en cualquier parte para abrir el menú de construcción. Selecciona la categoría respectiva y el edificio. Colócalo en cualquier parte de la pantalla. No pierdas de vista el panel de construcción en la parte inferior de la pantalla para obtener instrucciones adicionales durante la construcción.

Los constructores que estén de servicio irán al lugar tras colocar la construcción. Normalmente necesitarán unos cuantos meses de juego para terminar su trabajo. Tardarán más cuando les encargues proyectos muy grandes, como un aeropuerto, o varias construcciones al mismo tiempo.

Puedes darles prioridad a las construcciones en sus paneles de información. Los constructores intentarán completar las construcciones de mayor prioridad antes que las de menor prioridad. También es posible administrar edificios mientras los están construyendo (ver "Administración", a continuación).

Demolición

Si quieres derribar un edificio, una construcción o un segmento de la carretera, tendrás que seleccionar el icono "Demolición" en la sección "Infraestructura" del menú de construcción. Esto te permite marcar los edificios para su demolición. Al igual que construirlo, derribar un edificio lleva cierto tiempo. Puedes cancelar una demolición desde el panel de información del edificio

condenado.

Al demoler una construcción antes de terminarla, recuperarás todo lo invertido.

Administración

Modos de trabajo

Muchos edificios tienen varios modos de trabajo que pueden cambiarse en cualquier momento, incluso durante la construcción. Puedes organizar los modos de trabajo en la pestaña "General" del panel de información. Al poner el cursor del ratón sobre un modo de trabajo, verás una breve descripción del mismo. Solo puede haber un modo de trabajo activo en un mismo edificio.

Nota: puedes cambiar el modo de trabajo de un edificio que se esté construyendo actualmente.

Mejoras

Algunos edificios tienen mejoras que puedes construir desde la pestaña "General" de su panel de información.

Las mejoras de un edificio requieren una inversión única. Modifican la funcionalidad del edificio y, una vez construidas, no se pueden desactivar. Algunas requieren y consumen electricidad.

Contratar y despedir

Puedes contratar trabajadores con estudios secundarios o superiores en la pestaña "Salarios" del edificio que los necesite. No puedes contratar trabajadores sin estudios, pero puedes atraer a los de otros edificios con un sueldo mayor.

Para despedir a un trabajador, tienes que hacer clic derecho en su retrato, en la pestaña "Salarios" de su puesto de trabajo.

Cuotas, alquileres y sueldos

Puedes ajustar las cuotas, los sueldos y los alquileres en los controles correspondientes del panel de información del edificio (comprueba la pestaña "Salarios" o la de "Alquiler e inquilinos"). Pagarás sueldos a los trabajadores y cobrarás la renta de tus inquilinos cada mes. Cobrarás la cuota cuando una persona utilice el servicio proporcionado por el edificio.

Penultimo dice: Excelencia, lo mejor es aumentar las cuotas y los alquileres de acuerdo a los límites de gasto del pueblo, así conseguirá el máximo de dinero posible de los visitantes. Recuerde que si sube demasiado las cuotas y los alquileres, habrá menos gente capaz de permitirse visitar los edificios.

Carreteras y tráfico

Conectar a carreteras

Algunos edificios pueden conectarse a las carreteras. Esto permite a los ciudadanos y a los turistas viajar con coches a otros edificios conectados por esta red de carreteras. Reconocerás esos edificios por las flechas que se ven junto al acceso para coches al colocar edificios o al colocar una carretera. Si las flechas son rojas, el edificio no está conectado actualmente a una carretera. Esto no entorpece la funcionalidad del edificio, simplemente no formará parte de la red de carreteras de la isla.

Garajes

Dado que muchos edificios no pueden conectarse a las carreteras, puedes mejorar la red de transporte de la isla con garajes. Los garajes son edificios especiales que actúan como ejes del transporte por carretera. Cualquier persona puede viajar con su coche a un garaje o desde un garaje. Esto significa que si tienes dos barrios separados conectados con garajes, la gente podrá viajar rápidamente entre ambos.

Penultimo dice: Excelencia, si la gente tiene que recorrer grandes distancias, los garajes y las carreteras pueden hacer maravillas para mejorar sus viajes. Los garajes emplean 2 camioneros extra para su mano de obra, así que puede ahorrarse la molestia de construir oficinas de camioneros adicionales.

Avatar

Personalmente, estoy en contra de ver imágenes y estatuas mías por las calles... Pero es lo que el pueblo quiere.

- Saparmurat Niyazov

Controles

Para seleccionar a tu avatar, haz clic en el icono de avatar sobre el minimapa o directamente en el avatar. Haz clic en cualquier parte para que se desplace hasta allí o para activar su acción predeterminada en ese lugar. Si el avatar se enfrenta a rebeldes o a traidores, los combatirá automáticamente y no podrás controlarlo hasta que no termine la batalla. Si está herido, se retirará al palacio para recuperarse y no estará disponible durante algún tiempo.

La limusina

Al igual que tus ciudadanos, el avatar es capaz de usar la red de carreteras para moverse rápidamente de un sitio a otro. Usará automáticamente la limusina presidencial para desplazarse entre dos garajes o entre un garaje y otro edificio conectado a una carretera.

Acciones

El avatar es capaz de realizar las siguientes acciones:

- **Acelerar la construcción:** se activa con clic derecho en la obra. El avatar dará órdenes en persona a los obreros y se aumentará la velocidad de construcción.

- **Visitar edificio de producción:** se activa con clic derecho en el edificio de producción. El avatar visita un edificio de producción y aumenta ligeramente la producción durante seis meses.

- **Visitar edificio de servicios:** se activa con clic derecho en el edificio de servicios. El avatar visita un edificio de servicios y aumenta ligeramente la calidad de los servicios durante seis meses.

- **Dar un discurso:** se activa con clic derecho en el palacio. El avatar da un discurso desde el balcón y aumenta el respeto de los asistentes.

- **Calmar a un manifestante:** se activa con clic derecho en un manifestante. El avatar habla con un ciudadano y cancela el efecto de la manifestación.

- **Misión diplomática:** se activa con clic derecho en el aeropuerto. Mejora la siguiente ayuda extranjera que recibirá el país.

- **Condecorar:** se activa con clic derecho en la armería, en el puesto de guardia o en la base militar. El avatar condecora a un soldado o general con una medalla. Esta acción aumenta el respeto de todos los soldados/generales que trabajan en el edificio.

- **Mejorar las relaciones internacionales:** se activa con clic derecho en el cuerpo diplomático. El avatar aumenta la relación con ambas potencias extranjeras durante 6 meses.

- **Atacar:** haz clic derecho en los enemigos durante una batalla. El avatar combate contra rebeldes y traidores.

Penultimo dice: Excelencia, recuerde que puede cancelar la mayoría de las acciones si tiene asuntos urgentes que atender. Además, los efectos de una sola acción no se acumulan. Por ejemplo, un edificio de producción no recibirá una mejora mayor si decide visitarlo dos veces seguidas.

Economía

¿Cómo puede redundar en "beneficio mutuo" vender a precio de mercado mundial las materias primas que cuestan a los países subdesarrollados un sudor y un esfuerzo incommensurables?

- Che Guevara

Beneficios

Hay cuatro formas de ganar dinero: exportaciones, turismo, ayuda extranjera y cuotas. Cada una de ellas se explica a continuación con mayor detalle.

Exportaciones

Cada recurso producido que no utiliza la economía de la isla se exporta automáticamente al extranjero (se lleva a los puertos y se mete en un carguero). Los precios de los recursos exportados pueden variar con el tiempo, así que un recurso que es una exportación lucrativa al principio del juego puede perder su valor más adelante.

TROPICO 3

Cada edificio que produce un recurso tiene un “almacenamiento de salida” que representa la cantidad actual del recurso en el edificio. Los camioneros llevan los productos desde este “almacenamiento de salida” a otros lugares donde se necesitan (al “almacenamiento de entrada” de otros edificios, como la industria avanzada o los puertos). Los camioneros son empleados de la oficina de camioneros que transportan productos por la isla.

Granjas

Las granjas proporcionan comida a tus ciudadanos y producen materias primas para la industria. Los recursos producidos en una granja dependen de las condiciones de la cosecha del cultivo actual. Puedes ver las condiciones de la cosecha en el menú de paneles. Asegúrate de que haya buenos sitios en los que tus granjas puedan colocar sus campos.

El suelo se agota con el tiempo, así que tendrás que comprobar tus granjas de vez en cuando y, si es necesario, cambiar el cultivo actual por uno que tenga mejores condiciones de cosecha.

Minas y pozos petrolíferos

Las minas explotan los depósitos minerales de la isla. Hay que colocarlas cerca de un recurso para que funcionen. Puedes ver los recursos en el menú de paneles.

A diferencia de las minas, para que los pozos petrolíferos funcionen, hay que ponerlos directamente sobre un recurso.

Refinerías de petróleo

Para explotar los recursos petrolíferos en el mar, tienes que construir una refinería de petróleo cerca de ellos. La refinería colocará plataformas petrolíferas automáticamente en los recursos cercanos y un petrolero comenzará a transportar el petróleo a tu refinería.

Si logras construir la mejora Hidrocrackeador para la refinería de petróleo, empezará a producir derivados del petróleo más caros a partir del petróleo crudo obtenido por las plataformas y pozos petrolíferos.

Electricidad

Algunos edificios necesitan electricidad para funcionar o para ciertas mejoras. Necesitarás poner en marcha una central eléctrica para producir electricidad.

En cuanto la central eléctrica esté en funcionamiento, proporcionará electricidad a una zona a su alrededor (la red eléctrica). Puedes construir subestaciones para ampliar la zona.

Se considera que un edificio tiene suficiente electricidad si está conectado a la red eléctrica y la central eléctrica proporciona suficientes megavatios para que funcione. Si el rendimiento de la central eléctrica es insuficiente, se producirá un apagón en los edificios conectados a la central eléctrica.

Turismo

Los turistas extranjeros aportarán dinero a la economía. Si se llevan una buena impresión de la isla cuando vuelvan a sus casas, vendrán más visitantes.

Tal y como se describe anteriormente, hay cuatro clases de turistas: de primera, vago, ecológico y rico. Cada tipo tiene diferentes expectativas de su viaje y distintos límites de gasto.

Factores como el medio ambiente y la seguridad son muy importantes para los turistas, es mejor que pongas los centros de vacaciones en una parte bonita y sin contaminar de la isla.

Los turistas llegan a la isla mediante puertos turísticos. Si logras construir un aeropuerto, podrás atraer a turistas más ricos y en mayor cantidad.

Ayuda extranjera

Los EE. UU. y la URSS te enviarán ayuda extranjera para ayudarte a desarrollar el país. Puedes recibir ayuda extranjera de ambas superpotencias. La cantidad de dinero que te den depende de tus relaciones internacionales.

Si logras contentar a ambas superpotencias, recibirás ayuda extranjera de forma habitual.

Cuotas

Algunos edificios generan beneficios según sus alquileres y cuotas, pero solo si los visitantes (ciudadanos o turistas) pueden permitirse esas cuotas. La clase de los turistas y el sueldo de los ciudadanos determinan sus límites de gasto.

Gastos

Hay varias fuentes de gastos:

- Sueldos: todos los trabajadores esperan un sueldo y los especialistas con estudios exigen más dinero. Si los sueldos de la isla son bajos, la gente estará insatisfecha con sus trabajos.
- Todas las nuevas construcciones y mejoras cuestan dinero.
- Mantenimiento: todos los edificios existentes, incluso los que no funcionan, exigen un mantenimiento y suponen un gasto para el presupuesto. Si el edificio ya no es necesario, lo mejor es derribarlo para no pagar por su mantenimiento y ahorrar dinero.
- Dictar un nuevo decreto suele costar dinero.
- Las acciones especiales, como invitar a trabajadores cualificados a la ciudad, suelen costar dinero.

Cuenta en Suiza

Este banco representa tu riqueza personal, el dinero que has logrado acumular durante tu gobierno para el día en que te retires. Puedes “desviar” dinero desde las arcas nacionales a la cuenta en Suiza de varios modos. Esto contribuye a la puntuación al final de cada misión.

TROPICO 3

Política

Bajo el capitalismo, el hombre explota al hombre. Bajo el comunismo, es justo lo contrario.

- John Kenneth Galbraith

Facciones

Los ciudadanos de Tropicó pueden ser miembros de diversas facciones políticas, cada una con sus propios intereses. La felicidad del líder de la facción tiene un gran impacto en la opinión de los miembros de esa facción, así que es importante mantener contentos a los líderes, o eliminarlos silenciosamente del panorama político.

- **Capitalistas:** influyen en las relaciones con los EE. UU. Los capitalistas desean riqueza y prosperidad. Son escasos en número, pero muy influyentes.

- **Comunistas:** influyen en las relaciones con la URSS. Representan los intereses de la clase trabajadora y suelen ser una de las facciones más numerosas en la isla. Estarán descontentos si una élite de ricos recibe sueldos mucho mayores que el trabajador medio.

- **Intelectuales:** normalmente, los intelectuales no son numerosos pero tienen estudios. Si están descontentos, los trabajadores con estudios abandonarán la isla. Los intelectuales valoran la libertad, la democracia y la educación.

- **Religiosos:** los religiosos de Tropicó son muy numerosos. Es importante mantenerlos contentos. Desean iglesias y catedrales. Se oponen a los actos corruptos o tenebrosos.

- **Militaristas:** cuando disgustas a esta facción, pueden ocurrir cosas graves. Esto se debe a que los militares tienen la mayor parte del armamento de la isla y pueden organizar fácilmente un golpe militar. A menudo, lo mejor es atender las necesidades de los soldados para prevenirlo.

- **Ecologistas:** los ecologistas son una pequeña facción que aboga por preservar la naturaleza de la isla y reducir la polución. Les disgusta la industria pesada y la polución elevada.

- **Nacionalistas:** esta facción pone a Tropicó por encima de todo. Se oponen a las relaciones estrechas con cualquier potencia extranjera y a las políticas que favorecen la inmigración de extranjeros a la isla. Solo quien ha nacido en Tropicó puede convertirse en miembro de esta facción.

Elecciones

La población de la isla pedirá elecciones libres cada pocos años. Cuando las expectativas democráticas de la isla son elevadas, el pueblo pide elecciones más a menudo. Si prohibes las elecciones, la gente se sentirá insatisfecha con la libertad de la isla. Además, los EE. UU. se disgustarán.

Al preparar las elecciones, recibirás información actualizada de las encuestas en la parte izquierda de la pantalla. Es más probable que te voten si te respetan y su felicidad general es elevada. Naturalmente, el candidato de la oposición y su familia no votarán por ti.

Si pierdes unas elecciones, también perderás el juego. Es posible cometer

fraude en las elecciones, pero los intelectuales de la isla se disgustarán.

Discursos electorales

Los discursos electorales pueden poner la opinión pública a tu favor o mejorar las relaciones internacionales. Cuando se celebren elecciones, tendrás la opción de dar un discurso. Aparecerá una interfaz especial para componerlo.

Al componer un discurso, tendrás tres opciones principales: tratar un tema candente, a quién alabar y qué prometer para las próximas elecciones.

- Tratar un tema candente: puedes elegir entre calidad del trabajo, vivienda, calidad de la comida, ocio, religión, sanidad pública, medio ambiente o seguridad. Cuando trates un asunto, tendrá menos impacto en los votos de los ciudadanos para las próximas elecciones.

- Alabar: tienes la opción de alabar a una facción o a una superpotencia. Alabar aumenta temporalmente el respeto de los miembros de la facción (si se elige una facción) o las relaciones con la superpotencia seleccionada (si se elige una superpotencia). También puedes alabarte a ti mismo.

- Prometer: te permite hacer una promesa electoral. Puedes elegir una de las diferentes demandas de las facciones. Las promesas electorales te permiten ganarte el apoyo de los sujetos más impresionables pero, si no las cumples, se lo pensarán dos veces antes de volver a votar por ti. Puedes elegir no hacer una promesa electoral.

Política exterior

La actitud de las superpotencias extranjeras hacia Tropico determina la cantidad de ayuda extranjera que te enviarán. Si uno de estos países está muy disgustado con tu gobierno, puedes ser expulsado a la fuerza del cargo.

Es muy difícil mantener buenas relaciones con los EE. UU. y la URSS a la vez, pero si logras formar una alianza con una potencia extranjera y permites la construcción de una base militar en la isla, la otra superpotencia nunca amenazará tu gobierno.

Demandas de las superpotencias

De vez en cuando, la superpotencia con la que has formado una alianza te exigirá decretos concretos de política exterior. A no ser que dictes el decreto solicitado, no recibirás el alquiler de su base militar. Puedes ver la solicitud en el panel de información de la base militar extranjera que tienes en la isla.

Protestas

Los ciudadanos insatisfechos se manifestarán de vez en cuando. Durante una manifestación, el ciudadano que haya comenzado la protesta y quien se haya unido a ella te respetarán menos temporalmente. Las personas que se manifiestan a menudo pueden convertirse en rebeldes.

La posibilidad de que haya una manifestación también depende de la libertad. Es más probable que haya manifestaciones en las zonas con una alta tasa de libertad. Si la libertad de una zona es demasiado baja, los ciudadanos pueden

TROPICO 3

estar demasiado asustados para manifestarse.

Puedes calmar a los manifestantes: selecciona tu avatar y haz clic derecho en los ciudadanos que protestan. El avatar calmará a los manifestantes.

Levantamientos

Cuando la mayoría de la población esté insatisfecha, puede que se produzca un levantamiento. Los levantamientos son conflictos brutales en los que la población se divide entre leales que apoyan al régimen y traidores que quieren derrocarte. Podrás ver el número de traidores y de leales en la parte izquierda de la pantalla.

Los traidores tratarán de controlar el palacio. Si pierdes el palacio, perderás la partida.

Golpes

Si algunos de tus soldados y generales están insatisfechos, pueden dar un golpe de estado. Los soldados que permanezcan leales a ti intentarán proteger el palacio.

Los traidores tratarán de controlar el palacio. Si pierdes el palacio, perderás la partida.

Ataques rebeldes

Si hay rebeldes en la isla, prepárate para sufrir sus ataques. Los rebeldes suelen atacar edificios en las afueras de la ciudad. Los regimientos del ejército que haya cerca del lugar del ataque intentarán rechazar a los rebeldes.

Tras varios ataques, los rebeldes pueden envalentonarse e intentar atacar el palacio. Si pierdes el palacio, perderás la partida.

Policía secreta

Puedes crear el cuartel general de la policía secreta con el decreto "policía secreta". La policía secreta te permite utilizar la acción "preparar accidente" contra un ciudadano, desbloquea varios decretos y te proporciona informes sobre las próximas actividades subversivas (ver a continuación).

Actividades subversivas

La KGB, la CIA y los rebeldes de la isla pueden desencadenar acciones subversivas como amenazas de bomba, huelgas laborales, ocupación de los medios, intentos de asesinato y crisis de rehenes. Durante las actividades subversivas tendrás que tomar una decisión para hacerles frente.

Si tienes policía secreta en la isla, contarás con opciones adicionales. Si tienes buenos agentes, incluso recibirás informes de futuras amenazas.

Crear desafíos

Sé que vienes a matarme. Dispara, cobarde, que solamente vas a matar a un hombre.

- Che Guevara

Los fundamentos

En Tropico 3 puedes crear tus propios desafíos, que puedes compartir con otros jugadores en Internet. El editor de desafíos es una poderosa herramienta que te permite crear historias con eventos especiales, como una enfermedad desconocida, el descubrimiento de un nuevo depósito de oro, ofertas de inversores extranjeros, industrias de propiedad privada y mucho más.

Te recomendamos jugar un par de misiones o escenarios para familiarizarte con el juego y su mecánica antes de empezar a crear tus propios desafíos.

Para crear un nuevo desafío, haz clic en el botón "Desafíos" en el menú principal y luego haz clic en "Gestionar". Con esto abrirás el menú "Gestionar desafíos" que contiene una lista de todos los desafíos que hay guardados actualmente en el equipo. Para crear un nuevo desafío, haz clic en "Nuevo". Elige un mapa y los ajustes de juego del escenario. Cuando hayas terminado, verás el editor de desafíos en sí.

El menú "Gestionar desafíos" te permite editar, renombrar, copiar y borrar desafíos almacenados de forma local. También puedes cargar el desafío en Internet y compartirlo con la comunidad de Tropico 3. Para ello necesitarás una conexión a Internet y se te pedirá una contraseña. Recuerda que solo puedes cargar un desafío en los servidores si no hay otro ya con el mismo nombre.

Eventos

Los eventos son los bloques de construcción básicos del desafío. Básicamente, un desafío es una secuencia de eventos, cada uno se activa en una fecha especial elegida por ti. Cada evento hace algo específico. Por ejemplo, el evento de "Mensaje" muestra al jugador un mensaje de texto, el evento de "Elección" ofrece al jugador hasta cuatro opciones para responder a un mensaje y el evento de "Modificar el respeto de la facción" cambia el respeto de una facción determinada.

Tropico 3 ofrece muchos eventos diferentes que te permiten modificar la mayoría de los aspectos del juego: desde dar o recibir dinero de las arcas de la isla a conceder objetivos específicos. Examina bien la lista de eventos y piensa en las diferentes posibilidades para tu historia.

Para crear nuevos eventos, haz clic en el botón "Nuevo" en el editor de desafíos. Verás una lista de categorías en la página de la izquierda y una lista de eventos de la categoría elegida en la página derecha. Elige el evento que desees y haz clic en "Crear". Ahora elige la fecha en la que quieres que suceda este evento y modifica sus parámetros a tu gusto. Finalmente, haz clic en el botón "Aceptar" para guardar el evento.

TROPICO 3

Banderas

Las banderas son una herramienta especial para que un evento solo se active si se cumplen otras condiciones. Una bandera tiene dos estados: izada y bajada. Cuando creas un evento, puedes asignarle una bandera condicional (el primer combo en las propiedades del evento). El evento sucederá si la bandera está izada, pero no antes de la fecha que hayas decidido.

Hay varios eventos que te permiten crear o izar una bandera. Lo más importante es que el evento de "Elección" te permite asignar una bandera a cada opción que elijas. Cuando el jugador elija una opción asociada a la bandera, ésta se izará. Comprueba los eventos en la categoría "Operaciones de bandera" para ver las posibilidades adicionales de crear e izar banderas.

Por ejemplo, si deseas que el jugador reciba 5.000 \$ en su cuenta en Suiza al elegir la opción A de un evento de Elección anterior, tendrás que usar una bandera. Tienes que crear una bandera llamada "Elección A" en el evento de Elección y configurarla como una condición necesaria para el evento de ingresar dinero en la cuenta en Suiza.

Etiquetas

Las etiquetas son listas de elementos, ya sean ciudadanos, edificios o turistas. Con las etiquetas, muchos eventos pueden afectar a un subgrupo de ciudadanos, edificios o turistas. Por ejemplo, para aumentar la felicidad de todos los partidarios radicales de la facción de los intelectuales, necesitarás usar etiquetas.

Hay tres categorías de eventos que puedes usar para crear nuevas etiquetas. Estos eventos te permiten configurar, añadir o eliminar objetos de una etiqueta según criterios diferentes.

Jugar en línea

Donde hay un trabajador, ahí yace una nación.
- Évita Perún

Puedes examinar y jugar desafíos creados por jugadores de Tropico 3 de todo el mundo. Para acceder a la parte en línea del juego, tendrás que registrar una cuenta en línea. Puedes hacerlo cuando quieras. Se te pedirá que te conectes a los servidores del juego. Pulsa el botón "Crear cuenta" para abrir el formulario de registro de la cuenta.

Mi perfil

Cada jugador tiene un perfil que contiene tu campaña y el récord de desafío, así como todos los desafíos que has compartido con el mundo. Para ver el perfil, haz clic en el botón "Desafíos" en el menú principal y luego haz clic en el botón "Mi perfil". Otros jugadores podrán ver tu perfil desde la tabla de récords o el explorador de desafíos.

Tablas de récords

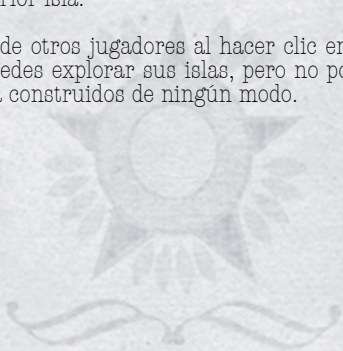
Cuando ganes una misión o un desafío, podrás enviar tu puntuación final en línea. Las puntuaciones se añadirán a los récords mundiales. Hay dos tablas de récords: récord de la campaña, que compara a los jugadores según la puntuación acumulada durante la campaña, y récord de desafíos, que compara a los jugadores según las 10 mejores puntuaciones que han obtenido al ganar desafíos.

Puedes ver a los 10 mejores jugadores de cada desafío específico en el "Explorador de desafíos".

Compartir y visitar las islas

Cada jugador puede elegir una isla para que otros jugadores la visiten. Cuando ganas una partida, puedes enviar tu isla al servidor en línea y esta isla se añadirá al perfil. Solo puedes compartir una isla. Cuando envíes una nueva isla, sustituirá a tu anterior isla.

Puedes visitar las islas de otros jugadores al hacer clic en el botón "Visitar mi isla" de su perfil. Puedes explorar sus islas, pero no podrás construir ni actuar sobre edificios ya construidos de ningún modo.



TROPICO 3

Credits

Haemimont Games

CREATIVE DIRECTOR
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR
Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR
Peter "Pepi" Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER
Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER
Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMER
Ivaylo Todorov

LEAD ARTIST
Peter "Pepi" Stanimirov

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan "Chimera" Ivanov
Krasimir Gatev
Lyubomir Iliev
Nikola Ikonov

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander "Mordred" Andonov
Dimo Zaprianov
Georgi "Typhoon" Kadrev
Sergei Milolkov

PROGRAMMERS
Alexander "Feonor" Savchovsky
Asen Antonov
Danko Jordanov
Evgeni "Zammy" Petrov
Ivaylo "Eagle" Ivanov
Luchezar "Lucho" Belev
Maria Stanilova

Mihail "chrono" Minkov
Stoiko Todorov
Veselina Buyuklieva

LEAD ENVIRONMENT ARTISTS
Dimitar "Chrom" Tzvetanov
Viktor "PK" Asparuhov

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS
Filip Obretenov
Dimitar Tsvetanov

ENVIRONMENT ARTISTS
Angel "Gele" Stoianov
Elka Mandajieva
Natalia Atanasova
Stoian Sejmenov
Vladimir "SNU" Stanimirov

LEAD CHARACTER ARTISTS
Nelson "Atmos" Inomvan

CHARACTER ARTISTS
Anton Slavov
George "Yo" Stanimirov
Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION
Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION
Barbara Domuschieva
Silvia Vasileva
Svetla Radivoeva

LEAD 2D ARTISTS
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS
Biserka Georgieva
Desislava Paunova

2D ARTISTS
Filip Obretenov

TROPICO 3

Galina "ma4u4a" Vasileva
Hristo Chukov
Krasimir Rizov
Mihail Petrov
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

LEAD LEVEL DESIGN
Dimitar "sedmi" Georgiev

LEVEL DESIGN
Agbondimi "agoria" Inomvan
Georgi "Doupi" Georgiev

SOUND FX
Tsvetomir Hristov

TESTING
Martin "Crafter" Uzunov
Vasil "Razael" Mirchev Jr

SPECIAL THANKS TO
The creators of the original Tropico

Elena Paneva
Miroluba Baltijska
Petar "Yago" Shishkov
Teodora Georgieva

Kalypso Media Group

MANAGING DIRECTORS
Stefan Marcinek
Simon Hellwig

PRODUCT MANAGERS
Joachim Wegmann
Timo Thomas

MARKETING MANAGER
Anika Thun

PR DEPARTMENT
Stefan Marcinek
Lindsay Riehl
Ruth Fraser
Keiron Fraser
JJ Penny

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA
Deborah Tillett
Lindsay Riehl

TROPICO 3 LOGO,
PACKAGING & WEBSITE
Joachim Wegmann

TESTING
Games Quality (PC)
Keyfactor (Xbox 360)

Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

and all Beta Testers!

Servicio de atención al cliente de Kalypso Media

Servicio de atención al cliente gratuito

Nuestro servicio de atención al cliente está disponible por correo electrónico 24 horas al día, los siete días de la semana. Si tienes alguna duda o experimentas problemas con uno de nuestros productos, podrás encontrar respuestas y soluciones a las preguntas habituales en nuestro foro. Pero también podrás contactar con nosotros en:

support@kalypsomedia.com

forum.kalypsomedia.com

Para ello, necesitamos los siguientes datos:

- El nombre completo del producto.
 - Si es posible, el mensaje de error exacto y una descripción del problema.
- Ambos servicios son gratuitos. Ten en cuenta que no ofrecemos pistas o trucos por correo electrónico.

Sin embargo, antes de ponerte en contacto con nuestro equipo:

- Asegúrate de que tu equipo cumple los requisitos del sistema.
- Asegúrate de que tu equipo está encendido al realizar la llamada. Aparte, debes iniciar el programa Dxdiag antes de llamar, ya que la información de este software de Microsoft nos será muy útil.

Cómo iniciar el programa de diagnóstico de DirectX ("Dxdiag"):

Windows XP: haz clic en "Inicio" en la barra de tareas y luego en "Ejecutar...". Escribe "dxdiag" (sin las comillas) y haz clic en "Aceptar".

Windows Vista: Haz clic en "Iniciar". En "Iniciar búsqueda" escribe "dxdiag".

Cambio de códigos de serie (números de serie/clave del CD)

NOTA: ¡los números de serie no se pueden cambiar! Asegúrate de no perder tu código de serie. En caso de pérdida, deberás comprar un nuevo juego. Por ello, evita las peticiones innecesarias.

Cambio de CD/DVD


Hasta un año después del lanzamiento del producto, te ofrecemos un cambio gratuito del CD/DVD dañado. Por ello, envía solo el medio dañado, así como tu nombre y dirección a la siguiente dirección postal:

Kalypso Media UK Ltd.
Disc Exchange Tropico 3
Asmec Centre / Eagle House
The Ring, Bracknell
Berkshire RG12 1HB
Reino Unido

Web de Tropico 3

Encontrarás más información en www.tropico3.com.





WWW.TROPICO3.COM

kalypso

HAEMIMONT
GAMES

Windows, el botón Start de Windows Vista y Xbox 360 son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows Vista se usan bajo licencia de Microsoft.