



Games
for Windows®

TROPICO 3



⚠ 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:

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 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:



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



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

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

Games for Windows – LIVE

Spiele Sie kostenlos online! Mit Games for Windows – LIVE können Sie ein Profil erstellen, online spielen, mit Freunden chatten, die Spiele und Aktivitäten Ihrer Freunde sehen und Spielerfolge für alle Games for Windows – LIVE-Spiele nachverfolgen. Darüber hinaus können Sie Spiel-Inhalte vom Games for Windows – LIVE Marktplatz herunterladen. Gehen Sie online und werden Sie Teil der PC-Spiele-Revolution!

Verbinden mit LIVE

Um eine Verbindung zu Games for Windows – LIVE herzustellen, brauchen Sie eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung und einen Gamertag. Wenn Sie schon über einen Gamertag verfügen, haben Sie alles Nötige, um eine Verbindung mit Games for Windows – LIVE herzustellen. Wenn Sie noch keinen haben, können Sie kostenlos einen bekommen. Weitere Informationen, auch zur Verfügbarkeit von Games for Windows – LIVE in Ihrer Region, erhalten Sie auf **www.gamesforwindows.com/live**.

Jugendschutz

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.gamesforwindows.com/familysettings**.

TROPICO 3

Inhaltsverzeichnis

Los geht's	8
Installation	8
Systemanforderungen	8
Hauptbildschirm	8
Spielmodi	8
Tutorial	9
Kampagne	9
Sandbox	9
Herausforderungen/Kampfansagen	9
Das Starten einer Herausforderung	9
Erstellung von Karten	10
Spielparameter	10
Erstellung des Charakters	11
Aussehen	12
Charaktereigenschaften	12
Grundlagen des Interface	12
Hauptübersicht	12
Kamerasteuerung	13
Hinweistafel	13
Hauptübersicht-Buttons	13
Hinweistafeln	14
Jahrbuch	16
All die kleinen Leute	16
Bürger	16
Touristen und Tourismusbewertung	19
Gebäude	20
Bau	20
Abriß	20
Verwaltung (Administration)	20
Straßen und Verkehr	21

Avatar	22
Steuerung	22
Aktionen	22
Wirtschaft	23
Profit machen	23
Exporte	23
Tourismus	25
Auslandshilfe	25
Gebühren	25
Ausgaben	25
Schweizer Bank	26
Politik	26
Fraktionen	26
Wahlen	27
Wahlreden	27
Auslandspolitik	28
Proteste	28
Aufstände	28
Putsch	28
Rebellenangriffe	29
Geheimpolizei	29
Subversive Aktivitäten	29
Erstellen von Herausforderungen/Kampfansagen	29
Die Grundlagen	29
Ereignisse	30
Flaggen/Fahnen	30
Markierungen	31
Online Spielen	31
Mein Profil	31
Highscore Tabellen	31
Die gemeinsame Benutzung und das Besuchen von Inseln	32

TROPICO 3

Anhang 1 - Gebäude

Unterkunft	33
Regierung	34
Farmen & Minen	36
Infrastruktur	38
Quartiere	40
Industrie	41
Attraktionen	43
Menschliche Dienstleistungen	45
Unterhaltung	48

Anhang 2 - Erlasse

Sozial	51
Auslandspolitik	54
Wirtschaft	57
Innenpolitik	60

Credits

Haemimont Games	64
KALYPSO MEDIA GROUP	65

Kalypso Media Kundendienst

Kostenloser Kundenservice	66
Persönliche Unterstützung	66
Austausch von Seriencodes (Seriennummer / CD-Key)	67
Austausch von Datenträgern	67

Tropico 3 Webseite

67

Kalypso Media

67

TROPICO 3



TROPICO 3

Los geht's

'Politik' besteht aus zwei Wörtern. 'Poli', was aus dem Griechischen kommt und 'tik', wobei es sich um blutsaugende Insekten handelt.

- Gore Vidal

Installation

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die Tropicó 3 DVD-ROM in Ihr DVD-ROM Laufwerk. Sollte auf Ihrem Computer Autoplay aktiviert sein, wird der Installationsprozess automatisch gestartet. Wenn dies nicht der Fall ist, führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol 'Mein Computer' aus und lokalisieren Ihr DVD-ROM Laufwerk. Führen Sie einen Doppelklick auf das DVD-ROM Symbol aus, um die Installation zu starten oder öffnen Sie den DVD-ROM Ordner und doppelklicken Sie auf die Datei namens setup.exe.

Folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm. Sie werden gefragt, wohin Sie das Spiel installieren möchten. Nachdem die Installation beendet ist, müssen Sie Ihren Computer unter Umständen neu starten, um die Änderungen wirksam werden zu lassen.

Während der Installation sucht der Computer nach der aktuellen Version von DirectX. Sollte diese Version nicht vorhanden sein, wird das Spiel sie automatisch installieren.

Systemanforderungen

- Betriebssystem Windows XP/Vista
- 2.4 GHz CPU
- 512 MB Arbeitsspeicher
- Eine eigenständige SM3.0 GPU mit 128 MB RAM (NVIDIA GeForce 6 Serie und höher, AMD/ATI x1300 und höher)
- 4 GB Festplattenspeicherplatz
- Um die Onlinefunktionalität zu gewährleisten, wird eine Internetverbindung benötigt

Hauptbildschirm

Nachdem Tropicó 3 gestartet ist, wird zunächst der Hauptbildschirm aufgerufen.

Von dort aus können Sie ein neues Spiel in jedem beliebigen Modus starten, Ihr letztes gespeichertes Spiel fortsetzen, ein Spiel laden, Herausforderungen/Kampfansagen annehmen, Ihre Errungenschaften einsehen, die neuesten Nachrichten checken, die Spielooptionen ändern oder die Credits anschauen.

Spielmodi

Zweindreißig Staatsstreiche sind genug.

- Jean-Bertrand Aristide

Die verschiedenen Spielmodi, die weiter unten genauer beschrieben werden, sind über den Button 'Neues Spiel' im Hauptmenü erreichbar. Wir empfehlen

Ihnen, zu Beginn das Tutorial zu spielen.

Tutorial

Bei dem Tropico 3 Tutorial handelt es sich um eine kurze Mission, die die Kamerasteuerung, das Interface sowie die Schlüsselemente wie das Bauen und Verwalten von Gebäuden, Erlasse ausgeben sowie die Steuerung Ihres Avatars beinhaltet.

Kampagne

Tropico 3 beinhaltet 15 Missionskampagnen, die allesamt auf fiktiven Inseln in der Karibik spielen. Anfangs ist lediglich eine Mission verfügbar. Während die Kampagnen aber weiter fortschreiten, werden immer mehr verfügbar und gewöhnlicherweise können Sie dann auch zwischen verschiedenen Missionen wählen, die noch nicht abgeschlossen wurden.

Abgeschlossene Missionen sind zum nochmaligen Spielen verfügbar und werden mit einer Flagge auf der Kampagnenkarte markiert.

Nachdem Sie sich für eine Mission entschieden haben, müssen Sie sich für einen Charakter entscheiden, den Sie auswählen oder selbst erstellen. Wie dies funktioniert, entnehmen Sie dem Bereich ‚Charaktererstellung‘ in diesem Handbuch.

Sandbox

Die Sandboxkarten stellen keine besonderen Ziele. Ihnen ist es aber erlaubt, die ‚Spielparameter‘ anzupassen. Auch hierzu finden Sie eine genauere Erläuterung im entsprechenden Abschnitt des Handbuchs. Sie können eine Karte zum Spielen auswählen oder aber eine eigene zufällige Karte erstellen. Für nähere Erklärungen dieses Teils nehmen Sie bitte den Abschnitt ‚Kartenerstellung‘ zu Hilfe.

Herausforderungen/Kampfansagen

Bei Herausforderungen/Kampfansagen handelt es sich um spezielle Szenarien, die von Tropico 3 Spielern auf der ganzen Welt erstellt wurden. Um in den Genuss dieser speziellen Spielart zu kommen, können Sie durch die im Internet hochgeladenen Herausforderungen/Kampfansagen browsen, eine zufällige Herausforderung/Kampfansage spielen oder Ihre eigene Herausforderung/Kampfansage verwalten und hochladen.

Um Zugang zur Onlinefunktion des Spiels zu erhalten, wie etwa das Browsen durch Herausforderungen/Kampfansagen sowie das Hochladen eigener Herausforderungen/Kampfansagen, müssen Sie im Vorfeld einen Tropico 3 Onlineaccount erstellen bzw. sich in einen bestehenden Account einloggen. Die Onlinemerkmale werden im Abschnitt ‚Online‘ des Handbuchs genauer beschrieben.

Das Starten einer Herausforderung

Um eine Herausforderung spielen zu können, klicken Sie auf den ‚Herausforderung/Kampfansage‘ Button im Hauptmenü, dann auf ‚Browse‘.

TROPICO 3

Dies öffnet den ‚Herausforderungsbrowser‘, welcher auf der linken Seite eine Liste mit Herausforderungen beinhaltet. Die Beschreibung der momentan ausgewählten Herausforderung finden Sie auf der rechten Seite. Anfangs zeigt Ihnen der Browser nur Ihre eigenen Herausforderungen, welche lokal gespeichert sind. Um durch Herausforderungen anderer Spieler browsen zu können, müssen Sie den ‚Online‘ Button betätigen. Dies setzt eine Internetverbindung sowie die Eingabe Ihres Passwortes voraus.

Erstellung von Karten

Dieses Land ist im spirituellen Sinn der Himmel auf Erden. Und ich sage, wir sterben lieber im Himmel als in der Hölle zu überleben.

- Fidel Castro

Der KARTENGENERATOR erlaubt es Ihnen, eine benutzerdefinierte, zufällige Karte für eine Sandboxmission oder eine eigene Herausforderung zu erstellen. Sie können dort die folgenden Parameter anpassen:

- **GRÖSSE DER INSEL** – Die Größe der erzeugten Insel. In der Regel ist es schwieriger, auf kleinen Inseln zu spielen, weil dort der Platz zum Bauen beschränkt ist.
- **ERHEBUNG** – Verschiedene Pflanzensorten werden auf unterschiedlichen Anhöhen auf verschiedenen Wegen transportiert. Auf Inseln mit sehr hohen Erhebungen steht in der Regel weniger Bauplatz zur Verfügung.
- **MINERALVORKOMMEN** – Bestimmt, wie viel Eisen, Bauxite, Gold und Ölvorkommen auf der Insel vorkommt.
- **VEGETATION** – Inseln mit einer üppigen Vegetation verfügen über einen besseren Nährboden. Landwirtschaft kann sich auf unfruchtbaren Inseln mit wenig Vegetation als sehr schwierig erweisen.

Nachdem Sie mit den gewählten Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf den ‚Erstellen‘ Button auf der rechten Seite des Bildschirms, um eine zufällige Karte zu erstellen. Wenn Sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sind, klicken Sie erneut auf den Button, um eine neue Karte zu erstellen. Benutzen Sie den ‚Weiter‘ Button, um mit der erzeugten Karte fortzufahren.

Spielparameter

Sie werden gefragt, ob Sie die Spielparameter für jedes Sandboxspiel, das Sie spielen oder jede Herausforderung, die Sie erstellen möchten, anpassen möchten. Die gewählte Zusammenstellung der Parameter, zusammen mit den Einstellungen der zufälligen Karten, werden umgesetzt und schlagen sich auf den Schwierigkeitsgrad des Spiels nieder.

Die folgenden Parameter können mithilfe eines Schiebereglers angepasst werden:

TROPICO 3

- **POLITISCHE STABILITÄT** – Beeinflusst Rebellenaktivitäten, Putsche, Aufstände, Proteste, subversive Aktionen und ausländische Invasionen. Niedrige politische Stabilität erschwert das Spiel.
- **EXPORTPREISE** – Modifiziert die Exportpreise aller tropicanischen Güter. Niedrige Exportpreise erhöhen die Schwierigkeitsstufe des Spiels.
- **TOURISMUS** – Modifiziert die Bewertung des Tourismus auf der Insel. Eine hohe Tourismusbewertung wirkt sich auf mehr und wohlhabendere Touristen aus. Eine niedrige Tourismusbewertung erhöht die Spielschwierigkeit.
- **SPIELLÄNGE** – Die maximale Länge Ihrer Amtsdauer in Jahren.
- **BEVÖLKERUNG** – Setzt die Zahl der Bürger auf der Insel zum Beginn fest.
- **ZUFÄLLIGE EREIGNISSE** – Modifiziert die Häufigkeit zufälliger Ereignisse, wie etwa Preisänderungen und Katastrophen. Wenn Sie diesen Parameter auf das Minimum setzen, treten keine Ereignisse ein.

Die folgenden Parameter können ein- oder ausgeschaltet werden:

- **EIN WEIT ENTFERNTER ORT (A FAR AWAY PLACE)** – Die Insel befindet sich weit weg von den USA. Tourismus ist weniger lukrativ und Sie werden mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit von den USA angegriffen.
- **REBELLENAUFSCHEI (REBEL YELL)** – Rebellen sind eine stolze Tradition unserer Leute. Sie sind schnell bei den Waffen und kämpfen gegen Ihr Regime.
- **FREIE WAHLEN (FREE ELECTIONS)** – Wahlen werden sehr genau von der internationalen Gemeinschaft beobachtet. Betrug und Umgehung sind deaktiviert.
- **EINWANDERER RAUS (IMMIGRANTS OUT)** – Keine freien Einwanderer. Sie können ausgebildete Ausländer nur gegen Geld einstellen.
- **GOTTMODUS (GOD MODE)** – Keine Wahlen, Rebellenangriffe, Putsche, Aufstände, ausländische Invasionen und subversive Aktionen. Sie beginnen mit \$500.000.

Erstellung des Charakters

Mein Gesicht ist verbittert. Vielleicht sagen Sie deshalb, ich wäre ein Diktator..

- Augusto Pinochet

In Tropico 3 haben Sie die Möglichkeit, einen benutzerdefinierten Diktator für jeden Spielmodus, außer dem Tutorial, zu erstellen. Im ersten Schritt

TROPICO 3

geht es darum, das Aussehen des Avatars auszuwählen. Dann geht es um die Qualitäten dieses Diktators.

Aussehen

Beim Aussehen Ihres Avatars geht es einzig um den ästhetischen Aspekt - dieses hat keinerlei Auswirkungen auf das Gameplay. Sie können die folgenden Punkte entsprechend anpassen:

- Geschlecht
- Kleidung
- Hautfarbe
- Kopfbedeckung (Hüte)
- Frisur
- Accessories
- Bart (nur männliche Charaktere)
- Schnurrbart (nur männliche Charaktere)
- Ohrringe (nur weibliche Charaktere)

HINWEIS: Einige Kombinationen zwischen Hüten und Frisuren sind nicht möglich.

Der Avatar erscheint, sobald Sie diesen angepasst haben, und bleibt dann für die Dauer des gesamten Szenarios erhalten. Sie können aber für jedes Szenario einen anderen Avatar erstellen.

Charaktereigenschaften

Sie können Ihrem Avatar einen Namen geben und zwischen den folgenden Eigenschaften wählen: Hintergrund, Aufstieg zur Macht, zwei Fähigkeiten und zwei Mängel. Sie können außerdem eine gültige Zusammenstellung von Eigenschaften wählen.

Einige Eigenschaften schließen andere aus. Es ist zum Beispiel nicht möglich, den Hintergrund ‚Professor‘ und den Mangel ‚idiotisch‘ zu wählen.

Anhang 3 beinhaltet detaillierte Erklärungen aller Charaktereigenschaften sowie deren Auswirkungen.

Grundlagen des Interface

Nicht ein Blatt bewegt sich in diesem Land, wenn nicht ich es bin, der es in Bewegung versetzt. Ich möchte, dass das klar ist!

- Augusto Pinochet

Hauptübersicht

Die folgenden Elemente sind in der Hauptübersicht aufgelistet:

- Minikarte
- Bevölkerung, Geld, durchschnittliche Zufriedenheit, derzeitiges Datum (Monat und Jahr)

- Geschwindigkeitssteuerung - Pause, normal, schnell, am schnellsten
- Menü-Button
- HUD Buttons, welche sich über der Geschwindigkeitssteuerung befinden - Überlagerungen, Erlasse, Avatar wählen, Jahrbuch

Tropico 3 nutzt ein Standard Point-and-Click Interface. Das Anklicken eines Gebäudes oder einer Einheit wählt dieses aus und öffnet die entsprechende Hinweistafel.

Kamerasteuerung

Sie können die Kamera bewegen, indem Sie mit dem Mauszeiger an den Rand des Bildschirms fahren. Ein Klick auf der Minikarte transportiert Sie ebenfalls zu der Stelle auf der Insel, auf die Sie geklickt haben.

Benutzen Sie die mittlere Maustaste oder die Shifttaste, um den Blick rotieren zu lassen. Mithilfe des Mousrades können Sie hinein- und herauszoomen. Die Pos 1 Taste bringt die Kamera wieder zurück in die voreingestellte Position.

Hinweistafel

Bei der Hinweistafel handelt es sich um ein kleines Fenster im unteren Bildschirmbereich, das nur in der Hauptübersicht zu sehen ist und nur, wenn ein Gebäude oder eine Einheit ausgewählt wurde. Die Hinweistafel gibt Ihnen zusätzliche Informationen über das ausgewählte Objekt. Es gibt Buttons für verschiedene Kategorien (oben links) und Platz für eine Überschrift oder einen Namen (oben rechts).

Sie können ein Gebäude wählen, indem Sie einen Linksklick darauf ausführen. Um die Hinweistafel wieder zu schließen, führen Sie einen Linksklick auf eine andere beliebige Stelle aus.

Hauptübersicht-Buttons

Überlagerungsbutton

Der Überlagerungsbutton ruft die Überlagerungs-Hinweistafel auf. Diese Tafel beinhaltet die folgenden Kategorien:

- GETREIDEBEDINGUNGEN – Die Getreidebedingungen für die verschiedenen Getreidesorten, die auf der Insel erhoben werden können.
- NATÜRLICHE ROHSTOFFE – Die Rohstoffe auf der Insel. Eisen, Bauxite und Gold werden in gelb dargestellt, Öl in schwarz.
- INSELBEDINGUNGEN – Inselbedingungen wie Luftfeuchtigkeit und Schönheit.
- LEUTE – Zeigt Kriminalität, Verschmutzung und Freiheitsüberlagerungen. Problembereiche bzgl. Kriminalität und Verschmutzung werden in rot

TROPICO 3

dargestellt.

- **DIENTSTLEISTUNGEN** – Zeigt die Belegung, Beschäftigung, Qualität der Dienstleistungen, Jobqualität und elektrische Überlagerungen. Anstatt das Gebiet einzufärben, färben diese Überlagerungen die Gebäude ein, die Sie beeinflussen.

- **INSELWIRTSCHAFT** – Zeigt die Einnahmen, Ausgaben sowie die ausgeglichenen Überlagerungen. Anstatt das Gebiet einzufärben, färben diese Überlagerungen die Gebäude ein, die Sie beeinflussen.

Die meisten Überlagerungen haben einen Farbverlauf von grün zu rot. Grün bedeutet im Normalfall einen hohen Wert für die Statistik, welche durch die Überlagerung repräsentiert wird, während rot einen niedrigen Wert bedeutet.

Erlassbutton

Der Erlassbutton öffnet die Erlass-Hinweistafel. Alle Erlasse werden in verschiedene Kategorien aufgeteilt – Sozial, Auslandspolitik und Innenpolitik. Die Erlasse der entsprechenden Kategorie werden unterhalb der Kategorielliste aufgeführt. Jeder Erlass hat verschiedene Voraussetzungen sowie Auswirkungen. Im Anhang 2 finden Sie eine detaillierte Liste aller Erlasse und deren Auswirkungen.

Avatar wählen

Mit diesem Button wählen Sie Ihren Avatar.

Jahrbuchbutton

Dieser Button öffnet das Jahrbuch. Das Jahrbuch beinhaltet verschiedene Statistiken, die Insel betreffend. Die Details des Jahrbuchs werden weiter unten beschrieben.

Hinweistafeln

Bürger-Hinweistafel

Die Bürger-Hinweistafel beinhaltet die folgenden Kategorien:

- **ALLGEMEIN** - Generelle Informationen über den Bürger wie Name, Alter und momentane Bedürfnisse. Sie können von dieser Kategorie aus auch auf die Stadtblick-Kamera umschalten.

- **ZUFRIEDENHEIT** – Informationen über die derzeitige Befriedigung der Bürgerzufriedenheit.

- **POLITIK** – Informationen über die politische Zugehörigkeit der Bürger zu verschiedenen Fraktionen. Ebenso gibt es Informationen über die Aktionen, die mit diesem Bürger verrichtet werden können.

- **ARBEIT UND HAUS** - Informationen über den derzeitigen Arbeitsplatz sowie die Heimstätte des Bürgers.
- **FAMILIE** - Verweist zu den Familienmitgliedern des Bürgers
- **FÄHIGKEITEN** - Die unterschiedlichen Fähigkeiten, die der Bürger aufgrund der Arbeit sowie der Werte der Ausbildung, Intelligenz, Tapferkeit und Führungseigenschaften in dieser Kategorie erworben hat.
- **GEDANKEN** - Die derzeitigen Gedanken der Bürger

Touristen-Hinweistafel

Die Touristen-Hinweistafel beinhaltet die folgenden Kategorien:

- **ALLGEMEIN** - Generelle Informationen über den Touristen wie Name, Touristenklasse, Herkunftsland und Dauer des Aufenthalts. Die verbleibende Urlaubszeit und momentanen Eindrücke des Touristen kann auch über dessen Interface verfolgt werden
- **BEWERTUNG** - Die Eindrücke des Touristen aus verschiedenen Perspektiven des Lebens Ihre Insel betreffend
- **UNTERKÜNFTE** - Informationen über das Touristenhotel sowie die derzeitigen Attraktionen, die er besucht
- **ATTRAKTIONEN** - Eine Liste aller Attraktionen, die besucht wurden
- **VORLIEBEN** - Die Zufriedenheit und Vorliebe des Touristen für verschiedene Urlaubsaktivitäten
- **GEDANKEN** - Die derzeitigen Gedanken des Touristen

Gebäude-Hinweistafel

Die Gebäude-Hinweistafel beinhaltet die folgenden Kategorien:

- **LÖHNE UND GEHÄLTER** - Erlaubt Ihnen die Änderung der Gebühren und Gehälter des aktuellen Gebäudes sowie die Entlassung von Arbeitern und die Deaktivierung der Arbeiterslots. Von dieser Kategorie aus können außerdem ausländische Arbeiter eingestellt sowie die Löhne für alle Gebäude desselben Typs oder desselben Ausbildungslevels gewählt werden.
- **ALLGEMEIN** - Gebäudespezifische Informationen wie Produktionsausgaben, Profite, Ausgaben und Qualität der Dienstleistungen. Sie können in dieser Kategorie außerdem Verbesserungen (Upgrades) bauen sowie Arbeitsmodi festlegen.

TROPICO 3

- **BESCHREIBUNG** – Eine kurze Beschreibung des Gebäudes.
- **BAU** - (Wird nur aufgeführt, solange das Gebäude noch nicht fertiggestellt ist) Informationen über den Baufortschritt sowie die Bauarbeiter, die momentan an dem Gebäude arbeiten.

Jahrbuch

Das Jahrbuch offenbart die wichtigen Statistiken für die Insel. Die Informationen im Jahrbuch werden auf zwei Seiten dargeboten – auf der linken Seite befinden sich die allgemeineren Informationen, während auf der rechten Seite mehr auf die Details eingegangen wird.

Um die Informationen auf der linken Seite zu ändern, können Sie ein anderes Lesezeichen vom oberen Bereich des Jahrbuchs wählen. Die Lesezeichen werden als Überblick, Leute, Wirtschaft, Politik, Listen und Punkte deklariert. Manche der Gegenstände auf der linken Seite können ausgewählt werden. Wenn Sie auf einen dieser Gegenstände klicken, erscheint eine rechte Seite mit mehr Einzelheiten bezüglich dieses Objekts.

Alle Gegenstände, die über ein Kontrollkästchen verfügen, können auf der Grafik im unteren Bereich des Jahrbuchs dargestellt werden. Sie können mehrere Gegenstände zusammen darstellen lassen, wenn diese kompatibel sind (inkompatible Gegenstände haben ein X in ihrem Kontrollkästchen).

All die kleinen Leute

Ich kenne die haitianischen Menschen, weil ich einer dieser haitianischen Menschen bin.

- Francois Duvalier

Bürger

Jeder Bürger ist einzigartig – er hat unterschiedliche Bedürfnisse, Vorlieben, Arbeitserfahrung und Bildung.

Über die Jahre findet ein heimatloser Immigrant vielleicht einen Job als Lastwagenfahrer, heiratet, geht, in der Hoffnung auf eine bessere Arbeit zur Universität, zieht in ein luxuriöses Haus, wird zum Anführer einer politischen Fraktion und stirbt schließlich an Malaria, aufgrund der schlechten Gesundheitsversorgung auf der Insel.

Individuelle Simulation

Die täglichen Leben der guten Leute von Tropicco werden individuell simuliert und, wenn Sie es wünschen, können Sie diese in jeder freien Minute beobachten. Sie sind in der Lage, mit Ihren Bürgern zu interagieren, ihnen Bestechungsgelder anzubieten oder sie als Dissidenten ins Gefängnis werfen zu lassen. Ein grausamer Regent könnte gar die Ermordung eines lästigen Individuums anordnen.

Bedürfnisse

Jeder Bürger verfügt über 5 grundsätzliche Bedürfnisse: Nahrung, Erholung, Glaube, Spaß und Gesundheit. Die Bedürfnisbalken befinden sich auf der Hinweistafel des jeweiligen Bürgers (im Hauptfenster) und degenerieren mit der Zeit ständig. Wenn ein Bedürfnisbalken sich dem unteren Ende nähert, möchte der Bürger sein Bedürfnis befriedigen. Wenn er zum Beispiel auf Spaß aus ist, hält er nach Unterhaltung Ausschau, die er sich leisten kann. Sein Bedürfnis lädt sich auch auf, wenn er keinen Weg findet, dieses Bedürfnis zu befriedigen. In diesem Fall fällt jedoch die entsprechende Zufriedenheit des Bürgers jedoch drastisch.

Penultimo sagt: Presidente, einen weisen Führer wie Sie es sind, wird es nie beschämen, die unten stehende Beschreibung der Bedürfnis- und Zufriedenheitsbalken zu nutzen. Niedrige Bedürfnisbalken sind kein Beweis dafür, dass der Bürger unglücklich ist, sondern dafür, dass er in Bälde versuchen wird, das entsprechende Bedürfnis zu befriedigen.

Nahrung besorgen

Das Nahrungsbedürfnis zu befriedigen funktioniert ein wenig anders. Die Leute erhalten mehrere Mahlzeiten von einem einzigen Besuch einer Farm oder eines Marktes. Von diesen zehrt dann die gesamte Familie über einen bestimmten Zeitraum.

Zufriedenheit

Die Balken im Zufriedenheitsfenster der Hinweistafel eines Bürgers repräsentieren, wie glücklich er sich aufgrund verschiedener Lebensumstände fühlt. All diese werden kombiniert und zu der allgemeinen Zufriedenheit des Bürgers zusammengezählt. Unterschiedliche Personen halten verschiedene Dinge für wichtig und die drei wichtigsten Zufriedenheitsfaktoren werden mit einem speziellen Symbol dargestellt.

Spezielle Aktionen

Sie können für jeden Bürger spezielle Aktionen erstellen. Diese speziellen Aktionen sind:

- **VERHAFTEN** (\$500) - Wenn Sie sich im Besitz eines funktionstüchtigen Gefängnisses und einer Polizeistation befinden, können Sie Ihre Bürger verhaften und diese ins Gefängnis stecken. Das Ansehen des verhafteten Bürgers und aller anderen, die in die Verhaftung involviert waren, sinkt Ihnen gegenüber vorläufig.

- **BESTECHUNG** (\$1000) - Wenn Sie sich im Besitz einer funktionstüchtigen Bank befinden, können Sie Ihre Bürger bestechen. Das Ansehen bestochener Bürger Ihnen gegenüber erhöht sich vorläufig.

- **KETZEREI** (\$500) - Wenn Sie sich im Besitz einer funktionstüchtigen Kathedrale befinden, können Sie Ihre Bürger zu Ketzern erklären. Ein zum

TROPICO 3

Ketzer erklärter Bürger kann weder protestieren, noch als Kandidat bei Wahlen antreten oder zum Anführer eine Fraktion werden. Sein und das Ansehen seiner Familie Ihnen gegenüber sinkt.

- **BESEITIGEN (\$500)** - Wenn Sie sich im Besitz eines funktionstüchtigen Wachturms befinden, können Sie einen Bürger Ihrer Wahl beseitigen. Das Ansehen der Familie des Bürgers sowie aller in die Tötung verwickelter Personen wird stark abnehmen.

- **EINEN 'UNFALL' ARRANGIEREN (\$3000)** - Wenn Sie sich im Besitz einer funktionstüchtigen Geheimpolizei befinden, können Sie für einen Ihrer Bürger einen Unfall 'arrangieren'. Alle Details, was die Ursache des Unfalls betrifft, werden vertuscht und Sie erhalten keine Strafe, was Ihr Ansehen angeht.

Residenzen

Familien können ein Drittel ihrer kombinierten Gehälter für Miete ausgeben, abgerundet. Wenn also ein einzelner Bürger \$7 verdient, kann er sich eine Unterkunft mit einer Miete bis zu \$2 leisten. Eine Familie, in der die Mutter und der Vater jeweils \$9 verdienen, können sich eine Unterkunft mit einer Miete bis zu \$6 leisten (ein Drittel von \$18).

Jede Residenz verfügt über eine bestimmte Qualität der Unterkunft, welche sich direkt auf die Unterkunftszufriedenheit der Residenz auswirkt. Luxuriösere Residenzen erfordern eine höhere Qualität der Unterkunft.

Sollten einige Bürger keine Residenz finden, die ihnen zusagt, werden diese automatisch klapprige Baracken bauen, um darin zu leben. Bei den Baracken handelt es sich um die schlechteste Art der Unterkunft und im Allgemeinen sind die Bürger bestrebt, nicht in solch einer Baracke wohnen zu müssen.

Arbeit und Bildung

Zu Beginn werden die meisten Ihrer Bürger ohne Bildung dastehen. Sie können also nicht für höher qualifizierte Arbeiten, wie etwa Arzt oder Journalist, eingesetzt werden. Wenn Sie fähige Arbeiter benötigen, können Sie für ausgebildete Immigranten bezahlen – diese Aktion wird auf dem Löhne und Gehälter Fenster der Hinweistafel des Arbeiterplatzes eingeleitet, wo die Arbeiter benötigt werden. Alternativ können Sie auch Ihre eigenen Bürger auf einer Ober- oder einer Hochschule entsprechend ausbilden.

Jeder Arbeitsplatz verfügt über eine bestimmte Arbeitsqualität, welche direkte Auswirkung auf die Jobzufriedenheit der dort befindlichen Arbeiter hat. Mehr renommierte Akademiker mit höheren Gehältern versprechen eine höhere Arbeitsqualität.

Sie können Ihre Arbeiter dazu zwingen, an jedem beliebigen Ort zu arbeiten – die Entscheidung, welche Arbeit Sie annehmen, basiert auf der Jobqualität und deren früheren Erfahrung, was die Arbeit betrifft. Die Löhne der Arbeiter entscheidet darüber, welche Art von Wohnsitz und

Unterhaltung sie sich leisten können. Alleinlebende Bürger können sich Unterhaltung in voller Höhe ihres Lohns leisten; verheiratete Paare können sich Unterhaltung bis zur Hälfte ihres gemeinsamen Lohnes leisten.

Jobeignung

Je länger ein Bürger in einem bestimmten Beruf arbeitet, desto besser wird er darin. Ein neu angeworbener Arbeiter arbeitet langsamer oder weniger effizient als ein erfahrener. Ganz egal, um welchen Beruf es sich hierbei handelt. Ein fähiger Bauarbeiter wird die Gebäude schneller bauen, eine fähige Bedienung wird die Zufriedenheit aller im Restaurant befindlichen Besucher anheben. Folglich ist ein sehr erfahrener Arbeiter ein wertvoller Gewinn für jede Stadt. Die Geschwindigkeit, mit welcher ein Bürger Erfahrung im Job erhält, ist abhängig von dessen Intelligenz.

Ein Bürger verfügt oft über Fähigkeiten in mehreren verschiedenen Berufen. Dies lässt sich im ‚Fähigkeiten‘ Fenster seiner Hinweistafel überprüfen.

Bürger verfolgen

Sie können den ausgewählten Bürger für eine mögliche Verfolgung markieren, indem Sie die Ctrl-Taste gedrückt halten und dann eine der Zahlentasten drücken (1, 2, 3...). Nachdem Sie einen Bürger markiert haben, können Sie diesen direkt auswählen, indem Sie die entsprechende Zahlentaste betätigen.

Touristen und Tourismusbewertung

Auf die Insel können verschiedene Touristenklassen gelockt werden. Junge Spring-Break Touristen, geizige Chaotentouristen, Bäume-umarmende Ökotouristen und natürlich die am meisten willkommenen wohlhabenden Touristen, wenn diesen die Wohnverhältnisse auf der Insel zusagen. Touristenfamilien haben unterschiedliche Vermögensverhältnisse und können sich Attraktionen entsprechend ihrer eigenen Ausgabengrenzen leisten. Wenn es Ihnen gelingt, wohlhabendere Touristen anzulocken, sollten Sie über eine Preiserhöhung Ihrer Touristenattraktionen nachdenken.

Verschiedene einzelne Touristen bevorzugen unterschiedliche Attraktionen. Sie können deren Vorlieben dem ‚Vorlieben‘ Fenster auf der entsprechenden Hinweistafel entnehmen.

Wie Bürger haben auch Touristen verschiedene Bedürfnisse und Erwartungen an ihre Reise – Faktoren wie die Umgebung, Unterhaltung und Sicherheit sind ihnen für gewöhnlich sehr wichtig. Wenn sie glücklich zurückkehren, werden Sie die Tourismusbewertung für die Insel anheben. Wenn sie aber enttäuscht sind oder nicht in ihr Heimatland zurückkehren, bekommt die Insel einen schlechten Ruf, was die Bewertung als Ferienort angeht.

Mehrwahlhabendere Touristen werden durch eine hohe Tourismusbewertung angezogen. Verschiedene Erlasse versprechen Werbefeldzüge, um eine bestimmte Klasse von Touristen anzuziehen.

TROPICO 3

Gebäude

Politiker sind überall gleich: sie versprechen den Bau einer Brücke, auch wenn es dort gar keinen Fluss gibt.

- Nikita Chruschev

Bau

Um den Bau eines Gebäudes anzuordnen, rechtsklicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Übersicht, um das Baumenü zu öffnen. Wählen Sie die entsprechende Kategorie sowie das Gebäude und platzieren Sie es irgendwo auf dem Bildschirm. Behalten Sie das Baufenster im unteren Bereich des Bildschirms für zusätzliche Instruktionen während des Baus im Auge.

Bauarbeiter, die im Dienst sind, machen sich, nachdem Sie die Konstruktion platziert haben, auf den Weg zur Baustelle. In der Regel werden ein paar Monate für die Beendigung der Arbeit benötigt und es dauert entsprechend länger, wenn es sich dabei um größere Projekte wie einen Flughafen oder mehrere Projekte zur selben Zeit handelt.

Sie können bestimmten Konstruktionen über deren Hinweistafeln den Vorrang geben – Bauarbeiter werden sich dann daran machen, diese bevorzugten Konstruktionen zuerst fertigzustellen. Es ist zudem möglich, Gebäude während des Baus zu verwalten (lesen Sie ‚Verwaltung‘ weiter unten).

Abriß

Wenn Sie ein Gebäude, eine Konstruktion oder ein Straßenstück abreißen möchten, müssen Sie das ‚Abriss‘ Symbol wählen, das sich im ‚Infrastruktur‘ Bereich des Baumenüs befindet. Dies erlaubt Ihnen eine Markierung der Gebäude, die abgerissen werden sollen. Wie der Bau erfordert auch der Abriss einige Zeit. Sie können einen Abrissbefehl auf der Hinweistafel des abbruchreifen Gebäudes wieder abbrechen.

Wenn Sie eine Konstruktion während des Baus abreißen, erhalten Sie eine Rückzahlung in voller Höhe.

Verwaltung (Administration)

Arbeitsmodi

Viele Gebäude verfügen über mehrere verschiedene Arbeitsmodi, die sich jederzeit ändern lassen, sogar während des Baus der Konstruktion. Sie können die Arbeitsmodi vom ‚Haupt‘fenster der Hinweistafel aus verwalten. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Arbeitsmodus fahren, erhalten Sie eine kurze Erklärung. Innerhalb eines Gebäudes kann nur ein Arbeitsmodus aktiviert werden.

HINWEIS: Sie können auch den Arbeitsmodus eines Gebäudes ändern, das sich noch im Bau befindet.

Upgrades (Verbesserungen)

Einige Gebäude verfügen über Verbesserungen, welche Sie vom ‚Haupt‘fenster der Hinweistafel aus bauen können.

Bei Upgrades handelt es sich um spezielle Verbesserungen an einem Gebäude, welche eine einmalige Investition erfordern. Diese modifizieren die Funktionalität des Gebäudes und, nachdem dieses einmal gebaut wurde, kann das Upgrade nicht wieder deaktiviert werden. Einige dieser Verbesserungen benötigen und verbrauchen Elektrizität.

Einstellen und entlassen

Sie können Arbeiter mit einem Ober- oder Hochschulabschluss über das ‚Löhne und Gehälter‘ Fenster des Gebäudes einstellen, wo diese benötigt werden. Sie können keine Arbeiter ohne Ausbildung einstellen, aber Sie können diese mit einem höheren Gehalt von einem anderen Gebäude abwerben.

Um einen Arbeiter zu entlassen, müssen Sie im ‚Löhne und Gehälter‘ Fenster seines Arbeitsplatzes auf dessen Porträt rechtsklicken.

Gebühren, Mieten und Gehälter

Sie können Gebühren, Mieten und Gehälter mithilfe der entsprechenden Bedienelemente auf der Hinweistafel des Gebäudes anpassen (werfen Sie einen Blick auf das ‚Löhne und Gehälter‘ oder das ‚Miete und Pächter‘ Fenster). Sie bezahlen Ihren Arbeitern Löhne und erhalten von Ihren Pächtern jeden Monat Miete. Gebühren werden fällig, sobald eine Person den Service in Anspruch nimmt, den das Gebäude bietet.

PENULTIMO SACT: Presidente, es ist vernünftig, die Gebühren und Renten entsprechend der Ausgabengrenze der Leute zu erhöhen, um soviel Pesos wie möglich aus den Besuchern herauszupressen. Bedenken Sie, dass im Falle einer zu starken Erhöhung, weniger Leute in der Lage sein werden, den Gebäuden einen Besuch abzustatten.

Straßen und Verkehr

Straßenverbindungen

Einige Gebäude können mit Straßen verbunden werden. Dies erlaubt es den Bürgern und Touristen, mit Fahrzeugen von diesen zu anderen Gebäuden zu gelangen, die mit dem Straßennetz verbunden sind. Sie können diese Gebäude an den Pfeilen erkennen, welche neben der Autoeinfahrt bei der Gebäude- oder Straßenposition erscheinen. Wenn diese Pfeile rot sind, ist dieses Gebäude derzeit nicht mit der Straße verbunden. Dies behindert jedoch nicht die Funktionalität des Gebäudes und bedeutet lediglich, dass es nicht an das Straßennetz der Insel angebunden ist.

Garagen

Da viele Gebäude nicht mit einer Straße verbunden werden können, lässt

TROPICO 3

sich das Transportnetzwerk der Insel durch Garagen optimieren. Bei Garagen handelt es sich um spezielle Gebäude, die als Knotenpunkte für den Transport auf den Straßen fungieren. Jede Person kann mit einem Fahrzeug von oder zu einer Garage fahren. Wenn Sie also zwei separate Nachbarschaften haben, die durch Garagen miteinander verbunden sind, können die Leute schneller zwischen diesen hin- und herreisen.

Penultimo sagt: Presidente, wenn Ihre Leute größere Entfernungen überbrücken müssen, können Garagen und Straßen wahre Wunder im Bezug auf die Optimierung ihrer Reisen vollbringen. Garagen stellen außerdem 2 zusätzliche Lastwagenfahrer für Ihre Belegschaft ein. Diese können Ihnen also den Ärger durch den Bau zusätzlicher Büros abnehmen.

Avatar

Ich persönlich bin dagegen, meine Bilder und Statuen auf den Straßen zu sehen... Aber es ist der Wille der Menschen.

- Saparmurat Niyazov

Steuerung

Ihren Avatar können Sie wählen, indem Sie auf das Avatar Symbol über der Minikarte oder direkt auf den Avatar klicken. Ein Rechtsklick auf eine beliebige Stelle bewegt den Avatar oder aktiviert dessen voreingestellte Aktion an diesem Ort. Wenn der Avatar Rebellen oder Verräter angreift, wird er diese automatisch bekämpfen und Sie sind nicht in der Lage, die Kontrolle über ihn zu übernehmen, bis der Kampf vorüber ist. Sollte er verwundet werden, tritt er den Rücktritt an, um sich zu erholen und wird für einige Zeit nicht verfügbar sein.

Die Limousine

Wie seine Bürger ist auch der Avatar in der Lage, das Straßennetz zu nutzen, um schnell von einem Punkt zum anderen zu gelangen. Er benutzt automatisch seine Präsidentenlimousine, um schnell zwischen zwei Garagen oder einer Garage und einem mit der Straße verbundenen Gebäude zu reisen.

Aktionen

Der Avatar ist in der Lage, die folgenden Aktionen auszuführen:

- **BAURAUSSCH** – Wird durch einen Rechtsklick auf eine Baustelle aktiviert. Der Avatar persönlich gibt den Arbeitern auf der Baustelle Anordnungen, was die Bauzeit enorm verkürzt.
- **BESUCH EINES PRODUKTIONSGEBÄUDES** - Wird durch einen Rechtsklick auf ein Produktionsgebäude aktiviert. Der Avatar besucht ein Produktionsgebäude, was die Produktion für die nächsten 6 Monate ein wenig ansteigen lässt.
- **BESUCH EINES DIENSTGEBÄUDES** - Wird durch einen Rechtsklick auf ein Dienstgebäude aktiviert. Der Avatar besucht ein Dienstgebäude, was die

Qualität der Dienstleistungen für die nächsten 6 Monate ein wenig ansteigen lässt.

- **EINE REDE HALTEN** - Wird durch einen Rechtsklick auf einen Palast aktiviert. Der Avatar hält vom Balkon aus eine Rede, was den Respekt der versammelten Menge steigert.
- **EINEN PROTEST BERUHIGEN** - Wird durch einen Rechtsklick auf einen protestierenden Bürger aktiviert. Der Avatar redet mit dem Bürger und negiert den Effekt des Protestes.
- **DIPLOMATISCHE MISSION** - Wird durch einen Rechtsklick auf den Flughafen aktiviert. Verbessert die nächste Auslandshilfe, die das Land erhält.
- **AUSZEICHNEN** - Wird durch einen Rechtsklick auf die Waffenfabrik, den Wachturm oder die Militärbasis aktiviert. Der Avatar zeichnet einen Soldaten oder einen General mit einem Orden aus. Diese Aktion hebt den Respekt aller in dem Gebäude arbeitenden Soldaten/Generäle an.
- **VERBESSERUNG AUSLÄNDISCHER BEZIEHUNGEN** - Wird durch einen Rechtsklick auf das diplomatische Ministerium aktiviert. Der Avatar erhöht die Beziehungen zu beiden ausländischen Mächten für die Dauer von 6 Monaten.
- **ANGRIFF** - Wird durch einen Rechtsklick auf Feinde während des Kampfes aktiviert. Der Avatar bekämpft Rebellen und Verräter.

Penultimo sagt: Presidente, denken Sie daran, dass Sie die meisten Aktionen abbrechen können, wenn Sie andere Dinge für wichtiger empfinden. Außerdem häuft sich der Effekt einer einzelnen Aktion nicht an. So erlebt ein Produktionsgebäude nicht etwa einen Aufschwung, wenn Sie sich für einen dortigen Besuch gleich nach einem anderen Besuch entscheiden.

Wirtschaft

Wie kann es "allgemein vorteilhaft" sein, Rohstoffe zu Weltmarktpreisen zu veräußern, die die unterentwickelten Länder unermesslichen Schweiß und Leid gekostet haben.

- Che Guevara

Profit machen

Es gibt vier primäre Wege, um Geld zu machen – Export, Tourismus, Auslandshilfe und Gebühren. Jede Möglichkeit wird nachfolgend genauer erläutert.

Exporte

Jeder produzierte Rohstoff, der nicht für die Wirtschaft auf der Insel benötigt wird, wird automatisch ins Ausland exportiert (indem dieser zu den Docks geschleppt und auf Frachter verladen wird). Der Preis für diese exportierten

TROPICO 3

Rohstoffe variiert von Zeit zu Zeit. Wenn also ein bestimmter Rohstoff zu Beginn des Spiels einen profitablen Export verspricht, muss dies im späteren Verlauf nicht mehr unbedingt der Fall sein.

Jedes Gebäude, welches einen Rohstoff produziert, verfügt über einen ‚Ausgangsspeicher‘, der die momentane Menge des Rohstoffes im Gebäude repräsentiert. Lastwagenfahrer schleppen Güter von diesem ‚Ausgangsspeicher‘ dorthin, wo sie benötigt werden (‚Eingangsspeicher‘ anderer Gebäude, wie etwa weiterentwickelte Industrien oder Docks). Lastwagenfahrer sind Angestellte des Lastwagenfahrerbüros, welche Güter quer über die Insel transportieren.

Farmen

Farmen fungieren sowohl als Nahrungsversorger für Ihre Bürger, wie auch als Produzent unverarbeiteter Rohstoffe, die für die Industrie benötigt werden. Die Rohstoffe, welche eine Farm produziert, sind abhängig von den Erntebedingungen der momentanen Feldfrüchte. Die Erntebedingungen können Sie dem Überlagerungsmenü entnehmen. Vergewissern Sie sich, dass Sie gute Plätze aussuchen, an denen Ihre Farmen die Felder anbauen können.

Der Ackerboden erschöpft sich mit der Zeit. Sie sollten also von Zeit zu Zeit einen Blick auf Ihre Farmen werfen und, wenn nötig, die momentanen Feldfrüchte an einem anderen Ort platzieren, der bessere Bedingungen bietet.

Minen und Ölquellen

Minen verwerten die Mineralvorkommen auf Ihrer Insel. Sie müssen in der Nähe des Rohstoffs platziert werden, den sie verwerten sollen. Die Rohstoffe können im Überlagerungsmenü eingesehen werden.

Im Gegensatz zu Minen müssen Ölquellen direkt über dem entsprechenden Rohstoff platziert werden, um funktionieren zu können.

Ölraffinerien

Um Ölressourcen im Meer verwerten zu können, müssen Sie in der Nähe eine Ölraffinerie bauen. Die Ölraffinerie platziert automatisch Ölplattformen auf nahe liegenden Ressourcen und ein Tanker beginnt damit, das Öl zu Ihrer Raffinerie zu transportieren.

Wenn Ihnen der Bau des Hydrocracker-Upgrades für Ihre Ölraffinerie gelingt, wird diese damit beginnen, aufwendigere Ölprodukte aus dem Rohöl Ihrer Ölplattformen und Ölquellen zu produzieren.

Elektrizität

Ein paar Ihrer Gebäude benötigen Elektrizität, um zu funktionieren oder für die Herstellung einiger Upgrades. Um Elektrizität zu produzieren, benötigen Sie ein funktionierendes Kraftwerk.

Sobald ein Kraftwerk die Arbeit aufgenommen hat, produziert dieses Elektrizität für die nahe liegende Umgebung (Ihr Stromnetz). Um dieses Gebiet zu erweitern, können Außenstellen errichtet werden.

Ein Gebäude ist darauf ausgelegt, genügend Elektrizität zu ziehen, wenn es an

ein Stromnetz angeschlossen ist und wenn Ihr Kraftwerk genügend Megawatt produziert, um dieses zu betreiben. Wenn die Versorgung des Kraftwerks nicht ausreicht, wird ein regelmäßiger Stromausfall in den Gebäuden, welche sich am Stromnetz befinden, auftreten.

Tourismus

Ausländische Touristen spülen frisches Geld in die Wirtschaft und, wenn Sie sicher gehen, dass sie die Insel mit tollen Eindrücken verlassen, werden mehr Touristen folgen.

Wie oben bereits erwähnt, gibt es vier Touristenklassen: Spring-Break Touristen, Chaotentouristen, Ökotouristen und wohlhabende Touristen. Sie alle haben unterschiedliche Erwartungen, die Reise betreffend sowie verschiedene Ausgabengrenzen.

Faktoren, wie etwa Umwelt und Sicherheit vor Kriminalität, sind für die Touristen sehr wichtig. Es wäre also am besten, wenn Sie Ihre Ferienorte in einem schönen und unberührten Teil der Insel errichten würden.

Touristen kommen gewöhnlicherweise über den Touristenhafen der Insel an. Wenn es Ihnen gelingt, einen Flughafen zu errichten, wird es Ihnen möglich sein, mehr und wohlhabendere Touristen anzulocken.

Auslandshilfe

Die USA und die UDSSR werden Sie mit Auslandshilfe unterstützen, um Ihrem Entwicklungsland zu helfen. Sie können Auslandshilfe von beiden Supermächten erhalten. Die Geldmenge, die Sie bekommen, ist abhängig von Ihren Auslandsbeziehungen.

Wenn es Ihnen gelingt, beide Supermächte zufrieden zu stellen, wird die Auslandshilfe in regelmäßigen Abständen fließen.

Gebühren

Einige Gebäude generieren Profite, welche auf festgelegten Mieten und Gebühren basieren. Dies funktioniert aber nur, wenn die Besucher (Bürger oder Touristen) sich diese Gebühren auch leisten können. Die Touristenklasse sowie die Gehälter der Bürger bestimmen deren Ausgabengrenze.

Ausgaben

Es gibt verschiedene Arten von Ausgaben:

- **LÖHNE** - alle Arbeiter erwarten einen Lohn und ausgebildete Spezialisten fordern noch mehr Geld von Ihnen. Wenn die Löhne auf der Insel niedrig sind, werden die Leute unzufrieden, was ihre Arbeit betrifft.
- **Alle neuen Konstruktionen und Upgrades kosten Geld.**
- **WARTUNG** - alle existierenden Gebäude, auch die, die nicht funktionieren, benötigen eine Wartung und belasten somit Ihr Budget. Wenn ein Gebäude nicht länger benötigt wird, wäre ein Abriss besser. Dies spart Geld, denn ständige Wartungen müssen bezahlt werden.
- **Die Ausgabe eines neuen Erlasses kostet Geld.**
- **Spezielle Aktionen, wie fähige Arbeiter in die Stadt zu holen, kostet Geld.**

TROPICO 3

Schweizer Bank

Dieses Bankkonto repräsentiert den persönlichen Reichtum El Presidente. Hierbei handelt es sich um das Geld, das Sie während Ihrer Regierungszeit für schlechte Tage bunkern. Persönlicher Reichtum kann von der nationalen Staatskasse auf verschiedene Wege 'umgeleitet' werden und dieser Reichtum wirkt sich am Ende einer jeden Mission auf den Punktestand aus.

Politik

Unter dem Kapitalismus beuten Menschen Menschen aus. Unter dem Kommunismus ist es genau andersherum.

- John Kenneth Galbraith

Fraktionen

Die Einwohner von Tropicó können verschiedenen politischen Fraktionen angehören, eine jede mit ihrer eigenen Agenda. Die Zufriedenheit der Fraktionsführer hat großen Einfluss auf die Meinung der Mitglieder als Ganzes. Es ist also wichtig, entweder den Führer zufrieden zu stimmen oder aber diesen vom Schauplatz zu entfernen.

- **KAPITALISTEN** – beeinflussen die Beziehung zu den USA. Kapitalisten verlangen Reichtum und Wohlstand. Sie sind in der Unterzahl aber sehr einflussreich.
- **KOMMUNISTEN** – beeinflussen die Beziehung zu den UDSSR. Sie repräsentieren die Interessen der Arbeiterklasse und gehören normalerweise zu den größten Fraktionen auf der Insel. Sie sind verärgert, wenn die wohlhabende Elite wesentlich höhere Löhne als der gemeine Arbeiter erhält.
- **INTELLEKTUELLE** – typischerweise gibt es nicht viele Intellektuelle, aber diese sind gut ausgebildet. Wenn sie verärgert sind, verlassen ausgebildete Arbeiter die Insel. Intellektuelle legen Wert auf Freiheit, Demokratie und Bildung.
- **RELIGIÖSE** – es gibt viele religiöse Menschen in Tropicó und aus diesem Grund ist es wichtig, diese bei Laune zu halten. Sie verlangen nach Kirchen und Kathedralen und sind gegen zwielichtige oder korrupte Handlungen.
- **MILITARISTEN** (Militärs) – wenn Sie diese Fraktion verärgern, müssen Sie mit ernststen Konsequenzen rechnen. Das liegt daran, dass sich die Militärs im Besitz der meisten Feuerkraft befinden. Außerdem können sie leicht einen Militärputsch inszenieren. In der Regel ist es besser, sich um das Wohl der Soldaten zu kümmern, um vor allen Eventualitäten geschützt zu sein.
- **UMWELTSCHÜTZER** – bei den Umweltschützern handelt es sich um eine kleine Fraktion, die sich für eine geringe Verschmutzung sowie die Erhaltung der Inselnatur einsetzen. Viel Industrie und eine hohe Verschmutzung verärgern sie.

• **NATIONALISTEN** – Die Nationalisten stellen Tropico über alles. Sie lehnen eine nähere Beziehung zu ausländischen Mächten sowie eine Politik, die sich um Einwanderung ausländischer Bürger bemüht, ab. Nur Personen, die in Tropico geboren wurden, können Mitglieder dieser Fraktion werden.

Wahlen

Die Bevölkerung der Insel verlangt alle paar Jahre freie Wahlen. Wenn die demokratische Erwartung auf Ihrer Insel hoch ist, verlangen die Leute nach mehr Wahlen. Wenn Sie die Wahlen nicht zulassen, wird die Freiheitszufriedenheit der Leute darunter leiden und die USA wird verärgert sein.

Wenn Wahlen anstehen, erhalten Sie die neuesten Informationen bezüglich der Umfragen. Diese finden Sie im linken Bereich Ihres Bildschirms. Die Leute stimmen eher für Sie, wenn sie Sie respektieren und wenn deren allgemeine Zufriedenheit hoch ist. Natürlich werden der gegnerische Kandidat sowie dessen Familie nicht gerne für Sie stimmen.

Wenn Sie eine Wahl verlieren, verlieren Sie auch das Spiel. Es ist möglich, einen Wahlbetrug zu arrangieren. Das wird jedoch die Intellektuellen auf der Insel empfindlich verärgern.

Wahlreden

Sie können Wahlreden nutzen, um die öffentliche Meinung oder Ihre ausländischen Beziehungen ins Schwanken zu bringen. Wenn Sie für Wahlen aufgestellt sind, erhalten Sie die Möglichkeit, eine Rede zu halten. Es erscheint daraufhin ein spezielles Interface zur Erstellung dieser entsprechenden Rede. Wenn Sie Reden zusammenstellen, stehen Ihnen drei wesentliche Möglichkeiten zur Verfügung: über welches heiße Thema möchten Sie sprechen, wen möchten Sie loben und was möchten Sie für die nächsten Wahlen versprechen.

• **ÜBER EINEN MOMENTANEN STREITPUNKT SPRECHEN** – Sie können aus einem der folgenden Themen wählen – Qualität der Jobs, Unterkunft, Qualität der Nahrung, Unterhaltung, Religion, Gesundheitsversorgung, Umwelt oder Sicherheit vor Kriminalität. Wenn Sie über einen Streitpunkt reden, hat das wenig Auswirkungen auf die Stimmen der Bürger bei der nächsten Wahl.

• **LOBEN** – gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Fraktion oder eine Supermacht zu loben. Loben erhöht zeitweise das Ansehen der Fraktionsmitglieder (wenn eine Fraktion ausgewählt wurde) oder aber die Beziehung zu der gewählten Supermacht (wenn eine Supermacht ausgewählt wurde). Sie können außerdem sich selbst loben.

• **VERSPRECHEN** – erlaubt es Ihnen, ein Wahlversprechen zu geben. Sie können eine der verschiedenen erforderlichen Fraktionen wählen. Wahlversprechen erlauben es Ihnen, die beeinflussbareren Untergebenen zu überreden. Wenn Sie Ihre Versprechen aber nicht einhalten, denken diese zweimal darüber nach, bevor sie Sie wählen. Sie sollten sich darüber Gedanken machen, besser keine Wahlversprechen abzugeben, die nicht einzuhalten sind.

TROPICO 3

Auslandspolitik

Die Haltung der ausländischen Supermächte gegenüber Tropico ist entscheidend für die Höhe der Auslandshilfe, die Ihnen zugesprochen wird. Wenn eines dieser Länder sehr verärgert über Ihre Regentschaft ist, könnte es Sie gewaltsam aus Ihrem Büro entfernen.

Es ist sehr anstrengend, sowohl die USA als auch die UDSSR zufriedenzustellen. Wenn es Ihnen aber gelingt, ein Bündnis mit einer fremden Macht einzugehen und dieger den Bau einer Militärbasis auf Ihrer Insel erlauben, werden Sie keinen Ärger mit der anderen Supermacht bekommen.

Ansprüche der Supermächte

Gelegentlich fordert eine Supermacht, mit der Sie ein Bündnis eingegangen sind, dass Sie spezielle Auslandspolitik-Erlasse ausstellen. Bis Sie den gewünschten Erlass erstellt haben, erhalten Sie keinerlei Miete von deren Militärbasis. Sie können die getätigte Forderung auf der Hinweistafel der ausländischen Militärbasis Ihrer Insel einsehen.

Proteste

Bürger, die unzufrieden sind, zetteln gelegentlich einen Protest an. Während eines Protestes verliert die Person, die den Protest angezettelt hat sowie die Menge um diese herum vorübergehend den Respekt Ihnen gegenüber. Außerdem entscheiden sich Personen, die oft protestieren dafür, Rebellen zu werden.

Die Wahrscheinlichkeit auf einen Protest hängt zudem von der Freiheit ab – protestiert wird eher in Gebieten mit einer höheren Freiheitsquote. Wenn die Freiheit in einem Gebiet eher gering ist, sind die Bürger zu verängstigt, um zu protestieren.

Sie können Proteste abschwächen – indem Sie Ihren Avatar auswählen und auf die protestierenden Bürger rechtsklicken. Ihr Avatar wird die Protestanten dann beruhigen.

Aufstände

Wenn die Mehrheit der Bevölkerung unzufrieden ist, kann ein Aufstand folgen. Bei Aufständen handelt es sich um brutale Konflikte, bei denen sich die Bevölkerung aufteilt in Loyalisten, die Ihre Regentschaft unterstützen und Verräter, die Sie stürzen möchten. Sie können die Anzahl der Verräter und Loyalisten im linken Bereich Ihres Bildschirms sehen.

Die Verräter versuchen, die Kontrolle über Ihren Palast zu übernehmen. Wenn Sie Ihren Palast verlieren, verlieren Sie auch das Spiel.

Putsch

Wenn einige Ihrer Soldaten und Generäle unzufrieden sind, inszenieren diese einen Staatsstreich. Die übrigen Soldaten, welche Ihnen treu sind, werden versuchen, den Palast zu beschützen.

Die Verräter versuchen, die Kontrolle über Ihren Palast zu übernehmen. Wenn Sie Ihren Palast verlieren, verlieren Sie auch das Spiel.

Rebellenangriffe

Wenn sich Rebellen auf Ihrer Insel befinden, sollten Sie sich auf deren Angriffe vorbereiten. Die Rebellen attackieren normalerweise Gebäude in den Außenbezirken Ihrer Stadt. Armeeeregimente, die sich in der Nähe des Angriffs aufhalten, werden versuchen, die Rebellen abzuwehren.

Nach einigen Angriffen werden die Rebellen mutiger und versuchen, Ihren Palast zu attackieren. Wenn Sie Ihren Palast verlieren, verlieren Sie das Spiel.

Geheimpolizei

Sie können mithilfe des 'Geheimpolizei' Erlasses ein Hauptquartier der Geheimpolizei erstellen. Die Geheimpolizei ermöglicht es Ihnen, die 'Unfall arrangieren' Aktion zu nutzen, verschiedene Erlasse freizuschalten und verschafft Ihnen zudem frühe Berichte über subversive Aktivitäten (siehe unten).

Subversive Aktivitäten

Der KGB, die CIA und die Rebellen auf Ihrer Insel können subversive Aktivitäten auslösen wie etwa Bombendrohungen, Arbeiterstreiks, Besitzergreifung der Medien, Mordversuche und Geiselnahmen. Diese subversiven Aktivitäten verlangen von Ihnen die Wahl, was in der jeweiligen Situation unternommen werden sollte.

Wenn Sie auf Ihrer Insel eine Geheimpolizei eingeführt haben, erhalten Sie zusätzliche Möglichkeiten und wenn Ihre Agenten gut sind, sogar Berichte über zukünftige Bedrohungen.

Erstellen von Herausforderungen/Kampfansagen

Ich weiß, du bist hier, um mich zu töten. Schieß, Feigling, du tötetest nur einen Mann.

- Che Guevara

Die Grundlagen

In Tropico 3 können Sie Ihre eigenen Herausforderungen/Kampfansagen erstellen, welche Sie über das Internet mit anderen Spielern teilen können. Bei dem Herausforderungeneditor handelt es sich um ein mächtiges Werkzeug, welches es Ihnen erlaubt, Geschichten zu erstellen, indem Sie spezielle Ereignisse erstellen, wie etwa die Ausbreitung einer unbekannten Krankheit, die Entdeckung eines neuen Goldvorkommens, Angebote von ausländischen Investoren, Industrien in Privatbesitz und vieles mehr.

Es ist eine gute Idee, im Vorfeld ein paar Missionen oder Szenarien zu spielen, um sich mit dem Spiel und dessen Funktionsweise vertraut zu machen, bevor Sie mit der Arbeit an Ihren eigenen Herausforderungen beginnen.

Um eine neue Herausforderung zu erstellen, klicken Sie auf den 'Herausforderungen' Button im Hauptmenü und klicken dann auf 'Leiten'. Dies öffnet das 'Herausforderungen leiten' Menü, welches eine Liste von

TROPICO 3

Herausforderungen beinhaltet, welche momentan auf Ihrem Computer gespeichert sind. Um eine neue Herausforderung zu erstellen, klicken Sie einfach auf ‚Neu‘ und wählen eine Karte sowie die Spieleinstellung für Ihr Szenario. Nachdem das erledigt wurde, sehen Sie den eigentlichen Herausforderungeneditor.

Das ‚Herausforderungen leiten‘ Menü erlaubt es Ihnen, zu editieren, umzubenennen, zu kopieren sowie lokal gespeicherte Herausforderungen zu löschen. Sie können außerdem Ihre Herausforderung hochladen und diese mit der Tropico 3 Community teilen. Diese Aktion setzt eine Internetverbindung voraus und fragt Sie nach einem Passwort. Denken Sie daran, dass eine Herausforderung nur auf die Server hochgeladen werden kann, wenn diese über einen einmaligen Namen verfügt.

Ereignisse

Bei den Ereignissen handelt es sich um grundlegende Bausteine Ihrer Herausforderung. Im Wesentlichen ist eine Herausforderung ein Ablauf von Ereignissen, von denen jedes einzelne an einem von Ihnen gewählten Datum ausgelöst wird. Bei jedem Ereignis findet etwas ganz spezielles statt. Zum Beispiel: das ‚Nachrichten‘ Ereignis zeigt dem Spieler eine Textnachricht, das ‚Wahl‘ Ereignis zeigt eine Wahl von bis zu 4 Nachrichten und das ‚Modifiziere Fraktionsansetzen‘ Ereignis ändert das Ansehen einer vorgegebenen Fraktion.

Tropico 3 bietet viele verschiedene Ereignisse, welche es Ihnen erlauben, die meisten Spielaspekte zu modifizieren – vom einfachen Nehmen und Geben des Geldes von der Inselstaatskasse bis hin zur Gewährung spezieller Ziele. Nehmen Sie sich die Zeit, die Liste mit den Ereignissen durchzuschauen, um alle verschiedenen Möglichkeiten Ihrer Geschichte zu entdecken.

Um ein neues Ereignis zu erstellen, klicken Sie einfach auf den ‚Neu‘ Button im Herausforderungeneditor. Sie sehen dann auf der linken Seite eine Liste von Kategorien sowie eine Liste der Ereignisse der gewählten Kategorie auf der rechten Seite. Wählen Sie das gewünschte Ereignis und klicken Sie auf ‚Erstellen‘. Jetzt wählen Sie das Datum, an welchem dieses Ereignis stattfinden soll, und justieren die Parameter nach Belieben. Schließlich klicken Sie auf ‚OK‘, um das Ereignis zu speichern.

Flaggen/Fahnen

Bei den Flaggen handelt es sich um ein spezielles Werkzeug, welches Ihnen erlaubt, ein Ereignis auszulösen, wenn im Vorfeld bestimmte Bedingungen getroffen wurden. Eine Flagge hat zwei Beschaffenheiten – erhoben (gehisst) und abgesenkt. Wenn Sie ein Ereignis erstellen, können Sie daran eine bestimmte Flagge anbringen (das erste Kombinationsfeld in den Eigenschaften des Ereignisses). Das Ereignis wird eintreten, sobald die Flagge erhoben (gehisst) wurde, aber nicht vor dem von Ihnen festgelegten Datum.

Es gibt mehrere Ereignisse, bei denen Sie eine Flagge erstellen oder hissen können. Am wichtigsten wäre hier das ‚Wahl‘ Ereignis, welches Ihnen erlaubt, eine Flagge für jede eingegebene Option festzulegen. Wenn sich der Spieler für eine Option entscheidet, wird die damit verbundene Flagge gehisst bzw.

erhoben. Prüfen Sie die Ereignisse in der Kategorie ‚Fahnen Operationen‘, für zusätzliche Möglichkeiten, was die Erstellung und das Hissen von Flaggen betrifft.

Ein Beispiel: Wenn Sie dem Spieler \$5000 auf das Schweizer Bankkonto überweisen möchten, wenn dieser in einem vorigen Ereignis die Option A gewählt hat, müssen Sie eine Flagge benutzen. Sie müssen beim ‚Wahl‘ Ereignis eine Flagge erstellen, die ‚Wahl A‘ genannt wird und diese als Bedingung für jenes Ereignis einsetzen, welches das Schweizer Bankkonto betrifft.

Markierungen

Bei Markierungen handelt es sich um Objektlisten wie etwa Bürger, Gebäude oder Touristen. Wenn diese Markierungen benutzt werden, können Ereignisse auf eine spezielle Teilmenge von Bürgern, Gebäuden oder Touristen einwirken. Wenn Sie zum Beispiel die Zufriedenheit aller eingefleischten Anhänger der intellektuellen Fraktion steigern möchten, müssen Sie Markierungen benutzen.

Es gibt drei Kategorien von Ereignissen, bei denen Sie neue Markierungen erstellen können. Diese Ereignisse erlauben es Ihnen, Objekte einer Markierung unter Berücksichtigung vieler verschiedener Kriterien festzulegen, hinzuzufügen oder zu entfernen.

Online Spielen

Wo ein Arbeiter ist, ist auch eine Nation.

- Evita Peron

Sie können durch Herausforderungen, welche von Tropicco 3 Spielern auf der ganzen Welt erstellt wurden, browsen oder diese spielen. Um in den Onlinebereich des Spiels zu gelangen, müssen Sie einen Onlineaccount anmelden. Dies können Sie zu jederzeit tun, wenn das Spiel Sie nach einem Login auf die Spieleserver fragt. Drücken Sie den ‚Account erstellen‘ Button, um das Accountregister Formular zu öffnen.

Mein Profil

Jeder Spieler verfügt über ein Profil, welches Ihren Kampagnen- und Herausforderungen-Highscore sowie alle Herausforderungen, die Sie mit der Welt geteilt haben, beinhaltet. Sie können Ihr Profil durch Anklicken des ‚Herausforderungen/Kampfansage‘ Buttons im Hauptmenü und danach durch einen Klick auf den ‚Mein Profil‘ Button einsehen. Andere Spieler können Ihr Profil dann auf den Highscore-Tabellen oder dem Herausforderungen-Browser ebenfalls sehen.

Highscore Tabellen

Nachdem Sie eine Mission oder eine Herausforderung gewonnen haben, können Sie Ihren endgültigen Punktestand online einreichen. Es gibt zwei mögliche Highscore Tabellen – den Kampagnen Highscore, welcher die Spieler basierend auf ihren gesamten Kampagnenpunkten miteinander vergleicht und den Herausforderungen Highscore, welcher die Spieler basierend auf deren

TROPICO 3

Top 10 gewonnenen Herausforderungen miteinander vergleicht. Sie können die Top 10 Spieler für jede spezielle Herausforderung auf dem ‚Herausforderungen-Browser‘ sehen.

Die gemeinsame Benutzung und das Besuchen von Inseln

Jeder Spieler kann sich eine Insel aussuchen, welche von anderen Spielern besucht werden kann. Wenn Sie ein Spiel gewinnen, können Sie online Ihre Insel einreichen, woraufhin diese Insel Ihrem Profil hinzugefügt wird. Sie können nur eine Insel gemeinsam benutzen. Wenn Sie eine neue Insel einreichen, wird diese Ihre vorige Insel ersetzen.

Sie können die Inseln anderer Spieler besuchen, indem Sie auf den ‚Besuche meine Insel‘ Button auf deren Profil klicken. Sie können diese Inseln erforschen, dort aber nicht bauen oder die bereits errichteten Gebäude in irgendeiner Art und Weise beeinträchtigen.



Anhang 1 - Gebäude

Unterkunft



Wohnblock

Beschreibung: Große Verbesserung von Wohnhäusern. Apartments bieten eine bedeutende Verbesserung in der Qualität der Unterkunft und kosten nur 1000\$ mehr, bringen aber weniger Familien unter. Es ist ratsam, die Großzahl Ihrer Leute in diesen Gebäuden zu sammeln. Da sie nicht unbedingt hässlich sein müssen, können Sie die Gebäude ruhig in der Nähe Ihrer Touristengebiete platzieren.

Kosten: \$5000

Bewohner: 6



Schlafbaracke

Beschreibung: Dieses Gebäude besitzt das Aussehen und die Lebensumstände einer Scheune. Billig, schnell zu bauen und den Baracken überlegen, sind diese Schlafbaracken dennoch keine Alternative für eine angemessene Unterkunft.

Kosten: \$500

Bewohner: 3



Eigentumswohnung

Beschreibung: Arme Millionäre – sie sind so reich, dass selten ein Gebäude ihren hohen Erwartungen entspricht. Mit einer Eigentumswohnung wischen Sie die Tränen aus deren traurigen Gesichtern und bringen sie wieder zum Lächeln.

Kosten: \$6000

Anforderungen: Elektrizität

Bewohner: 4



Landhaus

Beschreibung: Der durchschnittliche karibische Paisano wird diese Mittelklassehäuser begrüßen. Sie sind schnell gebaut und kostengünstig, bieten aber Platz für zwei Familien.

Kosten: \$1000

Bewohner: 2

TROPICO 3



Haus

Beschreibung: Gewöhnliches Vorstadthaus, welches den meisten Tropicannern gefällt, das aber sehr wenig Lebensraum bietet.

Kosten: \$2000
Bewohner: 2



Herrenhaus

Beschreibung: Jeder Emporkömmling liebt es, mit seinem schicken Haus anzugeben. Geben Sie ihnen mit dieser exzellenten Residenz etwas, um prahlen zu können.

Kosten: \$4000
Anforderungen: Elektrizität
Bewohner: 2



Baracke

Beschreibung: Heruntergekommenes Gebäude, das nach 'Armut' schreit. Halten Sie diese Schandfleckle möglichst aus der Sichtweite von anspruchsvollen Touristen sowie höherklassigen Bürgern.

Kosten: \$150
Bewohner: 1



Mietshaus

Beschreibung: Graue, heruntergekommene, überfüllte Gebäude. Die perfekte Brutstelle für heranwachsende Kriminelle. Mietshäuser machen keinen Tropicannern besonders glücklich und die Touristen werden sich beklagen. Aber hey, alles ist besser als eine Baracke!

Kosten: \$4000
Bewohner: 12

Regierung

Waffenfabrik

Beschreibung: Ohne Waffen ist jede Revolution zum Scheitern verurteilt. Waffenfabriken ermöglichen Ihnen die Konstruktion der billigeren Wachtürme und bauen die Kontrolle Ihrer Regierung aus. Vergessen Sie nicht, dass jeder Wachturm einen General benötigt. Sie sollten also den Bau mehrerer Waffenfabriken planen, wenn Sie sich um Ihre Sicherheit sorgen, El Presidente.



Kosten: \$3000

Arbeiter: Generäle (3), Hochschulbildung

Militärbasis

Beschreibung: Die Militärbasis wird Ihre Dominanz in der Region bilden. Sie bietet Ihren Soldaten zudem gute Unterkünfte und Gesundheitsversorgung. Ein General reicht aus, um den Betrieb der Basis zu garantieren.

Kosten: \$10000

Anforderungen: Waffenfabrik

Arbeiter: Generäle (3), Hochschulbildung

Bewohner: 15



Bank

Beschreibung: Die Bank erlaubt den ausländischen Touristen, ihre Bankgeschäfte abzuwickeln. Sie können über dieses Gebäude außerdem ein paar staatliche Mittel veruntreuen oder die Bank dazu benutzen, Baukosten zu senken.

Kosten: \$8000

Arbeiter: Banker (5), Hochschulbildung



Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Jede vernünftige Person weiß, dass Tropicó die mächtigste Nation der Welt ist. Dennoch, um dies beizubehalten, müssen wir diplomatische Beziehungen zu den unterlegenen Nationen aufbauen, die fälschlicherweise als Supermächte bezeichnet werden. Mit diesem Gebäude können Sie entweder Ihre Beziehungen zu der kapitalistischen USA oder der kommunistischen UDSSR steigern.

Kosten: \$5000

Arbeiter: Bürokraten (3), Oberschulbildung



Wachturm

Beschreibung: Wie ist es möglich, dass diese sogenannten Rebellen die Lehren unseres großartigen Führers anzweifeln? Warten Sie nicht auf die Antwort, platzieren Sie einfach ein paar Wachtürme. Sie werden jedem Dissidenten einen Dämpfer verpassen und die anspruchsvolle militärische Fraktion beruhigen.

Kosten: \$1500



TROPICO 3

Anforderungen: Waffenfabrik
Arbeiter: Soldaten (3), Oberschulbildung

Einwanderungsbüro



Beschreibung: Niemand zweifelte je an den Fähigkeiten unserer großartigen Leute, aber wenn uns die Arbeitskräfte oder die Spezialisten ausgehen, müssen wir wohl oder übel auf Einwanderer zurückgreifen. Auf der anderen Seite sollten Sie darauf achten, dass unsere eigenen Leute nicht so sehr von den dekadenten ausländischen Einflüssen eingenommen werden, dass sie Sie verlassen.

Kosten: \$2500
Arbeiter: Bürokraten (2), Oberschulbildung

Polizeistation



Beschreibung: Sicherheit ist eines der wichtigsten Anliegen eines jeden Touristen. Schließlich möchte sich keiner verschmutzt in einer dunklen Gasse wiederfinden. Wenn Sie Ihre paradiesische Insel ausbauen möchten, vergewissern Sie sich, dass Sie in bevölkerten, dubiosen Gebieten rund um Mietshäuser, Fabriken und Nachtclubs eine Polizeistation errichten.

Kosten: \$5000
Arbeiter: Polizisten, (5) Oberschulbildung

Gefängnis



Beschreibung: Es ist so störend, wenn jemand Ihnen nicht zustimmt oder auf die großartigen Prinzipien spuckt, auf denen Tropicco aufgebaut wurde. Wir werden sehen, ob sie es ein zweites Mal wagen, die Entscheidungen El Presidentes anzuzweifeln!

Kosten: \$3000
Arbeiter: Polizisten (2), Oberschulbildung

Farmen & Minen

Ranch



Beschreibung: Für den Cowboy in jedem von uns. Sie können auf der Ranch Ziegen, Kühe und Lamas züchten. Ziegen sind anpassungsfähiger, während Kühe zu einem höheren Preis verkauft werden können. Wie auch Lamas. Sie sind zu niedlich, um geschlachtet

TROPICO 3

zu werden, aber deren Fell eignet sich hervorragend für eine schöne Woldecke.

Kosten: \$750
Arbeiter: Farmer (2)

Kai des Fischers



Beschreibung: Ihre Fischer versorgen die Bevölkerung mit Fisch. Fisch kann konserviert und exportiert werden. Aber bedenken Sie, dass keiner diesen speziellen Geruch auf seiner Kleidung möchte und ein romantischer Abend in der Nähe des Kais steht außer Frage.

Kosten: \$3000
Arbeiter: Fischer (4)

Holzfällerlager



Beschreibung: Wenn Sie dichte Wälder haben, werden Sie gutes Geld verdienen. Die Abholzung sollte nicht zu weit weg geschehen, weil Verschmutzung und wütende Touristen nicht das sind, womit Sie sich auseinandersetzen wollen. Dieses nützliche Gebäude ist ein Muss, wenn Sie im Begriff sind, ein Sägewerk zu bauen.

Kosten: \$1500
Arbeiter: Holzfäller (8)

Mine



Beschreibung: Es ist meins, alles meins! Ich meine Ihres, Präsident! Die Bergleute können nach Gold, Aluminium und Eisen graben. Achten Sie nur darauf, Ihre Minen nicht in der Nähe der Stadtmitte zu bauen, weil diese eine Menge Dreck verursachen.

Kosten: \$3000
Arbeiter: Bergleute (5)

Ölquellen



Beschreibung: Es ist höchste Zeit, diesen arroganten Supermächten zu zeigen, wer der Mann ist, der die Reichtümer der Erde unbarmherzig ausbeutet. Wann immer Sie über Vorkommen stolpern, können Sie eine Ölquelle bauen und das süße Geld wird rollen.

Kosten: \$8000

TROPICO 3

Arbeiter: Techniker (2), Hochschulbildung

Farm



Beschreibung: Ihre Farmer können verschiedene Getreidesorten für Nahrung sowie für den Export anpflanzen. Unterschiedliche Bedingungen wie etwa die Erhebung, die Luftfeuchtigkeit sowie der Boden sind dafür entscheidend, welche Getreidesorten in dem Gebiet um die Farm herum wachsen können.

Kosten: \$1500

Arbeiter: Farmer (6)

[Icon: UI/BuildMenu/buldingicons/plantfarm.tga]

Infrastruktur

Flughafen



Beschreibung: Air Tropicana kann eine lange Tradition vorweisen als die Fluglinie, welche Fische und Leute zusammenbringt. Lassen Sie uns hoffen, dass die Touristen nicht aus unseren Broschüren darüber erfahren. Hey, warten Sie, wir haben gar keine Broschüren mehr. Hatten wir noch nie.

Kosten: \$16000

Arbeiter: Techniker(2), Hochschulbildung

Baubüro



Beschreibung: Ohne dieses Gebäude kann nichts anderes gebaut werden. Ebenso wie das Büro der Lastwagenfahrer, ist auch das Baubüro von Beginn an verfügbar. Sie sollten die Planung mehrerer solcher Büros einplanen, um größere Projekte schneller abschließen zu können.

Kosten: \$2000

Arbeiter: Bauarbeiter (8)

Dock

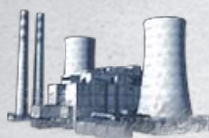


Beschreibung: Ohne ein Dock gibt es keine wirkliche Wirtschaft auf Tropic. Alles, was Sie produzieren, wird von Ihren Lastwagenfahrern zu den Docks gebracht und dort an auslaufende Frachter verkauft, bevor das Geld fließen kann. Arme Einwanderer, mit der Hoffnung auf eine bessere Zukunft, kommen ebenfalls bei den Docks an.

TROPICO 3

Kosten: \$2000
Arbeiter: Dockarbeiter (4)

Kraftwerk



Beschreibung: Ohne Elektrizität sind Sie dem Schicksal einer karibischen Steinzeit verfallen. Das Kraftwerk ermöglicht die weiterentwickelten Strukturen, welche für Ihr kleines exotisches Paradies vonnöten sind.

Kosten: \$17000
Arbeiter: Techniker (8), Hochschulbildung

Garage



Beschreibung: Wenn ein Bürger einen Transport benötigt, geht er zu einer Garage und erscheint wundersamerweise als Wagen wieder, um zu einer anderen Garage oder einem mit der Straße verbundenen Gebäude zu reisen. Es gibt auch Wunder in Tropico.

Kosten: \$2500
Arbeiter: Lastwagenfahrer (2)

Touristenhafen



Beschreibung: Touristen sind ein misstrauisches Volk und der Anblick Ihres industriellen Docks lässt sie schneller wieder davon segeln, als Sie ‚Frühlingserwachen‘ sagen können. Der Passagierhafen erlaubt diesen Korinthenkackern, Ihre Insel von einer etwas ansehnlicheren Örtlichkeit aus zu betreten.

Kosten: \$2000
Arbeiter: Dockarbeiter (2)

Elektrische Außenstation



Beschreibung: Ihr Kraftwerk hat eine begrenzte Reichweite. Die Außenstationen erhöhen die Abdeckung Ihres Stromnetzes und helfen Ramon vielleicht dabei, das Fußballspiel mit seiner veralteten russischen Röhre verfolgen zu können.

Kosten: \$2000
Anforderungen: Kraftwerk

TROPICO 3

Büro der Lastwagenfahrer



Beschreibung: Es kann nicht oft genug wiederholt werden, wie wichtig die Lastwagenfahrer für Ihre Wirtschaft sind. Die Produktion auf den Farmen und in den Fabriken benötigt einen schnellen Transport, um das Ganze wundersamerweise in mehr Geld für Sie und Ihr Land umzulegen. Vergewissern Sie sich immer, dass Sie über ausreichend Fahrer verfügen, um alle Ihre Güter transportieren zu können.

Kosten: \$2000

Arbeiter: Lastwagenfahrer (6)

Quartiere

Strandvilla



Beschreibung: Supermodels und finanzielle Teufelskerle mieten des Öfteren diese luxuriösen Strandvillen, als perfekten Platz für die guten altmodischen Ausschweifungen sowie exzessive Partys.

Kosten: \$1500

Anforderungen: Touristenhafen

Arbeiter: Dienstmädchen (1)

Bungalow



Beschreibung: Romantisch veranlagte Paare bevorzugen den Strandbungalow. Er bietet eine unvergessliche Urlaubserfahrung, direkt am Wasser.

Kosten: \$400

Anforderungen: Touristenhafen

Arbeiter: Dienstmädchen (1)

Hotel



Beschreibung: Dieses Hotel ist das Beste, was sich die meisten Touristen leisten können. Vergessen Sie also für den Moment die Leute, bei denen das Geld locker sitzt, und konzentrieren Sie sich darauf, die Massen unterzubringen. Sie sollten in der Nähe lediglich ein paar Attraktionen errichten und schon haben Sie die Grundbedürfnisse der Touristen zufriedengestellt.

Kosten: \$5000

Anforderungen: Touristenhafen

Arbeiter: Dienstmädchen (3)



Luxushotel

Beschreibung: Die ausländische Elite mag es nicht, sich unter die Menge zu mischen. Sie bevorzugen Ihre eigenen Hotels, mit möglichst vielen Sternen, Ihren eigenen Dienstmädchen und Ihren Bananen-Daiquiris – natürlich kalt. Das Luxushotel beglückt diese Bonzen natürlich – wandelnde Geldsäcke.

Kosten: \$10000

Anforderungen: Touristenhafen

Arbeiter: Dienstmädchen (6)



Motel

Beschreibung: Das Motel ist ein Ort mit zweifelhaftem Ruf. Die lokalen Gäste sind Motorradfahrer, Lastwagenfahrer und Kammerjäger. Sofern der Geschäftsführer nicht Norman Bates oder dessen Mutter ist, können Sie diesem Billighotel eine Chance geben. Auf eigenes Risiko versteht sich!

Kosten: \$3000

Anforderungen: Touristenhafen

Arbeiter: Dienstmädchen (2)



Wolkenkratzerhotel

Beschreibung: Als generell "bescheidene" Personen lieben Millionäre Ihre Gebäude möglichst dick und hoch. Allein Freud kann erklären, weshalb dies so ist. Durch den Bau eines Hotels dieser Größenordnung steigt Ihre Prominenz nicht allein in der Karibik, sondern innerhalb der ganzen Welt.

Kosten: \$12000

Anforderungen: Touristenhafen

Arbeiter: Dienstmädchen (8)

Industrie

Konservenfabrik

Beschreibung: Jedes Mal, wenn El Presidente auf eine schmierige Dose mit der Aufschrift, 'hergestellt in Tropicco' schaut, kann er nicht anders, als eine Träne für den Ruhm zu vergießen, den er über seine kleine karibische Nation brachte. Die Konservenfabrik kann Fisch, Kaffee, und Ananas verarbeiten. Konservierte



TROPICO 3

Waren werden für mehr Geld verkauft.

Kosten: \$15000

Arbeiter: Fabrikarbeiter (8), Oberschulbildung



Zigarrenfabrik

Beschreibung: Jeder wahre Führer weiß eine gute Zigarre zu schätzen. Die Zigarrenfabrik verarbeitet Tabak und liefert exquisite Rauchfreuden für großartige Menschen. Die Fabrik kann nachgerüstet werden, um maschinelle Zigarren zu produzieren.

Kosten: \$10000

Arbeiter: Fabrikarbeiter (8), Oberschulbildung



Möbelfabrik

Beschreibung: Teure Möbel verleihen jedem Haus den nötigen Stil. Die hohen Baukosten werden durch die Wirtschaftsvorteile gerechtfertigt, die sie mit sich bringen. Stellt gute Möglichkeit zur Verwertung des Überschusses an Holz dar, wenn Sie sich den gesalzenen Preis leisten können.

Kosten: \$17000

Arbeiter: Fabrikarbeiter (8), Oberschulbildung



Schmuckfabrik

Beschreibung: Es heißt, Juwelen wären der beste Freund eines jeden Mädchens. Eine Goldmine und genügend überflüssiges Geld verwandelt das Ganze in ein lukratives Geschäft und rettet vielleicht ein oder zwei Hochzeiten.

Kosten: \$13000

Arbeiter: Fabrikarbeiter (6), Oberschulbildung



Sägewerk

Beschreibung: Finden Sie ein stark bewaldetes Gebiet und kurbeln Sie Ihre frühe Wirtschaft mithilfe dieses nützlichen Gebäudes an. Das Fällen von Bäumen wird Umweltexperten und Öko-Touristen gleichermaßen empören.

Kosten: \$5000

Arbeiter: Fabrikarbeiter (5), Oberschulbildung

TROPICO 3



Ölraffinerie

Beschreibung: Das schwarze Gold regiert die Welt. Öl garantiert keine Zufriedenheit oder einen Platz im Himmel, aber eines ist sicher - Sie werden es schwer haben, das viele Geld zu zählen, wenn das Öl erst zu fließen beginnt.

Kosten: \$25000

Arbeiter: Techniker (4), Hochschulbildung



Rumdestillerie

Beschreibung: Nicht nur Piraten bevorzugen eine gute Flasche Rum. Die Destillerie verarbeitet Zucker zu Rum. Machen Sie dies zu einem profitablen Geschäft und man schätzt Sie weit über die Grenzen der Karibik.

Kosten: \$22000

Arbeiter: Fabrikarbeiter (12), Oberschulbildung



Attraktionen

Strandanlage

Beschreibung: Alle Touristen lieben Strandanlagen. Aus diesem Grund können Sie viel davon bauen. Ihr günstiger Preis als Attraktion ist unschlagbar, und sie erlauben Ihnen Einnahmen, die auf der natürlichen Schönheit der Inselstrände beruhen.

Kosten: \$500

Arbeiter: Bedienstete (1)



Botanischer Garten

Beschreibung: Vielleicht pflanzt jemand eine der 'seltenen' Pflanzen des botanischen Gartens im Hinterhof seiner Großmutter an, doch die Touristen werden den Unterschied nicht merken. Sie stehen nur in Ehrfurcht davor und bewundern die lebendigen Farben der Pflanzen im Innern des großen Glaskastens.

Kosten: \$5000

Anforderungen: Hotel

Arbeiter: Professor (1), Hochschulbildung



Ethnische Enklave

Beschreibung: Niemand auf Tropico weiß genau, was mit den Einheimischen der Insel geschah, aber eins

TROPICO 3

ist sicher: die sogenannten 'echten Eingeborenen', die Sie den leichtgläubigen Touristen präsentieren, sind genauso eine Fälschung, wie die Brüste des berühmten tropischen Baywatchbabes Amela Panderson.

Kosten: \$10000

Arbeiter: Eingeborene (4)



Reisebüro

Beschreibung: Geführte Touren durch Tropicco nehmen die Touristen sanft bei der Hand und zeigen ihnen genau, was sie sehen möchten. Vergewissern Sie sich, dass Sie das Ziel der Tour, bei dem es sich um den schönsten Ort in der Nähe handeln sollte, im Vorfeld festlegen.

Kosten: \$1750

Anforderungen: Hotel

Arbeiter: Bedienstete (2)



Pool

Beschreibung: Touristen sind faule Kreaturen. Warum zum Meer gehen, wenn das Meer zu ihnen kommen kann? Ein Pool in der Nähe eines billigen oder einfachen Hotels ist immer eine ausgezeichnete Wahl. Und mit der gehobenen Kleiderordnung können Sie zudem dafür sorgen, dass fette, hässliche Individuen fern der sensiblen Augen der Rettungsschwimmer bleiben.

Kosten: \$4000

Anforderungen: Hotel

Arbeiter: Bedienstete (2)



Landschafts-Aussichtspunkt

Beschreibung: Zeigen Sie den Touristen etwas Schönes und, anstatt es zu bewundern, enden diese meistens damit, dumme Fotos von sich selbst zu machen.

Kosten: \$1000

Anforderungen: Hotel



Souvenir-Geschäft

Beschreibung: Die niedrige und mittlere Touristenklasse liebt Souvenir-Geschäfte. Sie können sich beim Kauf nicht zurückhalten, auch wenn es sich dabei um nutzlosen Ramsch handelt. Nachdem Sie zu Hause angekommen sind, präsentieren die Touristen deren

TROPICO 3

Familien und Freunden stolz ihre ‚Souvenir-Trophäen‘.

Kosten: \$1250

Arbeiter: Ladenbesitzer (2), Oberschulbildung

Spa



Beschreibung: Einige Personen leben in der falschen Hoffnung, dass die Bedeckung mit Matsch sie jünger und hübscher macht. Dies erklärt deren versessene Wahnvorstellungen, was das Spa angeht. Sich abhebende Bäder mit warmem und kaltem Wasser machen reiche Leute dünner und ihre Taschen noch dünner.

Kosten: \$5000

Anforderungen: Hotel

Arbeiter: Bedienstete (3)

Zoo



Beschreibung: Touristen leben normalerweise in großen Städten und haben die meisten Tiere nur im Fernseher gesehen. Es ist eine gute Idee, diese Menschen mit einem Zoo zu unterhalten, da es jeder liebt, wilde Bestien aus sicherer Entfernung anzuschauen.

Kosten: \$7000

Arbeiter: Bedienstete (4)

Menschliche Dienstleistungen

Kathedrale



Beschreibung: Diese wunderbare Kathedrale liefert einen direkten Draht zu Gott, der es tropicanischen Priestern und Bischöfen ausdrücklich erlaubt hat, zu heiraten. Sie tröstet die Seele von arm und reich.

Kosten: \$20000

Arbeiter: Bischof (4), Hochschulbildung

Kirche



Beschreibung: Religion spielt eine wichtige Rolle im Leben der Tropicanner. Aus diesem Grund wäre es ratsam, ihre Bedürfnisse bezüglich einer Kirche zu befriedigen. Dieses Gebäude wird eine kleine religiöse Gemeinschaft beschäftigen. Später werden Sie aber etwas Großartigeres brauchen, um zeigen zu können, wie sehr Sie Gott respektieren.

TROPICO 3

Kosten: \$6000

Arbeiter: Priester (4), Oberschulbildung



Universität

Beschreibung: Genauso wie die Oberschule, spart Ihnen auch die Universität eine Menge Geld, da keine Arbeiter von außerhalb eingeführt werden müssen. Sie sollten sich nur vergewissern, dass Sie auch genügend Jobs für Universitätsabsolventen haben, auf dass die hellen Köpfe von Tropicco sich nicht für ihre Arbeitslosigkeit schämen müssen.

Kosten: \$12000

Anforderungen: Oberschule

Arbeiter: Professoren (6), Hochschulbildung



Klinik

Beschreibung: Ohne eine einfache Gesundheitsklinik werden die Leute von Tropicco gezwungen, den lokalen Hexendoktor zu besuchen und das wollen wir in unserem blühenden Land doch nicht, richtig?! Dieses Gebäude stellt grundlegende Gesundheitsversorgung zur Verfügung.

Kosten: \$3000

Arbeiter: Ärzte (2), Universitätsbildung



Oberschule

Beschreibung: Wie überall anders auch erfordern die besseren Jobs gut ausgebildete Leute. Spezialisten aus Übersee einzuführen ist ein kostenintensives Geschäft. Die Oberschule ermöglicht die Ausbildung Ihrer eigenen Leute, um in Ihren Industrien arbeiten zu können. Auch die Wahl des richtigen Ausbildungsmodus ist von Bedeutung.

Kosten: \$8000

Arbeiter: Lehrer (6), Oberschulbildung



Krankenhaus

Beschreibung: Ein Krankenhaus ist in der Lage, das Bedürfnis auf gesundheitliche Zufriedenheit aller Tropiccaner zu befriedigen. Ihre Leute leben länger, um Ihnen dienen zu können, und die Amerikaner werden Sie um Ihre exzellente Gesundheitsversorgung beneiden.

TROPICO 3

Kosten: \$12000

Anforderungen: Elektrizität

Arbeiter: Ärzte (4), Universitätsbildung



Marktplatz

Beschreibung: Wenn die Leute hungrig sind, sind diese gezwungen, sich selbst zu erniedrigen, indem Sie zu einer Farm gehen und ihre Nahrung direkt von der Quelle besorgen. Ein strategisch günstig platzierter Marktplatz spart ihnen diese Reise, auf dass die Leute eine längere Fiesta halten können.

Kosten: \$500

Arbeiter: Ladenbesitzer (1), Oberschulbildung



Zeitung

Beschreibung: Gibt es einen besseren Weg, als eklatante Lügen und Fehlinformationen zu verbreiten, als eine Zeitung?! Die Menschen sagen gern: 'Ich habe das in der Zeitung gelesen, also muss es wahr sein.' Arme, leichtgläubige Seelen, sollten es eigentlich besser wissen!

Kosten: \$7000

Arbeiter: Journalisten (3), Universitätsbildung



Radiostation

Beschreibung: Die generelle Idee hinter der Radiostation liegt darin, die Leute mit etwas netter Musik zu unterhalten und sie die täglichen Aufgaben vergessen zu lassen. In Tropico, El Presidente, können Sie diese zudem benutzen, um den Leuten entsetzlich lange Reden zu übermitteln.

Kosten: \$10000

Anforderungen: Elektrizität

Arbeiter: Journalisten (2), Universitätsbildung



Fernsehstation

Beschreibung: Gehirnwäsche war nie einfacher, seitdem ein paar Genies die Röhre erfunden haben. Füttern Sie die Leute mit Ihrer eigenen Version von Demokratie oder machen Sie sie noch dümmer, indem Sie hirntote Unterhaltung und hirnbetäubende Seifenopern ausstrahlen.

TROPICO 3

Kosten: \$15000
Anforderungen: Elektrizität
Arbeiter: Journalisten (3), Universitätsbildung

Unterhaltung

Cabaret



Beschreibung: Füttern Sie diese immer hungrigen männlichen Augen mit einem Cabaret. Exotische Revuegirls werden die Besucher dieses Gebäudes bezaubern und unterhalten. Soldaten empfinden diese Einrichtung als besonders angenehm; raten Sie doch mal, weshalb. Trotz all Ihrer Zweifel geschieht nichts Unanständiges hinter diesen neonerleuchteten Wänden.

Kosten: \$4000
Anforderungen: Elektrizität
Arbeiter: Showgirls (3)

Casino



Beschreibung: Spielen kann ein suchterzeugendes Laster sein, aber kein Herrscher sollte die Gelegenheit verpassen, mit den Hoffnungen und Träumen der Leute auf schnelles Glück Kasse zu machen. Britische Geheimagenten und tödliche Frauen werden häufig im Casino angetroffen.

Kosten: \$10000
Anforderungen: Kraftwerk
Arbeiter: Parkettchefs (4), Oberschulbildung

Kindheitshaus



Beschreibung: ‚Erblicken Sie den Platz, an dem unser geliebter Führer aufwuchs.‘ Dies ist das echte Heim von El Presidente, dem klügsten und großartigsten Regenten von allen. Touristen möchten gerne sehen, worum es sich bei diesem Tyrannen-Geschäft eigentlich handelt und die Ortsansässigen benutzen es als einen Platz der Anbetung und der Wallfahrt.

Kosten: \$2000
Arbeiter: Ladenbesitzer (2), Oberschulbildung

Gourmet Restaurant



Beschreibung: Wählerische Kunden bevorzugen in der Regel eine exquisite Küche, anstelle der verdächtig wirkenden Nahrungsmittel, welche die Ärmeren zu sich nehmen. Dieses Restaurant ist eine wahre gastronomische Fiesta, welche die Sinne auf neue Höhen hebt.

Kosten: \$3000

Anforderungen: Elektrizität

Arbeiter: Köche (4)

Filmtheater



Beschreibung: Gibt es einen besseren Weg, den Abend zu verbringen als im Kino?! Garbo, Bogart, Monroe - Sie bekommen sie alle hier geliefert. Ein Filmtheater sorgt für Unterhaltung und erhellt die Bevölkerung. Weiterhin ermöglicht es Pärchen, Händchen zu halten und zu kuscheln.

Kosten: \$3000

Anforderungen: Kraftwerk

Arbeiter: Bedienstete (3)

Nachtclub



Beschreibung: Jeder anständige karibische Urlaubsort bietet ein unvergessliches Nachtleben. Der Nachtclub unterhält die Besucher mit erotischer Salsamusik sowie Cocktails mit winzigen Schirmchen. Er bietet eine angenehmere Atmosphäre als ein einfacher Club. Achten Sie nur auf die Kriminalität, welche dazu neigt, in solchen Läden zu gedeihen.

Kosten: \$4000

Anforderungen: Elektrizität

Arbeiter: Barfrauen (4)

Kneipe



Beschreibung: Nichts bringt die Leute so zusammen, wie ein Besuch in der lokalen Kneipe. Eine gute Zeit mit Freunden, ein Glas Bier und ein Fußballspiel wird jeden die tägliche Arbeit vergessen lassen. Die Kneipe ist notwendig, wenn Sie einen Nachtclub eröffnen wollen, und ist nützlich für einige Unterhaltungs-Erlässe.

Kosten: \$800

Arbeiter: Barfrauen (2)

TROPICO 3



Restaurant

Beschreibung: Spezialisiert in der lokalen Küche. Tropicanner werden sich bestens versorgt fühlen, doch die nahrungsverehrenden Touristen werden etwas Kultivierteres und Extraordinäres erwarten.

Kosten: \$2000

Arbeiter: Köche (2)



Sportkomplex

Beschreibung: Tropicanner werden Ihre erbärmliche Existenz etwas erträglicher empfinden, wenn diese die Möglichkeit haben, ein modernes Sportzentrum zu besuchen. Dieser Sportkomplex ist die Heimat der legendären tropicanischen Fußballmannschaft - der Chupacabras. Er steigert die Unterhaltung und den Tourismus.

Kosten: \$25000

Anforderungen: Elektrizität

Arbeiter: Pro Athleten (6), Oberschulbildung

Anhang 2 - Erlasse

Sozial

Prohibition

Kosten: 500



Beschreibung: Ein nüchterner Arbeiter ist ein effizienter Arbeiter, mein Presidente. Ein nationales Verbot von Alkoholproduktion und -verkauf wird die Produktivität von Arbeitern verbessern und das Ansehen der Religiösen-Fraktion leicht ansteigen lassen. Während der Erlass aktiv ist, müssen alle Kneipen, Nachtclubs und Rumdestillereien geschlossen werden. Ferner erwarten wir eine Verringerung der Kriminalitätsrate, während das Verbot gilt.

Bildungsprogramm

Kosten: 500 + jährliche Verwaltung, 2 pro Tropicaner
Benötigte Gebäude: Oberschule



Beschreibung: Alle Arbeiter und Studenten erhalten 30% schneller Erfahrung. Kann zu jeder Zeit abgebrochen werden.

Verbot von Empfängnisverhütung

Kosten: 500

Benötigte Gebäude: Kirche

Benötigtes Ansehen: Religion = 40



Beschreibung: Wie es im Buch der Bücher geschrieben steht: "Seid fruchtbar und mehret euch"! Durch das Verbot der Empfängnisverhütung werden die tropicanischen Familien ermuntert, mehr Kinder aufzuziehen, als Gott und die Natur beabsichtigten. Der Erlass wird das Ansehen bei der Religiösen-Fraktion leicht ansteigen lassen, während die Intellektuellen dieser Maßnahme entschieden entgegenstehen.

TROPICO 3



Anti-Müll Aufsicht

Kosten: 500

Beschreibung: Diese Anordnung wird Ihnen dabei helfen, die satten Tropicaner davor zu bewahren, die Umwelt zu verderben, schränkt aber ein wenig die Freiheit Ihrer Bürger ein. Die Verschmutzung, die durch Ihre Bewohner verursacht wurde, wird halbiert. Dies hat aber keine Auswirkungen auf die Verschmutzung durch die Industrie.



Sensibilitätstraining

Kosten: 500 + 50 Unterhalt pro Soldat/Polizist pro Jahr

Benötigte Gebäude: Universität

Beschreibung: Sensibilitätstraining 101: Schlagen Sie Bürger niemals an Stellen, an denen es sichtbare Spuren geben kann. Indem unsere Polizisten und Soldaten wichtige Lektionen des Feingefühls wie diese erlernen, wird der negative Effekt auf die Freiheit durch deren Aktionen verringert. Dieser Erlass erfordert einen jährlichen Unterhalt von \$50 pro Soldat, Polizist und General. Der Erlass kann jederzeit abgebrochen werden.



Nahrung für die Menschen

Kosten: 500

Beschreibung: Zwei vollwertige Mahlzeiten am Tag - selbst der gefrässigste unserer Bürger wird mit den doppelten Rationen zufriedengestellt sein. Dieser Erlass wird die Nahrungs-Zufriedenheit stark ansteigen lassen, doch der Nahrungsverbrauch wird verdoppelt, also seien Sie sich sicher, dass Tropico über genügend Nahrung verfügt, wenn Sie diesen Erlass erteilen.



Soziale Absicherung

Kosten: 500

Beschreibung: Studenten und ältere Menschen werden nicht mehr aufgrund ihres fehlenden Einkommens gezwungen, in einer Baracke zu leben! Zwei Drittel des Durchschnittsgehaltes wird jeden Monat an Studenten

und Rentner in Tropico ausgezahlt. Dieser Erlass wird das allgemeine Ansehen ein wenig erhöhen und kann jederzeit abgebrochen werden.

Gleichgeschlechtliche Heirat

Kosten: 500

Zufriedenheit: Freiheit = 70



Beschreibung: Presidente, ich habe jüngst erfahren, dass es Homosexuellen in unserem Land nicht erlaubt ist, zu heiraten. Im englischen nennt man diese Personen auch 'gay' was laut Wörterbuch auch 'fröhlich' bedeutet. Wir sollten diesen fröhlichen Menschen von jetzt an erlauben zu heiraten. Aus unerfindlichen Gründen ist die Religiöse-Fraktion gegen diese Maßnahme, aber dafür wird das Ansehen bei den Intellektuellen stark ansteigen.

Kommunikationsüberwachung

Kosten: \$100 pro Monat

Benötigte Gebäude: Geheimpolizei

Benötigtes Ansehen: Religiös = 40



Beschreibung: Ein monatlicher Bezug von \$100 erlaubt es Ihren Geheimagenten, unauffällig die Telefonate und den Briefverkehr der Bürger zu überwachen und dadurch schneller verschiedenste subversive Aktivitäten, sowie ausländische Agenten aufzuspüren. Seitdem einige Dissidenten selbst diese vernünftigen Maßnahmen beanstanden, werden wir dafür sorgen, dass diese geheim bleiben.

Fraktionsführer bestechen

Kosten: 7000

Benötigte Gebäude: Bank



Beschreibung: Es gibt keine Festung, die nicht mit einem goldbeladenen Lama erobert werden kann! Ein besonderes Geschenk an alle Fraktionsführer wird das Ansehen von fast jedem auf der Insel steigern. Wie andere Bestechungen auch ist die Auswirkung nur temporär.

TROPICO 3

Auslandspolitik



Die USA lobpreisen

Kosten: 500

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Lasst die Diplomaten unseren Freunden in den USA schmeicheln und den 'Yankee Doodle' singen! Dies wird unsere Bande zu den Yankees verstärken, doch auch den Stolz der Russen verletzen - für ein paar Jahre zumindest. Die Beziehungen zur USA werden sich stärker verbessern, als sie sich zur UdSSR verschlechtern.



USA Entwicklungshilfe

Kosten: 2000

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Unsere Freunde in den USA haben uns mit Blaupausen versorgt, welche es uns erlauben, Kraftwerke und Flughäfen zum halben Preis zu bauen. Diese einmalige Investition wird uns in der Zukunft viele Pesos sparen, Presidente.



Handelsmission (USA)

Kosten: 1000

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium, Flughafen

Beschreibung: Eine Handelsdelegation nach Washington zu schicken, kann eine vorteilhafte Abmachung für Tropicco bedeuten. Vielleicht stimmen die Yankees zu, einige unserer Produkte zu einem Vorzugspreis zu kaufen oder uns eine Unterstützung für den Bau neuer Gebäude zukommen zu lassen. Eventuell sind sie sogar bereit, uns eine zusätzliche Auslandshilfe zu zahlen, um der Entwicklung von Tropicco unter die Arme zu greifen. Der Erfolg einer Handelsdelegation ist nicht vorhersehbar, doch je besser Ihre Beziehungen zur USA sind, desto besser können die Resultate sein.



Allianz mit den USA

Kosten: 6000

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Lasst uns die Beziehungen zu den USA mittels einer permanenten Allianz zementieren. Die Yankees werden eine Militärbasis auf unserer Insel errichten, um uns vor einer Invasion der UdSSR zu schützen. Unsere Alliierten werden uns eine jährliche Pacht von \$1000 zahlen. Diese Maßnahme wird unsere Beziehungen zur USA dauerhaft erhöhen, jedoch die Beziehungen zur UdSSR massiv verschlechtern und die Nationalisten verärgern.



Atomwaffentest

Kosten: 0 (bewilligt werden Ihnen 10000)

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Unsere Freunde von außerhalb haben uns ein einmaliges Geschäft angeboten. Sie schlagen vor, uns eine Entschädigung von \$10000 zu zahlen, wenn wir ihnen gestatten, ihre neue Superwaffe innerhalb unserer Gewässern zu testen. Seien Sie jedoch gewarnt, die Umweltschützer werden darüber wenig erfreut sein und werden Ihnen diese Maßnahme vielleicht nie verzeihen.



Die UdSSR lobpreisen

Kosten: 500

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Lasst die Diplomaten unseren Genossen in der UdSSR schmeicheln und versorge sie mit vielen alkoholischen Getränken! Dies wird unsere Bande zu den Russen verstärken, doch auch den Stolz der Yankees verletzen - für ein paar Jahre zumindest. Die Beziehungen zur UdSSR werden sich stärker verbessern, als sie sich zu den USA verschlechtern.



UdSSR Entwicklungshilfe

Kosten: 2000

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Unsere Genossen in der UdSSR haben

TROPICO 3

uns mit Blaupausen versorgt, welche es uns erlauben Mietshäuser und Apartments zum halben Preis zu bauen. Diese einmalige Investition wird uns in der Zukunft viele Pesos sparen, Presidente.



Handelsmission (UdSSR)

Kosten: 1000

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium, Flughafen

Beschreibung: Eine Handelsdelegation nach Moskau zu schicken, kann einen vorteilhaften Vertrag für Tropicco bedeuten. Vielleicht stimmen die Russen, zu einige unserer Produkte zu einem Vorzugspreis zu kaufen oder uns eine Unterstützung für den Bau neuer Gebäude zukommen zu lassen. Eventuell sind sie sogar bereit, uns eine zusätzliche Auslandshilfe zu zahlen, um der Entwicklung von Tropicco unter die Arme zu greifen. Der Erfolg einer Handelsdelegation ist nicht vorhersehbar, doch je besser Ihre Beziehungen zur UdSSR sind, desto besser können die Resultate sein.



Allianz mit der UdSSR

Kosten: 6000

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Lasst uns die Beziehungen zu der UdSSR mittels einer permanenten Allianz zementieren. Unsere Genossen, die Russen, werden eine Militärbasis auf unserer Insel errichten, um uns vor einer Invasion der USA zu schützen. Unsere Alliierten werden uns eine jährliche Pacht von \$1000 zahlen. Diese Maßnahme wird unsere Beziehungen zur UdSSR dauerhaft erhöhen, jedoch die Beziehungen zu den USA massiv verschlechtern und die Nationalisten verärgern.



Humanitäre Hilfe

Kosten: 0

Benötigte Gebäude: Diplomatisches Ministerium

Beschreibung: Die internationale Hilfsorganisation (IAC) bietet den Einwohnern auf Tropicco Unterstützung an. Wenn wir sie auf unsere Insel einladen, wird das Hilfslager unseren Bürgern für 5 Jahre kostenlos

Nahrung und Gesundheitsversorgung zur Verfügung stellen. Experten der Hilfsorganisation sagen einen Anstieg der kriminellen Aktivitäten im Umfeld des Hilfslagers voraus.

Wirtschaft

Industrie-Werbekampagne

Kosten: 8000

Benötigte Gebäude: Fernsehstation



Beschreibung: Lassen Sie uns der Welt von der Qualität unserer Industriewaren berichten, Presidente! Mit einer weltweiten Industrie-Werbekampagne werden wir die Exportpreise unserer Industriewaren für 3 Jahre um 20% erhöhen. Behalten Sie im Gedächtnis, dass dieser Erlass keinen Effekt auf die Preise von Nahrung und Rohstoffen hat.

Abfallkontrolle (Industrie)

Kosten: 500



Beschreibung: Dicke Wolken schwarzen Rauchs mögen ein klares Zeichen für voranschreitende Arbeit sein, aber aus einem unerfindlichen Grund scheinen sich unsere Bürger und die Touristen daran zu stören. Verschmutzungs-Kontrollgeräte in unseren Fabriken wird deren Unterhalt um 40% erhöhen. Dieser Erlass wird die Industrieverschmutzung um die Hälfte reduzieren, hat allerdings keine Auswirkung auf den Abfall unserer Bevölkerung.

Tourismus-Werbekampagne

Kosten: 5000

Benötigte Gebäude: Hotel, Fernsehstation



Beschreibung: Lassen Sie uns der Welt von unseren netten Menschen und wunderschönen Stränden berichten, Presidente! Mit einer Tourismus-Werbekampagne werden wir mehr ausländische Touristen mit dicken Brieftaschen in unser schönes Land locken.

TROPICO 3



Der Hauptdarsteller

Kosten: 5000

Benötigte Gebäude: Nachtclub

Beschreibung: Der Hauptdarsteller - selbst heute, Jahrzehnte nach dessen Höhepunkt, wird er eine große Bereicherung für Tropicco sein. Sein Besuch wird mehr Touristen anlocken und irgendwie auch die Qualität aller Unterhaltungsbetriebe erhöhen. Einigen alternenden US Senatoren sagt man nach, dass sie große Fans sind, weshalb sich auch die Beziehungen zu den USA verbessern.



Steuersenkung

Kosten: 200 pro erwachsenem tropicanischem Bürger

Beschreibung: Verzweifelte Zeiten erfordern verzweifelte Maßnahmen, mein Presidente! Normalerweise nimmt die Regierung Geld von den Menschen, aber wenn wir ihnen stattdessen ein paar Pesos zurückgeben, werden wir gewiss im Ansehen aller Bürger steigen. Seien Sie allerdings vorsichtig, denn die Menschen neigen dazu, solche Freundlichkeiten schnell zu vergessen, weshalb der Effekt dieses Erlasses nur ein paar Jahre anhält.



Baugenehmigung

Kosten: 500

Beschreibung: Kratz meinen Rücken und ich werde deinen kratzen. Sie wissen, was ich meine? Eine "spezielle" Baugenehmigung wird die Baukosten für neue Gebäude um 20% ansteigen lassen, doch 10% des Geldes gehen direkt auf Ihr Schweizer Bankkonto. Die Intellektuellen wissen sehr genau, was dies zu bedeuten hat und Ihr Ansehen bei diesen wird absinken, bis Sie den Erlass wieder abschaffen.



Pan-karibische-Spiele

Kosten: 7500

Benötigte Gebäude: Sportkomplex

Beschreibung: Die berühmten Pan-karibischen-Spiele geben uns die Ehre, diese für die nächsten 3 Jahre auf unserer Insel auszurichten. Diese Unternehmung

TROPICO 3

ist kostspielig, doch werden Touristen unsere Hotels stürmen und die Unterhaltungsqualität wird drastisch ansteigen.



Mardi Gras

Kosten: 3000

Benötigte Gebäude: Kneipe

Beschreibung: Lasst uns eine Fette-Dienstags-Party ausstatten, um die Motivation aller Menschen zu erhöhen und mehr Touristen auf unsere Insel zu locken. Nach einem Mardi-Gras-Karneval wird die Touristen-Rate und die Unterhaltungsqualität für 3 Jahre erhöht. Ungehöriges Verhalten der Feiernden und betrunkene Polizisten erhöhen die Kriminalität während des Karnevals.



Spring-Break-Paket

Kosten: 4000

Benötigte Gebäude: Hotel, Kneipe, Flughafen

Beschreibung: Wir können Gruppen von Universitätsstudenten, die ihren Urlaub in den Tropen verbringen wollen, ein verbilligtes Pauschalpaket anbieten. Unsere Kneipen sind gewiss in der Lage, deren Bedürfnisse zu stillen. Durch das Pauschalangebot werden die Tourismus-Rate und die Anzahl der eintreffenden Spring-Break-Touristen für 3 Jahre ansteigen.



Geographisches Fernsehspecial

Kosten: 7000

Benötigte Gebäude: Hotel, Museum

Beschreibung: Ein berühmter amerikanischer Geographie-Fernsehsender hat Interesse am kulturellen Erbe und dem Naturparadies unserer Insel bekundet. Wenn wir ihnen gestatten, einen Film über unser Land zu drehen und zu senden, wird jedermann stolz darauf sein und Sie mehr respektieren. Speziell die Umweltschützer und Intellektuellen. Gleichfalls wäre dies eine permanenter Schub für unseren Tourismus und wird viele Ökotouristen anlocken. Der Effekt hält 3 Jahre an.

TROPICO 3

Innenpolitik

Amnestie



Kosten: 500

Benötigtes Ansehen: Militärs = 60

Bürger: Rebellen = 1, Generäle = 1

Beschreibung: Kein Wunder, dass die Menschen als Anerkennung Ihrer Großherzigkeit Statuen bauen, Presidente. Sie sind soweit, dass Sie selbst diesen Rebellen, welche die Waffe gegen Sie erhoben haben, vergeben und zurück in die Gesellschaft bitten können. Beachten Sie, dass Ihre netten Worte auch auf taube Ohren treffen können - die Rebellen könnten beschließen, erst dann zurückzukehren, wenn sich die Bedingungen auf der Insel in den letzten Jahren deutlich verbessert haben.

Frühe Wahlen



Kosten: 2000

Beschreibung: Presidente, wir sind eine moderne Demokratie und dies bedeutet, dass Sie die Menschen jederzeit auffordern können, für Sie zu stimmen. Setzen Sie frühzeitige Wahlen an, wenn Sie die Gunst der Menschen besitzen, können Sie problemloser gewinnen. Derzeit ergeben die politischen Erhebungen, dass %d3 der Wahlberechtigten für Sie und %d4 für Ihren Gegenkandidaten stimmen werden. Soll der Wahltermin in 1 Jahr vom jetzigen Zeitpunkt aus angesetzt werden?

Inquisition



Kosten: 500

Benötigte Gebäude: Kathedrale

Benötigtes Ansehen: Religiös = 60

Beschreibung: Niemand erwartet die tropicanische Inquisition! Wir werden unsere Bürger sehr ermuntern, unseren politisch bewanderten Priestern ihre Sünden zu beichten, sodass wir stets ihre Gedanken kennen. Dies wird die Wahrscheinlichkeit von Demonstrationen, Aufständen und Putschen verringern, jedoch

TROPICO 3

gleichzeitig die Aktivität der Rebellen verstärken. Unglücklicherweise wird die Freiheit eingeschränkt und auch die Touristen-Rate nimmt ab. Die Bürger werden doppelt so oft zur Kirche gehen, während der Erlass aktiv ist.



Bücherverbrennung

Kosten: 500

Benötigte Gebäude: Kirche

Benötigtes Ansehen: Religiös = 40

Beschreibung: Wir müssen all diese reaktionären Bücher verbrennen, welche die Gedanken unserer Bürger vergiften. Das wird diesen eierköpfigen Intellektuellen zeigen, dass ihresgleichen nicht bei uns willkommen sind. Die Hälfte der Mitglieder dieser Fraktion wird augenblicklich austreten und in Zukunft werden deutlich weniger neue Intellektuelle hinzukommen. Es ist besser, überhaupt keinen Fortschritt zu haben, als sich in die falsche Richtung fortzuentwickeln. Aufgrund der ganzen verbrannten Sachbücher graduieren Studenten 50% langsamer. Dieser Erlass kann jederzeit abgebrochen werden.



Kriegsrecht

Kosten: 5000

Benötigtes Ansehen: Militärs = 60

Beschreibung: Das Kriegsrecht auszurufen, wird die Kriminalität in unserem Land drastisch senken. Unglücklicherweise wird dadurch ebenfalls die Freiheit eingeschränkt, sowie Produktion und Touristen-Rate gesenkt - es kommt vor, dass Soldaten ein Zelt stürmen und jeden zu Tode erschrecken. Das Beste ist jedoch, dass es keine Wahlen geben wird, solange das Kriegsrecht besteht bzw. die OSCD keine freien Wahlen erzwingt.



Auf nach Florida!

Kosten: 3000

Bürger: Gefangene = 1

Beschreibung: Benötigen wir tatsächlich all diese Gefangenen, Presidente? Ich sage, schicken wir sie alle

TROPICO 3

nach Florida und vergessen wir sie ein für alle Mal. Wir können dies nur ein einziges Mal tun und unsere Beziehungen zu den USA werden ein wenig leiden, aber es ist ein humaner Weg, sich um diesen problematischen Insassen zu kümmern.



Papstbesuch

Kosten: 10000

Benötigte Gebäude: Kathedrale

Benötigtes Ansehen: Religiös = 60

Beschreibung: Habe ich die Hupe des Papamobils gehört? Wenn wir seine Heiligkeit einladen, wird die religiöse Fraktion für drei Jahre in Ekstase verfallen und das Ansehen der übrigen Fraktionen wird ebenfalls ansteigen. Priester und Bischöfe werden zusätzlich motiviert, alle Sünden zu vergeben, sodass die Servicequalität in allen religiösen Gebäuden ansteigt, solange der Erlass wirksam ist.



Wehrpflicht

Kosten: 2500

Benötigte Gebäude: Militärbasis

Beschreibung: Onkel Pedro will dich! Die Wehrpflicht erlaubt es, ungebildeten Tropicannern Soldaten zu werden, wenngleich ihre Kampffertigkeiten kaum an die professioneller Soldaten heranreichen. Dies ist eine unpopuläre Maßnahme, welche die Aktivität von Rebellen auf der Insel verstärkt und einige Bewohner veranlassen kann, die Heimat zu verlassen.



Modernisierung des Militärs

Kosten: 500 pro Militärbasis und 50 pro General oder Soldat jedes Jahr

Benötigte Gebäude: Militärbasis

Beschreibung: Nicht länger werden wir unsere Feinde mit veralteten Waffen bekämpfen - es ist an der Zeit, die Armee zu modernisieren. Dies wird zu einer deutlichen Verbesserung der Kampffähigkeiten von Soldaten und Generälen führen. Des Weiteren sorgt die Militärbasis für eine höhere Wohnqualität und Gesundheitsversorgung der Streitkräfte. Dieser Erlass erfordert eine jährliche

TROPICO 3

Zahlung von \$50 pro Soldat und General. Der Erlass kann jederzeit abgebrochen werden.

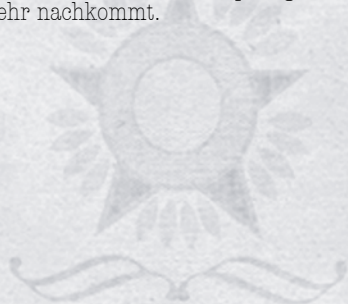


Geheimpolizei

Kosten: 4000

Benötigte Gebäude: Polizeistation

Beschreibung: Politische Untersuchungsbeamte, geheime Provokateure und Attentäter, wenn benötigt - der Geheimpolizist ist der Mann für jede schmutzige Aufgabe. Und natürlich... existieren sie offiziell nicht. Die Geheimpolizei kann subversiven Aktivitäten ausländischer Agenten und Rebellen begegnen und erlaubt zahlreiche spezielle Maßnahmen. Sie müssen ihr HQ in einem bereits existierenden Gebäude etablieren, welches dann seiner ursprünglichen Funktion nicht mehr nachkommt.



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

Lindsay Riehl
Ruth Fraser
Keiron Fraser
JJ Penny

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA
Deborah Tillett
Lindsay Riehl

TROPICO 3 LOGO,
PACKAGING & WEBSITE
Joachim Wegmann

TESTING
Games Quality (PC)
Keyfactor (Xbox 360)

Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

and all Beta Testers!

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS
Stefan Marcinek
Simon Hellwig

PRODUCT MANAGERS
Joachim Wegmann
Timo Thomas

MARKETING MANAGER
Anika Thun

PR DEPARTMENT
Stefan Marcinek

Kalypso Media Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Unser Kundenservice ist für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen die Woche per Email-Adresse 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.

Kalypso Media

www.kalypsomedia.com

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



WWW.TROPICO3.COM

kalypso

HAEMIMONT
GAMES

Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.