



Paradies für Piraten

Tropico 2

Erst das Säbelrasseln, jetzt das Entermanöver: Mit einer Schatzkiste voll neuer Ideen, ausgeklügeltem Spieldesign und einem unverbrauchten Szenario erobert eine Handvoll Seeräuber den Aufbauhron von Anno 1503.

Weißer Strand unter Palmen, strahlender Sonnenschein, die Vögel zwitschern: Ein makelloses Urlaubsidyll – wären da nicht diese übel riechenden Kerle! Unterm rechten Arm ein Bierfass, im linken ein grell geschminktes Flittchen, grölen sie dämliche Sauflieder. Klingt wie eine typische Szene vom Ballermann 6. Wir befinden uns jedoch weder auf Mallorca, noch ist Jürgen Drews selbsternannter König dieser Proleten – sondern Sie!

Als Oberhaupt einer Piratenbande errichten Sie in **Tropico 2** das perfekte Party- und Plünderparadies. Mit sinnvollen Innovationen, durchdachter Bedienung und einer Extraportion Humor beweist das gemeinsame Baby von Poptop (**Tropico**) und Frogcity (**Imperialismus**), dass Aufbauspiele auch abseits ausgelatschter **Siedler**- und **Anno**-Pfade einen Riesenspaß machen.

Feierabend-Vergnügen

Jungfrauen rauben, Handelskoggen versenken, Edelmänner verprügeln: Der Arbeitstag eines Freibeuters ist hart, da will man sich nach Feierabend ordentlich amüsieren. Also verwandeln Sie in **Tropico 2** eine leere Karibik-Insel in ein blühendes Piraten-Domizil, das alles liefert, was ein echter Säbelschwinger braucht – von der Importkurtisane bis zum Entermesser. Die Drecksarbeit in den Industrie- und Landwirtschaftsbetrieben übernehmen natürlich verschleppte Gefangene – echte Seeräuber stemmen lieber Bierkrüge als Bauholz.

Flinten und Bier

Die meiste Spielzeit verbringen Piratenkönige mit Planung und Aufbau des Freibeuter-Paradieses. Kneipen, Gaststätten, Casinos und Freudenhäuser moti-



Bei feindlichen Flottenangriffen zeigen nette **Rendervideos** den Schlachtverlauf.



Die **GameStar-Trauminsel**: Direkt am Hafen liegen Wohnungs- (1) und Vergnügungsviertel (2). So kommen die Piraten schnell zur Kneipe. Ein gewaltiges Fort (3) schützt die Docks (4). Sägemühlen (5) liefern Holz für den Bau von Schiffen wie der Fregatte (6). Unsere reichen Geiseln übernachten im Luxushotel (7), mittellose Häftlinge landen im Gefängnis (8).

vieren die Crew und verhindern Meutereien. Bier, Ananas-Törtchen und Flinten kommen von Ihren Farmen und Industriebetrieben im Inselinneren. Sämtliche Produktionsketten bleiben

überschaubar: Farmer ernten Zuckerrohr, das in der Brennerei zu Rum veredelt wird, der schließlich in der Kneipe die Piratenkehlen erfreut. Besondere Gebäude wie Kirche oder Bor-

dell dürfen Sie erst bauen, wenn Ihre Piraten das jeweilige Fachpersonal entführt haben. Wo Sie in **Tropico** noch umständlich Transportfirmen errichten mussten, hat jetzt jedes

Gebäude seinen eigenen, automatisch arbeitenden Träger. Dadurch spielt sich **Tropico 2** einerseits unkomplizierter, andererseits auch anspruchsvoller als der Vorgänger: Ohne ein ef-



Auf CD/DVD:
 • spielbare
 Exklusiv-Demo
 • Video-Special

Piraten-Einnahmequellen

Kaperfahrten



Pro: Ertragreichste Einnahmequelle, erhöht die Charakterwerte Ihrer Piraten.

Kontra: Möglicher und kostspieliger Verlust von Seeräubern, Waffen oder Schiffen.

Geiselnahme



Pro: Ideal bei akuten Goldproblemen, da das Lösegeld sofort überwiesen wird.

Kontra: Reiche Geiseln blockieren wertvolle Plätze in Kneipen, Spielhöhlen und Bordellen.

Schmugglertreff



Pro: Kolonialmächte kaufen automatisch Warenüberschuss. Beziehung verbessert sich.

Kontra: Handelspartner erfahren die Position Ihrer Insel. Die Gefahr einer Invasion steigt.

WWW

www.gamestar.de:
 zusätzliche Bilder in
 Screenshot-Galerie

Facts

- Kampagne mit 16 Missionen
- 9 Szenarios
- 71 Gebäude
- 39 Edikte
- 6 Schiffstypen

Kampf der Aufbaugiganten

	Tropico 2	Anno 1503
		
Grafik	71 detaillierte Gebäude, nur ein Terrainsset, kaum Spezialeffekte, wenig Animationen. Inselwelten wirken etwas steril. 	345 Bauwerke und fünf Klimazonen sorgen für optische Abwechslung. Lebendige Inseln dank vieler Tiere und Animationen. 
Kampagne	In 16 Missionen lernt der Piratenkönig Stück für Stück das Spiel kennen. Wenig Abwechslung, aber spannende Aufgaben. Texte erzählen eine langweilige Story. 	Zwölf Missionen sehr schwankender Qualität, die sich ausschließlich an Anno-Experten richten. Die schwache Geschichte wird mit Texten und Bildern erzählt. 
Bedienung	Durchdachte Steuerung mit Menü-Verknüpfungen. Tolle Hilfsfunktionen wie Enzyklopädie und Statistikaufteilung. Berater Smitty und Bewohner weisen auf Probleme hin. 	Saubere Menüführung mit kleineren Komfortmängeln. Zu wenig Feedback von der Bevölkerung bei Siedlungs-Schwierigkeiten. Statistiken fehlen komplett. 
Aufbau	Gebäude brauchen sowohl Arbeiter als auch Bauzeit. Kidnappen von Spezialisten schaltet neue Häuser frei. Motivierendes Upgrade-System. Spannend: Landschaftsverzierungen beeinflussen das Inseleben. 	Bei ausreichenden Ressourcen kann das betriebsfertige Gebäude sofort platziert werden. Forschung und Erreichen der nächsten Evolutionsstufe schaltet Bauwerke frei. Verzierungen dienen nur der Optik. 
Wirtschaft	Innovativ: Raubzüge finanzieren die Infrastruktur. Kurze Produktionsketten halten die Wirtschaft einfach, aber spannend. Handel läuft automatisch über den Schmugglertreff. 	43 komplexe Warenkreisläufe zwingen zu ständigen Optimierungen. Spannender, aber fummeliger Handel mit Piraten und Computergegnern anhand von Schiffen. 
Kampf	Aufstände, Invasionen und Seeschlachten laufen ohne Beteiligung des Spielers. Taktische Einflussmöglichkeiten nur über generelle Befehle und Bau von Schutzgebäuden. 	14 Militäreinheiten und sechs Schiffstypen treffen in Echtzeitgefechten aufeinander. Miserable Wegfindung und verkokste Steuerung verderben jedoch den Spaß. 
Fazit	 Tropico 2 belebt das Genre durch das innovative Wirtschaftssystem. Ausgeklügeltes Spieldesign und die solide Kampagne hieven das Piratenspiel trotz grafischer Defizite auf den Aufbauhron.	 Mängel bei Bedienung und den Echtzeitkämpfen kosten dem nach wie vor schönsten Aufbauspiel die Genre-Führung. Mit dem lange überfälligen KI-Patch könnte Anno 1503 aber die Revanche gelingen.



Ein ausgeklügeltes **Schwerindustrie-Viertel** versorgt uns mit Entmessern, Musketen und Kanonen.

kommen die Raubeine zur Belohnung ein schöneres Haus. Das ist auch für den Spieler enorm motivierend, hat aber einen Haken: Mit jeder Beförderung wachsen auch die acht Piraten-Bedürfnisse, zum Beispiel Fressgelage oder Goldhorten. Reicht dem Leichtmatrosen noch eine schäbige Tierkampfarena, um seine Spielleidenschaft auszutoben, verlangt ein Kapitän schon ein edles Kasino.

Gefangene behandeln Sie dagegen weitaus weniger zuvorkommend. Wichtigster Charakterwert ist bei ihnen die Resignation: Piraten-Aufseher und gruselige Landschaftsverzierungen nehmen Ihren Arbeitern den Mut und verhindern so Ausbruchsversuche. Geiseln, die Ihre Jungs von Kaperfahrten mitbringen, genießen allerdings einen Sonderstatus: Statt auf den Feldern zu schufteln, blockieren sie wertvolle Plätze in den Vergnügungs-Etablissements, und Ihre Piraten bleiben vor der Tür. Allerdings steigt das Lösegeld, je länger Sie sich diese Frechheit gefallen lassen.

Plünder-Probleme

Läuft die Insel-Infrastruktur wie am Schnürchen, und liegt der erste Schoner ausgerüstet vor Anker, wird es Zeit für zünftige



Wird ein Seeräuber wütend, fordert er den nächsten Inselbewohner zum **Duell**.

fektives Wegenetz und sinnvoll verteilte Produktionszentren lässt sich kein Palmentopf mehr gewinnen. Abseits der Waren-

kreisläufe gibt es viele Gebäude, die Ihr strategisches Repertoire erweitern. So verhökern Sie im Schmugglertreff überschüssige

Waren, steigern in Schulen die Kampfkraft Ihrer Crew oder recyceln auf dem Friedhof Piratenleichen zu Skelett-Arbeitern.

Schöner wohnen

Wer oft und kräftig das Holzbein schwingt und Rum bechert, braucht ein weiches Bett zwecks anschließender Ausnüchterung. Wie in **Sim City 4** markieren Sie per Maus Wohngebiete; je nach Rang und Geldbeutel bauen dort die Piraten selbstständig ihre Eigenheime. Wenn sie in der Schule oder auf hoher See ihre fünf Fähigkeiten (etwa Fechtkunst oder Navigation) verbessern und damit auch ihren Status steigern, be-

Auf der **Strategie-karte** verschieben Sie Ihre Piratenschiffe auf der Suche nach Siedlungen, Forts und Handelsrouten.



Markus Schwerdtel



Entern ohne Haken

Beim Klabaubermann, was für ein Spaß! Das Leben als karibischer Piraten-Potentat gefällt mir viel besser als die Machthaber-Rolle im mittelalterlich-miefigen

Anno 1503. Meine Männer werden dank eigener Namen und Charakterwerte im Lauf der Zeit zu echten Kaper-Kumpanen, mit denen ich gerne mal einen Rum heben würde. Und wenn die Stimmung in meinem Piraten-Paradies doch mal gen Meeresgrund sinkt, wartet die Lösung stets nur wenige Mausclicks entfernt. Für den dritten Teil sollte Poptop aber endlich die holz-beinige 2D-Grafik über die Planke schicken und vernünftige Seeschlachten einbauen.

Mick Schnelle



Kein Anno-Killer

Tropico 2 lässt mich im Gegensatz zu den Kollegen eher kalt. Grafisch kann es mit meinem Liebling Anno 1503 nicht mithalten, spielerisch sind mir die Levels zu ähnlich. Und warum finden die Seeschlachten nur in den unzugänglichen Tiefen der CPU statt?

Sicher, auf der Habenseite ist das vorbildliche Info-System, das mir sofort mitteilt, wann und vor allem warum etwas im Argen liegt. An Tropico 2 werden vor allem Fans des Vorgängers Spaß haben. Mir gefallen Siedler und Anno aber immer noch eine Spur besser.



Auf den **Farmen** und in der Zigarrendreherei schufteten die Gefangenen. Automatisch arbeitende Träger kümmern sich um den Gütertransport. Gruselige Landschaftsverzerrungen erhöhen ihre Angst und verhindern so Ausbruchsversuche.

Kaperfahrten. Auf einer spartanischen Karte der Karibik wählen Sie das Plünderziel. Sechs Schiffstypen, Entermanöver wie Beschuss und Schikanieren sowie die Piraten-Fähigkeiten liefern eigentlich eine perfekte Vorlage für spannende Seeschlachten. **Tropico 2** setzt diese Chance aber kläglich neben den Bug: Statt witziger Animationen oder zumindest schematisch

dargestellter Gefechte langweilende Textfenster – ärgerlich! Gut ist hingegen die dynamische Spielwelt, die strategisches und diplomatisches Fingerspitzengefühl erfordert. In jedem der Karibik-Territorien tummeln sich auch die Kolonialmächte England, Frankreich und Spanien. Wer nur in einem Abschnitt plündert, erhöht dort die Patrouillen-Frequenz von

Kriegsschiffen. Falls Sie lieber spanische als englische Dreimaster kapern, machen Sie sich Freunde in London, aber Feinde in Madrid. Mit Friedensverträgen, Kaperbriefen oder Gefangenen-Freilassungen lassen sich die Nationen prima gegeneinander ausspielen. Solche diplomatischen Aktionen beschließen Sie wie im Vorgänger per Edikt. Zum Erlass-Repertoire gehören aber auch unpolitische Befehle wie Freibier-Partys oder Piraten-Rekrutierungen.

Technik-Check

Auflösung

Tropico 2 unterstützt Auflösungen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200 Pixel. Den besten Kompromiss aus Optik und Performance bietet die 1024er-Stufe, darunter wird das Spiel grobkörnig und vor allem unübersichtlich.

RAM/Festplatte

Mit 64 MByte RAM ist Tropico 2 unspielbar, kaum besser sind 128 MByte. Erst ab 256 MByte macht das Programm Spaß, im Idealfall haben Sie 512 MByte. Auf der Platte belegt Tropico 2 1,8 GByte; die Auslagerungsdatei braucht 1,0 GByte.

Tuning-Tipps

- 1 Ruckelt Tropico 2, deaktivieren Sie zunächst unauffällige Details wie »Schatten« und »Ozean-Animation«.
- 2 Dann reduzieren Sie die übrigen Details. Leistung bringen geringere »Gebäude-« und »Bodentexturen«.
- 3 Stellen Sie die Auflösung auf unter 1024 mal 768 Pixel. Das bringt höhere Bildraten zu Lasten der Optik.
- 4 Fehlende Kurven in der Statistik aktivieren Sie mit »Einstellungen/Grafik/Reduziertes Grafik-Shifting«. **DV**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz	1024x768 (512 MByte)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz/XP/1500+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz/XP/2000+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Im **Bordell** »Zur wilden Elvira« entspannen Piraten.

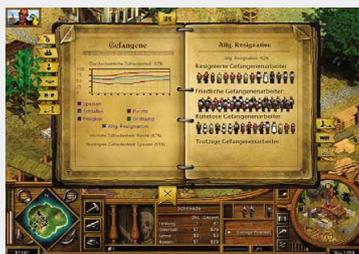
Aufbauhilfen



Der allgegenwärtige **Berater Smitty** weist auf Probleme hin und erklärt deren Lösung.



Zu jedem Schiff und Gebäude liefert die **Enzyklopädie** eine umfangreiche Beschreibung.



Eine lückenlose **Statistikabteilung** informiert Sie über jedes noch so kleine Inseldetail.



Beim Bau von **Farmen** wird automatisch die jeweilige Bodenbeschaffenheit eingeblendet.

dem immer im Griff. Jederzeit abrufbare Kommentare der Inselbewohner und umfangreiche Statistiken zeigen Ihnen genau, was Sie noch verbessern können. Der allgegenwärtige Berater Smitty meldet sich bei Problemen sofort zu Wort, erklärt, wie sie zu lösen sind, und gibt strategische Tipps – eine unschätzbare Hilfe! Einziger Bedienungs-Enterhaken: Die Wege dürfen Sie nur an Endstücken wieder abreißen. Wer bei einem geschlossenen Straßensystem zu wenig Platz fürs nächste Gebäude gelassen hat, muss ärgerlicherweise auf den letzten Spielstand zurückgreifen.

Hübsche Holzbeine

Tropico 2 ähnelt seinem Vorgänger grafisch wie ein Holzbein dem anderen, sieht aber immer noch hübsch aus. Große Stärke sind die liebevoll modellierten Gebäude, die in Sachen Detailgrad selbst die **Anno**-Bauwerke von der Planke schubsen. Obwohl der Wuselfaktor hinter **Anno 1503** und **Siedler 4** zurückbleibt, entdecken Sie an jeder Inselecke witzige Überraschungen: Piraten-Aufseher züchtigen ihre Arbeiter mit nassen Handtüchern, und Katzen philosophieren per Mausklack über Charles Darwin.

Als musikalische Begleitung ertönen stimmungsvolle karibische Klänge, die aber hinter dem genialen Calypso-Soundtrack des Vorgängers zurückbleiben. Sprachausgabe und Soundeffekte verschießen dafür jede Menge Piraten-Atmosphä-

re aus den Lautsprechern. Besonderer Clou der deutschen Version: Berater Smitty wird vom Schauspieler Wolfgang Völz gesprochen, der rauhen Stimme von Käpt'n Blaubär.

Olympische Piratenspiele

Die Kampagne von **Tropico 2** erklärt Ihnen Mission für Mission alle Geheimnisse des Piratenlebens. In jedem der interessanten Aufträge bekommen Sie weitere Gebäude und lernen neue strategische Möglichkeiten kennen. So weit, so spannend – dummerweise präsentiert sich die Hintergrund-Story ähnlich dramatisch wie eine Sonderschicht Deckschrubben: Spartanische Texte erzählen die langweilige Geschichte einer Piraten-Karriere. Begleitende Videos oder Skript-Sequenzen hat anscheinend ein Seeungeheuer verschluckt. Motivierend: Nach jedem Kampagnen- und Einzelszenario bewertet eine Inselstatistik Ihre Leistungen als Piratenkönig und verleiht Medaillen. **HK**

Heiko Klinge



Schatzkiste voll Aufbauspaß

Ahoi, Matrosen! Wer diesen Aufbauspiel-Schatz nicht erbeutet, den lässt Käpt'n Klinge persönlich Kiel holen! In Sachen Spielde-

sign fesselt **Tropico 2** die versammelte Anno- und Siedler-Konkurrenz gnadenlos an den Mast. Meine Möglichkeiten als Piratenkönig scheinen unbegrenzt: Jage ich mit meiner Freigatten-Flotte englische Handelskoggen, oder konzentriere ich mich auf den Zigarrenschmuggel? Langeweile ist auf den Pirateninseln ein Fremdwort, irgendwo gibt es immer was zu tun. Und dank der vorbildlichen Bedienung mit vielen tollen Hilfs-Funktionen bleibt **Tropico 2** trotz aller Komplexität immer ein Spiel.

Basteln statt Kämpfen

Anders als die Kapitäns-Kollegen Mick und Markus habe ich keine Probleme mit den abstrakten Schiffschlachten. Bei einem Aufbauspiel möchte ich hauptsächlich bauen, auf taktische Kämpfe kann ich verzichten. Viel mehr ärgert mich die spröde präsentierte Kampagne. Ich will endlich auch mal im Bastel-Genre spannende Zwischensequenzen erleben! Das ändert aber nichts am positiven Fazit: **Tropico 2** ist für mich schlichtweg das beste Aufbauspiel!

Tropico 2

Aufbaustrategie

	Publisher: Take 2, (01805) 217 316	Release (D): 25.4.2003
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
	Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 92 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einstieger	Fortgeschrittene			Profis						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> + erfrischendes Szenario + cleveres Wirtschafts-System + viele sinnvolle Spielhilfen + detailverliebtes Piratenleben + motivierende Bau-Belohnungen 	<ul style="list-style-type: none"> - abstrakte Seeschlachten - spröde präsentierte Kampagne - hakeliger Straßenbau - enormer Speicherhunger

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

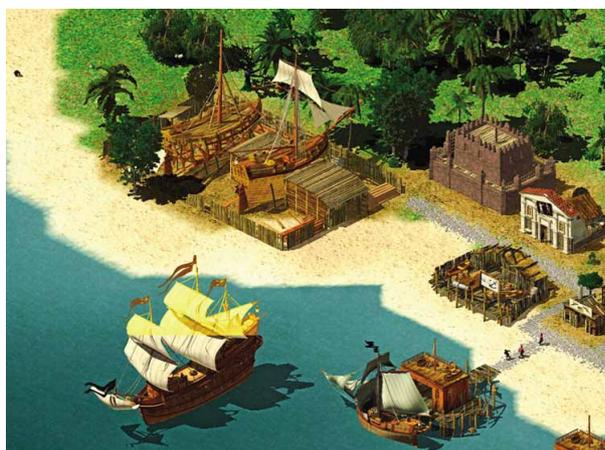
HARDWARE-KONFIGURATION
 TNT2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti | Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße	2,8 GByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte (64 MByte)

ALTERNATIVEN
Anno 1503 (87%, GS 12/02) Aufbauispiel mit fummeligen Echtzeit-Kämpfen. Hübschere Grafik, spielerisch weniger ausgereift.
Port Royale (84%, GS 9/02) Wirtschaftsspiel mit Piraten. Mehr Handel, weniger Aufbau; spannende Seeschlachten.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Komplexes Aufbau-Paradies im Piraten-Milieu.



Der Bau von großen Schiffen wie dieser **Galeone** kostet viel Holz, Gold und Zeit.