

# TROPICO

5





# INHALTSVERZEICHNIS



<b>Erste Schritte</b>	4
Installation	4
Titelbildschirm	5
Systemvoraussetzungen	5
<b>Spielmodi</b>	6
Tutorial	6
Kampagne	6
Sandbox	6
Mehrspieler	7
Mehrspielerlobby	7
<b>Erstellte Karten</b>	8
<b>Historische Epochen</b>	9
Kolonialzeit	9
Weltkriege	9
Der Kalte Krieg	10
In der moderne	10
<b>Fraktionen</b>	11
<b>Hauptansicht - Benutzeroberfläche</b>	12
Kamerasteuerung	12
Infofenster	13
HUD-Felder	13
<b>Die Dynastie</b>	18
Deine erste Dynastie	19
<b>Rebellen und Rebellenbedrohung</b>	20
<b>Soziale Unruhen, Aufstände und Militärcoups</b>	20
Bürgeraktionen	21
Wahlen	21
Handel	22
Forschung	22
Verfassung	23
<b>Gebäude</b>	24
Bau	24
Herstellung von Ressourcen	24
Strom	25
Verordnungen	25
<b>Liste der Technologien</b>	27
Kolonialzeit	27
Zeitalter der Weltkriege	27
Kalter Krieg	28
Neuzeit	28

<b>Verordnungen</b>	
General	29
Weltkriege	29
Kalter Krieg	32
Neuzeit	35
	38
<b>Gebäude</b>	
Infrastruktur	41
Rohstoffe	41
Industriegüter	44
Luxusgüter	46
Wohnen	48
Attraktionen	50
Luxus-Attraktionen	51
Tourismus	54
Service & Gemeinwohl	57
Forschung & Ausbildung	62
Wirtschaft & Auslandsbeziehungen	65
Militär	67
	68
<b>Verfassung</b>	71
<b>Credits</b>	76
Kalypso Media	76
Haemimont Games	77
<b>Technischer Kundendienst</b>	78
<b>ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN</b>	79



# ERSTE SCHRITTE



## INSTALLATION

ZUM INSTALLIEREN DES SPIELS LEGST DU DIE TROPICO 5 DVD-ROM IN DEIN DVD-ROM-LAUFWERK. FALLS AUF DEINEM COMPUTER AUTOPLAY AKTIVIERT IST, SOLLTE DIE INSTALLATION AUTOMATISCH STARTEN. SOLLTE DEM NICHT SO SEIN, DOPPELKLIKE BITTE AUF DAS ARBEITSPLATZ-SYMBOL UND SUCHE DEIN DVD-ROM-LAUFWERK. DOPPELKLIKE AUF DAS DVD-ROM-SYMBOL, UM DIE INSTALLATION ZU BEGINNEN ODER ÖFFNE DEN DVD-ROM-ORDNER UND DOPPELKLIKE AUF DIE DATEI SETUP.EXE.

FOLGE DEN ANWEISUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM. ES ERSCHIEN DANN DIE FRAGE, OB DU DAS SPIEL INSTALLIEREN MÖCHTEST. SOBALD DIE INSTALLATION BEENDET IST, MUSST DU DEINEN COMPUTER EVENTUELL NEU STARTEN, DAMIT DIE ÄNDERUNGEN IN DAS SYSTEM ÜBERNOMMEN WERDEN.

WÄHREND DER INSTALLATION DES SPIELS SUCHT DER COMPUTER NACH DER AKTUELLSTEN VERSION VON DIRECTX. SOLLTE DIESER NICHT EXISTIEREN, INSTALLIERT DAS SPIEL SIE AUTOMATISCH.



## SYSTEMVORAUSSETZUNGEN



- BETRIEBSSYSTEM: WINDOWS VISTA / 7, WINDOWS 8
- PROZESSOR: 2 GHz DUAL CORE CPU
- SPEICHER: 4 GB RAM
- HDD: 4 GB FREIER FESTPLATTENPLATZ
- GRAFIK: GEFORCE 400 ODER NEUER,  
AMD RADEON 4000 ODER NEUER,  
INTEL HD 4000 ODER NEUER

## TITELBILDSCHIRM

SOBALD TROPICO 5 BEGINNT, ERSCHEINT DER TITELBILDSCHIRM.

VON DORT AUS KANNST DU DAS SPIEL IN EINEM BELIEBIGEN SPIELMODUS STARTEN, EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN, EIN MEHRSPIELER-SPIEL STARTEN, DIR DEINE ERFOLGE ANSEHEN ODER DIE SPIELOPTIONEN VERÄNDERN.





# SPIELMODI



## TUTORIAL

DAS TUTORIAL BESTEHT AUS DREI KURZEN MISSIONEN, DIE DICH MIT DER GRUNDSTEUERUNG UND DEN SPIELKONZEPTEN VERTRAUT MACHEN SOLLEN. WIR EMPFEHLEN DIR, ZUERST DAS TUTORIAL ZU SPIELEN, AUCH WENN DU SCHON FRÜHERE SPIELE DER TROPICO-SERIE GESPIELT HAST.

## KAMPAGNE

DIE KAMPAGNE BESTEHT AUS 15 MISSIONEN-SETS, DIE AUF VERSCHIEDENEN, ERFUNDEN INSELN IN DER KARIBIK SPIELEN. DIE STADT UND DER FORTSCHRITT, DIE DU AUF EINER INSEL ERSPIELT HAST, WERDEN FÜR DIE NÄCHSTEN MISSIONEN AUF DERSELBEN INSEL ÜBERNOMMEN.

AM ANFANG KANNST DU ZWISCHEN ZWEI INSELN AUSWÄLLEN - DER ÜPPIGEN CAYO DE FORTUNA UND DER TROCKENEN BAO-BAO. NACHDEM DU DIE ERSTE KAMPAGNENMISSION AUF EINER DIESER INSELN GESPIELT HAST, FINDET DIE NÄCHSTE AUF DER JEWELLS ANDEREN INSEL STATT. BEI DER DRITTEN MISSION KANNST DU WIEDER EINE DER INSELN AUSWÄLLEN UND MIT DER STADT WEITERMACHEN, BEI DER DU VORHER AUFGEHÖRT HAST. AN EINEM BESTIMMTEN PUNKT IN DER KAMPAGNE WERDEN NEUE INSELN FREIGESCHALTET.

## SANDBOX

SANDBOX-SPIELE KÖNNEN NACH EIGENEN VORSTELLUNGEN ANGEPASST WERDEN, SODASS DU DIE INSELKARTE, POLITISCHE UND WIRTSCHAFTLICHE SCHWIERIGKEITSSTUFE, ANFANGSRESSOURCEN, STARTEPOCHE UND DESASTERHÄUFIGKEIT SELBST BESTIMMEN KANNST. SANDBOX-SPIELE KÖNNEN ENTWEDER UNENDLICH ODER MIT EINEM SELBSTBESTIMMTEN ZIEL GESPIELT WERDEN, WIE SIEG NACH PUNKTEN, SIEG NACH GELD ODER SIEG DURCH BAUMASSNAHMEN.

## MEHRSPIELER

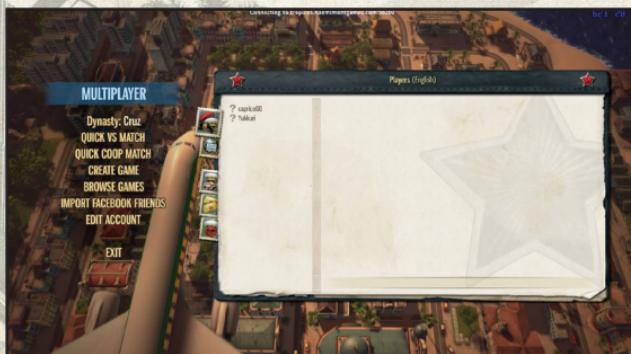
IM MEHRSPIELERMODUS KANNST DU SOWOHL MIT ANDEREN SPIELERN KOOPERIEREN ALS AUCH GEGEN SIE SPIELEN. IM SCHNELLSPIELMODUS WIRST DU UNVERZÜGLICH MIT EINEM ANDEREN SPIELER MIT ÄHNLICHEM SKILL-LEVEL GEPAART, UM EIN SPIEL IM MEHRSPIELERMODUS MIT STANDARDEINSTELLUNGEN ZU STARTEN. DU KANNST DIR AUCH EIN EIGENES SPIEL FÜR 2-4 SPIELER ERSTELLEN UND DIE SPIELEINSTELLUNGEN UND SIEGESBEDINGUNGEN SELBER VORNEHMEN. DU KANNST ÜBER DIE EINSTELLUNGEN AUCH BESTIMMEN, OB DEIN SPIEL ÖFFENTLICH ODER NUR FÜR DEINE FREUNDE ZU SEHEN SEIN SOLL.

## MEHRSPIELEROBBY

NACH DEM EINLOGGEN IN DIE MEHRSPIELEROBBY SIEHST DU AUF DER LINKEN BILDSCHIRMSEITE EIN MENÜ UND AUF DER RECHTEN SEITE EIN CHATFELD MIT VERSCHIEDENEN OPTIONEN.

IM LINKEN MENÜ KANNST DU EINE DYNASTIE AUSWÄHLEN, DIE DU BEREITS GEspielt hast, oder eine neue über das Dynastie-Feld erstellen. Du kannst aus zwei verschiedenen Arten von Schnellspielen auswählen (kooperativ oder Spieler gegen Spieler) und dann schnell einen Gegner finden und ein Spiel mit einer Zufallskarte und Standardeinstellungen beginnen. Wenn du auf Spiel erstellen klickst, kannst du deine Spieleinstellungen (Karte, Siegesbedingungen, Startgeld, Spieleranzahl etc.) selbst bestimmen. Spiele suchen zeigt dir Spiele, bei denen noch auf Spieler gewartet wird. Du kannst jedem dieser Spiele beitreten. Außerdem kannst du Facebook-Freunde importieren wählen, womit du deine Freunde einladen kannst, deiner Tropico 5 Freundesliste beizutreten.

Neben dem Chatfeld auf der rechten Seite gibt es verschiedene, wichtige



FELDER. MIT DEM ERSTEN FELD (SPIELER) WIRD EINE LISTE VON ALLEN SPIELERN GEZEIGT, DIE GERADE ONLINE UND NICHT IN EINEM SPIEL SIND, IN DEM CHATRAUM, INDEM DU DICH BEFINDEST (DIE STANDARDEINSTELLUNG IST DEINE REGION). ÜBER RECHTSKLIICK AUF EINEN SPIELERNAMEN KANNST DU DIESEN SPIELER BLOCKEN ODER IHM ODER IHR EINE FREUNDSCHAFTSEINLADUNG SCHICKEN. DAS RÄUME-FELD ZEIGT DIR EINE LISTE ALLER VORHANDENE CHATRÄUME. DIE KLAMMERN DAHINTER ZEIGEN DIE ANZAHL DER SPIELER IN DEN RÄUMEN. DAS FREUNDE-FELD ZEIGT EINE LISTE MIT ALLEN DEINER FREUNDE IN TROPICO 5, DIE GERADE ONLINE SIND. UNTER DEM FREUNDE-FELD IST DAS EINLADEN-FELD, WO DEINE NOCH OFFENEN EINLADUNGEN SIND, BIS DU SIE ENTWEDER ANNIMMST ODER ABLEHNST. DAS LETZTE FELD IST EINE LISTE ALLER SPIELER, DIE DU GEBLOCKT HAST. HIER KANNST DU SIE WIEDER ENTBLOCKEN.

## ERSTELLTE KARTEN

WENN DAS SPIEL DICH AUFFORDERT, EINE KARTE FÜR EIN SANDBOX- ODER MEHRSPIELERSPIEL AUSZWÄHLEN, KANNST DU EINE EIGENE ZUFALLSKARTE ERSTELLEN. DU KANNST DIE FOLGENDEN EINSTELLUNGEN VORNEHMEN:



**INSELGRÖSSE** - DIE GRÖSSE DER ERSTELLTEN INSEL. ES IST OFTMALS SCHWERER AUF KLEINEREN INSELN ZU SPIELEN, DA DER GEBÄUDEPLATZ DORT BEGRENZT IST.



**ERHÖHUNG** - FLACHE INSELN HABEN MEHR PLATZ FÜR GEBÄUDE ALS INSELN, DIE HÖHER GELEGEN SIND.



**RESSOURCEN** - BESTIMMT DIE MENGE AN MINERALIEN, ÖL UND FISCHRESSOURCEN.



**KLIMA** - FEUCHTE INSELN HABEN MEHR BÄUME UND GRASGEBiete UND TROCKENE INSELN HABEN MEHR WÜSTEN UND UNFRUCHTBARES LAND.

# HISTORISCHE EPOCHEN

TROPICO 5 FINDET ÜBER VIER VERSCHIEDENE HISTORISCHE EPOCHEN HINWEG STATT, JEDOCH MIT IHREN EIGENEN HERAUSFORDERUNGEN UND MÖGLICHKEITEN.

## KOLONIALZEIT

TROPICO IST NUR EINE KLEINE KOLONIE, DIE VOM GUTDÜNKEN DER KRUNE ABHÄNGIG IST. DU BIST DER GOUVERNEUR DER KOLONIE UND WIRST ABGESETZT, SOBALD DEIN MANDAT ABLÄUFT. DIE MEISTEN FORTSCHRITTLLICHEN GEBAUDE SIND NICHT ERHÄLTLICH UND DIE WIRTSCHAFT HÄNGT FAST VOLLKOMMEN VON DER GEWINNUNG NATÜRLICHER RESSOURCEN AB. DU KANNST DURCH BESONDRE AUFGABEN DER KRUNE MANDATSVERLÄNGERUNGEN, NEUE EINWOHNER UND GELD GEWINNEN.

**ZIEL:** UM IN DIE NÄCHSTE EPOCHE ZU GELANGEN, MUSST DU UNTERSTÜTZUNG FÜR EINE REVOLUTION FINDEN UND DIE UNABHÄNGIGKEIT ERKLÄREN.  
**VORHANDENE FRAKTIONEN:** ROYALISTEN, REVOLUTIONÄRE  
**VORHANDENE SUPERMÄCHTE:** DIE KRUNE

## WELTKRIEGE

DU BIST DER ERSTE PRÉSIDENT DES FREIEN TROPICOS UND DIE HERAUSFORDERUNGEN DER WELTKRIEGE UND DER WELTWIRTSCHAFTSKRIESE LIEGEN NOCH VOR DIR. FORTSCHRITTLLICHE INDUSTRIE IST IN DIESER EPOCHE ERHÄLTLICH UND REBELLEN GEGEN DEIN REGIME ERSCHEINEN. DIE BÜRGER VERLANGEN NACH WAHLEN UND FREMDE SUPERMÄCHTE, WIE DIE AXENMÄCHTE UND DIE ALLIIERTEN, FALLEN MÖGLICHERWEISE IN TROPICO EIN.

**ZIEL:** ES GIBT KEINE BESONDRE BEDINGUNG, UM IN DIE NÄCHSTE EPOCHE ZU GELANGEN - TROPICO MUSS EINFACH SOLANGE MIT DIR ALS ANFÜHRER ÜBERLEBEN, BIS DIE WELTKRIEGE VORBEI SIND. WENN DU ALLE VORHANDENEN TECHNOLOGIEN ERFORSCHST, IST DIE MÖGLICHKEIT IN DEN KALTEN KRIEG ZU GELANGEN, FRÜHER ERHÄLTLICH.

VORHANDENE FAKTIONEN: MILITÄRISTEN, RELIGIÖSE GRUPPEN,  
KOMMUNISTEN, KAPITALISTEN.  
VORHANDENE SUPERMÄCHTE: DIE ACHSENMÄCHTE, DIE ALLIIERTEN

## DER KALTE KRIEG

ZIEL: UM IN DIE LETZTE EPOCHE ZU GELANGEN, MUSST DU ZUERST EIN SUPERPROJEKT  
ERFORSCHEN UND DANN BAUEN - ENTWEDER EIN RAUMFAHRTPROGRAMM ODER  
EIN NUKLEARPROGRAMM.

GOAL: TO ADVANCE TO THE FINAL ERA YOU MUST FIRST RESEARCH AND THEN BUILD  
A SUPERPROJECT - EITHER A SPACE PROGRAM OR A NUCLEAR PROGRAM.

VORHANDENE FAKTIONEN: MILITÄRISTEN, RELIGIÖSE GRUPPEN, KOMMUNISTEN,  
KAPITALISTEN, UMWELTSCHÜTZER, INDUSTRIALISTEN  
VORHANDENE SUPERMÄCHTE: USA, UdSSR

## IN DER MODERNE

IN DER MODERNNEN EPOCHE SIND ALLE GEBÄUDE UND DIE ERWARTUNGEN DER  
BÜRGER AN DICH ALS HERRSCHER SIND SEHR HOCH. NEUE SUPERMÄCHTE WIE  
EUROPA, CHINA UND DER MITTLERE OSTEN ERSCHEINEN AUF DER BILDFLÄCHE.  
NEUE MODERNE UND FUTURISTISCHE TECHNOLOGIEN ERMÖGLICHEN ES DIR, DAS  
VOLLE POTENTIAL VON TROPICO ALS NATION AUSZUSCHÖPFEN.

ZIEL: DIE SPIELZEIT IN DER MODERNNEN ZEIT IST NICHT BEGRENZT UND ES GIBT  
KEINE NÄCHSTE EPOCHE.

VORHANDENE FAKTIONEN: MILITÄRISTEN, RELIGIÖSE GRUPPEN,  
KOMMUNISTEN, KAPITALISTEN, UMWELTSCHÜTZER, INDUSTRIALISTEN,  
GLOBALISTEN, NATIONALISTEN

VORHANDENE SUPERMÄCHTE: USA, UDSSR, EUROPA, CHINA,  
MITTLERER OSTEN

# FRAKTIONEN

ES GIBT ZEHN VERSCHIEDENE POLITISCHE FRAKTIONEN IM SPIEL. DIE BÜRGER KÖNNEN MEHRERE DAVON AUF EINMAL UNTERSTÜTZTEN, ABER NIEMALS ZWEI VERSCHIEDENE, DIE GEGENSÄTZLICHE ANSICHTEN HABEN, WIE ZUM BEISPIEL DIE KOMMUNISTEN UND DIE KAPITALISTEN. FRAKTIONEN HABEN ANFÜHRER, DIE VON DEINER POLIZEI IDENTIFIZIERT WERDEN KÖNNEN. DOCH ACHTUNG - WENN DU AUF EINEN ANFÜHRER ODER SEINE FAMILIENMITGLIEDER DURCH EINE BÜRGERAKTION EINWIRKST, KANN DAS ZU EINEM ANDEREN STAND MIT DER GANZEN FRAKTION FÜHREN (SIEHE BÜRGERAKTIONEN UNTEN).

- **ROYALISTEN** - Die Royalisten unterstützen die Krone in der Kolonialzeit. Sie sind gegen die Vorstellung von Tropico als unabhängigen Staat und wollen um jeden Preis die Revolution verhindern.
- **REVOLUTIONÄRE** - Die Revolutionäre sind progressive Bürger, die den Gedanken an ein unabhängiges Tropico mit dir an der Spitze unterstützen. Sie können jedoch trotzdem für Ärger sorgen, wenn sie das Gefühl haben, dass du es der Krone zu sehr recht machen willst.
- **MILITARISTEN** - Die Militaristen wollen eine grosse, aktive Armee haben und Probleme durch rohe Gewalt lösen. Es ist keine grosse Fraktion, doch da sie dem Militär nahestehen, sollte man es sich mit ihnen nicht verderben.
- **RELIGIÖSE GRUPPEN** - Die religiöse Fraktion ist zahlreich und einflussreich. Ihre Unterstützer wünschen Kirchen und Kathedralen und sind gegen unsaubere Handlungen und Korruption.
- **KOMMUNISTEN** - Die Kommunisten stehen für Gleichheit und soziale Sicherheit, auch wenn dies auf die Kosten der effizienten Wirtschaft geht. Sie sind eine der zahlreichsten Fraktionen und werden zu Rebellen, wenn sie nicht zufrieden gestellt werden.
- **KAPITALISTEN** - Kapitalisten wollen Reichtum und Wohlstand für die privilegierte Elite. Sie unterstützen sowohl die Entwicklung der Schwerindustrie als auch den Ausbau von lukrativem Tourismus auf Tropico. Sie sind gegen die meisten sozialen Massnahmen.
- **UMWELTSCHÜTZER** - Die Umweltschützer wollen unbedingt die Umwelt erhalten, koste es, was es wolle. Sie haben ihren Anfang als kleine Gruppe während des Kalten Kriegs, werden jedoch grösser in der modernen Zeit. Obwohl sie gegen die Industrie, den Bergbau und die Holzrodung sind, können sie sich auf einen eingeschränkten Tourismus

EINLASSEN, SOLANGE DIE NATÜRLICHE SCHÖNHEIT DER INSEL BEWAHRT WIRD.

- **INDUSTRIALISTEN** - DIE INDUSTRIALISTEN SIND FÜR DIE ENTWICKLUNG DER SCHWERINDUSTRIE UND DAS ERSCHAFFEN VON PROFITEN DURCH DEN VERBRAUCH DER ROHSTOFFE DER INSEL, SOWIE DER WEITERVERARBEITUNG ZU LUXUSGÜTERN. IHNEN IST DIE UMWELT EGAL UND SIE STEHEN STÄNDIG IM CLINCH MIT DEN UMWELTSCHÜTZERN.
- **GLOBALISTEN** - DIE GLOBALISTEN SIND EINE MODERNE FRAKTION, DIE FÜR EINE OFFENE GESELLSCHAFT ÜBER GRENZEN HINWEG IST, MIT FREIER BEWEGUNG VON MENSCHEN, GÜTERN UND IDEEN. FÜR SIE IST DER NATIONALISMUS EIN DING DER VERGANGENHEIT.
- **NATIONALISTEN** - FÜR DIE NATIONALISTEN KOMMT TROPICO AN ERSTER STELLE. SIE SIND GEGEN ENGE BEZIEHUNGEN MIT FREMDEN MÄCHTEN UND GEGEN EINE POLITIK, DIE DIE IMMIGRATION FREMDER BÜRGER AUF DIE INSEL ERMÖGLICHT.

## HAUPTANSICHT - BENUTZEROBERFLÄCHE

DIE FOLGENDEN ELEMENTE BEFINDEN SICH IN DER HAUPTANSICHT:

- MINIKARTE
- EINWOHNER, GELD, ANERKENNUNGSRATE, AKTUELLES DATUM (MONAT UND JAHR)/ZEIT BIS ZUM ENDE DES MANDATS (KOLONIALZEIT)
- GE SCHWINDIGKEITSEINSTELLUNGEN - PAUSE, NORMAL, SCHNELL
- MENÜFELD
- HUD-FELDER, DIE SICH ÜBER DER GE SCHWINDIGKEITSEINSTELLUNG BEFINDEN - ÜBERLAGERUNGEN, VERORDNUNGEN, AVATAR AUSWÄHLEN, ALMANACH
- AUFGABENLISTE

TROPICO 5 HAT EIN ZEIGEN-UND-ANKLICKEN-INTERFACE. WENN DU AUF EIN GEBAUDE ODER EINE EINHEIT KLICKST, WIRD ES AUSGEWÄHLT UND EIN INFOFENSTER GEÖFFNET.

## KAMERASTEUERUNG

DU KANNST DIE KAMERA BEWEGEN, INDEM DU DEN MAUSZEIGER AN DEN RAND DES BILDSCHIRMS ZIEHST. AUSSERDEM KANNST DU AUF DIE MINIKARTE KLICKEN, UM AN DEN ORT AUF DER INSEL ZU GELANGEN, DEN DU ANGEKLICKT HAST.

MIT DER MITTLEREN MAUSTASTE ODER DER SHIFT-TASTE KANNST DU DIE ANSICHT DREHEN. MIT DEM MAUSRAD KANNST DU REIN- UND RAUSZOOMEN. DIE HOME-TASTE STELLT DIE KAMERA WIEDER AUF DIE STANDARDPOSITION ZURÜCK.

## INFOFENSTER

DAS INFOFENSTER IST EIN KASTEN AUF DER RECHTEN BILDSCREENSEITE, DAS NUR IN DER HAUPTANSICHT GEZEIGT WIRD, WENN EIN GEBÄUDE ODER EINE EINHEIT AUSGEWÄHLT WIRD. IM INFOFENSTER ERHÄLTST DU ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ÜBER DAS GEWÄHLTE OBJKT.

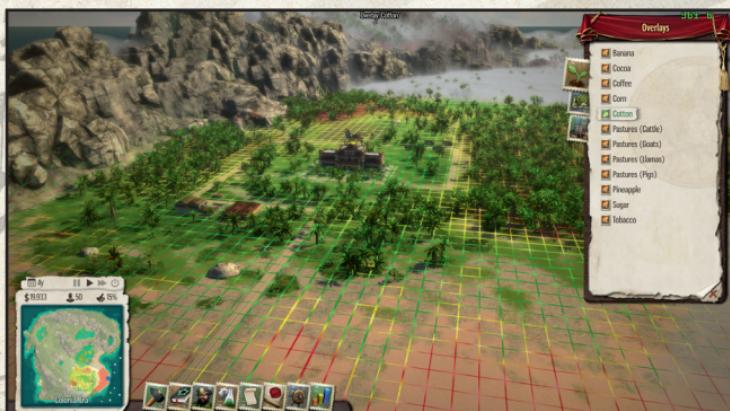
DU KANNST GEBÄUDE DURCH EINEN LINKSKLICK AUSWÄHLEN. LINKSKLICK AUF EINE OFFENE FLÄCHE SCHLIESST DAS INFOFENSTER WIEDER.

## HUD-FELDER

### ÜBERLAGERUNGEN

Das Feld für Überlagerungen zeigt das Überlagerungsmenü. Die meisten Überlagerungen haben einen Farbverlauf von Grün nach Rot. Grün steht für einen hohen Wert der Statistik, die durch die Überlagerung dargestellt wird, und Rot einen geringen Wert. Dieses Feld enthält die folgenden Kategorien:

- **AGRIKULTUR** - Der Zustand der verschiedenen Feldfrüchte, die auf der Insel angepflanzt werden können.
- **INSEL** - Inselzustand wie Baumdichte und Schönheit. Hier werden auch Verschmutzung, Vulkane und Tsunami-Gefahrgebiete angezeigt.
- **STADT** - Zeigt Verbrechen, Freiheit und die Grenzen des Stromnetzes an.



## VERORDNUNGEN

DAS FELD FÜR VERORDNUNGEN ÖFFNET DAS VERORDNUNGEN-MENÜ. ALLE VERORDNUNGEN SIND IN VERSCHIEDENE KATEGORIEN SORTIERT, DIE MIT JEDER NEUEN EPOCHE FREIGESCHALTET WERDEN - ALLGEMEIN, WELTKRIEGE, KALTER KRIEG UND MODERNE ZEIT.



## ALMANACH

DIESES FELD ÖFFNET DEN ALMANACH. DER ALMANACH ZEIGT WICHTIGE STATISTIKEN DER INSEL. DU KANNST DIE DATEN IM ALMANACH ANPASSEN, INDEM DU KATEGORIEN AUF DER LINKEN SEITE AUSWÄHLST.

Die verschiedenen Kategorien sind Wirtschaft, Zufriedenheit, Menschen, Politik, Dynastie und Gebäude. Einige der Kategorien im Almanach können ausgewählt werden. Wenn du sie anklickst, siehst du entweder eine Übersicht oder kannst mehr Details über den ausgewählten Punkt erhalten.



## HANDEL

IN DEN FOLGENDEN KATEGORIEN FINDEST DU MÖGLICHE IMPORT- ODER EXPORTROUTEN: AGRIKULTUR (ESSEN), AGRIKULTUR (SONSTIGES), BERGBAU UND RODUNG, INDUSTRIEGÜTER, LUXUSGÜTER UND DEINE AKTUELLEN, AKTIVEN ROUTEN. MIT DER AUSWAHL EINER HANDELSROUTE SIEHST DU EINZELHEITEN ÜBER DIE VEREINBARUNG. WENN DU AUF SCHIFF HINZUFÜGEN KLICKST, SODANGE EINE ROUTE AUSGEWÄHLT IST, KANNST DU EIN SCHIFF AUF DIE ROUTE SCHICKEN. SCHIFF ENTFERnen ZIEHT EIN SCHIFF VON DER ROUTE AB, SODASS ES AUF EINE ANDERE ROUTE GE SCHICKT WERDEN KANN.



## VERFASSUNG

Das Verfassungs-Feld zeigt die Möglichkeiten zur Änderung der Verfassung. Alle Verfassungsoptionen sind in verschiedene Kategorien sortiert, die mit jeder neuen Époche freigeschaltet werden - Allgemein, Weltkriege, Kalter Krieg und Moderne Zeit. Eine übersichtliche Liste aller Verfassungsoptionen findest du unten im Bereich „Die Verfassung“.



## FORSCHUNG

ÖFFNET DIE BEDIENOBERFLÄCHE FÜR FORSCHUNG. WENN EINE FORSCHUNG BEGINNT, DANN WIRD DIE FORSCHUNGSSCHLANGE OBERHALB ANGEZEIGT. KICKE AUF EINE TECHNOLOGIE UM SIE DER SCHLANGE HINZUZUFÜGEN, UND ERNEUT DARAUF, UM SIE ZU ENTFERNEN. DIE RESTLICHE ZEIT WIRD NEBEN DER GEGENWÄRTIG ERFORSCHENEN TECHNOLOGIE ANGEZEIGT. WENN DIE TECHNOLOGIE IN GRAU DARGESTELLT WIRD, ZEIGT DER MAUSZEIGER, WENN ER DARÜBER HINWEG BEWEGT WIRD, DIE VORBEDINGUNGEN ZUR FORSCHUNG AN.



## BAUEN

Das Bauen-Feld öffnet das Baumenü, wo alle Gebäude in die folgenden Kategorien eingeteilt sind: Infrastruktur, Rohstoffe, Industrie (Güter), Industrie (Luxusgüter), Wohnen, Unterhaltung & Umwelt, Luxusunterhaltung, Tourismus, Wohlfahrt & Medien, Forschung & Bildung, Wirtschaft & Auslandsbeziehungen und Militär.



DAS BAUMENÜ KANN AUCH ÜBER RECHTSKLIICK AUF EINEN BELIEBIGEN PUNKT DER ANSICHT AUFGERUFEN WERDEN. DIE KATEGORIEN IM BAUMENÜ UND DIE EINZELNEN GEBÄUDE KÖNNEN DURCH LINKSKLIICK AUSGEWÄHLT WERDEN. GEBÄUDE KANNST DU BAUEN, INDEM DU SIE IN DER ANSICHT PLATZIERST UND DANN MIT LINKS DARAUF KLIICKST.

### DYNASTIEMITGLIEDER

DAS FELD DYNASTIEMITGLIEDER ZEIGT ALL DEINE DYNASTIEMITGLIEDER IN NAHAUFAHME AN. DU KANNST IHR AUSSEHEN ANPASSEN UND SIE DREHEN, INDEM DU MIT LINKS AUF SIE KLIICKST UND FESTHÄLTST. ES ERSCHEINEN AUCH INFORMATIONEN ÜBER JEDES DYNASTIEMITGLIED, WENN ES AUSGEWÄHLT WIRD, SO WIE MANAGEREFFEKT UND GLOBALER EFFEKT. VON HIER AUS KANNST DU DEINE DYNASTIEMITGLIEDER HOCHLEVELN ODER SIE IN DEN RUHESTAND SCHICKEN - BEIDE OPTIONEN KOSTEN GELD AUS DEINEM SCHWEDEISCHEN BANKKONTO, DESSEN KONTOSTAND DU UNTER LINKS IM BILDSCHIRM FINDEST. WEITERE INFORMATIONEN ÜBER DIE DYNASTIE FINDEST DU UNTER „DIE DYNASTIE“.



### DIPLOMATIE (NUR FÜR MEHRSPIELERSPIELE)

DIESES FELD ERSCHIET NUR IM MEHRSPILERMODUS. DER KLIICK DARAUF ZEIGT VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN, WIE DU MIT ANDEREN SPIELERN INTERAGIEREN KANNST: BITTEN UM GELD, STROM TEILEN, Nahrungsressourcen teilen, alle Ressourcen teilen, Architekten teilen, Teamster teilen und Angriff (Achtung: Angriffe sind nur bei nicht friedlichen Mehrspielerspielen möglich und niemals gegen Spieler im gleichen Team).



# DIE DYNASTIE



BEVOR DU DAS SPIEL STARTEST, WIRST DU GEBETEN, EINE EXISTIERENDE DYNASTIE AUSZUSUCHEN ODER EINE NEUE ZU ERSTELLEN. DIE DYNASTIE IST DIE HERRSCHENDE FAMILIE TROPICOS UND BESTEHT AUS BIS ZU SIEBEN MITGLIEDERN, DEREN AUSSEHEN ANGEPASST WERDEN KANN. JEDES DAVON KANN ZUM MANAGER EINES WICHTIGEN GEBÄUDES ERNANNT WERDEN ODER ALS PRESIDENTE GEWÄHLT WERDEN. DIE MITGLIEDER DER DYNASTIE HABEN VERSCHIEDENE SKILLS, DIE IHNNEN BONI GEWÄHREN UND MIT DER ZEIT VERBESSERT WERDEN KÖNNEN.

ES IST SINNVOLL, EINE GROSSE DYNASTIE ZU HABEN - SO KANNST DU VORTEILE AUS DEN VERSCHIEDENEN GLOBALEN EFFEKten DER DYNASTIEMITGLIEDER ZIEHEN (ZUSÄTZLICH ZU DENEN DES PRÄSIDENTEN) UND KANNST ÜBRIGE MITGLIEDER ALS MANAGER FÜR EINIGE DER WICHTIGEN GEBÄUDE AUF DER INSEL EINSETZEN.

DU ERHÄLST DIE MÖGLICHKEIT, ZUSÄTZLICHE DYNASTIEMITGLIEDER DURCH INGAME-AUFGABEN UND EVENTS ANZUERKENNEN. ALSO VERSUCHE IMMER, DIE SITUATION IM BLICK ZU BEHALTEN. ANDERERSEITS SOLLTEST DU AUCH VORSICHTIG SEIN, WENN DU WICHTIGE DYNASTIEMITGLIEDER ZU EINER AUFGABE, DIE RISIKOREICH UND VOLLER GEFAHREN IST, AUSSENDest. DENN WENN SIE STERBEN, SIND SIE FÜR DICH FÜR IMMER VERLORENE.

DEN SKILL EINES DYNASTIEMITGLIEDS AUF EINEN HÖHEREN LEVEL ZU BRINGEN, KOSTET DICH GELD AUS DEINEM SCHWEIZER BANKKONTO. ES WIRD TEURER AUF DEN HÖHEREN LEVELS. DIE KOSTEN SINKEN STARK, WENN DAS MITGLIED MINDESTENS EIN Szenario seit seinem letzten Levelaufstieg vervollständigt hat.

DEINE GEspeicherten DYNASTien BLEIBEN zwISCHEN den SPIelen bestehen und können bis aufs TUTORIAL in allen Spielmodi wieder verwendet werden. Wenn du eine ältere Version deiner Dynastie lädst, wirst du aufgefordert, sie unter demselben oder einem anderen Namen zu speichern.

## DEINE ERSTE DYNASTIE

DIE ERSTE ENTSCHEIDUNG, DIE DU TREFFEN MUSST, WENN DU EINE NEUE DYNASTIE ERSTELLST, IST DER FAMILIENNAME, DEN ALLE MITGLIEDER TRAGEN WERDEN. DANN KANNST DU DEIN ERSTES DYNASTIEMITGLIED ERSTELLEN.

AM ANFANG MUSST DU GESCHLECHT, NAME, VOLKSZUGEHÖRIGKEIT, GESICHT UND SKILL AUSWÄHLEN. DIE MEISTEN DIESER MÖGLICHKEITEN SIND NUR REIN ÄUSSERLICH, NUR DER SKILL IST WIRKLICH WICHTIG. DIE KANNST DEN INGAME-EFFEKT FÜR DEN SKILL SEHEN, INDEM DU DEN MAUSZEIGER DARÜBER BEWEGST ODER SPÄTER IM UI DER DYNASTIE. DU KANNST BEI DEINEM ERSTEN DYNASTIEMITGLIED NOCH NICHT ALLE ERHÄLTLICHEN SKILLS AUSWÄHLEN, DENN DIE DYNASTIEMITGLIEDER, DIE DU SPÄTER NOCH ERHÄLTST, HABEN ANDERE SKILLS.

IM ZWEITEN SCHRITT KANNST DU DEIN DYNASTIEMITGLIED WEITER ANPASSEN, INDEM DU KLEIDUNG, HAARSCHNITT UND VERSCHIEDENE ACCESSOIRES AUSWÄHLT. DIESE MÖGLICHKEITEN SIND REIN ÄUSSERLICH UND HABEN KEINEN EINFLUSS AUF DAS SPIEL. ABER DU MUSST DIR KEINE SORGEN MACHEN, DASS DU GENAU DAS RICHTIGE OUTFIT HAST, DENN DU KANNST DAS AUSSEHEN DEINER MITGLIEDER SPÄTER NOCH IM UI DER DYNASTIE KOSTENLOS ÄNDERN.





## REBELLEN UND REBELLENBEDROHUNG



WENN DU GEWALTAKTIONEN, ZUM BEISPIEL AUFTRAGSMORDE ODER DAS AUSSENDEN DES MILITÄRS ZUR UNTERDRÜCKUNG VON AUFSTÄNDEN DURCHFÜHRST, ENTSTEHEND ALLMÄHLICH MEHR REBELLEN IN DEINER GESELLSCHAFT. DIE REBELLENBEDROHUNG KANN AUCH DURCH EINEN SCHLECHTEN STAND BEI DER KOMMUNISTENFRAKTION, GERINGE ZUFRIEDENHEIT, ZU VIEL GELD IN DEINER STAATSKASSE ODER DURCH REINEN ZUFALL WÄHREND DES KALTEN KRIEGS STEIGEN.

JE MEHR DIE REBELLENBEDROHUNG STEIGT, DESTO MEHR REBELLEN GIBT ES AUF DER INSEL UND UMSO MUTIGER WERDEN SIE. SIE KÖNNTNEN SOGAR DEINEN PALAST ANGREIFEN UND DICH MIT GEWALT VON DEINEM POSTEN ENTHEBEN.

ES GIBT VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN, DIE REBELLENBEDROHUNG WIEDER SINKEN ZU LASSEN. DU KANNST KÄMPFE GEGEN SIE GEWINNEN, IHRE ANFÜHRER IDENTIFIZIEREN UND AUSLÖSCHEN LASSEN, DIE ALLGEMEINE ZUFRIEDENHEIT DEINER BÜRGER VERBESSERN UND DEINEN STAND MIT DER KOMMUNISTISCHEN FRAKTION HEBEN.



## SOZIALE UNRUHEN, AUFSTÄNDE UND MILITÄRCOUPS



UNBELIEBTE AKTIONEN, SO WIE DIE ABSAGE VON WAHLEN, DIEANKÜNDIGUNG VON KONTROVERSEN, VERORDNUNGEN ODER DIE VERBANNUNG VON BÜRGERN KÖNNEN FÜR UNRUHE UNTER DER BEVÖLKERUNG SORGEN. DIE UNRUHE STEIGT AUSSERDEM, WENN DU DIE FORDERUNGEN DER PROTESTANTEN IGNORIERST.

GRÖSSERE UNRUHE KANN ZU EINEM AUFSTAND ODER EINEM MILITÄRCOUP FÜHREN. BEI EINEM AUFSTAND GREIFEN WÜTENDE MÜTEN DEINE GEBÄUDE AN, WÄHREND SICH BEI EINEM COUP DEINE ARMEE ZWEITEILT UND DIE VERRÄTER DIE WAFFEN GEGEN DEIN REGIME ERHEBEN. WIE BEI DEN REBELLENANGRIFFEN VERLIERST DU DAS SPIEL, SOBALD DU DEINEN PALAST VERLIERST.

## BÜRGERAKTIONEN

MIT BÜRGERAKTIONEN KANNST DU EINZELNE BÜRGER BEEINFLUSSEN. DU KANNST SIE BESTECHEN, DISKREDITIEREN ODER SIE MIT GEWALT VON DER INSEL ENTFERNEN.

- **TÖTEN (\$2.000)** - DIE BÜRGER WERDEN HINGERICHTET. FAMILIENMITGLIEDER UND ZUSCHAUER SIND WÜTEND. ERHÖHT DIE UNRUHE. WENN DAS ZIEL ODER DER EHEPARTNER DES ZIELS EIN FRAKTIONSANFÜHRER IST, BEEINFLUSST DIESE AKTION DIE ENTSPRECHENDE FRAKTION.
- **BESTECHEN (KOSTEN HÄNGEN VOM VERMÖGEN DES BÜRGERS AB)** - ERHÖHT DIE ZUSTIMMUNG DES BÜRGERS UND DES EHEPARTNERS, SOWIE DAS FAMILIENVERMÖGEN. WENN DAS ZIEL ODER DER EHEPARTNER DES ZIELS EIN FRAKTIONSANFÜHRER IST, BEEINFLUSST DIESE AKTION DIE ENTSPRECHENDE FRAKTION.
- **VERBANNNEN (\$1.000)** - DAS ZIEL UND DIE FAMILIE VERLASSEN DIE INSEL. DU KANNST ETWAS VON DEM VERMÖGEN BESCHLAGNAHMEN. ERHÖHT DIE UNRUHE. WENN DAS ZIEL ODER DER EHEPARTNER DES ZIELS EIN FRAKTIONSANFÜHRER IST, BEEINFLUSST DIESE AKTION DIE ENTSPRECHENDE FRAKTION.
- **DISKREDITIEREN (\$5.000)** - ERFINDE BLOSSSTELLENDES BEWEISMATERIAL. DAS ZIEL WIRD VON ALLEN INSELFRAKTIONEN FALLEN GELASSEN. DIE FAMILIE DES ZIELS IST WÜTEND. ERHÖHT DIE UNRUHE. WENN DAS ZIEL EIN FRAKTIONSANFÜHRER IST, VERLIERT DIE FRAKTION EINIGE ANHÄNGER.

## WAHLEN

AB DER WELTKRIEGSEPOCHE WIRD DIE BEVÖLKERUNG AUF DER INSEL ALLE PAAR JAHRE NACH FREIEN WAHLEN VERLANGEN. WENN DU DIESEN WAHLEN NICHT ZUSTIMMST, WIRD DIE UNRUHE IN DER BEVÖLKERUNG STARK ZUNEHMEN.

SOBALD WAHLEN ANGESETZT SIND, ERHÄLTST DU UNTEIN AUF DEM BILDSCHIRM TAGLICHE UPDATES ÜBER UMFRAGEERGEBNISSE. DIE MENSCHEN WÄHLEN EHER FÜR DICH, WENN DU EINEN GUTEN STAND BEI DEN FRAKTIONEN HAST, DENEN SIE ANGEHÖREN, UND IHRE ALLGEMEINE ZUFRIEDENHEIT HOCH IST. NATÜRLICH WERDEN DER GEGENKANDIDAT UND SEINE FAMILIE EHER NICHT FÜR DICH STIMMEN. PERSONLICHE AKTIONEN, WIE DIE BESTECHUNG, KÖNNEN DEN RESPEKT DER BÜRGER ERHÖHEN UND SIE DAVON ÜBERZEUGEN, IHRE STIMME ZU ÄNDERN.

WENN DU EINE WAHL VERLIERST, VERLIERST DU AUCH DAS SPIEL. DU KANNST AUCH WAHLBETRÜG BEGEHEN, DOCH DIES ERHÖHT DIE UNRUHE AUF DER INSEL. DIES IST ALLERDINGS NICHT SO SCHLIMM, ALS WENN DU WAHLEN VON VORNEHEREIN ABLEHNST.

## HANDEL

DIE HERGESTELLTEN RESSOURCEN WERDEN NORMALERWEISE MIT FRACHTERN ZU STANDARDPREISEN VERSCHIFFT. DIESSE PREISE KÖNNEN SICH MIT DER ZEIT ÄNDERN - ZUM BEISPIEL WIRD ÖL SPÄTER IM SPIEL TEURER, DAFÜR BLEIBT ABER DER PREIS VON GOLD GLEICH.

SOBALD DU EINE HANDELSLIZENZ IN DER KOLONIALZEIT ERWORBEN HAST, KANNST DU HANDELSROUTEN AUFMACHEN, UM RESSOURCEN ZU KAUFEN ODER VERKAUFEN. FÜR DIE ERÖFFNUNG VON HANDELSROUTEN BRAUCHST DU EIN FREIES HANDELSSCHIFF. DU KANNST MEHRERE HANDELSSCHIFFE AUF EINE EINZIGE HANDELSROUTE SCHICKEN. JEDES DOCK, DAS DU BESITZT, FÜGT DEINER HANDELSFLOTTE EIN NEUES HANDELSSCHIFF HINZU. DIE HANDELSROUTEN SIND AUSGESCHÖPFT, WENN EINE BESTIMMTE MENGE EINER RESSOURCE GEHANDELT WURDE, UND DIE SCHIFFE SIND DANN FREI, EINE ANDERE ROUTE ZU BEFAHREN.

EINIGE HANDELSROUTEN BENÖTIGEN EINEN GEWISSEN STAND MIT DEN SUPERMÄCHTEN, DAMIT SIE BEFAHREN WERDEN KÖNNEN. ANDERE HABEN EINFLUSS AUF DEINEN STAND IM AUSLAND, SOLANGE SIE AKTIV SIND - EINE SUPERMACH WIRD ALLES ANDERE ALS GLÜCKLICH SEIN, WENN DU MIT EINEM MITBEWERBER HANDELST. MIT DEM LEUCHTTURM KANNST DU WEITERE HANDELSROUTEN ERSCHLIESSEN. DAS TROCKENDOCK VERRINGERT DIE FAHRTZEIT FÜR DEINE HANDELSSCHIFFE UND VERDOPPELT DEREN ANZAHL, WENN DU DAS SCHIFFSBAUER-UPGRADE HAST.

## FORSCHUNG

DU KANNST MEHR ALS 40 TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN, DIE VERSCHIEDENE GEBAUDE, VERORDNUNGEN, KONSTRUKTIONSPRINZIPIEN, BÜRGERMANAGEREIGENSCHAFTEN UND ANDERE DIKTATORISCHE VORTEILE FREISCHALTEN.

JEDER TECHNOLOGIE ERFORDERT EINE GEWISSE ANZAHL VÖLLSTÄNDIGER TECHNOLOGIEN ALS VORBEDINGUNG. ES IST MÖGLICH, ALLE TECHNOLOGIEN EINER BESTIMMTEN EPOCHE ZU ERFORSCHEN. TECHNOLOGIEN KÖNNEN IN DIE WARTESCHLANGE GESTELLT WERDEN. IN DIESEM FALL FÄNGT DIE NÄCHSTE

TECHNOLOGIE IN DER SCHLANGE MIT DER FORSCHUNG AN, SOBALD DIE VORHERIGE FERTIG IST.

BEGINNST DU DAS SPIEL IN EINER SPÄTEREN EPOCHE ODER KOMMST IN DER KAMPAGNE VORAN, ERHÄLTST DU AUTOMATISCHE ALLE TECHNOLOGIEN AUS DEN VORHERIGEN EPOCHEN. DER FORTSCHRITT ZUR NÄCHSTEN EPOCHE IM SELBEN SZENARIO JEDOCH GIBT DIR KEINE TECHNOLOGIEN.

## VERFASSUNG

DIE VERFASSUNG IST ERST AB DEN WELTKRIEGEN ERHÄLTLICH UND NUR, WENN DU VORHER DIE ENTSPRECHENDE KOLONIALZEITFORSCHUNG BETRIEBEN HAST. DIE VERFASSUNG BESTEHT AUS EINER REIHE FUNDAMENTALER PRINZIPIEN, WIE DAS RECHT ZUR WAHL, STAATSBÜRGERSCHAFT UND WIRTSCHAFTLICHE STRUKTUR. DIESER VERFASSUNGSPRINZIPIEN HABEN GRUNDLEGENDE AUSWIRKUNGEN AUF DAS LEBEN AUF TROPICO UND WERDEN SOWOHL AUSLÄNDISCHE BEZIEHUNGEN ALS AUCH DEN STAND BEI DEN INTERNEN FRAKTIONEN STARK BEEINFLUSSEN. DIE VERFASSUNG KANN ENTWEDER EINMAL ALLE FÜNF JAHRE GEÄNDERT WERDEN, ODER WENN DURCH FORSCHUNG NEUE PRINZIPIEN ERHÄLTLICH SIND.

ZUSÄTZLICH ZU IHRER ALLGEMEINEN WIRKUNG BEEINFLUSSEN ALLE PRINZIPIEN AUCH DEINEN STAND BEI DEN FRAKTIONEN TROPICOS UND BEI DEN SUPERMÄCHTEN. SO WIRST DU ZUM BEISPIEL BEI DEN RELIGIÖSEN GRUPPEN UNBELIEBT SEIN, WENN DU DICH FÜR EINEN „ATHEISTISCHEN STAAT“ ENTSCHEIDEST, ABER EINEN BESSEREN STAND BEI DEN KOMMUNISTEN HABEN. DIESER EFFEKTEN KÖNNEN SICH VON EPOCHE ZU EPOCHE ÄNDERN, DESWEGEN IST ES WICHTIG, DASS DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBST - WÄHREND DER WELTKRIESE IST WAHLDISKRIMINATION NACH GESCHLECHT EHER AKZEPTIERT ALS IN DER MODERNAZEN ZEIT, AUCH WENN ES SICH UM EIN UND DIESELBE FRAKTION HÄNDERT. DU KANNST DEINEN STAND BEI DEN FRAKTIONEN UND AUSLÄNDISCHEN MÄCHTEN IN DER POLITIK-SEITE DES ALMANACHS NACHSCHLAGEN.



# GEBÄUDE



## Bau

UM EIN GEBÄUDE ZU BAUEN, KANNST DU IN DER ANSICHT AUF EINEN BELIEBIGEN PLATZ MIT RECHTS KLICKEN, UM DAS BAUMENÜ ZU ÖFFNEN. WÄHLE DIE ENTSPRECHENDE KATEGORIE UND DAS GEBÄUDE AUS, UM ES AUF DEM BILDSCHIRM ZU PLATZIEREN. ACHTE UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM AUF DAS BAUFENSTER, UM WÄHREND DES BAUS ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN ZU GEBEN.

BAUARBEITER, DIE GERADE SCHICHT HABEN, BEGEBEN SICH UNVERZÜGLICH ZUR NEUEN BAUSTELLE. SIE BRAUCHEN NORMALERWEISE EIN PAAR MONATE, UM IHRE ARBEIT ABZUSCHLIESSEN UND ES DAUERT NOCH LÄNGER, WENN DU GROSSE PROJEKTE, WIE EINEN FLUGHAFEN ODER VERSCHIEDENE PROJEKTE AUF EINMAL IN AUFRAG GIBST.

## HERSTELLUNG VON RESSOURCEN

GEBÄUDE, DIE GRUNDRESSOURCEN HERSTELLEN, WIE ZUM BEISPIEL PLANTAGEN UND MINEN, VERSORGEN DICH MIT DEN ROHSTOFFEN FÜR DEINE WIRTSCHAFT. DIESER GEBÄUDE MÜSSEN ENTWEDER AUF EIN VORKOMMEN (MINEN) ODER IN DER NÄHE EINES VORKOMMENS (FISCHEREIHAFEN) PLATZIERT WERDEN. IHRE PRODUKTION KANN AUCH VOM WERT EINER ÜBERLAGERUNG IN DER GEGEND ABHÄNGEN (PLANTAGEN). WENN DU EIN GEBÄUDE AUF EINE ÜBERLAGERUNG SETZT, SOLLTEST DU DARAN DENKEN, DASS GRÜNE GEBiete FÜR GUTE BEDINGUNGEN STEHEN UND ROTE FÜR SCHLECHTE.

EINMAL HERGESTELLTE RESSOURCEN WERDEN VON DEINEN TEAMSTERN TRANSPORTIERT. SIE WERDEN AUTOMATISCH ZU DEN NAHEGELEGENEN DOCKS GEbracht, WENN DU SIE NICHT FÜR DEINE WIRTSCHAFT BRAUCHST. IN DIESEM FALLE BRINGEN DIE TEAMSTER SIE DIREKT ZU DEN RESSOURCENVERBRAUCHSGEBÄUDEN. DAFÜR BRAUCHST DU ENTSPRECHENDE STRASSEN. BAUMSTÄMME, DIE DU ZUM BEISPIEL PRODUZIERST, WERDEN AUTOMATISCH ZU ANGESCHLOSSENEN SÄGEWERKEN GEBRAUCHT.

FORTGESCHRITTENE GEBÄUDE, WIE DAS SÄGEWERK, VERARBEITEN EINEN ODER MEHRERE ROHSTOFFE, UM ANDERE RESSOURCEN HERZUSTELLEN. DAS SÄGEWERK MACHT AUS DEINEN BAUMSTÄMMEN BRETTER.

# STROM

EINIGE FORTGESCHRITTENE GEBÄUDE BENÖTIGEN STROM. DEINE KRAFTWERKE GENERIEREN EINE GEWISSE MENGE AN STROM FÜR DIE UNMITTELBARE UMGEBUNG, SOLANGE SIE MIT DEN BENÖTIGTEN RESSOURCEN VERSORGT WERDEN (Z.B. KOHLE FÜR DAS KRAFTWERK UND URAN FÜR DAS ATOMKRAFTWERK). DIE MIT STROM VERSORGten GEBiete KÖNNEN DURCH STROMVERTEILER VERGRÖSSErt WERDEN.

WENN ES NICHT GENUG STROM GIBT, KOMMT ES ZUM STROMAUSFALL UND EINIGE STROMVERBRAUCHER WERDEN NICHT MEHR FUNKTIONIEREN. UM STROMAUSFÄLLE ZU BEHEBEN MUSST DU DAFÜR SORGEN, DASS DEINE KRAFTWERKE GUT VERSORGt UND MIT PERSONAL AUSGESTATTET SIND. VERSUCHE IHR BUDGET ZU ERHÖHEN ODER BAUE ZUSÄTZLICHE KRAFTWERKE.

# VERORDNUNGEN



VERORDNUNGEN SIND BESONDRE GESETZE, DIE DU ERLASSEN KANNST. SIE HABEN EINFLUSS AUF DIE WIRTSCHAFT AUF DER INSEL, DIE BÜRGERRECHTE UND DAS TÄGLICHE LEBEN AUF TROPICO. EINIGE VERORDNUNGEN HABEN NUR EINMALEFFEKT UND ANDERE KÖNNEN AN- UND AUSGESCHALTET WERDEN. DIE MEISTEN EINMALVERORDNUNGEN KÖNNEN NICHT ZU OFT ERLASSEN WERDEN UND HABEN EINE ABKLINGZEIT, DIE ENTWEDER EIN PAAR MONATE ODER EIN PAAR JAHRE BETRAGEN KANN. EINIGE BESONDRE VERORDNUNGEN KÖNNEN NUR EINMAL ERLASSEN WERDEN.

VERORDNUNGEN SIND IN KATEGORIEN EINGETEILT, DIE VON ALLGEMEIN ÜBER KOLONIALZEIT BIS HIN ZU WEITEREN KATEGORIEN IN FOLGENDEN EPOCHEN REICHEN

KÖNNEN. VIELE DER VERORDNUNGEN BENÖTIGEN BESTIMMTE VORBEDINGUNGEN, WIE TECHNOLOGIEN ODER GEBÄUDE.

SEI VORSICHTIG, WENN DU EIN KONTROVERSES ODER UNBELIEBTES EDIKT ERLÄSST. SIE FÜHREN ZU SOZIALER UNRUHE UND IM EXTREMFALL SOGAR ZU AUFSTÄNDEN ODER MILITÄRCOUPS GEGEN DEIN REGIME.



# LISTE DER TECHNOLOGIEN

## KOLONIALZEIT

Die Sichel	Schaltet frei: Verbesserungen für Agrarbetriebe
Cowboys	Schaltet frei: Verbesserungen für Farmen
Die Schaufel	Schaltet frei: Bergwerke
Der Abzug	Schaltet frei: Militärfort
Vorarbeiter	Schaltet frei: Manager mit Produktionsfertigkeiten
Planken	Schaltet frei: Sägewerk
Papier	Schaltet frei: Zeitung
Leitkegel	Schaltet frei: Verordnungen „Volkszählung“, „Stadtentwicklung“ und „Baugenehmigung“
Verfassung	Schaltet frei: Optionen „Wahlrecht“, „Kirche und Staat“ und „Militär“ in Verfassung

## ZEITALTER DER WELTKRIEGE

Weiße Fahne	Schaltet frei: „Botschaft“ und „Loben ausländischer Staaten“ in Botschaft
Juristensprache	Schaltet frei: Optionen „Politische Rechte“, „Arbeitsmarktpolitik“ und „Bürgerschaft“ in Verfassung
Strom	Schaltet frei: Kraftwerk
Tischmanieren	Schaltet frei: Optionen „Delegation“ und „Bündnis“ in Botschaft
Stahl	Schaltet frei: Stahlwerk
Panzer	Schaltet frei: Militärbasis
Sozialismus	Schaltet frei: Verordnungen „Sozialversicherung“, „Bildungsprogramm“ und „Hypothekenzuschüsse“
Der Kompass	Schaltet frei: Trockendock
Generäle	Schaltet frei: Manager mit militärischen Fertigkeiten

Buchhaltung	Schaltet frei: Bank
Bestechungs-gelder	Schaltet frei: Zollamt
Glänzend	Schaltet frei: Schmuckfabrik

## KALTER KRIEG

Öl	Schaltet frei: Bohrturm, Ölraffinerie
Führungskräfte	Schaltet frei: Manager mit Unterhaltungsfertigkeiten
Demokratie	Schaltet frei: Verfassungsoptionen „Persönlichkeitsrechte“, „Wirtschaftsstruktur“, „Medienfreiheit“
Fliegen	Schaltet frei: Flughafen
Naive Ausländer	Schaltet frei: Verordnungen „Gipfeltreffen“, „Tourismuskampagne“, „Besser biologisch“
Geschnittenes Brot	Schaltet frei: Supermarkt
Flexible Prinzipien	Verfassungsänderungen können öfter durchgeführt werden.
Das Rad	Schaltet frei: Fahrzeugfabrik
Das friedliche Atom	Schaltet frei: Uranabbau, Atomkraftwerk
Der Weltraum	Schaltet frei: Raumfahrtprogramm
Präzisions-bombardement	Schaltet frei: Flugzeugträger
Das feindliche Atom	Schaltet frei: Atomprogramm

## NEUZEIT

Heißes Wasser	Schaltet frei: Wellnesshotel, Strandvilla
Minderwertigkeits-komplex	Schaltet frei: Modernes Apartmentgebäude, Modefirma

Kleingedrucktes	Schaltet frei: Optionen „Digitale Rechte“, „Globalisierung“ und „Ökologie“ in Verfassung
Luxuriöses Fliegen	Schaltet frei: Moderner Flughafen
Das Internet	Schaltet frei: Verordnungen „Computerisierte Regierung“, „Kostenloses WLAN“, „Computerkurse“
Wasserwerk	Schaltet frei: Hydrokulturbetrieb
Die Zukunft der Schweiz	Konvertiert Forschungspunkte in Schweizer Nummernkonto
Die Zukunft	Konvertiert Forschungspunkte in Geld
Werkstoffe der Zukunft	Schaltet frei: Kostenloses Gebäude

## VERORDNUNGEN

### GENERAL

#### Extrarationen



Effekt	Erhöht den Nahrungsverbrauch und die Nahrungszufriedenheit der Bürger.
Kosten	\$500

#### Nichts ist umsonst



Effekt	Die Bürger müssen für ihre Nahrung zahlen.
Kosten	\$3.000

#### Militärischer Drill



Effekt	Alle militärischen Einheiten sind 5 Jahre lang leistungsfähiger.
Kosten	\$3.000



## Kriegsrecht

Effekt	Stoppt Wahlen. Senkt Kriminalität, Freiheit, Tourismus und die Effizienz von Produktionsgebäuden. Unruhen verstärken sich beim Inkrafttreten und in jedem folgenden Jahr.
Unterhaltungsaufwand	\$40 pro Monat



## Katastrophenhilfe

Effekt	Senkt dauerhaft die Wiederaufbaukosten zerstörter Gebäude und senkt die Anzahl der Katastrophenopfer.
Kosten	\$1.500
Unterhaltungsaufwand	\$350 pro Monat



## Steuersenkung

Effekt	Der Preis dieser Verordnung hängt von der Anzahl der wohlhabenden oder reichen Bürger ab. Nachdem die Verordnung erlassen wurde, steigt ihre Zustimmung.
Unterhaltungsaufwand	\$50 pro Monat \$200 pro reichen Bürger \$500 pro verdammt reichen Bürger

## Zu den Waffen



Effekt	Verstärkt Kriminalität und Freiheit. Infanterieeinheiten werden stärker, doch bei Unruhen sterben mehr Bürger.
Kosten	\$1.000

## Karneval



Effekt	Erhöht die Servicequalität aller Unterhaltungsgebäude, aber auch die Gesamt-Kriminalität auf der Insel.
Kosten	\$2.500

## Vermögenssteuer



Effekt	Generiert Profite basierend auf der Anzahl der reichen und stinkreichen Bürger. Diese verlieren einen Teil ihres Wohlstands und einen Großteil ihres Respekts gegenüber dem Regime.
--------	---

## Stadtentwicklung



Effekt	Senkt die Kosten aller Wohngebäude 2 Jahre lang um 50 %.
Kosten	\$7.000



## Baugenehmigung

Effekt	Senkt die Kosten aller Verordnungen um 20 %. Die Hälfte dieses Zuschlags wird bei Gebäudefertigstellung auf dein Schweizer Nummernkonto überwiesen.
Kosten	\$1.000



## Volkszählung

Effekt	Entdeckt Bürger mit speziellen Fertigkeiten, die deine Gebäude verwalten können.
Kosten	\$10.000

## WELTKRIEGE



## Staatsschulden

Effekt	Verwalte die Staatsschulden auf Tropico, indem du Anleihen ausgibst und zurückkaufst. Auf geliehenes Geld gibt es Zinsen.
--------	---



## Prohibition

Effekt	Schließt alle Rumdestillerien, Nachtklubs und Tavernen. Die Effizienz aller Produktionsgebäude steigt um 5 Punkte. Die Kriminalität sinkt erheblich.
--------	--

## Amnestie



Effekt	Kann die Gefahr durch Rebellen senken. Die Chance steigt mit zunehmender Zufriedenheit auf Tropico.
Cost	\$5.000

## Kostenpflichtige Gesundheitsversorgung



Effekt	Die Bürger müssen für ihre Gesundheitsversorgung aufkommen. Wer es sich nicht leisten kann, erhält keine Gesundheitsversorgung.
Kosten	\$500

## Verleumdungskampagne



Effekt	Die ausgewählte Fraktion verliert Anhänger entsprechend der Beliebtheit von El Presidente. Dein Ruf bei den verbleibenden Unterstützern der Fraktion sinkt und bei deren Anführer noch stärker.
Kosten	\$2.500

## Vorgezogene Wahlen

Effekt	Alle 12 Monate finden Wahlen statt.
--------	-------------------------------------

## Agrarsubventionen



Effekt	Die Effizienz aller Plantagen und Hydrokulturbetriebe steigt.
Unterhaltungsaufwand	\$600 pro Monat

## Globale Forschungsinitiative



Effekt	Alle Supermächte, die auf Tropico hohes Ansehen genießen, generieren Bonusforschungspunkte.
Kosten	\$5.000
Unterhaltungsaufwand	\$600 pro Monat

## Industrialisierung



Effekt	Senkt die Kosten aller Fabriken 2 Jahre lang um 50 %.
Kosten	\$10.000

## Sozialversicherung



Effekt	Garantiert allen Kindern, Studenten und Rentnern mindestens die Wohlstandsstufe „Arm“. Die fortlaufenden Kosten hängen von der Anzahl der betroffenen Bürger ab.
Unterhaltungsaufwand	Für jeden Arbeitslosen, Rentner oder jedes Kind \$10 pro Monat.



## Bildungsprogramm

Effekt	Erhöht die Effizienz von Highschools und Universitäten: Schüler und Studenten machen schneller ihren Abschluss. Die Kosten hängen von der Gesamtzahl der Schulungsgebäude ab.
Kosten	\$500
Unterhaltungsaufwand	\$100 pro Monat



## Hypothekenzuschüsse

Effekt	Senkt den Wohlstand, der zum Leben in allen Wohngebäuden benötigt wird. Die Kosten hängen von der Anzahl der Wohngebäude ab.
Kosten	\$2.000
Unterhaltungsaufwand	\$20 pro Monat pro Wohnsitz

## KALTER KRIEG

### Geheimpolizei



Effekt	Die Polizeiwache findet spezielle Bürger, wie Rebellen und Fraktionsführer, schneller.
Unterhaltungsaufwand	\$500 pro Monat pro Polizeiwache



### Großer Bruder

Effekt	Enthüllt die Rollen von zwei Dritteln aller Bürger, deren Rollen unbekannt sind. Senkt die Kriminalität in Wohngebäuden dauerhaft.
--------	--



Kosten	\$15.000
--------	----------

## Rebellenprovokation



Effekt	Provoziert einen Konflikt mit den Rebellen.
Kosten	\$5.000

## Mülltrennung



Effekt	Reduziert die Umweltverschmutzung von allen Wohngebäuden.
Kosten	\$1.000

## Verhütungsverbot



Effekt	Erhöht die Geburtenrate auf Tropico, aber senkt die Freiheit.
Kosten	\$1.000

## Geologisches Gutachten



Effekt	Erhöht die Eisen-, Bauxit-, Kohle-, Uran und Goldressourcen in allen nicht erschöpften Vorkommen.
Kosten	\$10.000

## Impfprogramm

Effekt	Die Kampagne dauert zwei Jahre. Nach Abschluss steigt die Effizienz der Gesundheitsversorgung in Kliniken und Krankenhäusern. Weniger Todesfälle durch schlechte Gesundheitsversorgung.
--------	---

<b>Kosten</b>	\$10.000
<b>Unterhaltungsaufwand</b>	\$300 pro Monat

## Fracking



<b>Effekt</b>	Erhöht die verfügbaren Ressourcen in allen nicht erschöpften Öl vorkommen.
<b>Kosten</b>	\$15.000

## Sensibilitätstraining



<b>Effekt</b>	Alle Polizei- und Militärbauten verringern die Freiheit weniger stark. Die Kosten hängen von der Anzahl der Polizisten und Militärangehörigen ab.
<b>Kosten</b>	\$500
<b>Unterhaltungsaufwand</b>	5 Punkte jährlich pro Polizist oder Soldat

## Tourismuskampagne



<b>Effekt</b>	Erhöht den Tourismus-Index für 5 Jahre.
<b>Kosten</b>	\$7.000

## Besser biologisch



<b>Effekt</b>	Schließt alle Hydrokultur- und Massentierhaltungsbetriebe. Die Grundpreise aller Agrargüter steigen um 20 %.
<b>Kosten</b>	\$7.500

## Gipfeltreffen



Effekt	Erhöht Auslandsbeziehungen 5 Jahre lang um 20 Punkte.
Kosten	\$10.000

## NEUZEIT

### Homo-Ehen



Effekt	Erlaubt gleichgeschlechtlichen Paaren die Heirat und den Besuch der Insel. Freiheit und Tourismus-Index steigen. Unruhen nehmen zu.
Kosten	\$200

### Atomwaffentest



Effekt	Knöpft Supermärkten Geld ab. Sämtliche Auslandsbeziehungen verringern sich rapide.
--------	--

### Rauchverbot



Effekt	Stoppt den Tabakanbau und schließt alle Zigarrenfabriken. Senkt die Sterberate und erhöht die Lebenserwartung. Senkt Freiheit und erhöht Unruhen.
--------	---

### Drogenlegalisierung



Effekt	Bringt jährliche Gewinne ein, aber senkt die Auslandsbeziehungen. Erhöht den Tourismus.
--------	---

## Mitfahrzentrale

Effekt	Senkt die Anzahl der Menschen, die Autos benutzen.
Kosten	\$3.500
Unterhaltungsaufwand	\$35 pro Monat

## Stammzellforschung

Effekt	Alle Kliniken und Krankenhäuser generieren Forschungspunkte und ihr Budget steigt.
Kosten	\$8.000
Unterhaltungsaufwand	\$200 pro Monat

## Soziale Manipulation

Effekt	Steigert die Beliebtheit einer beliebigen Fraktion auf der Insel. Einige Bürger wechseln sofort zu dieser Fraktion, die zukünftig mehr Mitglieder anlockt.
Kosten	\$4.500

## Genmanipuliertes Getreide

Effekt	Die Bürger benötigen weniger Nahrung.
Kosten	\$4.500
Unterhaltungsaufwand	\$200 pro Monat



## Gastgeber der Olympischen Spiele

Effekt	Der Tourismus-Index steigt proportional zur Stadionzahl auf der Insel. Die Effizienz aller Stadien steigt dauerhaft.
Kosten	\$10.000



## Computerisierte Regierung

Effekt	Senkt die Kosten aller Verordnungen um 25 %.
Kosten	\$10.000



## Computerkurse

Effekt	Erhöht das Rentenalter. Der Unterhaltungsaufwand hängt von der Anzahl der Person mittleren Alters und höher ab.
Kosten	\$2.500
Unterhaltungsaufwand	1 Punkt pro Person mittleren Alters oder Senior.



## Kostenloses WLAN

Effekt	Erhöht die Wohnqualität und die Hoteleffizienz auf der Insel.
Kosten	\$15.000
Unterhaltungsaufwand	\$300 pro Monat



# GEBÄUDE



## INFRASTRUKTUR

### Koloniale Hafenanlage



Funktionen	Exportiert und importiert Ressourcen. Jede Hafenanlage gewährt ein Handelsschiff.
Kosten	\$3.500
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	ungelernt

### Baubüro



Funktion	Gewährt zusätzliche Bauarbeiter und schickt sie auf Baustellen.
Kosten	\$1.600
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt

### Umspannwerk



Funktion	Erhöht die Reichweite des Stromnetzes.
Kosten	\$2.000
Stromverbrauch	10 MW



## Geothermisches Kraftwerk

Funktion	Generiert Strom. Kunden mit einem größeren Budget werden bevorzugt bedient. Die Effizienz steigt, wenn das Kraftwerk in der Nähe eines Vulkans platziert wird.
Kosten	\$15.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## U-Bahn-Station

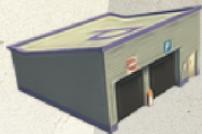
Funktion	Bürger können ohne Auto schnell die Stadt durchqueren. Erhöht die Wohnqualität nahegelegener Wohngebäude um 10 Punkte basierend auf der Effizienz.
Kosten	\$7.500
Max. Arbeiter	3
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Stromverbrauch	30 MW



## Atomkraftwerk

Funktion	Generiert Strom aus Uran. Kunden mit einem größeren Budget werden bevorzugt bedient. Einzigartig.
Kosten	\$25.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Universität

## Parkplatz



Funktion	Erhöht die Anzahl der Autofahrer sowie die Job-Qualität aller Arbeitsplätze in diesem Gebiet basierend auf der Effizienz.
Kosten	\$2.500
Max. Arbeiter	2
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Kraftwerk



Funktion	Produziert Strom aus Kohle und Erdgas. Kunden mit einem größeren Budget werden bevorzugt bedient.
Kosten	\$12.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Teamsterbüro



Funktion	Ermöglicht den Transport von Ressourcen auf der Insel.
Kosten	\$4.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt

# ROHSTOFFE

## Beliebiges automatisiertes Bergwerk



Funktion	Muss über Bergbauvorkommen errichtet werden und produziert je nach Vorkommensart Erz, Bauxit, Kohle, Gold, Eisen oder Uran.
Kosten	\$9.000
Max. Arbeiter	3
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Fischereihafen



Funktion	Ermöglicht den Fischfang aus Fischschwärm in der Umgebung des Fischereihafens.
Kosten	\$1.200
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Holzfällerlager



Funktion	Produziert Baumstämme. Verfällt, wenn es keine Bäume mehr in der Nähe gibt.
Kosten	\$800
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## Beliebiges Bergwerk

Funktion	Muss über Bergbauvorkommen errichtet werden und produziert je nach Vorkommensart Erz, Bauxit, Kohle, Gold, Eisen oder Uran.
Kosten	\$2.500
Max. Arbeiter	5
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## Ölraffinerie

Funktion	Produziert Öl und Erdgas aus küstennahen Vorkommen.
Kosten	\$14.300
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	Universität



## Ölbohrturm

Funktion	Muss auf einem Vorkommen platziert werden. Produziert Öl und Erdgas.
Kosten	\$6.000
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Highschool

# INDUSTRIEGÜTER

## Konservenfabrik



Funktion	Produziert Konserven aus Kaffee, Fisch und Ananas.
Kosten	\$9.300
Max. Arbeiter	10
Bildung der Arbeiter	Highschool
Stromverbrauch	90 MW

## Modefirma



Funktion	Produziert Kleidung aus Stoff.
Kosten	\$23.000
Max. Arbeiter	10
Bildung der Arbeiter	Universität
Stromverbrauch	60 MW

## Möbelfabrik



Funktion	Verarbeitet Baumstämme zu Möbeln.
Kosten	\$14.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	Highschool
Stromverbrauch	50 MW

## Sägewerk



Funktion	Verarbeitet Baumstämme zu Holzplanken.
Kosten	\$7.500
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Pharmaunternehmen



Funktion	Stellt Medikamente her.
Kosten	\$20.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	Universität
Stromverbrauch	200 MW

## Stahlwerk



Funktion	Produziert Stahl aus Eisen und Kohle (beides erforderlich).
Kosten	\$9.700
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Highschool



## Textilfabrik

Funktion	Produziert Stoff aus Wolle und Baumwolle.
Kosten	\$13.200
Max. Arbeiter	12
Bildung der Arbeiter	Highschool

## LUXUSGÜTER



## Schokoladenfabrik

Funktion	Produziert Schokolade aus Kakao und Zucker (beides erforderlich).
Kosten	\$18.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Highschool
Stromverbrauch	60 MW



## Zigarrenfabrik

Funktion	Produziert Zigarren aus Tabak.
Kosten	\$12.000
Max. Arbeiter	14
Bildung der Arbeiter	Highschool

## Elektronikfabrik



Funktion	Produziert Elektronik aus Bauxit und Gold (beides erforderlich).
Kosten	\$19.999
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Universität
Stromverbrauch	220 MW

## Schmuckwerkstatt



Funktion	Produziert Schmuck aus Gold.
Kosten	\$9.000
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Universität
Stromverbrauch	50 MW

## Rumdestillerie



Funktion	Produziert Rum aus Zucker.
Kosten	\$16.500
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Highschool

## Fahrzeugfabrik



Funktion	Produziert Autos aus Stahl und Bauxit.
Kosten	\$25.000

<b>Max. Arbeiter</b>	10
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Highschool
<b>Stromverbrauch</b>	110 MW

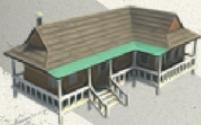
## WOHNEN

### Apartment



<b>Funktion</b>	Bietet Platz für 10 Familien. Die Wohnqualität steigt, wenn es in der Nähe einer Straße platziert wird.
<b>Kosten</b>	\$6.000
<b>Max. Bewohner</b>	10 Familien

### Landhaus



<b>Funktion</b>	Bietet Platz für 4 Familien. Versorgt die Bewohner mit Nahrung.
<b>Kosten</b>	\$1.500
<b>Max. Bewohner</b>	4 Familien

### Haus



<b>Funktion</b>	Bietet Platz für 4 Familien. Die Wohnqualität steigt mit jedem Haus in der näheren Umgebung.
<b>Kosten</b>	\$3.000
<b>Max. Bewohner</b>	4 Familien



## Luxusvilla

Funktion	Bietet Platz für 4 Familien. Schönheit verbessert die Wohnqualität der Luxusvilla.
Kosten	\$4.000
Max. Bewohner	4 Familien



## Modernes Apartmentgebäude

Funktion	Bietet Platz für 16 Familien.
Kosten	\$15.000
Max. Bewohner	16 Familien
Stromverbrauch	20 MW



## Mietskaserne

Funktion	Bietet Platz für 12 Familien. Die Wohnqualität nimmt mit der Zeit ab.
Kosten	\$3.000
Max. Bewohner	12 Familien

## ATTRAKTIONEN



## Strandanlage

Funktion	Bietet Unterhaltung für Bürger und Touristen aus der Umgebung.
Kosten	\$1.500
Max. Arbeiter	2
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## Multiplex-Kino

Funktion	Bietet Unterhaltung für Bürger und Touristen aus der Umgebung. Unterstützt Fernsehstationen auf der Insel.
Kosten	\$25.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	Highschool
Stromverbrauch	250 MW



## Zirkus

Funktion	Bietet Unterhaltung für Bürger und Touristen aus der Umgebung.
Kosten	\$7.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## Stadtpark

Funktion	Bietet Unterhaltung für Bürger und Touristen von der gesamten Insel. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab.
Kosten	\$2.900



## Große Gartenanlage

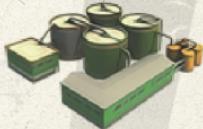
Funktion	Erhöht die Schönheit der Umgebung.
Kosten	\$500

## Kleine Gartenanlage



Funktion	Erhöht die Schönheit der Umgebung.
Kosten	\$200

## Recyclinganlage



Funktion	Verringert die Umweltverschmutzung in der Umgebung.
Kosten	\$9.200
Max. Arbeiter	7
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Stromverbrauch	40 MW

## Restaurant



Funktion	Bietet Unterhaltung für Bürger und Touristen aus der Umgebung. Die Effizienz steigt proportional zur Nahrungsvielfalt.
Kosten	\$1.200
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Taverne



Funktion	Bietet Unterhaltung für Bürger aus der Umgebung. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Für Kinder ist der Zutritt verboten.
Kosten	\$700
Max. Arbeiter	3

Bildung der Arbeiter	ungelernt
-------------------------	-----------

## LUXUS-ATTRAKTIONEN

### Antike Ruinen



Funktion	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Muss auf einem Vorkommen platziert werden.
Kosten	\$7.500
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Highschool

### Kabarett



Funktion	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Für Kinder ist der Zutritt verboten.
Kosten	\$6.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt

### Kasino



Funktion	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Für Kinder ist der Zutritt verboten.
Kosten	\$5.400

<b>Max. Arbeiter</b>	4
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Highschool
<b>Stromverbrauch</b>	50 MW

## Drachenfliegerklub



<b>Funktion</b>	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Die Servicequalität nimmt zu, wenn er auf erhöhtem Gelände platziert wird.
<b>Kosten</b>	\$5.000
<b>Max. Arbeiter</b>	2
<b>Bildung der Arbeiter</b>	ungelernt

## Museum



<b>Funktion</b>	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Die Servicequalität steigt mit dem Alter.
<b>Kosten</b>	\$8.000
<b>Max. Arbeiter</b>	4
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität



## Nachtklub

Funktion	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Für Kinder ist der Zutritt verboten.
Kosten	\$12.000
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Stromverbrauch	30 MW



## Opernhaus

Funktion	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung.
Kosten	\$3.500
Max. Arbeiter	3
Bildung der Arbeiter	Universität



## Stadion

Funktion	Bietet Unterhaltung für reichere Bürger und Touristen aus der Umgebung. Die Servicequalität nimmt mit jedem weiteren Stadion auf der Insel zu.
Kosten	\$35.000
Max. Arbeiter	16
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Stromverbrauch	80 MW

# TOURISMUS



## Flughafen

Funktion	Lockt mehr Touristen an, die mit dem Flugzeug auf die Insel kommen. Erhöht den Tourismus-Index um 10 Punkte. Einzigartig.
Kosten	\$20.000
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Universität



## Strandvilla

Funktion	Bietet Platz für eine reiche Touristenfamilie. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität sinkt mit jedem Wohngebäude in der Nähe.
Kosten	\$10.000
Max. Arbeiter	1
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Stromverbrauch	10 MW
Max. Touristen	1 Familie



## Strandhüttendorf

Funktion	Bietet Platz für 5 Pauschaltouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität steigt mit jedem Unterhaltungsgebäude in der näheren Umgebung.
----------	--

<b>Kosten</b>	\$8.000
<b>Max. Arbeiter</b>	3
<b>Bildung der Arbeiter</b>	ungelernt
<b>Max. Touristen</b>	5 Familien

## Hütte



<b>Funktion</b>	Bietet Platz für 2 Pauschaltouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität sinkt, wenn es viele Gebäude in der Nähe gibt.
<b>Kosten</b>	\$7.500
<b>Max. Arbeiter</b>	1
<b>Bildung der Arbeiter</b>	ungelernt
<b>Max. Touristen</b>	2 Familien

## Landgasthaus



<b>Funktion</b>	Bietet Platz für 6 Pauschaltouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität sinkt, wenn es in der Nähe viele Gebäude gibt.
<b>Kosten</b>	\$22.000
<b>Max. Arbeiter</b>	6
<b>Bildung der Arbeiter</b>	ungelernt
<b>Max. Touristen</b>	6 Familien



## Kreuzfahrtschiff

Funktion	Auf Wasser gebaut. Bietet Platz für 20 Pauschaltouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit und Sicherheit ab.
Kosten	\$50.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Max. Touristen	20 Familien



## Billighotel

Funktion	Bietet Platz für 12 Pauschaltouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität steigt mit jedem Unterhaltungsgebäude in der näheren Umgebung.
Kosten	\$18.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Max. Touristen	12 Familien



## Familienresort

Funktion	Bietet Platz für 7 Familientouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit und Sicherheit ab.
Kosten	\$16.000
Max. Arbeiter	4



Bildung der Arbeiter	ungelernt
Max. Touristen	7 Familien

## Hazienda

Funktion	Bietet Platz für 6 Kulturtouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität steigt mit jedem kolonialen Gebäude in der näheren Umgebung.
Kosten	\$25.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Max. Touristen	6 Familien



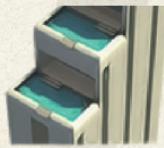
## Historisches Gasthaus

Funktion	Bietet Platz für 3 Kulturtouristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität steigt mit jedem kolonialen Gebäude in der näheren Umgebung
Kosten	\$16.000
Max. Arbeiter	3
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Max. Touristen	3 Familien



## Moderner Flughafen

Funktion	Lockt mehr Touristen an, die mit dem Flugzeug auf die Insel kommen. Erhöht den Tourismus-Index um 15 Punkte. Einzigartig.
Kosten	\$32.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	Universität



## Wellnesshotel

Funktion	Bietet Platz für 10 Wellness-Touristenfamilien. Die Servicequalität hängt von der Schönheit ab. Die Servicequalität sinkt mit jedem Wohngebäude in der Nähe.
Kosten	\$45.000
\$45.000	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt
Stromverbrauch	60 MW
Max. Touristen	10 Familien

# SERVICE & GEMEINWOHL



## Kathedrale

Funktion	Bürger, die in der Nähe wohnen, können ihre Religion ausüben.
Kosten	\$25.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Universität



## Katholische Mission

Funktion	Bürger, die in der Nähe wohnen, können ihre Religion ausüben.
Kosten	\$2.000
Max. Arbeiter	2
Bildung der Arbeiter	Highschool



## Kirche

Funktion	Bürger, die in der Nähe wohnen, können ihre Religion ausüben.
Kosten	\$6.000
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Highschool



## Klinik

Funktion	Bietet Gesundheitsversorgung für Bürger, die in der Nähe leben.
Kosten	\$2.500

<b>Max. Arbeiter</b>	3
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität



## Lebensmittelgeschäft

<b>Funktion</b>	Versorgt Bürger, die in der Nähe leben, mit Nahrung.
<b>Kosten</b>	\$650
<b>Max. Arbeiter</b>	2
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Highschool



## Krankenhaus

<b>Funktion</b>	Bietet Gesundheitsversorgung für Bürger, die in der Nähe leben.
<b>Kosten</b>	\$12.000
<b>Max. Arbeiter</b>	8
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität
<b>Stromverbrauch</b>	60 MW



## Zeitung

<b>Funktion</b>	Die Zeitung erhöht die Freiheit in der Umgebung.
<b>Kosten</b>	\$3.000
<b>Max. Arbeiter</b>	4
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität



## Polizeiwache

<b>Funktion</b>	Erhöht die Sicherheit in der Umgebung. Lässt Bürger ihre Rolle erkennen. Kann mit einer Feuerwache verbessert werden.
<b>Kosten</b>	\$6.200
<b>Max. Arbeiter</b>	5
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Highschool



## Supermarkt

<b>Funktion</b>	Versorgt Bürger, die in der Nähe leben, mit Nahrung.
<b>Kosten</b>	\$5.000
<b>Max. Arbeiter</b>	2
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Highschool
<b>Stromverbrauch</b>	30 MW



## Fernsehstation

<b>Funktion</b>	Erhöht die Freiheit in der Umgebung.
<b>Kosten</b>	\$14.000
<b>Max. Arbeiter</b>	6
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität
<b>Stromverbrauch</b>	110 MW

# FORSCHUNG & AUSBILDUNG

## Universität



<b>Funktion</b>	Bietet Bürgern mit Highschool-Abschluss eine universitäre Ausbildung.
<b>Kosten</b>	\$14.000
<b>Max. Arbeiter</b>	6
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität

## Highschool



<b>Funktion</b>	Bietet ungebildeten Bürgern eine Highschool-Ausbildung.
<b>Kosten</b>	\$3.000
<b>Max. Arbeiter</b>	4
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Highschool

## Bibliothek



<b>Funktion</b>	Generiert Forschungspunkte.
<b>Kosten</b>	\$5.000
<b>Max. Arbeiter</b>	3
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität

## Observatorium



Funktion	Generiert Forschungspunkte. Höhere Effizienz, wenn es auf erhöhtem Gelände platziert wird.
Kosten	\$9.000
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Universität

## Wissenschaftliches Labor



Funktion	Generiert Forschungspunkte. Verbessert die Effizienz weiterer wissenschaftlicher Gebäude in der Umgebung.
Kosten	\$22.000
Max. Arbeiter	6
Bildung der Arbeiter	Universität
Stromverbrauch	110 MW

# WIRTSCHAFT & AUSLANDSBEZIEHUNGEN

## Bank



Funktion	Generiert Zinsen auf Geld aus der Staatskasse.
Kosten	\$9.500
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	Universität

## Zollamt



Funktion	Verbessert die Preise für Exporthandelsrouten Einzigartig.
Kosten	\$6.200
Max. Arbeiter	4
Bildung der Arbeiter	ungelernt

## Trockendock



Funktion	Erhöht die Geschwindigkeit aller Handelsschiffe. Einzigartig.
Kosten	\$12.000
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	Highschool



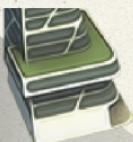
## Botschaft

Funktion	Ermöglicht die Aufnahme diplomatischer Beziehungen zu einer ausländischen Macht.
Kosten	\$5.000



## Leuchtturm

Funktion	Bietet zusätzliche Handelsangebote. Einzigartig.
Kosten	\$4.800



## Bürogebäude

Funktion	Generiert Geld abhängig davon, wie viele Menschen in der Nähe wohnen.
Kosten	\$14.000
Max. Arbeiter	12
Bildung der Arbeiter	Highschool
Power Consumed	40 MW

## MILITÄR



## Flugzeugträger

Funktion	Ermöglicht Bombardements im Kampf.
Kosten	\$29.000



## Militärbasis

Funktion	Stellt eine Panzerkampfgruppe zur Verfügung.
Kosten	\$13.000
Max. Arbeiter	3
Bildung der Arbeiter	ungelernt



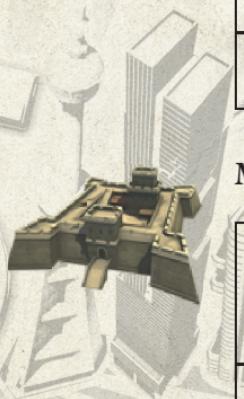
## Kasernen

Funktion	Stellt einen Infanterietrupp zur Verfügung.
Kosten	\$8.900
Max. Arbeiter	8
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## Wachturm

Funktion	Greift feindliche Soldaten in der Nähe an.
Kosten	\$2.200
Max. Arbeiter	2
Bildung der Arbeiter	ungelernt



## Militärfort

Funktion	Stellt einen kolonialen Infanterietrupp zur Verfügung. Dieser kann zur Erkundung in unerforschtes Land geschickt werden.
Kosten	\$6.200

<b>Max. Arbeiter</b>	8
<b>Bildung der Arbeiter</b>	ungelernt



## Atomprogramm

<b>Funktion</b>	Verringert die Chance einer ausländischen Invasion.
<b>Kosten</b>	\$30.000
<b>Max. Arbeiter</b>	10
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität
<b>Stromverbrauch</b>	220 MW



## Palast

<b>Funktion</b>	Beherbergt die Familiendynastie und ihre loyalsten Soldaten. Das Spiel ist vorbei, wenn er zerstört ist.
<b>Kosten</b>	\$100.000
<b>Max. Arbeiter</b>	8
<b>Bildung der Arbeiter</b>	ungelernt



## Raumfahrtprogramm

<b>Funktion</b>	Generiert Forschungspunkte. Einzigartig.
<b>Kosten</b>	\$45.000
<b>Max. Arbeiter</b>	10
<b>Bildung der Arbeiter</b>	Universität
<b>Stromverbrauch</b>	70 MW



# VERFASSUNG



## LISTE DER VERFASSUNGSPRINZIPIEN UND IHRER AUSWIRKUNGEN

### WAHLRECHT

WAHLRECHT: MÄNNLICHE BÜRGER

WENIGER WÄHLER, BASIEREND AUF CHAUVINISTISCHER DISKRIMINIERUNG.

WAHLRECHT: REICHE BÜRGER

WENIGER WÄHLER, BASIEREND AUF REAKTIONÄRER WOHLSTÄNDSPROBLEMATIK.

WAHLRECHT: ALLE BÜRGER

Mehr Wähler, basierend auf verrückt liberalen Ideen.

### KIRCHE UND STAAT

THEOKRATIE

RELIGIONSGBÄUDE SENKEN DIE VERBRECHENSRATE IN DER UMGEBUNG.

SÄKULARER STAAT

ERHÖHTE FREIHEITSZUFRIEDENHEIT.

ATHEISTISCHER STAAT

ERHÖHT DIE FORSCHUNG UM 10 %, WENIGER RELIGIÖSE BÜRGER IN TROPICO.

## MILITÄR

### MILIZ

HIGHSCHOOL-SOLDATEN. ZUSÄTZLICHE MILIZTRUPPEN WERDEN IN KÄMPFEN AUSGEBILDET.

### WEHRPFlicht

KEINE AUSBILDUNG FÜR SOLDATEN.

### BERUFSARMEE

HIGHSCHOOL-SOLDATEN. HOHE EFFIZIENZ.

## TOTALITÄRER STAAT

### TOTALITÄRER STAAT

WAHLEN FINDEN SELTENER STATT. WAHLBETRUG ERHÖHT DEN STIMMENANTEIL AUF 300 %. 50 % MEHR REBELLEN.

### POLIZEISTAAT

JEDER POLIZIST ÜBERZEUGT EINEN WAHLER, FÜR DICH ZU STIMMEN.

### DEMOKRATIE

OBLIGATORISCHE EHRLICHE WAHLEN, DIE OFTTER STATTFINDEN. KEINE AUFSTÄNDE.

## ARBEITSMARKTPOLITIK

### ARBEIT FÜR ALLE

KINDERARBEIT UND HÖHERES RENTENALTER. LEBENSERWARTUNG UND ARBEITSZUFRIEDENHEIT SINKEN.

### GLÜCKLICHE KINDHEIT

HOHERES RENTENALTER.  
ARBEITSZUFRIEDENHEIT

NORMALE LEBENSERWARTUNG UND

### ARBEITERPARADIES

FRÜHER RENTENEINTRITT. HOHE ARBEITSZUFRIEDENHEIT.

## BÜRGERSCHAFT

VISUMSPROGRAMM  
MEHR GEBILDETE EINWANDERER.

EINWANDERUNGSLAND  
OFFENE GRENZEN. ERLEICHTERTE EIN- UND AUSWANDERUNG.

## GESCHLOSSENE GRENZEN

ÜBERWACHTE GRENZEN. ERSCHWERTE EIN- UND AUSWANDERUNG.

## PERSÖNLICHKEITSRECHTE

TOTALE STAATSKONTROLLE  
WENIGER FREIHEIT. ATTENTATE UND VERBANNUNGEN KOSTEN WENIGER.

SICHERHEITSÜBERWACHUNG  
DIE POLIZEI ENTDECKT BESONDRE BÜRGER, WIE ETWA REBELLEN, SCHNELLER.

OFFENE GESELLSCHAFT  
SEHR VIEL FREIHEIT. ATTENTATE UND VERBANNUNG BEGRENZT. BESONDRE BÜRGER SIND SCHWERER ZU ENTDECKEN.

## WIRTSCHAFTSSTRUKTUR

PLANWIRTSCHAFT  
GEBÄUDE MIT MANAGERN ERHALTEN AUF IHRE EFFIZIENZ EINEN BONUS VON 10 PUNKTEN.

PLUTOKRATIE  
ALLE GEWINNE DES SCHWEIZER NUMMERNKONTOS STEIGEN UM 20 %.

FREIE MARKTWIRTSCHAFT  
HÖHERER BUDGETEINFLUSS AUF GEBÄUDEEFFIZIENZ.

## MEDIENFREIHEIT

TOTALE PROPAGANDA

WENIGER FREIHEIT DURCH MEDIEN. SELTENER DEMONSTRATIONEN.

SUBVENTIONIERTE MEDIEN

DAS MEDIENBUDGET STEIGT. JOURNALISTEN GEWINNEN WÄHLER FÜR  
DEINE SÄCHE.

UNABHÄNGIGE MEDIEN

MEHR FREIHEIT DURCH MEDIEN. HÄUFIGER DEMONSTRATIONEN.

## DIGITALE RECHTE

TOTALE FIREWALL

WENIGER BÜRGER WERDEN ZU REBELLEN. LANGSAMERE FORSCHUNG.

KAMPF DEM DATENDIEBSTAHL

DIE ENTWICKLUNGSHILFE AUS DEN USA UND DER EU STEIGT UM 20 %.

KOSTENLOSES WLAN

DIE GENERIERUNG VON FORSCHUNGSPUNKTEN STEIGT UM 15 %.

## GLOBALISIERUNG

PROTEKTIONISMUS

ROHSTOFFGRUNDPREISE STEIGEN UM 20 %.

WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG

HOCHSTER EXPORTPREIS STEIGT UM 20 %.

OFFENE GRENZEN

GRUNDPREIS FÜR HERGESTELLTE GÜTER STEIGT UM 10 %.

# ÖKOLOGIE

BEFREIUNG VON UMWELTAUFLAGEN

FABRIKEFFIZIENZ +10 %. FABRIK-UMWELTVERSCHMUTZUNG +50 %

ENERGIEEFFIZIENZ

FABRIKBUDGET -20 %

ABGASFREI

FABRIKEFFIZIENZ -20 %. FABRIK-UMWELTVERSCHMUTZUNG -75 %.  
TOURISMUSBOOM



# CREDITS



## KALYPSO MEDIA

### GLOBAL MANAGING DIRECTORS

SIMON HELLWIG  
STEFAN MARCINEK

### FINANCE DIRECTOR

CHRISTOPH BENTZ

### INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR

ANIKA THUN

### HEAD OF PRODUCING

REINHARD DOPFER

### HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT

TIMO THOMAS

### HEAD OF ART DEPARTMENT

JOACHIM WEGMANN

### HEAD OF PR

BERND BERHEIDE

### HEAD OF QA & SUBMISSION

ROMAN EICH

### PRODUCER

CHRISTIAN SCHLÜTTER

### PRODUCT MANAGERS

DENNIS BLUMENTHAL  
MARIAN DENEFLEH

### LOCALISATION MANAGER

THOMAS NEES

### ART DEPARTMENT

SIMONE-DESIRÉ RIESS  
THABANI SIHWA  
ANNA OWTSCHEINNICKOW

### QA & SUBMISSION MANAGERS

MARTIN TUGENDHAT  
MARTIN TOSTA

### VIDEO CUTTER

MICHELE BUSIELLO

### SOCIAL MEDIA MANAGER

BETTINA ALBERT

### JUNIOR MARKETING MANAGER

JESSICA IMMESBERGER

### SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

TIM FREUND

### KALYPSO MEDIA UK

### MANAGING DIRECTOR

ANDREW JOHNSON

### HEAD OF MARKETING & PR

MARK ALLEN

### PR MANAGER

GARETH BAGG

### FINANCE MANAGER

ANNIE CLARKE

### KALYPSO MEDIA USA

### VICE PRESIDENT NORTH AMERICA

ANDREW JOHNSON

### VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA

& ASIA

SHERRY HELLER

### HEAD OF PR

ALEX Q. RYAN

### PR, MARKETING & SALES COORDINATOR

LINDSAY SCHNEIDER

### BUSINESS OPERATIONS MANAGER

TERESA MERINO

### KALYPSO MEDIA DIGITAL

### MANAGING DIRECTOR

JONATHAN HALES

### PRODUCT MANAGER

ANDREW MCKERROW

# HAEMIMONT GAMES

CREATIVE DIRECTOR  
GABRIEL DOBREV

TECHNICAL DIRECTOR  
IVAN-ASSEN IVANOV  
LEAD DESIGNER  
Boian "BLIZZARD" SPASOV

LEAD PROGRAMMER  
ALEXANDER "MORDRED" ANDONOV

LEAD ENVIRONMENT  
ARTIST  
VIKTOR "PK" ASPARUHOV

LEAD CHARACTER ARTIST  
NELSON "ATMOS" INOMVAN

LEAD CHARACTER  
ANIMATION  
DIMITAR NIKOLOV

LEAD 2D ARTIST  
DESISSLAVA PAUNOVA

LEAD LEVEL DESIGN  
GEORGI "DOUP" GEORGIEV

DESIGNERS  
BISER DYANKOV  
BOYAN "CHIMERA" IVANOV  
IVAN GROZEV  
LYUBOMIR ILIEV  
MOMCHIL DILOV  
VLADIMIR ANGELOV PACHEV

SENIOR PROGRAMMERS  
ALEXANDER "FEANOR" SAVCHOVSKY  
DIMO ZAPRIANOV  
KONSTANTIN KONSTANTINOV  
SVETOSLAV GENCHEV

PROGRAMMERS  
ANTON "TONYM" MILEV  
DANKO JORDANOV  
MARIA STANISOVA  
VIKTOR "kIpl" KETIPOV  
YANA KARASHTRANOVA  
ZDRAVKO "ZERO EFFECT" VELINOV

ADDITIONAL  
PROGRAMMERS

GEORGI RAKIDOV  
IVAYLO TODOROV  
IVKO STANILOV  
STOIKO TODOROV

SENIOR ENVIRONMENT  
ARTISTS  
CHROM  
FILIP OBRETENOV

ENVIRONMENT ARTISTS  
ANGEL "GELE" STOIANOV  
ELKA TZVETANOV  
STOIAN "BATKATA" SEJMEMOV  
VLADIMIR "SNU" STANIMIROV

CHARACTER ARTISTS  
ANTON SLAVOV  
DIMITAR TSVETANOV  
MARTIN "PIMETO" MIHAYLOV  
PHILIP NIKOLOV

CHARACTER ANIMATION  
BARBARA DOMUSCHEVA  
SILVIA VASILEVA

SENIOR 2D ARTISTS  
SABIN BOYKINOV  
TZVIATKO KINCHEV

2D ARTISTS  
GALINA VASILEVA  
IVELINA "TURIYA" KOSEVA  
MIHAEL PETROV  
NEVENA "NEN" NIKOLCHEVA

LEVEL DESIGN  
ASEN-MIHAIL NIKOLAEV ZHIVKOV  
IRENA "FAITHKATA" WAIHL  
LYUDMIL ILIEV

ASSISTANT PRODUCER  
STEFAN DOMUSCHEV

SOUND FX  
LYUBOMIR GOSHEV

QUALITY ASSURANCE  
KRASIMIR "EVIL" MILUSHEV

ACCOUNTING  
MIROLUBA BALTIJSKA  
OFFICE MANAGER  
ELENA PANева

SPECIAL THANKS TO  
RAY LARABIE (TYPODERMIC)

TO ALL OUR FANS  
THANK YOU!!!



# TECHNISCHER KUNDENDIENST



## TECHNISCHER KUNDENDIENST

SOLLTEN SIE FRAGEN ZU EINEM UNSERER PRODUKTE HABEN, BESUCHEN SIE BITTE ZUNÄCHST UNSER ALLGEMEINES FORUM, IN DEM WIR HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN BEANTWORTEN UND HILFESTELLUNG LEISTEN: [FORUM.KALYPSOMEDIA.COM](http://FORUM.KALYPSOMEDIA.COM)

SIE KÖNNEN UNSEREN TECHNISCHEN SUPPORT PER EMAIL UNTER [SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM](mailto:SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM) ODER TELEFONISCH ERREICHEN:

TEL: +49 (0)6241 50 22 40 (AUSSCHLIESSLICH MO - FR 11:00 - 16:00)  
FAX: +49 (0)6241 506 19 11

STELLEN SIE VOR IHRER KONTAKTAUFNAHME BITTE SICHER DASS SIE DEN KOMPLETTEN PRODUKTNAMEN KENNEN UND FALLS NÖTIG EINEN KAUFBELEG VORWEISEN KÖNNEN. SEIEN SIE BITTE BEI PROBLEM- UND FEHLERBESCHREIBUNGEN SO PRÄZISE WIE MÖGLICH UND NENNEN SIE DIE INHALTE VON FEHLERMELDUNGEN ODER ANDERWEITIGE INFORMATIONEN, DIE DIE FEHLERSUCHE VEREINFACHEN. WIR BITTEN UM VERSTÄNDNIS DAFÜR, DASS WIR FRAGEN BEZÜGLICH ALLGEMEINER SPIELABLÄUFE UND TIPPS NICHT PER EMAIL ODER TELEFON BEANTWORTEN KÖNNEN.





# ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN



DIESES PRODUKT, EINSCHLIESSLICH DER VERPACKUNG, HANDBUECHER U. AE. IST SOWOHL URHEBER- ALS AUCH MARKENRECHTLICH GESCHUETZT. ES DARD NUR DURCH DEN AUTORISIERTEN HANDEL VERKAUFT UND AUSSCHLIESSLICH PRIVAT GENUTZT WERDEN. DIE VERMIETUNG, GLEICH OB PRIVAT, ODER KOMMERZIELL IST AUSDRUECKLICH VERBOTEN.

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

## GEWAehrLEISTUNG

DA SOFTWARE NATURGEMAESS KOMPLEX IST UND NICHT IMMER FEHLERFREI SEIN KANN, GARANTIERT KALYPSO MEDIA GMBH NICHT, DASS DER INHALT DIESES PRODUKTES IHREN ERWARTUNGEN ENTSPRicht UND DASS DIE SOFTWARE UNTER ALLEN BEDINGUNGEN FEHLERFREI LAEUFT KALYPSO MEDIA GMBH" UEBERNIMMT AUCH KEINE GARANTIE FUER SPEZIFISCHE FUNKTIONEN UND ERGEBNISSE DER SOFTWARE, SOWEIT DIES UEBER DEN AKTUELLEN MINDESTSTANDARD DER SOFTWARETECHNOLOGIE ZUM ZEITPUNKT DER PROGRAMMERSTELLUNG HINAUSGEHT. GLEICHES GILT FUER DIE RICHTIGKEIT ODER VOLLSTAENDIGKEIT DER BEIGEFUEGTE DOKUMENTATION.

SOLLTE DAS PRODUKT BEI ABLIEFERUNG DEFekt SEIN, SODASS EIN BESTIMMUNGSGEMAESSER GEBRAUCH TROTZ SACHGEMAESSER BEDIENUNG ZUM TAG DES VERKAUFES NICHT MOEGLICH IST, SO WIRD KALYPSO MEDIA GMBH IHNEN INNERHALB VON ZWEI JAHREN AB DEM KAUFDATUM NACH EIGENER WAHL ERSATZ LIEFERN ODER DEN KAUFPREIS ERSTATten. DIES GILT NUR FUER PRODUKTE, DIE SIE DIREKT BEI KALYPSO MEDIA GMBH" BEZOGEN HABEN. VORAUSSETZUNG IST, DASS SIE DIE GEKAUFTe WARE MIT KAUFBELEG UND ANGABE DES FEHLERS UND DER UNTER TECHNISCHE INFORMATION GENANNTEN INFORMATIONEN AN KALYPSO MEDIA GMBH" SENDEN. DARUEBER HINAUS UEBERNIMMT KALYPSO MEDIA GMBH" KEINE HAFTUNG FUER MITTELBARE ODER UNMITTELBARE SCHÄDEN, DIE DURCH DIE BENUTZUNG DES PRODUKTES ENTSTEHEN, SOWEIT DIESSE SCHÄDEN NICHT AUF VORSATZ ODER GROBER FAHRLAESSIGKEIT BERUHEN ODER EINE HAFTUNG GESETZLICH ZWINGEND VORGESCHRIEBEN IST.

DIE HAFTUNG IST IN JEDEM FALL DER HOEHE NACH AUF DEN PREIS DES PRODUKTES BEGRENZT. KALYPSO MEDIA GMBH HAFTET IN KEINEM FALL FUER UNVORHERSEHBARE ODER UNTYPISCHE SCHAEDEN. ANSPRUECHE GEGEN DEN HAENDLER, BEI DEM SIE DAS PRODUKT ERWORBEN HABEN, BLEIBEN UNBERUEHRT.

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

#### NUTZUNGSRECHT

DURCH DEN ERWERB DER SOFTWARE WIRD DEM BENUTZER DAS NICHT-EXKLUSIVE PERSOENLICHE RECHT EINGERAEMT, DIE SOFTWARE AUF EINEM EINZIGEN COMPUTER ZU INSTALLIEREN UND ZU NUTZEN. JEDO ANDERE NUTZUNG OHNE VORHERIGE ZUSTIMMUNG VON KALYPSO MEDIA GMBH IST UNTERSAGT.

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

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, raeumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhaengig von den Gewaehrleistungsregeln und nur fuer direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafuer zwingend erforderlich und beizufuegen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemaeße Behandlung zurueckzufuehren ist. Ueber den Umtausch hinausgehende Ansprueche sind ausdruecklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veraenderung der Software ist ausdruecklich untersagt.

Wer Software unzulaessigerweise vervielfaeltigt, verbreitet oder oeffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulaessige Vervielfaeltigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fuenf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulaessig kopierte

CD-ROMs KOENNNEN VON DER STAATSAWALTSCHAFT EINGEZOGEN UND VERNICHTET WERDEN.

KALYPSO MEDIA GMBH BEHAELT SICH AUSDRUECKLICH ZIVILRECHTLICHE SCHADENSERSATZANSPRUECHE VOR.

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

KALYPSO MEDIA GMBH  
WILHELM-LEUSCHNER-STR. 11-13  
67547 WORMS  
WWW.KALYPSOMEDIA.COM

HAEMIMONT  
GAMES

kalypso

[WORLDOFTROPICO.COM](http://WORLDOFTROPICO.COM)

Copyright © 2014 Kalypso Media Group GmbH. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Published by Kalypso Media Group GmbH.  
All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.