

Reif für die Insel

Tropico

Die Wirtschaft lahmt, die Touris flüchten, das Volk zürnt, und die Generäle putschen. Allerhöchste Zeit, Ordnung in Ihre Bananenrepublik zu bringen.



Auf Demo-CD:
Video-Special

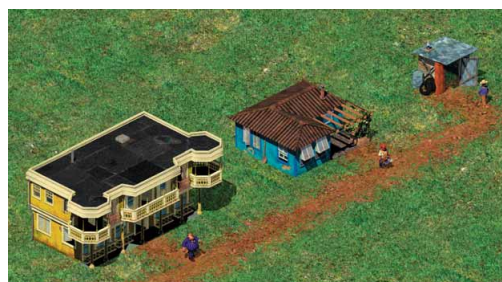
Großer Bahnhof für PopTop Software: Das Aufbauspiel **Railroad Tycoon 2** war ein Riesenerfolg für die Truppe aus St. Louis. Aber nach jahrelanger Bahnprogrammierung überfiel die Entwickler eine gewisse Schienenmüdigkeit – genug der eingefahrenen Gleise, ran an den Zwergstaat-Simulator **Tropico**. Siedler-Spurenelemente prallen auf **Sim City**: Als Diktator vom Dienst kurbeln Sie mit gut geplanter Infrastruktur die Wirtschaft an. Sind dem undankbaren Volk

Ihre staatsmännischen Entscheidungen nicht gut genug, trösten Sie sich mit Kriegsrecht oder der Flucht ins rettende Exil.

Diktator-Designer

In PopTops Hauptquartier führte uns Präsident Phil Steinmeyer eine halb fertige **Tropico**-Version vor. Unsere erste strategische Entscheidung ist die Wahl der Diktator-Persönlichkeit. Als Ajatollah-Verschnitt haben Sie beispielsweise einen guten Draht zum Klerus. Zackige Militärtypen

Marke »Klein-Pinochet« sind nicht nur Lieblinge der Armee, sondern drücken dank rauem »An die Wand stellen«-Image auch die Verbrechensrate. Zudem wählen Sie für Ihre Spielfigur zwei positive und zwei negative Eigenschaften. Vom »zwanghaften Lügner« bis zum »Schürzenjäger« gibt's keinen Mangel an Politiker-typischen Charakterzügen.



Von der schäbigen Hütte bis zur schicken Villa repräsentieren die Behausungen das Einkommen Ihrer Untertanen.

Bauen und schauen

»Du kontrollierst nicht die Bevölkerung, sondern Gebäude und Infrastruktur. Das Verhalten deiner Untertanen wird von den Verhältnissen auf der Insel gesteuert«, fasst Phil die Designphilosophie von **Tropico** zusammen. Typisches Beispiel aus dem Alltag: Hilfsarbeiter karren geerntete Tabakpflanzen zum Hafen, damit der Rohstoff dort verkauft wird. Stellen Sie aber eine Zigarrenfabrik in die Landschaft, schaffen die Arbeiter das Material automatisch zum weiterverarbeitenden Gewerbe, denn Zigarren sind ein profitableres Endprodukt. Ist die Fabrik gerade voll ausgelastet, wird der Tabak solange zum Hafen gebracht, bis wieder Kapazitäten frei sind.

Rentnerschwemme

Im Gegensatz zum namenlosen **Siedler**-Personal sind die Tropiconer individuelle Persönlichkeiten. Sie können je-



Sie sehen den Bürgern an, welche Berufe sie gerade ausüben. Im Gegensatz zu vielen anderen Aufbauspielen sind die **Größenverhältnisse** zwischen Figuren und Gebäuden realistisch dargestellt.

de Spielfigur anklicken, um Detailinformationen wie Namen, Alter, Zufriedenheit, Qualifikation und derzeitigen Job einzusehen. Die Bürger altern allmählich. Kinder, Studenten und Senioren verbrauchen zwar Ressourcen, tragen aber nicht zum Bruttosozialprodukt bei. Deshalb müssen Sie stets auf eine gleichmäßige Bevölkerungspyramide achten.

Wichtig sind auch die Verhältnisse zu den Supermächten USA und Russland, die von Ihrem Regierungsstil direkt beeinflusst werden. Wer ein sozialistisches Wunderland aufbaut, verbessert zum Beispiel seine Handelsbeziehungen zu



PopTop-Präsident **Phil Steinmeyer** programmiert eigenhändig mit.

Moskau. Im Gegenzug werden aber die Amerikaner stinkig, unterstützen die Rebellen auf Ihrer Insel und planen im Extremfall sogar eine Invasion. Kämpfe spielen in Tropico allerdings kaum eine Rolle, sie werden

lediglich berechnet, ohne dass Sie eingreifen können.

Schöne Aussichten

Besonderes Augenmerk gilt dem Tourismus, der harte Devisen in die klammen Kassen Ihres Zwergstaats spült. Deutsche Mark und Dollar sind dringend nötig, um gehobene Konsumgüter wie Autos zu importieren. Vor dem ersten Hotel-Spatenstich sollten Sie sorgsam die Lage prüfen: Für jeden Flecken auf dem Eiland berechnet das Programm intern eine Art »Panorama-Wert«. Die Nähe zum Meer, wenig Regen und eine schöne Aussicht wirken sich positiv aus. Doch die Nachbarschaft eines Bergwerks oder armer Eingeborener geht vielen Touris auf den Senkel. Wohl dem, der die Schwerindustrie weit entfernt von Bettenburgen aufbaut – oder zumindest darauf achtet, dass eine Hügelkette den Blick auf qualmende Fabrikschlote versperrt.

PopTop arbeitet mit Vollampf an **Tropico** und will das Spiel bis zum kommenden Weihnachtsgeschäft fertig haben. Erst ab 2001 stehen Arbeiten an **Railroad Tycoon 3** auf dem Fahrplan, aber Bahnreisenden sind Verspätungen ja durchaus geläufig. Dass die Eisenbahn-Aufbauserie fortgesetzt wird, ist laut Phil Steinmeyer ebenso sicher wie die Programmierung einer neuen Engine: Der nächste **Railroad Tycoon** soll noch 2001 hundertprozentig in 3D über die Bildschirme puffen. **HL**



Top-Lage für unser **Touri-Viertel**: Hotels verschiedener Preisklassen und Strandnähe garantieren zufriedene Urlauber. Für ihre Sicherheit bauen wir eine Polizeistation dazu. (1600x1200, Software)



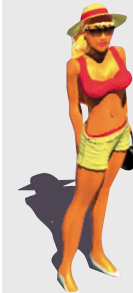
Insel-Übersicht mit eingebauter **Wetterprognose**: Wo stets dichte Wolkenbänder entlangziehen, fällt mehr Regen. Ein solches Mikroklima entzückt allenfalls die Landwirte – Touristen ergreifen lieber die Flucht.

Vollbeschäftigung

Rund 30 Berufsgruppen halten die Insel-Wirtschaft in Schwung. Durch Arbeitserfahrung kann jeder Tropico-Bürger seine Fertigkeiten in fünf Stufen steigern. Hier einige Beispiele vom Arbeitsmarkt.



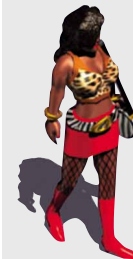
Arbeiter: Das Proletariat kümmert sich automatisch um die sinnvolle Güterverteilung. Anfangs sind die Arbeiter mit Schubkarren unterwegs, später werden Lastwagen zugänglich.



Touri: Der Prolo-Pauschalurlauber verlangt vor allem nach Strand und Sangria-Tankstellen. Devisenstarke Premium-Gäste machen wir mit Spielcasino und Edel-Restaurant glücklich. Unsere Industrie darf die Touris nicht stören.



Doktor: Eine gute medizinische Versorgung stabilisiert Bevölkerungszahl und Zufriedenheit der Untertanen. Um Arzt zu werden, braucht ein Bürger einen Schulabschluss auf Universitäts-Niveau.



Prostituierte: Das Freudenhaus wirkt Wunder, um Einheimische und ausländische Gäste gleichermaßen zu unterhalten. Im Umkreis eines »Bordello« steigt allerdings die Verbrechensrate.

Tropico

Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** PopTop
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Hier dürfen sich nette Demokraten und fiese Mausclick-Tyrannen gleichermaßen verwirklichen. Tropico verspricht mehr Charme und Originalität als manches dröge Gigant-Aufbauspiel. Und die Individualität der einzelnen Bürger ist eine nette Abwechslung zu den anonymen Massen-Untertanen von Sim City, Siedler & Co.«