

The background of the entire image is a photograph of the Eiffel Tower in Paris, France. The tower is shown from a low angle, looking up towards the top. The sky is filled with soft, white and grey clouds, and the lighting suggests it might be late afternoon or early morning, with a warm, golden glow. The tower's intricate lattice structure is clearly visible.

REISEZEIT

Reisezeit

**DER GUIDE ZUM 8 DLC
VON ANNO 1800**

**VON
XXLITTLEKEYXX**

<https://www.twitch.tv/xxlittlekeyxx>

INHALT

Die Touristen und ihre Bedürfnisse.....	4
Die Bedürfnisse	5
Auswirkung der Zufriedenheit	5
Die Bedürfnisse im Detail	5
<i>Die Grundbedürfnisse</i>	5
<i>Die Luxusbedürfnisse</i>	6
Busse als neues Fortbewegungsmittel.....	6
Aufbau eines Busnetzes	7
Orte für Speis und Trank	7
Rezepte und wie man sie bekommt.....	8
<i>Das Restaurant</i>	8
<i>Das Café</i>	8
<i>Die Bar</i>	9
<i>„La Reine“ / Der Eiserne Turm</i>	9
Die Gebäude für die Touristen	10
Das Monument - Der Eiserne Turm	11
Das Restaurant „La Reine“	11
Die Questreihe.....	12
1. Die Einführung.....	12
1.1 <i>Die ersten Touristen ab 500 Touristen</i>	12
1.2 <i>Eine Busfahrt zum Varietétheater ab 50 Touristen</i>	13
1.3 <i>Eine Busfahrt zum Restaurant ab 250 Touristen</i>	13
1.4 <i>Zoos machen glücklich ab 325 Touristen</i>	13
2. Haute Cuisine	13
2.1 <i>Aperitif erstes Restaurant</i>	13
2.2 <i>Vorspeise Entscheidungsquest</i>	13
2.3 <i>„Rezeptname“ *</i>	14
2.4 <i>Zwischengang Café gebaut</i>	14
2.5 <i>Dessert Entscheidungsquest</i>	14
3. Schicht für Schicht <i>ab 850 Touristen</i>	14

Die Rechte für alle Grafiken und Inhalte liegen bei:
Ubisoft Blue Byte GmbH
Luise-Rainer-Straße 7
40235 Düsseldorf

Erstellt wurde dieser Guide von xXLittleKeyXx
und darf nicht ohne den Hinweis auf den Ersteller
geteilt werden. Eine Vervielfältigung oder Druck
ist nicht gestattet. Ein Druck zum ausschließlich
privatem Gebrauch ist gestattet.

3.1 Das achte Weltwunder <i>ab 850 Touristen</i>	14
3.2 Ein anspruchsvoller Gast <i>mit Start der Quest „Das achte Weltwunder“</i>	14
3.3 Geschmackssache <i>Entscheidungsquest</i>	15
3.4 Der Preis des Ruhms.....	16
3.5 Das ist keine Übung <i>Entscheidungsquest</i>	16
3.6 Eine weitere Enttarnte Verschwörung.....	16
3.7 Der Turm.....	16
3.8 Ein denkwürdiger Tag.....	16
3.9 Der königliche Gaumen <i>Entscheidungsquest</i>	16
3.11 Der Turm.....	17
4. Belle Epoque.....	17
4.1 Die Marmeladen Revue.....	17
4.2 Der Marmeladen-Saal.....	17
4.3 Ein denkwürdiges Kleid.....	17



REISEZEIT

Reisezeit ist das 8. DLC und erschien am 25.05.2021. Es ist Teil des Season Pass 3 und bringt die Touristen und neue Versorgungsgebäude ins Spiel. Darüberhinaus erweitert das DLC die Möglichkeiten die Bewohner der Alten Welt mit neuen Buffs und Waren zu versorgen.

In diesem Kapitel befassen wir uns mit allen Mechaniken und Features, die mit dem 8. DLC ins Spiel kommen.

Reisezeit wurde in einem französischen Flair gestaltet, dass neue Monument wurde dem Eiffelturm nachempfunden.

Kleine Geschichtsstunde



Der Eiffelturm ist ein 324 Meter hoher Eisenfachwerkurm in Paris. Das von 1887 bis 1889 errichtete Bauwerk wurde als monumentales Eingangsportal und Aussichtsturm für die Weltausstellung zur

Erinnerung an den 100. Jahrestag der Französischen Revolution errichtet.

Der nach dem Erbauer Gustave Eiffel benannte und zum Errichtungszeitpunkt noch 312 Meter hohe Turm war von seiner Erbauung bis zur Fertigstellung des Chrysler Building 1930 in New York das höchste Bauwerk der Welt. Mit der Ausstrahlung des ersten öffentlichen Radioprogramms in Europa 1921 und des ersten französischen Fernsehprogramms 1935 trug das Bauwerk als Sendeturm zur Geschichte des Hörfunks und des Fernsehens bei.

Die Touristen und ihre Bedürfnisse



Die Touristen stellen eine neue Bevölkerungsstufe in der Alten Welt dar.

Sie bringen eine neue Art von Arbeitskraft ins Spiel, die „Kundschaft“. Diese wird benötigt um Restaurants, Cafés, Bars

und den eisernen Turm zu betreiben.

Die Touristen wollen eure Städte besuchen, sobald ihr 500 Ingenieure beherbergt.

Loys Tipps

Solltet ihr einen bestehenden Speicherstand verwenden und in diesem keine Ingenieure sondern nur noch Investoren haben, wertet einige Häuser ab, bis ihr die erforderlichen 500 Ingenieure habt. Die Investoren, als höhere Stufe, lösen das DLC nicht aus. Auch die Arbeitskraft der Ingenieure, die ihr über den Palast erhaltet oder ähnliches, ist kein Richtwert. Es müssen auf einer Insel real 500 Ingenieure leben, um die Touristen anzulocken. Sobald sich die Touristin bei euch meldet, könnt ihr die Häuser einfach wieder aufwerten.

Der Start des DLCs wird eingeläutet durch den Ausbau des Besucherhafens.

Von Grün mit rotem Teppich, wechselt er zu einem edlen Gold. So beeindruckt man das gehobene Klientel und sie verlassen neugierig ihr Schiff.

Mit Erscheinen der Touristin beginnt die Reise und viele neue Gebäude, Mechaniken und Questen.

Als erstes schauen wir uns die Touristen und ihre Bedürfnisse genauer an. Denn schon hier beginnen die Unterschiede,

die Touristen haben eine einzigartige Verbindung zwischen den Grund- und Zufriedenheitsbedürfnissen.

Die Bedürfnisse

Hier gibt es, im Vergleich zu den anderen Bevölkerungsstufen, einige Besonderheiten die es zu beachten gilt. Denn die Touristen sind die einzige Bevölkerungsschicht in der die Grundbedürfnisse durch die Zufriedenheit beeinflusst werden können.

Das bedeutet, wenn die Touristen unzufrieden sind, wird auf der Bedürfnisskala angezeigt wie weit gewisse Bedürfnisse derzeit mit erfüllt werden können.



Um diesen „Malus“ wieder zu entfernen, muss nur die Zufriedenheit der Touristen wieder erhöht werden.

Auswirkung der Zufriedenheit



Die Touristen besitzen 5 Zufriedenheitskategorien.

1. Attraktivität
2. Inselfrieden
3. Attraktionen
4. Luxusbedürfnisse
5. Nachrichten

Ist auf einer Kategorie ein rotes Gesicht zu sehen (*unzufrieden*), wird die Anzahl der Touristen reduziert, die in dem jeweiligen Hotel wohnen können. Touristen verlassen schneller die Stadt, als andere Bewohner.

Die gewünschten Sehenswürdigkeiten müssen vom Hotel aus mit dem Bus erreichbar sein. Im Hotelreiter „Zufriedenheit“ kann man erkennen, wie gut die einzelnen Sehenswürdigkeiten an das Hotel angebunden sind. Ausnahmen stellen hier besondere Gebäude dar, als besondere Gebäude zählen einmalige

Gebäude. Das bedeutet, alle Gebäude die nur einmalig in der Inselwelt oder pro Insel existieren können, diese gelten immer als gut angeschlossen.

1. Die Weltausstellung
2. Der Palast
3. Die Speicherstadt
4. Der Eiserne Turm

Bei den 3 Ausstellungsflächen (Zoo, Museum und Botanischer Garten) werden die Versorgungswerte durch die Attraktivität der einzelnen Gebäude beeinflusst. Desto höher der Attraktivitätswert, desto besser die Versorgung.

Die Bedürfnisse im Detail

Hier stellen die Touristen keine Ausnahme dar, wie jede Bevölkerungsstufe besitzen sie Grund- und Luxusbedürfnisse.

Genauer gesagt besitzen sie **9 Grundbedürfnisse**, die sich in 6 Gebäude- und 3 Warenbedürfnisse aufteilen, und **10 Luxusbedürfnisse**, die sich in 6 Gebäude- und 4 Warenbedürfnisse aufteilen. Darunter befinden sich Bekannte und Neue Waren oder Gebäude.

Die Grundbedürfnisse



Der **Touristenhafen** ist das erste Grundbedürfnis. Da er die Voraussetzung für das Erscheinen der Touristen ist, ist es sofort frei.



Wenn **30 Touristen** in eurer Stadt leben, wird das zweite Grundbedürfnis freigeschaltet. Ab nun wünschen sich die Touristen **Brot**.



Ab **50 Touristen** erwarten die Touristen feine Unterhaltung in einem **Varietétheater**.



Kulinarische Spezialitäten in einem **Restaurant** müssen ab **250 Touristen** angeboten werden.



Da ab **300 Touristen** trockenes Brot nicht mehr ausreicht, muss nun **Konfitüre** bereit gestellt werden.



Ein **Café** wird ab **550 Touristen** benötigt.



Wenn eure Insel erstmalig **850 Touristen** beherbergt, solltet ihr **Shampoo** auf Lager haben.



Nach dem Essen auf einen Absacker, wollen die Touristen ab **1.500 Gästen** in eine **Bar**.



Sobald **4.000 Touristen** euch besuchen, ist **der Eiserne Turm** die wichtigste Adresse.



Um die Bildungsreise nach dem Museumsbesuch fortzusetzen, strömen **500 Touristen** und mehr in den **Botanischen Garten** und bestaunen Pflanzen aus der ganzen Welt.
(DLC „Botanika“)



Architektur ist ein Touristenmagnet und der **Palast** bietet genau das, ab **900 Touristen**.
(DLC „Paläste der Macht“)



Nach alten Fundstücken und Pflanzen wird es Zeit für die **1.000** und mehr neugierigen **Touristen**, sich untereinander über die großen Veranstaltungen in der **Weltausstellung** zu unterhalten.

Die Luxusbedürfnisse

Bei diesen Bedürfnissen existieren Gebäudebedürfnisse die an ein DLC geknüpft sind. Solltet ihr diese DLC's nicht besitzen oder nicht eingeschaltet haben, werden diese auch nicht erwartet.



Ab **50 Touristen** wünschen sich diese **Pelze**.



Zu einem schicken Pelz passt für **750 Touristen** nur **Schmuck** dazu.



Mit **1.250 Gästen** solltet ihr Erfrischungen, in Form von **Limonade**, bereitstellen.



Wenn man wieder nach Hause fährt, bringt man den Liebsten immer etwas mit. Mit **2.000 Touristen** solltet ihr **Souvenirs** auf Lager haben.



325 Touristen und mehr strömen in den **Zoo**, um exotische Tiere zu bestaunen.



Eine Bildungsreise wird ab **500 Touristen** erwartet, dafür solltet ihr ein **Museum** errichten.



Weltkulturerbe auch im Jahre Anno 1800, **450 Touristen** wollen nun die **Speicherstadt** bestaunen
(DLC „Speicherstadt“)

Busse als neues Fortbewegungsmittel

„Ihr Ticket bitte“, diesen Satz hört man nun auch in Anno 1800.



Die Touristen wollen nicht über die ganze Insel laufen, um die Sehenswürdigkeiten oder Restaurants ihrer Wahl zu erreichen und ihr wollt nicht die ganze Insel umbauen, nur um alles gleich

neben eure Hotels zu setzen. Wie bekommt man nun die anspruchsvollen Touristen dahin wo sie hin sollen? Mit dem Bus, dem neuen Fortbewegungsmittel eurer Wahl.

Bushaltestelle

Größe: 2 x 3

Baukosten:

100 \$ 20



Die Bushaltestellen verbinden die Touristen in den Hotels mit den Sehenswürdigkeiten und dem Touristenhafen. Ohne diese können die Bedürfnisse der Touristen nicht erfüllt werden.

Wenn man die Bushaltestellen anklickt, wird angezeigt welche Gebäude von ihnen aus erreichbar sind.

Anhand der grünen Markierung der Straßen kann erkannt werden, welche Bushaltestellen miteinander verbunden sind. Das Bushaltestellen-Menü zeigt an, wieviele Sehenswürdigkeiten die Touristen mit diesem Busnetz erreichen können. Je weiter eine Sehenswürdigkeit von einem Hotel entfernt ist, desto weniger ist das Bedürfnis der Touristen erfüllt.



Aufbau eines Busnetzes

1. Errichte eine Bushaltestelle in der Nähe des Touristenhafens.
2. Errichte eine Bushaltestelle in der Nähe des Hotels.
Die Radien mehrerer Bushaltestellen dürfen sich überschneiden.
Der Radius einer Bushaltestelle wird zum Beispiel angezeigt wie beim Rathaus oder der Handelskammer.
3. Nun noch die Bushaltestellen in der Nähe aller anderen wichtigen Gebäude errichten.

Wichtig ist, genau auf die grünen Markierungen der Straße zu achten. Die Bereiche der Haltestellen müssen sich berühren oder überschneiden, damit sie untereinander als verbunden gelten.

Orte für Speis und Trank

Mit den Touristen ziehen 3 neue, besondere Versorgungsgebäude in das Portfolio mit ein.



Café ab 550 Touristen

Größe: 6 x 4

Baukosten:

1000\$ 40 35 120



Bar ab 1500 Touristen

Größe: 6 x 4

Baukosten:

1000\$ 40 35 120

Nach dem nun Buslinie 1 zu allen wichtigen Sehenswürdigkeiten führt, sollten wir uns um die kulinarischen Bedürfnisse unserer Gäste kümmern. Immer nur Hotelbuffet ist auf Dauer ja auch zu langweilig.

Abhilfe schaffen hier die Restaurants, Bars und Cafés. Feinste Spezialitäten laden zum verweilen und genießen ein.

Die Lokale funktionieren grundlegend wie alle anderen öffentliche Dienste auch. Der Hauptunterschied liegt darin, das diese drei Gebäude aktiviert werden müssen und dadurch zusätzliche Waren verbrauchen. Welche Waren verbraucht werden ist vom jeweiligen ausgewählten, aktiven Rezept abhängig.

Für jedes Gebäude kann aktiv ein Rezept zubereitet werden, den Touristen schmeckt jedes Gericht oder Getränk gleich gut. Jedoch haben sie unterschiedliche Effekte auf die anderen Bewohner, die im Einflusskreis des jeweiligen Lokals liegen.

Die Lokale benötigen die neue Arbeitskraft, Kundschaft, die von den Touristen bereit gestellt wird.

Zu wenig Kundschaft bedeutet, dass die Bedürfnisse der Touristen nicht befriedigt werden und die Rezepte nicht den vollen Effekt auf die normalen Bewohner im Umkreis erzielen.

Restaurant ab 250 Touristen

Größe: 6 x 4

Baukosten:

1000\$ 40 35 120



10% bis 30% -> 30% des Effekts
31% bis 70% -> 70% des Effekts
71% bis 100% -> 100% des Effekts

Die Lokale benötigen ein Warenhaus in ihrer Nähe um die Waren für ihre Rezepte holen zu können.



Rezepte und wie man sie bekommt

Jedes Lokal hat bis zu 5 Rezepte zur Auswahl. Je Zwei Rezepte sind an ein DLC geknüpft und können nur freigeschaltet und verwendet werden, wenn die DLCs im Spielstand aktiviert wurden. Diese Rezepte sind unten rechts mit dem Icon des DLCs markiert.

Das Restaurant

Das Erzherzogschnitzel



Waren: Schwein, Kartoffeln, Talg
Effekte: Zufriedenheit +3,
 Verbrauch: Brot -25%, Fisch -35%, Schokolade -10%
Freischaltung: Das Gericht ist von Beginn an freigeschaltet.

Gulasch à la Stroggof



Waren: Rindfleisch, Paprika, Mais
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Fisch -45%, Wurst -25%, Konservendosen -25%
Freischaltung: Den Bewohnern der Alten Welt, Mais im Lager zur Verfügung stellen.

Fisch avec Pommes



Waren: Fisch, Kartoffeln, Zitrusfrüchte
Effekte: Zufriedenheit +1,
 Verbrauch: Brot -35%, Kaffee -5%, Konservendosen -25%
Freischaltung: In der Neuen Welt eine Baumschule mit Zitrusfrüchten bauen.

Wild en Croûte



Waren: Mehl, Kartoffeln, Rentierfleisch
Effekte: Zufriedenheit +4,
 Verbrauch: Wurst -25%, Schokolade -15%, Schnaps -20%
Freischaltung: Ein neues Luftschiff in der Arktis bauen.

Hummer à la Liberté



Waren: Hummer, Zitrusfrüchte, Tabak
Effekte: Zufriedenheit +5,
 Verbrauch: Bier -5%, Schokolade -5%, Rum -20%
Freischaltung: Die Gelehrten lang genug mit Tonpfeifen versorgen.

Das Café

Krapfen



Waren: Mehl, Talg, Konfitüre
Effekte: Zufriedenheit +3,
 Verbrauch: Kaffee -10%, Schokolade -5%, Schnaps -25%
Freischaltung: Das Gericht ist von Beginn an freigeschaltet

Eclair



Waren: Mehl, Zucker, Schokolade
Effekte: Zufriedenheit +1,
 Verbrauch: Wurst -30%, Kaffee -15%, Schokolade -10%
Freischaltung: Wenn man ein beliebiges Café-Rezept lang genug nicht ändert, erhält man dieses Rezept.

Schweineöhrchen



Waren: Mehl, Talg, Zimt
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Sekt -5%, Kaffee -15%, Brot -20%
Freischaltung: Ein neues Elefanten-Gehege im Zoo bauen.

Wildtatar



Waren: Traube, Zitrusfrüchte, Rentierfleisch
Effekte: Zufriedenheit +1,
 Verbrauch: Kaffee -15%, Sekt -10%, Bier -20%
Freischaltung: Ein Postamt in der Arktis bauen

Surprise à la Banane



Waren: Ziegenmilch, Banane, Zimt
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Kaffee -10%, Schokolade -20%, Sekt -5%
Freischaltung: 1 Tonne Bananen in einem Lagerhaus in Enbesa lagern.

Die Bar

Tropischer Daiquiri



Waren: Zuckerrohr, Rum, Banane
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Schnaps -10%, Bier
 -25%, Rum -25%

Freischaltung: Das Gericht ist von Beginn
 an freigeschaltet.

Dunkler Moskowiter



Waren: Kaffee, Rum, Schnaps
Effekte: Zufriedenheit +1,
 Verbrauch: Schokolade -15%,
 Schnaps -10%, Sekt -25%

Freischaltung: Einen Club bauen.

Montmartre '75'



Waren: Zucker, Sekt, Zitrusfrüchte
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Konservendosen
 -30%, Bier -10%, Rum -25%

Freischaltung: Eine Veranstaltung in der
 Weltausstellung.

Arktis-Glogg



Waren: Walöl, Trauben, Zimt
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Bier -20%, Kaffee
 -10%, Sekt -10%

Freischaltung: Eine erfolgreiche
 Arktisexpedition.

Enbesa Sunrise



Waren: Hibiskusblüten, Rum, Gewürze
Effekte: Zufriedenheit +2,
 Verbrauch: Schnaps -15%,
 Rum -10%, Sekt -10%

Freischaltung: Die Ältesten lange genug
 zufrieden stellen.

„La Reine“ / Der Eiserne Turm

Brioche Royal



Waren: Wurst, Brot, Rindfleisch,
 Goldbarren
Effekte: Einwohner +10%
 (+Fisch/Brot/Konservendosen/
 Universität/Kaffee/Glühbirnen/Sekt/Dampf-
 waagen/Schokolade),
 Verbrauch: Kaffee (-10%), Schokolade
 (-10%), Rum (-10%)

Freischaltung: Kurz nach Fertigstellung
 des Eisernen Turms.

La Tour Trifle



Waren: Rum, Brot, Trauben,
 Zucker

Effekte: Einwohner +10%
 (+Fisch/Brot/Konservendosen/
 Universität/Kaffee/Glühbirnen/Sekt/Dampf-
 waagen/Schokolade),
 Verbrauch: Kaffee (-10%), Sekt (-20%),
 Konservendosen (-10%)

Freischaltung: Das Restaurant „La Reine“
 muss eine Weile geöffnet und mit den
 Hotels verbunden sein.

Madame Marmelade



Waren: Rum, Sekt, Zitrusfrüchte,
 Konfitüre

Effekte: Einwohner +10%
 (+Fisch/Brot/Konservendosen/
 Universität/Kaffee/Glühbirnen/Sekt/Dampf-
 waagen/Schokolade),
 Verbrauch: Kaffee (-10%), Schokolade
 (-20%), Brot (-10%),

Freischaltung: Nach Fertigstellung des
 Eisernen Turms, drei Varietétheater
 bauen und Limonade produzieren.

Elixier der Entdecker



Waren: Gas, Kartoffeln, Paprika,
 Rindfleisch

Effekte: Einwohner +10%
 (+Fisch/Brot/Konservendosen/
 Universität/Kaffee/Glühbirnen/Sekt/Dampf-
 waagen/Schokolade),
 Verbrauch: Kaffee (-15%), Schokolade (-15%),
 Sekt (-15%),

Freischaltung: Erforschen des Schicksals
 des verschollenen Kapitäns. DLC-
 Questen „Die Passage“ abschließen.

Krustentier sur Lit le Terroir



Waren: Hummer, Sanga-Kühe,
 Kartoffeln, Gewürze

Effekte: Einwohner +10%
 (+Fisch/Brot/Konservendosen/
 Universität/Kaffee/Glühbirnen/Sekt/Dampf-
 waagen/Schokolade/Meeresfrüchte-Eintopf),
 Verbrauch: Meeresfrüchte-Eintopf
 (-20%), Hibiskus-Tee (-20%), Konser-
 vendosen (-10%),

Freischaltung: DLC-Questen „Land
 der Löwen“ abschließen.

Die Gebäude für die Touristen



Gebäude mit diesem Symbol, benötigen eine Bushaltestelle für die Touristen.

Touristenhafen

Ausbau des Besucherhafens

Baukosten:

10.000 \$ 15 25 20 10

Unterhalt 800 \$



Der Hafen behält seine Ursprungsfunktion bei. Es kommen weiterhin Spezialisten in der Stadt an.
Er bekommt jedoch eine Zusatzfunktion:
Touristen können nun in der Stadt ankommen.

Grand Hotel Touristenhafen

Größe: 9 x 7

Baukosten:

30.000 \$ 120 95 80 55



In einem Hotel können maximal 500 Touristen wohnen. Sie haben 9 Grundbedürfnisse und 10 Luxusbedürfnisse.

Siehe Kapitel „Die Touristen und ihre Bedürfnisse“.

Bushaltestelle

Größe: 2 x 3

Baukosten:

100 \$ 20



Die Bushaltestellen werden benötigt um die Touristen mit den Sehenswürdigkeiten und Lokalen zu verbinden.

Siehe Kapitel „Busse als neues Transportmittel“

Restaurant ab 250 Touristen

Größe: 6 x 4

Baukosten:

1000 \$ 40 35 120



Siehe Kapitel „Orte für Speis und Trank“

Baumschule „Alte Welt“

300 Touristen

Größe: 4 x 4

Baukosten:

500 \$ 10 10

Unterhalt 50 \$ 35

Bekannte Bäume: Konfitüre



Diese Baumschule kann nur in der „Alten Welt“ und im Kap errichtet werden. Es gibt eine bekannte Baumart, die Kirschen, mit der ihr die Konfitüre für die Touristen herstellen könnt. Es wird keine Fruchtbarkeit für den Anbau benötigt.

Siehe Kapitel „Die Touristen und ihre Bedürfnisse“.

Café ab 550 Touristen

Größe: 6 x 4

Baukosten:

1.000 \$ 40 35 120



Siehe Kapitel „Orte für Speis und Trank“

Baumschule „Neue Welt“

850 Touristen

Größe: 4 x 4

Baukosten:

550 \$ 10 10

Unterhalt 500 \$ 35

Bekannte Bäume:

1. Kokosöl ab 850 Touristen
2. Zimt ab 850 Touristen
3. Zitrusfrüchte ab 1250 Touristen
4. Kampfer ab 2000 Touristen



Diese Baumschule kann nur in der „Neuen Welt“ errichtet werden und kennt vier verschiedene Baumarten.
Es wird keine Fruchtbarkeit für den Anbau benötigt, die Bäume wachsen auf allen Inseln der „Neuen Welt“.

Chemiefabrik

850 Touristen

Größe: 8 x 8

Baukosten:

54.000 \$ 10 20 16 15 15

Unterhalt 800 \$ 100

Bekannte Formeln:

1. Shampoo Kokosöl, Seife, Zimt
ab 850 Touristen
2. Limonade Zucker, Salpeter,
Zitrusfrüchte (ab 1.250 Touristen)
3. Souvenir Kampfer, Baumwolle,
Glas (ab 2.000 Touristen)

In der Chemiefabrik kann pro Fabrik eine Ware hergestellt werden. Die Zutaten Kokosöl, Zimt, Zitrusfrüchte und Kampfer werden in der „Neuen Welt“ in der Baumschule produziert.

Bar ab 1500 Touristen

Größe: 6 x 4

Baukosten:

1000 \$ 40 35 120

Siehe Kapitel „Orte für Speis und Trank“

Der Eiserne Turm

ab 850 Touristen

Größe: 14 x 14

Baukosten Fundament:

100.000 \$ 50 40 30 30

Anforderung Phase II:

1.500 60 30 300 30

Anforderung Phase III:

4.000 ohne Questreihe, siehe Kapitel „Die Questen“

60 150 500 30

Das Monument - Der Eiserne Turm



Der Eiserne Turm ist das letzte Gebäude, dass im Reisezeit-DLC eingeführt wird.

Wie bei allen Monumenten gibt es mehrere Bauphasen und es kann nur ein Eiserner Turm pro Insel errichtet werden.

Das Restaurant „La Reine“



Wenn das Monument fertiggestellt ist, eröffnet im Turm ein besonderes Restaurant mit dem Namen „La Reine“.

Es funktioniert wie die anderen Restaurants, allerdings erfordern die extravaganten Rezepte vier Eingangswaren anstelle der gewohnten drei. Dadurch ist aber auch der Einfluss der Rezepte erheblich stärker.

Es können im Gebäudemenu zusätzliche Touristen (bis maximal 5000 Touristen) als Kunden zugewiesen werden, um den Einflussbereich der Rezepte zu vergrößern. Allerdings haben alle anderen Restaurants, Cafés und Bars Vorrang vor dem Eisernen Turm.

Durch die Questreihe ist es möglich die dritte Bauphase, für den ersten Eisernen Turm zu ändern und somit zu vereinfachen.

Mehr Informationen dazu findet ihr im Kapitel „Die Questen“.

Die Questreihe

Bei Reisezeit gibt es, im Gegensatz zu den anderen DLCs (ausgenommen „Land der Löwen“), die Möglichkeit die Questen von vornherein abzulehnen.

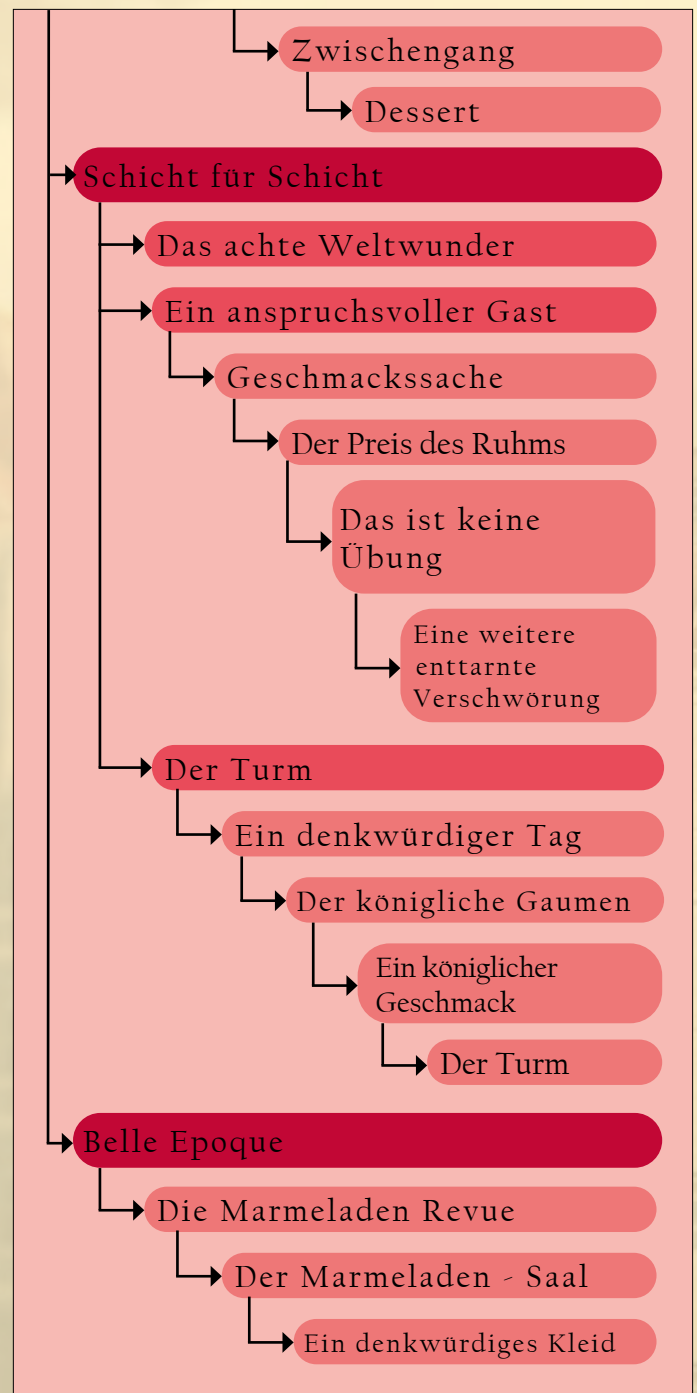
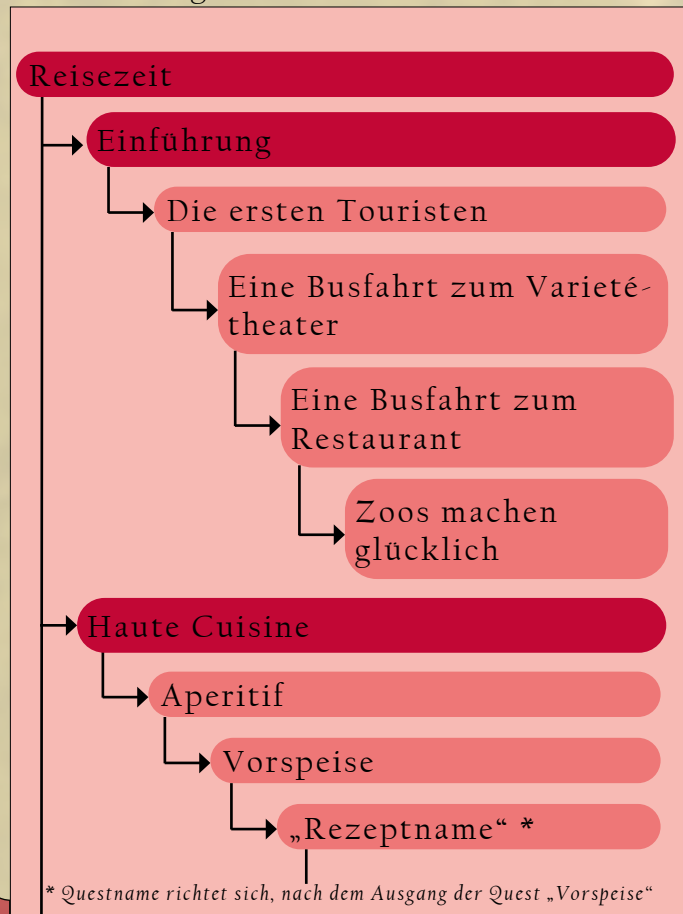
Für das Gameplay hat das ansich keine großen Nachteile.

Durch die Questen erhält man lediglich fünf Items, von denen zwei „Charakter-Items“ sind und die anderen relativ schwach ist.

Man bekommt allerdings vereinfachten Zugang zu ein paar Rezepten. Ausserdem verändert sich mit aktiver Quest die Anforderung der dritten Bauphase des Eisernen Turms.

Ohne die Quest benötigt man 4.000 Touristen um mit dem Bau der dritten Phase zu beginnen, diese Voraussetzung entfällt mit aktiver Quest für den ersten Eisernen Turm, somit seid ihr deutlich früher fertig mit dem ersten Monument als ohne Quest.

Wenn ihr die erste Tutorialquest von der Touristin ablehnt, lehnt ihr nur diese eine Reihe ab. Bedeutet, ihr könnt für jede Questreihe individuell entscheiden, ob ihr diese verfolgen möchtet oder nicht.



1. Die Einführung

Bei dieser Questreihe gibt euch die Touristin die ersten Schritte im Umgang mit den Touristen vor. Es gibt hier keine Belohnung, die euch einen Vorteil bringen würde und kann somit übersprungen werden.

1.1 Die ersten Touristen ab 500 Touristen

1. Bauen Sie aus:

Besucherhafen zu Touristenhafen

2. Bauen Sie:

Ein Grand Hotel

Bushaltestellen, um das

Hotel mit dem Touristenhafen zu verbinden.

1.2 Eine Busfahrt zum Varietétheater ab 50 Touristen

1. Bauen Sie:
Ein Varietétheater
(Nur wenn noch keines auf der Insel
gebaut wurde)
2. Bauen Sie Bushaltestellen, um das Hotel mit dem Varietétheater zu verbinden.

1.3 Eine Busfahrt zum Restaurant ab 250 Touristen

1. Bauen Sie:
Ein Restaurant
2. Wählen Sie ein Tagesgericht für das Restaurant aus.
3. Binden Sie das Restaurant mithilfe weiterer Bushaltestellen an und erfüllen Sie das Bedürfnis nach Lokalen.

1.4 Zoos machen glücklich ab 325 Touristen

1. Bauen Sie:
Ein Restaurant
Ein freies Gehege
2. Statten sie aus:
Ein Zootier
(Nur wenn noch nicht auf der Insel gebaut wurde)
3. Errichten Sie Bushaltestellen, um das Hotel mit dem Zoo zu verbinden.
4. Erfüllen Sie das Bedürfnis nach Sehenswürdigkeiten zu 20%, in dem sie den Zoo mit weiteren Tieren ausstatten.
-> 2 Gehege mit 2 epischen Tieren

2. Haute Cuisine

Diese Questreihe wird von der Touristin angeboten, sobald das erste Restaurant den Betrieb aufgenommen hat. Als Belohnung bekommt ihr ein Item, dieses ist nicht sonderlich stark. Das Interessante an der Questreihe ist die Möglichkeit ein weiteres Restaurantrezept, ohne die eigentliche Bedingung zu erfüllen, freizuschalten. Durch diese Möglichkeit empfehle ich, die Questreihe zu spielen und nicht zu überspringen.

2.1 Aperitif erstes Restaurant

Wählen Sie einen Ort, an dem frische, gesunde Nahrung für Sie hergestellt wird.

Das Bild von den Trauben in der Quest, ist ein Hinweis, bedeutet aber nicht, dass es eine Traubenfarm sein muss. Jede Farm erfüllt die Quest.
Die Art der Farm beeinflusst nicht die Questbelohnung.

Die belohnung

Flugblatt für Landwirtschaft Lutz' Landpartie

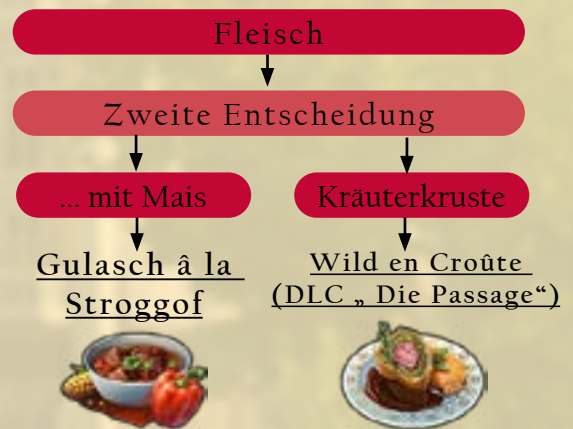
Episch
Beeinflusst alle landwirtschaftlichen Produktionsstätten, die Getreide, Paprika, Kartoffeln, Kirschen und Hopfen anbauen.

Produktivität	-10%
Unterhaltskosten	-10%
Attraktivität	+10

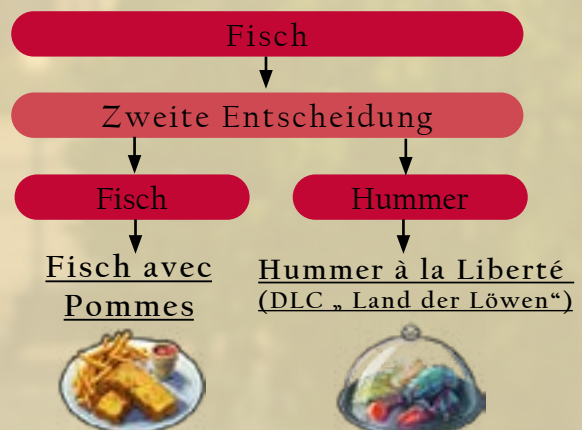


2.2 Vorspeise Entscheidungsquest

Erfinden Sie ein Rezept.



ODER



2.3 „Rezeptname“ *

* Questname richtet sich, nach dem Ausgang der Quest „Vorspeise“

1. Statten Sie ihr Restaurant mit dem gefunden Rezept aus.
2. Erreichen Sie eine Produktivität von 70%

2.4 Zwischengang *Café gebaut*

1. Segeln Sie hierhin um die Touristin ab zuholen:
Touristenhafen
2. Bringen Sie die Touristin hierhin:
Silberturm-Passagierschiff
3. Bringen Sie die Touristin hierhin zurück:
Touristenhafen

Die Belohnung

Lady Chatterleys

Liebhabspeise

„Charakter-Item“



2.5 Dessert *Entscheidungsquest*

Bei dieser Quest ist es egal wie ihr euch entscheidet, alle Kombinationen haben das selbe Ergebnis:

Ihr schaltet zwei neue Rezepte für das Café frei:



Schweineöhrchen



Eclair

3. *Schicht für Schicht* ab 850 Touristen

Bei dieser Questreihe meldet sich die Königin mal wieder zu Wort. Sie möchte das ihr den Eisernen Turm errichtet. Die Besonderheit hier ist, dass es einige Entscheidungsquesten gibt. Es spielt jedoch gar keine Rolle wie ihr euch entscheidet, denn es hat keinerlei Auswirkung auf eure Belohnung. Das einzige was sich innerhalb der Quest verändert ist die Reaktion der Königin. Bei optimaler Reaktion erhaltet ihr das Item „Notiz der Königin“.

Dennoch solltet ihr diese Questreihe spielen, da ihr in ihr wieder Rezepte freischalten könnt und die Bedingungen zum Bau des ersten Eisernen Turms sich vereinfachen.

In diesem Guide wird euch der „optimalste“ Weg gezeigt, mit dem ihr die größtmögliche Freude bei der Königin hervorrufen könnt, für das gute Gefühl.

3.1 Das achte Weltwunder

ab 850 Touristen

1. Legen Sie das Fundament für den Eisernen Turm.
2. Bauen Sie den Eisernen Turm auf ihrer Insel. (Phase II)
3. Beenden Sie den Eisernen Turm. (Phase III)

3.2 Ein anspruchsvoller Gast

mit Start der Quest „Das achte Weltwunder“

1. Königliche Unterkunft:
Errichten Sie ein Hotel gegenüber dem Eisernen Turm.
2. Königliche Lektüre:
Liefern Sie Urlaubsliteratur an das königliche Versorgungsschiff.

Auch hier spielt es keine Rolle was ihr abliefert. Es geht hier darum irgendein Item abzuliefern, bei dem es sich um ein Buch handelt. Natürlich gibt es eine Sortierung, welche Bücher eine positive Reaktion, eine mittelmässige oder eine eher schlechte Reaktion hervorrufen. Wenn man das Charakter-Item „1800 und eine Nacht“ möchte, gebt ihr „Ladys Chatterleys Lieblingsspeise“ aus der Quest „Zwischengang“.

Bücher die, die Königin besonders mag:

1. Die Ilias
2. Die Odyssee
3. Lady Chatterleys Lieblingsspeise
4. Zwanzigtausend Tage um die Mitte der Erde herum
5. Die Ringe der Könige
6. Antiker Roman
7. Volkserzählungen
8. Atlantische Tafel

Bücher auf die, die Königin neutral reagiert:

1. Heimskringla
2. Sæmundar-Edda
3. Morticromicron
4. Illuminiertes Manuskript
5. Ruhm der Könige
6. Chroniken von Enbesa
7. Qings Gedichtband

Alle anderen Bücher:

1. Kleiner Tourismus-Werbefeldzug
2. Großer Tourismus-Werbefeldzug
3. Madame Kahinas exklusiver Tourismus-Anstoß
4. Das Heilige Buch
5. Alte Frachtliste
6. Die Kunst der Medizin
7. Le Tocsin
8. La Tribune Libre
9. Die Aufwiegler und die Freien
10. Der Kapitalist
11. Exquisit
12. Die Kunst des Regierens
13. Proklamation der Ritterschaft
14. Industriekapitäne, Band IV
15. Industriekapitäne, Band XVI
16. Industriekapitäne, Band XXXI
17. Aufsätze über die Freiheit zu lieben
18. Ein Aufsatz über Gleichberechtigung
19. Das Patriarchat - Die Wurzel des Klassenkampfes
20. Ziviler Ungehorsam
21. Selbstporträt eines Anarchisten
22. Sophismen der doktrinären Schule des Kommunismus
23. Willies Autobiografie
24. Arturs Portfolio
25. Register des Sklavenbesitzers
26. Merciers Manifest der Freien
27. Merciers Kochbuch

Lyys Tipps

Wenn ihre etwas Besonderes auslösen möchten, gebt der Königin das Charakter-Item von Bente Jorgenson

„Bentes Reisetagebuch“

Damit löst ihr ein Easter-Egg aus.



Die belohnung

1800 und eine Nacht

„Charakter-Item“



3. Königliche Toilette:

Wählen Sie jemanden als Zofé für die Königin aus.

Um die optimale Reaktion der Königin zu erreichen, solltet ihr hier die Bäuerin wählen.

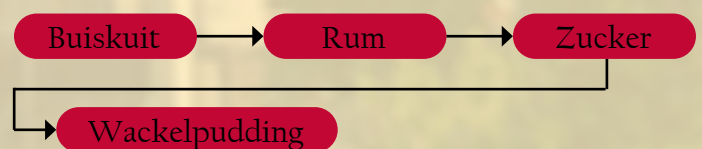
Ihr findet alle 3 Kandidatinnen an der Fundamentbaustelle des Eisernen Turmes.

3.3 Geschmackssache Entscheidungsquest

Die Touristin möchte ein umwerfendes Dessert backen für die Königin. Nach mehreren Versuchen habe ich genau einen Weg gefunden, den sie als Erfolg bewertet.

Ist euch die Reaktion der Königin nicht wichtig, ist es egal wie ihr entscheidet. Auch wenn die Touristin das Ergebnis als Reinfall bewertet, bekommt ihr die selbe Belohnung im späteren Verlauf der Quest.

Das Dessert ist ein Erfolg:



Solltet ihr diesen Weg gehen, bedankt sich die Touristin mit einem kleinen Item bei euch.

Die belohnung

Armagnacflaschen

Ungewöhnlich

Verwendbar in Rathaus

Beeinflusst Wohngebäude wenn aktiv

Zufriedenheit +5

Bedürfnis - Bonus

Einwohner werden mit Bier, Schnaps, Sekt und Rum versorgt.

Dauer: 05:00 Minuten

Wird nach Gebrauch zerstört



3.4 Der Preis des Ruhms

Finden Sie die Verschwörer unter den folgenden Bewohnern.

1. Geschäftiger Bauer
2. Arbeiterbande
3. Handwerker in Hochstimmung

Alle gesuchten Personen sind an der Baustelle des Eisernen Turmes zu finden. Die Gesuchten sind die Arbeiter.

3.5 Das ist keine Übung

Entscheidungsquest

Egal welche Entscheidungen ihr trefft, ausliefern müsst ihr die Verschwörer am Ende immer.

Die Möglichkeit kein Geld zu bezahlen, gibt es ebenfalls.

Wenn ihr aber Geld wie Heu habt und eine Minute Zeit sparen wollt, bestecht den Arbeiter einfach mit 10.000 und die Quest ist beendet.

Der Weg ohne Geld:

Steuererhöhung

Drohen Auszuliefern

3.6 Eine weitere Enttarnte Verschwörung

1. Finden Sie eine Gruppe von Arbeitern, die in Hafennähe Kisten transportieren:

Einen Verschwörer

Dieser Schritt ist in der Quest nur aktiv, wenn ihr den Arbeiter in der Quest „Das ist keine Übung“ bestochen habt.

2. Holen Sie die Verräter an ihrem Kontor ab

3. Bringen Sie die Verschwörer hierhin:

Sir Archibald Blakes Leuchtturm

Die belohnung George Smiths Statut für universelle Zusammenarbeit

Episch

Verwendbar in Rathaus

Beeinflusst Wohngebäude

Einkommen pro Haus -15%

Aufstandsgefahr -60%



3.7 Der Turm

1. Warten Sie auf die Ankunft der Königin.
2. Wählen Sie den Eisernen Turm aus, um mit der Eröffnungszeremonie zu beginnen.
3. Genießen Sie die Königliche Parade

3.8 Ein denkwürdiger Tag

Fotografieren Sie die Königin.

3.9 Der königliche Gaumen

Entscheidungsquest

In dieser Quest werden alle Entscheidungen, die ihr bis jetzt getroffen habt, enthüllt.

Ihr entscheidet jetzt nur noch das Menü für die Königin und danach wird sie euch mitteilen wie sie eure Vorbereitungen fand.

Habt ihr euch an meine Empfehlungen gehalten, wird sie begeistert sein. Mehr wird aber nicht passieren. Das Rezept schaltet ihr auf jeden Fall frei.

Aber um das Item „*Eine euphorische Notiz der Königin*“ zu bekommen, müsst ihr ein Lob für das Menü bekommen.

Bevor ihr in die Quest geht, solltet ihr nachsehen, ob ihr die nötigen Rezepte freigeschaltet habt. *siehe Kapitel „Orte für Speis und Trank“*

Ihr benötigt das Gulasch und den Monmatre. Das Gulasch könnt ihr während der Quest erspielen, den Monmatre nicht! Um dieses Rezept, aus der Bar, freizuschalten ist eine Weltausstellung nötig.

Baut eine Bar und veranstaltet dann eine Ausstellung. Damit ist das Rezept frei und kann gewählt werden. Tut dies BEVOR die Quest erscheint, da es sonst zu einem Auswahlbug kommen kann.

Montmatre '75'

Gulasch

La Tour Trifle

Solltet ihr in der Quest „Geschmackssache“ einen Reinfall produziert haben, habt ihr dort bereits das Rezept „La Tour Trifle“ freigeschaltet.

Habt ihr jedoch den Erfolg erzielt, ist das Rezept als Auswahlmöglichkeit ausgegraut. Nach Abschluss der Wahl schaltet ihr das Rezept hier aber dennoch frei, da der Erfolg ebenfalls das Rezept ist. Doch die Königin reagiert besser darauf, da das Dessert perfekt ist.

Zum besseren Verständnis, hier das durchklicken durch diese Wahl als Video:
<https://www.youtube.com/watch?v=tvqeNGDwXsw>

Bei der optimalen Reaktion der Königin, erhaltet ihr das Item „*Eine euphorische Notiz der Königin*“, dieses beeinflusst den Eisernen Turm.



Nähe des Eisernen Turms

4.2 Der Marmeladen-Saal

Errichten Sie eine Vergnügungsmeile in der Nähe ihres Touristenhafens mit:

Eine Neue Bar

4.3 Ein denkwürdiges Kleid

Versorgen Sie die Touristin mit 15t Zitrusfrüchten.



Belohnung:

Rezept „Madame Marmelade“

3.10 Ein königlicher Geschmack

Sammeln Sie 50t Baumwolle

3.11 Der Turm

Wählen Sie den Eisernen Turm aus, um die Überraschung der Königin zu entdecken.

Belohnung: Geschmückter Eiserner Turm

4. Belle Epoque

Mit dieser Questreihe könnt ihr wieder ein Rezept freischalten ohne die eigentliche Bedingung erfüllen zu müssen. Daher solltet ihr die Questreihe spielen.

4.1 Die Marmeladen Revue

Finden Sie folgende Personen in ihrer Stadt:

1. eine rot gekleidete Tänzerin in der Nähe eines Hotels
2. eine violett gekleidete Tänzerin in der Nähe des Touristenhafens
3. eine gelb gekleidete Tänzerin in der