

TROPICO 6



INHALTE

Erste Schritte.....	3
Titelbildschirm.....	3
Spielmodi.....	3
Tutorial.....	3
Missionen.....	3
Sandbox.....	4
Zufällig generierte Karten.....	4
Benutzeroberfläche.....	5
Historische Zeitalter.....	6
Kolonialzeit.....	6
Zeitalter der Weltkriege.....	6
Zeitalter des Kalten Krieges.....	6
Moderne Zeit.....	7
Mehrspieler.....	7
Handel.....	8
Forschung.....	8
Überfälle und Weltwunder.....	9
Fraktionen.....	9
Technischer Kundendienst.....	11

ERSTE SCHRITTE

TITELBILDSCHIRM



Sobald Tropico 6 startet, werden Sie mit dem Titelbildschirm begrüßt.

SPIELMODI

TUTORIAL

Das Tutorial dient als grundlegende Einführung für Tropico 6. Das Tutorial ist in fünf Kapitel aufgeteilt und behandelt verschiedene Themen wie die Steuerung und den Aufbau Ihrer Wirtschaft sowie fortgeschrittene Themen wie Politik, öffentliche Verkehrsmittel und Tourismus.

MISSIONEN

Missionen sind unabhängige Geschichten, die auf Inseln in der ganzen Karibik stattfinden. Folgen Sie den Abenteuern von El Presidente und Penultimo auf ihrer Reise durch 15 einzigartige Missionen mit dem Ziel, Tropico zur großartigsten aller Nationen zu machen. Bewältigen Sie auf jeder Karte eine Reihe unterschiedlicher Herausforderungen, die sich über alle vier Zeitalter und eine Vielzahl verschiedener Inseln erstrecken.

SANDBOX

Im Sandbox-Modus können Sie die Einstellungen Ihrer Karten anpassen und so selbst über Startzeitalter, Bevölkerung und Geld bestimmen. Sie können die Schwierigkeit verändern und unter anderem folgende Bereiche einstellen: Politik, Katastrophen, Opposition, Entwicklungshilfe und karibische Zufriedenheit. Sie können benutzerdefinierte Siegesbedingungen auswählen oder ein Sandbox-Spiel mit offenem Ende spielen. Es stehen mehrere einzigartige Sandbox-Karten zur Verfügung. Alternativ können Sie auch eine der Missionskarten für das Spiel im Sandbox-Modus auswählen.

ZUFÄLLIG GENERIERTE KARTEN

Im Sandbox- oder Multiplayer-Modus haben Sie die Möglichkeit, eine zufällig generierte Karte zu erschaffen. Es gibt zahlreiche verschiedene Optionen, mit denen Sie Ihre persönliche, benutzerdefinierte Karte anpassen können:

- **GRÖÖE** – Die Größe der generierten Karte. Auf größeren Karten werden die Meeresgrenzen erweitert.
- **DICHTE** – Die Größe der Landfläche. Eine geringere Dichte erzeugt kleinere Landflächen, was die Schwierigkeit erhöhen kann, da die Baufäche begrenzt ist.
- **GELÄNDEPROFIL** – Ein höheres Geländeprofil erzeugt mehr Berge und Klippen.
- **VIelfALT** – Eine exklusive Vielfalt erzeugt weniger Inseln, während eine fragmentierte Vielfalt viele Inseln erzeugt. Eine Karte mit mehr Spielern erzeugt ebenfalls mehr Inseln.
- **KLIMA** – Ein tropisches Klima erzeugt eine üppige Umwelt mit vielen Bäumen, während trockene und aride Klimata das Land mit kargem Ödland füllen.
- **BODENSCHÄTZE** – Die Einstellung Bodenschätze bestimmt die Dichte und Menge von Ressourcen auf der Karte.

BENUTZEROBERFLÄCHE



Die Benutzeroberfläche beinhaltet folgende Elemente:

1. **HAUPTMENÜ-TASTE** – Spielstand erstellen/laden, Karte neu starten, Optionen, Spiel beenden.
2. **STATUSLEISTE** – Geld, Bevölkerung, Wahlunterstützung.
3. **NEWSFEED** – Bestimmte Ereignisse werden hier als kurze Benachrichtigungen angezeigt.
4. **AUFGABENÜBERSICHT** – Zeigt die derzeit aktiven Aufgaben an.
5. **STEUERUNGSFELD** – Datum/Mandatszeit, Pause/Spielen, Spielgeschwindigkeit, Archipelansicht umschalten, El-Präsidenten auswählen.
6. **AKTIONSTASTEN** – Aufgaben-Überblick, Bau, Verordnungen, Inforaster, Almanach, Forschung, Überfälle, Handel, Zeitalter-Übersicht, Broker, Verfassung, Politik.
7. **GEbÄUDE-/BÜRGER-INFORMATIONSFELD** – Zeigt verschiedene Statistiken und Funktionen an, die dem ausgewählten Ziel zur Verfügung stehen.

HISTORISCHE ZEITALTER

Es gibt vier verschiedene Zeitalter in Tropicco 6, von dem jedes eine eigene Reihe von Zielen und Herausforderungen bietet, die es zu bewältigen gilt.

KOLONIALZEIT

El Presidente beginnt als Gouverneur mit einem Mandat der britischen Krone, eine Insel im tropischen Meer zu regieren. Die Insel besitzt eine Grundinfrastruktur und ist für Wachstum bereit. Zu dieser Zeit ist die Krone als einzige Supermacht präsent. Ein Sprecher der Krone wird während dieses Zeitalters mit verschiedenen Aufgaben auftauchen. Dieses Zeitalter ist zeitlich begrenzt, da das Mandat als Gouverneur abläuft. Wenn die Mandatszeit abläuft, bevor die Unabhängigkeit erlangt wurde, ist das Spiel vorbei. Die Mandatszeit kann verlängert werden, indem den Forderungen der Krone nachgekommen wird. Um unabhängig zu werden, müssen Sie die Fortschrittsaufgabe des Zeitalters abschließen. Für diese Aufgabe muss eine bestimmte Zustimmung bei den Revolutionären erreicht werden und der Großteil der Bevölkerung muss die Revolutionäre unterstützen.

ZEITALTER DER WELTKRIEGE

Die Welt durchlebt den Schrecken des Krieges. Kleine Länder wie die vor Kurzem gegründete Nation Tropicco müssen sich bedeckt halten, um nicht zwischen die Fronten der Achsenmächte und Alliierten zu geraten. Andererseits ist der Krieg auch eine Chance und bietet dem schlauen Händler viele Möglichkeiten. Das politische Interesse der Tropicaner verlagert sich von der Unabhängigkeit hin zu wirtschaftlichen Werten. In diesem Zeitalter bilden sich neue Fraktionen, mit denen Sie zurechtkommen müssen. Diese haben mehr Bedürfnisse und Macht als zuvor und sie zu ignorieren oder schlecht zu behandeln, kann zum Ausbruch einer Fraktionseskalation führen. Tropicco muss auf dem Weg, ein zukünftiger großer Global Player zu werden, mit möglichst viel Geld in der Tasche und der besten Ausgangslage für das nächste Zeitalter bis zum Ende des Weltkriegs überleben.

ZEITALTER DES KALTEN KRIEGES

Die Hitze des Krieges schwindet und neue Interessen entwickeln sich. Während eine wachsende Industrie in der Vergangenheit immer als positiv angesehen wurde, wird jetzt die Umweltverschmutzung zu einem wichtigen Faktor. Zu den Zeiten des offenen Krieges hielt die Nation Tropicco zusammen, doch jetzt wächst die Bedeutung der Fraktionen und deren Gier

bei der Verfolgung ihrer Ziele. Während des Kalten Krieges ist die Gefahr einer Fraktionseskalation und Rebellion höher als zuvor. Der Spieler muss eine Militärstreitmacht aufbauen, um El Presidente Autorität zu wahren. Die Agrarindustrie und einfache verarbeitete Produkte verlieren gegenüber Industrien, die zielgerichteter sind, an Wert. Während Kohle und Stahl in der Zeit der Weltkriege exzellente Exporte waren, steigt im Kalten Krieg der Bedarf an Informationen und höher entwickelten Gütern. Mit dem Ende des Weltkrieges gewinnen Unterhaltung und Tourismus an Bedeutung.

MODERNE ZEIT

Die Moderne Zeit ist das abschließende Zeitalter des Spiels und für das Regieren von Tropicco stehen Ihnen hier alle Optionen zur Verfügung. Alle Gebäude und jede Verfassung, Verordnung und Forschung kann freigeschaltet werden. Sie müssen mit der größten Zahl an Fraktionen und Supermächten zurechtkommen. Die Herausforderung besteht darin, Ihre Insel, trotz der verschiedenen Bedürfnisse und Forderungen Ihrer Tropicaner, der Fraktionen und der Supermächte, am Laufen zu halten.

MEHRSPIELER

Im Mehrspieler-Modus erstellen Sie Ihr eigenes Spiel, dem andere Spieler beitreten können, oder Sie suchen und treten den Spielen anderer Spieler bei. Bei der Erstellung eines Spiels können Sie aus verschiedenen Sandbox-Karten für 2-4 Spieler auswählen oder Ihre eigene, zufällig generierte Karte kreieren. Sie können die Karteneinstellungen dann genauso wie im Sandbox-Modus ändern. Sobald Sie ein Spiel erstellt haben oder einem Spiel beigetreten sind, werden Sie mit anderen Spielern in einer Lobby platziert, wo Sie Team und Farbe wählen können. Über die Chat-Funktion im Spiel können Spieler in der Lobby miteinander kommunizieren.

Jedem Spieler gehört der Teil der Karte, in dem er begonnen hat, und nur dieser Spieler kann dort Gebäude errichten. Es existiert auch eine Anzahl nicht beanspruchter Gebiete. Um in diesen nicht beanspruchten Gebieten bauen zu können, müssen die Spieler Außenposten mit Schweizer Banknoten kaufen. Außenposten werden innerhalb des nicht beanspruchten Gebiets platziert.

Spieler können das Militär senden, um den Palast oder die Außenposten anderer Spieler zu erobern. Sie können den Arbeitsmodus Ihrer Militärbauwerke auf „Offensiv“ umstellen und Ihre Truppen so für den Angriff vorbereiten. Wählen Sie dann den Palast oder Außenposten eines feindlichen Spielers aus und geben Sie den Befehl zur Eroberung des Gebäudes.

Siegreich ist der Spieler oder das Team, der/das am längsten durchgehalten oder zuerst die Siegesbedingungen erfüllt hat. Eine Siegesbedingung kann nur während der Karteneinstellungen vor Spielbeginn festgelegt werden. Spieler können das Spiel auf verschiedene Art und Weise verlieren: Ablauf der Mandatszeit, Niederlage bei der Wahl, oder durch die Invasion einer Supermacht/eines feindlichen Spielers.

HANDEL

Rohstoffe werden von Produktionsgebäuden erzeugt und können von Transporteuren zur Weiterverarbeitung an Industriegebäude geliefert werden. Diese Ressourcen werden dann von Transporteuren zu einer Hafenanlage gebracht, wo alle paar Monate ein Frachter eintrifft, um alle gelagerten Waren zu exportieren. Der Preis einiger Waren kann abhängig vom Zeitalter variieren – Öl und Autos haben in den späteren Zeitaltern zum Beispiel einen höheren Wert, während Stahl und Waffen in den früheren Zeitaltern mehr wert sind. Das Zollamt, das Offshore-Büro und die Verfassung „Globale Marktwirtschaft“ können die Exportpreise leicht erhöhen. Sie können auch Minister in das Ministerium wählen, die die Exportquoten und die Effizienz von Produktionsgebäuden leicht verbessern.

Handelslizenzen können gekauft werden, um Handelsrouten für den Kauf oder Verkauf von Ressourcen zu besseren Preisen zu etablieren. Die Raten hängen von Ihrem Ruf bei der Supermacht ab, die die Handelsroute anbietet. Handelsrouten sind nur gültig, bis die verlangte Menge an Ressourcen gehandelt wurde. Je besser Ihr Ruf mit einer Supermacht ist, desto mehr Handelsrouten wird sie Ihnen anbieten. Schließen Sie eine Handelsroute ab, die von einer Supermacht angeboten wurde, erhöht das Ihren Ruf bei dieser Supermacht, verringert ihn aber bei deren Rivalen.

FORSCHUNG

Es gibt insgesamt 6 Verfassungen, 35 Verordnungen und Arbeitsmodi für 66 Gebäude, die nur freigeschaltet werden können, indem Wissen im Forschungsmenü ausgegeben wird. Wissen wird durch die Bibliothek und das Forschungslabor erzeugt. Wissen kann auch mit Banknoten aus Ihrem Schweizer Nummernkonto beim Broker gekauft werden. Die Spionageakademie kann Überfälle ausführen, die Wissen erzeugen und sogar Forschung stehlen.

ÜBERFÄLLE UND WELTWUNDER

Überfälle erlauben es El Presidente, auf subtilere Weise über die Grenzen von Tropicó hinaus aktiv zu werden. Überfälle sind Missionen, die von Agenten durchgeführt werden, die in Überfallgebäuden arbeiten. Es gibt pro Zeitalter 1 Überfallgebäude, angefangen mit der Piratenbucht in der Kolonialzeit, der Kommandogarnison im Zeitalter der Weltkriege, der Spionageakademie im Zeitalter des Kalten Krieges und dem Cyber-Operationszentrum in der Modernen Zeit. Sie können Überfälle mit Überfallgebäuden des vergangenen Zeitalters und somit bis zu 4 Überfälle gleichzeitig ausführen.

Es werden Überfallpunkte benötigt, um Überfälle zu starten. Diese werden von den Agenten der Überfallgebäude erzeugt und können gegen Schweizer Banknoten vom Broker erstanden werden. Sobald ein Überfall gestartet wurde, verlassen die Agenten Tropicó für die Dauer der Mission. Überfälle bieten eine Reihe von Vorteilen, von Ressourcen und Immigranten, bis zu Gameplay verändernden Effekten, wie einem verbesserten Tourismus-Index, einer Verringerung der karibischen Zufriedenheit oder das Entfachen einer Rebellion.

Raube sind eine andere Art von Überfall, die Ihnen erlauben, verschiedene Weltwunder anderer Nationen zu stehlen. Raube dauern deutlich länger als Überfälle und verlangen vom Spieler, dass er Aufgaben abschließt, die „Rückschläge“ genannt werden. Der Fortschritt des Raubs wird angehalten, bis Sie die Anforderungen des Rückschlags erfüllt haben. Ein Weltwunder kann nur gebaut werden, sobald Sie den entsprechenden Raub abgeschlossen haben. Sie können mit jedem Überfallgebäude nur einen Raub ausführen. Weltwunder bieten eine Vielzahl an Vorteilen, einschließlich: Erhöhung der Geschwindigkeit aller Schiffe, Erhöhung der Urlaubsdauer und Gebühren für Touristen, Verhinderung von Todesfällen durch schlechte Gesundheitsvorsorge und automatische Highschool-Ausbildung für alle Kinder.

FRAKTIONEN

REVOLUTIONÄRE – Revolutionäre sind gegen koloniale Tyrannei und für eine unabhängige und autarke Tropicó-Nation. Sie mögen alles, was die Bevölkerung weiterbildet oder unterstützt, sowie Militärgebäude, um ihre Ideale zu verteidigen. Sie lehnen alles ab, was zur Erhöhung des Reichtums und der Dominanz der Krone beiträgt.

ROYALISTEN – Die Royalisten wollen, dass Tropicco eine von der Krone regierte Kolonie bleibt. Sie sind die direkte Opposition der Revolutionären und lehnen alles ab, was die Bevölkerung unterstützt, sowie Militäregebäude, die eine Gefahr für die Krone darstellen.

KOMMUNISTEN – In den Augen der Kommunisten sind alle gleich. Sie glauben an die Regierung Tropiccos. Sie mögen öffentliche Institutionen, die der gesamten Bevölkerung zugänglich sind, wie z. B. Wohnhäuser, Arbeitsplätze, Bildung, Sicherheit, Sozialhilfe und öffentliche Verkehrsmittel. Sie lehnen alles ab, was die Reichen bevorzugt oder die Armen unterdrückt.

KAPITALISTEN – Geld haben und noch mehr Geld verdienen – das ist die Hauptmotivation der Kapitalisten-Fraktion. Sie mögen Gebäude mit hohen Gewinnmargen. Am liebsten mögen sie Regierungswerkzeuge, die den Profit erhöhen und gleichzeitig die Kosten senken. Sozialhilfe und Investitionen ohne Gewinn lehnen sie ab.

RELIGIÖSE – Die Religiösen-Fraktion setzt sich für Frieden, Sozialhilfe und Traditionen ein. Sie mögen Gebäude, die die Bevölkerung mit Grundbedürfnissen wie Glaube, Nahrung, Gesundheit und einem Dach über dem Kopf versorgen. Freizeitaktivitäten, die einen extravaganten Lebensstil und exzessiven Alkoholkonsum beinhalten, lehnen sie ab. Sie mögen keine Regierungswerkzeuge, die Krieg, Verbrechen oder fortschrittliches Denken verursachen.

MILITARISTEN – Disziplin, Gleichförmigkeit und Stärke bilden die Grundpfeiler der Überzeugung der Militaristen. Sie mögen Regierungswerkzeuge, die die Regierung stärken und für mehr Sicherheit sorgen sowie Gebäude, die zur Militärstärke beitragen. Sie lehnen alles ab, was Tropicco ihrer Meinung nach durch eine zu große Konzentration auf „unwichtige“ Themen wie Bildung, Sozialhilfe oder die Umwelt schwächt.

UMWELTSCHÜTZER – Die Umweltschützer lieben alles, was Mutter Erde hilft und sie erhält. Sie mögen erneuerbare Energien, Parks und alles, was die Umweltverschmutzung verringert. Sie mögen keine Industriegebäude, die Umweltverschmutzung verursachen.

INDUSTRIELLE – Industrielle wollen unbedingt, dass Tropicco zu einem mächtigen Wirtschaftsakteur wird. Sie streben nach Wachstum und ihr Mittel zum Zweck lautet Ausbeutung. Für sie ist Krieg eine Gelegenheit, um Verkäufe anzukurbeln. Sie mögen jegliche Industriegebäude und unterstützen Bildung und Fortschritt, solange ihnen dies beim Austausch von Waren zugutekommt. Sie lehnen alles ab, was das Gemeinwohl fördert oder umweltfreundlich ist.

KONSERVATIVE – Sie wollen die Grundsätze des Tropicco-Staates wahren und Veränderungen sowie dem Einfluss moderner, fortschrittlicher Weltanschauungen trotzen. Tradition ist ihnen wichtig – sowohl bei Gebäuden als auch in Hinsicht auf Regierungswerkzeuge. Sie würden ohne zu zögern persönliche Freiheiten gegen mehr Sicherheit, bessere Verteidigung und ein Land ohne ausländische Einflüsse eintauschen. Sie mögen keine fortschrittlichen Regierungswerkzeuge und bevorzugen Gebäude, die Sicherheit bieten und nostalgisch wirken.

INTELLEKTUELLE – Aufgeschlossene Globalisierungsbefürworter, die die althergebrachte Art, zu denken und zu handeln, infrage stellen. Sie mögen Gebäude mit neuen Technologien und Regierungswerkzeuge, die die Bedingungen für die Bevölkerung verbessern. Veraltete religiöse und militärische Traditionen missfallen ihnen. Sie mögen keine Verordnungen und Arbeitsmodi, die rückschrittliche Denkweisen oder die Ausbeutung von Minderheiten befürworten.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie Fragen zu einem unserer Produkte haben, besuchen Sie bitte zunächst unser allgemeines Forum, in dem wir häufig gestellte Fragen zu unseren Spielen beantworten und Hilfestellung leisten:

FORUM.KALYPSOMEDIA.COM

Sie können unseren technischen Support per Email unter SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM oder telefonisch erreichen:

+49 (0)6241 506 19 15 (ausschließlich Mo - Fr 11:00 - 16:00)

Stellen Sie vor Ihrer Kontaktaufnahme bitte sicher, dass Sie den kompletten Produktnamen kennen und falls nötig einen Kaufbeleg vorweisen können. Seien Sie bitte bei Problem- und Fehlerbeschreibungen so präzise wie möglich und nennen Sie die Inhalte von Fehlermeldungen oder anderweitige Informationen, die die Fehlersuche vereinfachen. Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir Fragen bezüglich allgemeiner Spielabläufe und Tipps nicht per Email oder Telefon beantworten können.



kalypsō



www.kalypsomedia.com

 / KalypsomediaDE

 / KalypsoMedia

 / KalypsoMediaDE

Tropico 6 Copyright © 2019 Kalypso Media Group GmbH. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved.
Developed by Limbic Entertainment. Published by Kalypso Media Group GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
Unreal® Engine, Copyright © 1998-2019, Epic Games, Inc. All rights reserved.
Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.

381054-MAN