



XBOX 360

TROPICO 4





Primärsteuerungsmodus

Alternativer Steuerungsmodus



⚠️ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



SCHIMPFWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegonline.eu>

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.



VORBEREITUNGEN

In der Politik stellen Ungereimtheiten kein Hindernis dar.

- Napoleon Bonaparte

TITELBILDSCHIRM

Nach dem Start von Tropico 4 wird der Titelschirm eingeblendet. Über diesen Bildschirm können Sie ein neues Spiel in den verfügbaren Spielmodi starten, Ihr letztes gespeichertes Spiel fortsetzen, ein Spiel laden, an Herausforderungen teilnehmen, Ihre Erfolge einsehen, die letzten Neuigkeiten aufrufen, die Spieloptionen ändern, Inhalte zum Herunterladen erwerben oder die Credits anschauen.

SPIELMODI

Die Gefahr besteht nicht darin, dass eine bestimmte Klasse nicht in der Lage ist zu regieren. Es gibt keine Klasse, die in der Lage ist zu regieren.

- Lord Acton

Die verschiedenen, unten beschriebenen Spielmodi können Sie über die Schaltfläche „Neues Spiel“ im Hauptmenü aufrufen. Wir empfehlen Ihnen, das Spiel mit den Tutorials zu beginnen.

TUTORIALS

Die Tutorials in Tropico 4 bestehen aus vier kurzen Missionen, in deren Verlauf Sie die einfachen Spielelemente und Spielsteuerungen kennenlernen können.

DIE KUNST DES HERRSCHENS

„Ich werde mich fortan der Politik widmen und ich bin mir sicher, dass ich schon bald über Tropico herrschen werde. Als Hilfestellung für zukünftige Historiker habe ich damit begonnen, dieses Journal zu schreiben. In diesem Journal werde ich alles festhalten, was meinen Aufstieg zur Macht und mein Streben, Tropico zur besten Nation der ganzen Welt zu machen, dokumentiert.

Als erstes muss ich lernen, wie man einen Inselstaat führt. Der berühmte Generalissimo Santana hat sich entschlossen, mich unter

seine Fittiche zu nehmen und in den Grundlagen zu unterrichten. Zunächst muss ich lernen, wie man sich über die Insel bewegt, wie ich Gebäude und Bürger einschätzen und neue Gebäude in Auftrag geben kann.“

GELD VERDIENEN

„Ohne Geld keine Bezahlung und ohne Bezahlung keine Ergebnisse. Generalissimo Santana sagt, dass es von existentieller Bedeutung sei, dass ich lerne, mit meiner Insel Geld zu verdienen.“

Der Generalissimo hat erklärt, dass er mir beibringen will, wie ich mit den optionalen Aufträgen verfahren kann, gleich zu Beginn meiner Herrschaft Geld verdiene und später meine Industrien aufbauen kann.

Produktion und Transport stellen die Grundlagen der Inselwirtschaft dar. Der Unterschied zwischen einem guten und einem schlechten Herrscher besteht darin, die Bedeutung der Produktionsketten, der Arbeiter und Löhne sowie der offenen Arbeitsplätze richtig einschätzen zu können.

Und zu guter Letzt muss ich noch lernen, den internationalen Handel und die Importe zu beherrschen.“

ZUFRIEDENHEIT

„Es kann gefährlich sein, das Volk zu sehr auszunutzen. Generalissimo Santana rät mir, ab und an den Forderungen der Bürger nachzugeben, um ständige Rebellionen und Staatsstreiche zu vermeiden.“

Der Generalissimo will, dass ich auf die Bedürfnisse und die Zufriedenheit meiner Untertanen achte. In der Tat könnte es nützlich sein, dem Bürger gut geführte Dienste wie Gesundheitswesen, Wohnungsbau und Strafverfolgung zu bieten. Die Bildung scheint auch wichtig. Ich brauche ausgebildete Leute beim Militär und bei den Arbeitskräften.“

POLITTRICKS

„Ich will nichts mehr über das Verwalten von Inseln und Bauten und die Zufriedenheit des Volks lernen. Ich will wissen, wie echte Politik funktioniert - Überzeugen, Machtkämpfe und Verrat. Generalissimo Santana wird mich endlich in der Überlebenskunst der Tropico-Politik unterrichten.

Der Generalissimo erklärte mir, es gäbe zwei politische Schlachtfelder: die von den tropicanischen Fraktionen beherrschte Innenpolitik und die von den Supermächten beherrschte Außenpolitik. Um mein Ansehen bei diesen Fraktionen und Mächten zu erhöhen, muss ich ihren Forderungen nachgeben. Klingt doch ganz einfach.“

KAMPAGNE

Tropico 4 bietet 20 Missionen auf verschiedenen fiktiven Inseln der Karibik. Durch das Erfüllen einer Mission wird die Folgemission der Kampagne freigeschaltet. Erfüllte Missionen können zudem auch noch einmal gespielt werden. Der Fortschritt im Zuge der einzelnen Missionen wird automatisch gespeichert.

Nach der Auswahl einer Mission werden Sie aufgefordert, einen Charakter auszuwählen oder zu erstellen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Charaktererstellung“.

SANDKASTEN

Über die Sandkasten-Karten werden keine bestimmten Ziele spezifiziert. Vielmehr können Sie hier die verschiedenen und in einem unteren Abschnitt dieses Handbuchs beschriebenen „Spielparameter“ einstellen. So können Sie hier zum Beispiel auch eine Karte auswählen oder eine individuelle Zufallsinsel erstellen. Mehr Details über diese Option finden Sie im Abschnitt „Kartenerstellung“.

HERAUSFORDERUNGEN

Herausforderungen sind spezielle Szenarien, die online zur Verfügung stehen. Um sich die hochgeladenen Online-Szenarien anzuschauen und andere Online-Funktionen zu nutzen, benötigen Sie eine Verbindung mit Xbox LIVE.

KARTENERSTELLUNG

Jede Nation spottet ueber die anderen, und alle haben recht.

- Arthur Schopenhauer

Über die Auswahl „Kartenerstellung“ können Sie für eine Sandkasten-Mission eine individuelle Zufallskarte oder eine eigene Herausforderung erstellen. Dabei können Sie folgende Parameter festlegen:

- **Inselgröße** – Die Größe der erstellten Insel. Die Spielführung auf kleineren Inseln ist oftmals schwieriger, weil hier weniger Raum für Gebäude zur Verfügung steht.
- **Inselhöhen** – Verschiedene Pflanzen gedeihen auf verschiedenen Höhen unterschiedlich. Und besonders hohe Inseln verfügen normalerweise über weniger Raum für Gebäude.
- **Mineralienvorkommen** – Diese Auswahl entscheidet über die Anzahl der Eisen-, Bauxit-, Gold- und Ölvorkommen auf der Insel.
- **Vegetation** – Inseln mit üppiger Vegetation bieten fruchtbarere Erde. Auf trockeneren Inseln mit nur wenig Vegetation kann sich die Landwirtschaft schwierig gestalten.

Wenn Sie mit den ausgewählten Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie die X-Taste, um eine Zufallskarte zu erstellen. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, drücken Sie noch einmal die X-Taste, um eine neue Karte zu erstellen. Um die erstellte Karte einzusetzen, drücken Sie die A-Taste.

SPIELPARAMETER

Bei allen Sandkasten-Spielen werden sie aufgefordert, die Spielparameter festzulegen. Die ausgewählten Parameter und (ggf.) die Einstellungen für die Zufallskarte bestimmen dann die Schwierigkeit des Spiels.

Folgende Parameter können mit dem Schieberegler eingestellt werden:

- **Politische Stabilität** – Diese Auswahl betrifft Rebellenaktivitäten, Staatsstreiche, Aufstände, Proteste, subversive Aktionen sowie ausländische Invasionen. Eine geringe politische Stabilität führt zu einem schwierigen Spiel.
- **Exportpreise** – Zum Einstellen der Exportpreise für tropicanische Waren. Niedrige Preise führen zu einem schwierigen Spiel.
- **Tourismus** – Zum Einstellen des Tourismus-Index der Insel. Bei einem hohen Tourismus-Index werden mehr und reichere Touristen angelockt. Ein niedriger Tourismus-Index führt zu einem schwierigen Spiel.
- **Spiellänge** – Die Jahresmaximalanzahl für das Mandat.
- **Population** – Hier wird die anfängliche Bevölkerungszahl festgelegt.
- **Zufallsereignisse** – Zum Einstellen der Häufigkeit von Zufallsereignissen wie Preisänderungen und Katastrophen. Bei niedrigster Einstellung finden gar keine Zufallsereignisse statt.
- **Dominierende Fraktion** – Die hier ausgewählte Fraktion verfügt über mehr Anhänger und politischen Einfluss als normal. Die dominierende Fraktion muss nicht zwangsläufig die größte Fraktion der Insel darstellen.

Folgende Parameter können aktiviert und deaktiviert werden:

- **Weit ab vom Schuss** – Diese Insel liegt fernab der USA. Der Tourismus ist keine besonders lukrative Branche und die Gefahr einer US-Invasion ist auch eher gering.
- **Rebellenhochburg** – Diese Menschen sind geborene Rebellen. Sie greifen besonders schnell zu den Waffen, um Ihr Regime zu bekämpfen.
- **Freie Wahlen** – Wahlen unterstehen der strengen Beobachtung der internationalen Gemeinschaft. Betrug und Umgehung von Wahlen sind nicht möglich.

- **Immigranten raus** – Einfache Immigranten sind hier nicht gestattet. Es können aber immer noch qualifizierte ausländische Arbeitskräfte gegen Bezahlung angeheuert werden.
- **Gottmodus** – Keine Wahlen, Rebellenüberfälle, Staatsstreiche, Aufstände, ausländischen Invasionen und subversiven Aktivitäten. Die Staatskasse enthält zu Beginn 500.000 Dollar und im weiteren Verlauf wird zusätzliches Geld bereitgestellt. Dem Spieler können also nie die Geldmittel ausgehen.

CHARAKTERERSTELLUNG

Wenn ich zwei Gesichter hätte, werde ich dann dieses tragen?

- Abraham Lincoln

In Tropico 4 können Sie für alle Spielmodi (mit Ausnahme der Tutorials) einen Zufallsdiktator erstellen. Als erstes müssen Sie dabei das Aussehen des Avatars und dann die individuellen Diktatorqualitäten festlegen.

AUSSEHEN

Das Aussehen Ihres Diktators ist eine rein ästhetische Auswahl ohne Einfluss auf die Spielfunktion. Sie können hierbei folgende Punkte festlegen:

- Geschlecht
- Kleidung
- Hautfarbe
- Kopfbedeckung
- Frisur
- Zubehör
- Bart (nur bei männlichen Charakteren)
- Schnurrbart (nur bei männlichen Charakteren)
- Ohrringe (nur bei weiblichen Charakteren)

Hinweis: Einige Kombinationen von Kopfbedeckungen und Frisuren sind nicht möglich.

Im Zuge eines Szenarios behält der Avatar das Aussehen, das Sie für ihn ausgewählt haben. Allerdings können Sie für jedes Szenario einen anderen Avatar verwenden.

CHARAKTERBIOGRAFIE

Sie können Ihrem Avatar einen Namen geben und folgende Charakteristika festlegen: Hintergrund, Aufstieg zur Macht und drei Charakterattribute. Zudem können Sie auch noch einige zufällig gewählte Charakteristika einsetzen.

Einige Charakteristika widersprechen anderen. So kann Ihr Avatar zum Beispiel nicht gleichzeitig „hässlich“ und „charismatisch“ sein.

CHARAKTERATTRIBUTE

Alle Charakterattribute starten bei Stufe 1 und können durch das erfolgreiche Beenden von Missionen und Szenarios mithilfe dieser Attribute auf Stufe 5 verbessert werden. Durch die Verbesserung eines Attributes wird entweder ein auf diesem Attribut basierter Effekt verbessert oder ein von diesem Attribut beeinflusster negativer Effekt abgeschwächt.

Die Stufen der Attribute werden automatisch abgespeichert. Attribute werden nie heruntergestuft.

STEUERUNGSÜBERSICHT

Politik ist die Unterhaltungsabteilung der Wirtschaft.

- Frank Zappa

HAUPTANSICHT

Die Hauptansicht besteht aus folgenden Elementen:

- Minikarte
- Population, Geld, Durchschnittliche Zufriedenheit, Aktuelles Datum (Monat und Jahr)
- Spielgeschwindigkeit - Pause, normal, schnell, am schnellsten
- Aufgaben-UI

KAMERASTEUERUNG

Sie können die Kamera mit dem linken Stick schwenken und mit dem rechten Stick drehen. Den Kamerawinkel bestimmen Sie im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) durch Bewegung des rechten Sticks nach oben/unten. Durch Drücken des rechten Sticks können Sie die Kamera wieder auf die Standardeinstellung zurücksetzen.

GESCHWINDIGKEITSSTEUERUNG

Die Spielgeschwindigkeit bestimmen Sie im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) durch Drücken des Steuerkreuzes:

- Steuerkreuz links – Spiel verlangsamen
- Steuerkreuz rechts – Spiel beschleunigen
- Steuerkreuz oben – Spiel auf maximale Geschwindigkeit
- Steuerkreuz unten – Spiel pausieren

INFO-FENSTER

Das Info-Fenster wird nur dann im Hauptmenü am rechten Bildschirmrand eingeblendet, wenn ein Gebäude oder eine Einheit ausgewählt wurde. Über das Info-Fenster erhalten Sie Informationen über die ausgewählten Objekte und die Möglichkeit, einige Parameter zu ändern.

VERWALTUNGSMODUS

Durch Drücken des Steuerkreuzes können Sie über bestimmte Info-Fenster das entsprechende Gebäude verwalten. Dabei können Sie einzelne Punkte des Info-Fensters mit dem Steuerkreuz navigieren und verschiedene Aktionen, wie z. B. das Ändern eines Arbeitsmodus oder das Feuern eines Arbeiters, ausführen.

Durch Drücken des rechten Bumpers wechseln Sie zwischen der Beschreibung und der Verwaltung eines Gebäudes hin und her.

Durch Drücken der B-Taste können Sie das Info-Fenster wieder schließen.

EINBLENDUNGEN

Durch Drücken der X-Taste im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) rufen Sie das Menü „Einblendungen“ auf. Dieses Menü besteht aus folgenden Kategorien:

- **Agrarbedingungen** – Die Bedingungen für die verschiedenen Agrarprodukte, die auf der Insel angebaut werden können.
- **Naturrohstoffe** – Die vorhandenen Rohstoffe auf der Insel. Eisen, Bauxit, Gold sind dabei gelb und Öl mit schwarz gekennzeichnet.
- **Inselbedingungen** – Dies betrifft Inselcharakteristika wie Feuchtigkeit und Schönheit. Zudem werden hier Verschmutzung, Mülldeponien sowie Gefahrenstellen für Vulkane und Tsunamis aufgezeigt.
- **Bürger** – Hier werden Verbrechen, Verschmutzung und Freiheit angezeigt. Die Problemzonen bezüglich Verbrechen und Verschmutzung werden in rot angezeigt.
- **Services** – Dies betrifft Berufe, Beschäftigung, Servicequalität, Jobqualität und Elektrifizierung. Hier werden statt des Geländes die entsprechenden Gebäude farblich gekennzeichnet.
- **Inselwirtschaft** – Dies betrifft die Einkommen, Ausgaben und Differenzen. Hier werden statt des Geländes die entsprechenden Gebäude farblich gekennzeichnet.

Nach der Auswahl einer Kategorie können Sie die Details der Einblendungen aufrufen, indem Sie die gewünschte Auswahl mit dem Steuerkreuz navigieren.

ERLÄSSE

Durch Drücken der A-Taste im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) öffnen Sie das Erlässe-Menü. Alle Erlässe sind in verschiedene Kategorien unterteilt – Allgemein, Bildung, Wirtschaft und Tourismus, Inneres, Verteidigung. Für alle Erlässe, mit Ausnahme der Kategorie „Allgemein“, wird ein Minister für die entsprechende Kategorie benötigt. Jeder Erlass kann verschiedenen Vorraussetzungen entsprechen.

AVATAR-AUSWAHL

Durch Drücken der B-Taste im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) können Sie Ihren Avatar auswählen.

JOURNAL

Durch Drücken der Y-Taste im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) können Sie das Journal öffnen. Im Journal werden verschiedene Statistiken über Ihre Insel dokumentiert. Diese Informationen werden auf zwei Seiten angezeigt – auf der linken Seite die allgemeinen Informationen und auf der rechten Seite die Detailinformationen.

Um die auf der linken Seite angezeigten Informationen zu ändern, können Sie über die Text-Schaltflächen am oberen Rand des Journals eine andere Kategorie auswählen, indem Sie den linken und den rechten Bumper verwenden. Folgende Kategorien stehen zur Auswahl: Überblick, Bürger, Wirtschaft, Handel, Fraktionen, Ausland und Listen. Einige der Punkte auf der linken Seite sind auswählbar. Durch Drücken der A-Taste werden auf der rechten Seite weitere Detailinformationen angezeigt.

Durch die bereits geöffneten Seiten des Journals können Sie mit dem linken und dem rechten Schalter navigieren.

Alle Auswahlpunkte mit Markierkästchen können in einer Grafik am unteren Rand des Journals angezeigt werden. Es können auch verschiedene Punkte zusammengefasst werden, sofern diese kompatibel sind (nicht-kompatible Punkte werden mit einem X im Markierkästchen dargestellt).

AUFGABEN

Bei jeder Aufgabe gibt es ein zu erfüllendes Ziel. Bei den meisten Aufgaben gibt es nach erfolgreicher Beendigung eine Belohnung: mehr Einfluss für eine Fraktion, Geld oder andere Dinge, die für das Vorankommen in einer Mission von Bedeutung sind. Manchmal führen erfüllte Aufträge zu unerwarteten Konsequenzen oder geheimen Belohnungen.

Die Aufgaben werden auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. Auch eventuelle Fortschritte werden angezeigt. Durch Drücken der BACK-Taste werden Fenster mit detaillierten Aufgabenbeschreibungen eingeblendet. Mithilfe des Steuerkreuzes oben/unten können Sie die verschiedenen Aufgaben aufrufen. Wenn im Zuge einer Aufgabe Geld gezahlt werden muss oder sie ausgelassen werden kann, werden auch diese Optionen in der detaillierten Aufgabenbeschreibung festgehalten.

ANNEHMEN NEUER AUFGABEN

Es gibt zwei Wege, wie man neue Aufgaben annehmen kann. Bedeutende Missionsaufgaben werden durch ein Pop-up-Fenster angezeigt und automatisch in das Aufgaben-Log eingetragen. Geringfügigere Aufgaben im Zusammenhang mit Fraktionen und ausländischen Mächten sowie Nebenziele werden durch Ausrufezeichensymbole vor den wichtigen Gebäuden Ihrer Insel gekennzeichnet. Um sich eine freiwillige Aufgabe anzusehen und sie anzunehmen oder abzulehnen, drücken Sie einfach die B-Taste während sich der Cursor über einem dieser Symbole befindet. Wenn Sie bereits fünf oder mehr Aufgaben nachgehen, bedenken Sie bitte, dass Sie erst dann eine weitere Aufgabe annehmen können, wenn Sie eine der aktiven Aufgaben erledigt haben.

DAS GEMEINE VOLK

Die Revolution hat keine Zeit für Wahlen. Es gibt keine demokratischere Regierung in Lateinamerika als die revolutionäre Regierung.

- Fidel Castro

BÜRGER

Jeder Bürger ist einzigartig, mit ganz eigenen Bedürfnissen, Vorlieben, Arbeitserfahrungen und Ausbildung.

Im Laufe der Jahre kann ein obdachloser Immigrant vielleicht einen Job als LKW-Fahrer finden, sich verlieben, heiraten, in der Hoffnung auf eine qualifizierte Arbeit zur Hochschule gehen, in eine

Luxusbehausung ziehen und Anführer einer politischen Fraktion werden – nur um dann an der Malaria zu erkranken, die aufgrund des schlechten Gesundheitswesens der Insel tödlich für ihn verläuft.

INDIVIDUELLE SIMULATIONEN

wenn Sie es wünschen, können Sie davon jedes Detail und jede Minute beobachten. Sie können mit den Bürgern interagieren, ihnen Bestechungsgelder anbieten oder sie als Dissidenten in das Gefängnis stecken. Ein Anführer kann sogar die Hinrichtung besonders „problematischer“ Einzelpersonen anordnen.

BEDÜRFNISSE

Jeden Bürger treiben fünf Primärbedürfnisse um: Nahrung, Ruhe, Glauben, Unterhaltung und Gesundheit. Die Bedürfnisse eines Bürgers können Sie kontrollieren, indem Sie ihn auswählen und mithilfe des Steuerkreuzes zum Symbol Bedürfnisse und Gedanken navigieren und anschließend die A-Taste drücken. Wenn eine der Füllstandsanzeigen für ein Bedürfnis zu tief sinkt, wird dieser Bürger sein Bedürfnis erfüllen wollen: Wenn es ihm zum Beispiel nach Unterhaltung gelüftet, schaut er sich nach Unterhaltungsmöglichkeiten um, die er sich leisten kann. Der Füllstand für sein Bedürfnis kann auch aufgefüllt werden, wenn er keine Möglichkeit findet, es zu befriedigen. Dann allerdings sinkt die Zufriedenheit dieses Bürgers dramatisch.

Penultimo sagt dazu: „Presidente, weise Anführer wie Sie verwechseln niemals die unten beschriebenen Anzeigen für Zufriedenheit und Bedürfnisse. Ein geringer Füllstand für ein Bedürfnis bedeutet nicht, dass dieser Bürger unzufrieden ist, sondern lediglich, dass er bald versuchen wird, sein Bedürfnis zu befriedigen.“

NAHRUNGSMITTEL

Das Nahrungsmittelbedürfnis zu befriedigen, funktioniert etwas anders als bei den anderen Bedürfnissen. Leute, die einen Markt oder Bauernhof besuchen, erhalten bei einem einzigen Besuch gleich mehrere Mahlzeiten, von denen ihre Familien eine Weile zehren können. Über Marktplätze können zudem auch Nahrungsmittel

importiert werden, wenn diese Option zugelassen ist und sich ausreichend Geld in der Staatskasse befindet.

ZUFRIEDENHEIT

Die Anzeige im Register „Zufriedenheit“ des Info-Fensters eines Bürgers gibt Auskunft darüber, wie zufrieden er mit den verschiedenen Bereichen des Lebens ist. Aus all diesen Bereichen lässt sich die Gesamtzufriedenheit des Bürgers errechnen. Verschiedene Menschen finden unterschiedliche Dinge von Bedeutung und die drei wichtigsten Faktoren für die Zufriedenheit werden mit einem speziellen Symbol gekennzeichnet.

SPEZIALAKTIONEN

Für jeden Bürger lassen sich Spezialaktionen ausführen, indem Sie ihn mithilfe des Steuerkreuzes zum navigieren und anschließend zur Bestätigung die A-Taste drücken:

- **Arrest (500 Dollar)** – Wenn Ihnen ein funktionsfähiges Gefängnis und eine Polizeistation zur Verfügung stehen, können Sie Bürger festnehmen und in das Gefängnis werfen lassen. Ihr Ansehen bei den inhaftierten Bürgern und allen Zeugen des Vorfalls wird vorübergehend sinken.
- **Bestechung (1.000 Dollar)** – Wenn Sie über eine funktionsfähige Bank verfügen, können Sie Ihre Bürger bestechen. Ihr Ansehen bei den bestochenen Bürgern wird vorübergehend steigen.
- **Ketzerei (500 Dollar)** – Wenn Sie über eine funktionsfähige Kathedrale verfügen, können Sie Ihre Bürger zu Ketzern erklären. Ein zum Ketzer erklärter Bürger kann nicht protestieren, als Kandidat bei den Wahlen antreten oder Fraktionsführer werden. Ihr Ansehen wird beim Opfer und seiner Familie fortan allerdings geringer sein.
- **Elimination (500 Dollar)** – Wenn Sie über einen funktionsfähigen Wachposten verfügen, können Sie einen Bürger Ihrer Wahl eliminieren. Ihr Ansehen bei der Familie des Verstorbenen und allen Zeugen des Vorfalls wird fortan deutlich geringer sein.
- **Mysteriöser „Unfall“ (3.000 Dollar)** – Wenn Sie über eine

funktionsfähige Geheimpolizei verfügen, können Sie dafür sorgen, dass einer Ihrer Bürger einen unglücklichen „Unfall“ erleidet. Alle Details in dieser Angelegenheit werden unter den Tisch gekehrt und Sie erleiden keinen Ansehensverlust.

WOHNVERHÄLTNISSE

Die Familien können es sich erlauben, ungefähr bis zu einem Drittel ihres Gesamteinkommens für die Miete aufzuwenden. Das bedeutet, dass ein einzelner Bürger, der 7 Dollar verdient, eine Miete von bis zu 2 Dollar zahlen kann und eine Familie mit berufstätigem Vater und berufstätiger Mutter, die beide jeweils 9 Dollar verdienen, sich eine Miete von 6 Dollar (ein Drittel von 18 Dollar) leisten kann.

Jede Wohnmöglichkeit wird durch eine „Wohnqualität“ gekennzeichnet, die direkten Einfluss auf die Zufriedenheit der dort wohnenden Menschen nimmt. Luxuriösere Behausungen bieten also eine höhere Wohnqualität.

Wenn Bürger keine geeignete Unterkunft finden können, fangen sie automatisch an, ärmliche Hütten zu bauen, um darin zu leben. Diese Hütten sind die trostloseste Behausungsart und Sie sollten alles daran setzen, davon so wenige wie möglich auf der Insel zu haben.

JOBS UND AUSBILDUNG

Zu Anfang des Spiels verfügen Ihre Bürger noch über keine Ausbildung. Das bedeutet, dass sie sich nicht für höher qualifizierte Berufe wie Ärzte oder Journalisten bewerben können. Sie können Ihren Bürgern aber eine Ausbildung an der Oberschule und an der Hochschule zukommen lassen.

Wenn Sie mehr Arbeiter benötigen, können Sie Immigranten auf die Insel einladen. Diese Aktion führen Sie durch Drücken der A-Taste aus, wenn ein Arbeiter-Slot im Info-Fenster jener Arbeitsstätte ausgewählt wurde, wo Sie die zusätzlichen Arbeiter benötigen. Qualifizierte Arbeitskräfte kosten mehr als unqualifizierte und die Preise steigen, je mehr Gastarbeiter sie anheuern.

Jede Arbeitsstätte zeichnet sich durch ihre „Arbeitsqualität“ aus, die wiederum direkten Einfluss auf die Zufriedenheit der Arbeiter mit ihrer Arbeit nimmt. Angesehene Arbeiten mit höheren Löhnen

bieten eine höhere Arbeitsqualität.

Sie können Ihre Arbeiter nicht zwingen, an jedem beliebigen Ort zu arbeiten – sie entscheiden anhand der Arbeitsqualität und Erfahrungen mit vorherigen Arbeiten selbst, welche Jobs sie annehmen wollen.

Die Löhne der Arbeiter bestimmen, welche Unterkünfte und Unterhaltungsmöglichkeiten sie sich leisten können. Allein lebende Bürger können es sich vielleicht leisten, ihren ganzen Lohn für Unterhaltung draufgehen zu lassen; verheiratete Paare dagegen können nur die Hälfte ihres gemeinsamen Einkommens für Unterhaltung aufwenden.

ARBEITSFERTIGKEITEN

Je länger ein Arbeiter einer bestimmten Arbeit nachgeht, desto besser wird er darin. Ein neu angeworbener Arbeiter arbeitet langsamer oder weniger effektiv als eine erfahrene Arbeitskraft. Dies gilt für alle Berufe gleichermaßen: Ein geübter Bauarbeiter baut schneller Gebäude und eine geübte Kellnerin ist in der Lage, alle Gäste eines Restaurants zufrieden zu stellen. Aus diesem Grund sind eingearbeitete Arbeiter eine wertvolle Ressource für jede Stadt. Die Geschwindigkeit, mit der sich ein Arbeiter effektive Arbeitsfertigkeiten zulegt, ist abhängig von seiner Intelligenz.

Häufig verfügt ein Arbeiter über Fertigkeiten in verschiedenen Berufen. Diese können Sie im Register „Fertigkeiten“ seines Info-Fensters einsehen.

BÜRGER VERFOLGEN

Wenn Sie die Wege einzelner Bürger verfolgen möchten, können Sie dazu den linken Schalter gedrückt halten. Nachdem Sie einen Bürger markiert haben, können Sie ihn direkt auswählen, indem Sie die den linken Schalter drücken. Durch wiederholtes Drücken des linken Schalters können Sie durch eine Gruppe markierter Bürger navigieren.

TOURISTEN UND TOURISMUS-INDEX

Es lassen sich verschiedene Arten von Touristen auf die Insel locken: junge Party-Touristen, heruntergekommene Traveller, baumliebende Öko-Touristen und sogar die so beliebten reichen Touristen – zumindest dann, wenn die Resorts der Insel ihnen zusagen. Wenn Sie beabsichtigen, eine bestimmte Art von Touristen auf die Insel zu locken, müssen Sie auch entsprechende Attraktionen für diese Menschen auf der Insel bauen.

Die verschiedenen Arten von Touristen verfügen über unterschiedliche Budgets, die sie für die Attraktionen oder Unterkünfte gewillt sind auszugeben. Wenn die Gebühr einer Attraktion höher ist als das Budget eines Touristen erlaubt, wird er diese Attraktion nicht aufsuchen.

Die touristischen Attraktionen verfügen über ein Limit für „Maximalausgaben“. Die Touristen können nie mehr Geld für eine Attraktion ausgeben als dieses Limit für Maximalausgaben vorsieht. Die edleren Touristenattraktionen sind dabei mit einem höheren Limit ausgestattet.

Verschiedene Arten von Touristen bevorzugen verschiedene Touristenattraktionen. Diese Präferenzen können Sie im Register „Präferenzen“ im jeweiligen Info-Fenster einsehen.

Genau wie die Bürger haben auch die Touristen unterschiedliche Bedürfnisse und Erwartungen auf ihrer Reise. Faktoren wie Umwelt, Unterhaltung und Sicherheit spielen dabei normalerweise eine wichtige Rolle. Wenn sie die Insel glücklich verlassen, steigt dadurch der „Tourismus-Index“ der Insel. Wenn sie aber von ihrem Aufenthalt enttäuscht sind oder gar nicht in ihr Heimatland zurückkehren, erhält die Insel einen schlechten Ruf als Urlaubsziel.

Je höher der Tourismus-Index, desto mehr und reichere Touristen werden die Insel besuchen. Mithilfe verschiedener Erlässe können PR-Kampagnen gestartet werden, um bestimmte Touristen anzulocken.

GEBÄUDE

Politik ist die Kunst, nach Problemen zu suchen und auch dort welche zu finden, wo gar keine existieren, um dann eine falsche Diagnose zu stellen und anschließend den falschen Lösungsansatz zu verfolgen.

- Ernest Benn

BAUEN

Um den Bau eines Gebäudes in Auftrag zu geben, drücken Sie die Y-Taste und öffnen so das Bau-Menü. Wählen Sie dann die gewünschte Kategorie und das Gebäude aus und platzieren Sie es dann durch Drücken der A-Taste irgendwo auf dem Bildschirm. Während des Platzierens können Sie das ausgewählte Gebäude mit dem Steuerkreuz links/rechts drehen und mit dem Steuerkreuz oben/unten die Arbeitsmodi (wenn verfügbar) ändern. Das Platzieren des Gebäudes können Sie jederzeit durch Drücken der B-Taste beenden. Nach der Festlegung des Baugrundstückes werden beauftragte Bauarbeiter herbeieilen, um das Gebäude zu errichten. Für einen solchen Bau benötigen sie in der Regel wenigstens ein paar Monate. Und wenn Sie besonders große Bauprojekte wie z. B. Flughäfen oder mehrere Gebäude gleichzeitig in Auftrag geben, erhöht sich die Dauer der Bauphase entsprechend.

Über das Info-Fenster können Sie den Bauprojekten Prioritäten zuweisen. Die Bauarbeiter versuchen dann, erst die Gebäude mit höherer Priorität fertigzustellen. Zudem kann man die Gebäude in der Bauphase auch verwalten (siehe „Verwaltung“ weiter unten).

SCHNELLES BAUEN

Wenn Sie über sehr viel Geld in Ihrer Staatskasse verfügen und einen Bau besonders schnell abschließen müssen oder wollen, können Sie die Schaltfläche „Schnelles Bauen“ im Info-Fenster der Baustelle verwenden. Durch diese Aktion wird der Bau sehr schnell fertiggestellt. Allerdings müssen Sie dafür noch einmal den gleichen Baupreis berappen, das Gebäude kostet also das Doppelte.

Penultimo sagt dazu: „Vorsicht bei der Verwendung der Schaltfläche

„Schnelles Bauen“, Presidente. Wenn Sie zu oft Tropicos hart verdientes Geld dafür verwenden, Gebäude schnell bauen zu lassen, ist die Staatskasse bald leer. Und dann können Sie gar nichts mehr bauen! Wer so weise und umsichtig ist wie Sie, versteht es natürlich, eine solche Situation zu vermeiden.“

BAUPLÄNE

Für den Bau besonders prestigereicher oder fortschrittlicher Gebäude benötigt man Baupläne. Diese Baupläne können Sie über das Bau-Menü kaufen. Manchmal werden sie auch als Belohnungen vergeben. Baupläne für ein bestimmtes Gebäude müssen eigens im Zuge einer Mission freigeschaltet werden und stellen das Gebäude bis zum Ende der Mission zur Verfügung.

ABRISS

Wenn Sie ein Haus, ein besonderes Gebäude oder einen Straßenabschnitt abreißen lassen möchten, verwenden Sie das Symbol „Abreißen“ aus dem Abschnitt „Infrastruktur“ des Bau-Menüs. Auf diese Weise können Sie Gebäude für den Abriss markieren. Um ein oder mehrere Gebäude für den Abriss zu markieren, platzieren Sie den Cursor an der gewünschten Stelle und drücken dann zur Bestätigung die A-Taste. Durch erneute Auswahl der Gebäude wird diese Markierung wieder entfernt. Einen Abrissbefehl können Sie über das Info-Fenster des betroffenen Gebäudes wieder aufheben. Wenn Sie ein Gebäude noch während der Bauphase wieder abreißen lassen, werden Ihnen die Baukosten erstattet.

NEU BAUEN

Abgerissene Gebäude können zum vollständigen Baupreis neu errichtet werden. Dazu wählen Sie die Ruinen des zerstörten Gebäudes aus und drücken dann die X-Taste. Erweiterungen für diese neu gebauten Gebäude müssen separat erworben werden.

VERWALTUNG

ARBEITSMODI

Viele Gebäude bieten verschiedene Arbeitsmodi, die Sie jederzeit ändern können – selbst, wenn das Gebäude noch gebaut wird. Die Arbeitsmodi können Sie über die Auswahl „Allgemein“ des Info-Fensters verwalten. Dabei wählen Sie den aktuellen Arbeitsmodus des Gebäudes durch Drücken des Steuerkreuzes nach unten aus und drücken dann die A-Taste, um eine Liste der verfügbaren Arbeitsmodi für das Gebäude aufzurufen. Durch die Auswahl eines Arbeitsmodus mit dem Steuerkreuz aus der Liste rufen Sie eine kurze Beschreibung auf. Die Auswahl treffen Sie dann mit der A-Taste. Es kann nur ein Arbeitsmodus für ein Gebäude gleichzeitig aktiv sein.

Hinweis: Sie können auch den Arbeitsmodus für ein Gebäude ändern, das sich noch im Bau befindet.

ERWEITERUNGEN

Einige Gebäude verfügen über Erweiterungen, die Sie über die Auswahl „Allgemein“ des Info-Fensters einbauen lassen können.

Erweiterungen sind spezielle Verbesserungen für ein Gebäude, deren Anschaffung einmalig bezahlt werden muss. Sie ändern die Funktionalität des Gebäudes und können nach dem Einbau nicht mehr entfernt werden. Einige von ihnen erfordern und verbrauchen Strom.

REKRUTIEREN UND ABSERVIEREN

Arbeiter mit Oberschul- und Hochschulabschlüssen können Sie über die Auswahl „Gebühren und Löhne“ des Gebäudes, das diese Arbeiter benötigt, anheuern. Sie können keine unqualifizierten Arbeiter direkt rekrutieren, aber sie dennoch mithilfe höherer Löhne von anderen Gebäuden abwerben.

Um einen Arbeiter zu feuern, drücken Sie die X-Taste, während sein Porträt in der Auswahl „Gebühren und Löhne“ seiner Arbeitsstätte ausgewählt ist.

GEBÜHREN, MIETEN UND LÖHNE

Sie können die Gebühren, Mieten und Löhne anpassen, indem Sie die A-Taste drücken, während der linke oder der rechte Pfeil seitlich der jeweiligen Anzeige platziert sind. Sie zahlen monatlich einen Lohn an Ihre Angestellten und kassieren monatlich Mieten von Ihren Mietern. Gebühren werden erhoben, wenn eine Person die vom Gebäude angebotenen Services in Anspruch nimmt.

Penultimo sagt dazu: „Presidente, es wäre zu kurz gedacht, die Gebühren und Mieten den Ausgabenlimits der Bürger anzupassen, nur um den Leuten die letzten Penunzen aus der Tasche zu ziehen. Denken Sie daran, dass weniger Menschen Ihre Gebäude aufsuchen werden, wenn die Kosten dafür zu hoch sind.“

STRASSEN UND VERKEHR

DAS VERBINDEN VON STRASSEN

Einige Gebäude können mit Straßen verbunden werden. Das gibt den Bürgern und Touristen die Möglichkeit, zwischen diesen und anderen Gebäuden, die an das Straßennetz angeschlossen sind, bequem mit dem Auto hin- und herzureisen. Solche Gebäude werden während der Platzierung ihres Baugrundstücks oder während der Platzierung einer Straße mit Pfeilen neben den jeweiligen Autozufahrten gekennzeichnet. Wenn diese Pfeile rot dargestellt werden, ist das Gebäude aktuell nicht mit einer Straße verbunden. Dies bedeutet keine Einschränkung der Funktionalität des Gebäudes, sondern besagt lediglich, dass das Gebäude noch nicht Teil des Inselstraßennetzes ist.

PARKHÄUSER

Da viele Gebäude nicht an Straßen angeschlossen werden können, können Sie das Transportnetzwerk der Insel mittels Parkhäusern verbessern. Parkhäuser sind spezielle Gebäude, die als Knotenpunkte für den Straßentransport fungieren. Alle Personen können diese Parkhäuser mit ihren Autos aufsuchen und wieder verlassen. Wenn also zwei verschiedene Nachbarschaften durch ein solches Parkhaus verbunden sind, können die Leute diese Reisestrecke schneller zurücklegen.

Penultimo sagt dazu: „Presidente, wenn Ihre Bürger lange Strecken zurücklegen müssen, sind Parkhäuser und Straßen das perfekte Mittel, um die Reisezeit zu optimieren. Zudem stellen die Parkhäuser ihren Arbeitskräften zwei zusätzliche LKW-Fahrer zur Verfügung. Auf diese Weise können Sie vielleicht den mühseligen Bau von Fuhrparkbüros umgehen.“

AVATAR

Macht verdirbt. Absolute Macht ist allerdings reizvoll.

- John Lehman

STEUERUNG

Ihren Avatar wählen Sie durch Drücken der B-Taste im Alternativen Steuerungsmodus (rechten Schalter gedrückt halten) aus. Durch Drücken der X-Taste können Sie ihn dann zum gewünschten Standort bewegen oder durch Drücken der A-Taste am aktuellen Standort seine Standardaktionen ausführen lassen. Wenn der Avatar auf Rebellen oder Verräter trifft, wird er diese sofort bekämpfen. Die Steuerung können Sie erst wieder übernehmen, wenn der Kampf beendet ist. Sollte er eine Verletzung davontragen, zieht er sich zur Erholung in den Palast zurück und steht für einige Zeit nicht zur Verfügung.

DIE LIMOUSINE

Genau wie die Bürger kann auch der Avatar das Straßennetz verwenden, um schnell von einem Ort zum anderen zu reisen. Er nutzt dazu automatisch die Präsidenten-Limousine, um zwischen zwei Parkhäusern oder zwischen einem Parkhaus und einem mit einer Straße verbundenen Gebäude hin- und herzureisen.

AKTIONEN

Der Avatar kann folgende Aktionen ausführen:

- **Beschleunigtes Bauen** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über einer Baustelle befindet. Der Avatar erteilt den Bauarbeitern persönlich Befehle und beschleunigt damit deutlich das Bautempo.
- **Besuch eines Produktionsgebäudes** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über einem Produktionsgebäude befindet. Der Avatar besucht das Produktionsgebäude und sorgt damit für eine leicht gesteigerte Produktivität in den nächsten sechs Monaten.
- **Besuch eines Servicegebäudes** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über einem Servicegebäude befindet. Der Avatar besucht das Servicegebäude und sorgt damit für eine leicht verbesserte Servicequalität in den nächsten sechs Monaten.
- **Eine Rede halten** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über dem Palast befindet. Der Avatar hält vom Balkon aus eine Rede und steigert somit sein Ansehen bei der Menge.
- **Beruhigen eines Protestes** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über einem protestierendem Bürger befindet. Der Avatar spricht mit dem Bürger und mindert die Auswirkungen dieses Protestes.
- **Diplomatische Mission** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über dem Flughafen befindet. Dadurch wird die nächste Entwicklungshilfe höher ausfallen.
- **Orden verleihen** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über dem Arsenal, einem Wachposten oder einer Militärbasis befindet. Der Avatar verleiht einem General oder Soldaten einen Orden. Diese Aktion steigert das Ansehen bei allen Soldaten/Generälen, die in diesem Gebäude beschäftigt sind.

- **Verbesserung der Auslandsbeziehungen** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über dem Auswärtigen Ministerium befindet. Der Avatar verbessert für einen Zeitraum von sechs Monaten die Beziehungen mit den USA und der UdSSR.
- **Angriff** – Diese Aktion wird durch Drücken der A-Taste ausgelöst, wenn sich der Cursor über Feinden befindet. Der Avatar bekämpft dann Rebellen und Verräter.

Penultimo sagt dazu: „Denken Sie daran, Presidente: Die meisten Aktionen können Sie abbrechen, wenn Sie wichtigere Dinge zu tun haben. Und außerdem lassen sich die einzelnen Aktionen nicht akkumulieren: Wenn Sie also ein Produktionsgebäude nach einem Besuch gleich noch einmal besuchen, lässt sich dadurch die Produktion nicht weiter steigern.“

WIRTSCHAFT

Die Auffassung der Regierung bezüglich der Wirtschaft lässt sich in wenigen, kurzen Sätzen wiedergeben: Wenn ein Unternehmen agil ist, wird es besteuert. Wenn es zu agil ist, wird es reguliert. Und wenn es aufhört, agil zu sein, wird es subventioniert.

- Ronald Reagan

PROFITE ERZIELEN

Es stehen hauptsächlich vier Möglichkeiten zur Verfügung, um Geld zu generieren: Exporte, Tourismus, Entwicklungshilfe und Gebühren. Diese Bereiche werden im Folgenden detailliert beschrieben.

EXPORTE

Jeder produzierte Rohstoff, der nicht von der eigenen Wirtschaft der Insel verwendet wird, wird automatisch in das Ausland exportiert (dazu wird er an die Docks transportiert und auf Frachter verladen). Der Preis dieser Exportgüter kann im Verlauf der Zeit variieren, sodass ein zu Beginn des Spiels profitabler Rohstoff für den Export später zu einem unrentablen Geschäft werden kann.

Alle Gebäude, die einen Rohstoff produzieren, verfügen über ein „Ausgangslager“, das über die in diesem Gebäude eingelagerte Menge des Rohstoffes Auskunft gibt. Die LKW-Fahrer transportieren diese Rohstoffe bei Bedarf von diesem Ausgangslager in das „Eingangslager“ anderer Gebäude wie z. B. von fortschrittlicher Industrieeinrichtungen oder Docks. Die LKW-Fahrer sind Mitarbeiter des Fuhrparkbüros, das Waren über die ganze Insel transportiert.

BAUERNHÖFE

Bauernhöfe liefern zum einen Nahrung für Ihre Bürger und treten zum anderen als Produzenten von Rohstoffen auf, die Ihre Industrie benötigt. Die auf einem Bauernhof produzierten Rohstoffe sind abhängig von den Agrarbedingungen der aktuell angebauten Agrarprodukte. Die Agrarbedingungen können Sie über das Einblendungs-Menü kontrollieren. Aus diesem Grund sollten Sie für die Bauernhöfe möglichst geeignete Standorte auswählen.

Die Fertilität des Bodens nimmt mit der Zeit ab. Aus diesem Grund ist es empfehlenswert, die Bedingungen der Bauernhöfe von Zeit zu Zeit zu kontrollieren und wenn nötig auf andere Agrarprodukte umzusteigen, die mit den gegebenen Agrarbedingungen besser zurechtkommen.

BERGWERKE UND ÖLFÖRDERUNG

Mithilfe von Bergwerken können Sie die Mineralienvorkommen Ihrer Insel erschließen. Sie müssen in der Nähe eines abzubauenen Rohstoffes angelegt werden. Einen Überblick über die Rohstoffe erhalten Sie im Einblendungs-Menü.

Im Unterschied zu den Bergwerken müssen die Ölbohrtürme direkt über den Rohstoffvorkommen platziert werden, damit sie funktionieren können.

ÖLRAFFINERIEN

Um die Ölvorkommen des Meeres erschließen zu können, müssen Sie in ihrer Nähe eine Ölraffinerie errichten. Diese Ölraffinerie platziert automatisch Ölplattformen über den nahe gelegenen Vorkommen. Im Anschluss bringt dann ein Tanker das Rohöl in Ihre Raffinerie.

Wenn es Ihnen gelingt, die Ölraffinerie mit einer Hydrocracker-Erweiterung zu versehen, wird sie aus dem von den Ölplattformen und Ölbohrtürmen gelieferten Rohöl qualitativ höherwertige und lukrativere Ölprodukte machen.

STROM

Einige Ihrer Gebäude benötigen für ihre Funktion oder bestimmte Erweiterungen Strom. Und um Strom zu produzieren, benötigen Sie ein funktionsfähiges Kraftwerk.

Ein funktionstüchtiges Kraftwerk versorgt den umliegenden Bereich mit Strom (Ihr Stromnetz). Um diesen Bereich auszudehnen, können Sie Umspannwerke errichten lassen.

Ein Gebäude ist dann mit ausreichend Strom versorgt, wenn es an das Stromnetz angeschlossen ist und das Kraftwerk eine ausreichend hohe Stromleistung für seinen Betrieb zur Verfügung stellt. Wenn die Stromversorgung nicht ausreichend ist, werden die an das Stromnetz angeschlossenen Gebäude eines nach dem anderen von einem Stromausfall heimgesucht.

Penultimo sagt dazu: „Presidente, Sie können auch Nahrung und Luxusgüter für Ihre Einkaufszentren und Rohstoffe aus dem Ausland importieren. Die Importkosten orientieren sich an den Standard-Rohstoffpreisen und werden von der Staatskasse abgezogen. Auf diese Weise können Sie fortschrittliche Wirtschaftszweige unterhalten, ohne die benötigten Rohstoffe zu produzieren. Allerdings können diese Ausgaben die Staatskasse auch sehr belasten. Sie sollten also Umsicht dabei walten lassen.“

TOURISMUS

Ausländische Touristen bringen frisches Geld auf die Insel. Und wenn Sie es erreichen, dass die Besucher die Insel glücklich und zufrieden verlassen, werden ihnen bald weitere ausländische Touristen folgen. Wie weiter oben schon beschrieben, gibt es vier Arten von Touristen: Party-Touristen, Traveller, Öko-Touristen und reiche Touristen. Sie haben unterschiedliche Erwartungen an ihren Aufenthalt sowie unterschiedliche Ausgabenlimits.

Faktoren wie Umwelt und Sicherheit sind den Touristen sehr wichtig.

Aus diesem Grund sollten Sie Ihre Resorts in den schönsten und unberührten Teilen der Insel errichten lassen.

Die Touristen erreichen die Insel zumeist über die Docks des Fähranlegers. Wenn Sie allerdings einen Flughafen bauen, werden Sie noch mehr und reichere Touristen auf die Insel locken können.

ENTWICKLUNGSHILFE

Die USA und die UdSSR stellen Entwicklungshilfe zur Verfügung, damit Sie Ihre Insel entwickeln können. Sie können Entwicklungshilfe von beiden Supermächten beziehen. Die zur Verfügung gestellten Etats sind dabei abhängig von der Güte der Beziehungen zu diesen Ländern.

Wenn es Ihnen gelingt, beide Supermächte zufrieden zu stellen, stellt die Entwicklungshilfe eine stetige Einnahmequelle dar.

GEBÜHREN

Einige Gebäude nehmen durch festgelegte Mieten und Gebühren Geld ein. Allerdings nur, wenn die Besucher (Bürger oder Touristen) sich die entsprechenden Gebühren leisten können. Die Art der Touristen und die Löhne der Bürger entscheiden über ihre Ausgabenlimits.

AUSGABEN

Die Ausgaben fallen an verschiedenen Stellen an:

- Löhne – Alle Arbeiter erwarten einen Lohn, und qualifizierte Spezialisten erwarten entsprechend mehr Geld von Ihnen. Wenn die Löhne auf der Insel zu gering sind, werden die Bürger unzufrieden mit ihren Jobs sein.
- Alle neuen Gebäude und Erweiterungen kosten Geld.
- Unterhalt – Alle bestehenden Gebäude, selbst die funktionsunfähigen, kosten Unterhalt und zehren an Ihrem Etat. Wenn ein Gebäude nicht mehr gebraucht wird, sollten Sie es besser abreißen lassen und sich so das Geld für den Unterhalt sparen.
- Die Ausgabe eines neuen Erlasses kostet normalerweise Geld.

- Spezialaktionen wie das Einladen ausländischer Gastarbeiter auf die Insel kosten normalerweise Geld.

SCHWEIZER BANKKONTO

Dieses Bankkonto gibt Auskunft über den persönlichen Reichtum von El Presidente. Hier verwalten Sie das Geld, das Sie im Laufe Ihrer Herrschaft abgezweigt haben und für düstere Zeiten horten. Dieser persönliche Reichtum lässt sich auf verschiedene Weisen von der Staatskasse „abzwacken“ und wird am Ende einer jeweiligen Mission mit angerechnet.

POLITIK

Die Revolution hat keine Zeit fuer Wahlen. Es gibt in Lateinamerika keine demokratischere Regierung als die revolutionäre Regierung.

- Fidel Castro

FRAKTIONEN

Die Bewohner von Tropico können verschiedenen politischen Fraktionen angehören, die jeweils unterschiedliche Ziele verfolgen. Wenn es gelingt, die Fraktionsführer zufrieden zu stellen, sind einem auch die anderen Mitglieder der jeweiligen Fraktion wohl gesonnen. Es ist also ratsam, die Fraktionsanführer zufrieden zu stellen – oder sie still und leise aus dem Weg zu räumen.

- **Kapitalisten** – Den Kapitalisten geht es vor allem um Wohlstand und Fortschritt. Dieser Fraktion gehören zwar nicht besonders viele Mitglieder an, dafür sind sie aber sehr einflussreich. Und Ihr Verhältnis zu ihnen bestimmt auch das Verhältnis zu den USA.
- **Kommunisten** – Sie vertreten die Interessen der Arbeiterklasse und stellen normalerweise zahlenmäßig eine der größten Fraktionen der Insel. Die Kommunisten sehen es nicht gern, wenn die reiche Elite wesentlich höhere Löhne bezieht als die

einfachen Arbeiter. Ihr Verhältnis zu ihnen bestimmt auch das Verhältnis zur UdSSR.

- **Intellektuelle** – Die Intellektuellen stellen normalerweise keine große Fraktion, verfügen dafür aber über hohe Bildung. Wenn sie unzufrieden sind, verlassen die qualifizierten Arbeiter die Insel. Die Intellektuellen legen Wert auf Freiheit, Demokratie und Bildung.
- **Religiöse** – Die religiösen Eiferer von Tropicco stellen eine zahlenmäßig große Fraktion dar. Aus diesem Grund ist es von Bedeutung, sie zufrieden zu stellen. Ihnen geht es vor allem um den Bau von Kirchen und Kathedralen. Dubiose Aktionen und Korruption dagegen verurteilen sie.
- **Militaristen** – Wer es sich mit dieser Fraktion verscherzt, muss mit ernsthaften Konsequenzen rechnen, denn die Militaristen verfügen über das größte Waffenarsenal der Insel und können jederzeit einen Militärputsch durchführen. In vielen Fällen hilft es, sich um die Belange der Soldaten zu kümmern, um dieser potenziellen Gefahr zu begegnen.
- **Umweltschützer** – Die Umweltschützer repräsentieren eine kleinere Fraktion, die sich gegen die Verschmutzung der Umwelt und für den Schutz der Natur auf der Insel einsetzt. Schwerindustrie und Umweltverschmutzung in größerem Maßstab sind ihnen ein Dorn im Auge.
- **Nationalisten** – Für die Nationalisten ist Tropicco selbst das höchste Gut. Sie sind entschieden gegen Beziehungen mit anderen Staaten und die Immigration von Gastarbeitern.
- **Loyalisten** – Die Loyalisten sind die treuesten Unterstützer von „El Presidente“. Diese Fraktion verfügt zu Spielbeginn über nur wenige Mitglieder, aber durch bestimmte Erlässe und den Bau von Gebäuden kann man noch mehr Bürger zu Loyalisten machen.

ANSPRÜCHE DER FRAKTIONEN

Alle Fraktionen haben bestimmte Ansprüche und Erwartungen an Sie. Diese Ansprüche kann man im Abschnitt „Fraktionen“ im Journal einsehen. Die Fraktionsabgesandten werden Sie über die

dringlichsten Ansprüche der Fraktionen informieren.

Durch die Befriedigung der Ansprüche einer Fraktion verbessert sich Ihr Ansehen bei der jeweiligen Fraktion und damit auch die Zufriedenheit bei allen Mitgliedern dieser Fraktion.

Je größer und einflussreicher eine Fraktion wird, desto ambitionierter werden auch ihre Ansprüche. Es wird damit also auch schwieriger, die Mitglieder zufrieden zu stellen.

Die Fraktionen bieten optionale Aufgaben an, mit deren Hilfe Sie Ihr Ansehen bei der jeweiligen Fraktion dauerhaft verbessern können. Achten Sie daher auf das „Ausrufezeichen“ vor den wichtigen Gebäuden!

FRAKTIONSKRISEN

Eine besonders schlechte Beziehung zu einer Fraktion kann eine mit dieser Fraktion zusammenhängende Krise auslösen. Schlechte Beziehungen zu den Intellektuellen können zum Beispiel „Studentenproteste“ zur Folge haben. Eine solche Krise endet, wenn Ihr Ansehen bei der entsprechenden Fraktion steigt sowie nach einem Zeitraum von drei Jahren. Einige Fraktionskrisen weisen zudem noch bestimmte Bedingungen zur ihrer Beendigung auf.

- **Kapitalisten** - Korruption

Alle Exportpreise sinken um 20%.

- **Kommunisten** - Rebelleninfiltration

Mit jedem Frachter treffen Rebellen auf der Insel ein. Sie kommen selbst dann auf die Insel, wenn ein Immigrationsbüro die Richtlinie „Tropicaner zuerst“ verfolgt.

- **Intellektuelle** - Studentenproteste

In diesem Fall organisieren die Studenten Proteste und schließen alle Oberschulen und Hochschulen. Es kann also niemand einen Abschluss ablegen, solange die Proteste andauern.

- **Religiöse** - Kirchenbann

Vorübergehend sinkt Ihr Ansehen bei allen Kirchen- und Kathedralenbesuchern.

- **Militaristen** - Ultimatum

Die Militaristen drohen nach zwei Jahren mit einem Militärputsch.

- **Umweltschützer** - Ökoproteste

Die Protestierenden blockieren ein Industriegebäude. Damit ist die Produktion dieses Gebäudes für die Dauer des Protestes eingestellt.

Wenn einige Protestierende verhaftet oder getötet werden, endet diese Fraktionskrise.

- **Nationalisten** – Straßenkämpfe

Die Nationalisten provozieren Straßenkämpfe zwischen gebürtigen Tropicannern und Immigranten.

- **Loyalisten** - Zweifel an der Führerschaft

Die Loyalisten verlassen die Fraktion, bis die Krise beendet ist.

WAHLEN

Die Bevölkerung der Insel erwartet, dass alle paar Jahre freie Wahlen abgehalten werden. Und wenn die Demokratieerwartungen auf der Insel hoch sind, erwarten die Bürger noch häufigere Wahlen. Wenn Sie keine Wahlen zulassen, enttäuschen Sie die freiheitlichen Ansprüche der Bürger und verärgern gleichzeitig auch die USA.

Nach der Ankündigung von Wahlen wird am linken Bildschirmrand eine aktuelle Wahlprognose eingeblendet. Je höher Ihr Ansehen bei den Bürgern und die Gesamtzufriedenheit der Bürger ausfällt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, Stimmen zu gewinnen. Aber natürlich werden der Kandidat der Gegenseite und seine Familie nicht für Sie stimmen.

Wenn Sie eine Wahl verlieren, ist das Spiel für Sie vorbei. Sie können zwar einen Wahlbetrug einfädeln, aber damit ziehen Sie sich den Unmut der Intellektuellen zu.

WAHLREDEN

Mithilfe von Wahlreden können Sie die öffentliche Meinung oder die Auslandsbeziehungen beeinflussen. Wenn Sie als Wahlkandidat antreten, erhalten Sie die Möglichkeit, eine Rede zu halten. Zu diesem Zweck öffnet sich ein spezielles Fenster, wo Sie Ihre Reden vorbereiten können.

Beim Schreiben dieser Reden stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können aktuelle Themen ansprechen, Lobreden halten und Wahlversprechungen machen.

- **Aktuelles Thema** – Sie können hier folgende Unterthemen ansprechen: Arbeitsqualität, Wohnsituation, Nahrungsmittelqualität, Unterhaltungssituation, Religion, Gesundheitswesen, Umwelt oder allgemeine Sicherheit. Wenn Sie eines dieser Themen ansprechen, wird es bei den nächsten Wahlen weniger Einfluss auf das Wahlverhalten der Bürger nehmen.
- **Lobrede** – Mit einer Lobrede können Sie die verschiedenen Fraktionen oder eine Supermacht ansprechen. Sie können somit bei der jeweils adressierten Fraktion Ihr Ansehen erhöhen oder die Beziehungen zu einer adressierten Supermacht verbessern. Und natürlich können Sie sich auch selbst loben.
- **Wahlversprechen** – Sie können Wahlversprechen machen und dabei auf die Ansprüche einer der verschiedenen Fraktionen eingehen. Mithilfe der Wahlversprechen können Sie verstärkten Einfluss auf die Meinungsführer nehmen. Aber wenn Sie Ihre Versprechen nicht halten, sinken die Chancen, ihre Stimmen zu gewinnen, bedenklich. Sie können auch darauf verzichten, Wahlversprechungen zu machen.

MINISTER

Für die meisten Erlässe und bestimmte Gebäude wird ein zuständiger Minister des tropicanischen Kabinetts benötigt. Um einen Minister ernennen zu können, müssen Sie zunächst das Ministerratsgebäude bauen. Minister können nur Bürger mit einem geeigneten fachlichen Hintergrund werden. So können zum Beispiel nur erfahrene Soldaten und Generäle den Verteidigungsminister stellen. Wenn Ihnen kein solch geeigneter Kandidat auf der Insel zur Verfügung steht, können Sie auch einen Experten aus dem Ausland rekrutieren.

Ministeramt	Erforderliche fachliche Erfahrung
Wirtschaftsminister	Banker, Journalist, Unternehmer, Zolloffizier
Bildungsminister	Lehrer, Professor
Außenminister	Beamter, Journalist
Innenminister	Polizist, Geheimagent
Verteidigungsminister	General, Soldat

MINISTER-EREIGNISSE

Abhängig von ihren Führungsqualitäten, ihrer Courage und ihrer Intelligenz können die Minister negative und positive Ereignisse auslösen. Ein kompetenter Minister erleichtert Ihnen das Regierungsgeschäft, während ein inkompetenter Minister Sie dazu zwingt, ihn zu feuern und die Konsequenzen seiner Fehler auszubaden.

DIPLOMATIE

Tropico unterhält Auslandsbeziehungen zu den USA und der UdSSR. Zudem treten noch drei Auslandsfraktionen mit geringem Einfluss in Erscheinung: Europa, China und der Mittlere Osten. Um die Ansprüche einer Auslandsfraktion zu kontrollieren, können Sie im Journal den Abschnitt „Ausland“ öffnen und dann auf der linken Seite den Namen der Auslandsfraktion auswählen. Genau wie die Inlandsfraktionen bieten auch die Auslandsfraktionen optionale Aufgaben an, mit deren Hilfe Sie die jeweiligen Beziehungen verbessern können.

SUPERMÄCHTE

Die Beziehungen zwischen Tropico und den Supermächten des Kalten Krieges entscheiden über die Höhe der jeweils zur Verfügung gestellten Entwicklungshilfe. Wenn eines der Länder mit Ihrer Regentschaft in höchstem Maße unzufrieden ist, könnte es sogar sein, dass es Sie Ihres Amtes enthebt.

Es ist gar nicht so einfach, gleichzeitig mit den USA und der

UdSSR gute Beziehungen zu pflegen. Aber wenn es Ihnen gelingt, ein Bündnis mit einer der Supermächte einzugehen und damit den Bau einer Militärbasis auf der Insel zu ermöglichen, wird die andere Supermacht Ihre Regentschaft nicht mehr in Frage stellen.

Es kommt gelegentlich vor, dass eine verbündete Supermacht von Ihnen erwartet, dass Sie einen bestimmten Auslandserlass ausgeben. Solange Sie einen solchen Erlass nicht ausgeben, erhalten Sie keine Miete mehr für die von dieser Supermacht genutzte Militärbasis. Die entsprechend an Sie geäußerte Erwartung können Sie über das Info-Fenster der Militäreinrichtung auf Ihrer Insel einsehen.

ANDERE AUSLANDSFRAKTIONEN

Europa, China und der Mittlere Osten werden zwar niemals in Tropico einfallen, aber dennoch ist es ratsam, gute Beziehungen mit ihnen zu unterhalten und ihre Ansprüche nicht zu ignorieren. Wenn Sie sich den Zorn einer dieser kleineren Auslandsfraktionen zuziehen, kann dies Handelsembargos oder andere Sanktionen zur Folge haben. Gute Beziehungen dagegen resultieren in besseren Handelspreisen und weiteren Vorteilen.

PROTESTE

Unzufriedene Bürger können sich gelegentlich zu Protesten zusammenfinden. Für die Dauer des Protestes sinkt vorübergehend Ihr Ansehen bei dem Bürger, der diesen Protest initiiert hat und den Bürgern, die ihn begleiten. Zudem besteht die Gefahr, dass aus Bürgern, die häufig protestieren, Rebellen werden.

Die Wahrscheinlichkeit von Protesten ist auch abhängig vom Grad der Freiheit. In Gebieten mit hohen Freiheitsgraden steigt auch die Wahrscheinlichkeit von Protesten. In Gebieten mit geringem Freiheitsgrad sind die Bürger eher zu eingeschüchtert, um an Protesten teilzunehmen.

Sie können Proteste auch beruhigen, indem Sie Ihren Avatar auswählen und die A-Taste drücken, während sich der Cursor über den protestierenden Bürgern befindet. In diesem Fall wird der Avatar die aufgebrauchten Bürger beruhigen.

AUFSTÄNDE

Wenn eine Mehrheit der Bevölkerung unzufrieden ist, kann es zu einem Aufstand kommen. Aufstände sind gewalttätige Konflikte, in deren Verlauf sich die Bevölkerung einerseits in regierungstreue Loyalisten und andererseits in Verräter, die Sie stürzen wollen, aufteilt. Die jeweilige Zahl der Loyalisten und Verräter können Sie auf der linken Bildschirmseite einsehen.

Die Verräter werden versuchen, die Kontrolle über den Palast zu übernehmen. Wenn Sie den Palast verlieren, ist das Spiel für Sie gelaufen.

STAATSTREICHE

Wenn Ihre Soldaten und Generäle mit Ihnen unzufrieden sind, könnten Sie einen Staatsstreich durchführen wollen. Jene Soldaten, die Ihnen treu bleiben, werden versuchen, den Palast zu beschützen. Die Verräter werden versuchen, die Kontrolle über den Palast zu übernehmen. Wenn Sie den Palast verlieren, ist das Spiel für Sie gelaufen.

REBELLENÜBERFÄLLE

Wenn sich auf Ihrer Insel Rebellen aufhalten, sollten Sie mit Angriffen rechnen. Die Rebellen greifen typischerweise Gebäude am Rande der Stadt an. In der Nähe befindliche Armeeeregimenter versuchen dann, die Rebellen zurückzuschlagen.

Nach einigen Angriffen könnten die Rebellen Mut fassen und versuchen, den Palast anzugreifen. Wenn Sie den Palast verlieren, ist das Spiel für Sie gelaufen.

GEHEIMPOLIZEI

Mithilfe des Erlasses „Geheimpolizei“ können Sie das Geheimpolizeigebäude errichten. Die Geheimpolizei wiederum versetzt Sie in die Lage, die Aktion „Mysteriöser Unfall“ auszuführen, einige neue Erlasse freizuschalten und rechtzeitige Berichte über subversive Aktivitäten zu erhalten (siehe unten).

SUBVERSIVE AKTIVITÄTEN

Der KGB, die CIA und die Rebellen auf Ihrer Insel können subversiven Aktivitäten nachgehen. Dazu zählen Bombenanschläge, Arbeiterstreiks, Medienübernahmen, Attentate und Geiselnahmen. In solchen Fällen müssen Sie entscheiden, wie Sie der Situation begegnen wollen.

Wenn Sie auf Ihrer Insel eine Geheimpolizei gegründet haben, stehen Ihnen weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Und wenn Ihre Agenten einen guten Job machen, erhalten Sie sogar Berichte über zukünftige Bedrohungen.



TROPICO 4 ONLINE


Demokratie wird von der Zahl des Stimmvolkes bestimmt; Feudalismus wird nur von der Zahl des Volkes bestimmt.

- Mogens Jallberg

Tropico 4 bietet Ihnen die Möglichkeit, die erstellten Herausforderungen von Spielern auf der ganzen Welt einzusehen und zu spielen. Um die Online-Funktionen des Spiels nutzen zu können, müssen Sie bei Xbox LIVE angemeldet sein.

BESTENLISTEN

Wenn Sie eine Mission oder Herausforderung gewonnen haben, können Sie das Ergebnis online stellen. Ihr Ergebnis wird dann den weltweiten Bestenlisten hinzugefügt. Es existieren zwei verschiedene Bestenlisten: Die Kampagnen-Bestenliste basiert auf den zusammengefassten Kampagnenergebnissen und die Herausforderungs-Bestenliste auf den gewonnenen Top-10-Herausforderungen.



Kalypso Media Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Unser Kundenservice ist für Sie täglich an sieben Tagen die Woche per E-Mail erreichbar. Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen unter folgender Adresse oder in unserem Forum einfach und kostenlos Antworten und Lösungen auf die meistgestellten Fragen:

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Wir benötigen dazu folgende Informationen von Ihnen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, die genaue Fehlermeldung und eine Beschreibung des Problems.

Beachten Sie bitte, dass wir nicht in der Lage sind, Anfragen für Tipps und Tricks per E-Mail zu beantworten.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie keine Lösung für Ihr Problem gefunden haben, können Sie sich gerne persönlich an unser Supportteam wenden.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40
Fax: 0049 (0)6241 50 61 91 1

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

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-Desirée 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

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschliesslich der Verpackung, Handbuecher u. ae. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschuetzt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschliesslich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdrecklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklaren Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewahrleistung

Da Software naturgemaess komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei laeuft. Kalypso Media GmbH uebernimmt auch keine Garantie fuer spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies ueber den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt fuer die Richtigkeit oder Vollstaendigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemaesser Gebrauch trotz sachgemaesser Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht moeglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur fuer Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darueber hinaus uebernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung fuer mittelbare oder unmittelbare Schaeden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schaeden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlaessigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Hoehe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall fuer unvorhersehbare oder untypische Schaeden. Ansprueche gegen den Haendler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberuehrt.

Kalypso Media GmbH uebernimmt keine Haftung fuer Schaeden, die durch unsachgemaesse Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehoer entstehen, sofern die Schaeden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persoentliche Recht eingeraeumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Kalypso Media GmbH
Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13
67547 Worms

www.kalypsomedia.com

HAEMIMONT
GAMES

kalypso

www.worldoftropico.com

Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Tropico 4 Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by Kalypso Media. 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 und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.