



AUFBAUSPIELE

Cartel Tycoon

DROGER DEALER

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Tiny Build** Entwickler: **Moon Moose** Termin: **26.7.2022** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **27 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Trotz langer Early-Access-Phase läuft das Drogengeschäft noch nicht reibungslos. Nervige und unübersichtliche Transportketten dominieren weiterhin unsere Spielerfahrung. Von Luis Teschner



Luis Teschner

Luis Teschner hat vor nicht allzu langer Zeit einen längeren Aufenthalt in Zentralamerika genossen. Trotz einiger Bedenken im Voraus bezüglich Sicherheit hatte er glücklicherweise keinen Kontakt zu irgendwelchen Drogenkartellen. Die Folgen des blutigen Milliardengeschäfts hat er traurigerweise dennoch gesehen.

Seit mehr als einem Jahr verkaufen wir jetzt schon fröhlich unsere illegalen Genussmittel. Obwohl, so fröhlich läuft das gar nicht. Das liegt einerseits an der wider Erwarten ersten Stimmung des Spiels, in der uns das Lachen spätestens dann vergeht, wenn unser Charakter das erste Mal seine frisch gewaschenen Moneten unter Waffengewalt

herausrücken muss. Andererseits macht das Aufbausystem in Cartel Tycoon nach wie vor ein bisschen schlechte Laune. Die Grundmechaniken der komplexen Transportketten und des dualen Währungssystems sind nach dem Early Access geblieben und machen uns unverändert das Leben schwer. Viel spannender finden wir ganz andere Elementen

te, zum Beispiel die vielen kernigen Charaktere, die mit und gegen uns arbeiten und immer ein bisschen so wirken, als wollten sie uns gleich erschießen. Die kommen angesichts der Stunden, die wir in unsere Logistik investieren müssen, nur viel zu kurz.

Eine vielversprechende Idee

Beginnen wir mal von vorn. Cartel Tycoon ist eine klassische Aufbau- und Wirtschaftssimulation mit einem unverbrauchten Setting. Als Capo eines lateinamerikanischen Kartells leihen wir uns im Story- oder extra schweren Survival-Modus von einem finsternen Finanzier ein Startguthaben, mit dem wir erste Opium- und Cannabisfarmen aus dem Boden stampfen. Unsere Seele haben wir

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne tüfelt und Systeme optimiert.
- ... ihr moralische Bedenken über Bord werfen könnt.
- ... ihr mal keine Dörfer oder Städte aufbauen wollt.

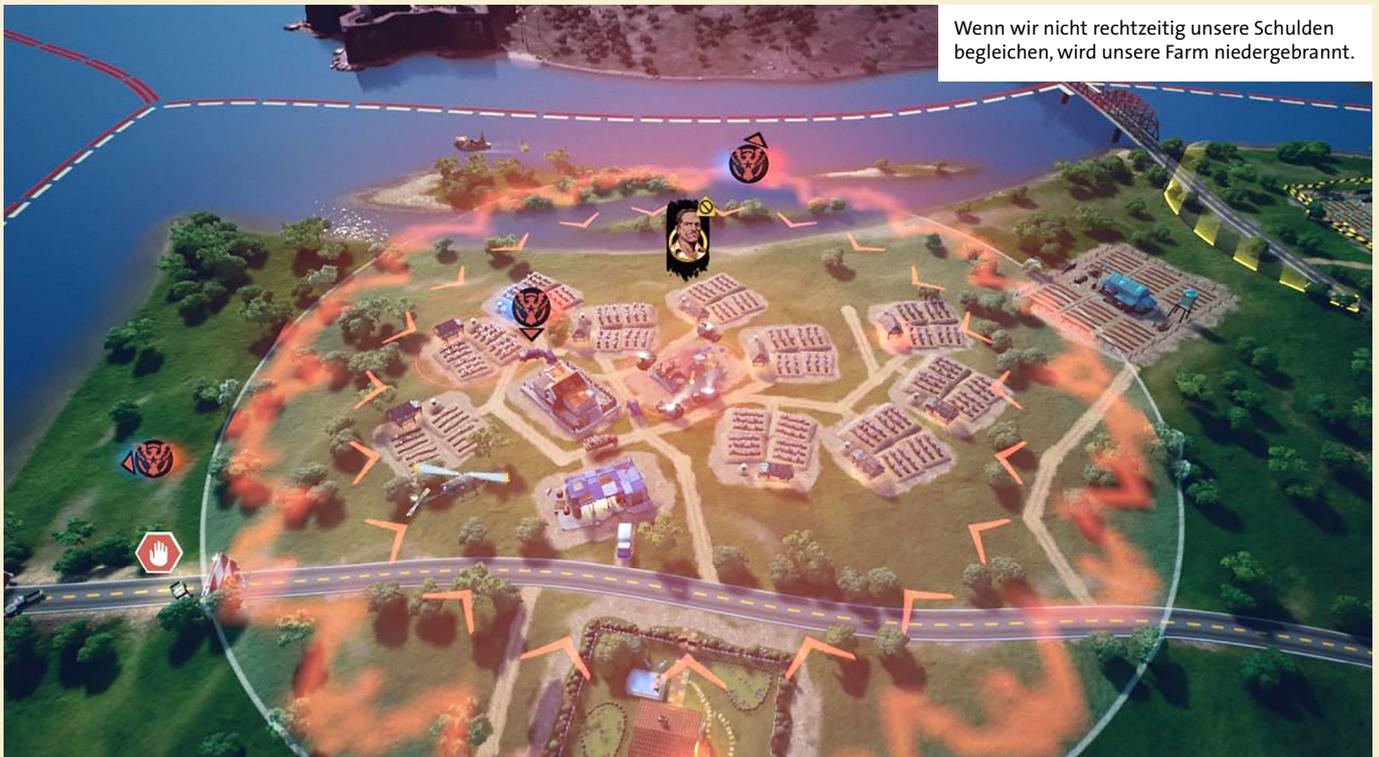
Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein witziges Setting erwartet.
- ... ihr schnelle und häufige Belohnungen braucht.
- ... euch Waffengewalt und fiese Capos zu hart sind.



Diese Geldübersicht ist bitter nötig, um eine halbwegs funktionierende und übersichtliche Transportkette zu errichten.

Wenn wir nicht rechtzeitig unsere Schulden begleichen, wird unsere Farm niedergebrannt.



Unsere Cannabisfarm vor und nach der Optimierung.

jetzt leider an den kriminellen Investor verkauft, und dieser teuflische Gläubiger will sein Geld bald gewaschen, gebügelt und mit Zinseszins zurück. Also ergänzen wir unser

Imperium um ein paar Geldwäscheinstitutionen, in denen wir den Grasgeruch aus unseren Scheinen rausröchern. Nebenbei ist uns auch die DEA (Drug

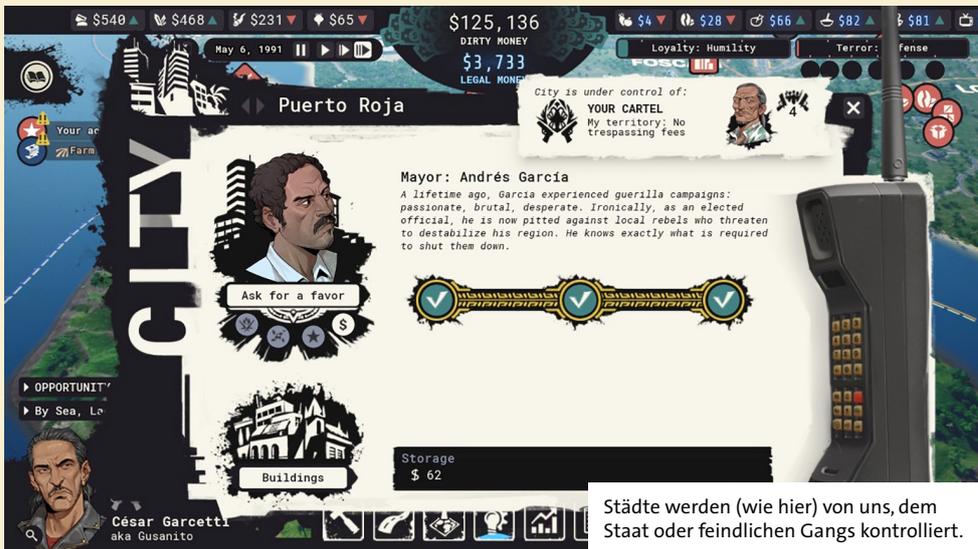
Enforcement Administration, die US-Drogenfahndung) immer auf der Spur, und wenn wir nicht aufpassen, beschlagnahmen sie unsere Güter und schließen unsere Farmen. Wir sind natürlich viel schlauer als die DEA: Eine Gemüsefarm und ein Workshop erlauben uns, unser Kokain in unschuldigen Verpackungen zu verschiffen, die kein Aufsehen erregen. Zudem betätigen wir uns auch als Diplomat – ob mit unseren hilfereichen, aber nur bedingt loyalen Leutnants, benachbarten Gangs oder bestechlichen Bürgermeistern, wir wollen nur eins: Mehr Land, mehr Geld, mehr Macht. Eben ganz wie ein Drogenlord im Stil von Pablo Escobar.

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN SEIT DEM EARLY ACCESS

- FREMDE GANGS:**
Ihr könnt jetzt unterschiedliche konkurrierende Kartelle bekämpfen oder mit ihnen Frieden schließen, um an dieser Front erst mal Ruhe zu haben.
- BESONDERE GEBÄUDE:**
In besonderen Gebäuden wie dem Gefängnis und der Militärbasis warten neue Quests und Belohnungen auf euch, die den Drogenbaronalltag erleichtern.
- NEUE DROGEN UND RESSOURCEN:**
Mit Avocado, Quinoa, Heroin und weiteren Ressourcen kommen noch mehr Varianz und Tiefe in das schmutzige Geschäft mit den verbotenen Substanzen.
- SURVIVAL-MODUS:**
Die Kampagne ist euch zu einfach? Im extraschweren Survival-Modus müsst ihr immer höhere Geldbeträge zurückzahlen, sonst geht es euch an den Kragen. Dieser Modus ist aber wirklich nur was für ganz Hartgesottene!
- FORSCHUNGSBAUM:**
Im vielschichtigen Forschungsbaum könnt ihr nun ganz gezielt das erforschen, was ihr wirklich braucht, und euer so Imperium ganz individuell ausrichten. Tipp: Die zusätzlichen Lastwagen sind in der Logistik eures Unternehmens wahre Lebensretter.
- SPEICHERN:**
Ihr könnt eure Spielstände inzwischen frei speichern. Nur im Survival-Modus müsst ihr mit einer einzigen Speicherung auskommen und mit euren Entscheidungen leben.

Es hapert im Spielfluss

Das klingt alles ziemlich spannend, wären da nicht unsere unfähigen Speditionsfahrer, die uns regelmäßig unser Netzwerk komplett zerschießen (und nicht mal auf die gute, thematisch passende Art). Im Vergleich zu anderen Aufbauspielen hat Cartel Tycoon ein recht kompliziertes System. Wir verdeutlichen das mal anhand des Produktionswegs von Cannabis. Zuerst wächst dieses friedlich auf einer Farm, wird dort geerntet und ins Warenhaus geliefert. Von dort wandert es in einen Trockner, wo es getrocknet und gerollt wird.



Städte werden (wie hier) von uns, dem Staat oder feindlichen Gangs kontrolliert.

Danach geht es wieder zurück in das Warenhaus und von dort in einen Workshop, wo es unschuldig verpackt wird. Von hier muss es zunächst in unserer Spedition zwischengelagert werden, um dann final zum Hafen, Flughafen oder Checkpoint geliefert zu werden, wo wir es endlich verkaufen. Das sind sieben (!) Schritte vom Anbau bis zum Verkauf. Fällt ein Teil dieser empfindlichen Kette aus, bricht das ganze Netzwerk zusammen.

Gründe für solche unangenehmen Ausfälle gibt es massig. Die bereits erwähnte DEA ist nur einer davon: Waren wir mal zu auffällig in unseren Machenschaften, sperrt sie uns ein Warenhaus und schwupps, klappt gar nichts mehr. Die DEA ist immerhin recht offensichtlich in ihrer Tätigkeit.

MEINUNG

Luis Teschner
@LuisTeschner



Meine Kollegin Géraldine hat mich kürzlich treffend als »Aufbau-Connaisseur« bezeichnet, und als solcher freut es mich immer, in einem ungewöhnlichen Setting rumzubauen. Deswegen war ich Cartel Tycoon gegenüber sehr aufgeschlossen und habe mich darauf gefreut, mal andere Rohstoffe als Holz und Stein abzubauen und andere Gebäude als Rathäuser und Fischerhütten zu errichten.

Fast hätte Cartel Tycoon mich mit seinen liebenswerten Leutnants, denen die Gang-Zugehörigkeit wortwörtlich auf die Stirn geschrieben steht, abgeholt. Als allerdings die firmeneigenen LKWs mein mühsam angebautes Opium nicht ordentlich abgeholt haben, haben sie mich gleich mit in der lateinamerikanischen Sonne stehen lassen.

Ich will mich doch bei einer Kartellsimulation nicht stundenlang damit rumschlagen, irgendwelche Transportketten bis ins Kleinste zu optimieren! Das finde ich einfach öde. Schade um das eigentlich echt spannende Setting.

Schwachpunkt Balance

Viel schwieriger wird es, wenn die Produktionskette nicht optimal ausbalanciert ist und zum Beispiel irgendwo nicht genug Lastwagen zur Verfügung stehen, um alles zu transportieren. Dann staut sich alles, und wir müssen den Schuldigen suchen, der nicht hinterherkommt. Das dauert und dauert und macht keinen Spaß. Viel zu oft mussten wir unsere Leutnants nutzen, um manuell Waren zu bewegen, weil unser Netzwerk einen unauffindbaren Knoten im System hatte. Als heimliches Heilmittel stellt sich der große, überarbeitete Forschungsbaum heraus, der unsere Gebäude mit mehr Lastwagen und Lagerkapazitäten versorgt. Das finden wir allerdings viel zu spät heraus, weil das ausführliche Tutorial uns diesen Tipp verschweigt. Immerhin können wir im Storymodus inzwischen frei speichern und einen alten Spielstand laden, wenn wir unsere Kette mal wieder unwiederbringlich kaputtgewirtschaftet haben.

Das eigentlich innovative Geldsystem ist genauso anstrengend. Wir haben zwei Konten, eins mit mühsam gewaschenem Geld und eins mit illegalem Drogenzaster. Das saubere Geld brauchen wir vor allem zum Abbezahlen von Schulden und für die Forschung. Bestenfalls halten wir also zwei Einkommensströme in der Waage. Wieder stellt sich das als ziemlich schwierig heraus, denn das Spiel sagt uns nicht, wann wir zu viel oder zu wenig waschen. Übertreiben wir es mit der Pseudo-Taxifahrerei, fehlt uns aber nachher das Geld, um unsere Farmen am Laufen zu halten. Zwar gibt es in der Vollversion eine neue Geldübersichtskarte, die Abhilfe schafft, aber so richtig rund läuft es trotzdem nicht. In der Praxis kümmern wir uns viel zu häufig darum, Ecken und Kanten in unserem System zu glätten. Dabei wollen wir doch viel mehr Drogenkartell-Action, deswegen sind wir ja schließlich hier.

Charaktere mit Kartellflair

Falls wir es wider Erwarten irgendwann schaffen, unser Imperium in gewinnbringender Balance zu halten, haben wir end-

lich Zeit, die restlichen Inhalte des Spiels auszuprobieren. Davon gibt es in der Vollversion inzwischen eine ganze Menge. Von Bürgermeistern über fremde Gangs und besondere Institutionen wie indigene Gebiete oder ein Gefängnis: Alle bieten uns ihre oft spielerisch kostbare Gunst im Tausch gegen Quests an. Das läuft immer ähnlich über Textfelder, die manchmal in ihrem Umfang etwas ausarten, aber nichtsdestotrotz Kartell-Feeling rüberbringen.

Das schafft auch unser Geflecht an Leutnants, denen über unterschiedliche Eigenschaften Persönlichkeit verliehen wird. Tony Quintero mit typisch tätowierter Glatze ist als Haudraufkollege unschlagbar, wird aber unzufrieden, wenn es in unseren Landen zu friedlich läuft. Die betagte Dame Griselda Alcazar kämpft hingegen überhaupt nicht gern, kann uns aber bessere Kontingente im Opiumhandel organisieren und verbessert obendrein die Produktivität auf unseren Farmen. So richtig spannend wird's, wenn es einen unserer Capos dahinrafft, weil er sich mit den Falschen angelegt hat: Dann wählen wir einen unserer vielversprechenden Leutnants, der oder die zum neuen Capo ernannt wird – bis zum nächsten Fehler. In der Diplomatie springt der Funke von Cartel Tycoon über. Allerdings nicht genug, um mit dem trockenen Logistik- und Geldsystem ein richtiges Feuer zu entfachen. ★

CARTEL TYCOON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 5 1400
GTX 960 / Radeon HD 7970
4 GB RAM / 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 3800X
GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM / 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ schöne Insel ➕ technisch gut ➕ optisch schicke Leutnants ➖ wenig Abwechslung zwischen den Regionen ➖ teilweise ausufernde Dialoge

SPIELDESIGN



➕ Wirtschafts- und Logistiksystem ➕ viele Anbauoptionen ➕ durchdachte Steuerung ➕ Geldfluss umständlich ➖ Transportlogistik mangelhaft

BALANCE



➕ faire Unterhalts- und Personalkosten ➕ Leutnants können einspringen ➕ Tutorial ➖ Imperium sehr empfindlich ➖ Fehlersuche extrem schwierig

ATMOSPHERE / STORY



➕ unverbrauchtes Setting ➕ viele Charaktere und Gangs ➕ spannende Diplomatie ➕ DEA greift zur richtigen Zeit ein ➖ Story wird schnell langweilig

UMFANG



➕ Kampagne, Survival und Sandbox ➕ fünf Drogenarten ➕ tiefer Forschungsbaum ➖ nur eine Karte ➖ nur Singleplayer-Modus

FAZIT

Unverbrauchtes Setting mit ordentlich Flair, allerdings verhindert die klobige Infrastruktur ein rundes, spaßiges Spielerlebnis.

