

Tropico 6

DAS GRÖSSTE TROPICO! ABER AUCH DAS BESTE?

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **29.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Erstmals umspannt unser Diktatoren-Paradies mehrere Inseln und protzt mit Weltwundern. Im exklusiven Vorabtest prüfen wir, ob das Spiel eine sinnvolle Weiterentwicklung geworden ist. Von Maurice Weber

Mit ganzen 37 Staatsstreichen hält Chile den Rekord für die meisten Putschversuche in der Geschichte eines einzelnen Landes. Der erste war 1781 die »Verschwörung der drei Antonios«, in der – wer hätte's gedacht – drei Männer namens Antonio das Land von der spanischen Krone losreissen wollten. Im bislang letzten schwang sich Augusto Pinochet 1973 zum Militärdiktator auf.

Ganz so turbulent ist die Geschichte der Diktatoren-Serie Tropico vielleicht nicht – aber so einige Regierungswechsel gab es auch hier! Oder wie viele andere Spielereihen fallen euch ein, bei denen sechs Teile von vier verschiedenen Studios entwickelt wurden? Mit Tropico 6 treten erstmals Limbic Entertainment, die Macher von Might & Magic: Heroes 7, in die Schuhe von El Presidente. Wir haben exklusiv eine fast fertige Version gespielt und prüfen im Vorabtest, ob sie Tropico in eine neue Blütezeit führen könnten oder besser lieber schnell wieder abdanken sollten.

Unsere Vorabtestversion

Wir haben 30 Stunden lang eine fast fertige Version von Tropico 6 mit allen Missionen gespielt. Allerdings ist sie noch nicht identisch mit der Releaseversion, die Entwickler wollen vor allem noch an der Balance schrauben und Bugs fixen. Deswegen vergeben wir noch keine finale Wertung.

Teile und herrsche

Wer schonmal ein Tropico gespielt hat, fühlt sich auch im sechsten Teil zu Hause: Erneut übernehmen wir als El Presidente die Herrschaft über einen karibischen Staat und bauen alles vom kommunistischen Paradies bis zur gnadenlosen Diktatur auf. Dazu kurbeln wir nicht nur die Wirtschaft mit Industrie und Tourismus an, wir jonglieren auch Wünsche und Forderungen unserer Bürger, unserer politischen Fraktionen und unserer Kontakte bei ausländischen Mächten.

Die größte Neuerung: Das alles erledigen wir erstmals wie in der Anno-Serie auf mehreren Inseln! Wo bisherige Presidentes nur

ein einziges Eiland regieren durften, kolonisieren wir in Tropico 6 einen ganzen Archipel. Mal besteht der einfach nur aus ein paar kleineren Inseln rund um eine große, dann nutzen wir die kleinen lediglich als Außenposten für ein paar Minen und Fabriken oder als Tourismus-Enklaven. Mal müssen wir uns tatsächlich über mehrere sehr weitläufige Inseln erstrecken, wenn wir das volle Potenzial der Map ausnutzen wollen. Und mal ist es doch wieder einfach nur eine einzelne klassische Rieseninsel. Im Endlosspiel können wir auf Wunsch auch wieder eine Zufallskarte würfeln lassen und uns selbst aussuchen, welche Art von Map wir wollen – so gewinnt Tropico 6 durch seine Inselteilung ein angenehmes Stück Vielfalt.





Tropico 6 entfaltet jede Menge Aufbaumotivation, unsere Diktatur über die komplette Insel und darüber hinaus zu erstrecken.

Zumal die Karibik hier richtig klasse aussieht! Es macht einfach allein schon Spaß, unser tropisches Paradies nur zu betrachten, ob nun weit herausgezoozt oder in der Detailansicht. Einziger Wermutstropfen sind manche bizarren Schiffsanimationen: Große Kähne clippen gern mal durch Brücken, andere Schiffe oder sogar übers Land. Kleineren wiederum fehlen echte Anlegeterminals, sie rauschen einfach in den Hafen und verschwinden beim Aufprall. Wir hoffen, dass die Entwickler bis zum Release an diesen Fehlerchen noch schrauben, denn insgesamt sieht Tropico 6 richtig schön aus!

Präsidente ohne Persönlichkeit

Noch bevor wir aber auf der ersten Karte loslegen können, erwartet uns die größte Enttäuschung des sechsten Teils: El Presidente selbst. Der ist diesmal ein so blasser Charakter, dass wir uns fragen, wie er je die Macht an sich reißen konnte – im wahrsten Sinne des Wortes, denn wir können es nicht mehr festlegen! In Tropico 4

suchten wir uns noch unsere Machtergreifungsmethode aus, zusammen mit unserer Hintergrundgeschichte und drei zusätzlichen Eigenschaften. Tropico 6 streicht all das auf nur eine einzige Eigenschaft zusammen und stellt derer auch nur noch acht Stück zur Wahl. Nun hatte El Presidente bereits in Tropico 5 lediglich eine einzige Eigenschaft – aber da erstellten wir uns immerhin eine ganze Dynastie aus etlichen Familienmitgliedern! Damit hat Tropico 6 den schwächsten Präsidentenbaukasten der gesamten Serie. Immerhin optisch dürfen wir uns deutlich mehr austoben und alles vom klassischen Diktatoren-Outfit bis zum Pharaonen-Kopfputz anlegen. Aber lieber hätten wir mehr Spielmechanik und weniger Grafik-Schnickschnack gehabt.

Nicht, dass Schnickschnack keinen Spaß machen könnte! Hier trumpft das Spiel re-

gelrecht auf, denn neben dem Präsidenten selbst gestalten wir auch seinen Palast. Vom Layout über den Anstrich bis zu Verzierungen wie Gärten und Glaspyramiden haben wir alles in der Hand. Auch das hat keinerlei mechanischen Effekt und bleibt reine Spielerei. So verschenkt Tropico 6 viel Potenzial.

Geschäftige Karibik

So optionsarm der Präsidentenbaukasten ist, so viele Möglichkeiten haben wir im Spiel selbst: Wie in Tropico 5 schreiten wir wieder durch vier Zeitalter voran und arbeiten uns von der Kolonialzeit in die Moderne. Jede Ära schaltet neue Gebäude frei. Unsere Industrie wandelt sich von Rum und Zigarren zu Elektronik und Pharmazeutika, Touristen beherbergen wir erst in einfachen Bungalows, später in luxuriösen Kreuzfahrtschiffen. Dazu kommen völlig neue Einnahmequellen



Erstmals können wir unseren Palast völlig frei gestalten.

wie Offshore-Büros, in denen ausländische Firmen Geld basierend auf unserer Beziehung zu ihrer Heimatmacht scheffeln. Und Geld ist längst nicht alles: Wir können unseren Propaganda-Apparat mit neuen Werkzeugen wie Radio und Fernsehen ausbauen, entdecken erst die Elektrizität und dann (wenn wir wollen) den Umweltschutz für uns und treiben obendrein die Forschung und die Bildung voran.

Wenn wir nicht frühzeitig sicherstellen, dass unsere Bürger Highschool und Uni besuchen, fehlen uns später vielleicht die Fachkräfte für moderne Industrien, und wir müssen sie teuer aus dem Ausland einschiffen. Wir brauchen die Wissenschaft allerdings nicht mehr, um neue Gebäude freizuschalten. Zu Beginn jedes Zeitalters steht das volle Repertoire zur Verfügung, wir müssen nur erst die entsprechende Blaupause kaufen. Forschung dient stattdessen der Spezialisierung: Wir schalten damit die fortschrittlichen Arbeitsmodi für unsere Bauwerke frei. Das gibt uns zu Beginn mehr Baufreiheit und bewahrt trotzdem die Bedeutung der Wissenschaft, eine sinnige Änderung. Dann können wir unsere Pharma-Firmen etwa billigen Zucker statt kostbarem Öl zu »Medizin« verarbeiten lassen oder Drogen an einheimische Nachtclubs ausgeben, um deren Effektivität zu steigern. Obendrauf können wir viele Gebäude mehrfach verbessern: Sobald wir unsere ersten Kraftwerke haben, dürfen wir etwa unsere altmodischen Zigarrenfabriken verkabeln und fit für die Neuzeit machen. Vieles davon kennen Tropicco-Veteranen freilich schon in ähnlicher Form, und manchmal hätten wir



In der Kolonialzeit beginnen wir mit einem kleinen Stück Land, ein paar Bauern und Plantagen.

uns größere Schritte nach vorne gewünscht. Zum Beispiel gibt's nach den vielen Teilen immer noch keine Möglichkeit, all unsere Zigarrenfabriken mit einem Knopfdruck auf einmal aufzurüsten, wir müssen sie weiter mühsam einzeln durchklicken. Trotzdem setzt Tropicco 6 die klassischen Serienmechaniken gut um und weckt viel Spaß am stetigen Ausbauen und Optimieren.

Welt der Wunder

Und nicht alles ist altbekannt: Neben gewöhnlichen Bauwerken klauen wir jetzt auch berühmte Sehenswürdigkeiten! Schloss Neuschwanstein in Tropicco? Unsere Geheimagenten machen's möglich! Jedes Zeitalter bietet ein spezielles Überfallgebäude wie die Spionage-Akademie, und damit können wir pro Epoche eines von mehreren Weltwundern stibitzen. Die Auswahl hat einiges

Gewicht, denn die Protzbauten kurbeln nicht nur den Tourismus an, sie bieten teils auch enorm praktische Effekte. Das Kolosseum lenkt unsere Bürger derart effektiv mit Brot und Spielen ab, dass nur noch Nahrung und Unterhaltung zu ihrem Zufriedenheitswert zählen – dass sie in billigsten Hütten Sklavenarbeit verrichten, merken sie plötzlich gar nicht mehr! Unsere Agenten müssen für einen Beutezug erst genügend Beutepunkte generieren, dann können wir sie losschicken. Der Raubzug findet außerhalb der Karte über Textfenster statt und wir müssen mehrere Rückschläge mit bestimmten Ressourcenlieferungen überwinden, bevor wir unser Wunder einfliegen und am Platz unserer Wahl abwerfen lassen dürfen. Das gestaltet sich aber selten als allzu anspruchsvoll, so fordernd und befriedigend wie einen Monumentalbau in Anno aus dem Boden zu



El Presidente bleibt recht blass: Zwar können wir optisch viel drehen, spielmechanisch aber weniger als je zuvor.



Schiffe glitchen in unserer Vorabtestversion noch gelegentlich durch Hindernisse. Das soll nicht sein, ist aber auch irgendwie witzig.



Per Hubschrauber lassen unsere Agenten unser Weltwunder einfliegen: Schloss Neuschwanstein gehört nun uns! Sorry, Bayern!



Einige Maps verlangen, dass wir uns auf einem ganzen Netzwerk von Inselchen breitmachen. So kommt am meisten Urlaubsflair auf.



Mit Raketenstarts können wir Geld oder die Bewunderung unseres Volks verdienen, sie kosten aber Wissen.

stampfen sind Tropicos Wunder nicht. Aber sie erweisen sich trotzdem als gelungene Bereicherung für das Spiel: Einerseits wegen ihrer interessanten Effekte, andererseits, weil's einfach perfekt zum Humor der Serie passt, den Eiffelturm neben die Köpfe der Osterinsel zu pflanzen.

Wenn unsere Agenten nicht gerade Weltwunder klauen, schicken wir sie auf kleinere Missionen. Das ist nicht völlig neu, bereits in Tropico 2 sandten wir unsere Piraten auf Kaperfahrt. Die Raubzüge von Tropico 6 sind nicht ganz so essenziell für eine funktionierende Insel, bieten uns aber noch mehr Möglichkeiten, auf bestimmte Situationen zu reagieren. Probleme mit einer ausländischen Supermacht? Sabotiert sie, damit sie eine Weile nichts mehr gegen euch unternehmen kann! Rebellen werden frech? Eure Spione werden sie schon aufdecken! Touristen verschmähen eure wunderbare Insel? Setzt eure Hacker darauf an, ein paar positive Fake-Bewertungen ins Netz zu stellen!

Und wenn ihr grad nichts Spezielles braucht, schickt eure Agenten einfach auf die Suche nach Schätzen oder nach Schiffbrüchigen, um eure Bevölkerung zu vergrößern. Wir haben alle vier Raubgebäude eifrig genutzt, und obwohl nicht alle Effekte neu oder weltbewegend sind, geben sie uns doch neue Handlungsmöglichkeiten und sind damit eine willkommene Ergänzung.

Für ein Leben in Bewegung

Abseits der Weltwunder gibt es die meisten Neuerungen in der Logistik – muss ja auch sein, schließlich vernetzen wir jetzt mehrere

Inseln! Dazu bietet uns das Spiel mehr Verkehrsoptionen als jedes bisherige Tropico. Wir bauen erstmals Brücken, Tunnel und sogar Seilbahnen. Sehr schön! Außerdem richten wir Buslinien ein, die Bürger von einer festen Startstation zum Zielort karren. Damit stellen wir sicher, dass Arbeiter nicht lange von ihrer Wohnung zu ihrem Job laufen müssen und somit effizienter werden. Allerdings haben sie da manchmal ihren eigenen Kopf. Mehrfach beobachteten wir, wie sie darauf beharrten, direkt neben der Fabrik ärmliche Hütten hochzuziehen und die perfekten freien Wohnungen in der Stadt zu verschmähen – obwohl von dort aus ein Bus direkt zu ihrem Arbeitsplatz fuhr! Gut, lange pendeln ist nervig, aber in einer Wellblechhütte fernab

aller Annehmlichkeiten zu hausein doch sicher noch mehr? Nachvollziehbar wirkte dieses Verhalten nicht immer. Manchmal verbot uns das Spiel auch unebene Tunnel oder scharfe Straßenkurven, die machbar aussahen. Die meiste Zeit funktionierte aber doch alles weitgehend wie geplant, vom Bau bis zum Bewohnerverhalten. Es war immer Teil von Tropicos Konzept, dass wir nicht die volle Feinkontrolle über Logistik und Bewohner haben, dafür aber eben auch nicht alles mikromanagen müssen. Das ist auch hier Segen und Fluch: Einerseits ist es ganz angenehm, dass unsere Spediteure schon weitgehend ihren Job ohne ständige Aufsicht erfüllen. Totalausfälle erlebten wir nie. Alles erreichte einigermaßen zeitig sein Ziel



Nicht immer nachvollziehbar: Warum ist diese Kurve zu scharf, die daneben aber nicht?



Katastrophen wie dieser Gewittersturm samt Tornado ziehen Gebäude in Mitleidenschaft.

und die Entwickler wollen die Wegfindung bis zum Release sogar noch weiter verbessern. Andererseits wär's trotzdem manchmal praktisch, bestimmten Ressourcen noch gezielt höhere Priorität zuzuweisen, damit



Maurice Weber
@Frody42



Tropico 6 ist ein herrlich vielfältiges Aufbauspiel, das mich gern noch häufiger zwingen könnte, seine Vielfalt voll auszunutzen! Ich hätte mir mehr Situationen gewünscht, in denen ich wirklich mal zu niedersten Diktatorentricks gezwungen werde, weil die Lage einfach zu verzweifelt ist, um sonst noch zu triumphieren. Gerade in seinen Szenarien setzt das Spiel oft interessante Prämissen auf, aber holt längst nicht alles an anspruchsvollen und kniffligen Zielen und besonderen Spielmechaniken heraus, die sie hergeben würden.

Das mag nicht jeden stören – wer einfach in aller Muse sein Inselparadies aufbauen will, für den ist das vielleicht gar kein Kritikpunkt. Trotzdem hätte Tropico 6 für mich klar noch das Zeug zu etwas mehr Anspruch gehabt, ohne dabei automatisch frustrierend zu werden.

Dennoch hatte ich viel Spaß mit dem Diktator, dem Spiel und auch mit dessen Neuerungen. Die Weltwunder und die zusätzlichen Inseln und Infrastrukturmöglichkeiten bereichern das Tropico-Prinzip auf eine sinnvolle Weise, selbst wenn sie das Rad nicht völlig neu erfinden. Limbic hat hier bereits im ersten Anlauf einen gelungenen Serienteil abgeliefert.

unsere wichtigste Produktionskette auch garantiert keine Sekunde Leerlauf hat.

Der Staat bin ich

Größtes Highlight von Tropico war immer, dass wir nicht nur eine Insel aufbauten, sondern auch ein Politiksystem – und das dürfen wir auch in Tropico 6 sehr frei anpassen. Durch Verfassungen, Erlässe und Minister bestimmen wir genau, wie die Dinge auf unserer Insel laufen. Knallharter Kapitalismus, in dem nur die Reichen überhaupt wählen oder Bildung genießen dürfen? Oder doch ein Kommunistenparadies, das kostenlose Luxusvillen für jeden Arbeiter stellt? Industrielles Höllenloch, modernste Umweltschutz-Bastion, Gottesstaat, totalitäre Überwachungs-maschinerie? Alles möglich! Der praktische Almanach und mehrere Informations-Overlays schlüsseln uns genau auf, wie viele Obdachlose wir etwa gerade haben, wie viele Bürger jeder sozialen Schicht angehören und wie gut wir jedes Bedürfnis erfüllen. Wichtig ist am Ende nur, dass wir an der Macht bleiben – ob nun, weil unsere zufriedenen Bürger uns freudig wiederwählen oder weil wir alle Wahlen abgeschafft haben und mit eiserner Militärmacht regieren, bleibt uns überlassen!

Jede Spielweise wird einigen der Fraktionen auf unserer Insel gefallen und andere abstoßen. Die Religiösen freuen sich etwa, wenn wir Kirchen und Krankenhäuser bauen, haben aber ein Riesenproblem mit freier Ehe. Verscherzen wir's uns zu sehr mit einer Partei, kann das üble Folgen haben. Die Kapitalisten treten dann etwa eine Finanzkrise los, die alle Geldkosten verdoppelt und alle Handelspreise halbiert. Schlimmstenfalls haben wir sogar einen bewaffneten Aufstand oder eine Invasion am Hals.

Wobei wir das Militär selten genutzt haben, es ist eindeutig eine Nebensache: Unsere Truppen bewegen sich automatisch und fangen wahlweise Angreifer ab oder verteidigen attackierte Gebäude, stellen sich in beiden Modi aber nicht sonderlich smart an. Ihre Wegfindung ist zwar ein weiterer Punkt, der zum Release noch verbessert werden soll, aber der Militärpart von Tropico 6 wird auch damit nicht übermäßig spannend werden. Viel besser gefallen haben uns die politischen Wege, es gar nicht erst zur Eskalation kommen zu lassen. Neben allem oben erwähnten dürfen wir auch wieder die in Tropico 5 schmerzlich vermissten Wahlreden halten. Darin versprechen wir etwa Besserung für einen bestimmten Zufriedenheitsfaktor und kriegen dafür mehr Stimmen – aber danach müssen wir das auch erfüllen, sonst glaubt uns bei der nächsten Rede niemand mehr. Ein sehr schönes und vor allem perfekt zu Tropico passendes Spielelement, dessen Rückkehr uns sehr gefreut hat!

Völlig neu und ebenfalls recht interessant ist der Broker, bei dem wir das Geld unseres Schweizer Nummernkontos investieren können. Zum Beispiel in besseren Ruf bei einer der Fraktionen. Bisher war das beiseitegelegte Geld einfach nur eine Art Highscore.

Viel kann, überraschend wenig muss

Die Vielfalt von Tropico 6 ist eine seiner größten Stärken, zeigt aber auch eine seiner größten Schwächen: Wir haben eine richtig umfangreiche Trickkiste, müssen sie aber selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad überraschend selten vollends ausschöpfen. Es ist letztlich gar nicht so schwer, alle Bürger und Fraktionen bei Laune zu halten. Was unter anderem daran liegt, dass die Parteien ständig banal einfache Forderungen stellen

«Baue ein einzelnes Windkraftwerk», mit denen wir unseren Ruf hochschrauben können – und die uns recht bald sogar auf den Keks gingen. Selbst das Kapitalisten-Ultimatum vor der Finanzkrise verlangte nur, ein einziges Offshore-Büro innerhalb von zwei Jahren zu bauen. Es war nicht so, dass wir gar nie in die Krise schlitterten, aber viel häufiger erlebten wir lange Perioden, in denen unser Staat fast auf Autopilot lief. Schade fanden wir auch, dass Tropicó 6 eine der größeren Kürzungen des Vorgängers beibehält: Einzelne Bürger haben weiterhin keine Attribute wie Intelligenz oder Mut mehr, die früher ihr Potenzial unter anderem zum Top-Minister oder wütenden Rebellen beeinflussten. Außerdem sammeln sie auch hier keine Erfahrung mehr in ihrem Job und werden damit nicht über Zeit besser. Es ist also viel weniger relevant als früher, ein Auge auf einzelne Bürger zu halten. Die vielfältigen Staatsgestaltungsmöglichkeiten bleiben fantastisch, aber es hätte gern noch etwas fordernder sein können, unseren Traumstaat durchzusetzen. Das mag sich zum Release allerdings auch noch ändern, denn an der Balance des Spiels wollen die Entwickler ebenfalls bis zur letzten Minute feilen.

Missionen statt Kampagne

Auch die Missionen leiden in ihrer Testversion noch unter ihrer schwankenden Balance. Tropicó 6 bietet keine zusammenhängende Kampagne, sondern 15 eigenständige Szenarien. Wir müssen immer erst ein paar der früheren spielen, bevor wir den nächsten Dreierblock freischalten, aber wir müssen sie nicht in strikter Reihenfolge absolvieren und können auch welche auslassen. In jedem erzählt El Presidente Berater Penultimo einen Schwank aus ihren gemeinsamen Abenteuern. Grundlegend sind diese Aufträge angenehm abwechslungsreich, einerseits was das Insel-Design angeht, andererseits aber auch in ihren Schwerpunkten. Jede Mission konzentriert sich auf einen anderen Bereich des Spiels. Mal müssen wir etwa ein Touristenparadies aufbauen, mal steht die Forschung im Zentrum. Tropicó-typisch würzt



Die Kapitalisten sind sauer, sie drohen mit einer Wirtschaftskrise. Die lässt sich leicht abwenden.

jedes Szenario seine Story außerdem mit einer feinen Prise Satire und Humor, der uns vielleicht nicht lauthals lachen, aber doch immer wieder schmunzeln ließ. Unser Highlight: eine Mission, in der wir ein kommunistisches Paradies aufbauen wollen, bis die Forderungen der Genossen aus Russland immer weiter außer Kontrolle geraten. Alle Banken abreißen? Dann alle Kirchen? Und jetzt auch noch alle gehobenen Wohnhäuser, weil da nur Kapitalisten wohnen?

Mehr Anspruch wagen!

Allerdings führt Tropicó 6 seine grundlegenden Szenarien nur selten weit genug. Die witzigsten Momente finden in Textfenstern statt. Sehr viele Aufgaben laufen auf simple Befehle hinaus, ein bestimmtes Gebäude zu bauen oder banale Anforderungen wie eine winzige Menge einer bestimmten Ressource zu erfüllen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad fanden wir meist den Start am kniffligsten: Wer sein Anfangsgeld nicht schnell und schlau gewinnbringend investiert, landet in den späteren Levels in der Schuldenfalle. Rollt der anfängliche Rubel aber mal, klicken wir uns mit dem Geld durch die Missionsziele oft lässig durch. Nur wenige waren derart ausgefallen oder anspruchs-

voll, dass sie wirklich denkwürdige Momente schufen – da hätte uns Tropicó 6 gerne noch mehr abverlangt, noch mehr aufdrehen können! Auch das könnte sich bis zum Release mit den Balance-Überarbeitungen aber noch ändern. Wenn sie dieses Wahlversprechen noch erfüllen, wäre Limbic Entertainment unsere Stimme zur Wiederwahl jedenfalls sicher! Ihr Tropicó 6 hat zwar seine Schwächen, ist aber trotzdem ein gelungener und vielfältiger Serienteil mit größtenteils gut durchdachten Neuerungen geworden. ★

TROPICÓ 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i3 2000 / AMD A10 7850K
GeForce GTX 750 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i5 3000 / AMD FX 8300
GeForce GTX 960 / Radeon R9 380
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmungsvolle Inselparadiese
- schmissige Karibik-Musik
- gute und witzige Sprecher
- schwache Effekte
- werden Schiffsanimationen noch verbessert?

SPIELEDISIGN

- motivierender Inselaufbau
- gute Mischung aus Aufbau, Logistik und Politik
- viel Freiheit
- reduzierter Tiefgang
- oft uninteressante Missionsziele

BALANCE

- Missionen führen an Spielaspekte heran
- Komplexität steigt
- übersichtlicher Almanach
- teilweise zu wenig Feinkontrolle und Bedienkomfort
- wird es auf »Schwer« noch fordernder?

ATMOSPHERE / STORY

- amüsanter schwarzer Humor
- idyllische Karibik-Stimmung
- Missionen erzählen ausgefallene Storys
- aber mehr über Textfenster als Gameplay
- keine zusammenhängende Kampagne

UMFANG

- riesige Inselketten
- Zufallskartengenerator
- zahlreiche Gebäude und Möglichkeiten
- 15 Missionen
- Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler

FAZIT

Vielältiges Aufbauspiel mit jeder Menge Freiheit bei der Staatsgestaltung, die wir aber zu selten voll ausschöpfen müssen.



Wer umweltbewusst sein will, betreibt so eine Metropole komplett mit Wind- und Solarkraft.