



Games  
for Windows®

# TROPICO 3



## ABSOLUTE POWER

EXPANSION PACK

## **⚠ 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 des Ansehens 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:

Vergößern 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 die Videospiele verwenden.

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:

**3**

**7**

**12**

**16**

**18**

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 [pegionline.eu](http://pegionline.eu)



## **Jugendschutz**

Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter [\*\*www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset\*\*](http://www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset).



# TROPICO 3

## Inhaltsverzeichnis

<b>Tropico 3 - Absolute Power</b>	<b>6</b>
Erweitertes Tutorial	6
Absolute-Power-Kampagne	6
<b>Neue Gebäude</b>	<b>6</b>
Mülldeponie	6
Jachthafen	7
Grundschule	8
Riesenrad	9
Ballonfahrt	9
Waffenfabrik	10
Windturbine	11
Nuklearprogramm	12
Goldene Statue	12
Christus der Retter	13
Ewige Flamme	13
Radarschüssel	14
<b>Neue Erlasse</b>	<b>15</b>
Kostenlose Häuser	15
Ideologie-Buch	15
Eine Fraktion verbieten	15
Nationalfeiertag	16
Rebellen anlocken	16
Geld drucken	16
Politische Bildung	16
Juanito erschießen	16
Privatisierung	16
Hola Presidente	17
<b>Interface</b>	<b>17</b>
Gebäudekontext-Tipps	17
Gebäude-Markierungen	17
Einheiten - Markierungen	18

# TROPICO 3

<b>Weitere Neuerungen</b>	<b>19</b>
Neue Fraktion - Loyalisten	19
Größenwahn-Punkte	19
Profilierter Fraktion	20
Neue Straßen	20
Neue Charaktereigenschaften	20
<b>Fraktionsunglücke</b>	<b>20</b>
<b>Credits</b>	<b>22</b>
Haemimont Games	22
KALYPSO MEDIA GROUP	23
<b>Kalypso Media Kundendienst</b>	<b>24</b>
Kostenloser Kundenservice	24
Persönliche Unterstützung	24
Austausch von Serencodes (Seriennummer / CD-Key)	25
Austausch von Datenträgern	25
<b>Tropico 3 Webseite</b>	<b>25</b>
<b>Kalypso Media</b>	<b>25</b>
<b>ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN</b>	<b>26</b>
Gewährleistung	26
Nutzungsrecht	27



# TROPICO 3

## **Tropico 3 - Absolute Power**

### **Erweitertes Tutorial**

Das erweiterte Tutorial erklärt weiterentwickelte Mechaniken sowie die neuen Funktionen und Mechaniken von Tropico 3: Absolute Power. Auf dies alles können Sie über das Hauptmenü zugreifen, indem Sie auf „Neues Spiel“ klicken und dann das „erweiterte Tutorial“ auswählen.

### **Absolute-Power-Kampagne**

Tropico 3: Absolute Power beinhaltet eine neue Kampagne, die sich über 10 Missionen erstreckt. Diese neue Kampagne kann über das Hauptmenü erreicht werden, indem Sie auf „Neues Spiel“ klicken und dann „Absolute Power“ auswählen. Die Kampagne des ursprünglichen Tropico-3-Spiels ist von nun an unter dem Namen „Klassische Kampagne“ verfügbar.

## **Neue Gebäude**

### **Mülldeponie**



#### **Auswirkung:**

Die Mülldeponie senkt die Verschmutzung in einem großen Umkreis. Eine voll ausgestattete und aufgewertete Mülldeponie mit ausgebildeten Arbeitern lässt die Verschmutzung gänzlich verschwinden. Die Mülldeponie selbst verunreinigt lediglich einen kleinen Bereich.

#### **Beschreibung im Spiel:**

Wo sind die guten alten Tage geblieben, als wir den ganzen Müll noch im Meer oder direkt auf den Straßen abladen? Jetzt zwingen die Umweltschützer jeden in der Gegend, seinen Abfall auf einer großen ... Deponie abzuladen. Was für ein Müll!

#### **Statistiken:**

Preis: 5000  
Instandhaltung: 50  
Baupunkte: 500  
Arbeiter: 2 Müllmänner

#### **Arbeitsweisen:**

Örtlicher Müll - Standardarbeitsweise  
Importierter Abfall - der Spieler erhält Geld von

# TROPICO 3

der Mülldeponie, die Umweltschützer sind jedoch unzufrieden.

Recycling - die Instandhaltungskosten der Mülldeponie verdoppeln sich, die Umweltschützer sind jedoch zufriedener.

## **Verbesserungen:**

Brenner mit hoher Temperatur (\$2000) - die Mülldeponie erzeugt weniger Verschmutzung.

Müllpresse (\$3000; 5 MW) - der Wirkungskreis der Mülldeponie steigt.

## **Jachthafen**



## **Auswirkung:**

Bei dem Jachthafen handelt es sich um eine neue Touristenattraktion, welche von wohlhabenden Touristen bevorzugt wird. Der Jachthafen verfügt zur Visualisierung über mehrere Jachten.

## **Beschreibung im Spiel:**

Wenn Sie reich, berühmt, widerwärtig und immer bedeutender werden, kaufen Sie sich für gewöhnlich eine Yacht. Dann haben Sie die Gelegenheit, andere fette, vulgäre Emporkömmlinge zu treffen, und wenn Ihnen dort auch keine Liebe entgegengebracht wird, können Sie immerhin auf etwas Akzeptanz hoffen.

## **Statistiken:**

Preis: 6000

Instandhaltung: 20

Baupunkte: 400

Arbeiter: 2 Angestellte

Touristenattraktion: Sport

Kapazität: 10 Touristen

Normale Servicequalität: 50

## **Arbeitsweisen:**

Boottour - normale Servicequalität und Pflege.

Gecharterte Fischerei - generiert 50% mehr Einnahmen, verringert jedoch die Fischereiqualität gegenüber normalen Fischern.

VIP Club - es ist nur wohlhabenderen Touristen erlaubt, den Jachthafen zu nutzen. Die Servicequalität steigt jedoch erheblich.



# TROPICO 3

## Grundschule



### Auswirkung:

Alle ungebildeten Kinder sind darauf aus, die Grundschule zu besuchen. Kinder, welche die Grundschule erfolgreich abgeschlossen haben (dies geschieht auf dieselbe Art und Weise wie mit den Studenten auf der Ober- bzw. Hochschule), gelten als belesen. Die Intelligenz der belesenen Personen steigt. Der Literaturprogramm-Erlass betrifft auch die Grundschule.

### Beschreibung im Spiel:

Dass is der oht wo Klein kinda sich bilden können. Während der größte Teil der Bevölkerung von Tropico den IQ einer unterentwickelten Raupe hat, können Sie die Intelligenz von Tropicos Zukunft mithilfe einer Grundschule anheben. Hier können Sie sich dazu entschließen, den Weg für die hellen Köpfe von morgen zu ebnen oder lediglich unfähige und gehorsame kleine Zombies aufzuziehen. Wer sagt, dass Bildung keinen Spaß macht?

### Statistiken:

Preis: 4000  
Instandhaltung: 16  
Baupunkte: 300  
Arbeiter: 2 Lehrer  
Kapazität: 12 Kinder

### Arbeitsweisen:

Exkursionen - Kinder erhalten 30% anfängliche Fähigkeiten in einem zufälligen Beruf, wenn sie graduieren.

Jugendorganisation - 20% Wahrscheinlichkeit, dass die Kinder nach der Graduierung zu Loyalisten werden.

Buchstabierwettbewerbe - 40% Wahrscheinlichkeit auf eine zusätzliche Steigerung der Intelligenz nach der Graduierung.

Gehorsamkeitstraining - 40% Wahrscheinlichkeit, nach der Graduierung den Mut der Kinder zu reduzieren.



## Riesenrad



### Auswirkung:

Unterhaltungsgebäude für Tropicaner und Touristen.

### Beschreibung im Spiel:

Wer kann der Freude widerstehen, Tropico von oben bestaunen zu dürfen? Besorgen Sie sich gleich ein Ticket, springen in eine Gondel und machen sich bereit, ein wenig frische, durch das Kraftwerk gefilterte Luft zu inhalieren. Staunen Sie über die Dürsterkeit der Architektur der Dritten Welt oder genießen Sie einfach den majestätischen Anblick des präsidialen Bierbauchs. Brechtüten sind im Preis inbegriffen.

### Statistiken:

Preis: 9000

Instandhaltung: 30

Baupunkte: 800

Energie: 20 MW

Arbeiter: 3 Angestellte

Touristenattraktion: Entspannung

Kapazität: 12 Personen

Normale Servicequalität: 60

### Arbeitsweisen:

Normale Geschwindigkeit - Standardarbeitsweise  
Hohe Geschwindigkeit - das Rad dreht sich schneller.  
Die Servicequalität steigt, jedoch weigern sich weniger mutige Tropicaner sowie chaotische Touristen, das Riesenrad zu betreten.

## Ballonfahrt



### Auswirkung:

Touristenattraktion mit niedrigen Bau-, aber hohen Wartungskosten. Es kann nur eine solche Attraktion gebaut werden.

### Beschreibung im Spiel:

Ich hörte, wie Leute auf der Straße behaupteten, Sie seien „voll mit heißer Luft“, Presidente, und sie meinten damit sicher nicht die zusätzlichen Pfunde, die Sie zugelegt haben. Der einzige Weg,

# TROPICO 3

diese Heulsusen zum Schweigen zu bringen, ist, ihnen etwas Strahlenderes und Aufgedunseneres zu bieten, als Sie es sind - eine Ballonfahrt. Öffnen Sie ein paar Regenschirme auf dem Balkon des Palastes, um sich all des faulen Gemüses zu erwehren, das von oben herunterfällt.

## Statistiken:

Preis: 5000  
Instandhaltung: 50  
Baupunkte: 200  
Arbeiter: 2 Angestellte  
Touristenattraktion: Aussicht  
Kapazität: 4 Touristen

## Verbesserungen:

Touristenballon (\$1000) - die maximale Zahl der mitführbaren Touristen beläuft sich auf 4.  
Hola-Cola-Ballon (\$2500) - Hola-Cola kommt für die Instandhaltung der Attraktion auf.  
Propaganda-Ballon (\$5000) - eine kleine Chance, dass Bürger in der näheren Umgebung zu den Loyalisten konvertieren.

## Waffenfabrik



## Auswirkung:

Die Waffenfabrik stellt Waffen aus Eisen her. Sie können entscheiden, an welche Handelspartner Sie Waffen verkaufen möchten.

## Beschreibung im Spiel:

Einige falsch informierte Medienmenschen versuchten, El Presidente zu beschuldigen, dass er seine Waffen aufstockt und sich für einen Krieg bereit macht. Nichts kann der Wahrheit ferner sein. Dies ist unsere Pfeifenfabrik - unsere Pfeifen sind so gut, dass, wenn Sie einen zylindrischen Gegenstand in diese packen und Schießpulver benutzen, um eine Explosion hervorzurufen, sich der Gegenstand mit großer Geschwindigkeit beschleunigen wird.

## Statistiken:

Preis: 17000  
Instandhaltung: 42  
Baupunkte: 500



# TROPICO 3

Arbeiter: 7 Fabrikarbeiter

## Arbeitsweisen:

An jeden verkaufen – Beziehung zu beiden Supermächten nimmt um 5 ab.

An die USA verkaufen – die Beziehung zu den USA steigt um 5; die Beziehung zur UDSSR sinkt um 10. Diese Auswirkungen nehmen zu, wenn der Spieler mehrere Fabriken besitzt.

An Länder verkaufen, die die UDSSR unterstützen - die Beziehung zur UDSSR steigt um 5; die Beziehung zu den USA sinkt um 10.

## Verbesserungen:

Unter Druck stehende Lager (\$5000) – erhöht die Jobqualität, hebt die Instandhaltungskosten an.

Beschränkter Zugang (\$7000) – die Auswirkung auf Auslandsbeziehungen (sowohl positiv als auch negativ) wird halbiert.

Schwere Maschinerie (\$10000; 10 MW) - +20% Produktion.

## Windturbine



### Auswirkung:

Eine große Windturbine, die Elektrizität produziert. Turbinen erzeugen keinerlei Verschmutzung. Sie versorgen zudem einen gewissen Umkreis mit Elektrizität.

### Beschreibung im Spiel:

Die Leute werden sich nicht mehr darüber beklagen, dass sie dem 50-stündigen Redemarathon von El Prez im Fernsehen aufgrund eines Stromausfalls nicht länger folgen können. Betrachten Sie unsere mächtige Windturbine - sie erfordert viel Wartung, aber die Luft, die sie antreibt, wird aus den Vereinigten Staaten importiert und hat 30% mehr Freiheit in sich!

### Statistiken:

Preis: 6000

Instandhaltung: 150

Baupunkte: 250

Arbeiter: 0

Erzeugte Energie: 20 - 40 MW (ist abhängig von der Höhe des Bauwerks)

# TROPICO 3

Arbeiter: keine

## Nuklearprogramm



### Auswirkung:

Die Beziehungen zu beiden Supermächten werden während des Aufbaus des Nuklearprogramms um 50 reduziert. Wenn der Aufbau beendet ist, normalisiert sich das Ganze wieder. Sobald das Nuklearprogramm einsatzbereit ist, findet keine ausländische Invasion statt, solange der Geldfluss ausgewogen ist und sich im positiven Bereich befindet.

### Beschreibung im Spiel:

Gringos und Ruskies fürchten Tropicó und beneiden dessen Fortschritt. Der einzige Weg, sich sicher zu fühlen, ist, unser eigenes „Nukular“-Programm zu entwickeln. Es mag zunächst unlogisch klingen, aber wir werden viel besser schlafen, wenn wir wissen, dass unsere Feinde nicht die einzigen sind, die 15 Kilotonnen auf unsere Köpfe fallen lassen können. Wir werden so lange vor einer Auslandsinvasion sicher sein, wie wir das Geld haben, um das Programm aufrecht zu erhalten.

### Statistiken:

Preis: 60000

Instandhaltung: 100

Baupunkte: 3500

Arbeiter: 2 Professoren

## Goldene Statue



### Auswirkung:

Eine große goldene Statue, welche die Tourismusrate erhöht. Nach deren Fertigstellung werden einige Bürger zu den Loyalisten konvertieren. Es kann nur eine Statue gebaut werden.

### Beschreibung im Spiel:

Presidente, Sie sind genau wie König Midas - alles, was Sie berühren, wird zu purem Gold. Jetzt, mit diesem großartigen Denkmal, kann jeder Ihre 24er Karatität bewundern. Sogar die Tauben zollen Ihrem glorreichen Abbild Respekt und verrichten ihr Geschäft darauf mit der notwendigen Ehrfurcht.



# TROPICO 3

## Statistiken:

Preis: 60000  
Instandhaltung: 60  
Baupunkte: 500  
Arbeiter: Keine

## Arbeitsweisen:

Stillstehen - Standardarbeitsweise  
Anmutig drehen – die von der Statue bereitgestellte Schönheit wird erhöht, jedoch verdoppeln sich die Instandhaltungskosten. Die Statue dreht sich langsam.

## Christus der Retter



### Auswirkung:

Eine große Jesusstatue, die nach der Fertigstellung ein paar Personen zu der religiösen Fraktion konvertieren lässt. Sie zieht zudem Pilger an, die einen Bonus von 10 zur maximalen Tourismusrate hinzugeben. Es kann nur eine Statue gebaut werden.

### Beschreibung im Spiel:

Einige boshafte Verleugner behaupten, dass Tropicos großes Jesus-Christus-Denkmal seltsamerweise einer populären Sehenswürdigkeit in Brasilien ähnelt. El Presidente versicherte uns, dass unsere Statue das einzige Original und alles andere ein schlechter Plagiatsversuch ist, unwürdig jeglicher Aufmerksamkeit, Bewunderung und öffentlicher Darstellung religiöser Verzückerung.

## Statistiken:

Preis: 45000  
Instandhaltung: 15  
Baupunkte: 600  
Arbeiter: keine

## Ewige Flamme



### Auswirkung:

Unterhaltungsgebäude für Tropicaner ohne irgendwelche Servicegebühren. Der Respekt aller Tropicaner, die das Denkmal besuchen, steigt um 10 und es besteht die Wahrscheinlichkeit, dass diese zu der Fraktion konvertieren, welcher das Denkmal gewidmet ist. Es kann nur ein Denkmal gebaut werden.

# TROPICO 3

## **Beschreibung im Spiel:**

Die Ursprünge der ewigen Flamme werden auf die frühesten Zivilisationen zurückdatiert, aber die wirkliche Bedeutung dieses Denkmals und wem es gerade gewidmet ist, ist eine Quelle endloser Spekulationen, Witze und Verspottungen. Wollen wir hoffen, dass Ihr ewiges Feuer ebenso wenig erlischt wie der Respekt der gesamten Tropicaner für Ihren ruhmvollen Charakter.

## **Statistiken:**

Preis: 20000

Instandhaltung: 40

Baupunkte: 400

Arbeiter: 0

Kapazität: 8 Tropicaner

Gebühren: Patriotismus ist in Tropicco stets umsonst.

Normale Servicequalität: 70

## **Arbeitsweisen:**

'El Compatriota' - 10% Wahrscheinlichkeit, dass die Bürger, welche das Denkmal besuchen, zu Nationalisten werden. Das Ansehen der Nationalisten steigt um 10.

'Guerra Eterna' - 10% Wahrscheinlichkeit, dass die Bürger, welche das Denkmal besuchen, zu Militaristen werden. Das Ansehen der Militaristen steigt um 10..

'El Cigarro' - 10% Wahrscheinlichkeit, dass die Bürger, welche das Denkmal besuchen, zu Loyalisten werden. Das Ansehen der Loyalisten steigt um 10.

'Mundo Unido' - Die Auslandshilfe steigt pro Supermacht um 1000, wenn das Gebäude seit mindestens einem Jahr in Betrieb ist.

## **Radarschüssel**



## **Auswirkung:**

Eine große Radarschüssel, die zur Suche nach Aliens, dem Blocken rebellischer Übertragungen oder zum Ausspionieren der Supermächte benutzt werden kann. Es können bis zu 5 Schüsseln gebaut werden.

## **Beschreibung im Spiel:**

Nachdem einige Marsmenschen versuchten, unseren großen Führer zu entführen und ein paar gottlose Experimente an ihm durchzuführen, begann El Presidente mit dem „Suche nach innerirdischer



# TROPICO 3

Intelligenz“-Programm. Dadurch wurden wir zwar nicht schlauer, aber das Abhören amerikanischen Funkwellen offenbarte uns schließlich, dass Peter Norma in dieser endlosen Gringo-Seifenoper betrogen hat.

## **Statistiken:**

Preis: 5000  
Instandhaltung: 30  
Baupunkte: 300  
Arbeiter: 1 Professor

## **Arbeitsweisen:**

Reinigen Sie den Äther - Blockieren Sie die Rebellen und die ausländischen Radiostationen, staatsfeindliche Aktivitäten kommen seltener vor.

Suchen Sie nach Aliens - der Respekt der Intellektuellen erhöht sich um 5 für jede Schüssel auf der Insel.

Informationen von Spionen verkaufen – generiert jedes Jahr einen zufälligen Gewinn. Eine Radarschüssel muss ein ganzes Jahr auf diese Weise arbeiten, um Gewinn zu erzielen.

## **Neue Erlasse**



### **Kostenlose Häuser**

Kosten: \$500  
Voraussetzungen: Keine  
Beschreibung: Die Leute zahlen für ihre Unterkunft nichts. Hebt das Ansehen bei den Kommunisten, senkt aber das Ansehen bei den Kapitalisten.



### **Ideologie-Buch**

Kosten: \$4 000  
Voraussetzungen: Keine  
Beschreibung: Alle dummen Leute werden Sie für die nächsten 3 Jahre mehr respektieren. Bis zu 10 von ihnen werden zu Loyalisten. Das Ansehen der Intellektuellen wird in den nächsten 3 Jahren geringfügig sinken.



### **Eine Fraktion verbieten**

Kosten: \$15 000  
Voraussetzungen: Keine  
Beschreibung: Alle Anhänger der Fraktion werden diese verlassen und bis zur Hälfte von ihnen können zu Rebellen werden. Kann nur einmal ausgestellt werden.

# TROPICO 3



## Nationalfeiertag

Kosten: \$1 000; jährlich \$1 000

Voraussetzungen: Keine

Beschreibung: Das Ansehen bei den Nationalisten steigt ein wenig. Ein paar Personen werden jährlich zu Loyalisten oder Nationalisten, während der Erlass in Kraft ist.



## Rebellen anlocken

Kosten: \$3 000

Voraussetzungen: Mindestens ein General und ein Rebell.

Beschreibung: Bewegt die Rebellen dazu, einen Angriff lieber gleich als später auszuführen.



## Geld drucken

Kosten: Keine

Voraussetzungen: Keine

Beschreibung: Sie erhalten \$20 000, jedoch erhöhen sich alle Gebäudepreise, spezielle Handlungen sowie Erlasse während der Inflation dauerhaft um 30%. Für die nächsten 5 Jahre werden die Kapitalisten weniger werden. Kann bis zu fünfmal ausgestellt werden.



## Politische Bildung

Kosten: \$2 000

Voraussetzungen: Erfordert eine Hochschule

Beschreibung: Die gesamte Produktivität sinkt um 10%. Wenn der Erlass für mindestens 3 Jahre wirksam gewesen ist, werden alle Loyalisten während der Wahlen garantiert für Sie stimmen.



## Juanito erschießen

Kosten: \$2 000

Voraussetzungen: Ansehen bei den Militaristen über 60

Beschreibung: Bringt dauerhaft den Radiomoderatoren zum Schweigen. Garantiert für die nächsten 3 Jahre keinerlei Rebellen oder Rebellenangriffe, senkt aber das Ansehen der Intellektuellen während dieser Periode.



## Privatisierung

Kosten: Keine

Voraussetzungen: Mindestens ein Gebäude, welches privatisiert werden kann (Farm, Mine, Holzfällerlager, Ölquelle oder eine beliebige Fabrik).

Beschreibung: Privatisiert alle Fabriken, Minen



# TROPICO 3

und Holzfällerlager. 10% der Erträge gehen auf Ihr Schweizer Bankkonto und die Privatgebäude entrichten eine jährliche Miete an Sie.



## Hola Presidente

Kosten: \$1 000; jährlich \$1 000

Voraussetzungen: Erfordert eine Fernsehstation

Beschreibung: Starten Sie Ihre eigene tägliche TV-Show zur besten Sendezeit und generieren Sie pro Jahr 100 Bonus-Größenwahnpunkte. Da man dabei aber unweigerlich jemanden beleidigt, wird sich jedes Jahr das Ansehen einer zufälligen Fraktion erheblich verringern, solange der Erlass wirksam ist.

## Interface

### Gebäudekontext-Tipps

Einige Gebäude verfügen über Kontexttipps, welche die wichtigsten Informationen über dieses Gebäude zusammenfassen. Die Kontexttipps befinden sich in der oberen rechten Bildschirmcke und sind automatisch sichtbar, sobald ein Gebäude ausgewählt wurde.

### Gebäude-Markierungen



Gelegentlich erscheinen im Spiel Markierungsobjekte über Ihren Gebäuden. Diese Markierungen deuten entweder auf die Probleme im Gebäude hin oder darauf, dass dieses Bauwerk gerade vom Avatar besucht wird.

# TROPICO 3

**SONNE** - das Gebäude wurde vom Avatar besucht. Dies bedeutet, dass das Gebäude wirkungsvoller geworden ist - zum Beispiel erzielen Farmen bessere Erträge, Konstruktionen werden schneller fertiggestellt oder die Servicequalität von Restaurants verbessert sich.

**DURCHGESTRICHENE PERSONEN** - das Gebäude verfügt über keine Arbeiter.

**DURCHGESTRICHENE TASCHE** - das Gebäude hat im letzten Jahr nichts produziert.

Hinweis: Farmen, die auf bestimmte Getreidesorten spezialisiert wurden, werfen ihre ersten Erträge nach einem Jahr ab und dann erscheint auch die Gebäudemarkierung.

**DURCHGESTRICHENER HANDWAGEN** - das Gebäude verfügt über eine Produktionslagerung von mehr als 1000. Wenn Sie dieses Zeichen über einem Gebäude sehen, sollten Sie Ihr Transport-System verbessern, damit Waren effizienter transportiert werden können. Hinweis: Bei der Ölraffinerie erscheint dieses Symbol, sobald ihre Produktionslagerung die maximale Kapazität erreicht hat.

## Einheiten - Markierungen



Über den Köpfen der Bürger können sich aus verschiedenen Gründen Markierungen befinden:

**PERSÖNLICHE AKTIONEN** - wenn die Einheit eine persönliche Aktion ausführt (z. B. wenn sie verhaftet oder bestochen wird), erscheint eine Markierung über ihrem Kopf.

**SPEZIELLE MARKIERUNGEN FÜR MISSION/HERAUSFORDERUNG** - in bestimmten Missionen und Herausforderungen werden Einheiten markiert. Diese Markierungen sind dann ganz speziell für diese Mission oder Herausforderung.



**NIEDRIGE GESUNDHEITSVERSORGUNG** – wenn die Einheit mit der Gesundheitsversorgung unzufrieden ist, befindet sich ein rotes Kreuz in einem weißen Kreis über deren Kopf. Wenn Sie mehrere Einheiten mit dieser Markierung über deren Köpfen sehen, sollten Sie eine Klinik oder ein Krankenhaus bauen.

**NIEDRIGE NAHRUNGSQUALITÄT** - wenn die Einheit mit der Nahrungsqualität unzufrieden ist, befindet sich eine Markierung mit einem roten Löffel und einer roten Gabel über deren Kopf. Wenn Sie mehrere Einheiten mit dieser Markierung über deren Köpfen sehen, sollten Sie mehr Nahrung produzieren.

## **Weitere Neuerungen**

### **Neue Fraktion - Loyalisten**

Die loyalistische Fraktion setzt sich aus den leidenschaftlichsten Anhängern El Presidente zusammen. Diese Fraktion gewinnt während der Herrschaft des Spielers langsam an Macht und Mitgliedschaften.

Die loyalistische Fraktion ist zunächst noch recht klein. Bestimmte Aktionen und Gebäude können Menschen aber zu den Loyalisten konvertieren lassen.

Sogar die Loyalisten können, wie alle anderen Bürger auch, gegen El Presidente stimmen, wenn Sie mit ihm unzufrieden sind.

Der Spieler erhält Punkte für jeden Loyalisten auf der Insel. Um zusätzliche Punkte zu erhalten, sollte er also versuchen, die Anzahl der Loyalisten zu maximieren (siehe auch „Größenwahn-Punkte“ weiter unten).

### **Größenwahn-Punkte**

Bei den Größenwahn-Punkten handelt es sich um eine neue Komponente, welche dem Gesamtpunktestand hinzugefügt wird. Diese Punkte werden berechnet anhand der Zahl der Loyalisten auf der Insel, dem Bestand einiger Gebäude der Kategorie „Wahrzeichen und Schönheiten“ sowie als Bonus, der aus bestimmten Erlassen resultiert.

Die Größenwahn-Punkte werden zum Punktestand am Ende des Spiels hinzuaddiert, genauso wie auch das Schweizer Bankkonto. Diese Punkte werden in der Punktesektion des Jahrbuchs aufgelistet, dem Siegesbildschirm (auf einer Linie mit dem Gesamtpunktestand unterhalb des Schweizer Bankkontos) sowie dem Avatar-Informationsfenster.

# TROPICO 3

## Profilierte Fraktion

Wenn es eine profilierte Fraktion auf der Insel gibt, beginnt diese mit mehr Anhängern. Bei der profilierten Fraktion handelt es sich nicht zwangsläufig um die größte Fraktion der Insel. Die Option, eine Fraktion zu profilieren, finden Sie im benutzerdefinierten Spiel (es ist zudem eine zufällige Option verfügbar).

## Neue Straßen

Dem Spiel wurden Kiesstraßen hinzugefügt.

## Neue Charaktereigenschaften

### In Purpur geboren (Herkunft)

+25 Ansehen bei den Loyalisten

Der Palast ist von Beginn an komplett aufgerüstet.

### Schüchtern (Schwäche)

-20 Ansehen bei den Loyalisten

Auslandshilfe sinkt um 15%

## Fraktionsunglücke

Wenn Sie in sehr schlechter Beziehung zu einer Fraktion stehen, kann dies zu einem speziellen Fraktionsunglück führen. Wenn Sie zum Beispiel eine minderwertige Beziehung zu den Intellektuellen pflegen, kann dies zu einem Studentenprotest führen. Das Fraktionsunglück endet, wenn das Ansehen der entsprechenden Fraktion Ihnen gegenüber wieder steigt. Bei einigen Fraktionsunglücken gibt es zusätzliche Bedingungen für eine eventuelle Beendigung.

Folgende Fraktionsunglücke gibt es:

Kapitalisten - Korruption

Alle Exportpreise sinken um 20%.

Kommunisten - Rebellenübergriff

Mit jedem Frachter kommen neue Rebellen. Diese kommen sogar, wenn ein Einwanderungsbüro auf „Tropico zuerst“ eingestellt ist.

Intellektuelle - Studentenproteste

Die Studenten der Ober- und Hochschulen protestieren und legen alle Ober- und Hochschulen lahm. Sollten einige Studenten während der Proteste getötet werden, wird das Fraktionsunglück beendet.



## Religiöse - Kirchenbann

Bei allen Besuchern von Kirchen und Kathedralen sinkt vorübergehend der Respekt Ihnen gegenüber.

## Militaristen - Ultimatum

Militaristen drohen nach 2 Jahren mit einem Militärputsch.

## Umweltschützer - Ökoproteste

Die Protestierenden blockieren ein Industriegebäude. Das Gebäude wird für die Dauer der Proteste die Arbeit einstellen. Sollten einige Protestanten während der Proteste getötet werden, wird das Fraktionsunglück beendet.

## Nationalisten - Straßenschlachten

Nationalisten provozieren einen Kampf zwischen echten Tropicänern und Einwanderern.

## Loyalisten - Zweifel am Führer

Loyalisten treten solange aus der Fraktion aus, bis das Unglück beendet ist.  
Fraktionsforderungen

Die Forderungen der Fraktionen in Absolute Power wurden in wichtige und unwichtige Forderungen unterteilt. Jede Fraktion hat drei Hauptforderungen (einige sind zu Beginn des Spiels noch nicht freigeschaltet), die das Ansehen der Fraktion massiv beeinflussen. Jede Fraktion hat bis zu 5 unwichtige Forderungen, die einen geringeren Einfluss auf das Ansehen der Fraktion Ihnen gegenüber haben.

Wenn eine Fraktion wächst, wird sie mehr unwichtige Forderungen stellen. Zusätzlich kann es schwerer werden, die Hauptforderungen zu realisieren - wenn zum Beispiel eine kleinere religiöse Fraktion möchte, dass die durchschnittliche religiöse Zufriedenheit über 40 liegt, ist die Fraktion ab einer bestimmten Größe plötzlich der Meinung, dass die Zufriedenheit über 60 liegen sollte.

# TROPICO 3

## Credits

### **Haemimont Games**

CREATIVE DIRECTOR  
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR  
Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR  
Peter "Pepi" Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER  
Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER  
Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMER  
Ivaylo Todorov

LEAD ARTIST  
Peter "Pepi" Stanimirov

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

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

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

Stoiko Todorov  
Veselina Buyuklieva

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

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS  
Filip Obretenov  
Dimitar Tsvetanov

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

LEAD CHARACTER ARTISTS  
Nelson "Atmos" Inomvan

CHARACTER ARTISTS  
Anton Slavov  
George "Yo" Stanimirov  
Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION  
Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION  
Barbara Domuschieva  
Silvia Vasileva  
Svetla Radivoeva

LEAD 2D ARTISTS  
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS  
Biserka Georgieva  
Desislava Paunova

2D ARTISTS  
Filip Obretenov  
Galina "ma4u4a" Vasileva  
Hristo Chukov



# TROPICO 3

Krasimir Rizov  
Mihail Petrov  
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER  
Stefan Domuschiev

LEAD LEVEL DESIGN  
Dimitar "sedmi" Georgiev

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

SOUND FX  
Tsvetomir Hristov

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

SPECIAL THANKS TO  
The creators of the original Tropico

Elena Paneva  
Miroluba Baltijska  
Petar "Yago" Shishkov  
Teodora Georgieva

MARKETING MANAGER  
Anika Thun

PR DEPARTMENT  
Mark Allen  
Ted Brockwood  
Stefan Marcinek

KALYPSO MEDIA UK  
Andrew Johnson  
Mark Allen

KALYPSO MEDIA DIGITAL  
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA  
Mario Kroll  
Ted Brockwood  
John Tullock

TROPICO 3 LOGO,  
PACKAGING & WEBSITE  
Joachim Wegmann

## KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS  
Stefan Marcinek  
Simon Hellwig

HEAD OF PUBLISHING  
Henner Bruhn

PRODUCT MANAGERS  
Joachim Wegmann  
Timo Thomas  
Dennis Blumenthal

## **Kalypso Media Kundendienst**

### **Kostenloser Kundenservice**

Unser Kundenservice ist für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen die Woche per Email 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 22 41

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

### **Bevor Sie sich an unsere Kundendienst-Mitarbeiter wenden:**

Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Ihr PC die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllt. Natürlich sollte bei Ihrem Anruf den Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie vor dem Anruf auch bitte das Programm DxDiag auf, die Informationen dieser Microsoft-Software helfen uns bei der Fehlersuche.

### **So starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm ("DxDiag"):**

Windows XP: Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen". Geben Sie hier "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.

Windows Vista: Klicken Sie auf den "Start-Button". Unter "Suche starten" geben Sie "dxdiag" ein und drücken die Eingabetaste (Enter).



### **Austausch von Seriencodes (Seriennummer / CD-Key)**

HINWEIS: Seriencodes werden nicht ersetzt! Bitte stellen Sie sicher das Sie Ihren Seriencode nicht verlieren. Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Bitte sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Art von Anliegen ab.

### **Austausch von Datenträgern**

Bis ein Jahr nach Erstveröffentlichung tauschen wir Ihnen gerne alle defekten Datenträger um. Senden Sie uns hierzu einfach Ihren beschädigten Datenträger mit Ihrem Namen und Anschrift an folgende Adresse:

Kalypso Media GmbH  
Datenträgerumtausch  
Prinz-Carl-Anlage 36  
D-67547 Worms  
Deutschland

### **Tropico 3 Webseite**

Weitere Informationen zu Tropico 3 finden Sie unter [www.tropico3.com](http://www.tropico3.com).

### **Kalypso Media**

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)

Kalypso Media Germany  
Prinz-Carl-Anlage 36  
D-67547 Worms  
Germany

# TROPICO 3

## **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 AUSDRUECKLICH VERBOTEN.

BEVOR SIE DIE SOFTWARE VERWENDEN, LESEN SIE BITTE DIE UNTEN STEHENDEN REGELUNGEN AUFMERKSAM DURCH. DURCH DIE INSTALLATION ODER VERWENDUNG DER SOFTWARE ERKLAEAREN SIE SICH MIT DER GELTUNG DER REGELUNGEN EINVERSTANDEN.

### **Gewahrleistung**

DAS 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 PROGRAMMIERSTELLUNG HINAUSGEHT. GLEICHES GILT FUER DIE RICHTIGKEIT ODER VOLLSTAENDIGKEIT DER BEIGEFUEGTEN DOKUMENTATION.

SOLLTE DAS PRODUKT BEI ABLIEFERUNG DEFEKT SEIN, SODASS EIN BESTIMMUNGSGE-  
MAESSER 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 KAUFFREIS 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 UN-  
SACHGEMAESSE BEHANDLUNG, INSBESONDERE AUCH NICHTBEACHTUNG DER BETRIEB-  
SANLEITUNG, 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 PERSONLICHE RECHT EINGERAUEMT, 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, RAEUMT KALYPSO MEDIA GMBH IHNEN EIN SECHSMONATIGES UMTAUSCHRECHT EIN. DIES GILT UNABHAENGIG VON DEN GEWAHRLEISTUNGSREGELN UND NUR FUER DIREKT BEI KALYPSO MEDIA GMBH GEKAUFTE PRODUKTE. DER ORIGINAL KAUFBELEG SOWIE DIE FEHLERHAFTE CD-ROM INCL. ORIGINALVERPACKUNG SIND DAFUER ZWINGEND ERFORDERLICH UND BEIZUFUEGEN, DIE VERSANDKOSTEN WERDEN NICHT VON KALYPSO MEDIA GMBH ERSTATTET.

DER UMTAUSCH IST AUSGESCHLOSSEN, WENN DER FEHLER DER CD-ROM AUF UNSACHGEMAESSE BEHANDLUNG ZURUECKZUFUEHREN IST. UEBER DEN UMTAUSCH HINAUSGEHENDE ANSPRUECHE SIND AUSDRUECKLICH AUSGESCHLOSSEN.

DIE DEKOMPIlierUNG ODER ANDERE VERAENDERUNG DER SOFTWARE IST AUSDRUECKLICH UNTERSAGT.

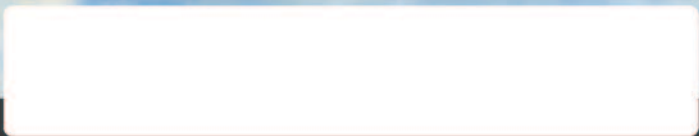
WER SOFTWARE UNZULAESSIGERWEISE VERVIELFAELTIGT, VERBREITET ODER OEFFENTLICH WIEDERGIBT ODER HIERZU BEIHILFE LEISTET, MACHT SICH STRAFBAR.

DIE UNZULAESSIGE VERVIELFAELTIGUNG DER SOFTWARE KANN MIT FREIHEITSSTRAFE BIS ZU FUENF JAHREN ODER MIT GELDSTRAFE BESTRAFT WERDEN. UNZULAESSIG KOPIERTE CD-ROMS KOENNEN VON DER STAATSANWALTSCHAFT EINGEZOGEN UND VERNICHTET WERDEN.

KALYPSO MEDIA GMBH BEHAELT SICH AUSDRUECKLICH ZIVILRECHTLICHE SCHADENSERSATZANSPRUECHE VOR.

FUER DEN FALL DASS EINE BESTIMMUNG DIESES VERTRAGES GANZ ODER TEILWEISE UNWIRKSAM IST ODER WIRD, BLEIBT DIE WIRKSAMKEIT DER UEBRIGEN BESTIMMUNGEN HIERVON UNBERUEHRT.

KALYPSO MEDIA GMBH  
PRINZ-CARL-ANLAGE 36  
67547 WORMS



WWW.TROPIC03.COM

kalypso

HAEMIMONT  
GAMES

Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.