XBOX 360

TROPICO 4

TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to **www.xbox.com/support**.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

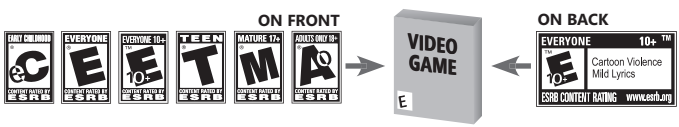
If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit **www.ESRB.org**.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to **www.xbox.com/live** to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live/countries**.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings**.

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360MD et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à **www.xbox.com/support.**

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible
Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.

Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**.

Xbox LIVE

Xbox LIVE[MD] est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site **www.xbox.com/live** pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle parental

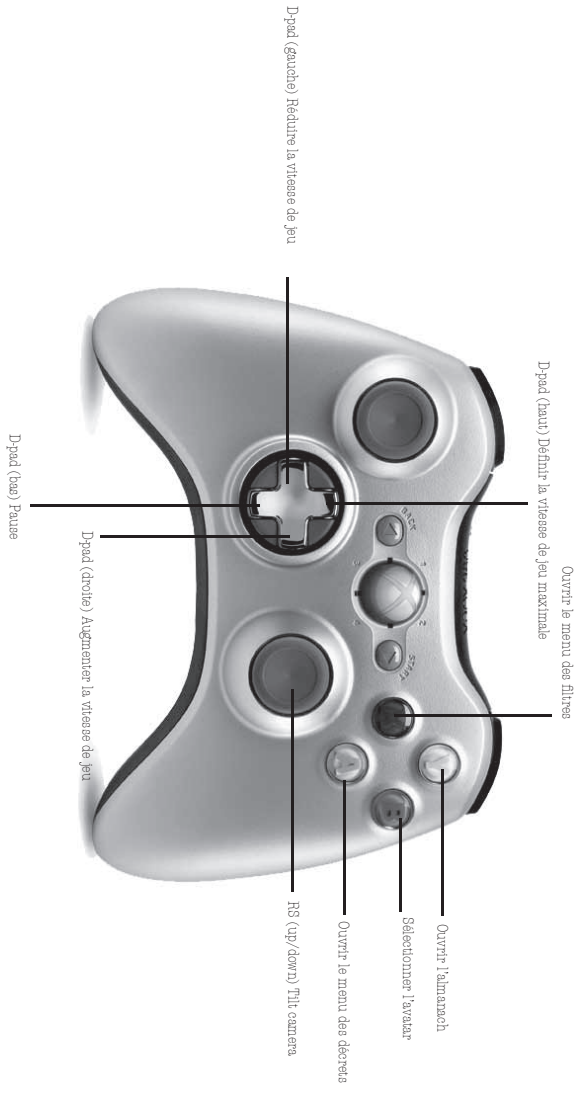
Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

Primary control mode

Alternative control mode

Mode principal

Mode alternatif



GETTING STARTED

TITLE SCREEN

After Tropico 4 starts you will be presented with the Title Screen.
From there you can start a new game in any game mode, continue your last saved game, load a game, access challenges, inspect your achievements, check out the latest news, change the game options, purchase downloadable content, or view the credits.

GAME MODES

The various game modes described below are accessible through the New Game button in the Main Menu. We recommend that you start playing the tutorial game mode.

TUTORIALS

The Tropico 4 tutorials are four short missions that introduce the basic game concepts and mechanics.

HOW TO RULE

"I have decided to take up politics. I am sure that soon I will rule Tropico. For the benefit of future historians, I have started writing this journal... Here I will keep a record of my rise to power and my struggle to make Tropico the best nation in the world.
First, I have to learn how to rule an island nation. The famed Generalissimo Santana has decided to take me under his wing and teach me the basics.

My first goal is to learn how to navigate around my island, how to examine buildings and citizens, and how to order new constructions."

MAKING MONEY

"You can't do anything without money to pay for it. Generalissimo Santana says that it is imperative to learn how to make money from my island.

The Generalissimo explained that he will teach me how to manage optional tasks, how to make money at the beginning of my rule and how to develop the industry later on.

Production and transportation are the basics of an island's economy. Understanding production chains, workers, wages and job slots is the difference between a good ruler and a failure.
Finally, I will have to acquaint myself with international trade and foreign imports."

BE HAPPY

"Exploiting the people too much can have dangerous consequences. Generalissimo Santana warns me that I will occasionally have to meet the demands of the citizens unless I want to deal with rebels and coups all the time.

The Generalissimo wants me to study the needs and happiness of my subjects. Learning how to manage civic services such as healthcare, housing and law enforcement may prove useful indeed. Citizen education seems very important as well. I will need educated people to staff my military and workforce."

POLY TICKS

"I am tired of learning about managing islands, constructions and keeping the populace calm. I want to find out how real politics work - the conniving, the power struggles and the betrayal. Generalissimo Santana has finally agreed to coach me in the art of surviving Tropican politics. The Generalissimo explained that there are two main political battlefields - internal politics dominated by the Tropican factions and foreign politics dominated by the superpower nations. To improve my standing with these factions and powers, I have to meet their demands. Sounds simple enough."

CAMPAIGN

Tropico 4 features a 20 mission campaign set on various fictional islands in the Caribbean. Completing a mission unlocks the subsequent mission in the campaign. Completed missions are available for replay. Progress through the campaign is stored automatically.
After you have selected a mission to play, you will have to choose or create a character, as described in the "Character Creation" section of this manual.

SANDBOX

The Sandbox maps set no specific goals before you, but you are allowed to customize the "Game Parameters" as described in the corresponding section of this manual. You will be able select the map to play or to create a custom random island. For details on the latter option, refer to the "Map Generation" section.

CHALLENGES

Challenges are special scenarios available online. To browse challenges and access other online functionality you will have to be connected to Xbox LIVE.

MAP GENERATION

The Map Generator allows you to create a custom random map for a sandbox mission or a challenge created by you. You are able to customize the following parameters:

- **Island Size** - The size of the generated island. It is often more difficult to play on smaller islands because the building space is limited there.
- **Elevation** - Different crops fare differently on different elevation. The islands with very high elevation tend to have less building space.
- **Mineral deposits** - Determines how many iron, bauxite, gold, and oil deposits exist on the island.
- **Vegetation** - Islands with lush vegetation have more fertile soil. Farming can be difficult on barren islands with a small amount of vegetation.

After you are satisfied with the settings you have selected, press X to generate the random map. If you are not happy with the results, press X again to create a new map. Press A to proceed with the generated map.

GAME PARAMETERS

You will be prompted to customize the game parameters for any sandbox game you play. The selected set of parameters, along with the random map settings, where applicable, determines the game difficulty.

The following parameters can be adjusted with a slider:

- **Political Stability** - Impacts rebel activities, coups, uprisings, protests, subversive actions, and foreign invasions. Low political stability equals a more difficult game.
- **Export Prices** - Modifies the export prices of all Tropican goods. Low prices raise the game difficulty.
- **Tourism** - Modifies the tourism rating of the island. High tourism rating attracts more and wealthier tourists. Low tourism rating will increase the game difficulty.
- **Game Length** - The maximum length of your mandate in years.
- **Population** - Sets the starting number of citizens on the island.
- **Random Events** - Modifies the frequency of random events, such as price changes and disasters. If set to minimum there will be no random events at all.
- **Prominent Faction** - The selected faction will have more supporters and political influence than usual. The prominent faction is not necessarily the largest faction on the island.

The following parameters can be set on or off:

- **A Faraway Place** - The island is far away from the United States. Tourism is less lucrative and you are less likely to be invaded by the US.
- **Rebel Yell** - Rebelling is a proud tradition of your people. They are quick to take arms and fight against your regime.
- **Free Elections** - Elections are closely monitored by the international community. Fraud and the bypassing of elections are disabled.
- **Immigrants Out** - No free immigrants. You can still hire educated foreigners for money.
- **God Mode** - No elections, rebel attacks, coups, uprisings, foreign invasions, and subversive activities. Treasury is set to $500,000 at start of game and additional money is granted automatically, so the player can never run out of funds.

CHARACTER CREATION

In Tropico 4 you are able to create a custom dictator for any game mode, except tutorial. The first step is to customize the Avatar's appearance, the second is to customize his qualities as a dictator.

APPEARANCE

The appearance of your Avatar is a purely aesthetical choice that has no impact on gameplay. You can customize the following:

- Gender
- Costume
- Complexion
- Hat
- Hairstyle
- Accessories
- Beard (male characters only)
- Moustache (male characters only)
- Earrings (female characters only)

Note: Some combinations of hats and hairstyles are not possible.

The Avatar appears as you have customized him throughout the whole scenario, but you can make a different Avatar for each scenario.

CHARACTER BIO

You are able to name your custom Avatar and choose the following characteristics: background, rise to power and three traits. You can also select a random legal set of characteristics.
Some characteristics exclude each other. For example, your Avatar cannot be "ugly" and "charismatic" at the same time.

CHARACTER TRAITS

All traits start at level 1 and may be improved up to level 5 by successfully completing missions and scenarios using these traits. Improving a trait either increases a positive effect granted by the trait or decreases a negative effect imposed by the trait.
Trait level is saved automatically. Traits can never go down a level.

INTERFACE BASICS

MAIN VIEW

The following elements are visible in the Main View:

- Minimap
- Population, Money, Average Happiness, Current Date (month and year)
- Speed controls - pause, normal, fast, fastest
- Task UI

CAMERA CONTROLS

You can pan the camera using LS and rotate the view using RS. The camera's angle can be tilted by pressing up/down on the RS while in the Alternative Control Mode (RT is held). Pressing RS will reset the camera to its default position.

SPEED CONTROL

The speed of the game can be changed by activating Alternative Control Mode (RT is held) and pressing a direction on the D-pad.

- D-pad (left) - Decrease game speed
- D-pad (right) - Increase game speed
- D-pad (up) - Set game speed to maximum
- D-pad (down) - Pause game

INFO PANEL

The Info Panel is a window box, located in the right part of the screen, which is only shown on the Main View when a building or a unit is selected. The Info Panel gives additional information about the selected object and the ability to change its parameters.

MANAGE MODE

Pressing down on the D-pad in certain Info Panels will allow you to administrate the building. You can navigate items in the Info Panel with the D-pad and perform actions like changing a building's work mode or firing a worker.
Pressing RB will toggle between the description and administration parts of an Info Panel. The Info Panel can be closed by pressing B button.

OVERLAYS

The Overlay menu can be accessed by pressing X in Alternative Control Mode (RT is held). This menu contains the following categories:

- **Crop conditions** - The crop conditions for the different crops that can be raised on the island.
- **Natural Resources** - The resources on the island. Iron, bauxite and gold are marked in yellow, oil is marked in black.
- **Island conditions** - Island conditions like humidity and beauty. Also indicates pollution, landfill coverage, volcano and tsunami danger zones.
- **People** - Displays Crime, Pollution and Liberty Overlays. Problem areas for crime and pollution are marked in red.
- **Services** - Displays the Occupancy, Employment, Service Quality, Job Quality and Electricity overlays. Instead of colorizing the terrain, these overlays colorize the buildings they apply to.
- **Island Economy** - Displays the Income, Expenses and Balance overlays. Instead of colorizing the terrain, these overlays colorize the buildings they apply to.

After selecting a category you can view details about the overlays featured in it by navigating to them with the D-pad.

EDICTS

The Edicts menu can be accessed by pressing A in Alternative Control Mode (RT is held). All edicts are sorted in different categories - General, Education, Economy and Tourism, Interior, Defense. Edicts in categories other than General require a Minister in the respective position. Each edict may have different additional prerequisites.

SELECT AVATAR

The Avatar can be selected by pressing B in Alternative Control Mode (RT is held).

ALMANAC

Pressing Y while in Alternative Control Mode (RT is held) will open the Almanac. The Almanac contains different statistics regarding your island. Information is presented in two pages - the left one provides more general information while the right one gives more details. To change the information presented on the left page, you can select a different category from the text buttons located at the top of the Almanac by pressing the LB and RB buttons. The categories are called Overview, People, Economy, Trade, Factions, Foreign and Lists. Some of the items on the left page are selectable - when you select them with the A button, more details for the current item will appear on the right page.
You can browse pages of the Almanac that you have previously opened by pressing LT and RT.
All items that have checkboxes next to them can be plotted on the graph at the bottom of the Almanac. You can plot several items together if they are compatible (incompatible items will have an X in their checkbox).

TASKS

Every task sets a certain objective before you. Most tasks offer rewards on completion - improved faction standing, money, or progress within the mission. Sometimes completed tasks lead to unexpected consequences or secret rewards.
Tasks are visualized at the right side of the screen. Progress is indicated where applicable. Pop ups of a detailed task description can be viewed by pressing the Back button. Pressing up and down on the D-pad will select different tasks to view. If a task requires a money payment or can be skipped voluntarily, this option is presented in the detailed task description.

ACQUIRING NEW TASKS

There are two ways to acquire new tasks. Important mission tasks appear as pop-up notifications and are added to the task log automatically. Minor tasks related to factions and foreign powers as well as side objectives appear as "Exclamation Mark" icons before important buildings on your island. To examine an optional task and accept or dismiss it, just press the B button while your cursor is over the icon. Keep in mind that if you already have five or more active tasks you will not be able to accept more tasks before you resolve some of the current ones.

ALL THE LITTLE PEOPLE

CITIZENS

Every citizen is unique - he has different needs, preferences, work experience, and education. Over the years a homeless immigrant may find a job as a teamster, fall in love, get married, go to university in hopes of qualifying for a better job, move in to a luxurious home, become a leader of a political faction, and finally die of malaria because of the poor healthcare on the island.

INDIVIDUAL SIMULATION

The daily lives of the good people of Tropico are individually simulated and if you wish, you are able to monitor them in minute detail. You are able to interact with your citizens, offer them bribes or throw them in jail as dissidents. A cruel ruler may even order the assassination of a troublesome individual.

NEEDS

Every citizen has 5 primary needs: food, rest, faith, fun and health. You can check the citizen's needs by selecting him and navigating to the Needs and Thoughts icon in his Info Panel with the D-pad and selecting it with the A button. When a need bar gets low, the citizen will try to satisfy this need. For example, if he needs fun he will look for entertainment he can afford. His need will be refilled even if he cannot find a way to satisfy it, but the respective happiness of the citizen will drop drastically.

Penultimo Says: Presidente, a wise leader such as you will never confuse need bars and happiness bars, described below. Low need bars do not indicate that the citizen is unhappy, only that he will soon try to satisfy the corresponding need.

GETTING FOOD

Satisfying the food need works a little differently than other needs. People get several meals from a single visit to a farm or a marketplace, and then their whole family eats from these household meals for some time. Marketplaces are also able to import food from abroad, if food imports are allowed and there is enough money in the Treasury.

HAPPINESS

The bars in the Happiness tab of a citizen's Info Panel represent how happy he feels about various aspects of his life. All these are combined to calculate the citizen's overall happiness. Different persons find different things important and the three most important happiness factors are indicated with a special symbol.

SPECIAL ACTIONS

You can issue special actions on each citizen by navigating to them with the D-pad and pressing A to confirm. The Special Actions are:

- **Arrest ($500)** - if you have an operational Prison and Police Station, you can arrest your citizens and put them in jail. The arrested citizen and all others who witnessed the arrest will have lower respect for you temporarily.
- **Bribe ($1,000)** - if you have an operational Bank, you can bribe your citizens. Bribed citizens will have their respect temporarily increased.
- **Heretic ($500)** - if you have an operational Cathedral, you can declare your citizens heretics. A citizen who has been declared a Heretic will not be able to protest, run as a candidate in elections or become a faction leader, but his and his family's respect for you will be decreased.
- **Eliminate ($500)** - if you have an operational Guard Station, you can eliminate a citizen of your choosing. The respect of the late citizen's family and all who witnessed the killing will be severely decreased.
- **Arrange "accident" ($3,000)** - if you have an operational Secret Police, you can arrange for an "accident" to happen to one of your citizens. All details about the matter will be hushed up and you will receive no penalty to your respect.

RESIDENCES

Families can afford to pay up to a third of their combined salary for rent, rounded down. This means that a single citizen that earns $7 can afford housing with rent up to $2 and a family where the mother and father both earn $9 can afford housing with rent up to $6 (a third of $18).

Every residence has Housing Quality that directly affects the housing happiness of the residents there. More luxurious residences provide higher housing quality.
If some citizens cannot find a residence that suits them, they will automatically construct rickety shacks to live in. Shacks are the worst type of housing and generally you should strive to have as few of them as possible.

JOB AND EDUCATION

Initially most of your citizens will be uneducated. This means that they can't apply for advanced professions like doctor or journalist. You can educate your citizens in a High School or a College.
If you need more workers you can pay to invite immigrants. This action is initiated by pressing the A button when an empty worker slot is selected in the Info Panel of the workplace where you need them. Educated workers cost more than uneducated ones and prices will gradually rise when you hire more workers from abroad.
Every workplace has Job Quality that directly affects the job happiness of the workers there. More prestigious professions with higher salaries provide higher job quality.
You can't force your workers to work at any particular place - they decide which job to take based on the job quality and their previous job experience.
The salary of the workers determines what kind of residence and entertainment they can afford. Single citizens may afford entertainment up to their salary; married units may afford entertainment up to half of their combined salary.

JOB SKILL

The longer a citizen has worked on a particular job, the better he is at it. A newly recruited worker will work slower or less efficiently than an experienced one, no matter what his profession is - a skilled builder will construct buildings faster, a skilled waitress will raise the satisfaction of all the visitors of a restaurant. Thus, a very experienced worker is a valuable asset to any city. The rate at which a citizen gets job skill experience is modified by its intelligence.
A citizen often has skills in several different professions. You can inspect them in the "Skills" tab of his Info Panel.

TRACKING CITIZENS

You can mark the selected citizen for tracking by holding the LT. After you mark a citizen you will be able to directly select it by pressing LT. You can cycle through a group of marked citizens by pressing LT repeatedly.

TOURISTS AND TOURISM RATING

Several classes of tourists can be attracted to the island - young Spring Break tourists, cheapskate Slob tourists, tree-hugging Eco-tourists and even the most desirable Wealthy tourists, if the resorts of the island are good enough to attract them. If you aim to attract a particular class of tourists you have to build attractions that those tourists will use.

Tourist families have different wealth that indicates the maximum amount of money they are willing to spend at an attraction or accommodation. If the attraction fee is above a tourist's spending limit, he will not be able to visit this attraction.
Tourist attractions have a "maximum spending" parameter. A tourist can never spend more money at an attraction than the attraction's maximum spending limit. More prestigious attractions have higher maximum spending limits.
Different individual tourists prefer different attractions. You can check their preferences from the "Preferences" tab in their Info Panel.

Like citizens, tourists have different needs and expectations from their trip - factors like Environment, entertainment and safety are usually very important to them. If they leave happy, they will improve the island's Tourism Rating, but if they are disappointed or don't return to their home country, the island will get a bad reputation as a tourist resort.
More and wealthier tourists are attracted by a high tourism rating. Several edicts offer advertising campaigns to attract a specific class of tourists.

BUILDINGS

CONSTRUCTION

To order the construction of a building, press Y to open the build menu. Select the respective category and building and place it anywhere on the screen with A. During placement you can rotate the selected building by pressing left and right on the D-pad and change work modes (where available) with up and down on the D-pad. At any time you can cancel building placement be pressing the B button.
Builders that are on duty will head to the site after you place the construction. They will usually need at least a few game months to finish their work and it will take even longer when you order huge projects like an Airport or several constructions at the same time.
You can prioritize constructions from their Info Panels - builders will try to complete higher priority constructions before lower priority ones. It is also possible to administrate buildings while they are in construction (see "Administration", below).

QUICK BUILD

If you have lots of money in the Treasury or need to complete a particular construction really fast, you can use the "Quick Build" button in the construction's Info Panel. This action will complete the building really fast, but you will have to pay its construction price once again, effectively building at double price.

Penultimo says: Be careful when using the Quick Build action, Presidente. If you often spend Tropico's hard-earned pesos for completing constructions quickly, you may find the Treasury empty and then you will not be able to build anymore! A wise and patient Presidente such as yourself would take care to avoid this situation.

BLUEPRINTS

Prestigious or advanced buildings require blueprints to be constructed. Blueprints can be purchased from the Build menu and are sometimes earned as rewards. Blueprints for a specific building must be unlocked only once per mission and they make the building available until the end of the mission.

DEMOLITION

If you wish to demolish a building, construction, or road segment, you will have to select the "Demolish" icon from the "Infrastructure" section of the Build Menu. This allows you to mark buildings for demolition. Placing the cursor over a building or buildings and pressing the A button will mark the selected buildings for demolition. Selecting the buildings again will unmark them. You may cancel a demolition order from the Info Panel of the condemned building.
Demolishing a construction in progress will give you a full refund.

REBUILDING

Destroyed buildings may be rebuilt at full price. To do so, select the ruins of the destroyed building and press the X button. Upgrades for rebuilt buildings have to be purchased separately.

ADMINISTRATION

WORK MODES

Many buildings have several different work modes that may be changed at any time, even while the building is being constructed. You can manage the work modes from the "Overall" tab of the Info Panel.
Select the current work mode of the building by pressing down on the D-pad, then press the A button in order to open the list of available work modes that can be selected. Selecting a work mode with the D-pad from the list will give you a short description of it while pressing the A button will select it. Only one work mode may be active within a single building.
Note: You can change the work mode of a building that is currently being constructed.

UPGRADES

Some buildings have upgrades that you can construct from the "Overall" tab of their Info Panel.
Upgrades are special improvements to a building that require a one-time investment. They modify the functionality of the building and once constructed cannot be disabled. Some of them require and consume electricity.

HIRING AND FIRING

You can hire high-school or college-educated workers from the "Fee and Salary" tab of the building that needs them. You cannot hire workers without education, but you can likely attract them from other buildings with a higher salary.
To fire a worker you must press X while his portrait is selected on the "Fee and Salary" tab of his workplace.

FEES, RENTS, AND SALARIES

You can adjust Fees, Salaries, and Rents by pressing A while either the left or right arrow placed alongside the respective bar is selected. You will pay salaries to your workers and receive rent from your tenants every month. Fees are collected when a person uses the service provided by the building.

Penultimo Says: Presidente, it is prudent to raise the fees and rents according to the spending limits of the people, in order to squeeze as many pesos as possible from the visitors. Keep in mind that if you raise them too high, less people will be able to afford to visit the buildings.

ROADS AND TRAFFIC

CONNECTING TO ROADS

Some buildings can be connected to roads. This allows citizens and tourists to travel with cars to and from them to other buildings connected to this road network. You will recognize such buildings by the arrows that are visualized next to the car entrance during building placement or the placement of a road. If those arrows are red, the building is not currently connected to a road. This doesn't hinder the functionality of the building and means only that it is not part of the road network of the island.

GARAGES

Since many buildings cannot be connected to roads, you can optimize the transportation network of your island with Garages. Garages are special buildings that act as hubs for the road transportation. Any person can travel with his car to or from a Garage. This means that if you have two separate neighborhoods with connected Garages, people will be able to travel quickly between them.

Penultimo Says: Presidente, if your people travel large distances, Garages and roads can do wonders to optimize their trips. Garages also employ 2 extra teamsters for your work force, so they can save you the trouble of building additional Teamster Offices.

AVATAR

CONTROLS

Select your Avatar by pressing B in Alternative Control Mode (RT is held). Press X to move the Avatar to the selected location or A to activate his default action at this location. If the Avatar engages some rebels or traitors, he will automatically fight them and you will not be able to control him until the battle is over. If he is wounded he will retreat to the Palace to recuperate and will be unavailable for some time.

THE LIMO

Like your citizens, the Avatar is able to use the road network to move quickly from place to place. He will automatically use his presidential limo to quickly travel between two Garages or between a Garage and another building connected to a road.

ACTIONS

The avatar is able to perform the following actions:

- **Rush Construction** - Activated by pressing A when the cursoris over a construction site. The Avatar personally gives orders to the workers at a construction, significantly increasing the construction speed.
- **Production Building Visit** - Activated by pressing A when the cursor is over a production building. The Avatar visits a production building, slightly boosting production for the next 6 months.
- **Service Building Visit** - Activated by pressing A when the cursor is over a service building. The Avatar visits a service building, slightly boosting service quality for the next 6 months.
- **Hold a Speech** - Activated by pressing A when the cursor is over the Palace. The Avatar holds a speech from the balcony, raising the respect of the gathered crowd.
- **Calm down a protest** - Activated by pressing A when the cursor is over a protesting citizen. The Avatar talks to the citizen and negates the effect of the protest.
- **Diplomatic mission** - Activated by pressing A when the cursor is over the Airport. Improves the next foreign aid the country will receive.
- **Decorate** - Activated by pressing A when the cursor is over the Armory, Guard Station or Army Base. The Avatar decorates a soldier or General with a medal. This action raises the respect of all soldiers/Generals working in the building.
- **Improve foreign relations** - Activated by pressing A when the cursor is over the Diplomatic Ministry. The Avatar increases relations with the US and USSR foreign powers for 6 months.
- **Attack** - Activated by Pressing A when the cursor is over enemies during a battle. The Avatar fights rebels or traitors.

Penultimo Says: Presidente, keep in mind that you can cancel most actions if you have more urgent matters to attend to. Also, the effects of a single action do not stack, so for example a production building will not get a greater boost if you decide to visit it immediately after another visit.

ECONOMICS

MAKING PROFITS

There are four primary ways to make money - Exports, Tourism, Foreign Aid and Fees. Each of them is explained in greater detail below.

EXPORTS

Each produced resource that is not used by the economy of the island is automatically exported to foreign lands (by hauling it to the docks and loading it onto a freighter). The prices of these exported resources may vary over time, so a resource that is a profitable export early in the game may become undesirable later on.
Every building that produces a resource has an "output storage" representing the current quantity of the resource in the building. Teamsters haul goods from this "output storage" to where they are needed ("input storage" of other buildings such as advanced industry or docks). Teamsters are workers from the Teamsters Office that transport goods across the island.

FARMS

Farms act both as a way of providing food to your citizens and as a producer of raw resources needed for your industry. The resources a farm produces depend on crop conditions for the current crop. You can see the Crop Conditions in the Overlays menu. Make sure there are good spots on which your farms can place their fields.
The soil will deplete with time, so you may want to check on your farms from time to time, and if necessary, change the current crop to one that has better crop conditions.

MINES AND OIL WELLS

Mines will exploit the mineral deposits on your island. They have to be placed near the resources, which they will exploit. You can see the Resources in the Overlays menu.
Unlike Mines, Oil Wells need to be placed directly over a resource in order to operate.

OIL REFINERIES

In order to exploit oil resources in the sea, you will need to build an oil refinery near them. The oil refinery will automatically place oil platforms on nearby resources and a tanker will start transporting oil to your refinery.
If you manage to construct the Hydrocracker upgrade for your Oil Refinery, it will start producing more expensive oil products from the Crude oil gathered in your Oil Platforms and Oil Wells

ELECTRICITY

Some of your buildings require Electricity in order to operate or for certain upgrades. In order to produce Electricity you will need a working Power Plant.
Once a power plant is operational, it will provide Electricity in an area around it (your Electrical grid). In order to expand that area you can construct Substations.
A building is considered to have enough Electricity if it is connected to the Electrical grid and your Power Plants supply enough Megawatts for it to operate. If the output of the Power Plant is insufficient, a rolling blackout will occur in the buildings connected to the Electrical grid.

Penultimo says: Presidente, you can also import food, luxury goods for your Shopping Malls and raw resources from abroad. The import costs will be deducted from the Treasury at the standard commodity price. Imports allow you to set up an advanced economy without raw resources production, but they can put quite a strain on the Treasury and must be used sparingly.

TOURISM

Foreign tourists bring fresh money to the economy, and if you make sure they leave the island with good impressions, more foreign visitors will follow.
As described above, there are four tourist classes - spring break tourists, slob tourists, eco-tourists and wealthy tourists. They have different expectations from their trip and different spending limits.
Factors such as Environment and crime safety are very important for tourists, so it is best if you set your resorts in a beautiful and unspoiled part of the island.
Tourists usually arrive on the island via the Tourist Docks. If you manage to construct an Airport, you will be able to attract more and wealthier tourists.

FOREIGN AID

The US and the USSR will send you Foreign Aid in order to help your developing country. You may receive Foreign Aid from both superpowers. The amount of money they give you depends on your foreign relations.

If you manage to keep both superpowers pleased, foreign aid will keep coming steady.

FEES

Some buildings generate profits based on their set rents and fees, but only if the visitors (citizens or tourists) can afford these fees. The tourists' class and the citizens' salary determine their spending limits.

EXPENSES

There are several sources of expenses:

- Wages - all workers expect a salary and educated specialists demand even more money from you. If the salaries throughout 'the island are low people will be unhappy with their jobs.
- All new constructions and upgrades cost money.
- Upkeep - all existing buildings, even the ones that are not working, require upkeep and put a strain on your budget. If a building is no longer needed, it is better to demolish it and save money than to keep paying upkeep for it.
- Issuing a new edict usually costs money.
- Special actions like inviting foreign workers to the island usually cost money.

SWISS BANK

This bank account represents El Presidente's personal wealth - the money you managed to stash away during your reign for rainy days ahead. Personal wealth can be "diverted" from the National Treasury in various ways and it contributes to the score at the end of each mission.

POLITICS

FACTIONS

The people of Tropico may be members of several political factions, each with its own agenda. A faction leader's happiness has quite a big impact on the opinions of the members of the faction as a whole, so it is important to either keep the leaders happy, or quietly remove them from the scene.

- **Capitalists** - Capitalists desire wealth and prosperity. They are few in number, but very influential and your standing with them has impact on your relationship with the USA.
- **Communists**-They represent the interests of the worker class and are usually one of the largest factions on the island. They will be displeased if the wealthy elite receive much higher wages than the common worker. Your standing with the Communists has impact on your relationship with the USSR.
- **Intellectuals** - typically the Intellectuals are not many, but are well educated. If they are displeased, educated workers will leave the island. Intellectuals value liberty, Democracy and education.
- **Religious** - the Religious people in Tropico are many and it is important to keep them pleased. They desire churches and cathedrals and will oppose shady or corrupt acts.
- **Militarists** - when you displease this faction, you may suffer severe consequences. This is because the Militarists hold in their hands most of the firepower of the island and can easily stage a military coup. It is often best to specifically cater to the needs of the soldiers in order to prevent this eventuality.
- **Environmentalists** - the Environmentalists are a small faction that campaigns for low pollution and preservation of the island's nature. Heavy industry and high pollution will displease them.
- **Nationalists** - Nationalists put Tropico above all else. They oppose close relationships with any foreign power and policies encouraging the immigration of foreign citizens to the island.
- **Loyalists** - The Loyalist Faction is composed of El Presidente's most fierce supporters. The Loyalist Faction is small initially, but certain edicts and buildings may convert people to Loyalists.

FACTION DEMANDS

All factions have certain demands and expectations of you. These demands can be inspected by selecting the Factions section of the Almanac. Faction representatives will inform you of the most urgent faction demands.
Satisfying faction demands will improve your standing with the respective faction and thus the respective happiness of all supporters of this faction.
As factions grow in size and influence, they will have more ambitious demands and it will be more difficult to keep them content.
Factions offer optional tasks that allow you to improve your standing with them permanently. Keep an eye out for "Exclamation Mark" icons before your important buildings!

FACTION DISASTERS

Having very bad relations with one of the factions will lead to a faction-specific disaster. For example, poor relations with the Intellectuals will lead to the "student protests" disaster. The faction disaster will end when the respect of the faction increases or after three years. Some faction disasters have additional ending conditions.

Capitalists - Corruption
All export prices are decreased by 20%.

Communists - Rebel Incursion
Rebels arrive with each freighter. They will come even if there is an immigration office set to "Tropico First".

Intellectuals - Student Protests
The students arrange protests, shutting down all High Schools and Colleges. Nobody can graduate until the protest ends.

Religious - Anathema
All visitors to Churches and Cathedrals have their respect temporarily lowered.

Militarists - Ultimatum
Militarists threaten to provoke a Military coup after 2 years.

Environmentalists - Eco-protests
The protesters blockade an industrial building. The building will stop working until the protests are ended. If several protesters are killed or arrested, the faction disaster ends.

Nationalists - Street Riots
Nationalists provoke battles between Tropican-born citizens and immigrants.

Loyalists - Doubt in the Leader
Loyalists drop out of the faction until this disaster is resolved.

ELECTIONS

The population of the island will demand free elections every few years. When the Democracy expectations of your island are high, the people will demand elections more often. If you do not allow the elections, the people's liberty satisfaction will suffer and the USA will be displeased.
When Elections have been scheduled, you will receive up-to-date poll information in the left part of your screen. People are more likely to vote for you if they respect you and if their overall happiness is high. Of course, the opposing candidate and his family are not likely to vote for you.
If you lose an election, you will also lose the game. It is possible to arrange an election fraud, but this will greatly displease the Intellectuals on the island.

ELECTION SPEECHES

Election Speeches can be used for swaying the public opinion or your foreign relations. When you are prompted for elections you will be given the option to give a speech and a special interface for composing speeches will appear.
When composing speeches you will have three major choices - what hot topic to address, who to praise and what to promise for the next elections.

- **Address a current issue** - you can choose one of the following factors - Job Quality, Housing, Food Quality, Entertainment, Religion, Healthcare, Environment, or Crime Safety as a topic to address. When you address an issue, it will have less impact on the votes of your citizens for the next elections.

- **Praise** - gives you the option to praise a faction or a superpower. Praising temporarily increases the respect of the members of the faction (if a faction was chosen) or the relations with the selected superpower (if a superpower was chosen). You can also praise yourself.

- **Promise** - allows you to make an election promise. You can choose one of the different faction demands. Election promises will allow you to sway your more impressionable subjects, but if you do not fulfill your promises, they will think twice before voting for you. You may choose not to make an election promise.

MINISTERS

Most edicts and certain buildings require a minister at a certain position in the Tropican cabinet. To appoint a minister you must first construct the Council of Ministers building. Ministry positions require a citizen with certain professional experience, for example the Minister of Defense has to be an experienced soldier or General. If you don't have such a citizen on your island, you can invite an expert from abroad.

Ministry position	Professional experience required
Minister of Economy	Banker, Journalist, Shopkeeper, Customs Officer
Minister of Education	Teacher, Professor
Minister of Foreign Affairs	Bureaucrat, Journalist
Minister of Interior	Policeman, Secret Agent
Minister of Defense	General, Soldier

MINISTER EVENTS

Depending on their Leadership, Courage and Intelligence attributes, your Ministers may generate positive or negative events. A competent Minister will make your life easier while an incompetent one will force you to fire him or suffer the consequences of his mistakes.

FOREIGN POLITICS

Tropico maintains foreign relations with the superpowers USA and USSR. There are also three minor foreign powers - Europe, China and the Middle East. To check the demands of a power, open the Foreign section of the Almanac and select its name on the left page. Just like Factions, powers will offer optional tasks, allowing you to improve your standing with the respective power.

SUPERPOWERS

The attitude of the two Cold War superpowers towards Tropico determines the amount of foreign aid they will send. If one of these countries is very displeased with your reign, it may forcefully remove you from office.

It is quite hard to keep on the good side of both the USA and the USSR but if you manage to form an alliance with a foreign power and allow the construction of a military base on the island, the other superpower will never threaten your reign.

Occasionally, a superpower you have formed an alliance with will demand that you issue specific foreign policy edicts. Until you issue the edict they want, you will not receive any rent from their military base. You can see the demand that has been made on you from the Info Panel of the foreign military base on your island.

MINOR POWERS

Europe, China and the Middle East will never invade Tropico, but it is beneficial to maintain good relations with them and not ignore their demands. If a minor power is angry at you, it may impose an embargo or other penalty on you. Good relations will lead to better trade prices and other benefits.

PROTESTS

Citizens who are unhappy will occasionally start a protest. During a protest the citizen who started the protest and the crowd that has gathered around him will temporarily respect you less. Also people who protest often may decide to become rebels.

The chance of a protest also depends on liberty - protests are more likely in areas with a higher liberty rating. If the liberty in the area is too low, the citizens may be too afraid to protest.

You can calm down protests - by selecting your Avatar and pressing the A button while your cursor is over the protestors. Your Avatar will then calm down the protesters.

UPRISINGS

When the majority of the population is unhappy, an uprising may occur. Uprisings are brutal conflicts in which the population is split into Loyalists who support your rule and traitors who wish to overthrow you. You will be able to see the number of traitors and Loyalists in the left part of your screen.

The traitors will try to take control of your Palace. If you lose your Palace, you will lose the game.

COUPS

If some of your soldiers and Generals are unhappy they may stage a coup d'état. The remaining soldiers who are faithful to you will try to protect the Palace.
The traitors will try to take control of your Palace. If you lose your Palace, you will lose the game.

REBEL ATTACKS

If you have rebels on your islands, you should be prepared for their attacks. The rebels usually attack buildings on the outskirts of your city. Army regiments close to the site of the attack will try to repel the rebels.
After several attacks, the rebels may become bold and try to attack your Palace. If you lose your Palace, you will lose the game.

SECRET POLICE

You can create Secret Police Headquarters through the "Secret Police" edict. The Secret Police will enable you to use the "Arrange Accident" citizen action, unlocks several edicts and gives you early reports about subversive activities (see below).

SUBVERSIVE ACTIVITIES

The KGB, the CIA and the rebels on your island may trigger subversive activities like bomb threats, worker strikes, media occupation, assassination attempts and hostage crises. These subversive activities will require you to make a choice as to what will be done regarding the situation.
If you have established a Secret Police on your island, you will get additional choices and if your agents are good, even reports about future threats.

TROPICO 4 ONLINE

You can browse and play challenges created by Tropico 4 players from around the world. To access the online portion of the game you will have to be logged into Xbox LIVE.

HIGH SCORE TABLES

When you win a mission or a challenge you can submit your final score online. Your scores will be added to the global leaderboard. There are two leaderboards - Campaign Leaderboard, which compares players based on their cumulative campaign score, and Challenge Leaderboard, which compares players based on the top 10 challenges they have won.

POUR COMMENCER

ECRAN DE TITRE

Quand vous lancez Tropico 4, l'écran de titre s'affiche.
Depuis cet écran, vous pouvez commencer une nouvelle partie dans n'importe lequel des modes de jeu, continuer une partie sauvegardée, charger une partie, accéder aux défis, consulter vos progrès et les dernières nouvelles, modifier les options de partie et afficher les crédits.

MODES DE JEU

Les différents modes de jeu présentés plus bas sont accessibles via l'option Nouvelle partie du menu principal. Il est recommandé de commencer par le mode didacticiel.

DIDACTICIEL

Le didacticiel de Tropico 4 vous propose quatre courtes missions qui présentent les principes et mécanismes du jeu.

COMMENT DIRIGER

« J'ai décidé de faire de la politique. Je suis certain que bientôt, je dirigerai Tropico. Au profit des historiens à venir, j'ai commencé à écrire ce journal... J'y garderai la trace de mon ascension vers le pouvoir et de mon combat pour faire de Tropico la plus grande nation du monde.
Mais pour commencer, je dois apprendre à diriger une nation insulaire. Le célèbre Generalissimo Santana a décidé de me prendre sous son aile et de m'apprendre les bases.
Mon premier objectif consiste à apprendre à me déplacer sur mon île, à examiner les bâtiments et les citoyens, mais aussi à donner des ordres de construction. »

GAGNER DE L'ARGENT

« On ne peut rien faire si on ne possède pas d'argent. Le Generalissimo Santana dit qu'il est impératif d'apprendre à gagner de l'argent sur mon île.
Le Generalissimo m'a expliqué qu'il m'apprendrait comment m'occuper des taches optionnelles, comment gagner de l'argent en début de règne et comment développer l'industrie par la suite.
La production et le transport des marchandises sont les éléments de base de l'économie de l'île. Comprendre les chaînes de production, les relations entre ouvriers, salaires et emplois, voilà ce qui fait la différence entre un bon dirigeant et un échec assuré.
Enfin, je vais devoir me familiariser avec le commerce international et les importations. »

ÊTRE HEUREUX

« Trop exploiter le peuple peut avoir des conséquences désastreuses. Le Generalissimo Santana m'a avertit que je devrais parfois répondre aux doléances des citoyens, ou bien que je devrais faire face à des rebelles et à des tentatives de coup d'Etat.
Le Generalissimo veut que j'étudie les besoins et le degré de satisfaction de mes sujets. Apprendre à gérer des services publics tels que la santé, le logement et la justice peut avoir des effets très positifs. L'éducation des citoyens est également un enjeu d'importance. Il me faut en effet des citoyens éduqués pour encadrer l'armée et les forces ouvrières. »

POLI-TIQUE

« J'en ai assez d'apprendre à gérer des îles et des constructions et à garder la populace satisfaite. Je veux découvrir comment fonctionne la vraie politique : les compromis, les luttes d'influence, les trahisons. Le Generalissimo Santana a enfin accepté de m'enseigner l'art de survivre en politique à Tropico. Le Generalissimo m'a expliqué qu'il y a deux champs de bataille politique principaux. D'un côté, la politique nationale, dominée par la lutte entre les factions de Tropico, et de l'autre, la politique étrangère, dominée par la lutte entre les superpuissances. Pour améliorer mes relations avec ces différentes factions et puissances, je dois répondre à leurs demandes. Cela semble assez simple. »

CAMPAGNE

Le mode campagne de Tropico 4 propose 20 missions qui se déroulent sur des îles fictives des Caraïbes. En terminant une mission, vous débloquez l'accès à la mission suivante. Les missions déjà terminées peuvent être retentées à votre guise. Vos progrès dans la campagne sont automatiquement sauvegardés.
Après avoir sélectionné une mission, vous devez choisir ou créer un personnage. Consultez la section "Création du personnage" de ce manuel.

BAC À SABLE

Les cartes du bac à sable ne proposent pas d'objectifs spécifiques, mais vous pouvez configurer les "Options de partie" comme cela est indiqué dans la section correspondante de ce manuel. Vous pourrez sélectionner une carte d'île ou en créer une aléatoirement. Pour plus d'informations, consultez la section "Création de la carte".

DÉFIS

Les défis sont des scénarios spéciaux. Pour accéder aux fonctionnalités en ligne du jeu, pour consulter la liste des défis, vous devez être connecté à Xbox LIVE.

CRÉATION DE LA CARTE

Le Générateur de carte vous permet de créer une carte personnalisée pour une mission bac à sable ou une épreuve de votre cru. Vous pouvez configurer les paramètres suivants:

- **Taille de l'île** – correspond à la taille de l'île. Les parties qui se déroulent sur de petites îles sont souvent plus difficiles puisqu'elles offrent moins d'emplacements de construction.
- **Relief** – Les cultures évoluent différemment en fonction du relief. Les îles au relief très escarpé offrent moins de surfaces constructibles.
- **Gisements** – détermine le nombre de gisements de fer, de bauxite, d'or et de pétrole présents sur l'île.
- **Végétation** – les îles dont la végétation est luxuriante offrent des sols plus fertiles. Les cultures peuvent rencontrer des problèmes sur les îles où la végétation est quasi inexistante.

Après avoir sélectionné les paramètres, appuyez sur X pour créer la carte aléatoire. Si vous n'êtes pas satisfait, appuyez à nouveau sur X pour en créer une nouvelle. Si la carte obtenue vous convient, appuyez sur A pour continuer.

OPTIONS DE PARTIE

Le jeu vous permet de configurer les options pour chaque partie de type bac à sable et pour chaque épreuve que vous créez. Les options de partie et les paramètres de la carte déterminent la difficulté de la partie.

Les options suivantes peuvent être paramétrées avec une réglette :

- **Stabilité politique** – détermine le niveau d'activité des rebelles, les chances de coups d'Etat, de soulèvements, de protestations, d'actions subversives et le risque de subir une invasion étrangère. Une faible stabilité politique rend la partie plus difficile.
- **Prix des exportations** – modifie le prix des marchandises exportées. Plus les prix sont faibles, plus la partie est difficile.
- **Tourisme** – modifie le niveau d'intérêt touristique de l'île. Un niveau élevé attire les touristes les plus riches. Un niveau bas augmente la difficulté de la partie..
- **Durée de la partie** – la durée maximale de votre mandat exprimée en années.
- **Population** – le nombre de citoyens présents sur l'île au début de la partie.
- **Evénements aléatoires** – modifie la fréquence des événements aléatoires, comme l'évolution des taux de change et l'apparition des catastrophes. Si vous paramétrez cette option au minimum, il n'y a pas d'événement aléatoire.
- **Faction prééminente** – la faction choisie disposera de plus de militants et d'influence politique qu'en temps normal. La faction prééminente n'est pas forcément celle qui rassemble le plus de soutiens dans l'île.

Les options suivantes peuvent être activées ou désactivées :

- **Une île perdue** – l'île est éloignée des côtes des Etats-Unis. Le tourisme est moins lucratif, mais vous avez moins de chances de vous faire envahir.
- **Rebelles dans l'âme** – la population de l'île a tendance à ne pas se laisser faire. Elle n'hésitera pas à prendre les armes pour combattre votre régime.
- **Elections libres** – les élections sont surveillées de près par la communauté internationale. Les fraudes et les magouilles électorales sont désactivées.
- **Frontières closes** – vous ne recevez pas d'immigrant. Vous pouvez toujours engager des étrangers cultivés contre de l'argent.
- **Mode Dieu** – aucune élection... Vous ne risquez pas d'attaques rebelles, de coups d'Etat, de soulèvements, d'actions subversives et d'invasions étrangères. Vous commencez la partie avec 500000$ et vous gagnez de l'argent régulièrement. Pas de soucis à vous faire.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Tropico 4 vous permet de créer et de personnaliser un dictateur à chaque partie, excepté lors du didacticiel. Dans un premier temps, vous déterminez l'aspect physique de votre avatar, ensuite vous choisissez ses qualités de dictateur.

APPARENCE

L'aspect de votre avatar est purement d'ordre esthétique et il n'a pas d'impact sur le déroulement de la partie. Vous pouvez personnaliser les critères suivants :

- Sexe
- Costume
- Teinte
- Chapeau
- Coupe de cheveux
- Accessoires
- Barbe (personnage masculin uniquement)
- Moustache (personnage masculin uniquement)
- Boucles d'oreilles (personnage féminin uniquement)

Remarque : certaines combinaisons de chapeaux et de coupes de cheveux sont impossibles.

Votre avatar est toujours représenté de la sorte pendant le scénario. Vous pouvez créer un avatar différent pour chaque scénario.

BIOGRAPHIE

Vous pouvez nommer votre avatar personnalisé et déterminer les traits suivants : historique, accession au pouvoir, trois traits de caractère. Vous pouvez aussi sélectionner un lot de traits aléatoires.
Certains traits de caractères sont exclusifs. Par exemple, il est impossible de sélectionner la qualité "charismatique" et le défaut "affreux".

TRAITS DE CARACTÈRE

Tous les traits de caractère commencent au niveau 1 et peuvent être améliorés jusqu'au niveau 5 en venant à bout de certaines missions et scénarios en vous appuyant sur ces traits de caractère. Améliorer un trait de caractère a toujours un effet positif : cela augmente le bénéfice d'un trait de caractère positif et cela amoindrit l'aspect négatif d'un trait de caractère désagréable.
Le niveau des traits de caractère est automatiquement sauvegardé et les niveaux gagnés ne peuvent pas être perdus.

NOTIONS DE BASE DE L'INTERFACE

ÉCRAN PRINCIPAL

Les éléments suivants sont présents dans l'écran principal :

- Minicarte
- Population, Argent, Satisfaction moyenne, Date (mois et année)
- Contrôles de vitesse – mise en pause, vitesse normale, rapide et très rapide
- IU des taches

CONTRÔLES DE LA CAMÉRA

LS permet d'afficher une vue panoramique et RS permet de faire pivoter la caméra. Vous pouvez incliner l'angle de la caméra à l'aide des touches haut/bas du RS quand RT est enfoncée en mode alternatif. Appuyez sur RS pour réinitialiser la position de caméra.

CONTRÔLES DE VITESSE

Vous pouvez modifier la vitesse de déroulement de la partie en activant le mode alternatif (RT maintenu) et en appuyant sur une des touches du BMD.

- BMD (gauche) – réduit la vitesse
- BMD (droite) – augmente la vitesse
- BMD (haut) – règle la vitesse au maximum
- BMD (bas) – pause

PANNEAU D'INFORMATIONS

Le panneau d'informations s'affiche en bas de l'écran principal uniquement lorsqu'un bâtiment ou une unité est sélectionné. Il fournit des informations détaillées sur l'élément sélectionné et permet de modifier certains paramètres.

MODE DE GESTION

Appuyez sur Bas du BMD dans certains panneaux d'informations pour accéder au menu de gestion du bâtiment. Vous pouvez naviguer dans les options du panneau en utilisant le BMD et changer certains paramètres, comme le mode de fonctionnement du bâtiment ou le nombre d'employés.
Appuyez sur RB pour passer du mode description au mode de gestion du panneau d'informations.
Vous pouvez fermer le panneau d'informations en appuyant sur la touche B.

FILTRES

Vous pouvez accéder au panneau d'informations des filtres, en appuyant sur X quand vous êtes en mode alternatif RT enfoncée). Ce panneau contient les informations suivantes :

- **Conditions agricoles** – les conditions d'exploitation des différentes cultures aménageables sur l'île.
- **Ressources naturelles** – les ressources de l'île. Fer, bauxite et or sont indiqués en jaune. Le pétrole est indiqué en noir.
- **Etat de l'île** – les caractéristiques propres à l'île, comme l'humidité, la beauté du cadre naturel, etc.
- **Population** – affiche les filtres de criminalité, de pollution et de liberté. Les zones sensibles pour la criminalité et la pollution sont indiquées en rouge.
- **Services** – affiche les filtres d'occupation, d'emploi, de qualité de service, de qualité de travail et d'électricité. Plutôt que de colorer le terrain, ces filtres colorient les bâtiments auxquels ils s'appliquent.
- **Economie de l'île** – affiche les filtres des revenus, des dépenses et de la balance économique. Plutôt que de colorer le terrain, ces filtres colorient les bâtiments auxquels ils s'appliquent.

Lorsque vous avez sélectionné une catégorie, vous pouvez obtenir plus de détails sur les filtres en utilisant le BMD pour les passer en revue.

DÉCRETS

Appuyez sur A en mode alternatif (RT maintenu) pour ouvrir le menu des décrets. Ils sont classés par catégories : politique sociale, étrangère, économique et intérieure. Vous pouvez faire défiler les catégories à l'aide des touches LB et RB. Appuyez sur A pour activer le décret de votre choix. Chaque décret a des prérequis et des effets différents.

SÉLECTION DE L'AVATAR

Vous pouvez sélectionner l'avatar en appuyant sur B en mode alternatif (RT maintenu).

ALMANACH

Appuyez sur Y en mode alternatif pour ouvrir l'almanach. L'almanach recense toutes les statistiques importantes de l'île. Ces informations sont présentées sur deux pages. La gauche donne des informations générales, tandis que la droite fournit plus de détails.
Pour modifier les informations affichées sur la page de gauche, vous pouvez sélectionner un des signets qui se trouvent en haut de l'almanach, en utilisant LB et RB. Les signets portent les noms suivants : Présentation, Population, Economie, Commerce, Factions, Affaires étrangères et Listes. Certains des éléments de la page gauche sont sélectionnables. Vous pouvez naviguer entre ces différents éléments avec le BMD ou le joystick gauche. Appuyez sur A pour sélectionner un élément et afficher ses détails dans la page de droite.
Vous pouvez passer d'une page à l'autre de l'Almanach en appuyant sur LT et RT.
Tous les éléments à côté desquels se trouvent des cases à cocher peuvent être ajoutés au graphique affiché en bas de l'almanach en appuyant sur X. Vous pouvez cumuler plusieurs éléments s'ils sont compatibles. Les éléments incompatibles ont une X dans leur case à cocher.

TACHES

Chaque tache vous demande de parvenir à remplir certains objectifs. La plupart des taches vous permettent de gagner une récompense lorsque vous les terminez. Il peut s'agir d'une amélioration de vos relations avec une faction, d'argent ou encore de vous faire progresser dans la mission. Parfois, les taches terminées peuvent produire des effets inattendus ou offrir des récompenses secrètes.
Les taches sont présentées sur la droite de l'écran. Vos progrès sont indiqués si nécessaire. Une description plus précise de la tache est présentée lorsque vous appuyez sur la touche Back. Appuyez sur Haut et Bas du BMD pour choisir la tache présentée. Si vous devez dépenser de l'argent ou que vous pouvez passer une tache, cela sera indiqué dans la description détaillée de la tache.

OBTENIR DE NOUVELLES TACHES

Il y a deux façons d'acquérir de nouvelles taches. Les taches importantes, liées à la mission, sont présentées sous la forme de messages qui s'affichent à l'écran et sont ajoutées automatiquement dans le journal des taches. Les taches optionnelles, liées aux factions et aux puissances étrangères, sont présentées sous la forme d'un « point d'exclamation » devant les bâtiments importants. Pour avoir une description de la tache optionnelle et choisir de l'entreprendre ou de l'annuler, appuyez sur la touche B quand le curseur est sur l'icone. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas avoir plus de 5 taches actives simultanément.

LE PETIT PEUPLE

CITOYENS

Chaque citoyen est unique. Ses besoins, ses goûts, son expérience professionnelle et son éducation sont uniques.
Au fil des ans, un immigré sans domicile peut trouver un travail de routier, tomber amoureux, se marier, aller à l'université pour obtenir un meilleur emploi, s'installer dans une villa somptueuse, devenir le leader d'une faction politique et mourir de la malaria car les conditions sanitaires de l'île sont déplorables.

SIMULATION INDIVIDUELLE

Les vies quotidiennes de la population de Tropico sont simulées individuellement et si vous le souhaitez vous pouvez les contrôler dans le détail, à la minute prêt. Vous pouvez interagir avec les citoyens, leur proposer des pots-de-vin ou les jeter en prison pour trahison. Un dirigeant cruel peut même ordonner l'assassinat d'un individu dérangeant.

BESOINS

Chaque citoyen a 5 besoins principaux : nourriture, repos, foi, loisirs et soins. Sélectionnez un citoyen, puis l'onglet Besoins et réflexions du panneau d'informations. Elles diminuent avec le temps. Quand une jauge est basse, le citoyen essaie de combler ce besoin. Par exemple, s'il s'agit de la jauge de loisirs, il tentera de se divertir. La jauge de besoin se remplit même s'il ne parvient pas à satisfaire ce besoin, mais sa Satisfaction moyenne baisse en conséquence.
Conseiller : Presidente, un leader avisé ne confond pas les jauges de besoins avec les jauges de satisfaction présentées plus bas. Une jauge de besoin basse ne veut pas dire que le citoyen n'est pas heureux, mais simplement qu'il va essayer de satisfaire ce besoin.

TROUVER DE LA NOURRITURE

Satisfaire le besoin de nourriture fonctionne différemment des autres besoins. Un citoyen obtient plusieurs repas quand il rend visite à une ferme ou à un marché. Toute sa famille se nourrit de ces repas pendant un temps. Les Marchés permettent d'importer de la nourriture de l'étranger, si les importations de nourriture sont autorisées et qu'il y a suffisamment d'argent dans le Trésor.

SATISFACTION

Les jauges de l'onglet Satisfaction du panneau d'informations d'un citoyen expriment ce qu'il éprouve confronté aux différents aspects de sa vie. Toutes ces données sont cumulées pour calculer le taux de satisfaction général du citoyen. Tous vos citoyens n'ont pas les mêmes priorités et les trois facteurs de satisfaction les plus importants à leurs yeux sont indiqués par un symbole spécial.

ACTIONS SPÉCIALES

Vous pouvez réaliser des actions spéciales sur chaque citoyen en les sélectionnant avec le BMD et en appuyant sur A pour valider. Les actions spéciales sont les suivantes :

- **Arrêter (500$)** – si vous disposez d'une prison ou d'un poste de police, vous pouvez faire arrêter vos citoyens et les jeter en prison. Le citoyen arrêté et les témoins de la scène sont temporairement moins respectueux à votre égard.
- **Soudoyer (1000$)** – si vous avez une banque, vous pouvez soudoyer vos citoyens. Les citoyens soudoyés sont temporairement plus respectueux à votre égard.
- **Hérétique (500$)** – si vous avez une cathédrale, vous pouvez accuser d'hérésie vos citoyens. Un citoyen accusé d'hérésie ne peut pas protester, être candidat aux élections ou devenir le chef d'une faction politique. Le citoyen et sa famille sont temporairement moins respectueux à votre égard.
- **Eliminer (500$)** – si vous disposez d'un corps de garde, vous pouvez faire éliminer un citoyen de votre choix. Le respect qu'éprouvent à votre égard les membres de la famille du défunt et les témoins du meurtre est considérablement diminué.
- **Arranger un "accident" (3000$)** – si vous disposez des services secrets, vous pouvez vous arranger pour que l'un de vos citoyens soit victime d'un accident. Les détails de l'affaire demeurent un mystère et vous ne recevez pas de pénalité de respect.

LOGEMENTS

Les familles peuvent investir jusqu'à un tiers de leurs salaires combinés, arrondis à l'inférieur, dans leur loyer. Cela signifie qu'un citoyen avec un salaire de 7$ peut se payer une maison dont le loyer est de 2$. Une famille dont les deux parents gagnent 9$ chacun, peut se payer une maison dont le loyer est de 6$ (un tiers de 18$).
Chaque résidence est indexée par sa Qualité de logement qui influence directement le taux de satisfaction des habitants. Les demeures les plus luxueuses offrent une meilleure qualité de logement.
Si un citoyen ne trouve pas de logement à sa convenance, il construit automatiquement une cabane branlante pour y vivre. Ces huttes offrent la qualité de logement la plus basse et vous devez veiller à ce qu'elles ne se multiplient pas.

TRAVAIL ET ÉDUCATION

Au début, la plupart de vos citoyens n'auront pas reçu d'éducation. Ils ne pourront pas postuler aux emplois demandant des compétences avancées, comme docteur ou journaliste. Vous pouvez envoyer vos citoyens au lycée et à l'université pour les former.
Si vous avez besoin d'ouvriers spécialisés, vous pouvez engager des immigrants déjà formés. Vous pouvez le faire à partir de l'onglet Coûts et salaires du panneau d'informations du lieu de travail où vous en avez besoin. Les ouvriers formés coûtent plus chers que les ouvriers sans qualification et les salaires augmentent au fur et à mesure que vous recrutez à l'étranger.
Chaque lieu de travail est indexé par sa Qualité de travail. Cette donnée affecte directement la satisfaction de vos ouvriers sur leur lieu de travail. Les professions les plus prestigieuses et les mieux rémunérées offrent la meilleure qualité de travail.
Vous ne pouvez pas forcer vos ouvriers à travailler dans un lieu en particulier. Ils décident, en fonction de la qualité de travail et de leurs expériences professionnelles antérieures, à quel endroit ils vont postuler.
Le salaire des ouvriers détermine à quels types de logements et de loisirs ils peuvent prétendre. Les citoyens célibataires peuvent accéder à des loisirs équivalents à la valeur de leur salaire ; les citoyens mariés peuvent prétendre à des divertissements ayant pour valeur la moitié de leurs salaires combinés.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Plus un citoyen a exercé un travail, meilleur il est. Une jeune recrue travaille moins vite qu'un ouvrier plus expérimenté, quelle que soit la profession. Un bâtisseur spécialisé construit des bâtiments plus vite. Une serveuse expérimentée améliore le niveau de satisfaction des clients du restaurant, et ce plus vite. Un ouvrier expérimenté est un atout pour une ville. La vitesse à laquelle un ouvrier acquiert sa compétence professionnelle dépend de son intelligence.
Souvent, un citoyen cumule plusieurs compétences professionnelles. Vous pouvez consulter cette liste dans l'onglet "Compétences" de son panneau d'informations.

SURVEILLANCE DES CITOYENS

Vous pouvez activer la surveillance d'un citoyen sélectionné en maintenant LT. Vous pouvez surveiller plusieurs citoyens de cette manière. Appuyez sur LT plusieurs fois pour faire défiler les différentes unités surveillées.

TOURISTES ET TAUX TOURISME

Votre île peut attirer plusieurs types de touristes : les jeunes vacanciers, les plagistes, les amoureux de la nature et bien sûr, les touristes fortunés, si vos installations valent le détour. Les familles de touristes ont des budgets différents et leurs loisirs dépendent de leur argent de poche. Si vous parvenez à attirer les touristes les plus riches, pensez à augmenter le prix de vos divertissements et attractions.
Les touristes ont des moyens différents qui reflètent l'argent qu'ils sont prêts à dépenser pour une attraction ou un hôtel. Si le coût dépasse la limite que s'est fixée le touriste, il n'y aura pas accès.
Les attractions destinées aux touristes ont un paramètre de dépense maximale. Un touriste ne dépensera jamais plus que cette limite dans cette attraction. Plus l'attraction est prestigieuse, plus la limite de dépense est élevée.
Chaque touriste est attiré par un ou plusieurs types d'attractions. Vous pouvez consulter leurs préférences dans l'onglet "Préférences" de leur panneau d'informations.
Comme les citoyens, les touristes ont des besoins et des attentes. Le respect de l'environnement, les loisirs et la sécurité sont en général très importants à leurs yeux. S'ils repartent contents, la cote touristique (Taux tourisme) de l'île augmente. Par contre, s'ils sont mécontents ou s'ils ne rentrent pas chez eux, la réputation de l'île auprès des touristes diminue.
Plus la cote de votre île est élevée, plus les touristes seront nombreux. D'ailleurs les touristes fortunés apprécient surtout les îles très bien cotées. Certains décrets permettent de lancer des campagnes publicitaires pour attirer un type spécifique de touristes.

BÂTIMENTS

CONSTRUCTION

Pour construire un bâtiment, appuyez sur Y pour ouvrir le menu des constructions. Sélectionnez un bâtiment dans une catégorie et placez-le où vous voulez sur la carte avec A. Vous pouvez orienter le bâtiment sélectionné avec Gauche et Droite du BMD et modifier le

mode de travail (si cela est possible) avec Haut et Bas du BMD. Vous pouvez annuler cette action à tout moment en appuyant sur B.
Les bâtisseurs en service se rendent sur le site de construction, une fois que vous avez placé le bâtiment. En général, il leur faut plusieurs mois dans le jeu pour finir leur travail. Cela peut prendre beaucoup plus de temps pour les projets de grande envergure, comme un aéroport ou la construction simultanée de plusieurs bâtiments.
Vous pouvez donner des priorités de construction à partir des panneaux d'informations. Les travailleurs essaieront de respecter les priorités de construction. Vous pouvez aussi administrer les bâtiments pendant leur construction (voir "Administration", plus bas).

CONSTRUCTION ACCÉLÉRÉE

Si vous avez beaucoup d'argent dans les caisses ou qu'il vous importe de terminer très rapidement une construction en particulier, vous pouvez recourir à l'option correspondante dans le panneau d'informations du bâtiment en construction. La construction sera accélérée, mais le coût de construction sera doublé.

Conseiller : prenez garde lorsque vous utilisez cette option, Presidente. Si vous dépensez trop souvent les pesos difficilement acquis pour terminer plus rapidement les bâtiments, vous viderez les caisses et bientôt, plus rien ne sera plus construit. Un Presidente sage et patient tel que vous a tout intérêt à éviter ce genre de situation.

PLANS

Certains bâtiments prestigieux ou très modernes ne peuvent pas être construits sans plans. Ces plans sont achetés dans le menu de construction ou parfois offerts en récompense. Les plans d'un bâtiment donné doivent être acquis seulement une fois par mission et permettent de construire ledit bâtiment jusqu'à la fin de la mission.

DÉMOLITION

Si vous voulez démolir un bâtiment, une construction ou une portion de route, sélectionnez l'icone "Démolir" dans la section "Infrastructure" du menu des constructions. Vous pouvez alors marquer les bâtiments que vous voulez détruire. Placez le curseur au-dessus d'un ou de plusieurs bâtiments et appuyez sur A pour marquer les bâtiments à démolir. Si vous sélectionnez les bâtiments à nouveau, vous annulez la marque. Vous pouvez annuler un ordre de démolition depuis le panneau d'informations du bâtiment concerné.
Si vous démolissez une construction en cours, vous récupérez tous les fonds investis.

Les bâtiments détruits peuvent être reconstruits en payant le prix intégral. Pour cela, sélectionnez les ruines du bâtiment et appuyez sur X. Les améliorations des bâtiments détruits doivent être achetées séparément.

ADMINISTRATION

MODES DE TRAVAIL

Beaucoup de bâtiments proposent plusieurs modes de travail que vous pouvez paramétrer à tout moment, même lors de la construction du bâtiment. Vous pouvez contrôler le mode de travail d'un bâtiment à partir de l'onglet "Général" du panneau d'informations.

Quand vous sélectionnez un mode de travail avec le BMD, vous affichez une brève description. Un seul mode de travail peut-être activé par bâtiment.
Remarque : vous pouvez changer le mode de travail d'un bâtiment en construction.

AMÉLIORATIONS

Certains bâtiments peuvent recevoir des améliorations disponibles dans l'onglet "Général" de leur panneau d'informations.
Les améliorations sont des bonus que vous pouvez ajouter aux bâtiments pour un investissement ponctuel. En général, ces améliorations modifient le fonctionnement du bâtiment et, une fois construites, vous ne pouvez plus les désactiver. Certaines d'entre elles nécessitent de l'électricité.

ENGAGER ET LICENCIER

Vous pouvez engager des ouvriers formés au lycée ou à l'université à partir de l'onglet "Coûts et salaires" du panneau d'informations du bâtiment qui en a besoin. Vous ne pouvez pas engager des ouvriers sans formation, mais vous pouvez les recruter auprès des autres bâtiments en leur proposant des salaires plus élevés.
Pour licencier un ouvrier, appuyez sur X quand son portrait est sélectionné dans l'onglet "Coûts et salaires" du panneau d'informations de son lieu de travail.

TAXES, LOYERS ET SALAIRES

Vous pouvez ajuster les taxes, les loyers et les salaires en sélectionnant la jauge correspondante pour en modifier la valeur en maintenant A et en orientant le BMD vers la gauche ou la droite. Vous payez les salaires de vos ouvriers et vous percevez les loyers tous les mois. Les taxes sont collectées lorsqu'une personne utilise le service proposé par le bâtiment.
Conseiller : Presidente, il est prudent d'augmenter les taxes et les loyers en fonction de l'argent de poche des gens, ainsi vous récupérerez le maximum d'argent possible. Attention, si vous les augmentez trop, les gens ne pourront plus venir visiter ces bâtiments.

ROUTE ET CIRCULATION

CONNEXION AUX ROUTES

Certains bâtiments peuvent être reliés aux routes. Cela permet aux citoyens et aux touristes de s'y rendre en voiture. Ces bâtiments sont facilement identifiés par les flèches qui s'affichent à côté des entrées pour voitures, lorsque vous placez un bâtiment ou une route. Si ces flèches sont rouges, le bâtiment n'est pas actuellement relié à une route. Cela n'empêche pas le bâtiment de fonctionner, mais il ne fait pas partie du réseau routier de l'île.

GARAGES

Comme de nombreux bâtiments ne peuvent pas être reliés à des routes, vous pouvez optimiser le réseau de transports de votre île en utilisant les garages. Ces bâtiments spéciaux servent de nœuds pour le transport routier. Tout le monde peut voyager en voiture depuis

ou jusqu'à un garage. Si deux quartiers voisins sont reliés par des garages, la population pourra évoluer rapidement de l'un à l'autre.
Conseiller : Presidente, si la population voyage sur de longues distances, les routes et les garages sont très utiles pour faciliter leurs déplacements. Les garages emploient deux routiers supplémentaires qui viennent s'ajouter à vos effectifs. C'est un bon moyen d'éviter d'avoir à construire un bureau des routiers supplémentaire.

AVATAR

CONTRÔLES

Sélectionnez votre avatar en appuyant sur B en mode de contrôle alternatif (RT maintenu). Appuyez sur X pour déplacer l'avatar à l'endroit sélectionné ou sur A pour activer son action par défaut. Si l'avatar rencontre des rebelles ou des traîtres, il les attaque automatiquement et vous ne le contrôlez plus jusqu'à la fin du combat. S'il est blessé, il devient indisponible pour un temps et se replie au palais pour récupérer.

LIMOUSINE PRÉSIDENTIELLE

Comme les citoyens, l'avatar peut utiliser le réseau routier pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre. Il utilise la limousine présidentielle pour voyager rapidement entre deux garages ou d'un garage vers un autre bâtiment relié à une route.

ACTIONS

L'avatar peut réaliser les actions suivantes :

- **Accélérer une construction** – appuyez sur A quand le curseur survole un site de construction. L'avatar en personne donne des ordres aux ouvriers. La vitesse de construction est accélérée.
- **Inspecter un bâtiment de production** - appuyez sur A quand le curseur survole un bâtiment de production. L'avatar inspecte le bâtiment. La production augmente légèrement pendant les 6 prochains mois.
- **Inspecter un bâtiment de service** - appuyez sur A quand le curseur survole un bâtiment de service. L'avatar inspecte le bâtiment. La qualité de service augmente légèrement pour les 6 prochains mois.
- **Faire un discours** – appuyez sur A quand le curseur survole le palais. L'avatar fait un discours depuis le balcon. Le respect éprouvé par la foule rassemblée augmente.
- **Calmer la foule** – appuyez sur A quand le curseur survole un citoyen qui proteste. L'avatar s'adresse au citoyen et annule l'effet de protestation.
- **Mission diplomatique** – appuyez sur A quand le curseur survole l'aéroport. Augmente le montant de la prochaine aide étrangère que reçoit le pays.
- **Décoration** – appuyez sur A quand le curseur survole l'armurerie, le corps de garde ou la base militaire. L'avatar décore un soldat ou un général. Cette action augmente le respect éprouvé par tous les soldats/les généraux qui travaillent dans ce bâtiment.
- **Améliorer les relations étrangères** – appuyez sur A quand le curseur survole le ministère des affaires étrangères. L'avatar augmente les relations avec les deux puissances étrangères pendant 6 mois.

- **Attaquer** – appuyez sur A quand le curseur survole des ennemis pendant un combat. L'avatar attaque les rebelles ou les traîtres.

Conseiller : Presidente, vous pouvez annuler la plupart des actions, si vous avez mieux à faire. Les effets de vos actions ne se cumulent pas. Inutile de revenir inspecter un bâtiment de production que vous avez visité la veille. Les bonus ne sont pas cumulatifs.

ÉCONOMIE

FAIRE DES PROFITS

Il y a quatre manières principales de gagner de l'argent : les exportations, le tourisme, les aides étrangères et les taxes. Chacune est décrite en détail plus bas.

EXPORTATIONS

Chaque ressource produite qui n'est pas utilisée par l'île est exportée vers les pays étrangers (transportée jusqu'aux docks et chargée sur un cargo). Les prix de ces ressources exportées varient avec le temps. Une ressource rentable en début de partie peut devenir inutile plus tard.
Les bâtiments qui produisent des ressources ont un "stock sortant" qui représente la quantité actuelle de cette ressource présente dans le bâtiment. Les routiers transportent ces ressources depuis le "stock sortant" vers les lieux où elles sont nécessaires ("stock entrant" des bâtiments comme les industries de pointe et les docks). Les routiers dépendent du bureau des routiers qui transportent les marchandises sur l'île.

FERMES

Les fermes fournissent de la nourriture à vos citoyens et produisent des matières premières nécessaires à votre industrie. Les ressources produites dépendent des conditions agricoles. Vous pouvez afficher les conditions agricoles via le menu des filtres. Veillez à ce que vos fermes plantent leurs cultures sur les bons terrains.
Le sol perd de sa fertilité avec le temps. Vérifiez régulièrement vos fermes et si nécessaire changez le type de cultures pour optimiser au mieux vos rendements en fonction des conditions agricoles.

MINES ET PUITS DE PÉTROLE

Les mines exploitent les gisements de votre île. Il faut les placer à proximité des ressources qu'elles vont exploiter. Vous pouvez afficher les ressources dans le menu des filtres.
Contrairement aux mines, les puits de pétrole doivent être placés directement sur une ressource pour fonctionner.

RAFFINERIES DE PÉTROLE

Pour exploiter les ressources pétrolières en mer, vous devez construire une raffinerie de pétrole à proximité. La raffinerie de pétrole place automatiquement une plateforme sur les ressources proches. Un pétrolier transporte le pétrole des plateformes vers la raffinerie.
Si vous parvenez à construire l'amélioration Hydrocraquage pour votre raffinerie, elle se met à produire des produits pétroliers plus coûteux à partir du pétrole brut collecté dans vos puits et vos plateformes.

ELECTRICITÉ

Certains de vos bâtiments ont besoin d'électricité pour fonctionner ou construire certaines améliorations. La production d'électricité requiert une centrale électrique.
Quand une centrale est opérationnelle, elle fournit de l'électricité dans une zone autour d'elle (le réseau électrique). Pour agrandir cette zone, vous pouvez construire des relais.
Un bâtiment a suffisamment d'électricité s'il est relié au réseau électrique et si vos centrales fournissent assez de Méga Watts pour l'alimenter. SI la production de la centrale n'est pas suffisante, des coupures surviendront dans les bâtiments reliés au réseau électrique.

Conseiller : Presidente, vous pouvez également importer de la nourriture, des produits de luxe pour les centres commerciaux et des matières premières. Les coûts d'importation sont prélevés dans vos caisses au prix standard de la marchandise. Les importations vous permettent de développer une économie moderne sans disposer des matières premières requises, mais cela draine considérablement les caisses et il ne faut y recourir qu'à bon escient.

TOURISME

Les touristes étrangers apportent de l'argent frais à votre économie. Si vous veillez à ce qu'ils repartent de l'île satisfaits de leur séjour, d'autres touristes viendront, plus nombreux.
Il y a quatre classes de touristes : les jeunes vacanciers, les plagistes, les amoureux de la nature et les touristes fortunés. Ils ont des attentes et un argent de poche différents.
Des facteurs comme l'environnement et la sécurité sont très importants pour les touristes.
Il est préférable d'installer vos établissements touristiques dans les zones les plus belles et les moins polluées de l'île.
Les touristes arrivent en général sur l'île par le port touristique. Si vous parvenez à construire un aéroport, vous attirez plus de touristes fortunés.

AIDES ÉTRANGÈRES

Les Etats-Unis et la Russie vous enverront des aides étrangères pour aider votre pays à se développer. Vous pouvez recevoir des aides de la part des deux puissances. Le montant que vous recevez dépend directement de votre niveau de relations étrangères.

Si vous parvenez à satisfaire les deux superpuissances, l'argent coulera à flots.

TAXES

Certains bâtiments génèrent des profits en fonction de leurs loyers de base et des taxes qu'ils appliquent. Les revenus liés aux taxes dépendent exclusivement des visiteurs (citoyens ou touristes). Les classes touristiques et les salaires déterminent l'argent de poche dont disposent les visiteurs.

DÉPENSES

Il y a plusieurs postes de dépenses :

- Salaires – tous les travailleurs attendent avec impatience leur salaire. Les spécialistes demandent des salaires plus élevés. Si les salaires sur l'île sont bas, les gens seront mécontents.
- Les nouvelles constructions et les améliorations coûtent de l'argent.

- Entretien – tous les bâtiments existants, même ceux qui ne fonctionnent pas, ont un coût d'entretien. Si un bâtiment devient inutile, mieux vaut le démolir pour éviter d'avoir à payer un coût d'entretien et économiser de l'argent.
- Un nouveau décret coûte, en général, de l'argent.
- Certaines actions spéciales comme le recrutement d'ouvriers spécialisés coûtent de l'argent.

COMPTE DANS UNE BANQUE EN SUISSE

Ce compte bancaire représente votre fortune personnelle, Presidente ! Le pécule amassé pour vos vieux jours, lors de votre règne. Il existe de nombreuses manières de détourner l'argent du Trésor national pour vous enrichir. L'argent détourné est pris en compte à la fin de chaque mission, lors du calcul de vos résultats (score).

POLITIQUE

FACTIONS

La population de Tropico est divisée en plusieurs factions politiques, chacune avec ses objectifs propres. Le niveau de satisfaction du chef d'une faction a un impact considérable sur les opinions des membres de cette faction. Veillez à contenter les chefs ou à les faire disparaître de la scène politique au plus vite.

- **Capitalistes** – Ils ont un impact sur les relations avec les Etats-Unis. Les capitalistes rêvent de richesses et de prospérité. Ils sont peu nombreux, mais ils ont beaucoup d'influence.
- **Communistes** – Ils ont un impact sur les relations avec la Russie. Ils représentent les intérêts de la classe ouvrière. En général, cette faction est fortement représentée sur l'île. Les communistes sont mécontents si les citoyens fortunés sont mieux payés que les ouvriers normaux.
- **Intellectuels** – Les intellectuels sont peu nombreux mais bien formés. S'ils sont mécontents, les ouvriers spécialisés quittent l'île. Les intellectuels sont friands de liberté, de démocratie et d'éducation.
- **Religieux** – La population religieuse de Tropico est très importante et il faut veiller à la satisfaire. Les religieux veulent des églises et des cathédrales et ils s'opposent aux actes malhonnêtes et à la corruption.
- **Militaristes** – Si vous mécontentez cette faction, les conséquences peuvent être fâcheuses. Les militaristes contrôlent la plus grande partie des forces armées de l'île et ils peuvent aisément prendre le pouvoir par la force. Il est vivement conseillé de subvenir aux besoins des soldats pour éviter ce genre de désagréments.
- **Ecologistes** – Les écologistes représentent une petite faction qui lutte contre la pollution et pour la préservation du cadre naturel de l'île. Les industries lourdes et les pollutions excessives leur déplaisent fortement.
- **Nationalistes** – Les nationalistes n'ont de considération que pour Tropico. Ils s'opposent aux relations avec les puissances étrangères et à l'immigration des citoyens étrangers sur l'île. Pour devenir membre de cette faction, il faut être natif de Tropico.
- **Loyalistes** – Les loyalistes sont les plus fervents défenseurs du Presidente. Les loyalistes ne sont pas nombreux au démarrage, mais certains décrets et bâtiments peuvent convertir les citoyens.

DOLÉANCES DES FACTIONS

Toutes les factions ont des choses à vous demander. Ces doléances, vous pouvez les étudier dans l'onglet Factions de l'Almanach. Les porte-parole des factions vous feront part des demandes les plus urgentes à leurs yeux.
Satisfaire les demandes d'une faction améliore vos relations avec cette faction et la satisfaction des citoyens qu'elle représente.
Lorsque les factions croissent en nombre et en influence, elles ont des doléances de plus en plus ambitieuses et difficiles à satisfaire.
Les factions peuvent proposer des taches optionnelles qui vous permettent d'améliorer vos relations avec elles. Pensez à chercher les points d'exclamation devant les bâtiments importants !

CATASTROPHES LIÉES AUX FACTIONS

Si vous avez de très mauvaises relations avec une des factions, cela peut mener à une catastrophe spécifique à la faction concernée. Par exemple, avoir de mauvaises relations avec les intellectuels aura pour effet de déclencher des manifestations d'étudiants. La catastrophe associée prend fin lorsque vos relations avec la faction s'améliore ou au bout de trois ans. Dans certains cas, des conditions de sortie de crise supplémentaires doivent être remplies.

Capitalistes - Corruption
Les prix des exportations sont réduits de 20%.

Communistes – Incursion des rebelles
Des rebelles arrivent avec chaque cargo, et cela, même si vous avez un bureau de l'immigration qui limite au maximum les arrivées d'immigrés.

Intellectuels – Manifestations étudiantes
Les étudiants organisent des manifestations, ferment les lycées et universités. Personne ne peut plus obtenir de diplôme jusqu'à la fin des manifestations.

Religieux - Anathème
Tous ceux qui visitent les églises et cathédrales voient leur respect envers vous temporairement réduit.

Militaristes - Ultimatum
Les militaires menacent de mener un coup d'Etat d'ici 2 ans.

Ecologistes – Manifestations écologistes
Les manifestants font le blocus d'une installation industrielle. Le bâtiment ne produit plus rien jusqu'à la fin des manifestations. Si plusieurs manifestants sont tués ou arrêtés, la catastrophe prend fin.

Nationalistes – Emeutes
Les nationalistes provoquent des affrontements entre les natifs de Tropico et les immigrés.

Loyalistes – Doutes sur le leader
La faction voit ses effectifs réduits jusqu'à la fin de la catastrophe.

ELECTIONS

La population de l'île finit par demander des élections libres au bout de quelques années. Si le désir de démocratie de l'île est fort, la population demande des élections libres plus souvent. En cas de refus de votre part, le désir de liberté du peuple n'est pas comblé et les Etats-Unis sont mécontents.

Quand les élections sont programmées, vous recevez régulièrement les estimations des sondages qui s'affichent dans la partie gauche de l'écran. La population sera plus encline à voter pour vous si elle éprouve du respect à votre égard et si sa satisfaction moyenne est élevée. Evidemment, votre adversaire et sa famille ne voteront pas pour vous.

Si vous perdez les élections, la partie est terminée. Il est possible de truquer les élections, mais les intellectuels de l'île seront mécontents.

DISCOURS ÉLECTORAUX

Les discours électoraux peuvent vous attirer les faveurs de l'opinion publique ou améliorer les relations avec des nations étrangères. Quand des élections ont lieu, une interface spéciale s'affiche à l'écran pour vous permettre de personnaliser votre discours.

Lorsque vous rédigez votre discours, vous avez trois choses à définir. Le problème que vous comptez régler, l'auditoire auquel vous vous adressez et les promesses électorales que vous souhaitez faire.

- **Problème à gérer** - les choix sont nombreux : qualité de travail, de logement et de nourriture, loisirs, religion, soins, environnement et sécurité. Si vous sélectionnez cette option, le problème traité a moins d'impact sur les votes lors des prochaines élections.

- **Eloge** – Faites l'éloge d'une faction ou d'une superpuissance. Cette action augmente temporairement le respect éprouvé à votre égard par les membres de la faction concernée (si vous faisiez l'éloge d'une faction) ou les relations avec la superpuissance sélectionnée. Vous pouvez aussi faire votre propre éloge.

- **Promesse** – Vos promesses électorales. Vous pouvez satisfaire une des demandes des différentes factions. Les promesses électorales vous permettent de rallier les citoyens les plus influençables. Si vous ne respectez pas vos promesses, ils réfléchiront à deux fois avant de voter pour vous aux prochaines élections. Vous n'êtes pas obligé de choisir une promesse électorale.

MINISTRES

Pour promulguer vos décrets et pour que certains bâtiments fonctionnent, vous devez avoir appointé un ministre spécifique. Pour nommer un ministre, vous devez d'abord construire le Conseil des ministres. Chaque ministère nécessite un citoyen doté d'une expérience professionnelle spécifique. Ainsi, le ministre de la défense doit être un soldat expérimenté ou un général. Si vous n'avez pas un citoyen disposant des qualités nécessaires, vous pouvez en recruter un à l'étranger.

Ministère	Expérience professionnelle requise
Économie	Banquier, journaliste, marchand, agent des douanes
Education	Enseignant, professeur
Affaires étrangères	Bureaucrate, journaliste
Intérieur	Policier, agent secret
Défense	Général, soldat

EVÉNEMENTS DES MINISTÈRES

En fonction de leurs caractéristiques de commandement, de courage et d'intelligence, les ministres peuvent produire des effets positifs ou négatifs. Un ministre compétent vous facilitera la vie et un ministre incompétent vous obligera à le faire démissionner ou à subir les conséquences de ses erreurs.

POLITIQUE ÉTRANGÈRE

Tropico entretient des relations avec les USA et l'URSS. Il y a trois autres puissances étrangères d'importance : l'Europe, la Chine et le Moyen-Orient. Pour connaître les demandes des puissances étrangères, référez-vous à la section Etranger de l'Almanach et sélectionnez le nom d'une puissance sur la page de gauche. Tout comme les factions, les puissances ont parfois des taches à vous proposer pour améliorer vos relations avec elles.

SUPERPUISSANCES

L'attitude des deux superpuissances de la Guerre froide envers Tropico détermine le montant de l'aide étrangère envoyée. Si l'un de ces pays est très mécontent, il peut tout faire pour vous destituer.

Il n'est pas facile d'entretenir de bonnes relations avec les deux superpuissances. Si vous parvenez à former une alliance avec l'une d'entre elles qui débouche sur la construction d'une base militaire dans l'île, l'autre superpuissance ne contestera plus votre légitimité.

De temps en temps, une superpuissance avec laquelle vous êtes allié peut vous demander d'appliquer un décret de politique étrangère spécifique. Jusqu'à ce que vous répondiez à ses exigences, vous ne recevez plus de loyer de la base militaire. Vous pouvez consulter la liste des exigences de votre allié dans le panneau d'informations de la base militaire.

AUTRES PUISSANCES ÉTRANGÈRES

L'Europe, la Chine et le Moyen-Orient ne chercheront jamais à envahir Tropico, mais il est de votre intérêt de maintenir de bonnes relations avec elles et de ne pas ignorer leurs demandes. Si l'une de ces puissances n'est pas satisfaite de vous, elle peut imposer un embargo ou d'autres pénalités. Entretenir de bonnes relations améliore les gains tirés des échanges commerciaux, entre autres choses.

PROTESTATIONS

Les citoyens mécontents peuvent le faire savoir. En cas de manifestation, le citoyen qui la déclenche et la foule massée autour de lui éprouvent temporairement moins de respect à votre égard. Souvent, les citoyens mécontents deviennent des rebelles.
Les chances de manifestation dépendent du taux de liberté. Les manifestations sont plus fréquentes dans les zones où le taux de liberté est élevé. Quand il est bas, les citoyens de la zone ont trop peur de protester.
Pour calmer les manifestants, sélectionnez votre avatar et appuyez sur A quand le curseur survole les citoyens mécontents. L'avatar calme la foule.

SOULÈVEMENTS

Quand toute la population est mécontente, elle peut se soulever. Cela donne lieu à des combats brutaux entre les loyalistes qui soutiennent votre régime et les traîtres qui veulent vous renverser. Dans la partie gauche de l'écran, vous pouvez consulter les effectifs de chacun des camps.
Les traîtres tenteront de prendre le contrôle du palais. Si vous perdez le palais, la partie est terminée.

COUPS D'ETAT

Si plusieurs de vos soldats et de vos généraux sont mécontents, ils peuvent décider de fomenter un coup d'Etat. Les soldats qui vous restent fidèles défendent le palais.
Les traîtres tenteront de prendre le contrôle du palais. Si vous perdez le palais, la partie est terminée.

ATTAQUES REBELLES

S'il y a des rebelles sur votre île, méfiez-vous d'eux. En général, Ils s'en prennent aux bâtiments qui se trouvent aux extrémités de la ville. Les régiments militaires qui se trouvent à proximité des sites attaqués essaieront de repousser les rebelles.
Après plusieurs attaques, les rebelles peuvent trouver le courage de s'en prendre directement au palais. Si vous perdez le contrôle du palais, la partie est terminée.

POLICE SECRÈTE

Utilisez le décret "Services secrets" pour construire le quartier général des services secrets de l'île. Cette institution vous donne accès à l'action spéciale "Arranger un accident", à plusieurs nouveaux décrets et vous procure des rapports sur les activités subversives (voir plus bas).

ACTIVITÉS SUBVERSIVES

Le KGB, la CIA et les rebelles peuvent déclencher des activités subversives, comme des alertes à la bombe, des grèves ouvrières, des scandales médiatiques, des assassinats et des prises d'otages. Face à ces actions subversives, vous devrez faire des choix.
SI vous disposez des services secrets sur votre île, vos options pour régler ces situations de crise sont plus nombreuses. Si vos agents sont doués, vous recevrez même des rapports sur des crises futures.

TROPICO 4 EN LIGNE

Vous pouvez consulter et relever les défis créés par les autres joueurs de Tropico 4. Pour accéder au contenu en ligne, vous devez vous connecter à Xbox LIVE.

TABLEAUX DES SCORES

Quand vous terminez victorieusement une mission ou un défi, vous pouvez soumettre vos résultats en ligne. Vos résultats sont ajoutés au classement général. Il existe deux classements. Celui de campagne et celui des défis. Le premier classe les joueurs en fonction de leurs résultats en mode campagne. Le second prend en compte les 10 meilleurs défis remportés par chaque joueur pour établir le classement.

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] ("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 USA Inc.

KALYPSO MEDIA USA INC.
45 N. Broad Street
Suite 404
Ridgewood, NJ 07450
United States

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relatif à l'utilisation du produit que vous avez acquis.
En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaissez être lié par les termes de ce document.
Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

COPYRIGHTS

© 2011 KALYPSO MEDIA Group. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.

LICENCE

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

GARANTIE LIMITÉE

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS,
A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT.
LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

KALYPSO MEDIA USA INC.
45 N. Broad Street
Suite 404
Ridgewood, NJ 07450
United States

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 PROGRAMMERS
Ivko Stanilov

LEAD ENGINE PROGRAMMER
Sergei Miloikov

LEAD ARTIST
Peter "Pepi" Stanimirov

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan "Chimera" Ivanov
Ivelin G. Ivanov
Krasimir Gatev
Lyubomir Iliev

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander "Feanor" Savchovsky
Alexander "Mordred" Andonov
Dimo Zaprianov
Maria Stanilova

PROGRAMMERS
Asen Antonov
Danko Jordanov
Konstantin Konstantinov
Luchezar "Lucho" Belev
Stoiko Todorov
Svetoslav Genchev
Yana Karashtranova

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
Vasil Dikov

LEAD 2D ARTISTS
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS
Desislava Paunova

2D ARTISTS
Galina "ma4u4a" Vasileva
Hristo Chukov
Krasimir Rizov
Mihail Petrov
Nevena "Nen" Nikolcheva
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

LEVEL DESIGN
Agbondimi "agoria" Inomvan
Georgi "Doupi" Georgiev
Martin "Crafter" Uzunov

SOUND FX
Tsvetomir Hristov

TESTING
Ivo "Kainy" Tsvetkov

VERY SPECIAL THANKS TO
The creators of the original Tropico

SPECIAL THANKS TO
Elena Paneva
Miroluba Baltijska

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
Charlie Barrett

HEAD OF GAME PRODUCTION
Timo Thomas

GAME PRODUCERS
Dennis Blumenthal
Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING
Anika Thun

HEAD OF ART DEPARTMENT
Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT
Simone-Desireé Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

PRODUCT COORDINATION MANAGER
Johannes S. Zech

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock
Mike De Rienzo

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Jonathan Hales

TECHNICAL SUPPORT

FREE CUSTOMER SERVICE

Our customer service is available seven days per week via email. If you have any questions or problems with one of our products, we offer you answers and solutions to the frequently asked questions at our forum or you can drop us an email under the following address:

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Therefore, we need the following information:

- The complete product name.
- If available, the exact error message and a description of the problem.

Both services are free of charge. Please note, that we are not able to anwser requests concerning tips and tricks via email.

ASSISTANCE CLIENTÈLE KALYPSO MEDIA

ASSISTANCE CLIENTÈLE GRATUITE

Notre service d'assistance clientèle est disponible 7j/7, 24H/24, par email. Si vous avez la moindre question ou le moindre problème avec un de nos produits, vous trouverez des réponses aux questions les plus fréquentes sur nos forums, mais vous pouvez aussi nous envoyer un email à l'adresse suivante :

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Lorsque vous nous contactez, merci de nous fournir les informations suivantes :

- Le nom complet du produit.
- Si possible, le message d'erreur exact et une description du problème.

Dans tous les cas, ce service d'assistance est gratuit. Remarquez que nous ne pouvons pas fournir de conseils ou d'astuces pour les jeux par email. Notre langue de travail est l'anglais.

HAEMIMONT GAMES

kalypso

www.worldoftropico.com

Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Tropico is a registered trade mark of Take-Two Interactive Software, Inc. used under license by Kalypso Media GmbH. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft.