



Landratten und Seebären

Tropico 2

Kaperfahrt in der Bucht von San Francisco:
Als weltweit erstes Magazin spielten wir
das witzigste Aufbauspiel anno 2003.

Der Alltag eines Piraten ist schon verdammt hart: In der Takelage rumkraxeln, holde Jungfrauen entführen und Schiffe versenken, das treibt selbst den wildesten Freibeuter schon mal an den Rand der Erschöpfung. Logisch, dass man sich nach Feierabend dann den angenehmen Dingen des Lebens widmet: Mit einem Krug Rum und einer spanischen Import-Kurtisane im Arm lassen sich auch die größten Strapazen vergessen. Als oberster Piratenhauptide liegt es an Ihnen, für solch ein angenehmes Arbeitsumfeld zu sorgen. In **Tropico 2** basteln Sie an einer idealen Karibikinsel, die selbst den grimmigsten Freibeuter bei Laune hält.

Lead-Designer Bill Spieth erläuterte uns in San Francisco einen ganzen Tag lang sämtliche Geheimnisse des Piratenlebens. Ein Leben, an dass man sich wahrlich gewöhnen könnte...

Eine Schiffsladung neuer Ideen

Poptop, die Macher des erfolgreichen Vorgängers, fungieren beim zweiten Teil nur noch als Publisher. Die Pirateninseln von **Tropico 2** entstehen beim Strategiespiel-Spezialisten Frogcity (**Imperialismus**). **Tropico**-Erfinder Phil Steinmeyer glaubt, so mehr Raum für Innovationen zu lassen (siehe Interview auf DVD). Und wie es aussieht, behält er Recht! Denn **Tropico 2** erweitert das bewährte Spielprinzip nicht nur durch den Szenario-Wechsel von der Diktator- zur Piraten-Simulation. Frogcity packt noch eine ganze Schiffsladung piffiger Ideen obendrauf, ohne dabei die Fans des Vorgängers von der Planke zu schubsen. So wird der Ost-West-Konflikt durch die verfeindeten Mächte Spanien, England und Frankreich ersetzt.



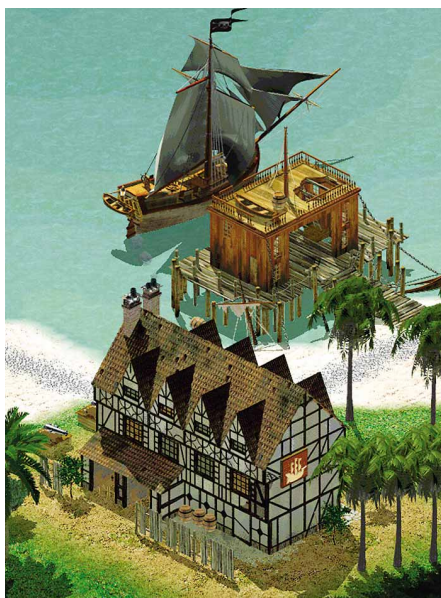
Auf DVD:
Interaktive Preview
Auf CD:
Video-Special

WWW

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

Facts

- Kampagne mit mindestens 15 Missionen
- über 70 Gebäude
- 34 Edikte
- 6 Schiffstypen



Damit in unserer lauschigen **Karibik-Kneipe** (links) das Geschäft brummt, sorgen wir im Hinterland für ausreichend **Bier- und Brezel-Nachschub** (rechts).



Mächtige Galeonen und ein großes **Vergnügungsviertel** locken viele Piraten auf unsere Karibikinsel. Das Edikt »Piratenfestivals« sorgt für zusätzliche Stimmung.

Auffälligste Innovation sind die zwei völlig unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen, die jeweils andere Herausforderungen an den Aufbauspieler stellen: Die Piraten wünschen sich ein Bilderbuch-Inselparadies, um nach einem anstrengenden Raubzug gehörig auf den Putz zu hauen. Also stampfen Sie eine Vergnügungsmeile aus dem Boden, die selbst die Hamburger Reeperbahn wie einen Finanzamts-Flur wirken lässt.

Von sowas können die Gefangenen nur träumen. Schließlich muss es jemanden geben, der Rum für die durstigen Piraten brennt, ihre Schiffe repariert und neue Entermesser schmiedet! Lästige Details wie Schlafkojen dürfen wir vernachlässigen, der Erdboden ist ja weich genug. Hauptsache, die fleißigen Sklaven leben in ständiger Furcht. Sonst gibt's schneller einen Aufstand, als wir »Störtebecker« buchstabieren können.

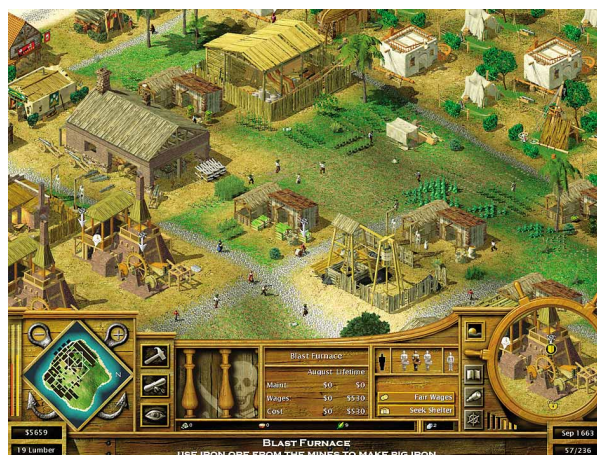
Qual der Seeräuber-Wahl

Neben dem klassischen Endlosspiel und Einzel-Szenarios konzentriert sich Frogcity vor allem auf eine spannende Kampagne. In mindestens 15 Missionen soll der Spieler Stück für Stück neue Elemente des Piratenlebens kennen lernen, motiviert durch eine unterhaltsame Geschichte. Angesichts des in diesem Punkt enttäuschenden **Sim City 4** ein guter Plan.

Damit auch im Endlosspiel keine Partie wie die vorherige verläuft, wählen wir zu Beginn unseren Piratenkapitän, mitsamt seinen Stärken und Schwächen. Neben historischen Persönlichkeiten wie Anne Bonney oder Sir Francis Drake dürfen wir uns auch Fantasie-Figuren wie Captain Hook aussuchen. Deren Charaktereigenschaften sollen sich deutlich aufs Spielgeschehen auswirken. Wer etwa in seinem Lebenslauf »Inquisitor« ver-



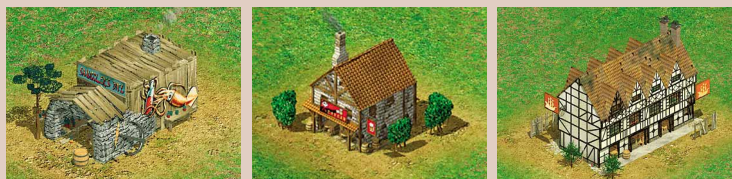
Auf der **Strategiekarte** suchen Sie neue Territorien und planen die Kaperfahrten.



Ohne ein effektiv arbeitendes **Industrieviertel** bleibt jedes Kanonenrohr kalt.

Spaß für Piraten

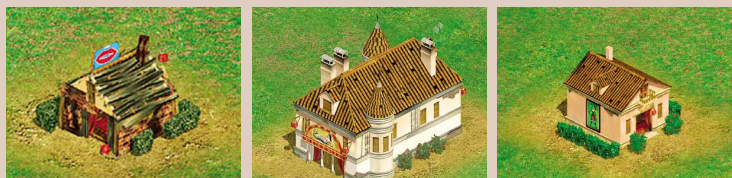
Piraten wollen sich auf ihrer Insel kräftig amüsieren. Jedes Entertainment-Etablissement gibt's in drei Qualitätsstufen, um vom Leichtmatrosen bis zum Kapitän jeden Freibeuter glücklich zu machen.



In den **Kneipen** (rechts die beste) fließen literweise Bier und Rum. Per Menü regulieren Sie die Servicequalität, um entweder Geld zu sparen oder Ihre stets durstigen Piraten zu verwöhnen.



Piraten toben in diversen **Kasinovarianten** ihre Spielsucht aus. Sie entscheiden, ob Frosch-, Kröten- oder Hahnenkämpfe stattfinden und wie großzügig die Gewinnausschüttung ist.



Auch ein rauer Seebär braucht ab und an ein wenig Zärtlichkeit. Und die bekommt er im **Freudenhaus**. Edel-Kurtisanen für die Luxusversion (rechts) müssen Sie jedoch erst kidnappen.

zeichnet hat, quetscht mehr Geheimnisse aus seinen Gefangenen. Einem Alkoholiker dürfte es hingegen schwer fallen, sich als Respektsperson zu etablieren. Wenn Sie auf vorgefertigte Piraten verzichten möchten, dürfen Sie auch einen persönlichen Seeräuber zusammenbasteln.

Inselplanung

Der Aufbau unserer Insel läuft deutlich vielschichtiger ab als beim karibischen Vorgänger. Landwirtschafts- und Industriezentren in der Mitte der Insel

versorgen die Werften und Vergnügungsviertel am Wasser. Schließlich wollen Seeräuber nach einer anstrengenden Kaperfahrt keinen Marathon bis zum nächsten »Etablissement« absolvieren. Problematisch wird es wenn die besten Anbaugelände für Zuckerrohr statt im Inselinneren direkt am Meer liegen. Auch Schnittstellen wie Proviant-Lager oder Kanongießerei zwingen immer wieder zu Kompromissen.

Gut finden wir, dass Frogcity das Mikromanagement ent-



Mit gruseligen **Skelett-Handen** motivieren wir die Farmarbeiter zum Gehorsam.

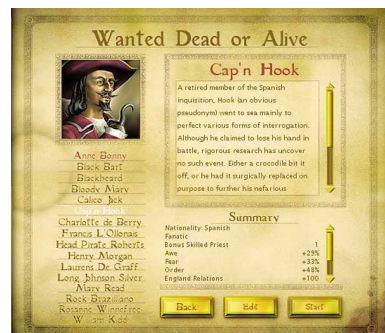
rümpeln will. Wichtigste Maßnahme: Die Transportfirmen des ersten Teils fallen weg. Stattdessen bekommt jedes Gebäude seinen eigenen Träger spendiert, der zuverlässig Rohstoffe herankarrt. Die regelmäßigen, nervenden Lieferengpässe von **Tropico** dürften damit der Vergangenheit angehören. Die Produktionsketten sollen zudem maximal zwei Stationen umfassen.

Piraten-Buden

Nach wie vor müssen wir – anders als in **Anno 1503** – Gebäude vor Inbetriebnahme erst mühevoll zusammenzimmern. Eine Ausnahme bilden dabei die Piratenbehausungen: Wie in **Sim City 4** bestimmen wir lediglich das Wohngebiet. Je nach Freibeuter-Rang entstehen dort dann schäbige Bretterbuden oder prunkvolle Luxusvillen.

Laufen sowohl Industrie- als auch Unterhaltungsbetriebe auf

Hochtouren, wird es Zeit, Geld in die Kassen zu spülen. Auf Tourismus und Handel wie in **Tropico** pfeift ein echter Freibeuter – er bevorzugt den zünftigen Raubzug! Sechs Schiffstypen mit unterschiedlichem Ladevolumen für Waffen und Nahrung stehen zur Auswahl. Welche Enterwerkzeuge wir mit an Bord nehmen, sollte man anhand der Fähigkeiten seiner Piraten entscheiden. Ob Fecht-Fa-



Bei der Charakter-Auswahl stehen sämtliche historischen und literarischen **Piraten-Legenden** bereit.

Kaperfahrt in der Karibik

Bau des Schiffs



Der Bau einer **Galeone** stellt eine der größten Herausforderungen in Tropic 2 dar. Sie brauchen nicht nur enorm viel Holz und Gold, sondern auch erfahrene Spezialisten, um solch einen mächtigen Dreimaster zu zimmern.

Beladung des Schiffs



Bevor Sie in See stechen, müssen Sie Ihr Schiff mit Nahrungsrationen, Kanonen, Säbeln und Flinten beladen. Auch eine schlagkräftige **Mannschaft** sollte bereitstehen, um den Erfolg des Raubzugs zu gewährleisten.

Raubzug auf der Strategiekarte



Auf der **Strategiekarte** wählen Sie das Ziel Ihrer nächsten Kaperfahrt aus. Jedes Territorium hat ein anderes Gefahren- und Beutepotenzial. Textfenster und kleine Rendersequenzen informieren über den Verlauf des Raubzugs.

Rückkehr in den Hafen



Juchee, das Schiff ist zurück im heimischen Hafen. Das **Logbuch** zählt auf, wie viele Goldmünzen und Gefangene Sie erbeutet haben. Zusätzlich verbessern sich bei erfolgreichen Raubzügen die Charakterwerte von Kapitän und Mannschaft.



Je nach Rang basteln sich Ihre Piraten von selbst ein unterschiedlich luxuriöses **Freibeuterheim**.

natiker, Flinten-Fetischist oder Kanonen-Kamerad: Für jede Vorliebe gibt's die passende Waffe und Angriffsstrategie.

Karibik-Kreuzfahrt

Auf einer recht spartanischen Karte der Karibik, die Sie nach und nach erforschen, wählen Sie die Region für Ihre nächste Kaperfahrt. Die Territorien unterscheiden sich jeweils in Gefahren- und Beute-Potenzial. Eine spanische Handelsroute verspricht zwar viele Dublonen, aber auch ebenso viele waffenstarrende Galeonen. Alle Kampf-Manöver haben ihre Vor- und Nachteile. Wer feindliche Schiffe bevorzugt mit Löchern verziert, riskiert zwar weniger Leute, muss aber auch mit geringerer Gold- und Gefangenen-Ausbeute zufrieden sein. Mehr als schnöde Textfenster und eine kurze Rendersequenz bekommen Sie von den Schlachten jedoch nicht zu sehen. Auf unsere Anregung hin denkt Frogcity darüber nach, zumindest einige kleine Animationen auf der Strategiekarte einzubauen.

Lohnende Geiselnahme

Schatzkisten voller Gold sind zwar ganz nett – ein richtig erfolgreicher Kapitän bringt jedoch noch andere nützliche Sachen zurück in die Inselheimat. Unter vielen 08/15-Gefangenen befinden sich unter Deck hoffentlich auch einige Adlige. Die verwöhnten Herrschaften taugen zwar weniger als Arbeitskräfte, aber umso mehr als Geiseln. Je länger wir diese auf Ihrer Insel verweilen lassen und je wichtiger die Person, desto mehr Lösegeld dürfen wir einfordern. Geiselnahmen & Co. verordnen wir

Vergleichstabelle Tropico 2 vs. Anno 1503

	Tropico 2	Anno 1503
		
Aufbau	Gebäude benötigen sowohl Arbeiter als auch Bauzeit. Große Projekte brauchen deshalb eine sorgfältige Vorbereitung. Erst das Kidnappen von Spezialisten wie dem Kanonen-Ingenieur schaltet das dazugehörige Bauwerk (im Beispiel: Gießerei) frei.	Einfaches Bauprinzip: Bei ausreichenden Ressourcen darf sofort das betriebsbereite Gebäude platziert werden. Durch Forschung in Schule und Universität sowie dem Erreichen einer neuen Evolutionsstufe lassen sich neue Bauwerke freischalten.
Wirtschaft	Kurze Produktionsketten und ein überschaubares Güterangebot halten das Wirtschaftssystem einfach.	Satte 43 teils sehr komplexe Warenkreisläufe erfordern ein ständiges Optimieren der Wirtschaft.
Kampf	Piraten verteidigen bei Invasionen der drei Großmächte oder Aufständen automatisch die Insel. Die Kampfwerte lassen sich jedoch in Schulen verbessern.	Soldaten werden wie in einem Echtzeit-Strategiespiel befehligt. Schlechte Einheiten-KI verdirbt allerdings den Spaß. Erfahrungspunkte- und Upgrade-System.
Kampagne	In mindestens 15 Missionen soll der Strategie Stück für Stück alle Elemente des Spiels kennen lernen. Texte erzählen die Geschichte eines aufstrebenden Piraten. Skript-Sequenzen sorgen für Abwechslung.	12 Missionen , die sich durch den hohen Schwierigkeitsgrad ausschließlich an erfahrene Anno-Spieler richten. Story wird mit Bildern und Texten weitergezählt. Keine Skript-Sequenzen.
Bedienung	Das gleiche durchdachte System wie in Tropico. Jeder Bewohner gibt Auskunft über das Inselleben. Umfangreiche Statistiken zu jedem Spieldetail.	Saubere Menüführung mit kleineren Komfort-Mängeln. Zu wenig Hinweise bei Problemen in der Siedlung, keine Statistikabteilung , die helfen würde.
Grafik	Rund 70 liebevoll modellierte Gebäude, aber etwas steril wirkendes Inselleben. Nur ein Terraintyp.	Detailverliebte Inselwelten in fünf Klimazonen. Optische Abwechslung dank 345 Bauwerken .

wie im Vorgänger per Edikt. 34 Varianten vom Piraten-Festival über Folterung bis zum Freibier sind für **Tropico 2** geplant. Eine umfangreiche Statistikabteilung soll helfen, die gerade sinnvollste Aktion zu wählen.

Handtuch-Züchtigung

Statt austauschbarem Kanonenfutter tummeln sich auf Ihrem Eiland wie in Teil 1 viele kleine Persönlichkeiten. Jeder Bewohner verfügt über zahlreiche Cha-

rakterwerte, die sich nachvollziehbar aufs Inselleben auswirken: Hat ein Kapitän Durst, wird er garantiert als Nächstes die Kneipe besuchen. Bei einem zünftigen Duell sind Säbelxperten klar im Vorteil. Seeräu-



Wer seine Strafgefangenen mit zu viel Nachsicht behandelt, muss einen **Aufstand** befürchten.

Kapitän Roberts (in grün) ist auf dem Weg in eine **Kneipe**, um sein Alkoholverlangen zu stillen. **Statusbalken** informieren über das Piraten-Befinden.



ber verbessern ihre Fähigkeiten entweder auf hoher See oder gefahrlos in einer von fünf Piratenschulen. Auf Unterricht müssen Gefangene natürlich verzichten, sie lernen nur durch harte Arbeit dazu. Aufseher sorgen mit regelmäßiger »Handtuch-Züchtigung« für die nötige Motivation. Sollte sich trotzdem einmal Widerstand regen, erinnern wir unsere Arbeiter mit einem Galgen in direkter Farm-Nachbarschaft, wer der Boss auf

der Insel ist. Besondere Fachkräfte wie Kanonen-Ingenieure oder Edel-Kurtisanen können wir jedoch nicht anlernen. Da hilft nur ein gepflegter Kidnapping-Ausflug unserer Piratenmannschaft. Eine Pflichtaufgabe, die den Seeräubern natürlich deutlich weniger Spaß macht als das Schätze-Sammeln.

Urlaubsstimmung

An optischer Attraktivität haben die **Tropico 2**-Inseln gegenüber

dem Vorgänger nur wenig zugelegt, obwohl Frogcity nach eigener Aussage eine komplett neue Engine programmiert hat. Wirklich ins Auge fallen lediglich die etwas realistischeren Größenverhältnisse zwischen Personen und Gebäuden. Dass trotzdem schon in der Alpha-Version jede Menge Freibeuterstimmung aufkommt, liegt an den zahllosen liebevollen Details. Bei fast jedem der über 70 aufwändig gerenderten Gebäude gibt es lustige Kleinigkeiten zu entdecken. So hängt bei den besseren Freudenhäusern eine rote Laterne über dem Eingang, bei der billigsten Variante liegt sie dagegen achtlos im Dreck.

Allerdings könnten die Inseln noch deutlich mehr Leben vertragen, schließlich liefert das Piraten-Szenario doch tonnenweise Vorlagen für witzige Animationen! Hier sollte Frogcity unbedingt nachbessern.

Viel von seiner einzigartigen Atmosphäre hatte **Tropico** der Calypso-beschwingten Musik zu verdanken. Für den zweiten Teil greift Frogcity auf denselben Komponisten zurück. Erste Hörproben haben uns schon extrem gut gefallen. Publisher Take 2 überlegt derzeit, ob sie der bereits beschlossenen Special Edition von **Tropico 2** den rund 60-minütigen Soundtrack auf CD beilegen. **HK**



Tropico-2-Lead-designer **Bill Spieth** (hinten) hilft GameStar-Kapitän Heiko Klinge beim Aufbau seiner Pirateninsel.

Tropico 2

Genre: Aufbauspiel

Termin: April 2003

Entwickler: Frogcity

Ersteindruck: Sehr gut

Heiko Klinge: »Tropico 2 erweitert das durchdachte Spielprinzip des Vorgängers um zahlreiche innovative und witzige Neuerungen. Außerdem ist das Freibeuter-Szenario das wohl spannendste Aufbau-Thema der letzten Jahre. Wenn Frogcity den Inseln noch mehr Leben einhaucht, könnten die Piraten sogar die Anno-Fregatte entern.«