

Einblendbare **Farben** zeigen unter anderem, welche Pflanzen wo gut wachsen.



Frachtschiffe sorgen für Bewegung: Sie holen regelmäßig automatisch Exportgüter ab oder bringen Immigranten mit.



Diese alten **Ruinen** können wir zum Museum ausbauen (bringt Tourismus) oder nach Artefakten durchstöbern (bringt Geld).

Tropicco 3

Anno 1950 statt 1404, Karibik statt Orient, Hotelburgen statt Kaiserdom:
Wer Tropicco 3 spielt, muss gewaltig umdenken – oder den ersten Teil kennen.

DVD
 Video-Special

GameStar.de
 Screenshots & Infos
 ▶ Quicklink: 6092

Acht Jahre sind in der Spielebranche eine Ewigkeit – in dieser Zeitspanne erschienen rund zehn **Fifa**-Titel, 96 GameStar-Ausgaben und zwei Drittel von **Duke Nukem Forever** (naja, fast). Nach acht Jahren will Entwickler Haemimont (**Grand Ages: Rome**) mit Publisher Kalypso an den Erfolg von **Tropicco** anknüpfen, das Mitte 2001 Top-Wertungen einheimste und sich wie geschnittenes Brot verkaufte. Nach einem ebenfalls sehr gut bewerteten Pirateninsel-Nachfolger, der sich aber wie steinharter Schiffszwieback verkaufte, übernimmt **Tropicco 3** wieder das Szenario des ersten

Teils: Fiktiver Präsident führt fiktive Tropeninsel durch die 50er-Jahre. Ein Remake also?

Der Staat bin ich

Zwei Monate vor dem Erscheinungstermin konnten wir die aktuelle Version von **Tropicco 3** exklusiv probieren. Schnell stellt sich das alte Spielgefühl wieder ein, was vor allem an der beschwingenden karibischen Musik liegt. Doch so mitreißend Kalypsos Kalypso-Klänge auch sein mögen, so schnell drehen wir sie leiser: Schließlich müssen wir uns konzentrieren, und da stört Hüftwackelei nur.

Denn wie schon im Vorgänger von 2001 kämpfen wir an vielen Fronten gleichzeitig. Ganz oben steht das Wohl unserer Bevölkerung (das ist zumindest die offizielle Version). Anfangs zählen unsere Insulaner höchstens ein paar Dutzend Köpfe, doch wenn wir unsere Sache gut machen, gewinnen wir Einwanderer hinzu. Soweit, so **Anno**. Kommen wir zum inoffiziellen Teil: Ganz oben steht natürlich unser eigenes Wohl als Präsident. Wir müssen uns an der Macht halten, nebenbei unser Schweizer Konto füllen und dürfen weder die USA noch die UdSSR vergrätzen.

setz »Baugenehmigung«, und fortan sind alle Neubauten 20 Prozent teurer. Die Hälfte davon fließt auf unser Schweizer Konto, dessen Saldo oft Teil eines Missionsziels ist. Gleichzeitig steigert die neue Kirche unser Ansehen bei der religiösen Fraktion der Bevölkerung. Besonders geschickte Herrscher wie wir versprechen den Gläubigen bereits Monate vorher eine Kirche, um schon früher Zustimmung zu ernten – die allerdings rapide sinkt, wenn wir unser Versprechen brechen.

Neu in **Tropicco 3** ist auch, dass wir persönlich unsere Präsidentenfigur über die Insel steuern können. Etwa, um vom Balkon unseres Palastes eine Rede zu halten, mit der wir die Zustimmung der herbeilaufenden Zuhörer steigern.

Raffiniert!

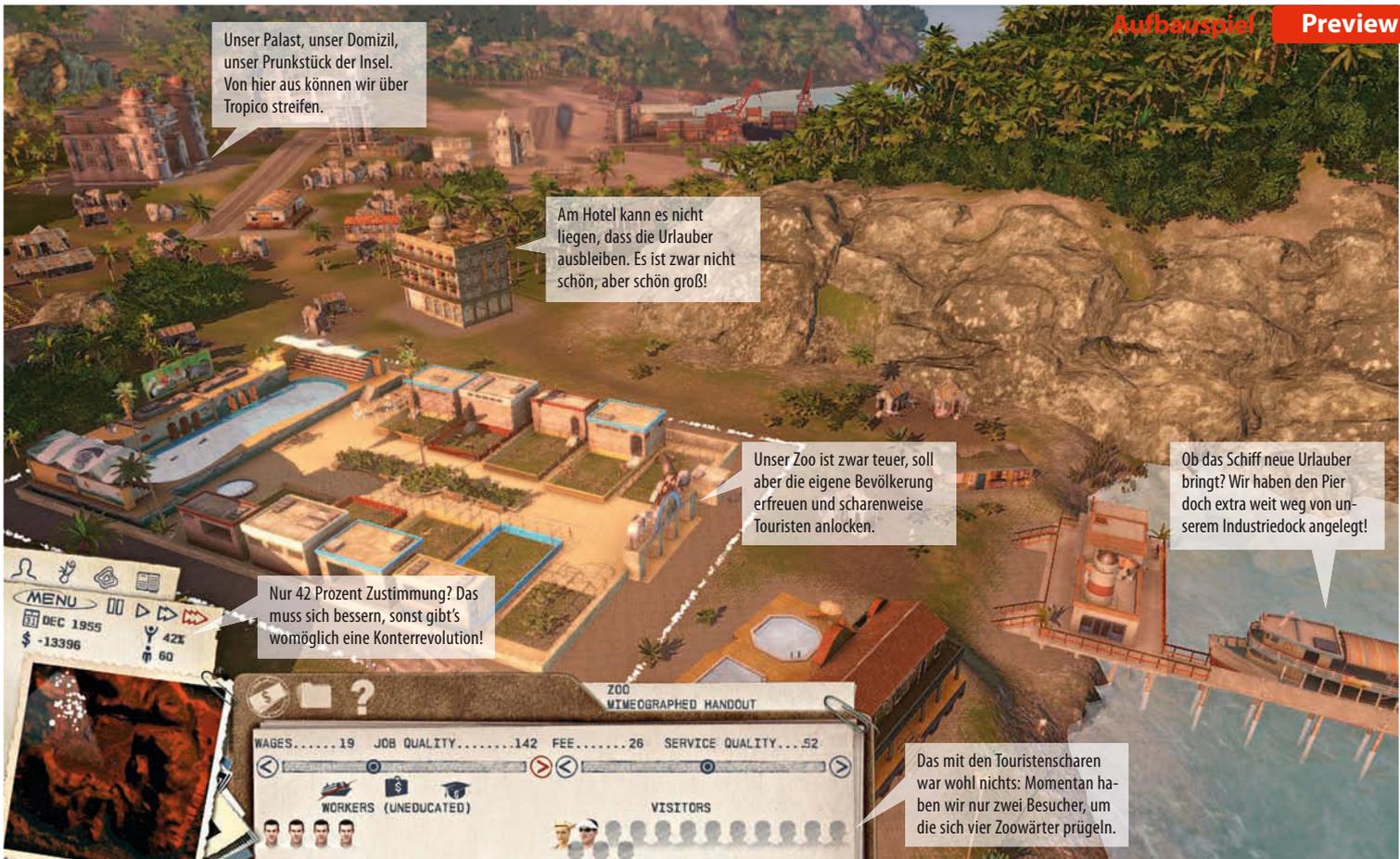
Auch wirtschaftlich tanzen wir laufend auf dem Drahtseil. Zum Beispiel bei der neuen Ölraffinerie: Die ist schweineteuer und belastet die Umwelt, spült aber auch respektable Summen auf die Insel. Weil das Werk zum Betrieb ausgebildete Spezialisten braucht, stehen wir vor der nächsten Zwickmühle: Holen wir uns überbezahlte Experten aus dem Aus-

Privater Klingelbeutel

Wie stark unser eigenes Wohl dann doch mit dem der Bevölkerung zusammenhängt, zeigt ein Beispiel: Wir können an jeden einzelnen Bewohner heranzoomen, seine Bedürfnisse per **Sims**-Balkendiagramm studieren, seine wichtigsten Gedanken lesen. Wenn so ein Einwohner besonders gläubig ist, wird er bald eine Kirche fordern. Die könnten wir ihm jetzt einfach hinstellen – oder den sakralen Bau gleich geschickt für unsere eigenen Zwecke nutzen, indem wir ein Edikt erlassen. Per Auswahlmenü entscheiden wir uns für das Ge-



Größere **Bauvorhaben** dauern ewig. Per Edikt kassieren wir hier kräftig mit.



Unser Palast, unser Domizil, unser Prunkstück der Insel. Von hier aus können wir über Tropicco streifen.

Am Hotel kann es nicht liegen, dass die Urlauber ausbleiben. Es ist zwar nicht schön, aber schön groß!

Unser Zoo ist zwar teuer, soll aber die eigene Bevölkerung erfreuen und scharenweise Touristen anlocken.

Ob das Schiff neue Urlauber bringt? Wir haben den Pier doch extra weit weg von unserem Industriedock angelegt!

Nur 42 Prozent Zustimmung? Das muss sich bessern, sonst gibt's womöglich eine Konterrevolution!

Das mit den Touristenscharen war wohl nichts: Momentan haben wir nur zwei Besucher, um die sich vier Zoowärter prügeln.

land oder errichten wir eine eigene Universität, die zwar noch teurer ist, uns aber langfristig unabhängiger macht?

Durch diese Zusammenhänge spielt sich **Tropico 3** anders als andere Aufbauspiele. Wo wir sonst darauf achten, dass unsere Mühlen genügend Korn bekommen und die Bäckerei eine Straße zum Marktplatz hat, gibt's auf der Tropeninsel ganz andere Fragen: Bauen wir Tabak an, um Exporteinnahmen zu kassieren, oder lieber Mais, um die Bevölkerung zu ernähren? Errichten wir billige Touristenfallen oder noble Hotels, die zwar teurer sind und gutes Personal brauchen, aber zahlungskräftige Besucher anlocken?

As Time goes by

In **Tropico 3** müssen Sie Neubauten nur mit Geld finanzieren, Rohstoffe

wie Holz oder Glasbausteine benötigen Sie nicht. Dennoch sollten Sie Bauvorhaben geschickt planen, denn die brauchen teils Monate bis zur Fertigstellung. Wer planlos acht Bauten gleichzeitig hochziehen lässt, wundert sich bald, dass nichts vorangeht: An jeder Baustelle werkelt nur ein Arbeiter, der zudem ständig nach Hause marschiert. Kluge Bauherren errichten deshalb ein Gebäude nach dem anderen, stellen bei wichtigen die Priorität auf »hoch«, sorgen für gut gelaunte Maurer oder setzen ein schickes Wohnhaus an die Baustelle, damit die Jungs nicht so weit laufen müssen. Abreißen kann man die Unterkunft immer noch.

Trotz der langen Bauzeiten gibt's selten Leerlauf. Zum einen dürfen wir das Tempo in vier Stufen regeln (inklusive Pause, in der wir Anweisungen geben können).

Zum anderen gibt es viele Meldungen, die uns auf Trab halten. Die sind schmucklos getextet, bergen aber oft Zündstoff. Da will ein Obstimperium der Gringos unsere Papaya-Ernten der nächsten zehn Jahre kaufen. Das bringt uns zwar Geld, aber das müssen wir in andere Farmen investieren, um die Bevölkerung ohne die Papayas durchzufüttern.

Nichts für Grüne

Tropico 3 sieht sehr schick aus. Vor allem die unberührten Wälder und Strände könnten aus Reiseprospekten stammen. Bei Sonnenauf- und Untergang legt die spielbare Postkarte noch eine Schippe drauf und zaubert schöne

Lichteffekte aufs Paradies. Da hatten wir grade zu Beginn schon mal echte Skrupel, eine lauschige, unberührte Bucht in den karibischen Ballermann zu verwandeln.

Optisch weniger beeindruckend sind unsere Insulaner. Zum einen gibt es verdächtig viele ein-eiige Mehrlinge. Zum anderen gibt nur wenige Animationsphasen für die verschiedenen Berufsgruppen. Das fällt jedoch nur auf, wenn Sie die Verfolgerkamera anschalten oder sehr nah heranzoomen. Das dürfte aber die Ausnahme sein, denn erstens haben Sie genug anderes zu tun, und zweitens spielt sich **Tropico 3** aus rund 100 Metern Höhe am übersichtlichsten. *Martin Deppe / MT*



Diese Drillinge protestieren. Das Diagramm rät: Farmen und eine Kirche bauen.

Tropico 3

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **September 2009**
 ► Hersteller **Haemimont / Kalypto** ► Status **zu 90% fertig**

Martin Deppe: Der dritte Inselausflug ist bisher eher ein gelungenes Remake des ersten Teils als ein völlig neues Spiel – und das meine ich durchaus positiv! Allerdings hätte ich mir acht Jahre nach dem ersten Teil mehr direktes Feedback von den Insulanern gewünscht, denn Balkendiagramme sind nun wirklich nicht der letzte Schrei. Dafür finde ich den Mix aus Politik, Wirtschaft, Tourismus und Einwohner-Tätscheln nach wie vor einzigartig und wohltuend anders als in den Heile-Welt-Aufbauspielen.



redaktion@gamstar.de

Potenzial Sehr gut