



Reif für die Pirateninsel

Tropico 2

Aufbaustrategen dürfen schon mal die Jolly Roger hissen: Als Chef wüster Freibeuter machen Sie in der Karibik fette Beute!

Sorglos ist das Piratendasein: Bei kuscheligen 35 Grad gemütlich durch die Karibik schippern, ab und zu mal eine Fregatte entern oder Gouverneurstöchter entführen. Beim anschließenden Landgang haut man sein Gold auf den Kopf und sticht nach ausgeschlafemem Vollrausch erneut in See. Ein noch schöneres Leben genießen Sie in **Tropico 2: Pirate Cove**. Als Chef einer Seeräuberinsel bewegen Sie sich keinen Zentimeter aus Ihrem Palast, sondern lassen Ihre Mannen für sich auf Beutezug gehen!

Tropen-Reeperbahn

Wie im Vorgänger kümmern Sie sich in **Tropico 2** um sämtliche Belange Ihrer Karibikinsel. Dazu gehören die Zufriedenheit der Einwohner, das Errichten von Bauwerken sowie Aufbau und Optimierung von Wirtschaftskreisläufen. Doch während in **Tropico** Güterexport und Tourismus die Staatskassen gefüllt haben, sind nun Beutezüge die Haupteinnahmequelle. Nach einem erfolgreichen Seeraub liefern die Piraten das Gold bei Ihnen ab. Einen Teil des Diebesgutes behalten die Freibeuter jedoch und verprassen ihn beim Landurlaub: Die harten Burschen verlangen nach Ruhe, Nahrung,

Alkohol, Glückspiel und körperlicher Zuwendung. Das finden sie im Vergnügungsviertel mit Tavernen und Bordellen, das Sie direkt an der Anlegestelle bauen sollten. Während die Besatzung ihre Bedürfnisse befriedigt, bringen Hafenarbeiter den Kahn auf Vordermann. Dabei sichert Ihre Binnenwirtschaft die eigenständige Versorgung mit Proviant und Waffen, später zimmern Werftarbeiter sogar neue Fregatten. Sie können alle Waren auch auf dem Schwarzmarkt erhandeln, allerdings wird das Ihre Schatztruhe schnell leeren.

Piraten auf Schatzsuche

Wie erfolgreich Ihre Seeräuber plündern, hängt neben deren Zufriedenheit vor allem von ih-

ren Talenten ab. Jeder Freibeuter verfügt über unterschiedlich gut ausgeprägte Kenntnisse in Seemannskunst und Navigation sowie im Umgang mit Kanonen, Musketen und Säbeln. Besonders wichtig sind die Fähigkeiten der angeheuerten Piratenkapitäne, welche die Umsetzung Ihrer Befehle auf dem Schiff verantworten – direkt steuern können Sie die Fregatten nicht. Also sollten die Skipper einen überzeugenden Führungsstil und eine große Portion Mut mitbringen, sonst springt die Crew beim ersten Feindkontakt vor Schreck über Bord.

Durch die Errichtung bestimmter Gebäude bringen Sie die Seeleute in Topform: Eine Sternwarte verbessert etwa das Navigationstalent. Die Befehle

des Kapitäns wirken viel überzeugender, wenn er mit einem Papagei auf der Schulter über das Deck stolziert – also muss ein Vogelhändler her. Und jeder anständige Augenklappen-träger fühlt sich gleich wie Störtebeker, wenn er sich den frisch erstandenen Piratendreispitz vom Hutmacher auf den Kopf setzt. Die wichtigste Einrichtung ist aber die Piratenschule, wo alte Haudogen die Grünschnäbel in Seemannskunst und dem Umgang mit Waffen unterrichten. Da kein Meeresbandit sich freiwillig fortbildet, erlassen Sie als Inselboss kurzerhand ein entsprechendes Edikt. Wie in **Tropico** helfen diese Order bei unterschiedlichen Aufgaben: Vom gezielten Verpflichten neuer Kapitäne bis



Während Sie vom **Piratenpalast** (links) aus das Inselleben kontrollieren, produzieren Ihre Sklaven Nahrung und Waffen.



Bäckerei (links), Taverne (unten) und Bordell (rechts) liefern den Piraten Nahrung, Alkohol und körperlicher Nähe.

hin zum Angriff einer Hafenstadt dürfen Sie aus zahlreichen Befehlen auswählen.

Bereit zum Entern!

Da die Piraten auf See ohne Ihr direktes Eingreifen auskommen müssen, hängt der Erfolg von der Vorbereitung ab. Vor dem Auslaufen teilen Sie den Schiffen Skipper und Besatzung zu. Darüber hinaus legen Sie die Taktik fest: Sollen die Freibeuter den gegnerischen Kahn erst mal manövrierunfähig schießen oder sofort die Entershaken schwingen? Als Einsatzgebiet bestimmen Sie einen von 20 Kartenabschnitten, die von unterschiedlichen Kolonialmächten kontrolliert und be-

schützt werden. Neben Gold und Kanonen verschleppen die Piraten bei Bedarf auch die generische Crew auf Ihre Insel. Dabei verfügen die Gefangenen je nach Nationalität über spezielle Kenntnisse: Die Gaumenfreuden französischer Köche bieten den Matrosen eine willkommene Abwechslung vom Pökelfleisch-Alltag. Engländer entpuppen sich als Geschäftsgenies und geben fähige Ladenbesitzer ab. Den Begleit-Service für die raubeinigen Seebären übernehmen spanische Importkurtisanen.

Fachsklaven gesucht

Einige Gebäude werden in **Tropicó 2** erst verfügbar, wenn Sie

einen entsprechenden Arbeiter dafür versklavt haben. Befindet sich beispielsweise ein erfahrener Schnapsmacher unter den Gefangenen, dürfen Sie eine Rumbrennerei errichten. Auch Waffenschmiede, Bergwerk sowie Vogelhändler nehmen den Betrieb erst auf, wenn eine Fachkraft ihren angeketteten Fuß auf Ihr Eiland setzt. Je höher das Führungstalent Ihrer Kapitäne, desto mehr Leute kommen pro Schiff auf die Insel. Um die wirtschaftliche Entwicklung nicht nur dem Zufall zu überlassen, soll auch das gezielte Kidnappen von Experten möglich sein. Gefangene ohne besonderes Talent fristen ihr Dasein als Träger für Rohstoffe und Güter oder enden auf der Folterbank: Unter der Tortur verraten die Gepeinigten dann womöglich Schiffsrouten oder die genaue Position von Siedlungen. Aufseher schüchtern die Sklaven ein und vermindern

damit das Risiko eines Aufstandes. Die gleiche Wirkung erzielen Sie mit Kirchen: Piratenprediger helfen den Gefangenen, sich in ihr Schicksal zu ergeben.

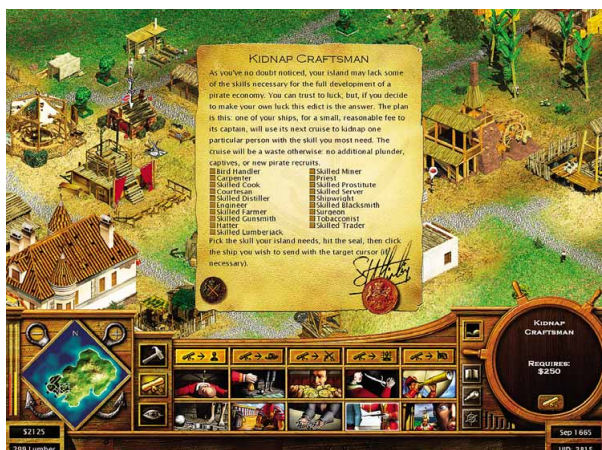
Mit Mann und Mausclick

Besonderen Wert legen die Entwickler Frog City bei **Tropicó 2** auf effektive Bedienung. Daher orientiert man sich an der übersichtlichen Menüstruktur des Vorgängers und ordnet alle Schaltflächen leicht zugänglich am unteren Bildschirmrand an. Einige Mausclicks genügen, und schon öffnen sich Spiel-funktionen, Statistiken, Tabellen und Diagramme. Die Daten helfen später enorm bei der Problemlösung und verraten die Gründe für unzufriedene Einwohner oder stockenden Rumnachschub. Aufgrund der Komplexität des Insellebens kann die Fehlersuche schon mal einige Minuten dauern, aber dank Pausenfunktion haben Sie dafür beliebig viel Zeit. Eine Spielunterbrechung lohnt sich auch vor dem Hochziehen eines Gebäudes: Die spätere Ef-



Vor dem Auslaufen teilen Sie Kapitän und Crew ein.

fektivität der Wirtschaftszweige hängt ab von Faktoren wie Bodenbeschaffenheit und der Entfernung zum Hafen, die Sie vor dem ersten Hammerschlag untersuchen sollten. **GV**



Per Edikt dürfen Sie die **Entführung** von Spezialisten anordnen.

Tropicó 2: Pirate Cove

Genre: Aufbaustrategie Entwickler: Frog City
Termin: April 2003 Ersteindruck: Sehr Gut

Georg Valtin: »Das Piraten-Szenario in der Karibik gefällt mir noch besser als der politische Hintergrund von Tropicó. Ich bin mal gespannt, ob die witzigen Ideen spielerisch auch was bringen. Dann könnte Pirate Cove sogar den hochklassigen Vorgänger übertreffen.«