



Games
for Windows®

TROPICO 4

MODERN TIMES



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:

3

7

12

16

18

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



GEWALT



SCHIMPFWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

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

Jugendschutz

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



Inhalt

Vorbereitungen	6
Systemanforderungen	6
Kampagne „Modern Times“	6
Zeitachse	6
„Modern Times“- Option im Sandkastenmodus	7
Neue Gebäude	7
Nationalbank	7
Moderne Apartments	8
Moderne Eigentumswohnungen	8
Geschäftszentrum	9
7-Sterne-Hotel	10
Metrostation	10
Solaranlage	10
TTG-HQ	11
Aerodrom	12
Wasseraufbereitungsanlage	12
Sanatorium	13
Supermarkt	13
Diamantenkathedrale	14
Theater	14
SWAT-HQ	15
Weltraumprogramm	15
Biofarm	15
Bio-Ranch	16
Bohrlochmine	16
Stadtspark	17
Fischfarm	17
Autofabrik	17
Elektronikfabrik	18
Präsidentschaft	18

Zikkurat	19
Babelturm	19
Schiff-Restaurant	19
Neue Erlässe	20
Ballonfestival	20
Dünger!	20
Festival der Liebe	20
Polizeistaat	20
Armeedrill	20
Chinesische Entwicklungshilfe	20
Soziale Netzwerke blocken	21
Internetpolizei	21
Gesundheitsreform	21
Sonderabschlüsse	21
Endnutzer-Lizenzbedingungen	22
Kalypso Media Kundendienst	24
Kostenloser Kundenservice	24
Persönliche Unterstützung	24
Credits	25

VORBEREITUNGEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Betriebssystem: Windows XP SP2 (32-bit), Vista / 7 (32 oder 64-bit)
- Prozessor: 3 GHz Single Core oder 2 GHz Dual Core
- Speicher: 1 GB RAM
- Festplatte: 4 GB freier Speicherplatz
- Grafik: Shader Model 3.0 (Geforce 6 Series, Radeon X1600-Series), 256 MB, DirectX 9.0c
- Laufwerk: DVD-ROM

KAMPAGNE „MODERN TIMES“

„Tropico 4: Modern Times“ ist eine eigenständige neue Kampagne, die aus 12 Missionen besteht. Die neue Kampagne können Sie über das Hauptmenü aufrufen, indem Sie dort „Start“ und dann „Kampagne Modern Times“ auswählen. Die Original-Kampagne von Tropico 4 finden Sie unter dem Namen „Kampagne“.

ZEITACHSE

Die Zeitachse besteht aus einer Anzahl Events, die Einfluss auf die Wirtschaft und die Politik Ihrer Insel nehmen. Über Zeitachsen-Events werden zudem Optionen für neue Gebäude in Tropico freigeschaltet.

Im Verlauf des Spiels werden die Zeitachsen-Events freigeschaltet, wenn ein bestimmtes Jahr erreicht wurde. Jedes Spiel generiert eine ganz eigene Folge von Events. Durch Aufrufen des Zeitachsen-Fensters (siehe unten) können Sie nachschauen, welche Events sich im nächsten Jahr ereignen werden. Einige dieser Zeitachsen-Events, wie zum Beispiel die Unruhen aufgrund des Vietnamkriegs oder die Krise um die Raketenstationierung auf Kuba, basieren auf realen historischen Ereignissen.

Events, über die neue Gebäude (wie Solaranlage oder 7-Sterne-Hotel) freigeschaltet werden, treten in jedem Spiel zum gleichen Datum auf. Die freigeschalteten Gebäude können vollkommen neu sein oder ältere Gebäude mit ähnlicher Funktion ersetzen (die Bio-Farm ersetzt z. B. eine

einfache Farm). Wenn die Ersetzungen für neue Gebäude freigeschaltet sind, können die entsprechenden älteren Gebäudearten nicht mehr gebaut werden.

Mithilfe des Zeitachsen-Fensters können Sie sich einen Überblick auf anstehende Events verschaffen. Dieses Fenster rufen Sie über das uhrenförmige Symbol neben dem Journal-Symbol auf (oberhalb der oberen rechten Ecke der Minikarte).

Über die Zeitachsen-Bildschirmmitteilungen werden Sie über aktuell aktive oder gerade stattgefundene Zeitachsen-Events informiert. Die Zeitachsen-Bildschirmmitteilungen werden oberhalb der Minikarte eingeblendet.

„MODERN TIMES“- OPTION IM SANDKASTENMODUS

Im Fenster für die Spieleinstellungen des Sandkasten-Modus' finden Sie eine neue Modern Times-Option. Wenn diese auf „Ein“ eingestellt ist, werden sowohl neue Gebäude als auch Zeitachsen-Events zugelassen. Wenn sie auf „Aus“ eingestellt ist, stehen für das Sandkasten-Spiel weder neue Gebäude noch Zeitachsen-Events zur Verfügung.

NEUE GEBÄUDE

NATIONALBANK

Beschreibung

Die Nationalbank ersetzt die Bank. Sie akzeptiert Tropicaner und Touristen in jedem Arbeitsmodus als Kunden.

Parameter

Preis: \$12.000

Personal: 7 Banker

Strombedarf: 5 MW

Arbeitsmodus

Investment-Bank: Generiert Geld entsprechend der Anzahl der Beschäftigten auf der Insel mit einem Gehalt von über 20.

Kreditbank: Erhöht das Ausgabenlimit aller beschäftigten Bürger um bis zu 10.

Stadtentwicklung: Senkt die Baukosten aller Gebäude um bis zu 28%. Einige Banken in diesem Arbeitsmodus können die Baukosten sogar um bis zu 60% senken. Dieser Effekt entfaltet stufenweise seine Wirkung und erreicht seinen Maximalwert umso schneller, je besser ausgebildet die Banker sind.
Schmiergeld: Leitet Geld aus der Staatskasse auf das Schweizer Bankkonto um. Wenn das Land verschuldet ist, tritt dieser Effekt nicht ein.

MODERNE APARTMENTS

Beschreibung

Moderne Gebäude, die die bestehenden Apartments ersetzen und verbessern. Sie bieten eine bessere Wohnqualität und produzieren weniger Verbrechen und Verschmutzung.

Parameter

Preis: \$10.000
Bauplankosten: \$4.000
Wohnqualität: 75
Anzahl d. Familien: 12
Strombedarf: 5 MW

Arbeitsmodus

Normaler Unterhalt: Akzeptable Wohnstandards werden erhalten.
Kakerlaken-Patrouille: Die Unterhaltskosten für das Gebäude halbieren sich, aber die Wohnqualität wird um 30% gesenkt.

Verbesserungen

Klimaschutz: Verbessert die Wohnqualität um 15.
Pfortnerloge: Verringert die Kriminalität in einem kleinen Radius um das Gebäude herum.

MODERNE EIGENTUMSWOHNUNGEN

Beschreibung

Moderne Gebäude, die die bestehenden Eigentumswohnungen ersetzen und verbessern. Sie produzieren weniger Verbrechen und Verschmutzung, benötigen weniger Unterhaltskosten und können mehr Bürger aufnehmen.

Parameter

Preis: \$12.000
Bauplankosten: \$6.000
Wohnqualität: 95
Anzahl d. Familien: 8
Strombedarf: 10 MW

Arbeitsmodus

Normaler Unterhalt: Akzeptable Wohnstandards werden erhalten.
Kakerlaken-Patrouille: Die Unterhaltskosten für das Gebäude halbieren sich, aber die Wohnqualität wird um 50% gesenkt.

Verbesserungen

Pförtnerloge: Verringert die Kriminalität in einem kleinen Radius um das Gebäude herum.

GESCHÄFTSZENTRUM

Beschreibung

Das Geschäftszentrum stellt ungebildeten Bürokräften Arbeitsplätze zur Verfügung. Die Gehälter dieses Gebäudes orientieren sich automatisch am Lohnstandard der Insel.

Parameter

Preis: \$8.000
Personal: 10 Büroangestellte

Arbeitsmodus

Lebensversicherungen: Generiert Geld entsprechend der Bevölkerungsanzahl in diesem Gebiet (verursacht allerdings auch Kosten beim Eintreten von Katastrophen).

Hypothekbank: Generiert Geld entsprechend der Anzahl der in diesem Gebiet lebenden Familien (Familien in Hütten und Baracken sind davon ausgenommen).

Werbefirma: Generiert Geld entsprechend der Anzahl der in diesem Gebiet ansässigen Zeitungen und Radio- und TV-Stationen.

Verbesserungen

Bürowürfel: Die Anzahl der Angestellten wird verdoppelt, aber die Arbeitszufriedenheit sinkt um 10.

Wasserspender: Die Arbeitszufriedenheit steigt um 20.

7-STERNE-HOTEL

Beschreibung

Das 7-Sterne-Hotel für Luxustouristen ersetzt das Hotelhochhaus. Es bietet noch bessere Unterkünfte, kann mehr Besucher beherbergen und produziert noch weniger Verschmutzung und Verbrechen.

Parameter

Preis: \$30.000

Personal: 6 Mägde

Max. Anzahl Familien: 16

Grund-Servicequalität: 120

Strombedarf: 50 MW

METROSTATION

Beschreibung

Die Metrostation stellt den Bürgern Tropicos nicht nur eine vollkommen neue Transportform zur Verfügung, sondern hilft auch, Verkehrsstaus zu vermeiden. Für jede weitere Metrostation fallen weitere Kosten an.

Parameter

Preis: \$6.000 (+ \$4.000 für jede weitere Metrostation)

Personal: Keines

Strombedarf: 5 MW

SOLARANLAGE

Beschreibung

Die Solaranlage ist ein großes Gebäude, das keine Verschmutzung produziert. Sie erzeugt zu Beginn nur eine kleine Menge Strom, kann aber verbessert werden, um eine größere Leistung zu erbringen. Sie ersetzt die Windturbine.

Parameter

Preis: \$15.000

Erzeugte Strommenge: 100 MW

Personal: Keines

Verbesserung Solarkollektoren (3 verschiedene Verbesserungen): + 100 MW Stromerzeugung

TTG-HQ

Beschreibung

Das Hauptquartier der Tropicischen Telekommunikationsgesellschaft bietet den Tropicanern ein Netz für mobile Ferngespräche. Die Wohn- und Arbeitsqualität von Gebäuden, die eine Handy-Abdeckung bieten, steigt um 5. Mittels einer Verbesserung kann eine noch größere Abdeckung erzielt werden.

Parameter

Preis: \$15.000

Personal: 6 Ingenieure

Strombedarf: 50 MW

Arbeitsmodus

Kundenzufriedenheit: Steigert die Wohn- und Arbeitsqualität, je nach Fertigkeit der Angestellten, um weitere 0-10.

Kaltakquise: Touristen und Tropicaner erhalten haufenweise Spam. Erhöht die Einnahmen der Unterhaltungsgebäude in der Gegend, je nach Fertigkeit der Angestellten, um bis zu 20%. Doppelte Unterhaltskosten.

Telefonspiele: Tropicaner erhalten haufenweise Einladungen zu Glücksspielen, die kaum jemand gewinnen kann. Generiert Gewinne entsprechend der Anzahl der Bürger in der Gegend und je nach Fertigkeit der Angestellten. Doppelte Unterhaltskosten.

Verbesserungen

Verbesserte Abdeckung (3 verschiedene Verbesserungen): Verbessert die Abdeckung um 100 Meter.

AERODROM

Beschreibung

Das Aerodrom ist ein größerer und modernerer Flughafen. Alle Verbesserungen des vorherigen Flughafens sind hier integriert. Zusätzlich kommen mit jedem Flugzeug 0-2 Immigranten mit Oberschul- und Hochschulbildung an.

Parameter

Preis: \$24.000

Personal: 2 Ingenieure

Strombedarf: 20 MW

Verbesserungen

Zweites Terminal: Am Flughafen kommen zusätzliche Passagiere an (Anzahl der Passagiere und Immigranten wird verdoppelt).

Charter-Flüge: Kleinere Flugzeuge (älterer Bauart) bringen zusätzliche Touristen auf die Insel.

Duty-Free-Shop: Jeder beförderte Passagier generiert 50% mehr Geld.

WASSERAUFBEREITUNGSANLAGE

Beschreibung

Die Wasseraufbereitungsanlage funktioniert wie eine verbesserte Mülldeponie. Sie beseitigt die Verschmutzung schneller und deckt einen größeren Bereich ab.

Parameter

Preis: \$10.000

Personal: 4 Müllarbeiter

Strombedarf: 10 MW

Arbeitsmodus

Wasseraufbereitung: Normale Unterhaltskosten und Wirkung.

Wasserreinigung: In der Nähe lebende Tropicanner nehmen weniger oft das Gesundheitswesen in Anspruch. Doppelte Unterhaltskosten.

Glückspulver: Das Ansehen bei den Bürgern in dieser Gegend steigt um 30, aber 0-2 von ihnen sterben jedes Jahr. (\$30.000 auf Schweizer Bankkonto erforderlich)

Recycling: Steigert das Ansehen bei den Umweltschützern, aber die Unterhaltskosten verdoppeln sich.

SANATORIUM

Beschreibung

Das Sanatorium nimmt Touristen und Tropicaner auf. Touristen dient es als Sportzentrum, Tropicanern bietet es Gesundheitsdienste.

Parameter

Preis: \$7.500

Personal: 3 Ärzte

Besucher: 10

Arbeitsmodus

Präventiv-Medizin: Nach einem Besuch nimmt der Patient das Gesundheitswesen 20% weniger oft in Anspruch.

Geburtshilfe: Nachdem ein Familienmitglied das Gebäude aufgesucht hat, steigen die Chancen auf eine Mutterschaft für die Frau um 50%.

Gerontologie: Erhöht die Lebensdauer der Besucher pro Besuch um 1 Jahr (bis zu 5 Jahre insgesamt).

Entzugsklinik: Das Sanatorium nimmt nur Touristen an, aber die Gewinne steigen um 150%.

Psychiatrie: Unterzieht die Tropicaner einer Gehirnwäsche, sodass El Presidentes Ansehen bei den Patienten gesteigert wird. (\$15.000 auf Schweizer Bankkonto erforderlich)

SUPERMARKT

Beschreibung

Der Supermarkt ersetzt den Marktplatz und bietet mehr Lagerkapazitäten für Lebensmittel. Zudem erfreuen sich Bürger, die ihre Lebensmittel aus dem Supermarkt beziehen, einer höheren Zufriedenheit mit der Nahrungsqualität.

Parameter

Preis: \$5.000

Personal: 4 Ladenangestellte

Arbeitsmodus

Junk-Food: Die Nahrungszufriedenheit der Besucher wird noch weiter gesteigert – allerdings auf Kosten ihrer Lebenserwartung.

Normales Essen: Die Besucher erfreuen sich einer normalen Nahrungszufriedenheit.

Gesundes Essen: Die Nahrungszufriedenheit der Besucher wird gesenkt, ihre Lebenserwartung allerdings gesteigert.

DIAMANTENKATHEDRALE

Beschreibung

Die Diamantenkathedrale ersetzt die Kathedrale. Sie kann mehr Besucher empfangen, benötigt mehr Angestellte, verfügt über erhöhte Servicequalität und sorgt zudem für eine optische Aufwertung der entsprechenden Gegend.

Parameter

Preis: \$40.000

Personal: 5 Bischöfe

Arbeitsmodus

Spenden sammeln: Generiert Geld entsprechend der Anzahl der Besucher.

Fernsehewangelist (TV-Station erforderlich): Lässt die Leute im Umkreis aller TV-Station konvertieren und der religiösen Fraktion beitreten.

Präsidentes Sekte: El Presidente ist Gottes Mann auf Erden. Das Ansehen bei allen Bürgern erhöht sich entsprechend dem Geldbetrag auf dem Schweizer Bankkonto. (\$40.000 auf Schweizer Bankkonto erforderlich)

THEATER

Beschreibung

Das Theater ist ein neues Unterhaltungsgebäude und ersetzt das Cabaret. Neben den Tropicannern empfängt es auch wohlhabende Touristen und Party-Touristen.

Parameter

Preis: \$6.000

Personal: 4 Showgirls

Arbeitsmodus

Komödie: Verbessert die Servicequalität.

Tragödie: Konvertiert einige Besucher zu Intellektuellen.

Varieté: Es sind nur männliche Besucher zugelassen. Der Gewinne werden verdoppelt.

SWAT-HQ

Beschreibung

Das SWAT-HQ ersetzt das Arsenal. Hier werden SWAT-Mitglieder stationiert – Arbeiter mit Oberschulabschluss, die zugleich als Polizisten und Soldaten fungieren.

Parameter

Preis: \$15.000

Personal: 6 SWAT-Mitglieder

Strombedarf: 4 MW

Arbeitsmodus

Für die Gemeinschaft: Die SWAT-Mitglieder schützen die Gesellschaft.

Persönliches Todeskommando: Nur Loyalisten können beitreten, aber sie erschießen Kriminelle automatisch. (\$25.000 auf Schweizer Bankkonto erforderlich)

WELTRAUMPROGRAMM

Beschreibung

Über dieses Gebäude wird eine besondere Mini-Mission gestartet. Es kann nicht zerstört werden.

Parameter

Preis: \$80.000

Personal: Keines

Strombedarf: 50 MW

BIOFARM

Beschreibung

Die Biofarm ist eine fortschrittliche Farm, auf der gleichzeitig mehrere Nutzpflanzen angebaut werden können. Sie ersetzt die Farm. Beim Einsetzen werden die normalen Arbeitsmodi der Farm angezeigt (Kontrolle mittels der Einblendungen). Nach dem Einsetzen wird der jeweilige Arbeitsmodus

automatisch dem entsprechenden Arbeitsmodus der Biofarm angepasst. Die Biofarm schont zudem den Boden.

Parameter

Preis: \$5.000

Personal: 4 Bauern

Arbeitsmodus

Mais: Produziert auf allen Feldern nur Mais.

Nutzpflanzen: Produziert alle Nutzpflanzen mit Ausnahme von Mais.

Ertragspflanzen: Produziert alle Ertragspflanzen.

BIO-RANCH

Beschreibung

Eine fortschrittliche Ranch, die alle Arten tierischer Produkte gleichzeitig produzieren kann. Sie ersetzt die Ranch und produziert geräuchertes Fleisch, Ziegenkäse und Lamawolle in jedem Arbeitsmodus. Die Räucherei-Verbesserung (gegenüber der normalen Ranch) ist hier schon inbegriffen.

Parameter

Preis: \$4.000

Personal: 3 Bauern

BOHRLOCHMINE

Beschreibung

Die Bohrlochmine ersetzt die Mine. Sie kann nur über Vorkommen errichtet werden, aber auch dann noch weiter arbeiten, wenn die Vorkommen erschöpft sind (allerdings mit geringerer Produktionsleistung). Wenn sie über verschiedenen Vorkommen errichtet wird, kann die Bohrloch-Mine alle diese Vorkommen gleichzeitig erschließen.

Parameter

Preis: \$7.000

Personal: 3 Minenarbeiter

STADTPARK

Beschreibung

Der Stadtpark ist eine Augenweide in der entsprechenden Gegend.

Parameter

Preis: \$8.000

Personal: Keines

FISCHFARM

Beschreibung

Die Fischfarm ersetzt den Fischereihafen und nimmt Einfluss auf die Fischerei-Einblendungen in einem großen Umkreis.

Parameter

Preis: \$5.000

Personal: 3 Fischer

Arbeitsmodus

Zusätzliche Fischproduktion: Es wird mehr Fisch produziert.

Fisch und Krabbe: Neben der Produktion von Fisch gewährleistet die Fischfarm zudem die Verbesserung der Servicequalität aller Restaurants in der Gegend.

Fisch und Austern: Neben der Produktion von Fisch generiert die Fischfarm zudem, je nach Fertigkeit der Angestellten, mehr Geld.

AUTOFABRIK

Beschreibung

Die Autofabrik produziert Autos aus Stahl und Bauxit.

Parameter

Preis: \$18.000 (Bauplankosten: \$5.000)

Personal: 6 Fabrikarbeiter

Arbeitsmodus

Ausbeuterbetrieb: Normaler, vergnüglicher 14-Stunden-Arbeitstag.

Langsam aber sicher: Die Arbeitsqualität ist um 10 höher, die Arbeitszeit um 25% kürzer.

Verbesserungen

Sportreihe: Erhöht die Produktion auf Kosten erhöhten Ressourcenbedarfs pro Einheit. Für dieses Gebäude kann nur eine Verbesserung gebaut werden.

Hybridreihe: Senkt bei gleichbleibender Produktionsleistung den Ressourcenbedarf pro produzierter Einheit. Für dieses Gebäude kann nur eine Verbesserung gebaut werden.

ELEKTRONIKFABRIK

Beschreibung

Die Elektronikfabrik produziert Chips aus Gold und Bauxit. Es können bis zu vier Elektronikfabriken gebaut werden.

Parameter

Preis: \$11.000 (Bauplankosten: \$4.000)

Personal: 4 Fabrikarbeiter

Arbeitsmodus

Ausbeuterbetrieb: Normaler, vergnüglicher 14-Stunden-Arbeitstag.

Langsam aber sicher: Die Arbeitsqualität ist um 10 höher, die Arbeitszeit um 25% kürzer.

Verbesserungen

Piratenladen: Die Produktion wird erhöht. Gelegentlich können die Beziehungen zu den USA für ein Jahr Schaden nehmen.

Reinraum: Der Exportpreis aller Elektroneinheiten wird erhöht (kumulativ für alle Elektronikfabriken).

Elektronikreihe für Konsumenten: Enormer Stromverbrauch, erhöhte Produktion.

PRÄSIDENTSCHAFT

Beschreibung

Die Präsidentschaft ersetzt den Palast. Wenn sie verfügbar wird, muss der Spieler einige Anforderungen erfüllen, um den Palast durch eine Präsidentschaft ersetzen zu können: Vergrößerung der Bevölkerung, eine schöne Summe auf dem Schweizer Bankkonto, Verbesserung der Gesamtzufriedenheit und die Kosten für den Bau des Gebäudes.

Die Präsidentschaft enthält alle Palast-Verbesserungen. Zudem verringert sie das

Ausmaß an Verbrechen und Freiheit in der näheren Umgebung (entsprechend der Summe auf dem Schweizer Bankkonto).

Parameter

Personal: 6 SWAT-Mitglieder.

ZIKKURAT

Beschreibung

Ein Zikkurat ist ein riesiges Mietshaus für 50 Familien. Die Wohnqualität hängt von der Summe auf dem Schweizer Bankkonto ab. Dieses Gebäude produziert keine Verschmutzung oder Verbrechen.

Parameter

Preis: \$100.000

Wohnqualität: bis zu 100

Strombedarf: 100 MW

BABELTURM

Beschreibung

El Presidentes privates Mega-Unternehmen. Die Löhne werden dem Durchschnittslohn der Insel angepasst. Der Babelturm liefert eine monatliche Miete zwischen \$500 und \$1500, entsprechend der Summe auf dem Schweizer Bankkonto. Es kann nur ein Babelturm gebaut werden.

Parameter

Preis: \$120.000

Personal: 50 Büroangestellte

Strombedarf: 50 MW

SCHIFF-RESTAURANT

Das Schiff-Restaurant ist ein Unterhaltungsgebäude und ersetzt das Restaurant.

Arbeitsmodus:

Piratenbucht: Alle Touristen haben Zutritt – auch Kinder.

Meeresfrüchte-Spezial: Die Servicequalität für jeden Fischereihafen/jede Fischfarm in der Gegend wird verbessert.

NEUE ERLÄSSE

BALLONFESTIVAL

(erfordert eine Ballonfahrt, kostet \$5.000, kann ein Mal ausgegeben werden)

Visualisierung: Eine Menge unterschiedlich gestalteter Ballons erscheint von außerhalb der Karte, überquert die Insel und verschwindet auf der anderen Seite wieder.

Effekt: Verbessert die Unterhaltung aller Tropicaner sofort um 20, während der Tourismus-Index um 20 verbessert wird.

DÜNGER!

(erfordert Chemiefabrik, kostet \$10.000, kann ein Mal ausgegeben werden)

Effekt: Dieser Erlass verbessert die Gesamt-Bodenqualität auf der Insel.

FESTIVAL DER LIEBE

(erfordert Cabaret/Theater, kostet \$7.500, kann ein Mal alle 5 Jahre ausgegeben werden)

Effekt: Verursacht einen Baby-Boom. Erhöht für 2 Jahre das Ausgabenlimit aller Touristen um 10.

POLIZEISTAAT

(kann aktiviert/deaktiviert werden, erfordert SWAT-HQ, kostet \$500 Unterhalt pro Monat für die Dauer des aktiven Erlasses)

Effekt: Es tauchen keine weiteren Kriminellen auf, die Gesamtsicherheit verbessert sich um 25, die Freiheit wird eingeschränkt.

ARMEEDRILL

(erfordert Armeebasis, kann ein Mal alle 3 Jahre ausgegeben werden, kann nicht während eines Konfliktes ausgegeben werden)

Effekt: Alle Soldaten, SWAT-Mitglieder und Generäle erhalten 50 Arbeitserfahrung, aber 0-2 (zufällig ausgewählte) von ihnen sterben durch Unfälle.

CHINESISCHE ENTWICKLUNGSHILFE

(erfordert exzellente Beziehungen mit China und Einwanderungsbehörde, kostet \$10.000, kann ein Mal ausgegeben werden)

Effekt: 100 neue, ungebildete Immigranten kommen mit dem nächsten Schiff an.

SOZIALE NETZWERKE BLOCKEN

(kann aktiviert/deaktiviert werden, Unterhalt kostet \$250 pro Monat, erfordert TTG-HQ)

Effekt: Sämtliche Produktion wird um 5% erhöht, Twitter/Facebook-Integration außer Funktion.

INTERNETPOLIZEI

(kann aktiviert/deaktiviert werden, Unterhalt kostet \$300 pro Monat, erfordert TTG-HQ)

Effekt: Verringert die Gesamtfreiheit um 25, bietet eine Warnung vor Rebellenangriffen (geschätzte) 6 Monate im Voraus.

GESUNDHEITSREFORM

(kann ein Mal ausgegeben werden, erfordert Sanatorium)

Effekt:

Für die Gesundheitsreform werden \$500/Monat für einen Zeitraum von 24-48 Monaten benötigt. Nach abgeschlossener Reform bieten alle Gesundheitsgebäude 4 zusätzliche Besucherplätze.

SONDERABSCHLÜSSE

(erfordert Wissenschaftsakademie, kann ein Mal ausgegeben werden, kostet \$20.000)

Effekt: 50% der Loyalisten ohne Bildung (oder nur Grundschulbildung) erhalten Oberschulbildung. 25% der Loyalisten mit Oberschulbildung erhalten Hochschulbildung.

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

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

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

GEWAHRLEISTUNG

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

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

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

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

NUTZUNGSRECHT

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

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

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

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

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

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

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

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

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

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

www.kalypsomedia.com

KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST

KOSTENLOSER KUNDENSERVICE

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

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Wir benötigen dazu folgende Informationen von Ihnen:

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

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

PERSÖNLICHE UNTERSTÜTZUNG

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

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

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

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 / Windows 7 : 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, dass Sie Ihren Seriencode nicht verlieren. Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Bitte sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Art von Anliegen ab.

CREDITS

HAEMMONT GAMES

CREATIVE DIRECTOR

Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR

Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR

Peter "Pepi" Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER

Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER

Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMERS

Ivko Stanilov

LEAD ENGINE PROGRAMMER

Sergei Miloikov

LEAD ARTIST

Peter "Pepi" Stanimirov

DESIGNERS

Bisser Dyankov

Boyan "Chimera" Ivanov

Ivelin G. Ivanov

Krasimir Gatev

Lyubomir Iliev

SENIOR PROGRAMMERS

Alexander "Feanor" Savchovsky

Alexander "Mordred" Andonov

Dimo Zaprianov

Maria Stanilova

PROGRAMMERS

Asen Antonov

Danko Jordanov

Konstantin Konstantinov

Luchezar "Lucho" Belev

Stoiko Todorov

Svetoslav Genchev

Yana Karashtranova

LEAD ENVIRONMENT ARTISTS

Dimitar "Chrom" Tzvetanov

Viktor "PK" Asparuhov

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS

Filip Obretenov

Dimitar Tsvetanov

ENVIRONMENT ARTISTS

Angel "Gele" Stoianov

Elka Mandajieva

Natalia Atanasova

Stoian Sejmenov

Vladimir "SNU" Stanimirov

LEAD CHARACTER ARTISTS

Nelson "Atmos" Inomvan

CHARACTER ARTISTS

Anton Slavov

George "Yo" Stanimirov

Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION

Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION

Barbara Domuschieva

Silvia Vasileva

Vasil Dikov

LEAD 2D ARTISTS

Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS

Desislava Paunova

2D ARTISTS

Galina "ma4u4a" Vasileva

Hristo Chukov

Krasimir Rizov

Mihail Petrov

Nevena "Nen" Nikolcheva

Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER

Stefan Domuschiev

LEVEL DESIGN

Agbondimi "agoria" Inomvan

Georgi "Doupi" Georgiev

Martin "Crafter" Uzunov

SOUND FX

Tsvetomir Hristov

TESTING

Ivo "Kainy" Tsvetkov

VERY SPECIAL THANKS TO

The creators of the original Tropic

SPECIAL THANKS TO

Elena Paneva

Miroluba Baltijska

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig
Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal
Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION MANAGER

Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund

WEB DEVELOPMENT

Thorsten Curschmann

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock
Theresa Merino
Peter Lytle

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales
Andrew McKerrow

PRODUCT KEY

HAEMIMONT
GAMES

kalypso

www.worldoftropico.com

Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by Kalypso Media GmbH. Tropico is a registered trade mark of Take-Two Interactive Software, Inc. used under license by Kalypso Media GmbH. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.

9414389