

Tropico 3

Acht Jahre nach seinem ersten Staatsstreich will der Diktator zurück an die Macht – mit der bewährten Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftsspiel, aber auch mit vielen neuen Ideen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6092

Dicke, schwarze Wolken am Himmel, es schüttet aus Kübeln, das Thermometer misst gerade mal drei Grad, und wir sind in perfekter Urlaubsstimmung. Denn während draußen die Menschen die Kapuzen tief ins Gesicht ziehen, Regenschirme aufspannen und auf den grauen Asphalt starren, freuen wir uns über blauen Himmel, strahlenden Sonnenschein, einen weißen Sandstrand und grüne Palmen. Wenn auch nur auf dem Monitor vor uns. Wir sind zu Gast im verregneten Worms, um uns beim Publisher Kalypso exklusiv das karibische Aufbauspiel **Tropico 3** anzuschauen. Gabriel Dobrev, Chef des bulgarischen Entwicklerteams Haemimont (**Grand Ages: Rome**), ist ebenfalls vor Ort und zeigt uns die aktuelle Version. Das ehrgeizige Ziel: einerseits den einzigartigen Stil der Vorgänger zu bewahren, andererseits genügend neue Ideen einzubauen, um im anstehenden »Sommer der Aufbauspiele« gegen die moderne Konkurrenz von **Anno 1404** und **Die Sims 3** bestehen zu können.

Wie früher ...

Wir erinnern uns: Im ersten **Tropico** waren wir der Regierungschef unserer eigenen kleinen Bananenrepublik, im zweiten das Oberhaupt einer Piratenkolonie. Teil 1 war 2000 ein Riesen-Verkaufserfolg, der 2002 erschienene zweite Teil wurde zwar ebenfalls hoch gelobt (GameStar-Wertung: 88), lag aber wie Blei in den Regalen. Kein Wunder also, dass **Tropico 3** zu den Wurzeln der Serie zurückkehrt und uns erneut zum El Presidente eines kleinen, sonnigen Karibikstaats macht.

Die große Stärke aller **Tropico**-Spiele: eine komplexe, aber stets logische und clever verzahnte Mischung aus Aufbauspiel, Wirtschaftselementen, Politik und Lebenssimulation. Auch im dritten Teil basteln wir uns aus über 60 Gebäuden unser persönliches Inselparadies zusammen: Mietshäuser für die Arbeiter, Strandhotels für die Touristen, einen Präsidentenpalast für uns. Für das nötige Kleingeld sorgen nicht nur die Steuern und der Tourismus, sondern vor allem auch der Han-

del mit karibischen Exportschlagern wie Zigarren oder Rum. Unser oberstes Ziel ist es jedoch, so lange wie möglich an der Macht zu bleiben. Also streuen wir über den Fernsehsender ein wenig Propaganda oder lassen politische Widersacher kurzerhand inhaftieren, immer mit Blick auf die diplomatischen Beziehungen zu den Großmächten USA und Russland. Hinzu kommt, dass jeder unserer Bürger ein eigenes Leben führt, samt individueller Fähigkeiten, Ansprüche sowie (sehr unangenehm) einer politischen Meinung. Das war schon anno 2000 außergewöhnlich komplex, und das wird es auch im Jahr 2009. Denn die Entwickler wollen alle Spielelemente ausnahmslos in den dritten Teil übernehmen, allerdings deren Verwaltung deutlich vereinfachen. Wichtigste Bedienungsverbesserung wird eine weit herausgezoomte Insel-Vogelperspektive, die uns ebenso schnell wie komfortabel einen Überblick über die wichtigsten Zusammenhänge unserer Infrastruktur verschaffen soll.

Die Vorgänger



Mit dem ersten **Tropico** landeten die Entwickler von Poptop (Railroad Tycoon 3) im Jahr 2000 einen Überraschungserfolg und kassierten weltweit Höchstwertungen (GameStar: 87).



Tropico 2 wurde von Frog City (Imperialismus) entwickelt, war ebenfalls ein großartiges Spiel (GameStar: 88), verschreckte die Fans aber mit seinem ungewöhnlichen Piraten-Szenario.

... nur besser

Das gleiche Spielprinzip in hübscherer Optik und mit verbesserter Bedienung – klingt bisher eher nach einem Remake als nach einer echten Fortsetzung. Gabriel Dobrev schüttelt energisch den Kopf: »Natürlich orientieren wir uns stark am ersten Serienteil. Aber wir wollen kein Remake,



Die **Hauptstraße** unserer Karibikinsel ist gesäumt von Hotels und Souvenirläden. Über den Fernsehturm verbreiten wir unsere Propaganda – Pardon! – wir meinen natürlich Nachrichten.



Abhängig von Bildungsstand, Einkommen und Job verlangen unsere Inselbewohner andere **Unterkünfte** – vom Armenviertel (links oben) über Mietshaus-Blöcke (unten und oben) bis hin zu protzigen Villen (Bildmitte).



Je schöner und einladender der **Strand**, desto mehr Devisen spülen die erholungsbedürftigen Touristen in unsere Staatskasse.



Ein neues Gebäude: die **Ölraffinerie**. Die Förderung des schwarzen Goldes ist riskant, aber lukrativ und dient auch als politisches Druckmittel.

sondern eine konsequente Weiterentwicklung.« Als Paradebeispiel nennt Dobrev den Präsidenten, also unser Alter Ego. Schon im ersten **Tropico** konnten wir aus mehreren berühmten Persönlichkeiten wie Evita Perón oder Fidel Castro wählen oder uns einen eigenen Präsidenten zusammenbasteln, indem wir Stärken, Schwächen und den politischen Werdegang festlegten. Das alles wird auch in **Tropico 3** möglich sein, allerdings agiert »El Presidente« dieses Mal nicht mehr nur im statistischen Hintergrund, sondern zusätzlich auch als Spielfigur auf der Insel. Schicken wir den Staatsmann ins Theater, lockt das mehr Zuschauer in die Vorstellung. Ein Besuch im Kasino füllt das Schweizer Nummernkonto. Wer einen bestimmten Hausbau beschleunigen möchte, lässt den Präsidenten vor Ort einfach ein paar motivierende Worte brüllen. Und selbstverständlich sind unsere Bürger erheblich auskunftsfreudiger über politische Oppositionen oder Aktivitäten von Geheimdiensten, wenn wir sie auf ein persönliches Gespräch einladen.

Erst reden ...

In regelmäßigen Abständen muss unser Präsident vom Balkon seines Palastes aus eine Rede an das Volk halten. Diese Ansprache klicken wir uns in einem speziellen Editor zusammen und legen so quasi unsere Missionsziele für die nächsten Spielstunden fest. Wir versprechen eine Senkung der Arbeitslosenquote? Dann sollten wir besser zügig die Bildungseinrichtungen verbessern und neue Fabriken bauen. »Du kannst natürlich auch alle Probleme einfach auf die Russen schieben«, erklärt Dobrev grinsend. »Damit verbes-
serst du sogar deine diploma-

tischen Beziehungen zu den USA.« Die Russen dürften davon allerdings weniger erfreut sein.

... dann handeln

Neben der Politik wollen Dobrev und sein Team auch den Aufbau- und Wirtschaftsteil sinnvoll weiterentwickeln. Wichtigste neue Produktionskette wird die Ölindustrie: Die entsprechenden Rohstoffvorkommen vorausgesetzt können wir sowohl Bohrtürme auf dem Land als auch Ölplattformen vor der Küste bauen. Wegen der langen Bauzeit und der hohen Kosten ist dies laut Dobrev eine sehr riskante Investition, die sich bei steigenden Ölpreisen jedoch mehr als lohnen kann. Außerdem soll sich das schwarze Gold auch prima als politisches Druckmittel nutzen lassen.

Der Plantagenanbau soll ebenfalls spannender werden als in anderen Aufbauspielen. Denn die Entwickler arbeiten an einem dynamischen Wettersystem inklusive Naturkatastrophen wie tropische Wirbelstürme, wodurch sich die Boden-Fruchtbarkeiten jederzeit ändern können und wir entsprechend umplanen müssen.

Stichwort Planung: Über ein neues Gebäude, das Inseltour-Büro, können wir Wegpunkte für un-

sere Touristen setzen und so präzise steuern, was unsere Gäste zu sehen bekommen und was nicht. Also lotsen wir sie vom Flughafen an möglichst vielen Geschäften vorbei zu Traumstrand und Hotel. Armenviertel, Plantagen und Fabriken sollten selbstverständlich eher abseits der Route liegen.

Und alles verbinden

Eine dynamische Kampagne will uns das Aufgabengebiet eines Präsidenten Schritt für Schritt näher bringen. Das Besondere: Auf der Kampagnenkarte (einem Insel-Atoll) haben wir mehrere Missionen zur Auswahl, die alle zeitgleich ablaufen und miteinander verknüpft sind. Während wir also auf der einen Insel gerade eine Rebellion verhindern, können wir etwa die Nachricht bekommen, dass ein Wirbelsturm den Nachbarstaat verwüstet hat. Je nachdem ob wir nun Hilfsgüter schicken oder nicht, ändern sich sowohl die Umstände der aktuellen (weniger Nahrungsmittel) als auch der späteren Mission (mehr Startgüter). Klingt interessant, zu sehen war davon allerdings noch nichts. Dafür verspricht uns Gabriel Dobrev einen umfangreichen Editor für Szenarien, also quasi Urlaubsstimmung zum Selberbasteln.

Tropico 3

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
► Hersteller **Haemimont / Kalypso** ► Status **zu 50% fertig**

Heiko Klinge: Ich war skeptisch, ob ein bulgarisches Entwicklerteam die Karibik-Atmosphäre einfangen kann. Und wie sie es können! Grafisch steckt die Präsidenten-Simulation schon jetzt jede Urlaubspostkarte in die Reisetasche. Die tollen Ideen existieren bislang allerdings nur auf dem Papier. Sollten die Entwickler ihre Versprechen einhalten, wird Tropico 3 der Nachfolger, den sich alle Aufbauspiel-Fans seit Jahren wünschen.



heiko@gamestar.de

Neue Multimedia-Power von Teufel

NEU!

Für jeden PC-User den optimalen Sound: die neue Generation voll-aktiver Teufel PC-Soundsysteme in verschiedenen Leistungsstufen.



Abb. Concept E 300 nur € **269,-**

TEUFEL CONCEPT E 5.1-SETS

- 4 starke Sets bestehend aus jeweils 1 Aktiv-Subwoofer und 5 identischen, klangvollen Satellitenlautsprechern mit Tischfuß, ab 179,- Euro
- Bassreflex-Subwoofer mit 20cm-, 25cm- und 30cm-Tieftönen mit integriertem 5.1-Surround-Verstärker
- Satter Sound mit 200 bis 600 Watt Musikleistung

Area-DVD 03/2009: überragend! „Sehr harmonisches Klangbild!“

Teufel Concept C 2.1-Stereo-Sets

Abb. Concept C 100 inkl. Tischfernbedienung



Nur € **149,-**

Teufel

Die ganze Lautsprecher-Welt für Heimkino • Multimedia • HiFi



www.teufel.de

Lautsprecher Teufel GmbH
Bülowlstr. 66 • 10783 Berlin • Telefon (030) 300 9 300