

Basteln unter schwarzer Flagge

Tropico 2

Ein auf Komfort getrimmtes Piratenschiff will der Anno-Kogge den Wind aus den Segeln nehmen und den Aufbauhron entern.

ge Gesetzeshüter. Wir sind mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version schon mal probe-weise in See gestochen.

Aufbau-Kopfstand

Statt sich mit Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger aufzuhalten, stellt **Tropico 2** gleich das komplette Spielprinzip auf den Kopf. Im ersten Teil errichteten Sie eine Rum-Produktionskette, um die Armee zu finanzieren. In **Tropico 2** schicken Sie Ihre Freibeuter per Strategiekarte auf Kaperfahrt, um den Rum für die Piraten zu besorgen. Eine steife Innovations-Brise für das Aufbauspiel-Genre, die sich in der Beta-Version schon sehr spannend spielt: Ob die Beute Ihres Raubzugs für den Bau einer Kanonen-Schmiede reicht? Denn nur mit diesen Geschützen sind Angriffe auf die englische Siedlung aussichtsreich.

Zweite große Neuerung von **Tropico 2**: Statt lohnhungrigen Arbeitern schufteten arme Gefan-

gene in Minen, Kneipen und Bordellen. Von Geld können die zwar nur träumen, dafür aber sehr wohl Ausbruchversuche oder Aufstände anzetteln. Also sorgen Sie mit schmucken Knochen-Verzierungen und Aufsehern für eine Angst einflößende Arbeitsatmosphäre, die jeden Widerstand im Keim erstickt.

Lehrmeister Smitty

Die vielen Innovationen von **Tropico 2** erfordern auch von echten Aufbau-Admirälen ein Umdenken. Kein Problem – dank Smitty. Der ist Ihr piratischer Berater und Komfort-Lehrmeister. Sobald auf der Pirateninsel ein Problem auftaucht, meldet sich Smitty zu Wort. Er sagt Ihnen etwa nicht nur, dass eine Eisenmine fehlt. Als Sonder-Service liefert er zusätzlich eine genaue Bau-Anleitung, strategische Tipps und einen generellen Überblick zur Schwer-Industrie. Eine fantastische Idee, die das hochkomplexe Seeräuber-Vergnügen selbst für Leichtmatrosen problemlos beherrschbar macht.

Entermesser oder Zahnstocher

Die Bevölkerung Ihrer Insel besteht nicht aus namenlosem Kanonenfutter, sondern aus individuellen Figuren mit eigenen Gedanken, eigener Meinung und – ganz wichtig – eigenen Charakteren. Wer von den Untertanen den Säbel ausschließlich als Zahnstocher verwendet, der sollte beim nächsten Entermanöver vielleicht lieber das Deck schrubben. Die Kampfstärke Ihrer Mannschaften verbessert sich nach und nach sowohl in der Praxis als auch in der Theorie. In fünf Piraten-Schulen trainie-

ren die Seeräuber für den nächsten lukrativen Beutezug.

Obwohl richtiges Diskussionsverhalten bei Piraten naturgemäß weniger geübt wird, spielt Diplomatie in **Tropico 2** eine wichtige Rolle. Neben Ihnen tummeln sich in der Karibik noch die drei Großmächte England, Frankreich und Spanien. Mit Tricks wie Kaperbriefen, Schmutzgelabkommen so-



Auf CD/DVD:
• Spielbare Beta-Demo
• Video-Special

WWW

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

Piraten haben ein gewaltiges Problem: Da riskieren sie auf jeder Kaperfahrt ihr Leben, können die erbeuteten Schätze aber nirgendwo in Ruhe legal verpressen. Wo immer sie ihr Gold in einen Krug Grog oder eine spanische Importkurtisane investieren wollen, zielt ihr Gesicht bereits den Steckbrief an der nächsten Wand. Und genau da kommen Sie ins Aufbau-Spiel: In **Tropico 2** basteln Sie auf einer Karibik-Insel das perfekte Piraten-Paradies mit zünftigen Grog-Tankstellen und Luxus-Bordellen – aber ohne lästi-



Von der Bretterbude bis zum Palast reicht das Repertoire der **Piraten-Behausungen** – die Charakterwerte der Bewohner entscheiden über den Luxus-Faktor. Diese Villa gehört einem hochrangigen Kapitän.

Bildung für Piraten



Enter-Schule



Flinten-Schule



Kanonier-Schule



Navigations-Schule



Seemanns-Schule



Courtesan & Spa
Your higher ranking pirates prefer a courtesan or spa

Unser Piraten-Paradies in ganzer Pracht: Seeräuber residieren in **Luxus-Villen (1)**, Plantagen (2) liefern Nahrung für das **Vergnügungsviertel (3)**, und im Hafen (4) parkt eine mächtige Galeone.

wie Friedensvereinbarungen können Sie kräftig Kapital aus deren Kolonialisierungs-Rivalität schlagen. Eine Strategiekarte informiert über Handelsrouten, Siedlungen sowie das jeweilige Gefahren- und Beute-Potenzial. Wer nur einseitig plündert, hat sich hoffentlich mit dem Bau von Kanonen und Forts auf eine

Invasion vorbereitet. Verteidigungsaktionen dürfen Sie wie die Kaperfahrten nicht selbst in die Maus-Hand nehmen. Stattdessen sollen Rendevideos den Kampfverlauf illustrieren.

Lebendiger Inselzoo

Seit dem letzten GameStar-Raubzug hat Frogcity grafisch noch mal kräftig nachgeböhrt. Viele Tiere wie Affen und Katzen bringen deutlich mehr Leben auf die ehemals recht sterilen Inselwelten. Auch die architektonische Abwechslung bei den rund 75 geplanten Gebäuden von **Anno 1503** messen. So bekommt jeder Pirat je nach Rang eine andere Behausung. Kleiner Wermutstropfen: Auch im zweiten **Tropico**-Teil markiert ein hässliches Gelb halbfertige Gebäude. **HK**



Die Gebiete auf der **Strategie-Karte** haben jeweils ein anderes Gefahren- und Plünder-Potenzial.



Der geniale Berater **Smitty** erklärt Ihnen bei Problemen in drei Stufen alles Wissenswerte.

Tropico 2

Genre: Aufbauspiel **Entwickler:** Frogcity
Termin: April 2003 **Erstindruck:** Ausgezeichnet

Heiko Klinge: »Ehrlich: Dieses Spiel rockt schon in der Beta-Version jede Kajüte. Alles, was wir an Anno 1503 kritisierten, scheint Tropico 2 richtig zu machen. Vor allem Smitty ist klasse. Wenn der Spielspaß jetzt noch von der Planke hüpfen sollte, fresse ich einen Deckschrubber.«