TROPICO 5
COMPLETE COLLECTION

INDICE

Operazioni preliminari	4
Contenuti della Complete Collection	6
Modalità di gioco	9
Mappe generate	11
Ere storiche	12
Fazioni	14
Visualizzazione principale — Interfaccia	15
La casata	20
Ribelli e minaccia ribelle	22
Disordine sociale, rivolte e colpi di stato	22
Commercio, ricerca, costituzione	24
Spionaggio	26
Edifici	27
Editti	29
Elenco degli editti	30
Elenco delle tecnologie	42
Elenco dei principi costituzionali e dei loro effetti	44
Riconoscimenti	48
Supporto tecnico e servizio clienti	50
Garanzia limitata	51
Limited Software Warranty And License Agreement	53

OPERAZIONI PRELIMINARI

Installazione

Per installare il gioco, inserisci il DVD-ROM di **Tropico 5** nel lettore. Se la funzione Autoplay è abilitata, il processo di installazione dovrebbe iniziare automaticamente. In caso contrario, fai doppio clic sull'icona Computer e trova la tua unità DVD-ROM. Fai doppio clic sull'icona del DVD-ROM per avviare l'installazione o apri la cartella del DVD-ROM e fai doppio clic su **SETUP.EXE.**

Segui le istruzioni su schermo. Ti sarà chiesto dove vuoi installare il gioco. Una volta terminata l'installazione, potresti dover riavviare il computer per fare in modo che le modifiche siano applicate al sistema.

Durante l'installazione, il gioco verificherà che sul computer sia presente la versione aggiornata di **DirectX**. Se non è presente, il gioco la installerà automaticamente.

Requisiti di sistema

- Sistema operativo: Windows Vista, Windows 7 / 8
- Processore: CPU Dual Core 2 GHz
- Memoria: 4 GB di RAM
- Disco fisso: 4 GB di spazio disponibile
- Grafica: GeForce 400 o superiore,
  AMD Radeon 4000 o superiore
  Intel HD 4000 o superiore

Registrazione Kalypso Launcher

1. Una volta terminata l'installazione, dovrai immettere la chiave di registrazione.
2. Premi Nuovo account nella finestra successiva. Se possiedi già un account, esegui l'accesso e continua dal punto 6.
3. Immetti un indirizzo email valido e scegli una password, quindi fai clic su Avanti.
4. Riceverai un messaggio email con un collegamento per l'attivazione. Fai clic sul collegamento per attivare il tuo account Kalypso.
5. Dopo l'attivazione, potrai effettuare l'accesso con le informazioni fornite precedentemente (email, password). Il sistema indicherà se sono disponibili aggiornamenti e consentirà di scaricarli. Gli aggiornamenti saranno installati automaticamente.
6. Per avviare il gioco, fai clic su Gioca a **Tropico 5**.

Schermo dei titoli

All'avvio di **Tropico 5**, sarà visualizzata la schermata dei titoli.

Da qui puoi iniziare una nuova partita in qualsiasi modalità, caricare una partita salvata, avviare un partita multigiocatore, vedere i tuoi traguardi o modificare le opzioni di gioco.

CONTENUTI DELLA COMPLETE COLLECTION

Espionage

Il mondo è pieno di intrighi e mistero. Tropico nasconde preziosi tesori che devi difendere coi denti e con le unghie contro le potenze mondiali. In "Espionage", la nuova espansione di **Tropico 5** solo tu, nei panni di El Presidente, puoi difendere Tropico da spie nemiche e potenze straniere che cercano di rubare i segreti della tua isola a proprio vantaggio.

- Nuova campagna ed emozionante storia che si dipana lungo 6 entusiasmanti missioni
- 9 nuovi edifici militari e di spionaggio
- 4 nuove mappe dell'isola (disponibili anche per le partite sandbox)
- 4 nuove tracce musicali
- 4 nuovi costumi avatar
- 6 nuovi accessori avatar
- Nuove missioni ed eventi sandbox con la nuova impostazione "Espionage"

Waterborne

È il momento di salpare le ancore: il futuro di Tropico è sulle sue coste! Sfrutta l'enorme potenziale degli oceani costruendo strutture marine intorno alla tua isola. Costruisci nuove alternative off-shore dedicate alla difesa, al cibo, all'energia, al divertimento e persino residenziali, ognuna caratterizzata da opportunità e svantaggi.

- Nuova campagna e storia che si dipana lungo 6 entusiasmanti missioni
- 9 nuovi edifici off-shore e veicoli marini
- 4 nuove mappe dell'isola (disponibili anche per le partite sandbox)
- 4 nuove tracce musicali
- 2 nuovi costumi avatar
- 6 nuovi accessori avatar
- Nuove missioni ed eventi sandbox con la nuova impostazione "Waterborne"

DLCs

Ognuno dei 10 DLC seguenti contiene una nuova campagna per giocatore singolo, un nuovo edificio, un nuovo accessorio per l'avatar, una nuova mappa e una nuova colonna musicale.

The Big Cheese

Il protagonista della nuova avventura di El Presidente è il formaggio. Crea e promuovi un formaggio artigianale introducendo una nuova filiera produttiva con il Caseificio: una nuova struttura che ti consente di sfruttare al massimo le capre e i lama di Tropico.

Mad World

Questa è follia? No, è Tropico! Trova nuovi modi per sbarazzarti degli oppositori indesiderati grazie al Manicomio, completo di camicie di forza, celle di isolamento e terapia elettroconvulsiva!

Generalissimo

Pensavi che la crisi missilistica di Cuba fosse finita? Manco per sogno! In questo ultimo episodio di **Tropico 5**, la storia si ripete mentre El Presidente si prepara per un'invasione globale e una guerra su larga scala!

Joint Venture

El Presidente ha deciso. È giunto il momento per Tropico di giocare insieme alle grandi multinazionali. Inizia a invitare investitori e a costruire catene di ristoranti fast food su tutta l'isola.

Surf's Up!

Unisciti a El Presidente in un viaggio attraverso il tempo e lo spazio nel nuovo DLC " Surf's Up "! In un futuro non troppo distante, la Terra è minacciata dall'invasione aliena. L'unica speranza per Tropico si nasconde nella saggezza dei delfini dell'oceano Pacifico, che custodiscono il potere di bloccare la decisione mediante la burocrazia! I Tropicani del futuro hanno chiesto a El Presidente di usare il nuovo Delfinario per attirare i turisti, fare soldi e salvare le bellissime creature del mare.

Gone Green

È un'infinita lotta per compiacere gli abitanti di Tropico. Questa volta El Presidente deve darsi all'ecologia per risolvere i suoi guai. Naturalmente, questo serve solo a proteggere il suo conto in Svizzera,

ottenuto esportando quantità esagerate di petrolio grezzo verso le superpotenze concorrenti. Aiuta El Presidente a promuovere l'immagine della sua isola costruendo impianti eolici completamente ecologici.

Supervillain

El Presidente si sta stufando della sua immagine di dittatore spietato, quindi ha deciso di diventare il più famoso malvagio di tutti i Caraibi. Con l'obiettivo di distruggere l'umanità come la conosciamo, El Presidente ha deciso di fare un bagno di malvagità! Costruisci quindi un magnifico covo con un laser gigante al suo interno!

Inquisition

Si dice che un gruppo di cittadini si sia unito per formare un culto misterioso e abbia lanciato una maledizione su Tropico. Una nuova potenza supernaturale sta cercando di prendere il potere e tu, El Presidente, hai bisogno di aiuto divino per spezzare la maledizione. È arrivata l'inquisizione.

Supercomputer

Sapere è potere. Nessuno lo sa meglio del Presidente, che non lascia nulla di intentato nel cercare di far diventare Tropico leader mondiale del progresso tecnologico. Con il supporto dei più brillanti scienziati di tutto Tropico, devi costruire il più grande e potente supercomputer del mondo al fine di ricercare nuove tecnologie più rapidamente rispetto alle nazioni rivali e trovare la risposta alla domanda fondamentale sulla vita, l'universo e tutto quanto.

T-Day

Non c'è business come lo show-business! Nella sua infinita saggezza, El Presidente ha deciso che la nostra amata Tropico deve diventare la capitale culturale del mondo. A tal fine, dovrai finanziare un blockbuster che sovrasti ogni altra produzione esistente di Hollywood e si presti a una serie infinita di reboot, sequel e versioni director's cut.

MODALITÀ DI GIOCO

Tutorial

Il tutorial è composto di tre brevi missioni che ti consentiranno di familiarizzare con i controlli base e le meccaniche di gioco. Ti consigliamo di giocare il tutorial anche se hai giocato alle puntate precedenti della serie di Tropico.

Campagna

La campagna è composta da 15 missioni ambientate su diverse isole di fantasia nell'area dei Caraibi. Le città costruite e gli avanzamenti ottenuti su un'isola saranno mantenuti nelle missioni successive che giocherai sulla stessa isola.

Inizialmente, potrai scegliere tra due rigogliose isole: Cayo de Fortuna e l'arida Bao-Bao. Una volta completata la prima missione in uno di questi luoghi, affronterai la seconda missione sull'altra isola. Alla terza missione potrai nuovamente scegliere tra una della due isole, continuando a sviluppare la città che hai creato e così via. Durante la campagna, a un certo punto, diverranno disponibili nuove isole.

La campagna base si chiama "Cambiare il mondo", quella Waterborne "Signore della perla" e quella di Espionage "Il tucano maltese".

Sandbox

Le partite sandbox sono completamente personalizzabili e consentono di selezionare la mappa dell'isola, la difficoltà politica ed economica, le risorse iniziali, l'era iniziale e la frequenza dei disastri. Le partite sandbox possono essere aperte a oltranza oppure terminare una volta raggiunto uno scopo, un punteggio, una certa quantità di soldi o di costruzioni.

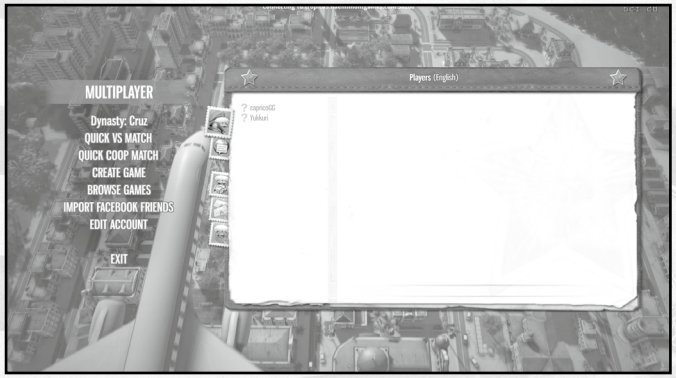
Multigiocatore

Il multigiocatore offre modalità di gioco cooperativa e competitiva. Partita rapida consente di affrontare un altro giocatore di livello simile al tuo, avviando una partita con le impostazioni multigiocatore predefinite. Puoi anche creare una partita personalizzata da 2-4 giocatori, impostando tutti i parametri di gioco e le condizioni di vittoria. Le partite personalizzate possono essere pubbliche o visibili solo agli amici.

Lobby multigiocatore

Dopo aver effettuato l'accesso alla lobby multigiocatore, vedrai un menu sulla parte sinistra dello schermo e un pannello di chat con diverse opzioni sul lato destro.

Dal menu sinistro puoi selezionare una casata con cui hai già giocato o crearne una nuova dal menu Casata. Puoi scegliere tra due tipi diversi di partite rapide (cooperativa o competitiva) che ti consentono di affrontare rapidamente un avversario su una mappa generata casualmente con impostazioni standard. Facendo clic su Crea partita puoi personalizzare le impostazioni come le condizioni di vittoria, il denaro iniziale, il numero di giocatori, eccetera. Scorri partite mostra le partite attualmente disponibili in attesa di giocatori e ti consente di unirti a una di esse. Inoltre, puoi scegliere Importa amici Facebook per invitare i tuoi amici di Facebook ad unirsi al tuo elenco amici di **Tropico 5**.



Accanto al pannello di chat sulla destra sono presenti diversi importanti pulsanti. Il primo, denominato Giocatori, mostra un elenco delle persone online che non stanno partecipando a una partita e si trovano nella tua stessa chat room che, per impostazione predefinita, viene selezionata in base alla tua versione locale. Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un giocatore, puoi decidere se bloccare un utente o inviargli una richiesta di amicizia. Il pulsante Stanze mostra un elenco di tutte le chat room disponibili, indicando tra parentesi quanti giocatori sono presenti all'interno di ciascuna stanza. Il pulsante Amici mostra un elenco dei tuoi amici online di **Tropico 5**. Sotto al pulsante Amici, si trova il pulsante Inviti, che mostra tutti gli inviti in corso, finché non decidi se accettarli o rifiutarli. L'ultimo pulsante è un elenco di giocatori che hai bloccato e, se lo desideri, ti consente di sbloccarli.

MAPPE GENERATE

Quando ti viene chiesto di selezionare una mappa per una partita multigiocatore o sandbox, puoi crearne una generata casualmente. Puoi personalizzare i seguenti parametri:

- **Dimensioni isola:** le dimensioni dell'isola generata. Giocare su un'isola più piccola è spesso più difficile perché lo spazio edificabile è limitato.
- **Elevazione:** le isole piatte tendono ad avere più spazio edificabile, rispetto a quelle montagnose.
- **Risorse:** determina la quantità di minerali, petrolio e pesce.
- **Clima:** le isole piovose hanno più alberi e prati, mentre quelle secche più deserti e terreno arido.

ERE STORICHE

Tropico 5 si svolge nel corso di quattro ere storiche, ognuna con sfide e opportunità differenti.

Era coloniale

Tropico è una piccola colonia e dipende dai capricci della Corona. Tu sei il governatore della colonia e il tuo incarico sarà revocato al termine del mandato. Gli edifici più avanzati non sono disponibili e l'economia dipende interamente dalla produzione di risorse naturali. Portando a termine i compiti speciali assegnati dalla Corona potrai ottenere estensioni del mandato, aumentare la popolazione e ricevere ricompense economiche.

Obiettivo: avanzare all'era successiva ottenendo il supporto per la rivoluzione e dichiarando l'indipendenza.
Fazioni disponibili: monarchici, rivoluzionari
Superpotenze disponibili: Corona

Guerre Mondiali

Sei il primo Presidente della Tropico libera e le sfide delle guerre mondiali e della grande depressione ti aspettano. Durante quest'era diventeranno disponibili le grandi industrie e compariranno ribelli che si opporranno al tuo regime. I cittadini iniziano a chiedere le elezioni e le potenze straniere, come l'Asse e gli Alleati, potrebbero invadere Tropico.

Obiettivo: non c'è un requisito specifico per avanzare all'era successiva. È sufficiente che tu riesca a guidare Tropico fino al termine delle guerre mondiali. Se ricerchi ogni tecnologia disponibile, l'opportunità di avanzare all'era della Guerra Fredda sarà presentata in anticipo.
Fazioni disponibili: militaristi, religiosi, comunisti, capitalisti
Superpotenze disponibili: Asse, Alleati

La Guerra Fredda

Durante la Guerra Fredda, Tropico si trova nel mezzo della lotta di potere tra gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica. Ci sono nuove opportunità di profitto, come l'industria petrolifera e il turismo.

Obiettivo: per passare all'era finale, devi prima ricercare, poi costruire un super progetto: un programma spaziale o un programma nucleare.
Fazioni disponibili: militaristi, religiosi, comunisti, capitalisti, ambientalisti, industriali
Superpotenze disponibili: Stati Uniti, Unione Sovietica

Tempi moderni

Nell'era moderna sono disponibili tutti gli edifici e le aspettative dei cittadini sono molto elevate. Sulla scena della politica estera appaiono nuove superpotenze, come l'Europa, la Cina e il Medio Oriente. Nuove tecnologie futuristiche ti consentiranno di realizzare appieno il potenziale di Tropico come nazione.

Obiettivo: il tempo di gioco nei tempi moderni è illimitato, poiché non c'è un'era successiva.
Fazioni disponibili: militaristi, religiosi, comunisti, capitalisti, ambientalisti, industriali, globalisti, nazionalisti
Superpotenze disponibili: Stati Uniti, Unione Sovietica, Europa, Cina, Medio Oriente

FAZIONI

Nel gioco ci sono 10 fazioni politiche diverse. I cittadini possono supportarne diverse contemporaneamente ma non possono mai essere fazioni con credo opposti, come i comunisti e i capitalisti. Le fazioni hanno leader che possono essere identificati dalla tua polizia. Attenzione: influire su un leader o sulla sua famiglia con un'azione dei cittadini può modificare le tue relazioni con l'intera fazione (vedi Azioni dei cittadini, più avanti).

- **Monarchici:** i monarchici sostengono la Corona durante l'Era Coloniale. Sono contrari all'indipendenza di Tropico e cercheranno di fermare la rivoluzione a tutti i costi.
- **Rivoluzionari:** i rivoluzionari sono i cittadini progressivi che sostengono l'indipendenza di Tropico con te come leader. Possono comunque causare problemi se sospettano che sei troppo disponibile a compiacere la Corona.
- **Militaristi:** i militaristi vogliono mantenere un grande esercito e risolvere tutti i problemi con la forza bruta. Non sono una fazione grande ma, grazie ai loro legami con l'esercito, non è una buona idea mettersi contro di loro.
- **Religiosi:** la fazione religiosa è numerosa e influente. I loro sostenitori vogliono avere chiese e cattedrali e si opporranno a qualsiasi azione disonesta o corrotta.
- **Comunisti:** i comunisti credono nell'eguaglianza e nella sicurezza sociale, anche quando questo viene a discapito di un'economia efficiente. Sono una delle fazioni più numerose e, se scontenti, diventeranno ribelli.
- **Capitalisti:** i capitalisti desiderano ricchezza e prosperità per un'elite privilegiata. Supportano lo sviluppo dell'industria pesante e di un proficuo turismo, opponendosi alla maggior parte dei provvedimenti sociali.
- **Ambientalisti:** gli ambientalisti hanno a cuore la difesa della natura. Iniziano come una piccola fazione nella Guerra Fredda, ma diventano più numerosi nei tempi moderni. Anche se sono contrari all'industria, all'estrazione mineraria e al disboscamento, appoggiano moderatamente l'industria turistica a patto che la bellezza naturale dell'isola venga preservata.
- **Industriali:** gli industriali sono a favore dell'industria pesante e dei profitti, consumando le materie prime dell'isola e lavorandole per la produzione di beni di lusso. Non sono interessati all'ecologia e discutono sempre con gli ambientalisti.
- **Globalisti:** i globalisti sono una fazione moderna a favore di una società aperta oltre i confini nazionali, con libero circolo di persone, beni e idee. Ritengono il nazionalismo come una filosofia del passato.
- **Nazionalisti:** i nazionalisti mettono Tropico prima di ogni cosa. Si oppongono a relazioni troppo strette con le potenze straniere e all'immigrazione nell'isola.

VISUALIZZAZIONE PRINCIPALE - INTERFACCIA

Pulsanti HUD

Mappe informative

Il pulsante Mappe informative mostra il relativo menu. La maggior parte delle mappe sono rappresentate con sfumature di verde e rosso. Il verde rappresenta un valore elevato per la statistica mostrata sulla mappa, mentre il rosso indica un valore basso. Questo pannello contiene le seguenti categorie:

- **Agricultura:** condizioni delle diverse coltivazioni presenti sull'isola.
- **Isola:** condizioni dell'isola come densità e bellezza degli alberi. Indica anche l'inquinamento nonché le zone a rischio di eruzione vulcanica e tsunami.

• **Città:** mostra la criminalità, la libertà e l'estensione della rete elettrica.

Editti

Il pulsante Editti apre il relativo menu. Tutti gli editti sono suddivisi in diverse categorie che vengono sbloccate man mano che inizia una nuova era: Generale, Guerre Mondiali, Guerra Fredda e Tempi moderni.

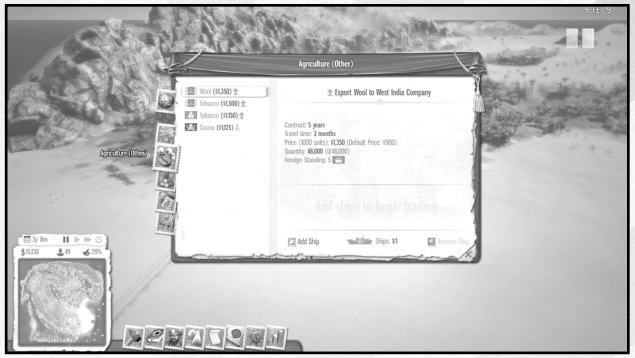
Almanacco

Questo pulsante apre l'Almanacco. L'Almanacco mostra le statistiche vitali dell'isola. Le informazioni dell'almanacco presentate cambiano selezionando una delle schede categoria sul lato sinistro.

Le categorie sono Economia, Felicità, Persone, Politica, Casata ed Edifici. Alcuni oggetti nell'Almanacco sono selezionabili e, facendovi clic sopra, sarà mostrato un elenco completo o maggiori informazioni sull'oggetto corrente.

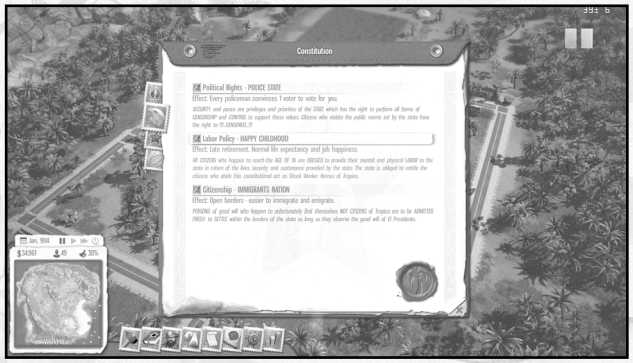
Commercio

Visualizza le rotte commerciali delle seguenti categorie: Agricoltura (cibo), Agricoltura (altro), Profitti minerari e da taglio, Beni industriali, Beni di lusso nonché le tratte attualmente attive. Selezionando una rotta commerciale saranno visualizzate informazioni specifiche sugli accordi, mentre facendo clic su Aggiungi nave mentre la tratta è selezionata, una nave sarà assegnata alla rotta relativa. Selezionando Rimuovi nave, una nave già assegnata sarà rimossa in modo da poter essere riassegnata a un'altra tratta.



Costituzione

Il pulsante Costituzione mostra le opzioni relative agli emendamenti della costituzione. Tutti le opzioni relative alla costituzione sono suddivise in diverse categorie che vengono sbloccate man mano che inizia una nuova era: Generale, Guerre mondiali, Guerra Fredda e Tempi moderni. La sezione Costituzione contiene un elenco completo di tutte le relative opzioni.



Ricerca

Apre l'interfaccia di ricerca. Quando viene avviata una ricerca, la coda di ricerca viene mostrata nella parte superiore dello schermo. Facendo clic su una tecnologia, questa sarà aggiunta alla coda; cliccando nuovamente sarà rimossa. Il tempo rimanente viene mostrato accanto alla tecnologia in corso di ricerca. Se la tecnologia è in grigio, passandovi sopra il cursore saranno visualizzati i pre-requisiti necessari.

Costruisci

Il pulsante Costruisci apre il relativo menu. Al suo interno, gli edifici sono organizzati nelle seguenti categorie: Infrastrutture, Materie prime, Industria (beni), Industria (beni di lusso), Residenziale, Intrattenimento e ambiente, Intrattenimento di lusso, Turismo, Assistenza sociale e media, Istruzione e ricerca, Economia e rapporti internazionali, Militare.

Il menu di costruzione può essere aperto anche facendo clic con il pulsante destro del mouse in qualsiasi punto della finestra. Fai clic con il pulsante sinistro per selezionare le categorie del menu e i singoli edifici. Per posizionare gli edifici, piazzali nella finestra e fai clic con il pulsante sinistro.

Membri casata

Il pulsante Membri casata mostra nel dettaglio tutti i membri della tua casata. Puoi personalizzarne l'aspetto e ruotarli tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse su un membro della casata e trascinandolo lateralmente. Selezionando un membro della dinastia, vengono inoltre mostrate le relative informazioni specifiche, come Effetto responsabile ed Effetto globale. Da qui è possibile fare crescere di livello i membri della casata o mandarli in pensione. Entrambe le azioni costano denaro che sarà prelevato dal tuo conto in Svizzera, il cui saldo è mostrato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Per maggiori informazioni sulla casata, consulta la relativa sezione più avanti.

Diplomazia e Spionaggio

Il pulsante Diplomazia e Spionaggio diventa disponibile nell'era Guerre mondiali. Mostra una panoramica di tutte le superpotenze e degli altri giocatori nelle partite multigiocatore. Da questa schermata è possibile invitare ed espellere le potenze straniere dalle ambasciate presenti sull'isola. Puoi inoltre rendere omaggio alle potenze straniere, inviare delegazioni e proporre alleanze.

Nelle partite multigiocatore, la schermata Diplomazia e Spionaggio mostra anche diverse opzioni che consentono di interagire con gli altri

giocatori per richiedere denaro, condividere elettricità, cibo, risorse, costruttori, camionisti e attaccare (nota: gli attacchi sono disponibili solo nelle partite multigiocatore non pacifiche e non possono mai avvenire contro i giocatori nella stessa squadra).

Se hai costruito l'Accademia di spie, nella schermata sarà disponibile anche un nuovo set di operazioni di spionaggio. Puoi aggiungere o richiamare gli agenti dai paesi stranieri, rubare denaro e tecnologia, svelare gli sporchi segreti delle superpotenze o sabotare altri giocatori nelle partite multigiocatore.

LA CASATA

Prima di iniziare la partita ti sarà chiesto di selezionare una casata esistente o di crearne una nuova. La casata è la famiglia regnante di Tropico e può essere composta da fino a 7 membri dall'aspetto personalizzabile. Ognuno di essi può essere nominato responsabile di un particolare edificio o eletto Presidente. I personaggi della casa dispongono di diverse abilità che offrono vari bonus e possono essere migliorate nel tempo.

È utile avere una casata numerosa. Potrai approfittare dei vantaggi globali offerti dai vari membri (con l'effetto globale del Presidente raddoppiato) e potrai usare i membri aggiuntivi per gestire alcuni degli edifici più importanti dell'isola.

Riceverai l'opportunità di riconoscere ulteriori membri della casata attraverso attività ed eventi durante il gioco, quindi tienili sempre sott'occhio. D'altra parte, sii cauto nell'inviare i membri più importanti della casata in attività pericolose poiché, se muoiono, saranno perduti irrimediabilmente.

Potenziare le abilità di un membro della casata costa denaro (i fondi saranno prelevati dal tuo conto in Svizzera) e l'importo aumenterà proporzionalmente al livello dell'abilità. Il costo scende drasticamente se il personaggio ha completato almeno uno scenario dall'ultimo passaggio di livello.

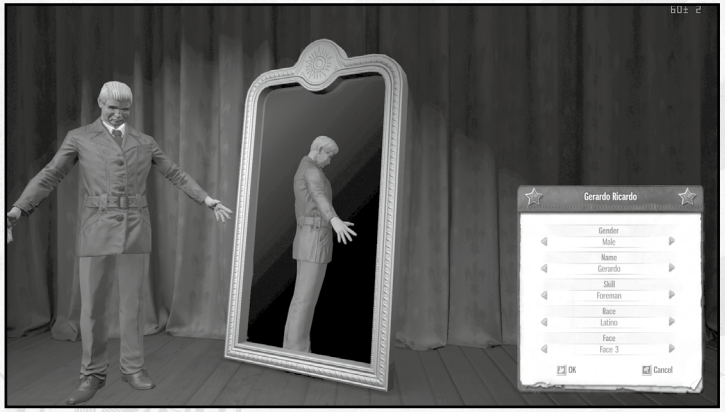
Le casate che hai salvato vengono mantenute da una partita all'altra e possono essere utilizzate in tutte le modalità, ad eccezione della modalità Tutorial. Se carichi una vecchia versione della tua casata, il gioco ti chiederà se vuoi salvarla con lo stesso nome o con un nome diverso.

Creazione della tua prima casata

La prima scelta che devi fare quando crei una casata è scegliere un nome che tutti i membri della dinastia porteranno. Quindi, potrai personalizzare il primo personaggio della casata.

Per prima cosa dovrai scegliere il sesso, il nome, la razza, la faccia e le abilità. La maggior parte di queste scelte sono puramente estetiche, ad eccezione delle abilità. Puoi verificare gli effetti dell'abilità scelta passandovi sopra con il puntatore del mouse nell'interfaccia Casata, più avanti nel gioco. Il primo famigliare non potrà scegliere tutte le abilità disponibili, mentre i membri che acquisirai in seguito avranno abilità diverse.

Il secondo passo ti consente di personalizzare ulteriormente i personaggi selezionando un costume, una pettinatura e diversi accessori. Tutte queste scelte sono estetiche e non hanno effetti sulla giocabilità. Non ti preoccupare di scegliere il costume perfetto, potrai cambiare l'aspetto dei personaggio più tardi senza costi aggiuntivi nell'interfaccia della Casata.



RIBELLI E MINACCIA RIBELLE

Le azioni violente, come gli ordini di assassinio e l'invio di forze militari per sedare proteste e scioperi, aumenteranno le tendenze ribelli della tua società. La minaccia ribelle può aumentare anche in caso di cattivi rapporti con la fazione comunista, insoddisfazione generale, troppo denaro accumulato nel tesoro e, durante l'era della Guerra Fredda, un'incursione ribelle casuale.

Con la crescita della minaccia ribelle, i rivoltosi sull'isola diventano più numerosi e coraggiosi. Possono persino attaccare il tuo palazzo e rimuoverti con la forza dalla presidenza.

Ci sono diversi modi per controllare la minaccia ribelle, come vincere le battaglie contro i ribelli, identificare ed eliminarne i leader, aumentare la felicità generale dei cittadini o migliorare i rapporti con la fazione comunista.

DISORDINE SOCIALE, RIVOLTE E COLPI DI STATO

Le azioni impopolari, come negare le elezioni, emanare editti controversi o espellere cittadini, aumenteranno il disordine nella tua società. Lo stesso accadrà anche quando ignori le richieste dei dimostranti.

Elevati livelli di disordine possono dare il via a una rivolta o un colpo di stato. Durante le rivolte, folle inferocite attaccheranno i tuoi edifici mentre, con il colpo di stato, parte dell'esercito prenderà le armi per combattere il tuo regime. Come per gli attacchi dei ribelli, se il tuo palazzo cade tutto è perduto e il gioco terminerà immediatamente.

Azioni dei cittadini

Le azioni dei cittadini ti consentono di influenzare i singoli cittadini. Puoi corromperli, screditarli o persino esiliarli con la forza dall'isola.

- **Uccidi** ($2000): Il cittadino sarà giustiziato. I famigliari e i passanti saranno furiosi. Aumenta il disordine civile. Se il bersaglio o il consorte del bersaglio è un leader di fazione, anche la fazione sarà influenzata.
- **Arresta** ($1000, richiede una cella libera): Il cittadino sarà arrestato. I famigliari e i passanti saranno furiosi. Aumenta il disordine civile. Se il bersaglio o il consorte del bersaglio è un leader di fazione, anche la fazione sarà influenzata.
- **Corrompi** (costo variabile in base alla ricchezza del cittadino): Aumenta l'approvazione del cittadino e del consorte, incrementando il patrimonio di famiglia. Se il bersaglio o il consorte del bersaglio è un leader di fazione, anche la fazione sarà influenzata.
- **Esilia** ($1000): Il bersaglio e la sua famiglia dovranno lasciare l'isola. Potrai appropriarti di parte del loro matrimonio. Aumenta il disordine civile. Se il bersaglio o il consorte del bersaglio è un leader di fazione, anche la fazione sarà influenzata.
- **Scredita** ($5000): Crea delle prove compromettenti. Il bersaglio lascia ogni fazione. La sua famiglia prova risentimento. Aumenta il disordine civile. Se il bersaglio è il leader di una fazione, questa perderà alcuni sostenitori.

Elezioni

A partire dall'era delle guerre mondiali, la popolazione dell'isola inizierà a richiedere libere elezioni dopo un certo numero di anni. Se non consenti che si tengano le elezioni, il disordine civile aumenterà sensibilmente.

Quando le elezioni sono state indette, riceverai informazioni sul loro esito al fondo dello schermo. La gente è invogliata a votarti se sei in buoni rapporti con le fazioni politiche a cui appartengono e se la loro felicità generale è alta. Naturalmente, il candidato dell'opposizione e la sua famiglia difficilmente ti voteranno. Le azioni personali, come

i tentativi di corruzione, modificheranno il rispetto dei cittadini e potrebbero cambiare le loro intenzioni di voto.

Se perdi le elezioni, il gioco terminerà. Puoi truccare le votazioni, ma questo aumenterà il disordine sull'isola, anche se in misura inferiore a quanto accadrebbe negando completamente le elezioni.

COMMERCIO, RICERCA, COSTITUZIONE

Commercio

Le risorse prodotte vengono normalmente esportate ai prezzi di mercato che, con il passare del tempo, possono cambiare. Ad esempio il petrolio diventa sempre più costoso nelle fasi avanzate del gioco, mentre il prezzo dell'oro rimane invariato.

Una volta acquistata una licenza commerciale nell'era coloniale, potrai stabilire rotte commerciali per vendere o acquistare risorse. Per stabilire una rotta commerciale avrai bisogno di una nave mercantile inattiva. A una singola rotta commerciale possono essere assegnate diverse navi mercantili. Ciascun porto di cui disponi fornirà una nave mercantile alla tua flotta. Le rotte commerciali si esauriscono quando una certa quantità di risorse viene scambiata. Le navi assegnate diventeranno quindi disponibili.

Per poter essere aperte, alcune rotte richiedono un certo livello di rapporti con le superpotenze. Altre potrebbero modificare i tuoi rapporti internazionali quando attivate: una superpotenza non sarà contenta se commerci con i suoi rivali.

Il Faro consente di scegliere tra un numero maggiore di rotte commerciali. Il Bacino di carenaggio diminuisce i tempi di viaggio per tutte le tue navi mercantili e, con il potenziamento Carpentiere navale, raddoppia il numeri di navi della flotta.

Ricerca

Puoi ricercare oltre 40 tecnologie che sbloccano diversi edifici, editti, principi costituzionali, tratti dei responsabili cittadini e altre funzioni dittatoriali.
Ciascuna tecnologia richiede un certo numero di tecnologie completate come prerequisito. È possibile ricercare tutte le tecnologie disponibili per una particolare era. Le tecnologie possono essere messe in coda. Appena una ricerca viene completata, il gioco inizierà a ricercare la successiva tecnologia in coda.
Se avvii la partita in un'era successiva o se avanzi nella campagna, tutte le tecnologie delle ere precedenti saranno automaticamente disponibili. Passando all'era successiva dello stesso scenario non otterrai alcuna tecnologia.

Costituzione

La Costituzione diventa disponibile a partire dall'era delle guerre mondiali e solo se hai già completato la corrispondente ricerca dell'era coloniale. La Costituzione comprende una serie di principi fondamentali come i diritti di voto, cittadinanza e la struttura economica. La dichiarazione dei principi costituzionali ha profondi effetti sulla vita di Tropico e influenzerà sensibilmente la politica estera e i rapporti con le fazioni interne. La Costituzione può essere emendata ogni 5 anni o quando un nuovo principio costituzionale diventa disponibile attraverso la ricerca.

Oltre al loro effetto generale, tutti i principi costituzionali scelti influenzeranno anche i rapporti con le fazioni di Tropico e le superpotenze. Ad esempio, se scegli il principio costituzionale Stato ateo, sarai malvisto dalla fazione religiosa, ma otterrai vantaggi con i comunisti. Questi effetti possono cambiare da un'era all'altra, quindi è importante stare al passo con i tempi: il suffragio universale può non essere ritenuto importante durante le guerre mondiali, ma diventerà fondamentale per alcune fazioni durante i tempi moderni. Puoi esaminare i tuoi rapporti con le fazioni e le potenze straniere dalla pagina Politica dell'almanacco.

SPIONAGGIO

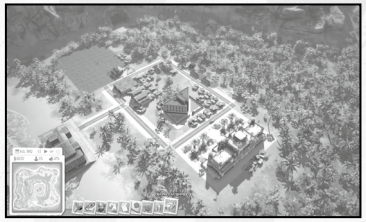
Le meccaniche di spionaggio diventeranno disponibili dopo che avrai costruito una Accademia di spie. Queste funzioni non saranno utilizzabili durante l'era coloniale o nelle missioni in cui l'Accademia delle spie non è disponibile.

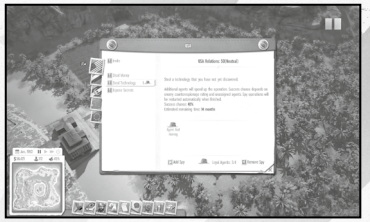
L'Accademia delle spie consente di trasformare i cittadini in Agenti. Puoi inviare gli Agenti in missioni in incognito in paesi stranieri oppure farli restare a Tropico con compiti di controspionaggio verso gli agenti nemici. Se identifichi agenti stranieri nel tuo territorio, puoi neutralizzarli con azioni dei cittadini come Uccidi o Esilia.

L'assegnazione o il richiamo di agenti e operazioni di spionaggio sono gestiti nell'interfaccia Diplomazia e Spionaggio, visualizzabile premendo il relativo pulsante sull'HUD. Quando invii gli agenti nei paesi stranieri, essi possono svolgere le seguenti missioni:

- **Ruba denaro:** ruba del denaro e aggiungilo alle casse dello stato. In una partita multigiocatore, se il bersaglio è un altro giocatore, l'importo rubato dipende dal suo tesoro.
- **Ruba tecnologia:** ruba della tecnologia che non hai ancora scoperto.
- **Rivela i segreti:** questa operazione può essere iniziata solo contro le superpotenze. Se completata, i tuoi rapporti con le potenze rivali del bersaglio miglioreranno. Ad esempio, se riveli i segreti degli Stati Uniti durante la Guerra Fredda, i tuoi rapporti con l'Unione Sovietica miglioreranno.
- **Sabotaggio:** questa operazione può essere lanciata solo contro gli altri giocatori nelle partite multigiocatore. Se completata, i tuoi Agenti distruggeranno un edificio produttivo o militare casuale appartenente al giocatore bersaglio.

Le operazioni di spionaggio vengono riavviate automaticamente una volta portate a termine e vengono completate più rapidamente se sono assegnati più Agenti nel paese bersaglio. La possibilità di successo dipende dal numero di agenti di controspionaggio.





EDIFICI

Costruzione

Per ordinare la costruzione di un edificio, fai clic con il pulsante destro in un punto qualsiasi dello schermo per aprire il menu Costruzione. Seleziona la categoria e l'edificio che desideri e posizionalo sullo schermo. Tieni d'occhio il pannello di costruzione al fondo dello schermo per ulteriori informazioni durante la costruzione.

Gli operai in servizio si dirigeranno al sito una volta posizionata la costruzione. Avranno bisogno di alcuni mesi per completare il lavoro. Se ordini progetti imponenti, come gli aeroporti, o se hai diversi cantieri contemporaneamente, il tempo necessario sarà maggiore.

Produzione delle risorse

Gli edifici di base per la produzione delle risorse, come le piantagioni e le miniere, producono le materie prime per la tua economia. Questi edifici devono essere piazzati su un giacimento (miniere), vicino a un deposito (moli di pesca) oppure la loro produzione dipende da un valore sulla mappa informativa (piantagioni). Quando posizioni un edificio che dipende dalla mappa, ricorda che le aree verdi rappresentano buone posizioni, mentre quelle rosse cattive condizioni.

Le risorse prodotte vengono trasportate dai camionisti. Vengono automaticamente esportate nei porti vicini, a meno che non siano necessarie per la tua economia. In questo caso, i camionisti le porteranno presso gli edifici di consumo delle risorse. A tal fine è necessario che vi sia una connessione stradale. Ad esempio, il legname prodotto sarà automaticamente trasportato presso le Segherie connesse.

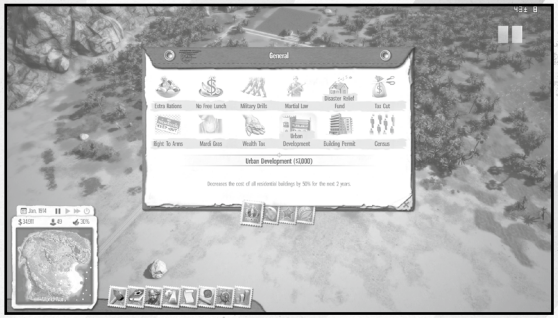
Gli edifici avanzati, come la Segheria, lavorano una o più materie prime in modo da produrre altre risorse. La Segherie trasforma il legno in assi.

Elettricità

Alcuni edifici avanzati richiedono elettricità per funzionare. Le tue centrali elettriche forniscono una quantità di energia entro un certo raggio finché sono alimentate dalla risorsa necessaria, ad esempio il carbone per la Centrale elettrica e l'uranio per la Centrale nucleare. L'area servita dalla centrale elettrica può essere estesa costruendo Sottostazioni elettriche.

Quando l'elettricità non è sufficiente, si verificherà un blackout e alcune strutture smetteranno di funzionare. Per risolvere i blackout fai in modo che alle centrali elettriche non manchino risorse né personale. Prova ad aumentare il loro budget o costruisci centrali aggiuntive.

EDITTI



Gli editti sono leggi speciali che puoi emanare. Influenzano l'economia dell'isola, i diritti dei cittadini e la vita quotidiana a Tropico. Alcuni editti hanno effetti una tantum, mentre altri possono essere attivati o disattivati. Alcuni editti una tantum non possono essere emessi troppo spesso e sono limitati da tempi di attesa che variano da alcuni mesi fino a diversi anni. Alcuni editti speciali possono essere emanati solo una volta.

Gli editti sono organizzati in categorie. La categoria Generale è disponibile dall'era Coloniale, le altre vengono sbloccate nelle ere successive. Molti editti richiedono prerequisiti come tecnologie o edifici.

Fai attenzione quando emetti editti controversi o impopolari. Aumentano il disordine sociale e, in casi estremi, possono provocare rivolte o colpi di stato contro il tuo regime.

ELENCO DEGLI EDITTI

Generale

Razioni extra

Effetto	aumenta il consumo di cibo e la felicità da cibo dei cittadini.
Costo	$ 500

Nessun pasto gratuito

Effetto	i Tropicani dovranno pagare per il loro cibo.
Costo	$ 3000

Esercitazioni militari

Effetto	tutte le squadre militari saranno più efficaci per i prossimi 5 anni.
Costo	$ 3000

Legge marziale

Effetto	arresta le elezioni. Diminuisce il crimine, la libertà, il turismo e l'efficienza degli edifici produttivi. Aumenta il disordine quando entra in vigore e successivamente una volta l'anno.
Mantenimento	$ 40 al mese

Fondo di pronto intervento

Effetto	riduce in modo permanente il costo per ricostruire gli edifici distruggi e riduce il numero di vittime provocato dai disastri.
Costo	$ 1500
Mantenimento	$ 350 al mese

Tagli alle tasse

Effetto	il costo di questo editto dipende dal numero di tropicani benestanti o più ricchi. La loro approvazione aumenta quando viene emesso l'editto.
Mantenimento	$ 50 per cittadino benestante $ 200 per cittadino ricco $ 500 per cittadino con ricchezza incalcolabile

Possesso delle armi

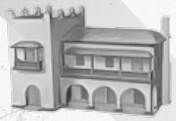
Effetto	aumenta crimine e libertà. Rende le unità di fanteria più efficaci, ma aumenta il numero delle vittime durante le rivolte.
Costo	$ 1000

Martedì grasso

Effetto	aumenta la qualità del servizio degli edifici di intrattenimento e il livello generale del crimine sull'isola.
Costo	$ 2500

Tassa sulla ricchezza

Effetto	genera profitti in base al numero di Tropicani ricchi e schifosamente ricchi presenti sull'isola. Queste persone vedono calare la loro ricchezza personale e non vedono più di buon occhio il regime.



Sviluppo urbano

Effetto	riduce il costo di tutti gli edifici residenziali del 50% per i prossimi 2 anni.
Costo	$ 7000

Concessione edile

Effetto	aumenta del 20% il costo di tutti gli edifici. Metà dell'aumento viene aggiunto al conto svizzero al termine della costruzione.
Costo	$ 1000

Censimento

Effetto	scopri dei cittadini con capacità speciali adatti a lavorare come gestori degli edifici.
Costo	$ 10.000

Debito sovrano

Effetto	gestisci il debito sovrano di Tropico emettendo e ricomprando obbligazioni. Il denaro preso in prestito matura degli interessi.

Proibizionismo

Effetto	blocca tutte le distillerie di rum, i night club e le taverne. Aumenta di 5 l'efficacia degli edifici industriali. Incrementa notevolmente il crimine.

Amnistia

Effetto	può ridurre la minaccia dei ribelli. L'effetto positivo è più probabile con una felicità elevata a Tropico.
Costo	$ 5000

Assistenza sanitaria a pagamento

Effetto	i Tropicani dovranno pagare per l'assistenza sanitaria. Chi non potrà permettersela, non riceverà alcuna cura.
Costo	$ 500

Campagna denigratoria

Effetto	La facción objetivo pierde seguidores en función de la popularidad del Presidente. Además de perder reputación entre los seguidores que conserve, la pérdida es aún mayor para el líder de la facción.
Costo	$ 2500

Elezioni anticipate

Effetto	indice le elezioni al termine di un periodo di 12 mesi.

Sussidi all'agricoltura

Effetto	aumenta l'efficacia di tutte le piantagioni standard e idroponiche.
Mantenimento	$ 600 al mese

Iniziativa di ricerca globale

Effetto	riceve punti di ricerca bonus da tutte le superpotenze in buoni rapporti con Tropico.
Costo	$ 5000
Mantenimento	$ 600 al mese

Industrializzazione

Effetto	riduce il costo di tutte le fabbriche del 50% per i prossimi 2 anni.
Costo	$ 10.000

Sicurezza sociale

Effetto	garantisce almeno il livello di benessere Povero a tutti i disoccupati, i bambini, gli studenti e i pensionati. Il costo di mantenimento dipende dal numero di persone interessate.
Mantenimento	$ 10 al mese per cittadino senza impiego, bambino o pensionato

Programma di alfabetizzazione

Effetto	aumenta l'efficacia di scuole superiori e università, aiutando tutti gli studenti a completare prima gli studi. Il costo di mantenimento si basa sul numero totale di strutture di istruzione.
Costo	$ 500
Mantenimento	$ 100 al mese

Sostegno ai mutui

Effetto	riduce il livello di agiatezza necessario per vivere in tutte le strutture residenziali. Il costo d mantenimento dipende dal numero di queste ultime.
Costo	$ 2000
Mantenimento	$ 20 per residenza al mese

Guerra Fredda

Polizia segreta

Effetto	la stazione di polizia identifica più rapidamente i cittadini particolari, come i ribelli e i leader delle fazioni.
Mantenimento	$ 500 per stazione di polizia al mese

Grande fratello

Effetto	rivela i ruoli di due terzi dei cittadini con ruoli non ancora venuti allo scoperto. Riduce in modo permanente il crimine nelle strutture residenziali.
Costo	$ 15.000

Provoca i ribelli

Effetto	provoca un conflitto con i ribelli.
Costo	$ 5000

Separazione dei rifiuti

Effetto	riduce l'inquinamento provocato da tutte le strutture residenziali.
Costo	$ 1000

Divieto di contraccezione

Effetto	aumenta il numero di nascite a Tropico, ma riduce la libertà.
Costo	$ 1000

Analisi geologica

Effetto	aumenta la quantità di ferro, bauxite, carbone, uranio e oro presente in tutti i depositi non esauriti.
Costo	$ 10.000

Programma di vaccinazione

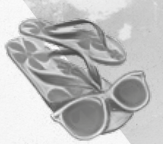
Effetto	la campagna dura due anni. Se viene completata, aumenta l'efficacia delle cure offerte in cliniche e ospedali e riduce le morti dovute a malasanità.
Costo	$ 10.000
Mantenimento	$ 300 al mese

Fracking idraulico

Effetto	aumenta la quantità di risorse presente in tutti i giacimenti petroliferi non esauriti.
Costo	$ 15.000

Sensibilizzazione

Effetto	le stazioni di polizia e gli edifici militari fanno calare in misura minore la libertà. Il costo di mantenimento dipende dal numero totale di poliziotti e personale militare.
Costo	$ 500
Mantenimento	5 per poliziotto o soldato



Promozione turistica

Effetto	aumenta il tasso di turismo per 5 anni.
Costo	$ 7000

Campagna organica

Effetto	blocca tutte le piantagioni idroponiche e gli allevamenti meccanizzati. Il prezzo base di ogni prodotto agricolo aumenta del 20%.
Costo	$ 7500

Summit internazionale

Effetto	migliora di 20 tutti i rapporti internazionali per un periodo di 5 anni.
Costo	$ 10.000

Era moderna

Matrimoni omosessuali

Effetto	consente alle coppie gay di sposarsi e ai turisti gay di visitare l'isola. Aumentano il tasso di turismo e la libertà. Aumenta il disordine.
Costo	$ 200

Test nucleare

Effetto	ottiene denaro dalle superpotenze. La politica estera ne risente significativamente.

Divieto di fumare

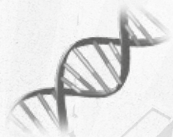
Effetto	arresta tutte le coltivazioni di tabacco e le fabbriche di sigari. Diminuisce il tasso di mortalità e aumenta l'aspettativa di vita. Riduce la libertà e rende più probabili i disordini.

Droghe legalizzate

Effetto	fornisce denaro ogni anno, ma peggiora i rapporti internazionali. Incrementa il turismo.

Programma di trasporto

Effetto	riduce il numero di persone che usano le vetture.
Costo	$ 3500
Mantenimento	$ 35 al mese



Ricerca sulle cellule staminali

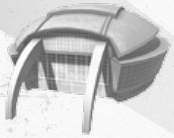
Effetto	tutte le cliniche e gli ospedali forniscono punti di ricerca, ma vedono aumentare il budget richiesto.
Costo	$ 8000
Mantenimento	$ 200 al mese

Manipolazione sociale

Effetto	seleziona una fazione dell'isola e la rende la più importante. Alcuni cittadini passano immediatamente a questa fazione, che attirerà inoltre più membri in futuro.
Costo	$ 4500

Raccolti OGM

Effetto	la gente ha bisogno di meno cibo per nutrirsi.
Costo	$ 4500
Mantenimento	$ 200 al mese



Giochi olimpici

Effetto	il tasso di turismo aumenta in misura proporzionale al numero di stadi sull'isola. L'efficacia di tutti gli stadi aumenta in modo permanente.
Costo	$ 10.000

Governo elettronico

Effetto	riduce del 25% il costo di tutti gli editti.
Costo	$ 10.000

Istruzione informatica

Effetto	aumenta l'età pensionabile. Ha dei costi di mantenimento, basati sul numero di persone che hanno superato la mezza età.
Costo	$ 2500
Mantenimento	1 al mese per cittadino di mezza età o anziano

Wi-Fi gratis

Effetto	aumenta la qualità delle abitazioni e l'efficacia degli hotel sull'isola.
Costo	$ 15.000
Mantenimento	$ 300 al mese

ELENCO DELLE TECNOLOGIE

Era coloniale

La falce	Sblocca: Potenziamenti fattoria
Cowboy	Sblocca: Potenziamenti ranch
La pala	Sblocca: Miniere
Il grilletto	Sblocca: Fortino militare
Capomastro	Sblocca: Responsabili con abilità produttive
Assi	Sblocca: Segheria
Carta	Sblocca: Giornale
Nastro rosso	Sblocca: Editti Censimento, Sviluppo urbano, Concessione edile
Costituzione	Sblocca: Opzioni diritti di voto, religione e stato e forze armate nella Costituzione

Era delle Guerre Mondiali

Bandiera bianca	Sblocca: Ambasciata, omaggio alle nazioni straniere nell'ambasciata
Legalese	Sblocca: Opzioni diritti politici, politica del lavoro e cittadinanza nella Costituzione
Elettricità	Sblocca: Centrale elettrica
Buone maniere	Sblocca: Opzioni delegazione e alleanza nell'Ambasciata
Acciaio	Sblocca: Acciaieria
Carri armati	Sblocca: Base militare
Socialismo	Sblocca: Editti Sicurezza sociale, Programma di alfabetizzazione, Sostegno ai mutui
Bussola	Sblocca: Bacino di carenaggio
Generali	Sblocca: Responsabili con abilità militari
Contabilità	Sblocca: Banca
Tangenti	Sblocca: Ufficio doganale
Luccicante	Sblocca: Fabbrica di gioielli

Era della Guerra Fredda

Petrolio	Sblocca: Pozzo petrolifero, raffineria
Dirigenti	Sblocca: Responsabili con abilità di intrattenimento
Democrazia	Sblocca: Opzioni diritti civili, struttura economica, indipendenza dei media nella Costituzione
Volo	Sblocca: Aeroporto
Stranieri ingenui	Sblocca: Editti Summit internazionale, Promozione turistica, Campagna "organica"
Pane a fette	Sblocca: Supermercato
Principi flessibili	Possibilità di emendare più di frequente la costituzione
La ruota	Sblocca: Fabbrica di veicoli
Il pacifico atomo	Sblocca: Estrazione di uranio, centrale nucleare
Spazio	Sblocca: Programma spaziale
Bombardamento di precisione	Sblocca: Portaerei
L'atomo ostile	Sblocca: Programma nucleare

Tempi moderni

Acqua calda	Sblocca: Hotel con terme, villa al mare
Complesso di inferiorità	Sblocca: Appartamento moderno, ditta di abbigliamento
Stampa in piccolo	Sblocca: Opzioni diritti digitali, globalizzazione ed ecologia nella Costituzione
Volo di lusso	Sblocca: Aeroporto moderno

Internet	Sblocca: Editti Governo elettronico, Wi-Fi gratis, Istruzione informatica
Impianto idrico	Sblocca: Fattoria idroponica
Il Futuro svizzero	Converte i Punti di ricerca nel conto svizzero
Il Futuro	Converte i punti di ricerca in denaro
Materiali futuri	Sblocca: Struttura gratuita

ELENCO DEI PRINCIPI COSTITUZIONALI E DEI LORO EFFETTI

Diritto di voto

Voto cittadini maschi	Meno votanti, in base a una discriminazione di carattere sessuale.
Voto cittadini ricchi	Meno votanti, in base a una discriminazione di carattere economico.
Voto per tutti i cittadini	Più votanti, per via di alcuni folli ideali liberali.

Religione e stato

Teocrazia	Gli edifici religiosi riducono il crimine nelle vicinanze.
Stato secolare	Aumento della soddisfazione per la libertà.
Stato ateo	La ricerca è più veloce del 10%. In Tropico appaiono cittadini meno religiosi.

Forze armate

Milizia	Soldati diplomati. Durante le battaglie vengono create squadre della milizia.
Reclutamento	Nessuna educazione per i soldati.
Esercito di professionisti	Soldati diplomati. Alta efficacia.

Diritti politici

Stato totalitario	Le elezioni si tengono meno frequentemente. Le elezioni truccate triplicano i voti a tuo favore. 50% di ribelli in più.
Stato di polizia	Ogni poliziotto convince 1 elettore a votare per te.
Democrazia	Elezioni obbligatorie oneste che si verificano più spesso e nessuna rivolta.

Politica del lavoro

Lavoro per tutti	Lavoro minorile e pensionamento tardivo. Aspettativa di vita e soddisfazione lavorativa ridotte.
Infanzia felice	Pensionamento tardivo. Aspettativa di vita e soddisfazione lavorativa normali.
Paradiso dei lavoratori	Pensionamento anticipato. Soddisfazione lavorativa elevata.

Cittadinanza

Programma visti	Più immigrati educati.
Nazione di immigrati	Frontiere aperte: immigrazione ed emigrazione semplificate.
Paradiso protetto	Confini controllati: immigrazione ed emigrazione più difficoltose.

Diritti civili

Controllo statale totale	Libertà ridotta. Ridotto il costo delle azioni di omicidio ed esilio.
Sorveglianza	La polizia identifica più rapidamente i cittadini particolari, come i ribelli.
Società aperta	Libertà elevata. Limiti a omicidio ed espulsioni. I cittadini particolari sono più difficili da identificare.

Struttura economica

Economia pianificata	Gli edifici con responsabili ottengono 10 di efficacia bonus.
Plutocrazia	Tutti i profitti sul conto svizzero aumentano del 20%.
Libero mercato	L'impatto del budget sull'efficacia degli edifici è maggiore.

Indipendenza dei media

Propaganda totale	I media forniscono meno libertà. Proteste meno frequenti.
Sostegno ai media	Aumenta il budget richiesto dai media. I giornalisti convertono degli elettori alla tua causa.
Media indipendenti	I media forniscono meno libertà. Proteste più frequenti.

Diritti digitali

Firewall totale	Meno cittadini diventano ribelli. La ricerca è più lenta.
Lotta alla pirateria	Aumenta del 20% gli aiuti ricevuti dalla UE e dagli USA.
Internet libera	La generazione di punti di ricerca aumenta del 15%.

Globalizzazione

Protezionismo	Aumenta del 20% il prezzo base delle materie prime.
Settore strategico	Aumenta del 20% il prezzo dell'esportazione principale.
Frontiere aperte	Aumenta del 10% il prezzo base delle merci lavorate.

Ecologia

Priorità all'economia	Efficacia delle fabbriche +10%. Inquinamento delle fabbriche +50%.
Efficienza energetica	Budget delle fabbriche -20%.
Emissioni zero	Efficacia delle fabbriche -20%. Inquinamento delle fabbriche -75%. Aumento del turismo.

RICONOSCIMENTI

Kalypso Media

GLOBAL MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Denefleh
Uwe Roth

LOCALISATION MANAGER
Thomas Nees

ART DEPARTMENT
Simone-Desirée Riess
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Fabian Brinkmann
Jonathan Weggen

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Jessica Immesberger

MANAGEMENT ASSISTANT
Tina Heisler

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund
Tobias Prinz

COMMUNITY MANAGER
Lars Racky

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT MANAGER
Eric Nicolson

FINANCE MANAGER
Moira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

Haemimont Games

CREATIVE DIRECTOR
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR
Ivan-Assen Ivanov

LEAD DESIGNER
Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMER
Alexander "Mordred" Andonov

LEAD ENVIRONMENT ARTIST
Viktor "PK" Asparuhov

LEAD CHARACTER ARTIST
Nelson "Atmos" Inomvan

LEAD CHARACTER ANIMATION
Dimitar Nikolov

LEAD 2D ARTIST
Desislava Paunova

LEAD LEVEL DESIGN
Georgi "Doupi" Georgiev

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan "Chimera" Ivanov
Ivan Grozev
Lyubomir Iliev
Momchil Dilov
Vladimir Angelov Pachev

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander "Feanor" Savchovsky
Dimo Zaprianov
Konstantin Konstantinov
Svetoslav Genchev

PROGRAMMERS
Anton "tonym" Milev
Danko Jordanov
Maria Stanilova
Viktor "kIpI" Ketipov
Yana Karashtranova
Zdravko "Zero Effect" Velinov

ADDITIONAL PROGRAMMERS
Georgi Rakidov
Ivaylo Todorov
Ivko Stanilov
Stoiko Todorov

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS
Chrom
Filip Obretenov

ENVIRONMENT ARTISTS
Angel "Gele" Stoianov
Elka Tzvetanova
Stoian "BatkatA" Sejmenov
Vladimir "SNU" Stanimirov

CHARACTER ARTISTS
Anton Slavov
Dimitar Tsvetanov
Martin "Pimeto" Mihaylov
Philip Nikolov

CHARACTER ANIMATION
Barbara Domuschieva
Silvia Vasileva

SENIOR 2D ARTISTS
Sabin Boykinov
Tzviatko Kinchev

2D ARTISTS
Galina Vasileva
Ivelina "Turiya" Koseva
Mihail Petrov
Nevena "Nen" Nikolcheva

LEVEL DESIGN
Asen-Mihail Nikolaev Zhivkov
Irena "faithkata" Waibl
Lyudmil Iliev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

SOUND FX
Lyubomir Goshev

QUALITY ASSURANCE
Krasimir "evil" Milushev

ACCOUNTING
Miroluba Baltijska

OFFICE MANAGER
Elena Paneva

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Ray Larabie (Typodermic)

A tutti i nostri fan:
GRAZIE!!!

SUPPORTO TECNICO E SERVIZIO CLIENTI

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum: **FORUM.KALYPSOMEDIA.COM**.

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email **SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM**, oppure al seguente numero telefonico:

Tel: **0049 (0)6241 50 22 40** (dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)
Fax: **0049 (0)6241 506 19 11**

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

GARANZIA LIMITATA

Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK LTD.] ("LICENSOR").

LICENSE

SUBJECT TO THIS AGREEMENT AND ITS TERMS AND CONDITIONS, LICENSOR HEREBY GRANTS YOU THE NON-EXCLUSIVE, NON-TRANSFERABLE, LIMITED RIGHT AND LICENSE TO USE ONE COPY OF THE SOFTWARE FOR YOUR PERSONAL USE ON A SINGLE HOME OR PORTABLE COMPUTER. THE SOFTWARE IS BEING LICENSED TO YOU AND YOU HEREBY ACKNOWLEDGE THAT NO TITLE OR OWNERSHIP IN THE SOFTWARE IS BEING TRANSFERRED OR ASSIGNED AND THIS AGREEMENT SHOULD NOT BE CONSTRUED AS A SALE OF ANY RIGHTS IN THE SOFTWARE. ALL RIGHTS NOT SPECIFICALLY GRANTED UNDER THIS AGREEMENT ARE RESERVED BY LICENSOR AND, AS APPLICABLE, ITS LICENSORS.

OWNERSHIP

LICENSOR RETAINS ALL RIGHT, TITLE AND INTEREST TO THIS SOFTWARE, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, ALL COPYRIGHTS, TRADEMARKS, TRADE SECRETS, TRADE NAMES, PROPRIETARY RIGHTS, PATENTS, TITLES, COMPUTER CODES, AUDIOVISUAL EFFECTS, THEMES, CHARACTERS, CHARACTER NAMES, STORIES, DIALOG, SETTINGS, ARTWORK, SOUNDS EFFECTS, MUSICAL WORKS, AND MORAL RIGHTS. THE SOFTWARE IS PROTECTED BY UNITED KINGDOM COPYRIGHT LAW AND APPLICABLE COPYRIGHT LAWS AND TREATIES THROUGHOUT THE WORLD. THE SOFTWARE MAY NOT BE COPIED, REPRODUCED OR DISTRIBUTED IN ANY MANNER OR MEDIUM, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT PRIOR WRITTEN CONSENT FROM

LICENSOR

ANY PERSONS COPYING, REPRODUCING OR DISTRIBUTING ALL OR ANY PORTION OF THE SOFTWARE IN ANY MANNER OR MEDIUM, WILL BE WILLFULLY VIOLATING THE COPYRIGHT LAWS AND MAY BE SUBJECT TO CIVIL AND CRIMINAL PENALTIES. BE ADVISED THAT COPYRIGHT VIOLATIONS ARE SUBJECT TO PENALTIES OF UP TO £100,000 PER VIOLATION. THE SOFTWARE CONTAINS CERTAIN LICENSED MATERIALS AND LICENSOR'S LICENSORS MAY PROTECT THEIR RIGHTS IN THE EVENT OF ANY VIOLATION OF THIS AGREEMENT.

LICENSE CONDITIONS

YOU AGREE NOT TO:

(A) COMMERCIALLY EXPLOIT THE SOFTWARE;
(B) DISTRIBUTE, LEASE, LICENSE, SELL, RENT OR OTHERWISE TRANSFER OR ASSIGN THIS SOFTWARE, OR ANY COPIES OF THIS SOFTWARE, WITHOUT THE EXPRESS PRIOR WRITTEN CONSENT OF LICENSOR;
(C) MAKE COPIES OF THE SOFTWARE OR ANY PART THEREOF, EXCEPT FOR BACK UP OR ARCHIVAL PURPOSES;
(D) EXCEPT AS OTHERWISE SPECIFICALLY PROVIDED BY THE SOFTWARE OR THIS AGREEMENT, USE OR INSTALL THE SOFTWARE (OR PERMIT OTHERS TO DO SAME) ON A NETWORK, FOR ON-LINE USE, OR ON MORE THAN ONE COMPUTER, COMPUTER TERMINAL, OR WORKSTATION AT THE SAME TIME;(E) COPY THE SOFTWARE ONTO A HARD DRIVE OR OTHER STORAGE DEVICE AND MUST RUN THE SOFTWARE FROM THE INCLUDED DVD/CD-ROM (ALTHOUGH THE SOFTWARE MAY AUTOMATICALLY COPY A PORTION OF ITSELF ONTO YOUR HARD DRIVE DURING INSTALLATION IN ORDER TO RUN MORE EFFICIENTLY);
(F) USE OR COPY THE SOFTWARE AT A COMPUTER GAMING CENTER OR ANY OTHER LOCATION-BASED SITE; PROVIDED, THAT LICENSOR MAY OFFER YOU A SEPARATE SITE LICENSE AGREEMENT TO MAKE THE SOFTWARE AVAILABLE FOR COMMERCIAL USE;.
(G) REVERSE ENGINEER, DECOMPILE, DISASSEMBLE OR OTHERWISE MODIFY THE SOFTWARE, IN WHOLE OR IN PART;
(H) REMOVE OR MODIFY ANY PROPRIETARY NOTICES OR LABELS CONTAINED ON OR WITHIN THE SOFTWARE;

and
(i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ('Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

(a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
(b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.
4 Milbanke Court
Milbanke Way, Bracknell
Berkshire RG12 1RP
United Kingdom

WWW.KALYPSOMEDIA.COM
WWW.FACEBOOK.COM/KALYPSOMEDIAINT

WORLDOFTROPICO.COM

/WORLDOFTROPICO

PRODUCT KEY

HAEMIMONT GAMES

kalypso

Copyright © 2016 Kalypso Media Group GmbH. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Published by Kalypso Media Uk Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.