

Der Weg zum Paradies

Tropico

Präsidenten-Workshop: GameStar sorgt dafür, dass Ihnen die Insel-Bewohner zu Füßen liegen und ordentlich Dollar in die Staats- oder Privatkassen spülen.

Diktator zu werden ist im Aufbauspiel Tropico von Take 2 ein Kinderspiel. Diktator zu bleiben erweist sich da schon als viel schwieriger. Unsere Tipps helfen Ihnen bei der schwierigen Startphase. Außerdem durchleuchten wir für Sie die Präsidenten-Disziplinen Bürgerpflege, Industrie und Politik. Zum Abschluss präsentieren wir noch Hinweise zu besonders kniffligen Stellen wie der Stromversorgung oder dem Flughafenbau.

Starthilfe

FARMEN umstellen

TIPP 1: Zu Spielbeginn verfügen Sie über weitaus mehr Maisfarmen, als die Bevölkerung zum Leben benötigt. Eine Farm ernährt 30 bis 40 Menschen. Deshalb sollten Sie von den vier Starthöfen zwei auf profitable Exportprodukte wie Tabak, Kaffee oder Zuckerrohr umorganisieren.



Tipp 1: Stellen Sie die Hälfte Ihrer Farmen auf Export-Pflanzen um. Der Infomodus zeigt, wo welches Gut am besten wächst.

Weitere BAUFIRMEN errichten

Für BILDUNG sorgen

MEDIZINISCHE Versorgung

Auf KATHEDRALE sparen

GELDQUELLEN schaffen

TIPP 2: Errichten Sie schnellstmöglich zwei weitere Baufirmen, um die nachfolgenden Bauvorgänge dank zusätzlicher Arbeiter erheblich zu beschleunigen.

TIPP 3: Bauen Sie schnellstmöglich eine Schule. Qualifizierte Einwanderer sind teuer und sollten möglichst selten in Anspruch genommen werden. Die Schule ist außerdem nötig für den Bau einer Universität, die Ihnen erlaubt, hochrangiges Personal wie Bischöfe oder Generäle auszubilden.

TIPP 4: Ein Krankenhaus ist ebenfalls eines der ersten Gebäude, das in Betrieb gehen muss. Lassen Sie sofort einen Arzt einfliegen, der sich erkrankter Einwohner annimmt.

TIPP 5: Für die religiöse Grundversorgung in den ersten Spieljahren reicht eine einzelne Kirche aus. Sparen Sie so schnell wie möglich auf eine Kathedrale, um sich mit nur diesem einen Gebäude die religiöse Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung für immer zu sichern.

TIPP 6: Eine schnelle Einkommensquelle zu Spielbeginn ist der Bergbau. Prüfen Sie, welche Mineralien auf Ihrer Insel vorhanden sind, und errichten Sie Minen. Denken



Zu Tipp 5: Schon eine Kathedrale löst das Religions-Problem.

Sie aber daran, dass Bergwerke die Umwelt stark verschmutzen und sich deshalb weit entfernt vom Stadtzentrum befinden sollten. Einige Wohnhäuser direkt neben der Mine verkürzen den Arbeitsweg zum Stollen.

RINDFLEISCH produzieren

FASTFOOD aufreiben

WOHN-QUALITÄT steigern

TIPP 7: Rinderfarmen sind langfristig eine gute Investition. Achten Sie jedoch beim Bau darauf, dass die Kühe genügend Platz zum Weiden haben. Halten Sie auch im späteren Spielverlauf das Gebiet rund um den Zuchtbetrieb frei von Gebäuden und Wegen.

TIPP 8: Wenn Ihre Bürger über Hungersnöte klagen, bauen Sie vorübergehend Fischereien, bis neue Farmen stehen. Fische sind zwar wenig profitabel, liefern aber schnell Nahrung für die hungernde Bevölkerung.

Bürgerpflege

TIPP 9: Die Tropicanner verbringen einen Großteil ihres Lebens in ihren Wohnungen. Nach einem harten Arbeitstag macht es Ihre Bürger nicht gerade glücklich, in einen Slum zurückzukehren. Errichten Sie ausschließlich hochwertige Wohnhäuser wie das blaue Einfamilienhaus oder Wohnkomplexe, die Sie möglichst nah am

Neue Szenarios

Wie wir von Take 2 erfuhren, schlummern noch zwei vollwertige Szenarios versteckt im Tropico-Verzeichnis. Um sie freizuschalten, kopieren Sie die Dateien x1.dap und x2.dap vom data2- in das maps-Verzeichnis. Dort ändern Sie die Dateinamen: Aus x1.dap wird ClubTropico.mp2 und x2.dap erhält die Bezeichnung PegLegsCove.mp2 (Groß- und Kleinschreibung beachten). Nun können Sie in »Die Holzbein-Bucht« auf Schatzsuche gehen oder in »Club Tropico« der Party-Insel Ibiza Konkurrenz machen.



**TOURISTEN
separieren**

Meer platzieren. Wenn Sie ausreichend Gebäude haben, können Sie den Umzug Ihrer Einwohner durch Abreißen der Slum-Hütten stark beschleunigen.

Tipp 10: Eintreffende Touristen suchen Attraktionen und Unterhaltung, nicht die Armutsviertel Ihrer Insel. Platzieren Sie also Hotels, aber auch Unterhaltungsgeschäfte wie Kabaretts, Nachtclubs, Casinos oder Bäder weitab von den Problem- und Industrievierteln Ihrer Insel.



Tipp 10: Unsere Touristen-Falle »Rio Grande« ist klar abgetrennt von den Industrie- und Wohn-Bereichen der Insel.

**ABWECHSLUNG
bieten**

Tipp 11: Um die Zufriedenheit und Begeisterung der Touristen zu steigern, sollten Attraktionen und Einrichtungen gut gemischt sein. Bauen Sie nicht drei Kabaretts nebeneinander, sondern setzen Sie auf Vielfalt.

**EDIKTE
nutzen**

Tipp 12: Denken Sie daran, dass auch Edikte die Stimmung der Bürger anheben. So empfehlen sich die Veranstaltung eines Karnevals, das Engagieren eines Stars und die Verteilung von mehr Lebensmitteln.

**LOHN
und
MIETE**

Tipp 13: Hohe Löhne erfreuen Ihre Bürger und locken Einwanderer an. Bedenken Sie jedoch bei Ihrer Lohn- und Mietkalkulation, dass eine Familie maximal ein Drittel ihres monatlichen Gesamteinkommens für die Miete aufbringen kann. Steigern Sie die Gehälter erst, wenn in den Betrieben ein Mangel an Arbeitskräften herrscht, und ziehen Sie die Mietpreise sofort nach.

**SICHERHEIT
bieten**

Tipp 14: Setzen Sie bei der Kriminalitätsbekämpfung vorwiegend auf Polizisten, und halten Sie das Militär aus Wohngegenden fern. Soldaten verängstigen Bürger wesentlich mehr als der altbekannte »Freund und Helfer«.

Industrie**SÄGEWERK**

Tipp 15: Die Weiterverarbeitung von Baumstämmen mittels Sägewerk ist eine ertragreiche Einnahmequelle. Sinnvolle Erweiterung dazu ist der Sägemehl-Ofen, der die Umweltverschmutzung um 50% reduziert. Kreissäge und Entrindungsmaschine beschleunigen zwar den Arbeitsablauf, brauchen aber unverhältnismäßig viel Strom.

KONSERVENFABRIK

Tipp 16: Die Konservenfabrik packt Kaffee, Fisch und Ananas in Dosen ab. Um die Kapazitäten voll auszunutzen, sollten Sie zuvor dementsprechende Farmen oder Fischereien errichten. Das Betreiben einer Konservenfabrik steigert Ihr Ansehen bei den Kapitalisten und ist außerdem umweltfreundlich. Der Gefriertrockner (Strom nötig) macht den Kaffee profitabler, während die Verpackungsmaschine wiederum die Produktion beschleunigt.

ZIGARRENFABRIK

Tipp 17: Die Zigarrenfabrik ist eine Ihrer besten Geldmaschinen. Die Einrichtung eines Glasdaches steigert die Laune der Arbeiter um 15%, ist aber extrem teuer. Greifen



Zu Tipp 15: Gebäude-Upgrades rentieren sich fast immer.

Sie nur darauf zurück, wenn Sie sehr gut bei Kasse sind. Die Klimaanlage verbraucht Strom, setzt aber die entstehenden Schadstoffe bei der Tabakherstellung um 20% zurück. Vorsicht ist allerdings bei der Zigarrenrollmaschine geboten: Zwar entlastet sie die Arbeiter um 50%, mindert jedoch den Verkaufspreis Ihrer Zigarren um 10 Dollar.

**GOLD-
SCHMIEDE**

Tipp 18: Eine Goldschmiede lohnt sich nur, wenn es auf der Insel ein größeres Goldvorkommen gibt. Gefertigte Schmuckstücke bringen bis zu 3.000 Dollar pro Stück ein. Entlasten Sie die Arbeiter mit einem Glasdach. Durch ein Seminar bei der Lehrwerkstätte steigt die Erfahrung Ihrer Angestellten um weitere 50%. Wollen Sie Ihre Schmuckstücke um 15% profitabler machen, genehmigen Sie sich eine Schleiferei für 16.000 Dollar (Strom nötig).

RUM-DESTILLE

Tipp 19: Die Rum-Destille verarbeitet das Zuckerrohr und ist die mit Abstand profitabelste Einnahmequelle Ihrer Insel. Die Zerkleinerungsmaschine beschleunigt die Rumproduktion, und die Aromatisierungsvorrichtung bringt Ihnen 15% mehr Gewinn ein.

**Rum-
TYCOON**

Tipp 20: Wenn Sie zu Spielbeginn als Werdegang »Rum-Tycoon« wählen, verdoppelt sich der Umsatz pro verkauftem Rumfass. Achtung: Falls Sie ein Prohibitionsedikt verhängen, steht die Rum-Destille still.

**ARBEITS-
ABLÄUFE
beschleunigen**

Tipp 21: Denken Sie daran, dass Ihnen die Erträge aus Fertigwaren erst gebucht werden, sobald sie sich auf dem Frachter befinden. Bauen Sie zusätzliche Speditionen und vor allem Straßen, um Warenstaus zu vermeiden.

**HOTKEYS
nutzen**

Tipp 22: Denken Sie bei der Straßenplanung daran, dass Sie mit den Tasten **B** und **T** die Transparenz der Bäume und Häuser ein- und ausschalten können.

**Mehrere
HÄFEN
bauen**

Tipp 23: Bauen Sie mehrere Häfen, und lassen Sie entweder nur Frachter oder Yachten anlegen. So sorgen Sie



Zu Tipp 22: Mehr Übersicht durch transparente Gebäude und ausgeblendete Bäume erhalten Sie mit den Hotkeys »B« und »T«.



Tipp 23: Ein zweiter Hafen entlastet Ihre erste Anlegestelle.

einerseits für kurze Waren-Transportwege und gehen sicher, dass Touristen die Güterverladung nicht behindern.

Politik

Keine Wahlen
MANIPULIEREN

Tipp 24: Wahlen sollten grundsätzlich sauber ablaufen. Das steigert Ihr Ansehen bei den Bürgern. Greifen Sie auf eine Manipulation nur zurück, wenn das voraussichtliche Ergebnis für Sie höchstens 50% beträgt.

AUSSEN-POLITIK pflegen

Tipp 25: Sobald Ihr Außenministerium steht, können Sie durch Edikte Beziehungen zu den USA oder Russland ausbauen. Durch Handelsdelegationen wächst Ihre Beliebtheit in den zukünftigen Partnerländern. Generell haben Sie dabei zwei Möglichkeiten: Sie spezialisieren sich auf ein Land und lassen schließlich eine Militärbasis bauen, was Ihnen 1.000 Dollar Miete im Jahr bringt. Lukrativer ist es jedoch, mit viel Fingerspitzengefühl ein möglichst optimales Verhältnis zu beiden Super-Mächten zu pflegen und Entwicklungshilfe zu kassieren.

Elektrizität

Vorerst
OHNE STROM
auskommen

Tipp 26: Auch wenn Ihnen hierdurch eine Vielzahl an Zusätzen und neuen Bauten verwehrt bleiben: Für die Errichtung eines Elektrizitätswerkes sollten Sie sich Zeit lassen. Auf Tropico kann man zunächst auch prima ohne Strom leben. Der Verbrauch zehrt kräftig an Ihrer Staatskasse, und die neuen Bauten und Erweiterungen amortisieren sich erst mittel- bis langfristig. Errichten Sie ein E-Werk nur, wenn alles gut läuft und Sie ein größeres Sümmchen (etwa 100.000 Dollar) in der Staatskasse haben.

E-WERK-BAU

Tipp 27: Konstruieren Sie Ihr Elektrizitätswerk am Stadtrand, möglichst im Industriebereich und fernab von Wohnhäusern und Tourismus. Um den mit Strom versorgten Bereich in das Stadtzentrum und das Touristenviertel zu erweitern, verwenden Sie Umspannwerke.

TOURISTEN-BOOM
durch Sport

Tipp 28: Sehr effektiv nutzen Sie Ihren Strom-Bonus, indem Sie ein Stadion bauen. Das Edikt »Pankaribische Spiele« wird einen wahren Touristenboom auslösen und die Zufriedenheit Ihrer Bürger steigern. Es empfiehlt sich, vor Beginn der Sportveranstaltung zusätzliche Hotels und Attraktionen zu bauen, um den eintreffenden Urlaubern so viel Geld wie möglich aus der Tasche zu ziehen.

Umwelt

Passende
EDIKTE
erlassen

Tipp 29: Sobald Sie erste Industriegebäude errichtet haben, wird das Edikt »Schadstoffbegrenzung« verfügbar. Es verursacht nur einen geringen Kostenaufwand, ist aber für eine halbwegs saubere Güterproduktion unumgänglich. Auch Erweiterungen in der Industrie helfen.

BAUMPFLEGE

Das »Umweltschutzprogramm« reduziert die Verschmutzung durch Ihre Bevölkerung, senkt aber auch deren Freiheit um 10% und sollte daher nur bei einer hohen Bevölkerungs-Zufriedenheit angewendet werden.

Tipp 30: Im Holzfällerbetrieb trägt die Option »Selektiver Holzschlag« zu einer Aufbesserung der Umwelt bei. Außerdem helfen auch Grünflächen im Stadtbereich, die Sie von Beginn an schützen oder selber pflanzen.



Tipp 30: Mit Hilfe einiger selbst gepflanzter Bäume reduzieren Sie die Umweltverschmutzung im Stadt-Bereich.

Überbevölkerung

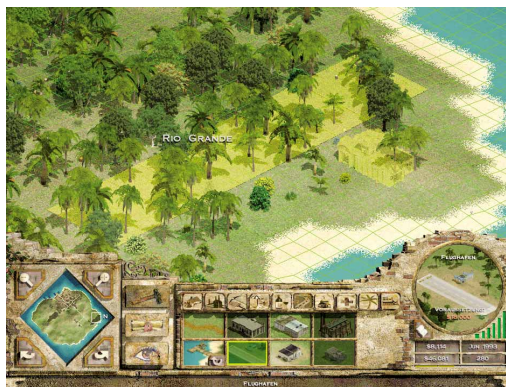
ZUWANDERUNG
regulieren

Tipp 31: Falls Sie mit dem Wohnungsbau nicht mehr nachkommen und es zu kostspielig wird, jeden Neuling auf Tropico siedeln zu lassen, errichten Sie am besten eine Einwanderungsbehörde. Sie können somit zum einen komplett die Ein- und Auswanderungsrate beeinflussen, zum anderen die Immigration auf ausgewählte Fachkräfte mit Schul- oder Universitätsabschluss beschränken.

Flughafenbau

GELÄNDE
aussuchen

Tipp 32: Suchen Sie schon zu Spielbeginn mit Hilfe der Taste [G] nach einem weitläufigen flachen Gelände, und halten Sie es bis zum Bau des Flughafens frei.



Tipp 32: Der Flughafen entsteht doppelt so schnell, wenn er auf ebenem und bereits gerodetem Bauboden entsteht.

Bauplatz
RODEN

Tipp 33: Errichten Sie einen Holzfäller-Betrieb in nächster Nähe, und lassen Sie das ausgesuchte Gebiet zur Vorbereitung kahl roden. Das bringt erstens Geld und spart später enorm viel Zeit beim Flughafenbau.

BAUARBEITER
ansiedeln

Tipp 34: Bauen Sie zunächst ein Mietshaus und eine Baufirma direkt neben der gerodeten Fläche. Erst wenn beide Gebäude fertig sind, sollten Sie mit der Errichtung des Flughafens beginnen.

HK