tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 1

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 2

INHALT

Prolog: System-Voraussetzungen 3
Tropico installieren 3

Kapitel Eins: Zum Amtsantritt 4

Kapitel Zwei: Tutorial und Schnellstart 6
Das Tutorial 6
Fast Fredericos Schnellstart-Tipps 6

Kapitel Drei: Der Spielstart 9
Szenarios 9
Gespeicherte Spiele 9
Eine neue Karte erstellen 9

Kapitel Vier: Die Spielsteuerung 12
Die Info-Box 13
Die Navigationsbox 13
Der Kreisfenster-Bereich 13
Der zentrale Steuerbereich 15
Das Hauptfenster 17

Kapitel Fünf: Die Menschen 19
Touristen 26

Kapitel Sechs: Gebäude 28
Gebäudetypen 28
Bauplanung 30
Gebäudeverwaltung 31

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 2

Kapitel Sieben: Wirtschaft 36
Tourismus 38
Sonstige Einkünfte 39
Ausgaben 40
Das Schweizer Bankkonto 41

Kapitel Acht: Politik 41
Innenpolitik und politische Lager 42
Wahlen 44
Außenpolitik 45
Aufstände, Militärputsche und Rebellionen 46

Kapitel Neun: Strategien 48

Anhänge 51
A. Gebäudetypen 51
B. Menschen 62
C. Eigenschaften der Staatschefs 66
D. Verfügungen 74
E. Tastaturbefehle 79

Credits 80

Kundenservice 82

Lizenzen und Garantie 86

MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN

Betriebssystem: Windows 95/98/2000/ME/NT4
CPU: 200MHz
CD-ROM-Laufwerk
Arbeitsspeicher: 32 MB
Freier Festplattenspeicher: 820 MB

TROPICO INSTALLIEREN

Legen Sie die Tropico CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren. Es wird empfohlen, eine volle Installation vorzunehmen. Dies verbessert die gesamte Performance des Spiels. Das Spiel braucht nur einmal installiert zu werden. Der Vorgang dauert nur wenige Minuten.

Falls der Installationsbildschirm aus irgendwelchen Gründen nicht erscheint, oder falls Sie den CD/CD-ROM Autostart deaktiviert haben, doppelklicken Sie auf „Arbeitsplatz" und dann auf das Icon für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken Sie dann auf "SETUP.EXE", um die Installation zu starten.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 4

17. DEZEMBER 1949

Officina del Presidente
Palacio de Tropico
Palacio Plaza No.1
Tropico

Sehr verehrter Presidente,

Ihr Vorgänger, Presidente Ramirez Zepata, hat bei seinem Amtsantritt eine Reihe von Berichten über die Lage auf Tropico angefordert. Wie Sie wissen, regierte Presidente Zepata nicht sehr lange, bevor er einer Lebensmittelvergiftung erlag (oder war es ein Herzinfarkt? - Nein, das war drei Presidentes vorher).

Der verstorbene Presidente hat also die Fertigstellung dieser Berichte nicht mehr erlebt. Wir sind aber der Meinung, dass diese auch Ihnen sehr von Nutzen sein könnten. Sie können Ihnen helfen, ein wahrhaft herausragender Presidente zu werden. - Lassen Sie mich an dieser Stelle einfügen, wie glücklich sich die Tropicaner schätzen können, dass Sie sich bereit erklärt haben, dem Land als Staatsoberhaupt zu dienen. Welch eine persönliche Opferbereitschaft! Da Sie, bedingt durch Ihren so rasanten Aufstieg zur Macht, wohl bisher wenig Zeit fanden, die Gegebenheiten hier auf Tropico zu studieren, möchte ich die Gelegenheit ergreifen, Sie in die politischen und ökonomischen Feinheiten unseres Landes einzuweisen.

Wie Sie ja wissen, ist Tropico eine kleine, unterentwickelte, relativ arme Karibikinsel weit ab vom Schuss. Als Presidente sind Sie weitgehend frei in Ihren Entscheidungen, welche Ziele Sie verfolgen und wie Sie diese erreichen möchten. Trotzdem gilt es, einige harte Realitäten zu beachten.

Ihr Machtpolster, wenn ich so sagen darf, ist reichlich dünn. Am einfachsten halten Sie sich an der Regierung, indem Sie Ihr Volk zufrieden stellen. Allgemein gesprochen wollen die Tropicaner gute Jobs bei guter Bezahlung, eine gute Wohnqualität, eine angemessene medizinische Versorgung, abwechslungsreiche und preiswerte Vergnügungsstätten, eine niedrige Kriminalitätsrate und viel persönliche Freiheit. Leider ist zu Beginn Ihres Regimes praktisch nichts von all dem der Fall. Um ein Inselparadies für sich und Ihr Volk aufzubauen, brauchen Sie vor allem eines: Geld. Die tropicanische Wirtschaft fußt momentan in erster Linie auf einer wenig profitablen Landwirtschaft. Diese ernährt zwar das Volk und wirft auch kleinere Profite ab, doch empfiehlt es sich dringend, die Wirtschaft auszubauen. Glücklicherweise stehen größere Summen an Entwicklungsgeldern ins Haus, wenn Sie sich mit Russland oder den USA gut stellen.

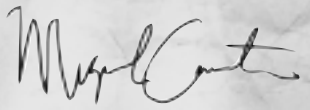
Für den Anfang können Sie lukrativere Feldfrüchte wie Tabak und Zucker anbauen lassen sowie Holzfällerei- und Bergwerksbetriebe errichten. Später sollten Sie dann Fabriken bauen, die Rum, Zigarren, Schmuck und andere Exportgüter herstellen,

die in wohlhabenderen Ländern beliebt sind. Darüber hinaus können Sie auch eine hochprofitable Tourismusindustrie aufbauen und so Touristen aus aller Welt mit ihren dicken Geldbörsen anlocken, um sich an Tropicos Stränden ihren Sonnenbrand zu holen. Dummerweise dauert es etwas, bis man die Infrastruktur für eine blühende Wirtschaft sowie ein tragfähiges soziales Netz aufgebaut hat, und Ihre Zeit ist begrenzt. Zu Beginn haben Sie noch Kredit bei den Menschen, und sie werden die schlechten Bedingungen noch hinnehmen. Doch wenn sich ihre Lage nicht schnell bessert, werden sie anfangen zu murren. Ein weiteres Problem: Die Bevölkerung wird rasch anwachsen. Zum einen strömen stetig Einwanderer nach Tropico, zum anderen hat die Insel eine fast legendäre Geburtenrate. Eine schnell ansteigende Einwohnerzahl ist bei schlechten sozialen Bedingungen reinstes Dynamit.

Gottlob haben Sie aber einige Instrumente zu Ihrer Verfügung, um solche Situationen in den Griff zu bekommen. Als alleiniges Staatsoberhaupt können Sie eine Reihe von Verfügungen erlassen, um die jeweiligen politischen Lager unserer Insel zufrieden zu stellen. Sollten sich die Herrschaften nicht besänftigen lassen, können Sie sie auch einfach einschüchtern und ihnen so den nötigen Respekt einbläuen. Sie können eine große Armee aufbauen und sich das Wohlwollen der Generäle sichern, indem Sie sie gut bezahlen (hier hilft u.U. ab und an eine kleine Bestech..., äh, ich meinte, Belohnung). Im Ernstfall können Sie sogar das Kriegsrecht ausrufen, obgleich ein solcher Schritt seine Risiken birgt. Wir haben natürlich vollstes Verständnis, wenn Sie Ihr Amt sofort antreten wollen und vielleicht nicht die Zeit und die Geduld mitbringen, einen so umfangreichen Leitfaden wie diesen zu studieren. Daher haben wir einen speziellen Lehrgang, ein Tutorial, für Sie vorbereitet, in dem Sie die wichtigsten Zusammenhänge und Funktionen auf Tropico kennen lernen und erfahren, wie Sie diese Insel effektiv regieren können. Wir empfehlen dringend, dieses Tutorial zu absolvieren.
Wir haben zudem einige Notizen angefertigt, die wir bescheiden „Anleitung zum Schnellstart" genannt haben. Diese Informationen werden ihnen die Orientierung in der Welt von Tropico erleichtern, für den Fall, dass Sie den Rest dieses Leitfadens nicht durchlesen möchten. Doch werden die Gegebenheiten auf unserer Insel in diesem Leitfaden hier natürlich sehr viel ausführlicher erläutert.

Presidente, viele, die dieses Amt vor Ihnen inne hatten, sind gescheitert, doch in Sie setzen wir große Hoffnungen. Seien Sie stark und Sie können einer der größten Staatschefs in unserer Geschichte werden. - Sollten Sie versagen, stehen Sie alleine da, ohne Freunde, ein Stäubchen im Ozean der Geschichte. Und niemanden wird es kümmern.

Buena suerte,



Miguel Cervantes
Leiter des Präsidialamtes

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 6

KAPITEL ZWEI
TUTORIAL UND SCHNELLSTART

"Diktatoren reiten unentwegt auf Tigern, die nicht wagen, sie abzuwerfen. Doch langsam werden die Tiger hungrig..." Sir Winston Churchill

Willkommen in Ihrem neuen, hohen Amt, Presidente. Ich hoffe, der Ausblick sagt Ihnen zu. Bedenken Sie, ebenso, wie Sie auf Ihr Volk hinabblicken, blickt es zu Ihnen empor. Kleiden Sie sich also ansprechend und vergessen Sie nicht die Geschichte, die Ihnen Ihre liebe Mutter erzählt hat, von dem bösen Presidente, der seine Unterwäsche nicht gewechselt hatte an dem Tag, als das seinen Palast stürmte... Man weiß nie, wann der aufgebrachte Pöbel vor der Tür steht.

Wie Sie sehen, stehen Ihnen von hier an verschiedene Vorgehensweisen offen:

TUTORIAL

Wir empfehlen Ihnen, mit dem Tutorial zu beginnen, das wir extra für Sie zusammengestellt haben. Sie lernen dort die grundlegenden Fakten des Lebens auf Tropico und können so die Regierungsgeschäfte sehr rasch übernehmen. Falls Sie es also kaum mehr erwarten können, ist das Tutorial das Mittel Ihrer Wahl.

Dann, nach dem Tutorial, könnten Sie sich vielleicht für eine Anleitung zum Schnellstart interessieren.

FAST FREDERICOS SCHNELLSTART-TIPPS

Psst! Aufwachen, Presidente! Wollen Sie reich werden? Ich habe da eine Karte, auf der ein verschollener spanischer Schatz verzeich- was? Kein Interesse? Sie wollen die Wachen rufen? Warten Sie!! - Es war vielleicht ein wenig dreist, sich um ein Uhr morgens in Ihr Schlafzimmer zu schleichen, aber ich war so begeistert, dass SIE jetzt der Presidente sind, und heutzutage kriegt man doch bei Staatsoberhäuptern so schwer einen Termin...

Ein Vorschlag: Fast Frederico hat Presidentes kommen und gehen sehen, und ich kann Ihnen einige überlebenswichtige Tipps geben, wenn Sie mich dafür auf dem Weg gehen lassen, auf dem ich gekommen bin - durchs Fenster. Ich bin nicht wie all diese Speichellecker, die sich Berater schimpfen. Dauernd dieses Getue, „Sie sehen so imposant aus, Generalissimo" oder „Wir sind es nicht wert, von Ihnen regiert zu werden, Presidente." Pah! Was nützen zuckersüße Worte, wenn einem die Kugeln ums Präsidentenhaupt pfeifen und die eigene Armee sich gegen einen gewandt hat?

Sehen Sie, darum brauchen Sie die weisen Ratschläge von Fast Frederico. Ich weiß, wie Sie schnell und erfolgreich in Ihr Amt starten können. Ich könnte Ihnen also für nur ein paar wenige Yanqui-Dollars...- Ach so, ja, die Wachen. Nun gut, Presidente, dann kriegen Sie meine Tipps eben gratis.

1. Starten Sie ein Spiel mit einer neuen Karte und akzeptieren Sie alle voreingestellten Werte. Sie erhalten so eine mittelgroße Insel mit einer kommunistischen Regierung und anfänglich vier Maisfarmen.

2. Ist das Spiel gestartet, stellen Sie die Geschwindigkeit auf „Pause". Sehen Sie sich nun auf Ihrer Insel um und merken Sie sich, wo sich was befindet. Zoomen auf den entferntesten Blickpunkt heraus..

3. Haben Sie herausgezoomt, gehen Sie in den "Info Mode", indem Sie auf das große Auge klicken. Sie sollten nun die Agrarbedingungen der Insel prüfen, um zu sehen, was Ihre Farmen außer Mais noch anbauen könnten. Sie haben anfangs 40 Einwohner. Eine Maisfarm ernährt in der Regel 30 Menschen. Das bedeutet, Sie könnten zwei Ihrer vier Farmen auf profitablere Feldfrüchte umstellen. Wenn Sie eine Feldfrucht finden, die in der Umgegend Ihrer Farmen gut gedeiht und zudem mehr Geld einbringt als Mais, umso besser. Aber damit Sie es wissen, es dauert ca. ein Jahr, bis die Ernte eingefahren werden kann (bei manchen Feldfrüchten noch länger), und etwa ein weiteres Jahr, bis die Ernte zum Dock transportiert, auf einen Frachter verladen und verkauft ist. Stellen Sie zwei Farmen auf profitable Feldfrüchte um.

4. Als nächstes sollten Sie die Löhne erhöhen, um Ihr Volk zufrieden zu stellen und Einwanderer anzulocken. Ist das Lohnniveau auf Tropico höher als auf benachbarten Inseln, werden die Menschen in Ihr Land strömen. Dies ist wichtig, da 13 Jahre vergehen werden, bis neugeborene Tropicaner im arbeitsfähigen Alter sind. Sie brauchen also Einwanderer als Arbeitskräfte. Zu Anfang sind alle Ihre Arbeiter, ausgenommen der Wachsoldat im Palast, ohne Ausbildung. Klicken Sie auf die Farmen und erhöhen Sie die Löhne dort von $5 auf, sagen wir, $7 oder $8. Klicken Sie dann auf den Palast und erhöhen Sie den Sold des Wachsoldaten. Presidente, Sie sind ein Genie! Ihr Volk ist nun gleich ein wenig glücklicher!

5. Begrenzen Sie nun die Anzahl der Transporteure auf Ihrer Insel. Fast Frederico bezieht keine Stellung im ewigen Kampf zwischen Arbeitgebern und Arbeitnehmern, aber in den ersten Jahren haben Sie schlichtweg nichts, was die Transportarbeiter transportieren könnten. Also, suchen Sie das Speditionsgebäude, selektieren Sie es, und klicken Sie auf die freien Arbeitsplätze. So stellen Sie sicher, dass diese Stellen unbesetzt bleiben. Ach, äh, übrigens: Einen Transportarbeiter zu feuern (Umschalttaste + Anklicken), ist keine so gute Idee. Arbeitslose Arbeiter sind wütende Arbeiter...

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 8

6. Gehen Sie jetzt wieder in den "Info Mode" und machen Sie sich ein Bild über die Mineralvorkommen auf Ihrer Insel. Mineralien werden bei jeder neuen Karte nach dem Zufallsprinzip verteilt, aber mit etwas Glück befindet sich eine Goldmine in der Nähe Ihres Palastes. Falls dem so ist, errichten Sie eine Mine. Wenn nicht, sollten Sie mit dem Bergbau warten, bis das Spiel etwas fortgeschritten ist, und für den Moment stattdessen ein anderes gewinnbringendes Unternehmen eröffnen, z.B. einen Holzfällerei-Betrieb in einem nahe gelegenen Wald.

7. Lohnerhöhungen allein machen nicht glücklich (zumindest nicht dauerhaft). Eine weitere wichtige Möglichkeit, die Zufriedenheit der Bevölkerung zu steigern, besteht darin, die Leute aus ihren Hütten zu holen und ihre Wohnqualität zu verbessern. Bauen Sie ein Mietshaus - aber nicht einfach irgendwo! Bauen Sie nahe beim Palast und wenn möglich auf flachem Gelände. Auf diese Art muss das Gelände nicht erst langwierig eingeebnet werden, und Ihr hübsches neues Mietshaus kann schneller entstehen. Drücken Sie G auf Ihrer Tastatur. Sie sehen Gitternetzlinien, die es Ihnen erleichtern, flaches Gelände ausfindig zu machen. Durch erneutes Drücken der G-Taste lassen Sie die Linien wieder verschwinden.

8. Nun ist es ratsam, eine zweite Baufirma ins Leben zu rufen. Sie brauchen viele Bauarbeiter, um im Laufe der Jahre neue Gebäude aller Art zu errichten, und Bauarbeiter arbeiten in Baufirmen. Platzieren Sie das Gebäude möglichst in einer Gegend, in der Sie bauen möchten.

9. Als nächstes würde ich Ihnen raten, die Wohnqualität weiter zu steigern. Bauen Sie einen Wohnkomplex.

10. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um sich einmal anzusehen, wie es mittlerweile um die Zufriedenheit Ihres Volkes bestellt ist. Klicken Sie auf die Box ganz rechts unten auf dem Bildschirm (sie zeigt die momentane Einwohnerzahl an). Es erscheint das Kapitel „Listen" des Jahrbuchs. Klicken Sie "Alle Einwohner - Zufriedenheit" an. Sie sehen alle Ihre Tropicaner, und es wird angezeigt, wer von ihnen glücklich, zufrieden oder unglücklich ist. Sie können hier einzelne Personen anklicken, und sich ansehen, in welchen Bereichen sie besonders zufrieden bzw. unzufrieden sind.

Sie haben jetzt viele Möglichkeiten, fortzufahren. Irgendwann werden Sie die momentan noch stark auf Landwirtschaft gestützte Wirtschaft ankurbeln müssen, indem Sie Industrie- und Tourismusbetriebe bauen. Um höher gebildete Kräfte für die neuen Industriezweige zu bekommen, werden Sie eine Schule, vielleicht sogar eine Universität bauen müssen. Unqualifizierte Kräfte können in vielen dieser Industriebetriebe nicht arbeiten, und es ist teuer, solche Experten aus dem Ausland zu holen. Eines Ihrer obersten Ziele, Presidente, sollte stets sein, so zu bauen und zu wirtschaften, dass die Zufriedenheit Ihres Volkes ebenso stetig wächst wie der Wohlstand Tropicos. Tja, El Presidente, wenn es Ihnen nichts ausmacht, gehe ich jetzt. Nein danke, Sie brauchen mich nicht von den Wachen hinausbegleiten lassen. Das wäre wirklich zuviel der Ehre. Halt, warten Sie! Als ich sagte, ich verschwinde durchs Fenster, meinte ich damit nicht, dass die Soldaten mich hinauswerfen sollen. El Presidente, bitte..! Sie haben doch noch nicht einmal eine Klinik auf Ihrer Insel gebaut... Neiiiin!!!

KAPITEL DREI
DER SPIELSTART

Ein neues Spiel starten

Sie haben wirklich eine beeindruckend schnelle Auffassungsgabe! Sie können nun ein Regime einrichten. Klicken Sie auf „Spiel". Dies bringt Sie zu dem großen - und, wie ich betonen möchte, handgewebten - Wandteppich links hinter dem Schreibtisch. Mit diesem Zierstück fängt Ihr Regime an, also machen Sie sich bitte damit vertraut.

Szenarios

Durch einen Klick in die linke obere Sektion des Emblems mit der Darstellung eines Buches gelangen Sie zu einem Auswahlmenü mit vorgefertigten Szenarios plus einer Vorschaukarte für das jeweilige Szenario. Doppelklicken Sie auf den Titel eines Szenarios, um dieses Spiel zu starten.

Gespeicherte Spiele

Klicken Sie in die rechte obere Sektion des Emblems, dort wo eine Truhe und Schlüssel zu sehen sind, um ein gespeichertes Spiel zu laden. Haben Sie viele Spiele gespeichert, müssen Sie u.U. an der Schnur rechts neben dem Auswahlmenü ziehen, um alle Spiele sehen zu können. Doppelklicken Sie auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten.

Eine neue Karte erstellen

Presidente, so groß ist Ihre Macht, dass Sie sogar neue Inseln aus dem Nichts erschaffen können! Ein wahrhaft großer Staatschef wird an seiner Fähigkeit gemessen, ein einzigartiges Eiland zu erschaffen, wie es kein anderer Herrscher je gesehen hat, und daraus dann eine große Nation zu formen. Deshalb werden Sie vermutlich die meiste Zeit damit zubringen, selbst gestaltete Inseln zu regieren. Sobald Sie die Option „Spiel mit einer neuen Karte starten" gewählt haben, können Sie eine Insel nach eigenen Vorstellungen gestalten. Sie legen zuerst allgemeine Bedingungen fest, also Größe, Klima, geologische Beschaffenheit sowie die anfängliche Bevölkerungszahl, und bestimmen dann die politischen Rahmenbedingungen Ihres Inselstaates. Wählen Sie also weise, Presidente.

Allgemeine Bedingungen: Sie können eine kleine Insel erschaffen oder eine große, eine flache oder eine bergige, eine von Urwald überwucherte oder eine karstige... Den Möglichkeiten sind fast keine Grenzen gesetzt. Je nach dem, welche Bedingungen Sie festlegen, wird sich der Schwierigkeitsgrad für dieses Spiel verändern (Details zum Thema Schwierigkeitsgrad siehe unten im Anschluss). Beachten Sie, dass die Entscheidungen, die Sie hier treffen, einen gravierenden Einfluss auf die wirtschaftlichen Gegebenheiten im Spiel haben. Eine gebirgige Insel eignet sich z.B. hervorragend für den Kaffeeanbau, Zucker hingegen gedeiht hier nur schlecht. Sobald Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf OK, um fortzufahren.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 10

Politische Bedingungen: Im nächsten Bildschirm legen Sie die politischen Rahmenbedingungen fest. Verschiedene Herrschertypen können verschiedene Ziele verfolgen, und genau darum geht es hier. Möchten Sie z.B. nur persönlichen Reichtum anhäufen, wählen Sie das Spielziel „Geld allein macht glücklich".

Sie können hier auch die Schwierigkeitsgrade für politische Stabilität und Ökonomie getrennt einstellen. Wenn Sie etwa für die wirtschaftlichen Bedingungen einen geringeren Schwierigkeitsgrad wählen, produzieren Ihre Arbeitskräfte mehr und fordern weniger von Ihnen. So wird es generell einfacher, Profite zu erzielen. Ein geringerer politischer Schwierigkeitsgrad hat zur Folge, dass Sie politisch länger unbehelligt bleiben, dass die Menschen weniger dazu neigen, gegen Sie zu revoltieren und eher gewillt sind, Sie bei Wahlen im Amt zu bestätigen (so Sie überhaupt freie Wahlen abhalten werden).

„Sandkasten"-Modus: Falls Sie ohne politische oder ökonomische Nöte und Zwänge herrschen wollen, können Sie den politischen und/oder den wirtschaftlichen Schwierigkeitsgrad auf ein Minimum absenken. Sie haben dann unbegrenzt Geld zur Verfügung und brauchen auch keine Aufstände, Revolten oder Militärputsche zu fürchten.

Spieldauer: Schließlich können Sie auch die Spieldauer festlegen. Am Ende der festgelegten Amtsdauer wird auf der Basis der erreichten Spielziele ein Punktestand errechnet. Möchten Sie jedoch über dieses Zeitlimit hinaus weiterspielen, so steht dem nichts im Wege. Eine Punktewertung erfolgt dann allerdings nicht mehr.

Wenn Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf OK, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Zu den Schwierigkeitsgraden: Ihnen fällt bestimmt alles leicht, Presidente, und doch werden einige Spiele leichter als andere. Die Einstellungen, die Sie bei der Gestaltung der Insel treffen, entscheiden über den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Eine größere Insel gibt Ihnen z.B. mehr Platz zum Bauen, das verringert den Schwierigkeitsgrad. Anstatt mit voreingestellten Schwierigkeitsgraden zu spielen, können Sie jedoch ein Spiel auch so einfach oder so schwierig gestalten, wie Sie es möchten. Haben Sie erst einmal mehr Erfahrung als Staatsoberhaupt, werden Sie vielleicht schwierigere Bedingungen festlegen, die eine echte Herausforderung für Sie darstellen. Im übrigen: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Bonuspunkte gibt es am Ende eines Spiels.

"Man soll den Menschen schmeicheln oder sie sich unterwerfen." Niccolo Machiavelli

DER STOFF, AUS DEM DIE PRESIDENTES SIND

Euer Exzellenz, leider müssen wir uns nun ein wenig in Ihre Privatangelegenheiten einmischen. Wir bitten um Nachsicht dafür, doch bedenken Sie die Alternative: Wenn Sie sich nicht selbst ein Antlitz geben, werden Ihre Gegner das übernehmen. Und Sie können sicher sein, dass die Sie als den leibhaftigen Teufel zeichnen werden. Das können wir keinesfalls zulassen!

Die Mappe auf dem Tisch enthält eine Reihe von Dossiers von Menschen, die irgendwann einmal den Drang verspürt haben, eine Insel wie Tropico zu regieren. Bitte suchen Sie sich denjenigen aus, der Ihnen selbst am nächsten kommt. Jede dieser Personen verfügt über verschiedene Eigenschaften, die ihnen Plus- oder Minuspunkte bei den verschiedenen Interessensgruppen auf Tropico und im Ausland einbringen. Sie können die Standardeinstellungen natürlich belassen. Wenn Sie sie verändern wollen, klicken Sie auf „DOSSIER EINSEHEN/ÄNDERN".

DOSSIER ÄNDERN

Sie können ein Dossier in fünf verschiedenen Kategorien ändern. Ich weiß, ich weiß, der lästige Papierkram... Aber selbst El Tigres wie Sie müssen von Zeit zu Zeit Akten wälzen. – Man lernt das nicht in Schule, Presidente, aber Machterhalt hat mit staubigen Aktenordnern mindestens ebenso viel zu tun wie mit rauchenden Kanonenrohren.

Presidente, ich muss Sie darauf hinweisen, dass die Entscheidungen, die Sie hier treffen, insbesondere diejenigen, die Ihre eigene Person angehen, einen starken Einfluss auf den Spielverlauf haben werden. Denn Sie definieren hier Ihre Strategien, Prioritäten, Stärken und Schwächen. Nehmen Sie die Auswahl also nicht auf die leichte Schulter. Als kleine Aufmerksamkeit unsererseits haben wir in Anhang C eine Liste der Auswahlmöglichkeiten und ihrer jeweiligen politischen Auswirkungen beigefügt.

Werdegang: Auf der ersten Doppelseite der Mappe wird Ihr Werdegang beschrieben. Dieser ist deswegen wichtig, weil er beeinflusst, wie die verschiedenen Tropicaner Sie menschlich einschätzen werden. Wählen Sie bitte eine Option aus der Liste auf der linken Seite aus. Sie brauchen nur den Cursor über einen Listeneintrag bewegen, dann können Sie rechts nachlesen, welchen Effekt Ihre Wahl jeweils hätte.

Machterlangung: Auf der zweiten Doppelseite legen Sie fest, auf welche Weise Sie an die Macht gekommen sind. Manche sind per Geburt mächtig, andere erkämpfen sich die Macht und wieder andere bekommen die Macht nachgeworfen (z. B. weil der alte Presidente angeblich an Lebensmittelvergiftung gestorben ist). Auch hier gilt es, sorgfältig zu wählen, denn hier definieren Sie, wie Sie von den politischen Lagern auf Tropico und von ausländischen Mächten gesehen werden.

Stärken: Hier legen Sie Ihre Vorzüge fest. Presidente, wir wissen natürlich, dass Sie unzählige Qualitäten haben, aber das dumme Volk scheint sich nur zwei davon merken zu können. Auch diese Wahl beeinflusst die öffentliche Meinung und den politischen Gang der Dinge auf Tropico.

Schwächen: Welch hässliches Wort! Ist es etwa Schwäche, öffentliche Gelder am Roulettetisch zu verspielen? Ist es Schwäche, an die Decke zu gehen, wenn närrische Diplomaten in Verhandlungen Blödsinn verzapfen? Natürlich nicht! Nichtsdestotrotz müssen Sie zwei Schwächen für sich festlegen. Dies wird uns helfen zu verstehen, weswegen Sie bei irgendwelchen politischen Lagern nicht so beliebt sind.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 12

Zusammenfassung: Ich, Ihre Privatsekretärin, werde auf Basis der von Ihnen getroffenen Auswahl rasch hochrechnen, wie sich alle Faktoren insgesamt auf das Spielgeschehen auswirken werden.

Sind Sie fertig, klicken Sie OK und das Spiel beginnt. Ihr neues tropicanisches Inselreich wird nun rasch generiert und Ihre weise Herrschaft kann beginnen...

Präsidentengardääää, stillgestanden!!! Hier kommt der neue Presidente! Willkommen auf Tropico, Exzellenz! Wir setzen große Erwartungen in Sie...

so wie in die letzten sieben Präsidenten auch.

Señora Consuela de la Pluma y Escritorio
Sekretäriat des Präsidenten

KAPITEL VIER
DIE SPIELSTEUERUNG

"Krieg ist Friede. Freiheit ist Sklaverei. Ignoranz ist Stärke." George Orwell, „1984"

Jeder Herrscher muss wissen, wie er die öffentliche Meinung beeinflussen und sein Volk steuern kann. (Wir empfehlen übrigens vorab, einige Koffer voller Yanqui-Dollars an strategisch wichtigen Punkten zu deponieren, für den Fall, das diese tropicanischen Bauerntölpel Ihre weise Herrschaft nicht zu würdigen wissen.)

Wie beeinflusst man nun die Tropicaner? Nun, mit der Spielsteuerung natürlich. Und deren Funktionen werden im folgenden Dokument erklärt. Lang lebe der Presidente!

DAS HAUPTFENSTER

Genießen Sie die Aussicht auf den wundervollen Mikrokosmos von Tropico. Sie können hier nicht nur das tägliche Leben der Einwohner beobachten, Sie können auch einzelne Personen oder Gebäude auswählen, um mehr Informationen darüber zu erhalten oder, im Falle der Gebäude, bestimmte Einstellungen vorzunehmen.

DIE INFO-BOX

Die Info-Box erstreckt sich über den unteren Bildschirmrand. Hier werden Erklärungen und weiter führende Informationen angezeigt, wenn der Cursor über Objekte bewegt wird und wenn einzelne Personen oder Gebäude angeklickt werden. In der Info-Box finden Sie auch Informationen und Tipps zu den einzelnen Elementen des zentralen Steuerbereichs. Bewegen Sie den Cursor etwa über das Datumsfenster links unten, erscheint die Information, dass Sie durch Anklicken des Datumsfensters das Jahrbuch aufrufen können.

DIE NAVIGATIONSBOX

Hier steuern Sie Blickpunkt und den Blickwinkel auf das Hauptfenster. Folgende Funktionen stehen hier zur Verfügung:

RADAR

Die Übersichtskarte. Hier sehen Sie Ihre Insel in der Draufsicht. Das weiße Rechteck zeigt, welcher Ausschnitt der Insel gerade im Hauptfenster zu sehen ist. Klicken Sie in der Übersichtskarte auf einen beliebigen Punkt, wird dieser im Hauptfenster angezeigt. Gebäude sind auf der Übersichtskarte schwarz dargestellt.

Die Rotationsbuttons
Unterhalb der Übersichtskarte finden Sie die beiden Rotationsbuttons, mit denen Sie den Blickwinkel auf die Insel verändern können. Die Übersichtskarte rotiert gegebenenfalls mit. Ein weißes „N" zeigt stets an, wo Norden ist.

Die Zoombuttons
Oberhalb der Übersichtskarte sehen Sie die Zoombuttons, die es Ihnen erlauben, näher an das Geschehen heran oder weiter davon weg zu zoomen. Bei der kleinsten Zoomeinstellung sehen Sie die gesamte Insel im Hauptfenster. Das weiße Rechteck in der Übersichtskarte wird je nach Zoomfaktor größer oder kleiner.

Navigation mit der Maus
Sie können auch mit der Maus durch die Karte navigieren, indem Sie sie einfach über das Hauptfenster bewegen (drücken Sie dabei die rechte Maustaste oder, falls vorhanden, die Mausradtaste, navigieren Sie schneller). Durch Drehen des Mausrads können Sie heran- oder herauszoomen.

DER KREISFENSTER-BEREICH

Der Bereich um das Kreisfenster liefert Ihnen die wichtigsten Informationen zum Spiel auf einen Blick. Er beinhaltet im einzelnen:

Das Kreisfenster
Das große, runde Fenster selbst liefert Ihnen verschiedenste Informationen, je nachdem, welche Aktion Sie gerade ausführen möchten. Haben Sie beispielsweise eine Person ausgewählt, können Sie festlegen, dass sie immer in diesem Fenster zu sehen bleibt, wohin sie sich auch bewegt.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 14

Die Geschwindigkeitssteuerung
Rechts neben dem Kreisfenster sehen Sie sechs Balken. Hier regeln Sie, wie schnell die Zeit im Spiel vergehen soll. Klicken Sie direkt auf einen Balken, um die betreffende Spielgeschwindigkeit einzustellen. Klicken Sie auf den kürzesten Balken, um das Spiel anzuhalten (Pause).

DAS STATISTIKFELD

Unter dem Kreisfenster sehen Sie vier Informationsfelder:

Staatsetat: Zeigt an, wie viel Geld momentan in der Staatskasse ist. Klicken Sie in dieses Feld, gelangen Sie in das Kapitel „Ökonomie" des Jahrbuchs.

Datum: Das momentane Datum. Klicken Sie in dieses Feld, gelangen Sie zur „Übersicht" des Jahrbuchs.

Schweizer Bankkonto: Zeigt an, wie viel Geld Sie momentan auf Ihrem persönlichen Konto in der Schweiz haben. Klicken Sie in dieses Feld, gelangen Sie zur „Übersicht" des Jahrbuchs.
(Dieser Betrag ist einer der Maßstäbe für die Effektivität Ihrer Herrschaft. Aber halten Sie das Konto vor der Öffentlichkeit geheim. Das Volk würde durch solche finanziellen Einzelheiten nur, äh...verwirrt.)

Bevölkerung: Gibt die momentane Bevölkerungszahl Tropicos wieder (Touristen ausgenommen). Klicken Sie in dieses Feld, gelangen Sie zum Kapitel „Listen" des Jahrbuchs.

ZUFRIEDENHEIT

Der dünne Balken direkt unterhalb der vier Informationsfelder zeigt an, wie zufrieden oder unzufrieden Ihr Volk im ganzen momentan ist. Je zufriedener die Leute insgesamt sind, desto länger und grüner ist der Balken. Klicken Sie in dieses Feld, gelangen Sie zum Kapitel „Listen/Zufriedenheit" des Jahrbuchs.

DER OPTIONSBUTTON

Schließlich finden Sie links unterhalb des Kreisfensters den Optionsbutton. Ein Klick auf ihn öffnet eine Tafel mit weiteren sieben Buttons:

Jahrbuch: Hier öffnen Sie das Jahrbuch, einen Ordner mit einer Vielzahl von Informationen über Ihre Insel. Das Jahrbuch wird am Ende dieses Kapitels eingehend vorgestellt.

Optionen: Hier öffnen Sie das Büchlein mit den Optionen für Grafik, Ton, Speicher und einigen allgemeinen Einstellungen. Wenn etwa das Spiel auf Ihrem Computer ein wenig langsam läuft, stellen Sie einige Grafikoptionen auf niedrigere Werte ein.

Laden: Öffnet ein Fenster mit einer Liste vorher gespeicherter Spiele. Um ein Spiel zu laden, doppelklicken Sie auf den Namen oder selektieren Sie ihn und klicken Sie dann auf OK. Klicken Sie auf „Abbruch", wenn Sie kein neues Spiel laden und zum laufenden Spiel zurückkehren möchten.

Speichern: Öffnet ein Fenster zum Speichern eines Spiels. Eine Liste bereits gespeicherter Spiele erscheint in weißer Schrift. Am unteren Rand der Liste, in gelber Schrift, steht der momentane Name des laufenden Spiels. Klicken Sie auf diesen Text, um das Spiel vor dem Speichern umzubenennen, geben Sie den neuen Namen ein und klicken Sie dann auf OK. Sie können auch ein schon gespeichertes Spiel überschreiben, indem Sie einen Namen aus der Liste selektieren und dann auf OK klicken.

Hauptmenü: Hier gelangen Sie zurück zum Hauptmenü im Büro des Presidente. Von dort aus können Sie, wenn Sie möchten, ein neues Spiel starten.

Beenden: Schließt und beendet das Programm und bringt Sie zum Desktop zurück, wenn Sie es leid sind, Ihre Bauern zu regieren.

Abbrechen: Bringt Sie zurück zum Spiel.

DER ZENTRALE STEUERBEREICH

Der wichtigste Bereich der Spielsteuerung. Hier ordnen Sie alle Arten von Bauarbeiten an, erlassen Verfügungen, erhalten Informationen über Ihre Insel, verwalten Gebäude und kommunizieren mit Ihrem Volk. Hierfür stehen Ihnen drei Modi zur Verfügung, aktivierbar über einen der drei Modus-Buttons auf der linken Seite des zentralen Steuerbereichs. Sie können von einem Modus zum anderen wechseln, indem Sie einfach den betreffenden Button anklicken. Möchten Sie einen Modus verlassen, ohne einen anderen zu aktivieren, drücken Sie bitte die ESC-Taste.

Bau-Modus
In diesem Modus veranlassen Sie den Bau von Gebäuden, Straßen, Statuen und Brunnen. Hier können Sie auch Bepflanzungsarbeiten anordnen oder Gebäude abreißen und Wälder roden lassen. Wenn Sie diesen Modus aktivieren, erscheinen zehn thematisch geordnete Untergruppen im zentralen Steuerbereich. Jede Untergruppe beinhaltet die ihr zugehörigen Gebäude. Die Gebäude einer selektierten Untergruppe werden jeweils unterhalb der Untergruppen angezeigt (keine Sorge, Presidente, das klingt jetzt komplizierter als es ist). Der Name des jeweiligen Gebäudes erscheint in der Info-Box, wenn Sie den Cursor über das betreffende Bild bewegen.

In Anhang A finden Sie eine Tabelle der verschiedenen Gebäudetypen sowie Informationen zu den einzelnen Gebäuden.

Gebäude auswählen: Ein selektiertes Gebäude ist gelb umrandet dargestellt. Eine Vorschau des Gebäudes erscheint im Kreisfenster, zusammen mit den Baukosten und -voraussetzungen. Sind die Voraussetzungen für den Bau des Gebäudes erfüllt, erscheinen sie in Weiß, wenn nicht, in Rot.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 16

Einige Gebäudekästchen haben einen Durchschaltbutton in der rechten unteren Ecke. Mit diesem können Sie verschiedene Varianten des Gebäudes auswählen. In einigen Fällen, wie etwa bei normalen Häusern, betreffen diese Variationen rein das Aussehen und haben keinen Einfluss auf das Gameplay. In anderen Fällen, wie etwa bei Häfen, können Sie mit dem Durchschaltbutton die räumliche Ausrichtung des Baus festlegen. Bei Farmen und Minen schließlich können Sie anordnen, was auf der Farm angebaut bzw. welches Mineral in der Mine abgebaut werden soll.

Bau anordnen: Sobald Sie ein Gebäude selektiert haben, und alle Voraussetzungen für den Bau erfüllt sind (z.B. ausreichend Geld), bewegen Sie den Cursor in das Hauptfenster, um den Bau anzuordnen. Suchen Sie nun einen geeigneten Platz für das Gebäude. Wird das Gebäude rot dargestellt, können Sie es an diesem Ort nicht platzieren. Haben Sie eine gültige Position gefunden, wird das Gebäude grün dargestellt. Bei großen Bauten kann es manchmal schwierig sein, einen Ort zu finden, der gleichzeitig geeignet und gültig ist. Weitere Informationen zum Thema Bau und Verwaltung von Gebäuden finden Sie in Kapitel 6.

Der Edikt-Modus

Verfügungen (Edikte) und Gesetze können Sie im Edikt-Modus erlassen. Aktivieren Sie hierzu den links gezeigten Button. Ebenso wie im Bau-Modus gibt es auch hier diverse Untergruppen mit Icons für die verschiedenen Edikte der jeweiligen Untergruppe.

Eine Übersicht über alle verfügbaren Edikte finden Sie in Anhang D.

Auswahl: Das ausgewählte Edikt ist gelb umrandet dargestellt. Name und Voraussetzungen erscheinen im Kreisfenster. Sind die Voraussetzungen für den Erlass eines Edikts erfüllt, erscheinen sie in Weiß, wenn nicht, in Rot.

Es gibt im wesentlichen zwei Arten von Verfügungen:

- Individuelle Verfügungen: Die Verfügungen der ersten Untergruppe (Bestechung, Verhaftung usw.) richten sich immer gegen eine einzelne Person. Sind die Voraussetzungen für den Erlass der Verfügung erfüllt, selektieren Sie einfach die Zielperson in der Hauptkarte. Die Person wird durch ein Icon über dem Kopf gekennzeichnet, und die zuständigen Behörden werden versuchen, die Verfügung umzusetzen. Bei manchen Edikten, wie etwa bei Verhaftungen, kann es sein, dass die Umsetzung fehlschlägt, weil die Zielperson flieht oder sich zur Wehr setzt. Klicken Sie auf die Schriftrolle im Kreisfenster, um mehr Informationen über die betreffende Verfügung zu erhalten und erlassen Sie sie dann gegebenenfalls.

- Allgemeine Verfügungen: Die restlichen vier Untergruppen enthalten allgemeine Verfügungen – diese richten sich nicht gegen einzelne Personen oder Orte. Klicken Sie auf die Schriftrolle im Kreisfenster, um mehr Informationen über die betreffende Verfügung zu erhalten und erlassen Sie sie dann gegebenenfalls.

Verfügung aufheben: Einige Edikte bewirken, dass etwas einmalig geschieht, andere bleiben längere Zeit oder für immer wirksam, es sei denn sie werden widerrufen. Manche Edikte verursachen laufende Kosten (wie etwa das Programm gegen Analphabetismus), und es könnte sein, dass Sie es aus finanziellen Gründen aufheben möchten. Um eine Verfügung zu widerrufen, selektieren Sie sie im Edikt-Modus. Statt des Buttons mit der Schriftrolle ist im Kreisfenster nun ein Button mit der Aufschrift „Abbruch" zu sehen. Klicken Sie auf diesen Button, wird das Edikt sofort aufgehoben.

INFO-MODUS

Sie können Unmengen von Informationen einholen, z.B. über Bodenqualität, Mineralvorkommen, Kriminalitätsrate, Umweltschmutzung, medizinische Versorgung der Bevölkerung, Erträge von Gebäuden, Lebensmittelversorgung, Freiheitsempfinden und vieles, vieles mehr. Selektieren Sie den Info-Modus und wieder sehen Sie fünf Untergruppen. In jeder dieser Untergruppen finden Sie verschiedene Icons, die Sie anklicken können, um verschiedenste Informationen zu erhalten.

Diese Informationen werden auf drei Arten dargestellt:

Flächenmarkierungen: Boden- und manchmal auch Wasserflächen werden in Farben von Grün bis Rot dargestellt. Das Kreisfenster sagt Ihnen jeweils, wofür die verschiedenen Farben stehen. Generell bedeutet Grün „gut", Gelb „in Ordnung" und Rot „schlecht".

Pfeilmarkierungen (Personen): Pfeile erscheinen über den Personen. Auch hier rangiert die Farbe von Grün über Gelb bis hin zu Rot. Sie gibt Auskunft über Einstellungen, Meinungen und Einschätzungen jeder Person zu verschiedensten Themen wie etwa Jobqualität oder Zufriedenheit.

Gebäudemarkierungen: Gebäude werden grün, gelb oder rot eingefärbt dargestellt. Die jeweilige Bedeutung der Farbe können Sie wieder dem Kreisfenster entnehmen.

DAS JAHRBUCH

(Nachtrag des Sekretariats des Präsidenten)

Presidente,

ich darf in aller Bescheidenheit auf die Bedeutung des Jahrbuchs hinweisen, das wir für Sie zusammengestellt haben. Es wird Ihnen, der Sie unser schönes Tropico gewissenhaft regieren wollen, ein unschätzbar wertvoller Begleiter sein.

Wie Señor Cervantes, der Leiter des Präsidialamtes, sicher bereits erwähnt hat, können Sie das Jahrbuch über den Optionsbutton aufrufen. Wir haben das Buch sorgfältig in sechs Kapitel unterteilt, die Sie bequem und ohne Umstände über die seitlich angebrachten Register aufschlagen können.

Hyperlinks
Jeder Eintrag in hellgrüner Schrift ist ein Link zu einer Seite mit eingehenderen Informationen zu diesem Eintrag. - Ja, was heutzutage nicht alles erfunden wird, nicht wahr? - Wenn Sie über die Links im Jahrbuch herumspringen, vergessen Sie bitte nicht, dass es oben links einen „Zurück"-Button gibt, der Sie zur jeweils vorherigen Seite zurückbringt.

Übersicht: Auf der Übersichts-Hauptseite sehen Sie unten ein Diagramm. Sicher haben Sie auch die Kästchen neben den einzelnen Einträgen der Liste darüber bemerkt. Sie können sich die Kurven für diese Einträge ansehen, indem Sie in das entsprechende Kästchen klicken. Zur besseren Übersicht hat jede Kurve eine eigene Farbe.

Bürger: Das Kapitel „Bürger" liefert Ihnen eine Übersicht über das Leben Ihrer Untertanen. Um Ihnen detailliertere Informationen bieten zu können, haben wir einige Einträge auf dieser Seite direkt mit dem Kapitel „Listen" gelinkt.

Politik: In diesem Kapitel gibt es einige sehr wichtige Features. Sie können hier noch einmal Ihre Charaktereigenschaften einsehen, die Sie zu Beginn des Spiels festgelegt haben. Klicken Sie hierzu auf Charakter . Nehmen Sie sich auch Zeit für die Einträge unter Politische Lager . Klicken Sie auf diesen Link, erscheint eine neue Seite, auf der die einzelnen politischen Lager Ihrer Insel aufgeführt sind. Wenn Sie hier eine Gruppierung selektieren, bekommen Sie Informationen darüber, wie die Mitglieder dieses Lagers zu Ihnen stehen. Sie sollten diese Äußerungen aufmerksam studieren. Der jeweilige Sprecher eines Lagers ist abgebildet und kann angeklickt werden, um Informationen über seine Person einzuholen. Einige Presidentes haben sogar Anführer besonders unbequemer politischer Lager verhaften lassen...

Ökonomie: Hier haben wir eine Menge Statistiken zusammengetragen. Auch die Exportpreise können hier eingesehen werden, ebenso die Profite aus Wirtschaft und Tourismus.

Listen: Dieses Kapitel unterscheidet sich etwas von den übrigen. Anstatt Tonnen von Zahlen zeigen die einzelnen Listen, die Sie von der Listen-Hauptseite aus erreichen, jeden einzelnen Bürger Ihrer Insel, gruppiert nach bestimmten Faktoren. Die Namen der Bürger erscheinen in der Info-Box, wenn Sie den Cursor über die Person bewegen. Um Ihnen die Arbeit zusätzlich zu erleichtern, können Sie jede Person auch auswählen, indem Sie sie in der Liste anklicken. Sie wird dann im Hauptfenster durch einen Pfeil gekennzeichnet.

Punkte: Schließlich können Sie im Kapitel „Punkte" nachsehen, wie Sie sich bisher als Staatschef geschlagen haben, und zwar gegliedert nach bestimmten Faktoren. Abhängig von den Spielzielen, die Sie zu Beginn Ihrer Herrschaft definiert haben, werden diese Faktoren in Punkte umgerechnet und entsprechend gewichtet.

Jahrbuch schließen: Wenn Sie das Jahrbuch schließen möchten, kicken Sie auf das blaue Lesezeichen mit der Aufschrift „Ende". Wir aktualisieren das Buch laufend, damit Sie immer auf dem laufenden sind, wenn Sie wieder einen Blick hinein werfen wollen.

Jahrbuch öffnen: Sollten Sie in den Optionen nichts anderes verfügt haben, werden wir Ihnen das Jahrbuch regelmäßig am Ende eines Jahres zur Kenntnisnahme vorlegen. Sie können es jedoch jederzeit einsehen, indem Sie einfach die Taste „A" drücken oder auf den Options-Button klicken.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit, Exzellenz.
Ihre ergebene Dienerin,

Señora Consuela de la Pluma y Escritorio
Secretariat des Präsidenten

KAPITEL FÜNF
DIE MENSCHEN

"Man hat nur Macht über Menschen, so lange man ihnen nicht alles wegnimmt. Hat man einem Menschen alles geraubt, hat man keine Gewalt mehr über ihn – er ist wieder frei " Alexander Solschenizyn

Presidente, obgleich Sie ein strahlender Herrscher sind, liegt die wahre Macht auf Tropico doch beim Volk selbst. Verlieren Sie die Gunst der Menschen, verlieren Sie sehr wahrscheinlich auch Ihr Amt. Ihre Bürger sind es auch, die die Wirtschaft antreiben, und Sie werden Geld brauchen, um sie zufrieden zu stellen. Menschenführung ist ein heikles Geschäft, und viele Staatschefs vor Ihnen sind schon daran gescheitert (nicht umsonst sind Sie der siebte in vier Jahren).

Das Problem besteht darin, dass Sie die Menschen nicht direkt steuern können. Presidente, ich habe von Orten gehört, an denen Herrscher oder Generäle einfach einen Haufen von Leuten oder Soldaten zusammenstellen, ihnen sagen, was sie tun sollen, und diese Menschen gehorchen ohne zu zögern. Auch hört man von Staaten, wo die Arbeiter einfach geprügelt werden, um sie zu mehr Fleiß anzuhalten. All das geht auf Tropico nicht.

Als Staatschef von Tropico können Sie den Menschen lediglich einen Grund oder einen Anreiz geben, sich so zu verhalten, wie Sie es wollen. Sollen sie in einem bestimmten Betrieb arbeiten, erhöhen Sie die Löhne dort. Sollen sie bei einer Wahl für Sie stimmen oder wenigstens keinen Aufstand anzetteln, machen Sie sie glücklich, indem Sie für ausreichend Nahrungsmittel, eine gute Wohnqualität, gute medizinische Versorgung usw. sorgen.

Jeder tropicanische Bürger ist ein Individuum. Die Menschen haben ihre eigenen Wünsche und Träume. Sie haben Familien. Sie haben Berufe und individuelle Fähigkeiten. Ein und dieselbe politische Verfügung wird den einen dazu bringen, Ihren Namen zu preisen, während der andere deswegen zum Rebellen wird.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 20

Sie können die Menschen also nicht direkt steuern, aber Sie können Ihre Meinungen und Reaktionen auf Ihr Tun genau studieren und Ihre Schlüsse daraus ziehen. Die meisten Informationen über einen Bürger erhalten Sie, indem Sie ihn einfach anklicken (bei Touristen erhalten Sie etwas andere Informationen, doch dazu später mehr).

TROPICANER

Die Informationen, die Sie über einen angeklickten Bürger einholen können, sind in sieben Kategorien unterteilt: Übersicht, Glück, Politik, Job/Wohnung, Familie, Fähigkeiten und schließlich Gedanken. Sie wählen eine Kategorie aus, indem den entsprechenden Button im zentralen Steuerbereich anklicken.

DIE KATEGORIE „ÜBERSICHT"

Hier erhalten Sie grundlegende Informationen über das Individuum, einschließlich seiner Bedürfnisse. Die fünf Balken zu Ihrer Rechten zeigen die Bedürfnislage im einzelnen an (Hunger, Bedürfnis nach Ruhe, religiöse Bedürfnisse, Bedürfnis nach Unterhaltung, medizinische Bedürfnisse). Hat sich etwa jemand gerade ausgeschlafen, ist der Balken für Ruhe komplett grün. Je mehr sich diese Person umherbewegt, desto mehr geht die Anzeige in diesem Balken zurück, die Farbe verändert sich von Grün zu Rot, bis sie schließlich ihre Tätigkeit unterbrechen muss, um sich zuhause schlafen zu legen.

Sie bemerken, Presidente, die Uhren gehen hier auf Tropico etwas anders als sonst wo auf der Welt. Es gibt hier keine „Tage" oder „Wochenenden". Tropicaner müssen schlafen, nachdem sie eine Anzahl von Aktivitäten ausgeführt haben. Anstrengende Tätigkeiten, wie etwa Bau- oder Transportarbeiten, ermüden eine Person schneller. Die Ermüdung tritt aber nicht wie sonst zu einer bestimmten Tageszeit ein.

Die anderen Bedürfnis-Balken funktionieren im Grunde auf die gleiche Weise, auch wenn diese Anzeigen sich etwas langsamer verändern – die Menschen brauchen eben medizinische Versorgung nicht so oft wie Schlaf. Wenn Sie die Bedürfnisse nicht befriedigen (etwa durch den Bau einer Klinik), wird der Mensch versuchen, die Sache selbst in die Hand zu nehmen (in unserem Beispiel etwa durch die Einnahme von Rizinusöl). Meist jedoch wird er damit nicht dauerhaft erfolgreich sein, und dann wächst auf diesem Gebiet seine Unzufriedenheit mit Ihnen.

DIE KATEGORIE „ZUFRIEDENHEIT"

Jede Person hat ein messbares Glücksempfinden. Dieses drückt aus, wie zufrieden oder unzufrieden sie mit Ihrem Los ist und spiegelt damit auch wider, wie diese Person zu Ihnen steht, Presidente. Die allgemeine Zufriedenheit setzt sich aus einer Reihe von Einzelfaktoren zusammen. Die Gewichtung dieser einzelnen Faktoren kann von Person zu Person und von Zeit zu Zeit variieren. Manche Faktoren sind also für eine gewisse Person zu einem gewissen Zeitpunkt wichtiger als andere. Zufriedenheit mit der religiösen Seelsorge ist für religiöse Menschen eben wichtiger als das Unterhaltungsangebot. Eine gute medizinische Versorgung ist generell älteren Menschen wichtiger als jüngeren. Die Job-Qualität gehört zu den wichtigsten Faktoren für Bürger im Arbeitsalter.

In der Kategorie „Zufriedenheit" sind alle Einzelfaktoren aufgelistet, ebenso der Gesamtwert. Die für ein Individuum wichtigsten Faktoren sind in heller, weißer Schrift dargestellt, die vergleichsweise weniger wichtigen in Grau..

Nahrung: Menschen brauchen Nahrung. Sie werden sich automatisch etwas zu essen kaufen, aber dazu müssen Nahrungsmittel in ausreichender Menge verfügbar sein. Eine Nahrungsmittelknappheit führt nicht unmittelbar zu einer Hungerkatastrophe. Sollten Sie nicht genug Nahrung bereitstellen, werden sich die meisten in den Wäldern etwas suchen. Einige werden jedoch auch verhungern, und die, die überleben, werden ziemlich schnell ziemlich unzufrieden.
In normalen Zeiten versorgen sich die Menschen auf Farmen und Viehhöfen, in Lebensmitteldepots und Fischereihäfen. Restaurants hingegen dienen nicht vorrangig der Versorgung mit Nahrungsmitteln, schon deshalb, weil die meisten nicht genug Geld haben, um häufig teuer essen zu gehen.

Wohnen: Jeder hat eine Wohnung. Wenn Sie keine Wohnungen zur Verfügung stellen, werden sich die Menschen selbst Hütten bauen. Allerdings schätzen sie es nicht, in so bescheidenen Verhältnissen leben zu müssen. Sie können verschiedene Wohnhäuser bauen: Einfamilienhäuser, Mietshäuser, Wohnkomplexe, Luxusvillen, Landhäuser und Wohnbaracken. Diese Gebäude unterscheiden sich stark im Wohnkomfort, aber alles ist besser als eine Hütte. Bedenken Sie, dass Sie für alle Wohngebäude außer für Hütten Miete nehmen können. Selbst knallharte Despoten haben also einen Vorteil davon, wenn Sie für eine gute Wohnqualität sorgen.
Eine Familie gibt nicht mehr als ein Drittel ihres Monatseinkommens für die Miete aus. Verdient also der Mann $5 und die Frau $4, zahlt sie nicht mehr als $3. Einige Bürger haben kein monatliches Einkommen: Ruheständler und Arbeitslose. Falls Sie also für alle Wohngebäude Miete verlangen, zwingen Sie diese Bevölkerungsgruppe, in Hütten zu ziehen.

Je höher der Wohnkomfort für eine Person, desto zufriedener ist sie mit der Wohnung. Die Wohnqualität wird hauptsächlich durch die Art des Hauses bestimmt, in geringerem Maße aber auch durch seine Lage. In Slums ist es eben nicht so schön wie im Grünen.

Religion: Presidente, die Menschen auf Ihrer Insel halten es sehr unterschiedlich mit der Religion. Für die einen ist der Glaube Lebensmittelpunkt. Ein Mangel an Kirchen führt bei diesen Menschen schnell zu Unzufriedenheit und Unruhe. Andere wieder würden höchstens zur Kirche gehen, wenn es dort Freibier gäbe. Um die Bedürfnisse nach religiöser Seelsorge zu befriedigen, bauen Sie Kirchen oder eine Kathedrale. Die Kathedrale ist teurer, bietet aber mehr religiöse Geborgenheit, was bei den Gläubigen zu einer besseren Bewertung der Qualität der Seelsorge führt.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 22

Entertainment: In ihrer Freizeit lassen sich die Tropicaner gerne unterhalten. Zum Glück können Sie daraus Profit schlagen, indem Sie Amüsierbetriebe bauen, in denen die Leute ihren Lohn lassen können. Es gibt viele verschiedene Unterhaltungsstätten: Bar, Restaurant und Gourmet-Tempel, für diejenigen, die abends gerne mal ausgehen, einen Sportkomplex für die Sportfans in der Bevölkerung usw. Einige dieser Einrichtungen dürften den Religiösen ein Dorn im Auge sein: Casinos, Nachtklubs und Kabaretts. Ich würde sagen, besonders die Kabaretts sollten Sie öfter persönlich inspizieren, obgleich die Leute sich fragen werden, wieso Sie so oft dort zu finden sind...

Ein Individuum wird nicht mehr als einen Monatslohn für Entertainment ausgeben. Und auch hier gilt: Wenn Sie in allen Einrichtungen Geld verlangen, werden einige arme Teufel ohne Unterhaltung auskommen müssen.

Generell steigern teure Etablissements (Casinos, Gourmet-Restaurants etc.) die Qualität des Unterhaltungsangebots und führen zu einer besseren Bewertung desselben. Doch hat jedes Individuum hier seine Vorlieben. Einige gehen einfach gerne ein Bier trinken, während andere in Casinos zocken möchten. Bauen Sie viele verschiedene Amüsierbetriebe, dann wird für jeden etwas dabei sein.

Medizinische Versorgung: Um es platt auszudrücken: Ohne medizinische Versorgung werden einige Ihrer Bürger nicht lange leben. Ebenso wie die religiöse Seelsorge ist auch die medizinische Versorgung auf Tropico immer gratis. Sie werden also viel Geld ausgeben, um Kliniken und Hospitäler zu bauen und Ärzte zu engagieren, aber Sie werden nichts davon haben, außer einer gesunden Bevölkerung, die dadurch hart und produktiv arbeiten kann. Darüber hinaus wird eine gesunde Bevölkerung nicht über ein miserables Gesundheitssystem murren. Hospitäler kosten mehr als Kliniken, bieten aber eine bessere Versorgung, was bei den Patienten zu mehr Zufriedenheit mit dem Gesundheitswesen führt.

Sicherheit: Diebstahl, Raub, Mord, solcherlei Dinge bringen redliche Bürger leicht aus der Ruhe. Sie fühlen sich gerne sicher auf dem Weg zur Arbeit und nach Hause. Mit wachsender Bevölkerungsdichte und einer Zunahme an zwielichtigen Etablissements steigt die Kriminalitätsrate. Dummerweise scheuen Verbrecher auf Tropico wie anderswo das Licht. Sie werden daher niemals sehen, wie ein Verbrechen verübt wird, aber glauben Sie mir, Presidente, Sie werden die Anwesenheit krimineller Elemente zu spüren bekommen. Sie können sich die Verbrechensrate auf Ihrer Insel im Info-Modus ansehen.

Ihre Soldaten dämmen die Kriminalität etwas ein, doch für die Verbrechensbekämpfung sind Polizisten am besten geeignet.

Wenn Sie Einrichtungen für Touristen bauen, sollten Sie bedenken, dass diese besonders durch Straftaten gefährdet sind. Bauen Sie also in Touristengegenden ausreichend viele, gut besetzte Polizeistationen.

Freiheit: Ah, das heikle Thema Freiheit! Wie lässt sich Freiheit definieren? Wie entscheidet man als Herrscher, wie viel Freiheit man dem Volk zugesteht? Freiheit ist ein zweischneidiges Schwert: Fühlen sich die Menschen frei, sind sie zwar glücklicher aber auch schwerer zu kontrollieren. Und freie Menschen reagieren sehr empfindlich, wenn man ihnen einmal zugestandene Freiheiten wieder aberkennt.

Wie frei sich eine Person fühlt, hängt von mehreren Faktoren ab. Die Anwesenheit vieler Soldaten in einer Gegend etwa vermindert das Empfinden, frei zu sein. Wie würden Sie sich fühlen, wenn ihnen alle naslang ein bewaffneter Soldat über den Weg laufen würde?) Auch Polizisten dämpfen das Freiheitsgefühl, aber nur ein Viertel so stark wie Soldaten. Eine freie Presse (Zeitungen, TV, Radio) hingegen steigert die Freiheit, ebenso wie freie Wahlen. Wahlbetrug, das versteht sich von selbst, schadet eher. Im übrigen haben hier auch Ihre persönlichen Charaktereigenschaften einen Einfluss.

Ziehen Sie Soldaten aus den Straßen ab, fühlen sich die Menschen freier; sie fühlen sich unter Umständen aber auch freier zu revoltieren. Halten Sie freie und faire Wahlen ab, fühlen die Menschen sich ebenfalls frei, aber was, wenn Sie verlieren? Diese Entscheidungen werden Sie aus der jeweiligen Situation heraus selbst zu treffen haben.

Job: Berufliche Zufriedenheit wird in Tropico hauptsächlich über den Verdienst definiert. Je besser die Bezahlung, desto zufriedener ist ein Beschäftigter mit seinem Job (im Großen und Ganzen jedenfalls). Ich sollte hier aber noch auf einige andere Faktoren eingehen.

Qualifizierte Kräfte möchten Jobs, die Ihren Kenntnissen entsprechen. Versuchen Sie also eine Beschäftigungslage zu schaffen, in der Akademiker nicht als Farmer arbeiten müssen. Lohnerhöhungen führen kurzfristig zu mehr Zufriedenheit mit dem Job und steigern auch die allgemeine Stimmung. Es ist an sich schon nicht schlecht, 10% mehr Lohn zu bekommen, aber es zeigt darüber hinaus auch, dass man geschätzt wird, und das steigert das Selbstwertgefühl. Lohnkürzungen hingegen senken die Arbeitsmoral stärker als Lohnerhöhungen sie heben (legen Sie hier also nicht allzu viel Sprunghaftigkeit an den Tag). Einige Gebäude lassen sich ausbauen, so dass die Jobqualität für die Beschäftigten dort ansteigt, ohne dass Sie deren Löhne erhöhen müssen.

Noch eine wichtige Bemerkung zu den Löhnen: Ihre Insel liegt nicht in einem Vakuum. Die Einwohner vergleichen ihre Situation und ihre Einkünfte mit denen umliegender Karibikinseln. Über die letzten Jahrzehnte sind die Löhne und Einkommen in der Karibik langsam und stetig gewachsen, und das wird wohl auch so bleiben. Ist ein Arbeiter heute mit $10 im Monat zufrieden, so braucht er unter Umständen 20 Jahre später $20, um genau so glücklich zu sein. Achten Sie darauf, dass Ihre Wirtschaft wächst, damit Sie Ihren Bürgern mit der Zeit höhere Löhne zahlen können.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:27 pm Page 24

Achtung: Presidente, Sie haben vermutlich schon beobachtet, dass Menschen emotional stark auf Ihre Staatsoberhäupter reagieren, auch jenseits der alltäglichen politischen Auseinandersetzung. Intellektuelle können Sie verachten, obwohl es ihnen gut geht, nur weil Sie eine Politik für die Massen machen und weniger für die Eliten. Ein eigentlich zufriedener Farmer kann Sie verfluchen, wenn Sie etwa seinen Vater verhaften und einsperren lassen. Politischer Respekt will sauer verdient sein, ist aber oft der bedeutendste Faktor, was die Zufriedenheit eines Menschen mit der Staatsführung anbelangt. Generell gründet sich die Hochachtung, die ein Bürger für Sie empfindet, darauf, wie die politischen Lager, die er unterstützt, zu Ihnen stehen. Wenn Sie selbst Kommunist sind und hart für die Arbeiterklasse gearbeitet haben, dann werden Ihnen die meisten aus dem kommunistischen Lager Respekt entgegenbringen, die meisten Nicht-Kommunisten nicht. Sie können die Achtung, mit der man Ihnen begegnet, auf breiter Basis steigern, indem Sie die Beziehungen mit den verschiedenen politischen Lagern verbessern (siehe Kapitel 8 – Politik). Oder Sie helfen auf einem persönlichen Level etwas nach, indem Sie z.B. jemanden einfach bestechen. Ihre Charaktereigenschaften haben auch hier einen großen Einfluss darauf, welche Gruppierung Ihnen wie viel Achtung entgegenbringt. Wenn Sie als Absolvent der Harvard Universität von der CIA in Ihr Amt eingesetzt wurden, werden Sie es kaum schaffen, sich den Respekt der extremen Linken zu sichern, egal, was Sie unternehmen.

Zufriedenheit Gesamt – Dieser Wert bildet alle obengenannten Einzelfaktoren ab, wobei die Gewichtung dieser Faktoren von Person zu Person variiert. Letztlich ist es dieser Wert, der wirklich zählt. Sie können hier nicht bei jedermann gute Werte erzielen, denn Sie können es nicht jedem recht machen. Sie sollten schlechtere Werte aber durch eine gesteigerte Militärpräsenz o.ä. ausgleichen, sonst kann es sein, dass Ihnen alles um die Ohren fliegt. – Hier eine kleine Warnung: Wenn das Militär selbst unzufrieden ist, dann haben Sie ein echtes Problem. Es droht ein Militärputsch. – Unzufriedene Bürger, die keinen anderen Ausweg mehr sehen, können sich einer Rebellion anschließen oder selbst einen Aufstand anzetteln (Weitere Information zu Militärputschen Rebellionen und andere Bedrohungen für Ihr Regime finden Sie in Kapitel 8.)

DIE KATEGORIE „POLITIK"

Menschen haben Angst, alleine zu stehen. In einer Gemeinschaft fühlen sie sich sicher. Darum schließen sie sich Interessensgruppen an. Jeder Tropicaner gehört bestimmten Gruppierungen an und unterstützt diese. Einige nehmen die Positionen ihres politischen Lagers sehr ernst, auch das ist dieser Kategorie klar zu entnehmen. Sie sehen hier auch, wie viel Achtung Sie bei einer Person genießen – eine sehr heikle Information. Als ob die Leute nicht wüssten, dass Sie sie vernichten können, wenn sie Ihnen übel wollen. Detaillierte Informationen zu den einzelnen politischen Lagern finden Sie in Kapitel 8 – Politik.

Die Kategorie „Job und Wohnung"

Hier sehen Sie noch einmal, wie zufrieden die Person mit Beruf und Wohnsituation ist (wie schon in den Kategorien „Übersicht" und „Zufriedenheit"). Sie sehen außerdem jeweils ein Bild ihres Arbeitsplatzes und ihres Wohnhauses. Klicken Sie auf die Bilder, um sich diese Gebäude näher anzusehen.

Die Kategorie „Familie"

Presidente, die Menschen von Tropico pflegen starke Familienbande. Wenn Sie einen Mann einsperren oder gar eliminieren lassen, werden seine Frau und seine Kinder das nicht so schnell vergessen. Verheiratete Paare leben immer zusammen, ggf. mit ihren minderjährigen Kindern. Scheidungen gibt es nicht auf Tropico. Sie können sich die abgebildeten Familienmitglieder näher ansehen, indem Sie auf das entsprechende Abbild in dieser Kategorie klicken. Ein Familienmitglied wird hier nur angezeigt, wenn die Person noch lebt und auf Tropico ist.
Hier werden zwar nur Eltern, Ehegatten und Kinder dargestellt, doch sind die verwandtschaftlichen Verhältnisse der Menschen untereinander erheblich komplexer. Jeder weiß, wer seine Geschwister sind, seine Tanten und Onkel, seine Cousins und Cousinen, seine Großeltern und Neffen usw. (Je entfernter die Verwandtschaft, desto geringer der Effekt auf diese Verwandten, wenn Sie ein Edikt gegen einen Bürger erlassen).

Sie können auch sehen, dass Eltern und Kinder sich ähnlich sind hinsichtlich ihrer Einstellungen, ihrer Intelligenz und anderer Charaktereigenschaften. Wie schon meine Mutter sagte: Die Kokosnuss fällt nicht weit vom Stamm.

Die Kategorie „Fähigkeiten"

Beschäftigte erwerben Kenntnisse und Fähigkeiten in ihrem Beruf. Qualifizierte Kräfte produzieren mehr, arbeiten schneller, bedienen Kunden besser, kurz, sie sind allgemein fähiger in ihrem Beruf. Je länger eine Kraft in ihrem Beruf arbeitet, desto qualifizierter wird sie. Intelligentere Kräfte entwickeln berufliche Fähigkeiten schneller und erreichen insgesamt ein höheres Niveau. Auch werden nur intelligentere Kräfte den Anforderungen einer Schule oder Universität gerecht werden.

Einige Bürger haben mehr Courage als andere, und einige haben mehr Führungsqualitäten als andere. Die couragierten neigen leider am ehesten dazu, Ärger zu machen. Sie sind die ersten, die gegen Sie protestieren und sich gegebenenfalls einem Aufstand anschließen oder gar selbst einen anzetteln.
Geborene Führungspersönlichkeiten hingegen werden oft zu Anführern Ihres politischen Lagers. Wenn Sie sie auf Ihre Seite bringen, wird das Regieren erheblich leichter für Sie, wenn nicht, können Sie sie immer noch per Edikt verhaften, bestechen oder, nun ja, eliminieren lassen. Besondere Vorsicht ist bei Personen geboten, die sowohl außergewöhnlich mutig als auch außergewöhnlich führungsbegabt sind. Sind solche Leute unzufrieden, gibt es praktisch hundertprozentig Ärger.

Die Kategorie „Gedanken"

Möchten Sie wissen, was Ihre Bürger so alles denken? Ihre kindischen Gedanken und unqualifizierten Meinungen zu allem und jedem kennen lernen? Kein Problem, denn Sie sind (fast) allmächtig. Doch als weiser Herrscher sollten Sie die Gedanken Ihrer Untertanen nicht nur zu Ihrem Privatvergnügen lesen. Die Tropicaner teilen Ihnen so ihre drängendsten Sorgen und Probleme mit. Und das kann sich auszahlen, besonders im Umgang mit den Köpfen der einzelnen politischen Lager.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 26

TOURISTEN

Presidente, sicher wird es Ihnen irgendwann gelingen, ausländische Touristen auf Ihre Insel zu locken, damit sie ihre harten Devisen an Ihren sonnigen Stränden verpulvern.

Touristen arbeiten natürlich nicht auf Tropico, haben außer Ehegatten keine Verwandtschaft und auch keine politische Meinung. Sie dulden sie nur aus einem einzigen Grund auf Ihrer Insel: Um Geld mit Ihnen zu machen. Und in der Tat ist der Tourismus ist ein sehr profitabler Industriezweig. Allerdings braucht man dafür ein beträchtliches Startkapital. Es kommen keine Touristen nach Tropico, wenn es dort kein Hotel gibt, und sie werden nicht sonderlich begeistert von der Insel sein, wenn es dort nichts zu besuchen oder zu besichtigen gibt. Die Touristen kommen entweder auf Jachten oder mit Flugzeugen ins Land. Nach ihrer Ankunft checken sie in ein Hotel ein und treiben sich danach auf Ihrer Insel herum. Sie besichtigen Sehenswürdigkeiten und besuchen diverse Einrichtungen, bis sie müde sind und zum schlafen ins Hotel zurückkehren. Touristen bleiben nur eine begrenzte Zeit, dann kehren sie in ihre Heimat zurück und machen Platz für den nächsten Touristen.

DIE KATEGORIE „ÜBERSICHT"

Ebenso wie die Insulaner haben Touristen einen Geburtsort, einen Job (eben Tourist) und ein Alter. Doch damit hat es sich auch schon mit den Gemeinsamkeiten. Nach dem Alter wird angegeben, wie viel Geld der betreffende Tourist maximal für eine Attraktion ausgeben wird. Einige Touristen sind ziemlich geizig und geben nur wenig für Attraktionen aus, andere wieder zahlen praktisch jeden Preis, maximal jedoch $50. Kostet eine Attraktion mehr als das Limit, den sich der Tourist gesetzt hat, wird er diese Einrichtung nicht besuchen. Es ist daher ratsam, Touristen anzulocken, die viel Geld ausgeben wollen und können. Wohlhabendere Touristen gehen meist in teurere und exklusivere Hotels. Der Bau eines Flughafens lockt besonders betuchte Gäste an.

Beachten Sie, dass reiche Touristen zwar mehr Geld ausgeben können, aber auch höhere Ansprüche an den Service haben. Sie können also entweder wenig investieren und nur Pauschaltouristen anlocken, oder viel investieren, um wohlhabende Snobs ins Land zu holen. Es liegt bei Ihnen.

Von Bedeutung ist auch die Bewertung der Urlaubsqualität. Schätzt ein Tourist die Urlaubsqualität als hoch ein, so wird er seinen Freunden und Bekannten zuhause die Vorzüge Ihrer Insel in den schillerndsten Farben schildern. Durch diese Mundpropaganda kommen mehr Touristen ins Land und damit auch mehr Geld.

DIE KATEGORIE „TOURISMUS-BEWERTUNG"

Hier wird die oben erwähnte Bewertung der Urlaubsqualität in ihre einzelnen Komponenten und Faktoren aufgegliedert. Es sind dies die Bewertung von Hotel, Attraktionen, Sicherheit vor Straftaten und Umwelt. Bei den Faktoren Hotel und Attraktionen bewertet der Tourist das Hotel, in dem er wohnt und die Attraktionen, die er besucht hat. Die Bewertung der Sicherheit basiert auf der Sicherheit der Gegenden, in denen sich der Tourist aufgehalten hat (um es noch einmal zu sagen: gut besetzte Polizeistationen dämmen die Kriminalitätsrate ein). Die Bewertung der Umwelt erfolgt auf Basis einer ganzen Reihe von Faktoren wie Umweltverschmutzung und natürlicher Schönheit des Tourismusgebiets. Bauen Sie also Ihre Hotels nicht unbedingt neben die heruntergekommensten Gegenden Ihrer Insel, denn hässliche Gebäude in Sichtweite von Tourismusgebieten machen einen schlechten Eindruck. Achten Sie darauf, dass Hotels und Attraktionen etwas abseits oder außer Sichtweite von Fabriken, E-Werken oder Slums stehen (z.B. jenseits eines Hügels).

DIE KATEGORIE „BESUCHTE ATTRAKTIONEN"

Diese Sektion zeigt, welche Attraktionen der betreffende Tourist bereits besucht hat und wie er sie jeweils bewertet hat. Touristen besuchen sowohl Attraktionen, die nur für Touristen bestimmt sind (Kurbad, Strandbad) als auch allgemeine Unterhaltungseinrichtungen, die auch von Tropicanern frequentiert werden (Bar, Casino, Sportkomplex). Die Bewertungen, die ein Tourist vornimmt, gründen sich auf eine Reihe von Faktoren: Am wichtigsten ist die Service-Qualität in einer Einrichtung. Teurere Attraktionen werden in der Regel qualitativ am höchsten eingeschätzt. Auch höher qualifizierte Arbeitskräfte führen zu einer besseren Bewertung. Schließlich gibt es für viele Attraktionen Zusatzeinrichtungen, die ebenfalls einen Einfluss auf die Bewertung haben können.

Natürlich hängt die Bewertung durch einen Touristen auch davon ab, ob er die angebotene Art von Aktivität generell zu schätzen weiß. Ein Tourist, der gerne spielt aber nicht trinkt, wird ein Casino höher bewerten als eine Bar. Je breiter das Angebot an Attraktionen, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass für jeden etwas dabei ist. Ein Tourist wird eine Attraktion schwächer bewerten, wenn er sie bei demselben Aufenthalt mehrmals besucht, weil es nichts anderes zu sehen oder zu erleben gibt. Wenn Sie nur eine heruntergekommene Bar haben, können Sie nicht erwarten, in den Reiseführern 5 Sterne einzuheimsen.

<u>Die Kategorie „Augenblickliche Attraktionen und Unterkunft"</u>
Hier ist das Hotel abgebildet, in dem der Tourist wohnt und die Attraktion, die er gerade besucht. Sie können mit Hilfe dieser Abbildungen zu der jeweiligen Einrichtung springen. Neben dem Hotel ist der Übernachtungspreis, darunter die Gesamtbewertung des Hotels angegeben.

<u>Die Kategorie „Bevorzugte Urlaubsaktivitäten"</u>
Wie schon erwähnt, hat jeder Tourist seine persönlichen Vorlieben und Abneigungen. Diese sind hier aufgeführt. Hier können Sie ablesen, wie wichtig dem Touristen diese oder jene Aktivität ist.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 28

Die Kategorie „Gedanken"
Hier können Sie die Gedanken eines jeden Touristen lesen und damit praktischerweise in Erfahrung bringen, was er von Tropicos Tourismusindustrie hält. Inmitten einem Haufen unsinnigen Geplappers werden Sie hier also manchen Tipp versteckt finden, wie Sie das Tourismusangebot auf Ihrer Insel verbessern können.

KAPITEL SECHS

GEBÄUDE

Presidente, ich hoffe, Sie haben Ihren Schutzhelm mitgebracht.
Bau und Verwaltung von Gebäuden werden zu Ihren Hauptbeschäftigungen zählen. Daher wird es von Vorteil sein, wenn Sie die einzelnen Gebäude und ihre Funktionen möglichst genau kennen lernen. Nur so können Sie weise und umsichtig regieren. Gemäß Paragraph 3, Absatz 42 des Gesetzes zu Bauvorhaben und Gebäudeverwaltung im Staate Tropico von 1938 (keine Angst, Dokument liegt nicht bei) haben wir daher einen Bericht zu Ihrer freundlichen Kenntnisnahme verfasst.

GEBÄUDETYPEN

Selbstverständlich gibt es auf Tropico wie anderswo auch die verschiedensten Arten von Gebäuden. Wenn Sie in den Bau-Modus wechseln (s. Kapitel 4), sehen Sie diverse Untergruppen, in denen die Bauten nach Typ und Funktion zusammengefasst sind. Es sind dies die Bereiche:

Wohnen
Jeder Einwohner Tropicos braucht ein Dach über dem Kopf. Wenn Sie ihm keines geben, baut er sich selbst eines in Form einer primitiven Hütte. Bauen Sie Wohnungen für Ihre Bürger, so hat dies drei grundlegende Vorteile: Ihr Volk wird zufriedener, der Staat erzielt Einkünfte aus Mieteinnahmen und die Arbeitskräfte haben keine zeitraubend langen und ermüdenden Wege zum Arbeitsplatz.

Industrie
Industrielle Gebäude verarbeiten Produkte, die ihnen von Farmen, Bergwerken oder Holzfällerei-Betrieben angeliefert werden. Industrieprodukte bringen beim Export wesentlich mehr ein als Naturprodukte. Folgende Industriebauten können errichtet werden: Sägewerk (verarbeitet Baumstämme zu Holzprodukten), Zigarrenfabrik (verarbeitet Tabak zu Zigarren) , Goldschmiede (stellt aus Gold Schmuck her), Rumdestille (brennt aus Zuckerrohr Rum) und Konservenfabrik (verarbeitet Fisch, Ananas und Kaffee zu Konservenware).

Farmen und Minen
Mit den Gebäuden dieser Untergruppe lässt sich eine gewisse Basis an Staatseinkünften und Lebensmitteln herstellen. Farmen liefern eine Reihe von Feldfrüchten zur Ernährung der Bevölkerung wie auch für den Export. Viehhöfe brauchen ausgedehnte Weideflächen, können aber sehr lukrativ sein. Fischereihäfen ermöglichen den Fischfang im Meer. Ohne weiterverarbeitende Industrie ist Fisch kein idealer Exportartikel, aber dennoch ein hervorragender Nahrungslieferant für die Insulaner. Holzfällerei-Betriebe bringen, wenn sie in dichten Wäldern liegen, stetige Profite, sind allerdings nicht eben umweltfreundlich. Finden Sie auf Ihrer Insel Mineralvorkommen, die leicht erschlossen werden können, so können auch Minen sehr profitabel sein.

Tourismus
In dieser Untergruppe finden sich Gebäude, die ausschließlich für die Tourismusindustrie benötigt werden. Sie beinhaltet sowohl Unterkünfte als auch Attraktionen, beides in aller Regel sehr gewinnträchtig. Es kann auch sein, dass sich eine archäologische Grabungsstätte auf Ihrer Insel befindet, die erschlossen und zu einer Touristenattraktion ausgebaut werden kann.

Entertainment
Jeder lässt sich gerne ein wenig unterhalten, und die meisten sind auch bereit, dafür zu bezahlen. Alle Gebäude dieser Untergruppe können sowohl von Einheimischen als auch von Touristen besucht werden.

Infrastruktur
Bestimmte Gebäude braucht man, um andere Gebäude zu errichten bzw. um die Infrastruktur der Insel auszubauen. Straßen erlauben einen schnelleren Warentransport, und man kommt auf dem Weg zur Arbeit schneller voran. An Häfen können Frachter anlegen, die die Exportprodukte abnehmen, und Jachten, die Touristen ins Land bringen. Banken sind recht vielfältig einsetzbar. Durch sie kann sich einerseits der Bau anderer Gebäude verbilligen, andererseits können sie auch für einen steten Geldfluss auf Presidentes Schweizer Konto sorgen. Banken in der Nähe von Hotels können sich diverser Schwarzgelder annehmen, die der eine oder andere Tourist unterzubringen hat. Flughäfen bringen viele und wohlhabende Touristen nach Tropico. Zusätzliche Baufirmen können errichtet werden, um mehr Arbeitsplätze für Bauarbeiter zu schaffen, wodurch sich alle Bauarbeiten beschleunigen. Zusätzliche Speditionen schaffen Arbeitsplätze für mehr Transportarbeiter, die Ihre Produkte an Fabriken und Häfen liefern. Elektrizitätswerke stellen sicher, dass auch Gebäude in Betrieb genommen werden können, die Strom benötigen. Umspannstationen erweitern das Stromnetz.

Staatliche und Öffentliche Einrichtungen
Hier finden sich alle Gebäude, die unverzichtbar sind für ein effektives Funktionieren des Staatsapparats. Mit Wachstationen zeigen Sie Militärpräsenz und bekämpfen Rebellen. Kommandanturen sind die Arbeitplätze von Generälen. Diese brauchen Sie, um Ihre Armee ausbauen zu können. Polizeistationen dienen der Verbrechensbekämpfung. Gefängnisse sind nötig, um Staatsfeinde inhaftieren zu können. Eine Einwanderungsbehörde hilft kontrollieren, welche und wie viele Menschen in Tropico einreisen können. Ein Außenministerium sorgt für bessere und effektivere Beziehungen zu den USA und Russland. Zeitungen, TV- und Radiosender können entweder die Profite oder das Freiheitsempfinden steigern, oder ganz einfach nur Regierungspropaganda senden.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 30

Soziale Einrichtungen

Etliche Gebäude dienen dem Wohl der Bürger. Kliniken und Hospitäler sind für die medizinische Versorgung der Bevölkerung zuständig, Kirchen und Kathedralen für die religiöse Seelsorge. Lebensmitteldepots erleichtern die Verteilung von Nahrungsmitteln, wenn Sie nahe an Wohngebieten gebaut werden. Sie sind besonders nützlich, wenn Ihre Farmen weit von diesen Wohngebieten entfernt liegen. Schulen und die Universität sorgen für die Bildung. Beachten Sie, dass die Bereitschaft Ihrer Bürger, eine Schule oder Universität zu besuchen, einzig davon abhängt, ob es auf der Insel Stellen in Berufen gibt, für die ein Schulabschluss erforderlich ist. Wenn Sie eine Schule bauen, aber keine Jobs haben, die einen Abschluss erfordern, drückt niemand die Schulbank.

Landschaftsgestaltung

In den letzten beiden Untergruppen im Bau-Modus finden Sie Pflanzen und Bauten, die hauptsächlich der Verschönerung der Insel dienen. Da Menschen gerne in einer schönen Umgebung leben, werden diese Features die Zufriedenheit der Bevölkerung wie auch der Touristen steigern (besonders, was die Bewertung der Umwelt angeht). Sie können Ziersteine setzen, Blumenbeete anlegen, Bäume und Büsche anpflanzen sowie Brunnen und Standbilder aufstellen. Die Koste hierfür variieren stark. Beachten Sie, dass manche – natürliche – Pflanzen als Setzlinge angepflanzt werden und einem normalen Lebenszyklus unterliegen, während andere, reine Zierpflanzen, bei der Pflanzung ausgewachsen sind und auch nicht welken oder absterben (wie das geht, verrät der Gartenbauminister nicht).

Spezialbauten und Abriss

In der letzten Untergruppe findet sich zudem der Bulldozer, mit dem Gebäude abgerissen und Flächen planiert werden können. Selektieren Sie hierzu das zugehörige Icon, das einen Schutthaufen zeigt, und klicken Sie dann auf ein Gebäude oder einen Baum im Hauptfenster. Das gewählte Gebäude bzw. der gewählte Baum wird rot dargestellt, und es werden Bauarbeiter kommen, und das Gebäude abreißen bzw. den Baum fällen.

BAUPLANUNG

Gebäude platzieren

Um die Errichtung eines Gebäude zu veranlassen, aktivieren Sie den Bau-Modus, wählen Sie das Gebäude aus, positionieren Sie den Cursor so auf der Karte, dass das Gebäude grün erscheint und klicken Sie dann mit der linken Maustaste.

Bleibt das Gebäude rot dargestellt, und Sie finden keine Lage, in der es grün erscheint, so kann dies zweierlei bedeuten:

1) Sie haben nicht genug Geld oder eine andere Voraussetzung für den Bau ist nicht erfüllt. Sehen Sie im Kreisfenster nach, ob eine der Bauvoraussetzungen rot dargestellt ist.

2) Das Gebäude darf nicht an der gewählten Position errichtet werden. In diesem Fall liegt das Gebäude oft zu nah an einem bereits existierenden Gebäude. In hügeligen Gegenden kann es auch vorkommen, dass der Boden für das zu bauende Gebäude nicht geebnet werden kann, da sonst die Fundamente anderer Häuser beschädigt würden. Hügelige Areale können also in der Regel nicht so dicht bebaut werden.

Der Bauplatz

Bei manchen Gebäuden spielt der Standort eine große Rolle. Bergwerke wird man in der Nähe von Mineralienvorkommen bauen, Tabakfarmen dort, wo Tabak gut gedeiht, Polizeistationen dort, wo eine hohe Kriminalitätsrate droht usw. Wird ein solches Gebäude selektiert, erscheint ein kleines Auge unten im Kreisfenster. Ist das Auge geöffnet, erscheint der Boden im Hauptfenster eingefärbt und zeigt damit an, welche Gebiete sich für den Bau des Gebäudes eignen (wie auch im Info-Modus bedeutet eine Grünfärbung eine gute Eignung). Wenn Sie sich nicht sicher sind, worauf sich die Färbung bezieht, bewegen Sie Ihren Cursor auf das Auge. Sie können dann in der Info-Box lesen, was die Färbung Ihnen anzeigt. Manchmal kann die Einfärbung auch störend sein. Klicken Sie dann auf das Auge. Es schließt sich, und die Färbung verschwindet.

DIE BAUARBEITEN

Sobald Sie ein Gebäude platziert haben, erscheint ein gelber Umriss desselben auf der Karte. Das Gebäude muss von Bauarbeitern erst noch gebaut werden. Es hat keine Funktion, solange es nicht vollständig fertig ist. Mit der Zeit werden die Bauarbeiter eventuell im Weg stehende Bäume roden, den Boden ebnen und schließlich das Gebäude errichten. Das Gebäude wird bis zur Fertigstellung schrittweise sein endgültiges Aussehen annehmen.

Bauarbeiter: Die Bauarbeiter werden von der Baufirma geschickt. Um die Arbeiten zu beschleunigen, sorgen Sie dafür, dass alle Stellen in dieser Firma besetzt sind. Sie sollten möglichst früh im Spiel eine oder ggf. auch mehrere weitere Baufirmen errichten.

Bau-Priorität: Sind mehrere Gebäude gleichzeitig in Bau, arbeiten die Bauarbeiter für gewöhnlich zuerst auf der Baustelle, die sich am nächsten bei der Baufirma befindet. Um dies zu ändern, klicken Sie ein Gebäude an. Sie sehen links im zentralen Steuerbereich eine Reihe von Pfeilen. Hier können Sie festlegen, welche Priorität der Bau eines Gebäudes haben soll.

Bauarbeiten abbrechen: Sollten Sie es sich anders überlegen, während ein Gebäude schon in Bau ist, selektieren Sie das Gebäude und klicken Sie auf den kleinen X-Button links unten im Steuerbereich. Der Bau wird gestoppt, und Sie erhalten einen Teil der Baukosten zurück.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 32

Standortfragen

Ein weiser Herrscher muss viele Faktoren abwägen, bevor er entscheidet, wo ein neues Gebäude entstehen soll. Wir empfehlen, die folgenden Richtlinien zu beachten:

"Flaches Gelände ist immer besser." Ist das Gelände abschüssig, müssen die Arbeiter zunächst versuchen, den Grund zu ebnen, um ein stabiles Fundament zu schaffen. Dadurch verlängert sich die Bauzeit mitunter erheblich. Es kann auch vorkommen, dass ein Bauplatz nicht weiter eingeebnet werden kann, da ansonsten die Fundamente bereits bestehender Gebäude beschädigt würden. In bereits bebautem Gelände, das zudem eine Neigung aufweist, finden also in der Regel nur noch kleinere Gebäude Platz. Schließlich: Ein Gebäude muss zugänglich sein. Müssen die Menschen steile Hänge erklimmen, um ein Gebäude zu erreichen, dauert es länger, bis sie dort ankommen.

"Bewaldetes Gelände verlängert die Bauzeit." Ist ein Baugelände mit Bäumen bewachsen, müssen die Arbeiter diese zunächst fällen, bevor die tatsächlichen Arbeiten beginnen können. Dies dauert seine Zeit. Beachten Sie: Bäume in der Nähe von Farmen und Viehhöfen werden nicht automatisch gefällt, nur diejenigen Bäume, die dem Gebäude direkt im Weg sind. Die Farmer selbst fällen Bäume, die ihren Feldern im Weg stehen, wenn sie Zeit dazu haben, sonst nicht. Bäume auf Feldern und Weideflächen mindern den Ertrag und die Effizienz der betreffenden Betriebe. Es versteht sich von selbst, dass beim Bau von Holzfällerei-Betrieben das genaue Gegenteil gilt.

"Weite Wege verlangsamen das Arbeitstempo." Müssen Arbeiter weite Distanzen überwinden, um zu ihrer Baustelle zu gelangen, so dauert es nicht nur länger, bis sie an ihrer Arbeitsstelle ankommen, sie ermüden auch schneller und müssen früher Schluss machen, um wieder nach Hause zu kommen. Achten Sie also darauf, dass die Baufirmen möglichst in der Nähe der Gebiete liegen, in denen Sie bauen wollen.

"Gebäude haben Auswirkungen auf ihren Standort." Viele Gebäude, wie etwa E-Werke, Polizei- oder Wachstationen haben Auswirkungen auf ihre Umgebung (hier: Stromversorgung, Verbrechensrate, Militärpräsenz). Bedenken Sie daher, welche Auswirkungen die Errichtung eines Gebäudes auf Menschen und Bauten der Umgegend haben wird.

"Die Bodengeschaffenheit entscheidet über die Effizienz von Farmen und Viehhöfen." Bevor Sie Farmen oder Viehhöfe bauen, sollten Sie sich stets zunächst im Info-Mode die Agrarbedingungen eines Gebietes ansehen. Auch die Niederschlagshäufigkeit spielt hier eine wichtige Rolle. Bauen Sie Farmen und Viehhöfe nur dort, wo die Bedingungen dafür möglichst optimal sind. Sie laufen sonst Gefahr, dass der betreffende Betrieb Verluste einfährt.

"Sorgen Sie für eine Stromversorgung." Viele Gebäude oder Gebäudeerweiterungen können nur in Betrieb genommen werden, wenn sie an ein Stromnetz angeschlossen sind. Achten Sie also darauf, dass diese Gebäude in Reichweite eines Elektrizitäts- oder Umspannwerks stehen.

GEBÄUDEVERWALTUNG

Sind die Bauarbeiten abgeschlossen, obliegt es dem Präsidenten, das Gebäude zu verwalten. Dies geschieht aus dem Info- und Kontrollfeld des zentralen Steuerbereichs heraus, das erscheint, wenn Sie ein Gebäude anklicken. Die verschiedenen Optionen der Verwaltung variieren je nach Gebäudetyp.

Grundlegende Informationen

Alle Bauten haben ein Element gemeinsam. Wird ein Gebäude selektiert, erscheint links im zentralen Steuerbereich eine Übersicht über die Wirtschaftsdaten. Hier finden sich je nach Gebäudetyp etwa der Name des Gebäudes, die Profite, der Stromverbrauch, das Lohnniveau, die Menge an Gütern, die auf Lager liegen usw. Manche Gebäude und Bauten, wie etwa das Umspannwerk oder der Springbrunnen, haben nur diesen Info-Bereich, während die Mehrzahl über wenigstens eines der folgenden Steuerelemente verfügt:

Belegschaft: Die meisten Gebäude haben eine Belegschaft, die dort arbeitet. Diese Belegschaft wird durch eine Reihe von Personen unten im Steuerelement dargestellt. Ist eine Stelle nicht besetzt, ist nur ein grauer Umriss zu sehen. Ansonsten erscheint dort ein Bild der Arbeitskraft. Arbeitet eine Kraft noch nicht lange in diesem Gebäude, trägt sie noch die Tracht ihres vorherigen Berufs. Erst nach einer Zeit wechselt sie zur Tracht ihres jetzigen Berufs. Ein Farmer etwa, der Transporteur werden möchte, wechselt erst zu dieser Tracht, wenn er tatsächlich in der Spedition angekommen ist.

• Person auswählen: Wenn Sie den Cursor über eine Person bewegen, erscheint ihr Name unten in der Info-Box. Klicken Sie die Person an, so wechselt die Anzeige des zentralen Steuerbereichs und zeigt nun Informationen über die Person an. Gleichzeitig werden im Kreisfenster ihre Wege verfolgt.

• Entlassen: Um eine Kraft zu feuern, drücken Sie die Umschalttaste und klicken Sie dann auf die betreffende Person. Der Arbeitsplatz ist dann wieder frei. Der Entlassene kann sich erst in zwei Jahren wieder für die gleiche Stelle bewerben.

• Personal begrenzen: Wenn Sie auf die graue Silhouette eines unbesetzten Arbeitsplatzes klicken, erscheint ein rotes Kreuz an dieser Stelle und allen Stellen rechts davon. Diese Arbeitsplätze werden dann nicht vergeben. Klicken Sie auf einen gesperrten Arbeitsplatz, so werden alle gesperrten Stellen links von ihm wieder frei. Diese Funktionen sind nützlich für Gebäude, die viele Arbeitskräfte beschäftigen können, denn anfangs brauchen Sie vielleicht gar nicht so viele Beschäftigte in diesem Betrieb. Zum Beispiel kann eine Spedition bis zu acht Transporteure beschäftigen. In den ersten Jahren werden Sie aber vermutlich nicht mehr als drei benötigen.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 34

• Löhne und Gehälter: Rechts neben den Beschäftigten eines Gebäudes befindet sich ein Rechteck aus Münzen. Hier sehen Sie, wie viel die Arbeitskräfte dieser Einrichtung momentan verdienen. Sie können die Summe verändern, indem Sie eine andere Münze anklicken. In der Info-Box sehen Sie, für welchen Betrag die betreffende Münze steht. Noch einmal zu Erinnerung: Je mehr Sie für einen Job bezahlen, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass die Stelle schnell besetzt werden kann. Gut bezahlte Arbeitskräfte sind außerdem zufriedenere Menschen.

• Schulbildung: Ist für den Betrieb einer Einrichtung eine Arbeitskraft mit Schul- oder Hochschulabschluss erforderlich, erscheint links von den Beschäftigten ein Doktorhut. Ein blauer Doktorhut steht für einen normalen Schulabschluss, ein grüner für einen Universitätsabschluss.

Falls Sie keine Bürger mit Schulabschluss haben, die in dem Gebäude arbeiten könnten, klicken Sie einfach auf den Doktorhut. Es erscheint dann ein Formular, mit dem Sie, wenn Sie es wünschen, gegen eine Einmalzahlung qualifizierte Kräfte aus dem Ausland anfordern können. Stimmen Sie der Zahlung zu, wird die angeforderte Kraft in Kürze mit einem Frachter ankommen. Dieses Feature ist anfangs recht nützlich, doch mit der Zeit wird es ziemlich teuer, dauernd Kräfte aus dem Ausland zu holen. Sie sollten daher irgendwann eine Schule und/oder eine Universität bauen.

Hotels und Wohnhäuser: Diese beiden Gebäudetypen zeigen neben der Belegschaft auch an, wer gerade dort wohnt. Die Bewohner wie auch freie Plätze sind im oberen Segment angezeigt. Es erscheinen hier nur Erwachsene. Minderjährige wohnen zwar bei Ihren Eltern, werden hier aber nicht extra angezeigt. Anders als bei der Belegschaft, können Sie die Zahl der freien Zimmer in Hotels nicht limitieren. Die Anzahl der Bediensteten entscheidet über die Kapazität eines Hotels. Ist etwa nur die Hälfte der Arbeitsplätze eines Hotels belegt, kann auch nur die Hälfte der Zimmer vergeben werden.

• Kündigen: Um einen Hausbewohner oder Hotelgast an die Luft zu setzen, drücken Sie die Umschalttaste und klicken Sie dann auf die Person. Ihre Wohnung bzw. ihr Hotelzimmer wird dann frei. Hat der Betreffende Familie, so werden mit ihm alle Familienmitglieder gekündigt. Wollen Sie ein Gebäude leeren, können Sie auch einfach die Miete oder die Übernachtungspreise drastisch erhöhen.

• Zur Beachtung: Hüttenbewohnern kann nicht gekündigt werden. Sie können die Hütte aber einfach abreißen. Hütten, die längere Zeit nicht bewohnt werden, stürzen irgendwann von selbst ein.

• Mieten und Übernachtungspreise: Wohnungs- und Häusermieten sowie die Übernachtungspreise für Hotels werden mithilfe der Münzen festgesetzt, die sich neben den Bewohnern bzw. Hotelgästen befinden. Links unten sehen Sie eine Münze, die ein rotes Kreuzchen zeigt. Klicken Sie darauf, wenn Sie die Miete bzw. den Übernachtungspreis für dieses Gebäude auf Null setzen möchten.

• Eintritts- und Servicepreise: Die Preise, die in Touristenattraktionen und Unterhaltungseinrichtungen zu entrichten sind. Aus diesen Einrichtungen können jedoch Besucher, gleich ob Bürger oder Touristen, nicht hinausgeworfen werden.

ZUSATZEINRICHTUNGEN

Etliche Gebäude können ausgebaut werden. Bei solchen Bauten sind die entsprechenden Zusatzeinrichtungen, An- und Ausbauten oben im Steuerbereich abgebildet. Sind diese Erweiterungen noch nicht aktiviert, sind sie mattiert und mit einem Hammer in der rechten unteren Bildecke dargestellt. Bewegen Sie den Cursor über die Darstellung, erscheint in der Info-Box eine Information, welche Vorzüge dieser Anbau für das Gebäude hätte und was er kosten würde. Um eine Erweiterung zu erwerben, klicken Sie auf den Hammer. Es erscheint eine Box, die Ihnen zeigt, ob Sie sich diesen Ausbau im Moment leisten können. Bestätigen Sie den Erwerb, so erscheint der Anbau sofort an dem betreffenden Gebäude, ohne dass Bauarbeiten dazu nötig wären. Für einige Anbauten ist eine Stromversorgung nötig. Ist dies der Fall, werden Sie in der Info-Box darauf hingewiesen.

Gebäude-Optionsmenüs

Die meisten Gebäude verfügen über ein Menü, in dem verschiedene Optionen eingestellt werden können, etwa ob auf einer Farm, Mais oder Papayas angebaut werden sollen, ob Ziegen oder Rinder gezüchtet werden sollen, oder ob der Service in Restaurants besser oder schlechter sein soll. Sind solche Optionen verfügbar, sehen Sie einen Button mit einem gelben Pfeil rechts unten im Steuerbereich. Die gegenwärtige Einstellung ist dann bereits in der Textbox daneben aufgeführt. Klicken Sie auf den Pfeil, so erscheint ein Pop-Up-Menü, das Ihnen alle Optionen für dieses Gebäude anzeigt. Bewegen Sie den Cursor über die einzelnen Optionen, können Sie sich eine detailliertere Beschreibung davon in der Info-Box durchlesen.

Schwarzgeldkonten für Touristen (nur in Banken)

Ist eine Bank per Auswahl dieser Option darauf spezialisiert, Schwarzgeldkonten für Touristen zu führen, erscheint im oberen Teil des Steuerbereichs eine Darstellung von 50 Schecks. Jeder dieser Schecks steht für ein Schwarzgeldkonto. Unnötig zu erwähnen, dass derlei Bankgeschäfte fette Profite für Tropicos Staatskasse bedeuten.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 36

Tierzucht
Viehhöfe zeigen an, welche und wie viele Tiere dort gehalten werden. Die Höchstzahl der Tiere pro Hof geht aus den grauen Silhouetten hervor. Wachsen die Tiere heran, zeugen sie auch mehr Nachwuchs und die Anzeige füllt sich. Die Info-Box zeigt den Namen eines Tieres an, wenn der Cursor darüber bewegt wird. Sie können ein Tier auch auswählen, indem sie es in dieser Anzeige anklicken.

KAPITEL SIEBEN
WIRTSCHAFT

„Tu Geld in deinen Beutel." Shakespeare, „Othello"

Tropico bietet dem ambitionierten Staatschef eine Fülle von unternehmerischen Möglichkeiten, die es auszuschöpfen gilt. Schließlich brauchen Sie Geld, um Gebäude zu bauen und politische Entscheidungen auf den Weg zu bringen, die Ihr Volk zufrieden stellen.

Presidente, Tropico ist eine kleine Insel, und das meiste, was wir brauchen, müssen wir aus dem Ausland importieren. Dazu brauchen wir harte Dollars und um an diese zu kommen, gibt es nur eine begrenzte Anzahl von Möglichkeiten. Diese wären:

1) Exporte (Mais, Bauxit, Holz, Zigarren, usw.)
2) Tourismus
3) Finanzhilfen aus dem Ausland
4) Mieten und Gebühren, die Tropicos Bürger Ihnen zahlen

Weiter unten in diesem Kapitel werde ich Ihnen eine kurze Übersicht über die Ausgaben, die auf Sie zukommen, präsentieren. Und zu guter Letzt werde ich kurz auf die Möglichkeiten eingehen, die Ihnen Ihr Schweizer Bankkonto bietet – obwohl ich mir sicher bin, dass unser wertes Staatsoberhaupt viel zu integer ist, um überhaupt nur in Erwägung zu ziehen, sauer verdientes tropicanisches Geld beiseite zu schaffen.

EXPORTE UND PRODUKTION

Zu Anfang werden die Produkte, die wir exportieren, die Haupteinnahmequelle unseres Landes darstellen. Es bietet sich zunächst die Ausfuhr von Agrarprodukten an, worauf bald Rohstoffe wie Mineralien und Holz folgen können. Mit der Zeit können wir den Aufbau einer einheimischen Industrie in Angriff nehmen, die es uns ermöglicht, unsere Rohstoffe zu wesentlich profitableren Industrieprodukten zu verarbeiten. (z.B. können wir aus unserem einheimischen Tabak teure Zigarren herstellen.)

Produktion
Anfangs werden Sie sich auf die Gewinnung und Erzeugung von Rohstoffen und unverarbeiteten Gütern konzentrieren müssen, die etwa Ihre Farmen, Minen, Holzfällerei-Betriebe und Fischereihäfen liefern. Haben Sie erst einmal einen Betrieb (z.B. eine Farm) gebaut, dann werden die Arbeiter in diesem Betrieb selbständig arbeiten und ihr Bestes tun, um die Erträge zu maximieren – Farmer werden die fruchtbarsten nahe gelegenen Ackerböden bewirtschaften und, wenn nötig, Bäume fällen, um Land urbar zu machen. Bergarbeiter werden die reichsten Mineralienvorkommen ausbeuten, Holzfäller nur ausgewachsene Bäume fällen, beginnend mit denen in unmittelbarer Nähe ihres Betriebes. Fischer werden sich die lohnendsten Fischgründe suchen.

Transport
Mit der Zeit werden sich in den verschiedenen Betrieben eine Menge von erzeugten, bzw. gewonnenen Gütern ansammeln. Wenn Sie genügend Transportarbeiter beschäftigen und die Betriebe nicht zu weit von der Spedition entfernt sind, wird sich ein Transportarbeiter zu dem betreffenden Betrieb begeben und eine Ladung Güter zu ihrem Bestimmungsort verfrachten. Falls keine Transportarbeiter zur Verfügung stehen, werden die Farmer, Bergarbeiter usw. ihre eigentliche Arbeit irgendwann einstellen und die Güter selbst transportieren, was sie allerdings wesentlich weniger effizient tun als Transportarbeiter.

Bestimmungsorte: In den meisten Fällen werden Güter zum nächsten Dock transportiert, wo sie zunächst gelagert werden. Nach einer gewissen Zeit wird ein Frachter im Dock einlaufen, und Ihre Dockarbeiter werden die Güter auf den Frachter verladen. Erst dann erhalten Sie Geld für diese Güter. Dies gilt es unbedingt zu beachten, Presidente, Sie bekommen kein Geld, solange die Güter nicht auf einen Frachter verladen worden sind! Es kann also lange dauern, bis etwa der Anbau eines Agrarprodukts monetäre Früchte trägt – gehen Sie deshalb vorsichtig mit Ihren Finanzen um.

Es gibt Fälle, bei denen Güter und Rohstoffe nicht zu Häfen transportiert werden.

Wenn Sie eine Fabrik haben, in der die betreffenden Rohstoffe verarbeitet werden können, werden diese üblicherweise dorthin transportiert – außer die Fabrik hat bereits übermäßig viel Rohstoff auf Lager.

Transport von Lebensmitteln: Auch mit Lebensmitteln wird anders verfahren. In der Regel holen sich Tropicaner ihre Lebensmittel direkt bei der nächstgelegenen Farm, Ranch oder dem nächstgelegenen Fischereihafen. Die Lebensmittel, die von nahe einer größeren Ortschaft gelegenen Farmen produziert werden, werden in den meisten Fällen von den Einwohnern dieser Ortschaft konsumiert und nicht zum Weiterverkauf z.B. zu einem Dock transportiert. Beachten Sie, dass nicht alle Agrarprodukte zum direkten Verzehr bestimmt sind – Tabak, Zucker und Kaffee sind zum Weiterverkauf bzw. für die Weiterverarbeitung vorgesehen.

Ein spezielles Gebäude, das Lebensmitteldepot, ermöglicht eine etwas bessere Lebensmittelversorgung der Bevölkerung.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 38

Lebensmitteldepots sind nicht dazu da, um Profite zu generieren, denn Lebensmittel werden dort kostenlos verteilt, genau wie auf Farmen und in manchen anderen Gebäuden. Bauen Sie ein Lebensmitteldepot im Zentrum einer Ortschaft, dann müssen die Einwohner nicht so weit laufen, um sich mit Lebensmitteln einzudecken. Ist Ihre Infrastruktur intakt, dann sollten in Ihren Lebensmitteldepots (vorausgesetzt sie sind mit einer Arbeitskraft besetzt) immer ausreichende Mengen an Lebensmitteln erhältlich sein. (Dies ist nicht der Fall bei Farmen, die jahreszeitlich bedingt manchmal gar keine Lebensmittel vorrätig haben.)

Industrie

Der Preis für Industrieprodukte ist in der Regel zwei bis dreimal höher als der für die Rohstoffe, aus denen sie hergestellt werden. Es bietet sich daher an, zu gegebener Zeit ein, zwei Fabriken zu bauen, um aus unseren Ressourcen mehr Profit herauszuschlagen. Haben Sie erst eine Fabrik gebaut, dann werden Transportarbeiter sie mit den benötigten Rohstoffen – sofern vorhanden – versorgen. Aus einer Ladung Rohstoff wird eine Ladung Industrieprodukte hergestellt. Je mehr ausgebildete Arbeitskräfte Sie in einer Fabrik haben, desto schneller werden Rohstoffe zu Industrieprodukten verarbeitet. Ein Wort zur Warnung, Presidente – in sämtlichen Fabriken werden ausschließlich Fabrikarbeiter mit Schulabschluss eingestellt. Es ist zwar möglich, Fabrikarbeiter mit Schulabschluss aus dem Ausland anzuwerben, dies geht jedoch sehr bald ins Geld. Erwägen Sie daher zunächst den Bau einer Schule, bevor Sie Ihre erste Fabrik errichten.

Verfügbare Fabriktypen:

- Konservenfabrik – Verarbeitet Fisch, Ananas oder Kaffee zu Konservenware, die höhere Exportpreise erzielt
- Sägewerk – Verarbeitet Stämme zu Holzprodukten.
- Goldschmiede – Verarbeitet Gold zu Schmuck.
- Rumdestille – Verarbeitet Zuckerrohr zu Rum.
- Zigarrenfabrik – Verarbeitet Tabak zu Zigarren.

TOURISMUS

Presidente, einige unserer karibischen Bruderstaaten haben etwas gegen Tourismus. Sie sind der Meinung, man liefert sich damit auf Gedeih und Verderb den Yanquis und ihren Dollars aus. Aber wie man auch darüber denken mag, der Tourismus kann zur Gewinn bringendsten Einnahmequelle unserer Insel werden. Man braucht nicht einmal besonders viele ausgebildete Arbeitskräfte, lediglich eine Menge Kapital, um die infrastrukturellen Gegebenheiten zu schaffen – und natürlich ein hübsches Fleckchen Ihrer Insel mit schönem Strand und wenig Umweltverschmutzung und Verbrechen.

Sobald Sie ein Hotel gebaut haben, werden die ersten Touristen nicht lange auf sich warten lassen und zu Ihrem paradiesischen Eiland kommen, um hier ihren Urlaub zu verbringen (und ihr Geld auszugeben). Tourismus ist also ein äußerst lohnendes Geschäft, er bringt aber auch so seine Probleme mit sich.

TOURISTEN

Touristen haben ihre Vorlieben. Sie werden unsere Insel und ihre Touristenattraktionen bewerten. Von diesen Bewertungen hängt ab, wie viele und was für Touristen künftig nach Tropico kommen. Weitere Informationen zu diesem Thema entnehmen Sie bitte Kapitel 5: Die Menschen. Touristen haben unterschiedlich viel Geld, und je hochwertiger Ihr Tourismusangebot, desto mehr betuchte Touristen werden Sie anlocken. Als Faustregel gilt: Bessere Hotels ziehen wohlhabendere Touristen an. Es kommen allerdings auch noch andere Faktoren ins Spiel.

Pauschaltouristen: Pauschaltouristen, die in billigen Hotels wohnen, sind mit viel weniger zufrieden, haben aber auch weniger Geld zum Ausgeben. Ehe Sie aber den Pauschaltourismus von vornherein abtun, bedenken Sie bitte, dass sich schon mit relativ geringen Investitions- und Instandhaltungskosten riesige Mengen von Pauschaltouristen anlocken lassen.

Betuchte Touristen: Diese Touristen wohnen in Luxushotels und haben jede Menge harter Dollars, die die Wirtschaft Ihres Landes gut gebrauchen kann. Ihre Ansprüche sind jedoch ungleich höher. Die Umgebung ihrer Hotels muss praktisch frei von Kriminalität und Umweltverschmutzung sein. Ebenso sind Wohnbaracken und andere unerfreuliche Anblicke ärmlichen tropicanischen Lebens dort tabu. Erwartet wird ein breit gefächertes Angebot an hochwertigen Attraktionen. Wenn Sie die Ansprüche der betuchten Touristen nicht erfüllen, dann werden sie sich andere Urlaubsziele suchen. Wenn Sie es aber schaffen, ihnen ein kleines tropisches Paradies zu bieten, dann werden sich Ihre Investitionen mehr als lohnen.

Anreise von Touristen: Touristen können mit Yachten auf Tropico eintreffen, sofern Ihre Häfen auf die Abfertigung von Yachten eingestellt sind. Dieser Anreiseweg bedeutet für Sie keine zusätzlichen Investitionen. Ferner gibt es die Möglichkeit, einen Flughafen zu bauen. Ein Flughafen ist teuer und es wird viel Baufläche benötigt, er hat jedoch drei Vorteile. Erstens zieht er betuchtere Touristen an, was bedeutet, dass Sie in Ihren Hotels und Attraktionen mehr Geld einnehmen; zweitens verdienen Sie an den Flugtickets und drittens können die Touristen direkt ins Herz der Insel fliegen, weit weg von etwaigen dreckigen Städten oder Industriehäfen. Vom Flugplatz aus können sie sich dann direkt in ein nahe gelegenes Hotel begeben.

SONSTIGE EINKÜNFTE

Finanzhilfe aus dem Ausland

Presidente, es wird Sie womöglich verwundern, aber wohlhabendere Nationen sind oft gar nicht abgeneigt, Tropico im Rahmen einer Finanzhilfe Geld zu schenken. Dies geschieht manchmal aus humanitären Gründen, in den meisten Fällen steckt jedoch reines Kalkül dahinter – zum Beispiel kann es sein, dass wir von einer Großmacht Geld unter der Auflage erhalten, die Beziehungen zu ihr zu intensivieren. Das können Sie über entsprechende Edikte tun, über das Außenministerium, oder auch indem Sie – je nachdem – das kapitalistische oder kommunistische Lager zufrieden stellen. Schon eine kleine Investition zur Verbesserung von bilateralen Beziehungen trägt oft hohe Dividenden in Form von Finanzhilfen durch die

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 40

betreffende Nation. Und je mehr unsere Bevölkerung wächst, desto höher werden die Zuwendungen in der Regel. Sollten wir eine Einwohnerzahl von 500 oder mehr erreichen, dann können zum Teil geradezu astronomische Finanzhilfen fließen. Weitere Informationen zu diesem Thema entnehmen Sie bitte Kapitel 8: Politik.

MIETEN UND GEBÜHREN

Alle von staatlicher Seite gebauten Wohnhäuser und Entertainment-Einrichtungen können Mieten oder Gebühren verlangen. Ob und wie viel Miete oder Gebühren Sie verlangen, liegt ganz an Ihnen. Bedenken Sie aber, dass Ihren Bürgern keine unbegrenzten Mittel zur Verfügung stehen, und sie darauf achten, was sie sich leisten können und was nicht. Familien, etwa, geben allerhöchstens ein Drittel ihres monatlichen Einkommens für Miete aus. Alleinstehende Personen verwenden in manchen Fällen ihr gesamtes Monatseinkommen auf Entertainment, aber niemals mehr. (Für Paare dient bei der Miete das gemeinsame Einkommen als Bemessungsgrundlage, nicht aber bei Entertainment-Ausgaben.) Wenn Sie Ihren Bürgern keine ausreichend hohen Löhne zahlen, aber zu hohe Mieten und Gebühren verlangen, macht sich schnell Unmut breit. Die Menschen werden Ihre Einrichtungen meiden und Sie werden kaum noch Geld an ihnen verdienen. Geht es der Wirtschaft gut, dann sollten Sie vielleicht sogar einmal erwägen, kostenloses Wohnen und Entertainment anzubieten. Details zur Festsetzung von Mieten und Gebühren entnehmen Sie bitte Kapitel 6: Gebäude.

AUSGABEN

Um die Wirtschaft Ihres Landes in Gang zu halten, werden Sie immer wieder beträchtliche Summen aus Ihrem Staatsetat investieren müssen. Hier eine kurze Aufstellung der wichtigsten Ausgabenposten:

Löhne

Niemand arbeitet umsonst. Um etwa Zigarren exportieren zu können, brauchen Sie Farmer, die Tabak anbauen, Fabrikarbeiter, die die Zigarren rollen, Transportarbeiter, die sie zum Dock transportieren und Dockarbeiter, die sie auf Frachter verladen. All diese Arbeitskräfte wollen bezahlt werden und je qualifizierter sie sind, umso höher der Lohn. Sind die Löhne allgemein zu niedrig, wird sich Unmut in der Bevölkerung breit machen, und viele Ihrer qualifizierten Arbeitskräfte werden Tropico verlassen, um woanders ihr Glück zu versuchen.

Baukosten

Gebäude zu errichten, kostet Geld und in manchen Fällen sogar horrende Summen. Das gleiche gilt für Zusatzeinrichtungen, die für bestimmte Gebäude angeboten werden. Es ist jedoch unbedingt erforderlich, dass Sie anfangs in den Bau von diversen Gebäuden investieren, damit später genug Geld in ihre Kassen zurückfließt.

Instandhaltung von Gebäuden

Für alle Gebäude - selbst für diejenigen, die keine Arbeitskräfte beschäftigen und keine Einnahmen generieren - ist eine monatliche Instandhaltungsgebühr zu entrichten. Manche Gebäude haben fixe Instandhaltungskosten, andere bieten Ihnen (durch entsprechende Einstellungen im Gebäude-Optionsmenü) die

Möglichkeit, die Qualität der Instandhaltung selbst festzulegen und somit die Kosten zu beeinflussen. Ebenso können sich in manchen Fällen Edikte oder sogar Ihr Charakter auf die Instandhaltungskosten auswirken

Edikte und besondere Maßnahmen

Fast alle Edikte kosten Geld. Manche sogar nicht nur beim Erlass, sondern auch, um sie dauerhaft wirksam zu halten. Für Edikte gilt wie bei der Bautätigkeit: wohlüberlegte Investitionen rentieren sich und bringen am Ende mehr Geld ein, als sie gekostet haben. Auch besondere Maßnahmen, wie etwa die Anwerbung ausländischer Arbeitskräfte, kosten Geld.

SCHWEIZER BANKKONTO

Presidente, eine Reihe Ihrer Vorgänger hat recht ungeniert aus der Tatsache Nutzen geschlagen, dass ihnen diverse Nummernkonten in Zürich zur Verfügung standen und sich an Tropicos Staatskasse schadlos gehalten. Das scheint unter Tropicos Präsidenten eine beliebte Art der „Altersvorsorge" zu sein.

Es gibt in der Hauptsache zwei Möglichkeiten, wie Sie erkleckliche Summen auf Ihr Schweizer Konto schaffen können:

Zum einen können Sie das Edikt „Spezielle Bauerlaubnis" erlassen - ein Teil der Baukosten wird dann stillschweigend auf Ihr Konto abgezweigt. Diese Maßnahme können Sie schon ganz zu Anfang Ihrer Regierungszeit treffen.

Als eine deutlich lukrativere zweite Möglichkeit können Sie Ihre eigene Bank auf Tropico nutzen, um Geld in die Schweiz zu transferieren. Es empfiehlt sich allerdings, damit zu warten, bis Ihre Wirtschaft floriert, denn Sie brauchen dazu Bankiers mit Universitätsabschluss (deren Ausbildung teuer ist, und die gut bezahlt werden wollen), des Weiteren brauchen Sie die Bank (hohe Baukosten) und natürlich ausreichend Geld in der Staatskasse, um etwas davon beiseite schaffen zu können. Wenn Sie erst einmal genug Kapital für diese Maßnahme haben, dann müssen Sie bei der Bank lediglich die Option „Presidentes Privatkasse" wählen und schon bald werden Sie mit ansehen können, wie Ihr Konto in der Schweiz auf Kosten von Tropicos Etat wächst und wächst.

KAPITEL ACHT POLITIK

„Politische Macht geht von Gewehrläufen aus." Mao Tse Tung

Wirtschaft, Bautätigkeit, Tourismus das reinste Kinderspiel verglichen mit dem schlüpfrigen Parkett der Politik. Letzten Endes geht es nur um eins: sich an der Macht zu halten. Damit Ihnen das gelingt, müssen Sie Ihr Volk im Griff haben. Ob es Sie liebt, ob es Sie fürchtet - Hauptsache, Sie haben es unter Kontrolle. Was angesichts der zahlreichen politischen Lager und Interessen ein heikler Balanceakt ist. Als Presidente müssen Sie sich mit den individuellen Ansichten einzelner Menschen auseinandersetzen, mit den

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 42

Ideologien und Forderungen der verschiedenen politischen Lager; im Untergrund operierende Rebellen werden Ihnen das Leben schwer machen und ausländische Mächte werden Druck auf Sie ausüben. Als Handhabe, um all die verschiedenen Interessen unter einen Hut zu bringen und die Lage im Land stabil zu halten, dienen in erster Linie Edikte und gezielte Bautätigkeit. Sie werden in Wahlen bestehen müssen. Man wird versuchen, Sie mit Gewalt zu stürzen. Selbst im günstigsten Fall wird es immer noch Menschen und Interessensgruppen geben, die mit Ihnen unzufrieden sind. Und im schlimmsten Fall werden Sie sich schon bald Ihres Amtes und Ihrer Macht beraubt im Exil wiederfinden.

Politische Stabilität schaffen Sie in erster Linie, indem Sie dafür sorgen, dass Ihr Volk zufrieden ist. Gelingt Ihnen das nicht, dann sollten Sie freie Wahlen vermeiden (unzufriedene Wähler werden gegen Sie stimmen). Volksaufstände und Rebellionen verhindern Sie am besten dadurch, dass Sie ein starkes Militär aufbauen. (Aber sorgen Sie auch dafür, dass Ihre Militärs zufrieden sind) Ob eine Person zufrieden ist, hängt zum großen Teil von ihrer Wohn- und Arbeitssituation ab. Zu diesem Punkt mehr an anderer Stelle dieses Leitfadens. Ein weiterer sehr wichtiger Aspekt, der weit reichende Auswirkungen auf die allgemeine Zufriedenheit oder Unzufriedenheit hat, ist die Hochachtung, die man Ihnen von Seiten Ihrer Bürger entgegenbringt. Diese ist in erster Linie von Ihrer Politik abhängig (insbesondere davon, wie gut oder schlecht die Beziehungen zu den verschiedenen politischen Lagern sind, denen sich Ihre Bürger zurechnen.)

INNENPOLITIK UND POLITISCHE LAGER

In den jeweiligen politischen Lagern finden sich Menschen mit ähnlichen Ansichten und Interessen zusammen. Jeder Bürger Ihres Landes rechnet sich mindestens einem politischen Lager zu.

Die verschiedenen politischen Lager

Die Kapitalisten: In der Regel von der Zahl seiner Anhänger her eines der kleineren politischen Lager – aber ein sehr einflussreiches. Tropicos Beziehungen zu den USA hängen stark davon ab, wie man im Lager der Kapitalisten zu Ihnen steht. Die Kapitalisten wollen Wachstum und Wohlstand und das vor allem für sich selbst. Sie haben nichts gegen ein bisschen Wohlfahrtsstaat, aber im Grunde ist es ihnen herzlich egal, ob die Armen auf der Strecke bleiben oder nicht. Sorgen Sie dafür, dass Ihre gebildeten Bürger gute Wohnungen haben und bieten Sie ihnen ausreichend Entertainment. Zahlen Sie Ihre besten Arbeitskräfte gut und sorgen Sie dafür, dass die Wirtschaft wächst, vor allem in profitträchtigen Bereichen wie der Industrie und dem Tourismus.

Die Kommunisten: In einem relativ unterentwickelten Land wie Tropico mit seinen vielen ungelernten Arbeitskräften stößt eine Ideologie wie der Kommunismus auf offene Ohren. Ihr Verhältnis zum kommunistischen Lager Tropicos bestimmt auch weitgehend, wie es um Ihre politischen Beziehungen zu Russland bestellt ist. Die Kommunisten mögen es nicht, wenn es große Einkommensunterschiede gibt. Zahlen Sie qualifizierten Kräften also deutlich mehr als ungelernten Arbeitern, wird das bei den Kommunisten Unmut hervorrufen. Arbeitslosigkeit ist ihnen ein Dorn im Auge und sie verlangen vernünftige Wohnungen für alle. (Will heißen, keine Wohnbaracken.)

Die Intellektuellen: In der Regel eines der kleineren Lager. Sollten Sie es sich allerdings mit den Intellektuellen verscherzen, dann riskieren Sie, dass eine beträchtliche Anzahl Ihrer fähigsten und qualifiziertesten Arbeitskräfte Tropico den Rücken kehrt und auswandert. Intellektuelle legen Wert auf Freiheit und Demokratie und reagieren allergisch auf Repressionen und Schikanen durch das Militär. Sie erachten Bildung als äußerst wichtig für ein Gemeinwesen und setzen sich für den Bau von Schulen und Universitäten ein.

Die Religiösen: Ein große Zahl Ihrer Bürger ist tief gläubig. Seelsorge und die Erfüllung ihrer spirituellen Bedürfnisse ist ihnen ein wichtiges Anliegen. Man wird schon bald den Bau einer Kirche fordern und auch der Ruf nach einer Kathedrale wird nicht lange auf sich warten lassen. Etwaige Charakterschwächen ihres Präsidenten bewirken Unmut, wie auch der Erlass fragwürdiger Edikte.

Die Militaristen: Zahlenmäßig vielleicht kein großes Lager, aber ein mächtiges – schließlich sind sie es die Militärs, die die Waffen tragen. Stellen Sie sich gut mit diesem Lager. Zahlen Sie Ihren Soldaten ausreichend Sold und sorgen Sie dafür, das Ihre Armee im Gleichschritt mit der Bevölkerung Ihrer Insel wächst. Bauen Sie eine Kommandatur und besetzen Sie sie mit einem General. So schaffen Sie die Voraussetzungen für ein zufriedenes Militär.

Die Umweltschützer: Presidente, man soll es zwar kaum für möglich halten, aber einige Ihrer Bürger sind tatsächlich der Auffassung, dass man die Urwälder Ihrer Insel schützen sollte, anstatt sie zu roden und ihr Holz in Sägewerken zu verarbeiten. Aus unerfindlichen Gründen meinen diese Leute auch, dass die Luft bekömmlicher ist, wenn sie nicht durch Industrieabgase verpestet wird. Halten Sie also die Umwelt sauber, dann wird dieses Lager zufrieden sein.

DIE FÜHRER DER POLITISCHEN LAGER

Jedes politische Lager hat einen führenden Kopf. (Klicken Sie im Jahrbuch unter dem Kapitel „Politik" auf „Politische Lager" und dann „Kommunisten", um z.B. den führenden Kopf des kommunistischen Lagers in Augenschein zu nehmen.) Die individuelle Zufriedenheit der Führungsperson eines Lagers hat großen Einfluss darauf, wie dessen Anhänger zu Ihnen stehen. Nach geraumer Zeit im Amt, wenn jedes der politischen Lager vielleicht schon Hunderte von Anhängern hat, ist es unerlässlich, sich mit diesen Führungspersonen gut zu stellen. Sehen Sie zu, dass sie gute Jobs und Wohnungen haben, bestechen Sie sie, wenn nötig, aber sorgen Sie dafür, dass sie zufrieden sind.

Rebellen

Wenn sich allzu viel Unzufriedenheit in der Bevölkerung breit macht, müssen Sie damit rechnen, dass sich eine Reihe Ihrer Bürger auf die Seite der Rebellen schlägt. Diese Aufrührer tragen Tarnuniformen und verstecken sich in den Wäldern. Sie sind dann nicht auszumachen, bis sie in die Nähe eines Gebäudes oder eines Soldaten kommen. (Oft rekrutieren sie weitere Bürger und rüsten sie mit Gewehren aus.)Sind die Rebellen zahlenmäßig erst stark genug, dann werden sie damit beginnen, Ihre entlegensten Gebäude und Einrichtungen anzugreifen. Sobald sie ein Gebäude zerstört haben, verschwinden sie wieder in den Wäldern.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 44

Aber richtig gefährlich, Presidente, wird es dann, wenn die Rebellen erst einmal stark genug sind, um keck in die Stadt zu marschieren und zu versuchen, Ihren Palast zu stürmen. Sollte ihnen das gelingen, dann werden Sie sich schleunigst aus Tropico absetzen müssen, Presidente. Damit es aber erst gar nicht soweit kommt, stellen Sie Ihr Volk zufrieden und halten Sie freie Wahlen ab, dann kommen die Leute schon gar nicht auf die Idee, eine Rebellion anzuzetteln. Für alle Eventualitäten sollten Sie jedoch stets eine starke Armee zur Verfügung haben. Gelegentlich ist es möglich, durch Zugeständnisse an die Aufrührer diese dazu zu bewegen, ihre Rebellion zu beenden und sich wieder in die Gesellschaft einzugliedern. Einfach ist das zwar nicht, aber sollte es Ihnen gelingen, die allgemeine Zufriedenheit in der Bevölkerung erheblich zu erhöhen, dann werden viele Rebellen die Waffen niederlegen, insbesondere dann, wenn Sie eine Amnestie-Verfügung erlassen. Die Courage der Rebellen (wie auch die Zufriedenheit Ihrer Soldaten) hängt weitgehend vom zahlenmäßigen Verhältnis von Rebellen zu Soldaten auf der Insel ab.

WAHLEN

"Das beste Argument gegen die Demokratie ist ein fünfminütiges Gespräch mit einem x-beliebigen Wähler." **Winston Churchill**

Presidente, ihre Bürger werden im Durchschnitt alle fünf bis neun Jahre Wahlen fordern. Wie vehement sie sie fordern, und wie Sie mit dieser Forderung umgehen sollten, hängt ganz von der Demokratie-Erwartung Ihrer Bürger ab. Presidente, stellen Sie sich den Aufschrei im Lande vor, wenn etwa der Präsident der Vereinigten Staaten, deren demokratische Wurzeln bis ins 18. Jahrhundert zurückreichen, die Wahlen kurzerhand absagen würde – ein Volksaufstand wäre vorprogrammiert. Hier in Tropico, wo wir weniger gefestigte demokratische Strukturen und Traditionen haben, sieht die Sache schon ein wenig anders aus. Und je niedriger die Erwartungen in punkto Demokratie, desto weniger vehement wird die Reaktion ausfallen, sollten Wahlen abgeblasen werden, oder sollte es bei einer Wahl einmal nicht ganz mit rechten Dingen zugehen.. Wenn der Zeitpunkt für Wahlen gekommen ist, dann wird man Sie von Seiten der Bevölkerung mit einem offiziellen Brief davon in Kenntnis setzen. Sie können nun zustimmen, die Wahl zum geplanten Termin abzuhalten, oder die Wahl absagen. Es gibt aber noch eine dritte Möglichkeit: Falls Sie das Gefühl haben, ihre Bevölkerung ist im Augenblick besonders zufrieden – dann können Sie vorgezogene Wahlen ansetzen (per Edikt „Vorgezogene Wahl"). Sollten Sie diese vorgezogene Wahl gewinnen, dann werden Sie für viele Jahre Ruhe haben, bevor erneut der Ruf nach einem Urnengang laut wird.

Gegenkandidaten

Sobald Wahlen ausgeschrieben sind, werden Sie umgehend davon in Kenntnis gesetzt, wer als Ihr Gegenkandidat antritt. Der Gegenkandidat rekrutiert sich aus den Reihen Ihrer Bürger und es handelt sich bei ihm in der Regel um eine starke Führungspersönlichkeit, die Ihrer Politik ablehnend gegenübersteht. Je mehr Ihre Bevölkerung wächst, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass Sie besonders starke Widersacher bekommen. Das Kreisfenster wird Ihren Gegenkandidaten automatisch per Observationskamera im Blick behalten.

Der Wähler entscheidet

Jeder Wähler wird sich nach eigenem Ermessen für oder gegen Sie entscheiden. Je zufriedener ein Wähler, desto eher ist er geneigt, seine Stimme Ihnen zu geben. Ist Ihr Gegenkandidat eine charismatische Führungspersönlichkeit, oder rechnet sich ein Wähler dem politischen Lager Ihres Gegenkandidaten zu, dann ist es nicht unwahrscheinlich, dass er für Ihren Widersacher stimmt. In den ersten zehn, fünfzehn Jahren Ihrer Amtszeit werden die Bürger noch sehr nachsichtig mit Ihnen sein und dazu neigen, ihre Stimme im Zweifelsfall Ihnen zu geben, auch wenn sie nicht besonders zufrieden sind.

Trendbarometer

Bis zum Zeitpunkt der Wahl wird im Kreisfenster ein Diagramm mit dem zu erwartenden Wählerverhalten eingeblendet. Die grün dargestellte Seite zeigt an, wie viele Leute voraussichtlich für Sie stimmen werden, die rot dargestellte, wie viele für Ihren Gegenkandidaten. Die Säulen an den äußeren Enden des Diagramms repräsentieren Wähler, die sehr stark für Sie bzw. sehr stark gegen Sie eingestellt sind. Die Säulen im mittleren Bereich des Diagramms stellen die Wähler dar, die lediglich zu der einen oder anderen Seite tendieren und deren Wahlverhalten sich am ehesten ändern kann. Dieses Diagramm wird sich je nach Stimmungslage monatlich verändern, wobei es unter Umständen zu dramatischen Trendwenden kommen kann. Denken Sie immer daran, dass das Diagramm lediglich das zu erwartende Wählerverhalten abbildet, und die Wahl einen völlig anderen Ausgang als prognostiziert nehmen kann.

Wahltermin

Nachdem Sie davon in Kenntnis gesetzt worden sind, wer als Ihr Gegenkandidat antritt, haben Sie ein Jahr Zeit, um Vorkehrungen für den Wahltag zu treffen. Sollten Sie in Bezug auf den Wahlausgang zuversichtlich sein, dann werden Sie vermutlich Ihre eingeschlagene politische Linie beibehalten. Wenn nicht, können Sie versuchen, über Lohnerhöhungen, den Erlass von populären Edikten, durch Bestechung oder sonstige opportune Maßnahmen die Gunst der Wähler zu gewinnen.

Sauber oder unsauber

Einen Monat vor der Wahl stehen Sie vor einer Entscheidung von großer Tragweite. Ihre Berater werden Sie in einem Anschreiben über das zu erwartende Wahlergebnis informieren. Man wird Sie des Weiteren fragen, ob Sie eine „saubere" Wahl wünschen, oder ob man bei der Stimmenauszählung ein wenig zu Ihren Gunsten nachhelfen soll. Wenn Sie sich für eine saubere Wahl entscheiden, dann liegt Ihre politische Zukunft ganz allein in den Händen Ihrer Bürger. Wenn Sie sich dazu entschließen, die Wahl zu manipulieren, dann erhöhen sich Ihre Chancen auf einen Sieg beträchtlich (obwohl sogar eine manipulierte Wahl mit einer Niederlage enden kann, wenn die Stimmungslage massiv gegen Sie ist.) Bedauerlicherweise kriegen Ihre Bürger in der Regel Wind davon, wenn Wahlen manipuliert werden und je mehr Sie „nachgeholfen" haben, desto mehr Unmut wird sich breit machen, insbesondere im Lager der Intellektuellen.

Und der Wahlsieger heißt

Ein Jahr nach Ausschreibung der Wahlen wird gewählt. Gewinnen Sie die Wahl (ob auf saubere oder auf unsaubere Weise), wird man Sie von Ihrem Wahlsieg in Kenntnis setzen, und Sie können weiterregieren. Sollten Sie sie verlieren, dann werden Sie sich in einem Ruderboot auf hoher See wiederfinden, während Ihr

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 46

geliebtes Tropico langsam am Horizont verschwindet. Die Tage Ihrer Herrschaft sind damit gezählt.

AUSSENPOLITIK

Natürlich wäre es schön, den großen Zampano spielen und den Supermächten auf der Nase herumtanzen zu können, aber diesen Luxus können Sie sich leider nicht leisten. Die USA und Russland werden ständig ein Auge auf Sie haben, und es ist nicht ausgeschlossen, dass sie Ihnen gelegentlich auf die Finger klopfen. Sie gewinnen die Gunst der jeweiligen Supermacht vor allem, indem Sie sich mit den Kommunisten bzw. Kapitalisten Tropicos gut stellen. Die USA legen auch großen Wert auf freie und saubere Wahlen – Russland nimmt es da nicht ganz so genau.

Ausländische Militärbasen

Wenn Ihre Beziehungen zu einer der beiden Supermächte besonders gut sind, können Sie in Erwägung ziehen, per Edikt ein Militärbündnis mit ihr einzugehen. Die betreffende Supermacht wird dann umgehend einen Militärstützpunkt auf Ihrer Insel errichten (und zwar in eigener Regie, wobei Sie keinen Einfluss auf den Standort haben). Als Gegenleistung wird Ihnen die Supermacht eine jährliche Zuwendung zahlen und die Anwesenheit ihrer Truppen auf Tropico verhindert eine Invasion der gegnerischen Supermacht. (z.B.: Haben Sie eine russische Militärbasis, wird die USA Sie nicht angreifen.) Allerdings steigt die Gefahr einer Invasion durch den Bündnispartner, sollten die politischen Beziehungen einmal nicht mehr so harmonisch sein.

Bedrohung durch ein ausländisches Kanonenboot

Sollten Sie die Vereinigten Staaten oder Russland mit Ihrer Politik erheblich verärgert haben, kann es sein, dass die betreffende Supermacht ein Kanonenboot in tropicanische Gewässer entsendet. (Russland allerdings wird dies nur tun, wenn es bereits eine Militärbasis auf Tropico hat.) Sie werden beobachten können, wie das Kanonenboot in Ihren Hoheitsgewässern umherkreuzt und die Supermacht, die es entsandt hat, wird in einem offiziellen Schreiben an Sie unmissverständlich zum Ausdruck bringen, dass man Ihre Politik missbilligt. Sollten Sie Ihre politische Linie beibehalten und auf Konfrontationskurs mit der Supermacht gehen, dann wird sie einen militärischen Schlag gegen Tropico führen. Presidente, so mächtig Sie auch sind, einer Invasion durch die USA oder Russland haben Sie nichts entgegenzusetzen. Dies würde das Ende Ihres Regimes und eine Flucht ins Exil bedeuten.

AUFSTÄNDE, MILITÄRPUTSCHE UND REBELLIONEN

"Man kann aus Bajonetten einen Thron bauen, aber man kann nicht sehr lange darauf sitzen." Boris Jelzin

Haben Sie Ihr Volk im Griff? Wenn nicht, dann wird die Situation eines Tages unweigerlich eskalieren und Sie müssen mit gewaltsamem Widerstand gegen Ihr Regime rechnen. Sie müssen nach allen Seiten auf der Hut sein, denn sowohl Ihr Volk, als auch Ihr Militär, oder aber eine bewaffnete Rebellenorganisation könnte sich gegen Sie erheben.

Protest

Das erste Anzeichen, dass sich etwas zusammenbraut, sind Proteste auf offener Straße. Besonders aufgebrachte Bürger werden durch die Straßen ziehen, zornig die Faust schütteln und versuchen, ihre Mitbürger ebenfalls zum Protest zu bewegen. Seien Sie auf der Hut, denn hier kommt schnell eine Lawine ins Rollen! Protestierende können bewirken, dass Leute in ihrer Nähe, die eigentlich nur mäßig verstimmt sind, ebenfalls wütend werden und sich dem Protest anschließen. Dies kann unter Umständen zu einem ausgewachsenen Volksaufstand führen.

Volksaufstand

Sind genügend Menschen aufgebracht, dann kann es in kürzester Zeit zu einem Volksaufstand kommen. Alle erwachsenen Tropicaner werden dann für sich die Entscheidung treffen, ob sie sich dem Aufstand anschließen, ihn aktiv niederzuschlagen versuchen, oder ob sie abtauchen, bis der Sturm sich gelegt hat. Regierungsanhänger werden Flaggen schwenken, um ihre Unterstützung für den Presidente zu bekunden, während Aufständische eine brennende Flagge über dem Kopf haben werden. Sowohl Ihre Anhänger als auch Ihre Gegner werden zum Palast ziehen. Dort kommt es dann in den meisten Fällen zu einem gewaltsamen Aufeinanderprallen. Sollten Ihre Gegner die Oberhand behalten, dann werden sie den Palast zu stürmen versuchen. Wird der Palast dabei allzu schwer beschädigt, dann haben Sie keine andere Wahl, als sich für alle Zeiten ins Ausland abzusetzen. In den meisten Fällen sollten Ihre Palastwachen zwar die Oberhand behalten, aber gegen eine zu große Menge an Aufständischen sind sie machtlos. Auch wenn der Aufstand niedergeschlagen wird – die Kehrseite ist, dass Sie den Verlust eines großen Teiles Ihrer Arbeiterschaft zu beklagen haben werden – Aufstände sind also unter allen Umständen zu vermeiden.

Militärputsch

Ja, Ihr eigenes Militär könnte sich gegen Sie erheben. Da es naturgemäß schwer ist, sich gegen das Militär zur Wehr zu setzen, sollten Sie alles daran setzen, einen Militärputsch zu vermeiden. Sie sind allerdings nicht völlig chancenlos, da sich das Militär bei einem Putsch erfahrungsgemäß in zwei Lager spaltet – in eines, das Sie stürzen will und eines, das Ihnen treu ergeben ist. Die beiden Seiten werden in Kampfhandlungen eintreten und der Ausgang der Auseinandersetzung wird über die Zukunft Ihres Regimes entscheiden.

REBELLION

Sind die Rebellen zahlenmäßig stark genug, werden sie sich aus ihrem Unterschlupf in den Wäldern herauswagen und wild um sich schießend den Palast zu stürmen versuchen. Nur Ihr Militär kann dann noch verhindern, dass es zum Schlimmsten kommt. Aber Achtung – Sie müssen damit rechnen, dass so mancher Soldat, der Ihnen nicht ganz so treu ergeben ist, Fahnenflucht begeht! Feige Bande!

Vorbeugende Maßnahmen

Presidente, es sei an dieser Stelle angemerkt, dass es in den seltensten Fällen zu Aufständen und Rebellionen kommt, wenn eine ausreichend starke Militärpräsenz im Lande herrscht. Im Info-Modus sind Informationen darüber verfügbar, wie es um die Militärpräsenz und die daraus resultierende staatliche Kontrolle auf

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 48

Tropico bestellt ist. Sogar sehr unzufriedene Bürger werden sich hüten, auf die Barrikaden zu gehen, wenn an jeder Ecke ein bewaffneter Soldat steht. Auch sind Ihre Bürger dann weniger geneigt, sich den Rebellen anzuschließen und werden, im Gegenteil, Rebellen im Ernstfall sogar aktiv bekämpfen.

Bleibt als größter potentieller Bedrohungsfaktor die Armee selbst. Sorgen Sie daher dafür, dass Ihre Soldaten gut bezahlt werden und so zufrieden wie nur möglich sind. So vermeiden Sie am ehesten einen Militärputsch.

KAPITEL NEUN STRATEGIEN

Presidente, nichts könnte mir ferner liegen, als in irgendeiner Weise andeuten zu wollen, dass ich besser wüsste als Sie, wie Tropico zu regieren sei, aber gestatten Sie mir dennoch, Ihnen mit einigen Ratschlägen zur Seite zu stehen.(Nein, wirklich, ich finde, dass Sie Ihre Arbeit sogar ausgezeichnet machen. Für mich sind Sie ein politisches Genie, und ich würde es nie wagen, auch nur eine einzige Ihrer weisen Entscheidungen in Frage zu stellen.)

Charakterzüge und Werdegang

Wählen Sie Ihre Charakterzüge weise. Von manchen Eigenschaften profitieren Sie unmittelbar.(z.B. bekommen Sie vom Start weg ein Gebäude umsonst – etwa ein Außenministerium, wenn Sie ein geborener Diplomat sind – oder Sie erhalten jährliche Zuwendungen, wenn Sie „von der CIA eingesetzt" worden sind.) Andere Eigenschaften machen sich vielleicht später bezahlt. (Die höheren Preise etwa, die ein „Rumbaron" für seinen Rum erzielt, nutzen Ihnen anfangs wenig, da eine Rumdestille zunächst schwer zu bauen sein wird – haben Sie aber erst einmal eine gebaut, dann ist sie umso lukrativer.) Viele Merkmale haben politische Auswirkungen, die Ihnen eines Tages den Hals retten können, wenn sich die Situation auf Ihrer Insel einmal zuspitzt. Oder: Ziehen Sie die charakterliche Stärke „Umweltfreund" in Erwägung, wenn Sie vorhaben, eine florierende Tourismusindustrie aufzubauen, denn eine saubere Umwelt wirkt sich höchst positiv auf den Tourismus aus.

Geld verdienen

Anfangs sollten Sie Ihr Augenmerk darauf richten, Geld in Ihre Kassen zu bekommen. Stellen Sie zum Beispiel ein, zwei Farmen auf den Anbau von lukrativeren Produkten wie Tabak, Zucker, Kaffee oder Ananas um. Investieren Sie einen Teil Ihres Etats in ein paar überdurchschnittlich profitträchtige Unternehmungen. Bauen Sie eine Mine, wenn ein reichhaltiges Mineralienvorkommen in greifbarer Nähe liegt, ein Holzfällerlager bei einem dichtbewachsenen Wald, oder vielleicht eine Ranch auf einer größeren gerodeten Fläche, die Sie nicht anderweitig zu nutzen gedenken. (Allerdings dauert es eine Weile, um eine ausreichend große Viehherde aufzubauen, durch die eine Ranch erst richtig lukrativ wird.)

Eine zweite Baufirma

Sie sollten schon bald an die Errichtung einer zweiten Baufirma denken – Ihnen stehen dann mehr Bauarbeiter zur Verfügung und Sie können Gebäude schneller bauen.

Andererseits sollten Sie die Zahl Ihrer Transport- und Dockarbeiter zunächst klein halten, da es in den ersten paar Jahren Ihrer Amtszeit wenig Güter geben wird, die es zu transportieren oder zu exportieren gilt. (Einen Transportarbeiter und einen Dockarbeiter sollten Sie jedoch immer haben.) Nach ein paar Jahren können Sie die Arbeitskräfte in diesen Branchen dann nach Bedarf aufstocken.

Grundbedürfnisse Ihrer Bürger

Kommt Ihre Wirtschaft erst einmal in Schwung, dann sollten Sie zumindest die grundlegendsten Bedürfnisse Ihrer Bürger befriedigen. Bauen Sie ein paar anständige Häuser, eine Kirche, eine Bar und, sobald Sie es sich leisten können, eine Klinik. Erwägen Sie auch den Bau einer Schule, um Ihre Arbeiter besser ausbilden zu können.

Mehr Geld einnehmen

Beginnen Sie, mehr Einnahmen zu generieren, indem Sie ein, zwei Fabriken bauen oder die ersten Investitionen zum Aufbau einer Tourismusindustrie tätigen. Sie sollten allerdings, was den Tourismus betrifft, anfangs nicht gleich zu ehrgeizig sein. Fangen Sie mit einem billigen Hotel und ein paar preiswerten Attraktionen an. (Besonders Strandbäder eignen sich zu Beginn.) Später können Sie Ihre Profite dann reinvestieren und anspruchsvollere touristische Einrichtungen in Angriff nehmen.

Saubere Wahlen

Wenn möglich, sollten Sie saubere Wahlen abhalten. Das gibt Ihren Bürgern das Gefühl, Freiheit und Demokratie zu genießen, und die allgemeine Zufriedenheit wird steigen (was sich auch für Sie im Hinblick auf künftige Wahlen positiv auswirkt). Haben Sie die Bürger jedoch durch eine Wahlmanipulation gegen sich aufgebracht, kann es schwierig sein, sie wieder zu besänftigen. Gegebenenfalls müssen Sie durch erhöhte Militärpräsenz wieder für Ruhe im Land sorgen – aber denken Sie daran, Ihre Soldaten gut zu bezahlen und auch sonst zufrieden zu stellen.

Produktivität von Arbeitskräften

Zwei Dinge, die Ihre Arbeitskräfte tun, verringern ihre Produktivität: Essen und Schlafen. Beides tun sie nicht am Arbeitsplatz und je weiter sie von ihrem Arbeitsplatz entfernt wohnen, desto länger sind sie unterwegs und desto mehr Arbeitszeit geht verloren. Bauen Sie also ausreichend Wohnungen (und ebenso ein Lebensmitteldepot) in der Nähe von Betrieben, dann wird sich die Produktivität stark erhöhen.

Straßenbau

Wie bereits erwähnt, sind Arbeitskräfte, die lange Wege zurücklegen müssen, weniger produktiv. Hier kommen Straßen ins Spiel, die die Fortbewegung erleichtern und Wegzeiten verkürzen. Tropicaner sind von Natur aus ein wenig faul und nehmen gerne Abkürzungen. Ebenso gehen Sie – verständlicherweise – schneller bergab als bergauf. Wenn das Gelände unwegsam oder steil ist, sind die Leute also dankbar, wenn eine Straße vorhanden ist. Insbesondere empfiehlt es sich, Häfen an Straßen anzubinden, um Transporteuren und Touristen den Weg zu erleichtern, da in Küstennähe das Gelände oft steil abfällt.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 50

Arbeiter ausbilden

Gut ausgebildete Arbeitskräfte sind von entscheidender Bedeutung für die hoch profitträchtigen Industriezweige Tropicos. Hin und wieder ein, zwei qualifizierte ausländische Arbeitskräfte anzuwerben, kann in manchen Fällen eine Lösung sein, müssen Sie aber allzu viele Betriebe mit ausländischen Kräften besetzen, kann das sehr bald ruinös werden. Es empfiehlt sich daher, in Bildung zu investieren. Warten Sie nicht darauf, bis die Intellektuellen den Bau von Bildungsstätten fordern, denn die können Ihnen erhebliche Schwierigkeiten bereiten, wenn Sie sie erst einmal verärgert haben. Außerdem ist eine Schule in jeder Hinsicht von großem Vorteil für Tropico.

Vielfalt, nicht Masse

Tropico ist nicht die Vereinigten Staaten. Weniger kann manchmal mehr sein. Eine zweite Schule, Universität oder Kathedrale zu bauen, ist in den seltensten Fällen nötig. Ebenso empfiehlt es sich, auf dem Entertainment-Sektor viele verschiedene Attraktionen anzubieten, statt z.B. eine Bar nach der anderen hinzustellen. Überlegen Sie daher stets sorgfältig, was Sie wann und wo bauen, damit sich die Investition auch lohnt.

Zusatzeinrichtungen für Fabriken

Die diversen Zusatzeinrichtungen für Fabriken werden leicht einmal übersehen, aber sie können die Rentabilität eines Betriebes enorm steigern. Die meisten Zusatzeinrichtungen sind billiger als neue Gebäude und sie bieten teils immense Vorteile. So kann etwa die Produktpalette eines Betriebes erweitert werden und in der Regel steigt die Zufriedenheit der Arbeitskräfte. Viele Zusatzeinrichtungen brauchen Strom - denken Sie daher rechtzeitig an den Bau eines E-Werks.

Landschaftsbau

Tropicaner bewegen sich täglich auf ihrer Insel umher und machen sich ihre Gedanken über das, was sie so sehen. Empfinden sie ihre Umgebung als angenehm, dann hat das große Auswirkungen auf ihre Zufriedenheit.

Presidente, führen Sie uns zu Glück und Wohlstand!

ANHANG A: GEBÄUDETYPEN

WOHNGEBÄUDE

Hütte	Spezialgebäude Kann nicht gebaut werden - Wird automatisch von Bürgern gebaut - Kann abgerissen werden - Beherbergt 1 Familie - Basis-Wohnqualität : 5	
Landhaus $500	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Miete Optionen -------- Belegschaft -------- Bemerkungen Beherbergt 1 Familie	Basis-Wohnqualität : 50 2 Variationen
Haus $1,000	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Miete Optionen -------- Belegschaft -------- Bemerkungen Beherbergt 1 Familie	Basis-Wohnqualität : 70 3 Variationen
Luxusvilla $2,000	Voraussetzungen Elektrizität (2 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus Miete Optionen -------- Belegschaft -------- Bemerkungen Beherbergt 1 Familie	Basis-Wohnqualität : 95
Mietshaus $4,000	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Miete Optionen Normale Instandhaltung Kakerlakenstall	Belegschaft -------- Bemerkungen Beherbergt 12 Familien Basis-Wohnqualität : 35
Wohnkomplex $5,000	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Miete Optionen Normale Instandhaltung Kakerlakenstall	Belegschaft -------- Bemerkungen Beherbergt 6 Familien Basis-Wohnqualität : 60

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 52

Wohnbaracke $350 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Miete Optionen Normale Instandhaltung Kakerlakenstall	Belegschaft -------- Bemerkungen Beherbergt 2 Familien Basis-Wohnqualität : 25

INDUSTRIEBAUTEN

Sägewerk $5,000 	Voraussetzungen Holzfällerei-Betrieb Erweiterungen Sägemehlofen $2000 Kreissäge $2000 + 10 Mw Strom Entrindungsmaschine $3000 + 5 Mw Strom	Einkünfte aus Verarbeitung von Baumstämmen zu Holzprodukten Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 5 Facharbeiter Bemerkungen --------
Konservenfabrik $15,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Verpackungsmaschine $3000 Gefriertrockner $3500 + 10 Mw Strom Einkünfte aus Verarbeitung von Fisch, Ananas, Kaffee zu entsprechenden Dosenprodukten	Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 8 Facharbeiter Bemerkungen --------
Zigarrenfabrik $10,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Klimaanlage $6000 + 5 Mw Strom Zigarren-Rollmaschine $12000 + 10 Mw Strom Glasdach $5000 Einkünfte aus Verarbeitung von Tabak zu Zigarren	Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 8 Facharbeiter Bemerkungen --------
Goldschmiede $13,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Glasdach $3000 Lehrwerkstätte $5000 Schleiferei $16000 + 10 Mw Strom Einkünfte aus Verarbeitung von Gold zu Schmuck	Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 6 Facharbeiter Bemerkungen --------

Rumdestille $22,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Aromatisiervorrichtung $15000 Zerkleinerungsmaschine $10000 + 15 Mw Strom Einkünfte aus Verarbeitung von Zuckerrohr zu Rum	Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 12 Facharbeiter Bemerkungen --------

FARMEN UND BERGWERKE

Farm $1,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Agrarproduktion	Optionen Mais, Mais, Ananas, Kaffee, Zuckerrohr, Tabak, Papaya, Bananen Belegschaft 4 Farmer Bemerkungen Bodenqualität für ausgewählte Feldfrucht
Viehhof $750 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Räucherkammer $2000 Einkünfte aus Viehzucht u. Fleischproduktion	Optionen Rinder, Ziegen Belegschaft 2 Farmer Bemerkungen Eignung des Bodens für Rinder/Ziegen
Fischereihafen $3,000 	Voraussetzungen Muss an Küste platziert sein Erweiterungen -------- Einkünfte aus Fischerei	Optionen Saubere Müllentsorgung Zurück ins Meer Belegschaft 4 Fischer Bemerkungen Variationen für N/S/O/W Fischgründe
Holzfällerei-Betrieb $1,500 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Geräteschuppen $3000 Baumschule $1500 Einkünfte aus Holzfällerei	Optionen Kahlschlag Selektiver Holzschlag Belegschaft 8 Holzfäller Bemerkungen --------
Bergwerk $3,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Brecher $1500 + 5 Mw Strom Abscheider $5000 + 10 Mw Strom Sieb $3000 + 10 Mw Strom Einkünfte aus Bergbau	Optionen Eisen, Bauxit, Gold, Alle Mineralien Belegschaft 8 Bergarbeiter Bemerkungen Vorkommen des selektierten Minerals auf Karte

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:28 pm Page 54

TOURISMUS

Bungalow $400

Voraussetzungen --------
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Preis pro Übernachtung

Optionen Automatische Preisgestaltung (50-100% Belegung)
Freie Preisgestaltung
Belegschaft 1 Hotelkraft
Bemerkungen Kapazität: 1 Paar
Basis-Tourismus-Qualität: 70
Tourismusbewertung durch Touristen der Mittelschicht

Billiges Hotel $3,000

Voraussetzungen --------
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Preis pro Übernachtung

Optionen Automatische Preisgestaltung (50-100% Belegung)
Freie Preisgestaltung
Belegschaft 2 Hotelkräfte
Bemerkungen Kapazität: 10 Paare
Basis-Tourismus-Qualität: 30
Tourismusbewertung durch Pauschaltouristen

Hotel $5,000

Voraussetzungen --------
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Preis pro Übernachtung

Optionen Automatische Preisgestaltung (50-100% Belegung)
Freie Preisgestaltung
Belegschaft 3 Hotelkräfte
Bemerkungen Kapazität: 12 Paare
Basis-Tourismus-Qualität: 50
Tourismusbewertung durch Touristen der Mittelschicht

Luxushotel $12,000

Voraussetzungen Elektrizität (15 Mw)
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Preis pro Übernachtung

Optionen Automatische Preisgestaltung (50-100% Belegung)
Freie Preisgestaltung
Belegschaft 6 Hotelkräfte
Bemerkungen Kapazität: 15 Paare
Basis-Tourismus-Qualität: 75
Tourismusbewertung durch First-Class-Touristen

Pool $4,000

Voraussetzungen Irgendein Hotel
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Eintrittspreis

Optionen Keine Kleiderordnung
Feine Garderobe
Belegschaft 2 Animateure
Bemerkungen Kapazität: 16 Badegäste
Basis-Entertainment-Qualität: 60
Qualität der Umwelt

Strandbad $500

Voraussetzungen Irgendein Hotel
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Eintrittspreis

Optionen Keine Kleiderordnung
Feine Garderobe
Belegschaft 1 Animateur
Bemerkungen Muss an einem Strand liegen
Kapazität: 10 Badegäste
Basis-Entertainment-Qualität: 50
Qualität der Umwelt
Variationen für M/S/O/W

Kurbad $5,000

Voraussetzungen Irgendein Hotel
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Eintrittspreis

Optionen Keine Kleiderordnung
Feine Garderobe
Belegschaft 3 Animateure
Bemerkungen Kapazität: 9 Kurgäste
Basis-Entertainment-Qualität: 90

Aussichtspunkt $1,000

Voraussetzungen Irgendein Hotel
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Eintrittspreis

Optionen Fotokopierter Prospekt
Hochglanz-Broschüre
Belegschaft 1 Animateur
Bemerkungen Kapazität: 6 Besucher
Basis-Entertainment-Qualität: 50
Qualität der Umwelt (sehr starker Zusammenhang mit Entertainment-Qualität)

Archäologische Grabungsstätte $2,000

Voraussetzungen --------
Erweiterungen Forschungs-/Besucherzentrum $2000
Einkünfte aus Eintrittspreis

Optionen Fotokopierter Prospekt
Hochglanz-Broschüre
Belegschaft 2 Professoren
Bemerkungen Kapazität: 10 Besucher
Basis-Entertainment-Qualität: 70
Stätte muss durch Bau des Forschungs- u. Besucherzentrums erst erschlossen werden

Souvenirladen $1,250

Voraussetzungen Irgendein Hotel
Erweiterungen --------
Einkünfte aus Verkauf von Waren

Optionen T-Shirts
Kunsthandwerk
Belegschaft 2 Angestellte
Bemerkungen Kapazität: 10 Kunden
Basis-Entertainment-Qualität: 35

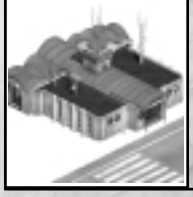
tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 56

ENTERTAINMENT

Bar $800 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Preise für Speisen u. Getränke	Optionen Keine Kleiderordnung Feine Garderobe Belegschaft 2 Bardamen Bemerkungen Kapazität: 8 Gäste Basis-Entertainment-Qualität: 35
Nachtklub $4,000 	Voraussetzungen Bar Elektrizität (8 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus Eintrittspreis	Optionen Keine Kleiderordnung Feine Garderobe Belegschaft 4 Bardamen Bemerkungen Kapazität: 15 Gäste Basis-Entertainment-Qualität: 70
Restaurant $2,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Preise für Speisen	Optionen Papierservietten Stoffservietten Seidentischtücher Belegschaft 2 Köchinnen Bemerkungen Kapazität: 10 Gäste Basis-Entertainment-Qualität: 40 Schwerpunkt ist Entertainment, nicht Versorgung mit Nahrungsmitteln, obgleich einige Tropicaner ab und an dort essen gehen.
Gourmet-Restaurant $3,000 	Voraussetzungen Restaurant Elektrizität (5 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus Preise für Speisen	Optionen Papierservietten Stoffservietten Seidentischtücher Belegschaft 4 Köchinnen Bemerkungen Kapazität: 12 Gäste Basis-Entertainment-Qualität: 80 Schwerpunkt ist Entertainment, nicht Versorgung mit Nahrungsmitteln, obgleich einige Tropicaner ab und an dort essen gehen.
Sportkomplex $25,000 	Voraussetzungen Elektrizität (20 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus Eintrittspreis	Optionen Kein Alkoholausschank Alkoholausschank Belegschaft 6 Sportler Bemerkungen Kapazität: 24 Zuschauer Basis-Entertainment-Qualität: 60
Casino $10,000 	Voraussetzungen Elektrizität (25 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus Eintrittspreis	Optionen Einarmige Banditen, Blackjack, Roulette Belegschaft 4 Croupiers Bemerkungen Kapazität: 24 Gäste Basis-Entertainment-Qualität: 55

Kabarett $4,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Eintrittspreis	Optionen Keine Kleiderordnung Feine Garderobe Belegschaft 3 Showgirls Bemerkungen Kapazität: 9 Gäste Basis-Entertainment-Qualität: 60

INFRASTRUKTUR

Dock $2,000 	Voraussetzungen Muss an Küste liegen Erweiterungen -------- Einkünfte aus Alle Waren müssen auf Frachter verladen sein, erst dann erfolgt Zahlung. Der Dock selbst erzielt aus Exporten keine Einkünfte. Für Jachten erhält der Dock $20 aus Ticketverkauf Optionen Alle Schiffe Nur Frachtschiffe Nur Jachten	Belegschaf 5 Dockarbeiter Bemerkungen Variationen für N/S/O/W
Flughafen $16,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen Zusätzliches Terminal $6000 Kontrollturm $8000 + 10 Mw Strom Einkünfte aus Ticketverkauf ($100 für Touristenklasse, $200 für Erste Klasse)	Optionen Touristenklasse Erste Klasse Belegschaf 2 Ingenieure Bemerkungen Sind bei Ingenieur-Stellen mit gut ausgebildeten Kräften besetzt, können Flugzeuge schneller abgefertigt werden. Die Anzahl der Landungen steigt.
Spedition $2,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 8 Transporteure Bemerkungen Transportarbeiter befördern pro Fuhre dreimal mehr ware als normale Arbeiter.
Baufirma $1,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Knochenjob Lockerer Job Belegschaft 8 Bauarbeiter Bemerkungen --------

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 58

Elektrizitätswerk $17,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Befeuerung mit Kohle Befeuerung mit Gas Belegschaft 6 Ingenieure Bemerkungen Gebiete mit Stromversorgung Ein vollbesetztes E-Werk produziert durchschnittlich 100 Mw Strom. Unterbesetzung reduziert die Produktion, gut ausgebildete Kräfte erhöhen die Produktion.
Umspannwerk $2,000 	Voraussetzungen Elektrizitätswerk Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen -------- Belegschaft -------- Bemerkungen Gebiete mit Stromversorgung Erweitert das Stromnetz. Alle E-Werke an einem Netz teilen den Strom mit allen Gebäuden an diesem Netz. Herrscht Stromknappheit, kommt es automatisch zeitweise zu Stromausfällen.
Bank $8,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus Siehe Bemerkungen	Optionen Städtebau Presidentes Privatkasse* Schwarzgeldkonten für Touristen** Belegschaft 5 Bankiers Bemerkungen *Geld wird auf Schweizer Bankkonto verschoben **Schwarzgeldkonten von Touristen bringen Einkünfte (max. 50 Konten möglich)

ÖFFENTLICHE U. STAATLICHE EINRICHTUNGEN

Palast 	Spezialgebäude Braucht nicht gebaut zu werden Einkünfte aus -------- Optionen Normale Ausbildung Spezialausbildung Belegschaft 4 Soldaten	Bemerkungen Wird der Palast eingenommen oder zerstört, ist Ihr Regime am Ende. Sie müssen fliehen. Soldaten repräsentieren die Staatsmacht. Sie reduzieren die Risiken für Aufstände und bekämpfen Rebellen.

Außenministerium $5,000 	Voraussetzungen Elektrizitätswerk Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Neutrale Politik Pro-Amerikanische Politik Pro-Russische Politik Belegschaft 3 Beamtinnen Bemerkungen Nur 1 Außenministerium pro Insel Je mehr Beamtinnen und je besser deren Ausbildung, desto höher der Einfluss auf das außenpolitische Geschehen.
Polizeistation $2,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Normale Ausbildung Spezialausbildung Belegschaft 6 Polizisten Bemerkungen Kriminalitätsrate Die bloße Existenz einer Polizeistation reduziert Kriminalitätsrate leicht. Polizisten patrouillieren in der Umgebung und reduzieren die Rate starker.
Wachstation $1,500 	Voraussetzungen Mindestens ein General pro Wachstation. Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Normale Ausbildung Spezialausbildung Belegschaft 3 Soldaten Bemerkungen Staatspräsenz Soldaten repräsentieren die Staatsmacht. Sie reduzieren die Risiken für Aufstände und bekämpfen Rebellen.
Kommandantur $3,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Normale Ausbildung Spezialausbildung Belegschaft 3 Generäle Bemerkungen Generäle ermöglichen den Bau von Wachstationen. Generäle können wie gemeine Soldaten kämpfen.
Einwanderungsbehörde $2,500 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus --------	Optionen Politik der offenen Tür Fachkräfte willkommen Tropico den Tropicanern Wer will, kann gehen Keiner kommt lebend raus Belegschaft 2 Beamtinnen Bemerkungen Nur 1 Einwanderungsbehörde pro Insel Je mehr Beamtinnen und je besser deren Ausbildung, desto höher der Einfluss auf das Ein- und Auswanderungsverhalten.

Radiosender $10,000 	Voraussetzungen Strom (10 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Mein Tag mit Presidente Radio Freies Tropico Lou Begas Greatest Hits So klingt's in Tropico Oper für Opa	Belegschaft 2 Journalisten Bemerkungen Nur 4 Radiosender pro Insel Sendegebiet Je mehr Journalisten und je besser deren Ausbildung, desto größer die Wirkung des Programms.
Zeitung $7,000 	Voraussetzungen Strom (10 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Presidente's Picayune Freies Tageblatt Stimme des Arbeiters Financial Times Soldado de Tropico Das Wort Gottes Tropicanischer Anzeiger	Belegschaft 3 Journalisten Bemerkungen Nur 5 Zeitungen pro Insel Erscheinungsgebiet Je mehr Journalisten und je besser deren Ausbildung, desto größer der Einfluss der Zeitung.
TV-Sender $15,000 	Voraussetzungen Strom (15 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Deine Regierung, dein Freund El Telecollegio Comedia Americana Wrestling-Mania Russische Seifenopern	Belegschaft 3 Journalisten Bemerkungen Nur 6 TV-Sender pro Insel Sendegebiet Je mehr Journalisten und je besser deren Ausbildung, desto größer der Einfluss des Senders.

SOZIALE EINRICHTUNGEN

Klinik $3,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Vorbeugende Medizin Geburtshilfe Altersheilkunde	Belegschaft 2 Ärzte Bemerkungen Kapazität: 8 Patienten Basis-Qualität der med. Versorgung: 50
Hospital $12,000 	Voraussetzungen Klinik Elektrizität (15 Mw) Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Vorbeugende Medizin Geburtshilfe Altersheilkunde	Belegschaft 4 Ärzte Bemerkungen Kapazität: 12 Patienten Basis-Qualität der med. Versorgung: 90
Kirche $6,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen --------	Belegschaft 4 Priester Bemerkungen Kapazität: 12 Kirchgänger Basis-Qualität der rel. Seelsorge: 60
Kathedrale $20,000 	Voraussetzungen Kirche Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Vorbeugende Medizin Geburtshilfe Altersheilkunde	Belegschaft 2 Ärzte Bemerkungen Kapazität: 8 Patienten Basis-Qualität der med. Versorgung: 50
Schule $8,000 	Voraussetzungen -------- Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Schwerpunkt: Allgemeinbildung Schwerpunkt: Religionsunterricht Schwerpunkt: Militärkunde	Belegschaft 6 Lehrkräfte Bemerkungen Kapazität: 12 Schüler
Universität $12,000 	Voraussetzungen Schule Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen Schwerpunkt: Allgemeinbildung Schwerpunkt: Religionsunterricht Schwerpunkt: Militärkunde	Belegschaft 8 Professoren Bemerkungen Kapazität: 16 Studenten

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 62

Lebensmitteldepot $500		
	Voraussetzungen Schule Erweiterungen -------- Einkünfte aus -------- Optionen -------- Belegschaft 1 Angestellte Bemerkungen In Markthallen werden keine Lebensmittel VERKAUFT, sondern nur verteilt (ähnlich wie auf Farmen). Der Vorteil von Markthallen gegenüber Farmen liegt darin, dass Sie sie nahe an den Wohngebieten platzieren können. Markthallen stellt oft Lebensmittellager dar, die in der Regel gut gefüllt ist, wenn auf Ihrer Insel ausreichend	Nahrungsmittel produziert werden. Farmen hingegen sind saisonal bedingt oft ausverkauft. Ist die freie Stelle nicht besetzt, ist die Markthalle geschlossen, bis jemand die Arbeit dort (erneut) aufnimmt.

ANHANG B: DIE MENSCHEN

OHNE SCHULBILDUNG

Farmer	Arbeitsplatz
	Farm Viehhof

Holzfäller	Arbeitsplatz
	Holzfällerei-Betrieb

Bauarbeiter	Arbeitsplatz
	Baufirma

Transporteur	Arbeitsplatz
	Spedition

Bergmann	Arbeitsplatz
	Bergwerk

Fischer	Arbeitsplatz
	Fischereihafen

Dockarbeiter	Arbeitsplatz
	Dock

Showgirl	Arbeitsplatz
	Kabarett

Hotelkraft	Arbeitsplatz
	Bungalow Billiges Hotel Hotel Luxushotel

Köchin	Arbeitsplatz
	Restaurant Gourmet-Restaurant

Bardame	Arbeitsplatz
	Bar Nachtklub

Animateur	Arbeitsplatz
	Pool Strandbad Aussichtspunkt Kurbad

MIT SCHULABSCHLUSS

Priester	Arbeitsplatz
	Kirche

Sportler	Arbeitsplatz
	Sportkomplex

Soldat	Arbeitsplatz
	Palast Wachstation

Polizist	Arbeitsplat
	Polizeistation Gefängnis

Croupier	Arbeitsplatz
	Casino

Angestellte	Arbeitsplatz
	Lebensmitteldepot Souvenirladen

Lehrkraft	Arbeitsplatz
	Schule

Beamtin	Arbeitsplatz
	Einwanderungs-behörde Außenministerium

Facharbeiter	Arbeitsplatz
	Sägewerk Konservenfabrik Zigarrenfabrik Goldschmiede Rumdestille

MIT HOCHSCHULABSCHLUSS

General	Arbeitsplatz
	Kommandantur

Bischof	Arbeitsplatz
	Kathedrale

Professor	Arbeitsplatz
	Universität Archäologische Grabungsstätte Forschungs-/ Besucherzentrum

Bankier	Arbeitsplatz
	Bank

Ingenieur	Arbeitsplatz
	Elektrizitätswerk Flughafen

Arzt	Arbeitsplatz
	Klinik Hospital

Journalistin	Arbeitsplatz
	Zeitung Radiosender TV-Sender

SPEZIAL

Pauschaltourist	Bemerkungen
	Besucht Tropico und gibt Geld für Attraktionen aus.

Normaler Tourist	Bemerkungen
	Besucht Tropico und gibt Geld für Attraktionen aus. Geht in der Regel in bessere Hotels und kann mehr Geld ausgeben.

Rebell	Bemerkungen
	Bürger, die wütend auf den Staat sind. Unsichtbar, außer bei Angriffen oder in der Nähe der Hauptortschaften.

Arbeitsloser	Bemerkungen
	Treiben sich herum, bis ein Job zu haben ist..

Schüler/Student	Bemerkungen
	Geht zur Schule oder auf die Universität.

Ruheständler	Bemerkungen
	Zu alt zum arbeiten. Spaziert herum und genießt den Ruhestand, bis dass der Tod ihn /sievon Tropico scheidet.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 66

Mutter	Bemerkungen
	Kann keinem Beruf nachgehen, da zu sehr mit der Kindeserziehung beschäftigt.

Kind	Bemerkungen
	Läuft herum und spielt bis zum 13. Lebensjahr (Tropicaner fangen früh an zu arbeiten).

ANHANG C
EIGENSCHAFTEN DER STAATSCHEFS

WERDEGANG

Universität Moskau	+10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% höher. +30% Russ. Beziehungen: Russland achtet Sie 30% höher. +10% Bildung: Alle Bürger lernen 10% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 10% schneller. -15% US-Beziehungen: USA achten Sie 15% geringer.
Universität Harvard	+10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% höher. +30% US-Beziehungen: USA achten Sie 30% höher. +20% Bildung: Alle Bürger lernen 20% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 20% schneller. -15% Russ. Beziehungen: Russland achten Sie 15% geringer.
Bergarbeiter	+10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% höher. +10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% höher. +50% Produktivität Bergbau: Bergleute arbeiten 50% schneller. -20% Umweltschützer: Umweltschützer achten Sie 20% geringer.
Farmer	+10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% höher. +50% Produktivität Farmer: Farmer arbeiten 50% schneller. -10% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 10% geringer.
Theologe	+10% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 10% höher. +5% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 5% höher. +10% Bildung: Alle Bürger lernen 10% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 10% schneller. -15% Kriminalitätsrate: 15% niedriger
Mann des Volkes	+20% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 20% höher. -5% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 5% geringer.
Rum-Tycoon	+100% Einnahmen aus Rumverkauf: Rum erzielt den doppelten Preis. -5% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 5% geringer.
Linker Schriftsteller	+10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% höher. +15% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 15% höher. +20% Bildung: Alle Bürger lernen 20% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 20% schneller.
Spross des Staatschefs	+10% Achtung insgesamt: Alle pol. Lager achten Sie 10% höher -10% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 10% geringer (die Haltung der Intellektuellen wirkt allerdings nicht auf obigen Gesamtwert aus).
Self-Made Man	+10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% höher. +10% US-Beziehungen: USA achten Sie 10% höher. +15% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Waren um 15% schneller.
Kind aus reichem Haus	+25% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 25% höher. +10% Tourismus-Bewertung: Touristen bewerten die Insel automatisch um 10% höher. +10% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Waren um 10% schneller. +20% Startkapital: Sie haben zu Spielbeginn 20% mehr Geld. -10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% geringer.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 68

Generalissimo	+30% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 30% höher. -20% Freiheit: Bürger fühlen sich um 20% unfreier. +15% Effizienz Militär: Soldaten erhöhen Staatspräsenz um 15% und sind schnellere und bessere Schützen.
Polizeichef	+10% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 10% höher. -10% Freiheit: Bürger fühlen sich um 10% unfreier. -40% Kriminalitätsrate: 40% niedriger
Baulöwe	+20% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 20% höher. -10% Umweltschützer: Umweltschützer achten Sie 10% geringer. +50% Umweltverschmutzung: Umweltverschmutzung ist 50% höher. -20% Baukosten: Alle Gebäude kosten 20% weniger.
Umwelt-schützer	+15% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 15% höher. +25% Umweltschützer: Umweltschützer achten Sie 25% höher. -30% Umweltverschmutzung: Umweltverschmutzung ist 30% höher. +10% Baukosten: Alle Gebäude kosten 10% mehr.
Professor	+20% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 20% höher. +50% Bildung: Alle Bürger lernen 50% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 20% schneller.
Pop-Sänger	+5% Alle politischen Lager: Alle pol. Lager achten Sie 5% höher. +10% US-Beziehungen: USA achten Sie 10% höher. +10% Tourismus-Bewertung: Touristen bewerten die Insel automatisch um 10% besser. +50% Nachtklub-Bewertung: Nachtklubs werden 50% besser bewertet

MACHTERLANGUNG

Kommunist. Revolution	Demokratie-Erwartungen: Minimal +10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% höher. +25% Russ. Beziehungen: Russland achtet Sie 25% höher. +10% Produktivität Farmer: Farmer arbeiten 10% schneller.
Kapitalist. Rebellion	Demokratie-Erwartungen: Gering +25% US-Beziehungen: USA achten Sie 25% höher. +10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% höher. +10% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Ware um 10% schneller.
Gewählt als Sozialist	Demokratie-Erwartungen: Hoch +10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% höher. +15% Russ. Beziehungen: Russland achten Sie 15% höher. +20% Freiheit: Bürger fühlen sich 20% freier.
Gewählt als Reaktionär	Demokratie-Erwartungen: Moderat +15% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 15% höher. +20% Freiheit: Bürger fühlen sich 20% freier. -10% Kriminalitätsrate: 10% niedriger
Gewählt als Kapitalist	Demokratie-Erwartungen: Sehr hoch +5% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 5% höher. +15% US-Beziehungen: USA achten Sie 15% höher. +20% Freiheit: Bürger fühlen sich 20% freier. +20% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Ware um 20% schneller.
Gewählt als Saubermann	Demokratie-Erwartungen: Sehr hoch +15% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 15% höher. +20% Freiheit: Bürger fühlen sich 20% freier. +10% Tourismus-Bewertung: Touristen bewerten die Insel automatisch um 10% besser.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 70

Militärputsch	Demokratie-Erwartungen: Nahe Null +20% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 15% höher. -20% Freiheit: Bürger fühlen sich 20% unfreier. -20% Kriminalitätsrate: 20% niedriger -25% Baukosten für milit. Gebäude: Militärbauten kosten 25% weniger.
Kirchlicher Einfluss	Demokratie-Erwartungen: Eher gering +15% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 15% höher. -25% Baukosten für kirchliche Gebäude: Kirchen und Kathedralen kosten 25% weniger.
Von KGB eingesetzt	Demokratie-Erwartungen: Minimal +10% Kommunistisches Lager: Bürger fühlen sich 10% unfreier. +40% Russ. Beziehungen: Russland achten Sie 40% höher. -30% Freiheit: Bürger fühlen sich 30% unfreier. Ungebildete können Soldaten werden: Schulbildung ist anders als sonst keine Voraussetzung für den Soldatenberuf.
Von CIA eingesetzt	Demokratie-Erwartungen: Eher gering +10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% höher. +40% US-Beziehungen: USA achten Sie 40% höher. -30% Freiheit: Bürger fühlen sich 30% unfreier. $2000 Jährliche CIA-Zahlungen: Sie kriegen $2000 pro Jahr von der CIA.
Stimmenkauf	Demokratie-Erwartungen: Eher gering -5% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 10% geringer. Wahlbetrug hat nur wenig Konsequenzen: Sie können 30% der Stimmzettel manipulieren (normal: 20%), und die Bürger sind nur halb so verärgert wie normal.
„Kronprinz"	Demokratie-Erwartungen: Gering +10% Achtung insgesamt: Alle pol. Lager achten Sie 10% höher

POSITIVE EIGENSCHAFTEN

Charismatisch	+5% Alle politischen Lager: Alle pol. Lager achten Sie 5% höher. +50% Propaganda-Effekt Radio/TV: Radio/TV Propaganda ist 50% effektiver.
Arbeitsam	+10% Produktivität insgesamt: Alle Bürger arbeiten 5% schneller.
Finanzgenie	+10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% höher. +20% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Ware um 20% schneller. -25% Baukosten für Banken und Geschäfte: Banken und Geschäfte kosten 25% weniger.
Umweltfreund	+10% Umweltschützer: Umweltschützer achten Sie 10% höher. -10% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Ware um 10% langsamer. -50% Umweltverschmutzung: Umweltverschmutzung is 50% leichter.
Organisations-talent	+10% Bildung: Alle Bürger lernen 10% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 20% schneller. -10% Baukosten: Alle Gebäude kosten 10% weniger.
Geborener Diplomat	+5% US-Beziehungen: USA achten Sie 5% höher. +5% Russ. Beziehungen: Russland achtet Sie 5% höher. Außenministerium bei Spielbeginn: Das Außenministerium mit einer Beamtin ist bereits bei Spielbeginn vorhanden.
Soziales Gewissen	+10% Alle politischen Lager: Alle pol. Lager achten Sie 10% höher. -10% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 10% geringer.
Unternehmer-geist	+10% Exportpreise: Alle exportierten Waren bringen 10% mehr ein.
Unbestechlich	+10% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 10% höher. +10% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 10% höher. -30% Kriminalitätsrate: 30% niedriger Kein Schweizer Bankkonto: Sie dürfen kein Bankkonto in der Schweiz besitzen.

Bildungsorientiert	+20% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 20% höher. +30% Bildung: Alle Bürger lernen 30% schneller, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 30% schneller.

NEGATIVE EIGENSCHAFTEN

Kleptomane	10% Kapitalistisches Lager: Kapitalisten achten Sie 10% geringer. -10% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 10% geringer. -10% Produktivität Fabriken: Fabrikarbeiter produzieren Ware um 10% schneller. +100% Instandhaltungskosten für Geschäfte: Für Geschäfte fallen durch Schwund 100% mehr Instandhaltungskosten an.
Sexbesessen	-10% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 10% geringer. -10% Achtung bei weibl. Bevölkerung: Frauen achten Sie 10% geringer.
Zwanghafter Lügner	-15% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 15% geringer. -15% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 15% geringer.
Hässlich	-5% Alle politischen Lager: Alle pol. Lager achten Sie 5% geringer. -10% Tourismus-Bewertung: Touristen bewerten die Insel automatisch um 10% schlechter.
Alkoholiker	-15% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 15% geringer. -5% Gesamtproduktivität: Alle Bürger arbeiten 5% langsamer. +10% Russ. Beziehungen: Russland achtet Sie 10% höher.
Flatulenzler	-20% US-Beziehungen: USA achten Sie 20% geringer. -10% Russ. Beziehungen: Russland achtet Sie 10% geringer. Doppelter Sold für Palastwachen: Soldaten, die im Palast arbeiten, müssen mind. $20 Sold pro Monat erhalten (das Doppelte des normalen Solds).
Zwanghafter Spieler	-10% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 10% geringer. Jährliche Verluste durch Glücksspiel: Ihre Spielleidenschaft belastet die Staatskasse mit $300 bis $1500 jährlich (obgleich Sie selten auch etwas gewinnen).
Paranoiker	-10% Alle politischen Lager: Alle pol. Lager achten Sie 10% geringer. +10% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 10% höher. Polizei wird ebenso verachtet wie Soldaten: Polizisten haben den gleichen Negativeffekt auf das Freiheitsempfinden wie Soldaten (normalerweise nur ein Viertel des Effekts, den Soldaten haben).

Feige	-5% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 5% geringer. Soldaten und Anhänger fliehen doppelt so schnell bei Kämpfen: Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Anhänger bei Kampfhandlungen fliehen ist doppelt so hoch.
Verblödet	-50% Bildung: Alle Bürger lernen 50% langsamer, wenn sie tropicanische Schulen besuchen. Berufl. Fähigkeiten wachsen um 50% langsamer. Keine Universitäten: Sie können keine Universitäten bauen.
Jähzornig	-15% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 15% geringer. -10% Militaristisches Lager: Militaristen achten Sie 10% geringer.
Großspurig	-20% US-Beziehungen: USA achten Sie 20% geringer. +30% Kosten für Edikte: Der Erlass aller Verfügungen kostet jeweils 30% mehr. (Nicht-monetäre Voraussetzungen werden hiervon nicht berührt).
Schlecht sitzendes Toupet	-5% Alle politischen Lager: Alle pol. Lager achten Sie 5% geringer. -15% US-Beziehungen: USA achten Sie 25% geringer. -15% Russ. Beziehungen: Russland achten Sie 15% geringer. $1000 Pay-TV-Einnahmen: Die jährlichen Pay-TV-Einnahmen für Tropicos Staatskasse belaufen sich auf $1000.
Geizig	-10% Kommunistisches Lager: Kommunisten achten Sie 10% geringer. -5% Baukosten: Alle Gebäude kosten 5% weniger. Lohngrenzen: Der Höchstlohn beträgt $25 pro Monat und Beschäftigtem (normal: $50 pro Monat).
Religiöser Fanatiker	+5% Religiöses Lager: Religiöse achten Sie 5% höher. -25% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 25% geringer. +50% Kirchenbesuche: Bürger gehen 50% öfter zur Kirche.
Schmierig	-20% Intellektuelle: Intellektuelle achten Sie 20% geringer. -10% US-Beziehungen: USA achten Sie 10% geringer. -10% Russ. Beziehungen: Russland achtet Sie 10% geringer. +10% Achtung der am wenigsten intelligenten Bürger: Das Viertel der Bevölkerung mit dem geringsten IQ achtet Sie 10% höher.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 74

ANHANG D VERFÜGUNGEN

MENSCHEN

	KOSTEN	ZEITL. DAUER	VORAUS-SETZUNGEN	BEMERKUNGEN
Verhaften	$500	7 Jahre Haft	Polizeistation Gefängnis	Vermindert drastisch die Achtung der Zielperson vor Ihnen. In geringerem Maße nimmt auch der Respekt ihrer Verwandten vor Ihnen ab.
Bestechen	$1,000	Effekt baut sich über 3 Jahre hinweg ab	Bank	Steigert in hohem Maße die Achtung der Zielperson vor Ihnen. In geringerem Maße steigt auch der Respekt ihrer Verwandten vor Ihnen.
Als Ketzer diffamieren	$500	Unbegrenzt (Effekt auf Verwandte baut sich mit der Zeit ab)	Kathedrale	Zielperson wird von der Gesellschaft gemieden und kann nicht mehr protestieren oder einen Putsch oder Aufstand anführen. Zielperson und ihre Verwandtschaft verlieren die Achtung vor Ihnen.
Eliminieren	$500	Unbegrenzt (Effekt auf Verwandte u. Augenzeugen baut sich mit der Zeit ab)	Wachstation	Vermindert drastisch die Achtung der Verwandtschaft der Zielpeson sowie etwaiger Augenzeugen vor Ihnen.

AUS SENPOLITIK (NUR 1 AUS SENPOLITISCHES EDIKT ALLE 2 JAHRE)

	KOSTEN	ZEITL. DAUER	VORAUS-SETZUNGEN	BEMERKUNGEN
USA loben	$500	2Jahre	Außen-ministerium	Steigert Wohlwollen der USA. Wohlwollen der Russen sinkt etwas.
Handels-delegation nach USA	$1,000	Variabel	Außen-ministerium US- Beziehungen: Unterkühlt o.besser	Bringt möglicherweise diverse Vorteile, wie etwa einmalige Entwicklungshilfe, höhere Exportpreise, Gebäude zum Nulltarif oder ausländ. Fachkräfte.
US-Entwicklungs-hilfe	$2,000	Unbegrenzt	Außen-ministerium US- Beziehungen: Kühl o. besser	Reduziert Baukosten für Flughafen und E-Werk um 50%.
Bündnis mit USA	$6,000	Unbegrenz	Außenminist. US- Beziehungen: Sehr gut o. besser	USA bauen Militärbasis auf Tropico und zahlen jährlich $1000 "Miete" dafür. Steigert Wohlwollen der USA. Wohlwollen der Russen sinkt stark. Wahrscheinlichkeit, dass USA im Fall einer Verschlechterung der Beziehungen einmarschieren, steigt.
Russland loben	$500	2 Jahre	Außenminist.	Steigert Wohlwollen der Russen. Wohlwollen der USA sinkt etwas.
Handels-delegation nach Russland	$1,000	Variabel	Außenminist. Russ. Beziehungen: Unterkühlt o. besser	Bringt möglicherweise diverse Vorteile, wie etwa einmalige Entwicklungshilfe, höhere Exportpreise, Gebäude zum Nulltarif oder ausländ. Fachkräfte.
Russische Entwicklungs-hilfe	$2,000	Unbegrenzt	Außenminist. Russ. Beziehungen: Kühl o. besser	Reduziert Baukosten für Mietshaus und Wohnkomplex sinken um 50%.
Bündnis mit Russland	$6,000	Unbegrenzt	Außenminist. Russ. Beziehungen: Sehr gut o. besser	Russland baut Militärbasis auf Tropico und zahlt jährlich $1000 "Miete" dafür. Steigert Wohlwollen Russlands. Wohlwollen der USA sinkt stark. Wahrscheinlichkeit, dass Russen im Fall einer Verschlechterung der Beziehungen einmarschieren, steigt.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 76

WIRTSCHAFT

	KOSTEN	ZEITL. DAUER	VORAUS-SETZUNGEN	BEMERKUNGEN
Werbekampagne für Industrie	$8,000	3 Jahre	Mind. 2 Fabriken TV Station	Steigert Exportpreise für trop. Industriegüter um 20% (gilt nur für Güter, die in Fabriken hergestellt bzw. verarbeitet wurden, also Zigarren, Rum, Konserven, Holzprod. und Schmuck).
Schadstoff-begrenzung	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	Mind. 1 Fabrik	Schadstoffausstoß von Fabriken sinkt um 50%. Instandhaltungskosten für Fabriken steigen um 20%.
Werbekampagne für Tourismus	$5,000	3 Jahre	Beliebiges Hotel TV-Sender	Steigert Tourismus-Bewertung um 40%. Nur einmal möglich
Star engagieren	$5,000	3 Jahre	Nachtklub	Steigert Tourismus-Bewertung um 20%. Steigert Entertainment-Qualität für Einheimische um 10% Verbessert US-Beziehungen um 10%. Nur einmal möglich
Steuer-geschenk	$200 pro erwachs. Einw.	3 Jahre	-	Steigert die Achtung aller Tropicaner vor Ihnen um 20%.
'Spezielle' Bauerlaubnis	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	-	Steigert alle Baukosten um 20%. 10% der Kosten gehen auf Schweizer Bankkonto. Verschlechtert Beziehungen zu Intellektuellen um 10%.
Pan-Karibische Spiele	$7,500	3 Jahre	Sportkomplex	Steigert Tourismus-Bewertung um 50%. Steigert Entertainment-Qualität für Einheimische um 20%. Nur einmal möglich
Karneval	$3,000	3 Jahre	Bar	Steigert Tourismus-Bewertung um 20%. Steigert Entertainment-Qualität für Einheimische um 30%. Steigert Kriminalität um 20%.

INNENPOLITIK/RELIGION

	KOSTEN	ZEITL. DAUER	VORAUS-SETZUNGEN	BEMERKUNGEN
Amnestie	$500	3 Jahre	Kommandantur Beziehungen zu Milit. Lager: Herzlich o. besser	Steigert die Wahrscheinlichkeit der Resozialisierung von Rebellen um das vierfache. Rebellen gliedern sich nur wieder in die Gesellschaft ein, wenn die Zufriedenheit im Volk insgesamt um mind. 5% gewachsen ist, seit sie Rebellen wurden.
Vorgezogene Wahl	$2,000	1 Jahr	-	Bewirkt, dass 1 Jahr nach Erlass des Edikts eine Wahl stattfindet. Zwischen Wahlen müssen mind. 2 Jahre liegen.
Inquisition	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	Kathedrale Beziehungen zu Relig. Lager: Herzlich o. besser	Verringert beträchtlich die Gefahr von Protesten und Aufständen. Verringert etwas die Gefahr eines Putsches. Steigert etwas die Gefahr, dass Bürger zu Rebellen werden. Verringert Freiheit um 25%. Verringert Tourismus um 25% Tropicaner gehen doppelt so oft zur Kirche.
Bücher-verbrennung	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	Kirche Beziehungen zu Relig. Lager: Kühl o. besser	Verringert Mitgliederzahl des intellektuellen Lagers um 50%. Bildungseffizienz sinkt um 50%.
Kriegsrecht	$5,000	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	Beziehungen zu Milit. Lager: Herzlich o. besser	Verringert in hohem Maße die Gefahr von Protesten und Aufständen. Kein Effekt auf Putschisten und Rebellen. Verringert Kriminalität um 40%. Verringert Produktivität um 20%. Verringert Freiheit um 50%. Tourismus bricht um 50% ein.
Gefängnisse öffnen	$3,000	Tritt sofort in Kraft	Gefängnis	Alle momentanen Häftlinge werden der Insel verwiesen. Wohlwollen der USA sinkt für 4 Jahre um 10%. Nur einmal möglich.
Papstvisite	$10,000	3 Jahre	Kathedrale Beziehungen zu Relig. Lager: Herzlich o. besser	Steigert Achtung der Religiösen vor Ihnen um 50%. Steigert Achtung aller anderen pol. Lager vor Ihnen um 15%. Steigert Zufriedenheit aller Einheimischen mit rel. Seelsorge um 25%. Nur einmal möglich.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 78

SOZIALES

	KOSTEN	ZEITL. DAUER	VORAUS-SETZUNGEN	BEMERKUNGEN
Prohibition	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	-	Steigert Produktivität um 10%. Steigert Achtung der Religiösen vor Ihnen um 10%. Alle Rumdestillen, Bars und Nachtklubs werden geschlossen. Kriminalität steigt um 100% an.
Bildungs-offensive	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	Schule	Ouvriers et étudiants apprennent 30 % plus vite. Coût de maintenance annuel de $2/Tropiquéen
Verhütungs-verbot	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	Kirche Beziehungen zu Relig. Lager: Kühl o. besser	Steigert Geburtenrate um 30%. Steigert Achtung der Religiösen vor Ihnen um 10%. Verringert Achtung der Intellektuellen vor Ihnen um 30%.
Umweltschutz-program	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	-	Reduziert Umweltverschmutzung durch Individuen um 50% (kein Effekt auf Verschmutzung durch Fabriken oder sonst. Gebäude). Senkt Freiheit um 10%.
Initiative 'Freund und Helfer'	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	-	Reduziert Widerwillen gegen Soldaten und Polizisten um 50%. Kostet jährlich $50 pro Soldat und Polizist.
Nahrung für das Volk	$500	Unbegrenzt (kann zurückgenommen werden)	-	Verdoppelt Nahrungsmittelkonsum. Steigert Bewertung der Nahrungsmittel-Qualität um 20% (wenn es genug Nahrungsmittel gibt).

ANHANG E

KURZBEFEHLE

A	Jahrbuch aufrufen
T	Bäume ein-, ausblenden
B	Transparente Darstellung von Gebäuden an/aus
G	Planquadrate ein-, ausblenden
W	Wetterereignisse (z.B. Wolken) ein/aus
M	Vorherige Mitteilungen ansehen
Q	Beenden
S	Speichern
L	Laden
<Umschalt>	T Person observieren
+	Spielgeschwindigkeit erhöhen
-	Spielgeschwindigkeit verringern
<Pause>	Pause an/aus
NumFeld 8	Heranzoomen
NumFeld 2	Zurückzoomen
NumFeld 4	Karte nach links drehen
NumFeld 6	Karte nach rechts drehen
F2	Optionen aufrufen
F3	8 Bit Grafikmodus ein-, ausschalten
F4	Umschalten zwischen Vollbildschirm- und Fenstermodus
F6	Eine Auflösungsstufe niedriger schalten (z.B. von 1024 x 768 auf 800 x 600)
F7	Eine Auflösungsstufe höher schalten.
F8	Hardware Rendering ein/aus

Hat Ihre Maus ein Mausrad, so können Sie damit a) zoomen, indem Sie das Mausrad drehen und b) durch drücken der Mausradtaste oder der rechten Maustaste schneller durch die Karte navigieren.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 80

CREDITS

Entwicklung
PopTop Software

Game-Design
Phil Steinmeyer

Zusätzliches Design
Franz Felsl

Game-Programmierung
Brent Smith
Phil Steinmeyer

Engine-Programmierung
Phil Steinmeyer
Guillermo J. Garcia-Sampedro

Grafik - Gebäude
David Deen
Craig Matchett

Grafik - Landschaften
Steve Mohesky
Franz Felsl
Craig Matchett
Paul Mullen
David Deen
Brian Feldges

Grafik - Interface
Paul Mullen

Grafik - Landschaften
Todd Bergantz

Grafik - Videos
Brian Feldges

Grafik - Videos
Brian Feldges

Grafik - 3D-Animationen
Guillermo J. Garcia-Sampedro

Ton
Paul Mullen

Webmaster
David Deen
Franz Felsl

Manual
David Deen
Kendahl Johnson
"Mr. X"

Testing
Alle & Jeder

Musik
Latin Music Specialists

Musikalische Leitung
Daniel Indart (Vocals, Gitarre, Percussion, Keyboards)

Musiker
Jesus "Nino" Perez (Vocals, Flöte, Tres, Piano)
"Los Corales" Oscar Luis Morejon & Narciso Garcia (Vocals, Gitarre)
Lucho Campillo (Akkordeon)
Daniel Leon (Vocals)

Publisher - USA
Gathering of Developers

Publisher - Europa
Take 2 Interactive

Produktion/Koordination
Andrew Morley
Ken Jordan

Marketing
Matthias Wehner
Andreas Traxler
Gabriel Wunderlich
Markus Neumann
Anja Wagner

Trade Marketing
Nicole Straten

Online: www.tropico.de
Alexander Harlander
Andreas Mokros

PR
Jochen Färber
Karl Unterholzner
Bond PR

U.K. Producer
Andrew Morley

U.K. Marketing
Emma Rush
Sarah Seaby
Gary Sims

U.K. Public Relations
Amy Curtin
Mark Allen

U.K. Production
Jon Broadbridge
Chris Madgwick

U.K. Q.A. Headquarters
Tarantula Studios

U.K. Test Manager
Mark Lloyd

U.K. Lead Tester
Julian Turner

U.K. Testers
Kevin Hobson
Charlie Kinloch
Lee Johnson
Kit Brown
Phil Deane

Testing - USA
Take2 Baltimore QA

Technische QA-Leitung
Phil Santiago

QA-Leitung
Chien Yu
Kai Ma

QA-Tester
Lisa Nawrot
Josh Rose
Josh Noll
Stephen Thomas
Frank Kirchner
Ryan Littlefield
Scott Vail
Stacey Sharpe
Joe Covello
Anne Takeuchi

Packaging & Artwork
Grafiction, München

Andere Partner

Public Relations
TSI Communications
Matt Burton
Andrea Schneider
Lori Mezoff

Packaging/Print Advertising
Greg Malphurs
(gerenderte Szenen: Brian Feldges)

Testing, Technische Unterstützung USA
Concrete Support

Deutsche Fassung
Coda Entertainment
Johannes Deny
Hans Schneck

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 82

BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN

Dieses BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN (dieses Abkommen), inklusive der beschränkten Garantie und den anderen Sonderklauseln, ist ein rechtliches Übereinkommen zwischen Ihnen (entweder ein Individuum oder eine juristische Person) und PopTop Software und Take 2 Interactive Software, (gemeinsam, der Eigner), betreffend dieses Softwareprodukt und den Materialien die dort beigelegt sind oder dazugehören. Der Akt der Installation oder anderweitiges Benutzen der Software bestätigt Ihr Einverständnis zu den Bedingungen dieses Abkommens. Wenn Sie nicht mit dem Abkommen einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

Vergabe einer begrenzten, nicht-exklusiven Lizenz. Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen.
Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird. Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerklizenz vom Eigner erworben wurde. Dieses Abkommen dient nicht als eine solche spezielle Netzwerklizenz. Installation auf einem Netzwerkserver darf nur erfolgen, wenn sie die Bedingungen dieses Abkommens entspricht. Dieses Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHORBIGEN MATERIALIEN nicht an eine Person oder Organisation verkaufen, vermieten, verleihen oder anderweitig transferieren.

Intellektuelles Eigentum. Der Eigner behält alle Rechte, Titel und Interessen an dieser SOFTWARE und die beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHORIGEN MATERIALIEN) inklusive, aber nicht begrenzt auf, Copyrights, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlung, Dialog, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und moralischen Rechte. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Copyrightgesetzen und -Verträgen in der ganzen Welt. Alle Rechte vorbehalten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht kopiert oder reproduziert werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium, ganz oder teilweise, ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigners. Jede Person, die die Gesamtheit oder Teile der SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopieren oder reproduzieren, verstoßen wissentlich gegen Copyrightgesetze und können zivilrechtlich und kriminalrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN dürfen nicht an weitere Personen oder Organisationen verkauft, vermietet, verliehen oder anderweitig transferiert werden

SOFTWARE Backup oder Archivierung. Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, sollten Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMs (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

Restriktionen. Anders als in diesem Abkommen spezifisch festgelegt dürfen Sie nicht SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN auf andere Weise kopieren oder reproduzieren; modifizieren oder Auszüge kopieren basierend auf SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; Kopien distribuieren durch Verkauf oder andere Weitergabe der Besitzerschaft von SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; Vermieten, Verleihen, Verleasen der SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN; oder SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN öffentlich vorführen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu übertragen, über das Internet oder ein anderes Medium oder zu einer anderen Partei. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen durch Szenarios, Karten, Levels, Add-on-Packs, Fortsetzungen, Charaktere oder andere Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN. IHNEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDEINE WEISE ZU DEKOMPILIEREN, DISASSEMBLEN ODER REVERS ENGENEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN, die nicht spezifisch in diesem Abkommen erlaubt wird, ist ein Zuwiderhandeln gegen dieses Abkommen.

Begrenzte Garantie und Garantieverzichterklärung.

BEGRENZTE GARANTIE. Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei normaler Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, Können Sie die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zum dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben zur Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE zufällig oder mutwillig beschädigt haben.

KUNDEN RECHT. Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigners ist (i) der Austausch eines Original- Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHORIGEN MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie vom Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 84

GARANTIE VERZICHTSERKLÄRUNG. AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGENZTEN GARANTIEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTIEN, GENNAT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BETREFFEND DIESES PRODUKT ODER ALLEN ZUGEHÖRIGEN KOMPONENTEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE VON GESETZ BESTEHEN KÖNNTEN, SIND BEGRENZT AUF DEN VOLLSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGRENZTEN GARANTIE BESCHRÄNKT.DER EIGNER REPRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEGEBENEN BEGRENZTEN GARANTIE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUBEHÖRIGEN MATERIALIEN IHREN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUIERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORREGIERT WERDEN.
DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAG GEGEBEN VOM EIGNER, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTOREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN ODER TCOHTERGESELLSCHAFTEN KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHAFFEN ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEGEBENE BEGRENZTE GARANTIE HINAUS. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHE INFORMATION ODER RATSCHLAG BERUFEN.

EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGRENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST, DESHALB GILT DIE OBEN GENANNTE BEGRENZUNG EVNTUELL NICHT FÜR SIE. DIESE LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

BEGRENZTE HAFTUNG. Zum maximalen Ausmaß zugestanden vom Haftungsgesetz und ungeachtet, ob eine der oben gesetzten Klauseln ihren essentiellen Zweck verfehlt, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGENR, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DIESER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, INKLUSIVE OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE; ZUFÄLLIGE; ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUSST VON GESCHÄFTSEINNAHMEN; STÖRUNG DES GESCHÄFTSABLAUFS, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATION; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUR WIEDERGEWINNUNG ODER REPRODUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDEN ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZTUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARBEIT DIESER SOFTWARE. DIESE HAFTUNGSBEGRENZUNG GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORISIERTEN REPRÄSENTANTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT HAT. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTAND AUS ODER DAS RESULTAT EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRLÄSSIGEN HANDLUNG DES EIGNERS ODER SEINER SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHE AUSNAHME ODER BEGRENZUNG VON ZUFÄLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN. DESHALB KONENN DIE OBEN GENNANTEN BEGRENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUELKL NICHT FÜR SIE GELTEN.

Produktunterstützung und Updates. Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigner, wie in den ZUGEHORIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

Jurisdiktion. ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHTET DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWEILIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN LODON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

Gesamtes Abkommen. Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

Terminierung. Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Punkten des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, aus die sie installiert wurde.

Kompensation Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbaten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

Eigner Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN
United Kingdom

Microsoft und Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Bezitzer.

Hergestellt in Großbritannien

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 86

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIELELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spielelösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben! Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

Bevor Sie sich mit unserem technischem Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E- Mail- Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie
- bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:
- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD- ROM- Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D- Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video- RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt
"Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

KONTAKTE:

Technischer Support
Kontaktieren Sie unsere Technik-Hotline für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!
Tel.: 01805 - 21 73 16
Hotlinezeit: Mo.-Fr. 12.00 - 20.00 Uhr (0,24 DM / Minute)

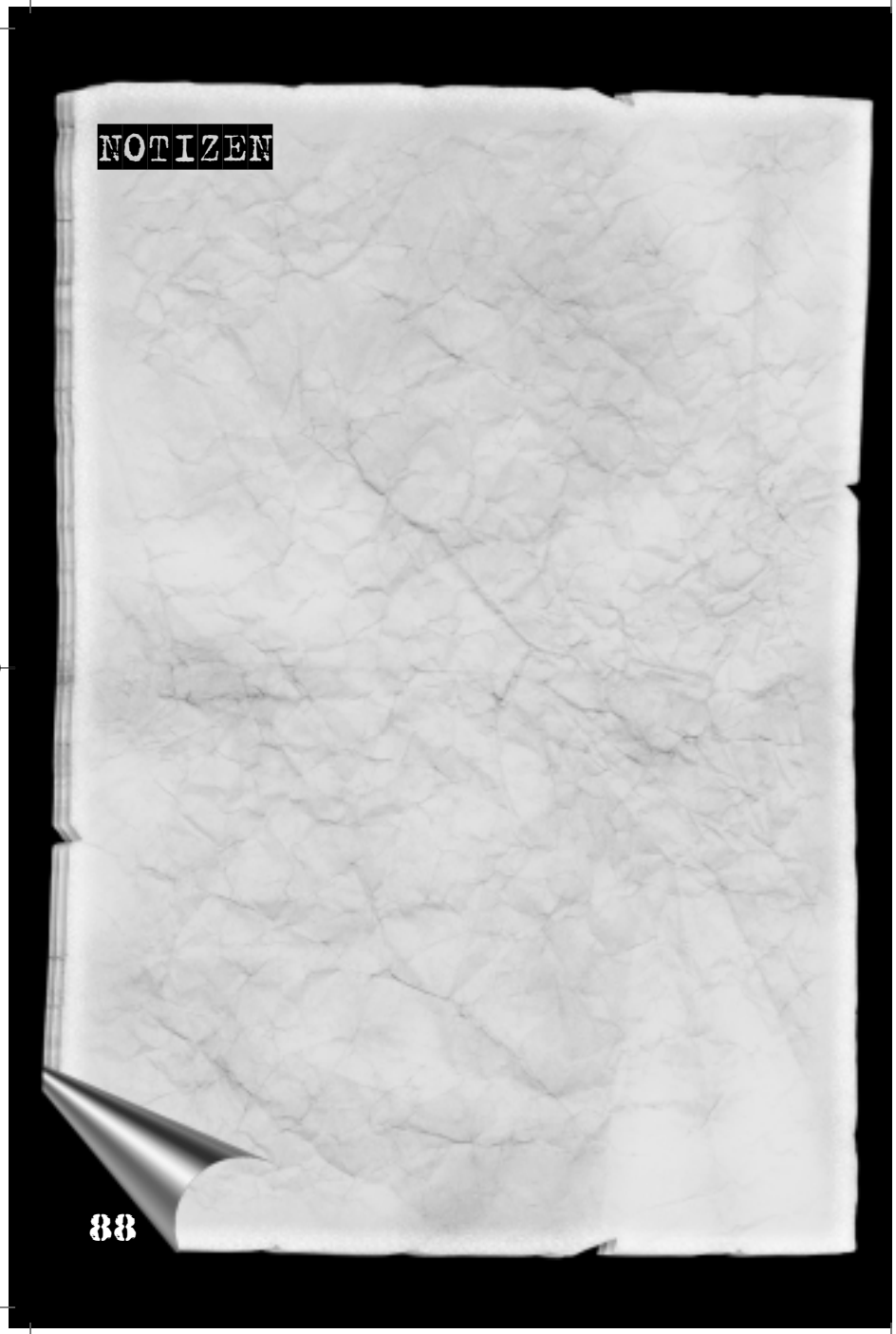
Tipps und Tricks
Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Hotline genau richtig!
Tel: 0190 - 87 32 68 36
Hotlinezeit: Mo.-Fr. von 8.00 - 24.00 Uhr (3,63 DM / Minute)

Patches (=Fehlerbehebungsprogramme)
aktuelle Patches (sofern vorhanden) finden Sie auf unserer Website www.take2.de

NEU!
Online-Support
Auf www.take2.de befindet sich ein Online-Supportbereich. Mittels der dort platzierten Selbsthilfe-Tipps können Sie viele Probleme selbst und ohne Zeit- und Kostenaufwand beheben. Wenn alle Stricke reißen, erreichen Sie über dieses Portal den Emailsupport von Take 2.

Des weiteren finden Sie natürlich auch jede Menge an Informationen zu unseren Neuerscheinungen, aktuelle Demoversionen sowie interessante News von Take 2. Ein Besuch dort lohnt sich also auf jeden Fall!

Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder -telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.


NOTIZEN
88

tropico_manual_inners_ger 29/3/01 12:29 pm Page 90