



! Facts

- ▶ 71 Gebäude
- ▶ 40 politische Erlässe
- ▶ 15 Missionen
- ▶ 50 freischaltbare Erfolge

Tropicó 3

Die gute Nachricht: Das karibische Aufbauspiel ist eine liebevolle Neuauflage des legendären ersten Teils. Die schlechte Nachricht: Es ist eben nur eine Neuauflage.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6092

Auf unserer Karibikinsel gibt es einen palmengesäumten Traumstrand? Wunderbar, sofort mit Hotelbunkern zupflastern! Die Plantagenarbeiter fordern höhere Löhne? Schmeißen wir sie eben raus und holen uns billige Einwanderer ins Land! Der Oppositionsführer ist beliebter als wir? Dann wird es vielleicht Zeit, einen kleinen Unfall zu arrangieren ...

Zugegeben: Solche Aktionen sind weder ökologisch noch politisch korrekt, aber sie machen einen Heidenspaß. Die Mischung aus Aufbau, Wirtschaft, Politik, Lebenssimulation und einer Exportation schwarzen Humors hat schon im ersten **Tropicó** vor acht Jahren hervorragend funktioniert. Und das tut sie auch in **Tropicó 3**. Kein Wunder, denn das Comeback des Diktator-

Simulators ist mehr ein Remake als eine echte Fortsetzung, mit allen Vor- und Nachteilen.

Diktator-Simulator

Der größte Vorteil: Das herrlich politisch unkorrekte Spielprinzip wirkt heute noch genauso frisch wie vor acht Jahren. Als Staatsoberhaupt einer kleinen Bananerepublik ist es Ihr oberstes Ziel, so lange wie möglich im Amt zu bleiben. Dazu errichten Sie aus über 70 Gebäuden Ihr ganz persönliches Inselparadies: Mietshäuser für die Plantagenarbeiter, Strandanlagen für die Touristen, einen Fernsehturm für die Propaganda. Für das nötige Kleingeld sorgen karibische Exportschlagere wie Kaffee, Rum, Zigarren und – neu in **Tropicó 3** – Öl. Außerdem müssen

Sie diplomatische Beziehungen zu den Großmächten USA und Russland pflegen sowie sich mehr oder weniger fürsorglich um Ihre Bevölkerung kümmern. Denn jeder Ihrer Inselbewohner führt wie in der **Sims**-Serie sein eigenes Leben samt individuellen Fähigkeiten, Ansprüchen und (sehr unangenehm) eigener politischer Meinung.

Komplexitäts-Monster

Die Spielelemente sind clever miteinander verzahnt. Ein typisches Beispiel: Wer Tabak zu lukrativen Zigarren drehen möchte, benötigt dafür nicht nur eine entsprechende Fabrik, sondern auch Fachkräfte. Die können Sie entweder aus dem Ausland anheuern oder aber selbst in der Oberschule ausbilden. Ersteres

ist anfangs zwar günstiger, vergrößert dafür aber die Fraktion der Nationalisten. Letzteres ist auf Dauer effizienter, erhöht jedoch den Wunsch nach demokratischen Wahlen, was zwar den USA gefällt, den Russen dafür umso weniger. Logisch, dass Fachkräfte zudem höhere Ansprüche an ihren Lebensstandard haben und lieber in gepflegten Mietshäusern statt in Wellblechbaracken hausen. Eine Zigarrenfabrik bringt noch ein weiteres Problem mit sich – sie verschmutzt die Umwelt. Also platzieren Sie das Gebäude möglichst weit weg von den Wohngebieten, was die Anfahrtswege der Arbeiter verlängert. Oder aber Sie erteilen den politischen Erlass »Abfallkontrolle«, der die Industrierverschmut-

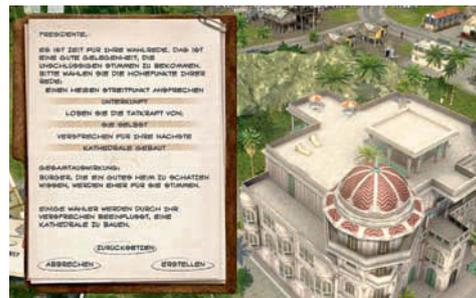
Wie gut funktionieren die Neuerungen?



Kampagne: 15 zwar interessante, aber zusammenhanglose und schwach inszenierte Missionen. Eine Enttäuschung! ★



Präsidenten-Editor: Erhöht nicht nur die Identifikation, sondern ist als steuerbare Einheit auch sinnvoll ins Spiel integriert. ★★★



Wahlreden: Mit Ihren Versprechen setzen Sie sich selbst die nächsten Spielziele. Eine gute Idee, aber ohne eindeutiges Feedback. ★★



Unsere Insel ist zu hässlich für den Tourismus und lebt deshalb vom Warenexport. Erst wenn die Güter auf dem **Schiff 1** landen, bekommen wir das Geld. Je besser die Ausbildung unserer Arbeiter, desto schönere **Wohnungen 2** fordern sie. Der grüne Boden zeigt es an: **Ananas 3** gedeiht hier besonders gut. Unser größter Stolz ist jedoch die **Kathedrale 4**, weshalb wir ein besonders gutes Verhältnis zur religiösen Fraktion haben.

zung um die Hälfte reduziert, dafür aber die laufenden Kosten aller Fabriken um 40 Prozent erhöht.

Gewöhnungsbedürftig, aber glaubwürdig: Anders als in **Anno 1404** wirken sich die meisten Ihrer Entscheidungen nicht sofort, sondern erst im Laufe der Zeit aus. So bemerken Ihre Bürger die Verbesserungen der Gesundheitsversorgung erst dann, wenn sie das nächste Mal das frisch gebaute Krankenhaus besuchen. All diese Facetten ergeben zusammen eine enorme Spieltiefe, die **Tropico**- und Aufbau-Veteranen vor komplexe und spannende Herausforderungen stellt, Einsteiger jedoch frustrieren kann. Denn wer einfach nur fröhlich drauflosbaut, landet blitzschnell in der

Schuldenfalle. Auf Warnhinweise oder gar Hilfen verzichtet das Spiel unverständlicherweise.

Papst-Statistik

Generell geizt **Tropico 3** genauso mit Erklärungen und Feedback wie der erste Teil vor acht Jahren. Auf Probleme in Ihrem Inselparadies werden Sie deshalb so gut wie nie aufmerksam gemacht. Sie müssen vielmehr aktiv danach suchen, und das in seitenweise Statistiken statt direkt in der Spielwelt. Um sich etwa über den oben erwähnten Grad der Umweltverschmutzung zu informieren, müssen Sie ins »Überlagerungen«-Menü wechseln und dort die Verschmutzungs-Anzeige aktivieren, woraufhin grüne (passt),

gelbe (geht so) sowie rote (Problem!) Quadrate über Ihre Insel geklatscht werden. Smog-Wolken und hustende Bürger wären da nicht nur hilfreicher, sondern auch atmosphärischer gewesen.

Selbst Erfolgserlebnisse spielen sich wie im ersten **Tropico** nur in Zahlenform ab. Da investieren

Sie mehrere Spieljahre in den Bau einer Kathedrale, um schließlich per Erlass den Papst einzuladen, und was gibt es als Belohnung? Kein Papamobil, keine jubelnden Menschenmassen, sondern lediglich eine Textmeldung, dass »die religiöse Fraktion für drei Jahre in Extase verfällt«. Na super!



Die einzige neue Produktionskette in Tropico 3 ist die **Ölförderung**. Anfangs sehr kostspielig, grundsätzlich sehr schmutzig, aber auf Dauer sehr lukrativ.

TECHNIK-CHECK

TROPICO 3

► Die Einstellungen »Schatten« und »Sichtweite« sind stark vom Arbeitsspeicher abhängig. Niedrigere Stufen bringen bei weniger als 2,0 GByte RAM bis zu 50 Prozent Leistung.

► Wie für Aufbauspiele typisch, ist die Performance schlecht, wenn Sie gerade einen Spiel-

stand geladen haben, da Objekte erst in den RAM geschauelt werden müssen.

Checkliste

- 2,5 GByte Speicherplatz
- Prozessor ab 3,6 GHz
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Graffikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT TROPICO 3 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GTS	9800 GTX	GTX 260
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
PROZESSOR	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE		
	Athlon 64 X2		3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Phenom			3800+	4400+	5000+	6000+		
	Core 2 Duo				8450	8750	9500	9650	9950
	Core 2 Quad				E4300	E6300	E6600	E8200	E8600
3 Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

LEGENDE	4 technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details	läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Details	läuft so flüssig: 1920x1200, Ultra Details



Unsere Bürger demonstrieren. Woran das liegt, finden wir nur beim Blick in die **Statistiken** heraus.

Endlos-Vielfalt

Immerhin: Die Spielmechanik hinter all den Texten und Statistiken bleibt jederzeit logisch und nachvollziehbar. Und sobald man sich in die Zusammenhänge eingearbeitet hat, macht das Ausbalancieren von Infrastruktur, Handel und Politik genauso viel Laune wie im ersten **Tropico**. Egal ob Sie nun einen knallharten Diktator spielen, die fieseste Touristenfalle seit dem Ballermann hochziehen oder sich als kapitalistischer Muster-Demokrat bei den USA einschleimen: Alle Wege sind möglich und haben glaubwürdige Konsequenzen. Dabei gibt es ständig etwas zu optimieren, der aufbauspieltypische Leerlauf bleibt in **Tropico 3** auch dank Zeitbeschleunigung die Ausnahme. Erst wenn Sie alles gebaut haben (rund 35 Spieljahre, entspricht ungefähr fünf Spielstunden), läuft der Laden praktisch von allein. Da aber jede der zufällig generierten Inseln andere Voraussetzungen für Wirtschaft und Tourismus bietet und Ihre Diktatoren-Leistung mit Punkten bewertet wird, bleibt die Endlosspiel-Motivation auch über mehrere Partien hinweg erhalten.

Kampagnen-Ödnis

Neben dem Endlosspiel dürfen sich Hobby-Diktatoren in **Tropico 3** auch an einer Kampagne versuchen. Das ist endlich mal eine echte Neuerung gegenüber dem ersten Teil, aber eine handfeste Enttäuschung. Es gibt keinen roten Faden, geschweige denn eine Geschichte; Sie schalten lediglich auf einer Karte nach und nach 15 Einzelszenarien frei, die sich gerade mal in den Start- und Siegbedingungen sowie einer Handvoll vordefinierter Ereignisse unterscheiden. So trifft etwa eine Delegation der UdSSR ein, und Sie dürfen entscheiden, ob Sie von Ihren neuen Freunden lieber günstigere Straßen, eine schnellere Konstruktion von Industriegebäuden oder einen Zuschuss für die Staatskasse verlangen. Dies alles passiert erneut nur in Form von Textfenstern. Eine spannende Inszenierung schaut anders aus.

Wahl-Freiheit

Die anderen beiden wirklich bemerkenswerten Neuerungen von **Tropico 3** funktionieren glücklicherweise besser. So dürfen Sie nun vor jeder Wahl aus Textbausteinen eine Rede entwerfen, mit spürbaren Auswirkungen auf die politischen Fraktionen. Wer seinen Soldaten zum Beispiel bessere Unterkünfte verspricht, darf sich über einen Beliebtheitsbonus bei den Nationalisten freuen – freilich nur, wenn die Kaserne pünktlich fertig wird. So setzen Sie sich selbst Ihre nächsten Ziele.

Ebenfalls gelungen: Vor jeder Partie wählen Sie entweder eine historische Persönlichkeit wie Evita Perón oder Fidel Castro, alternativ können Sie Ihren Präsidenten aber auch selbst zusammenbasteln. Vom Piraten mit Pfeife bis zum Che-Guevara-Gedächtnislook ist alles möglich. Ihr Alter Ego dürfen Sie dann während des Spiels als einzige Einheit direkt steuern. Was anfangs wie ein netter, aber belangloser Gag wirkt, kann tatsächlich die politische



Touristenfalle: Unseren Souvenirladen haben wir inmitten der **Strandanlagen** platziert.

Karriere retten. Ein Bauvorhaben geht zu langsam voran? Einfach El Presidente vor Ort ein paar motivierende Worte brüllen lassen! Ein Demonstrant wiegelt die Massen auf? Ein persönliches Ge-

spräch mit dem Staatsoberhaupt stellt ihn blitzschnell wieder ruhig. Auch das mag wie so vieles in **Tropico 3** nicht politisch korrekt sein. Aber es ist definitiv wunderbar unterhaltsam. **HK**

Alte Liebe

Heiko Klinge: Tropico hat sich für sein Comeback zwar mächtig herausgeputzt, hinter der schicken 3D-Fassade steckt aber im Prinzip immer noch das gleiche Spiel wie vor acht Jahren.



heiko@gamestar.de

Vieles ist einfach nicht mehr zeitgemäß, vor allem bei der Kampagne und der Inszenierung baut der Konkurrent Anno gleich mehrere Ligen besser. Trotzdem rührt es mich fast zu Tränen, wie liebevoll die Entwickler hier einen Strategie-Klassiker wieder zum Leben erweckt haben. Schließlich ist das erneut großartig eingefangene Karibik-Szenario ebenso zeitlos wie die Mischung aus Aufbau, Wirtschaft, Politik und schwarzem Humor. Wer das erste Tropico gemocht hat, wird die Neuaufgabe zweifellos lieben. Alle anderen bekommen zwar kein revolutionäres, aber zumindest ein ungewöhnlich gutes Aufbauspiel.

TROPICO 3 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Haemimont (Grand Ages: Rome, GS 04/09: 76 Punkte)
PUBLISHER Kalypso **TERMIN (D)** 24.9.2009
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 40 Euro
AUSSTATTUNG Pappschuber-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handb. **USK** ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 60 Stunden

Erst reinarbeiten, dann genießen.
 Im Endspiel fehlen neue Herausforderungen.

GENRE STRATEGIE

- SZENARIO** realistisch (fiktiv)
- MASSSTAB** lokal (global)
- SPIELSTIL** Aufbau (Kampf)
- EINHEITEN** Individuen (Masse)
- HANDLUNG** einfach (komplex)

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht (schwierig)
SPIELMECHANIK einfach (komplex)
SPIELTEMPO langsam (schnell)

HILFEN Tutorial, Hilfstexte
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,4 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 1,5 GB RAM 2,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte

PROFITIRT VON Mehrkern-Prozessoren, hoher Auflösung
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** CD-Key
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ idyllische Inseln + detailreiche Gebäude und Einwohner + atmosphärische Lichteffekte - Insellernen nur spärlich animiert	8 / 10
SOUND	+ Calypso-Soundtrack + witzige Reden und Radiosprüche ... - ... die sich schnell wiederholen - schwache Sound-Kulisse	7 / 10
BALANCE	+ Anspruch des Endlosspiels frei konfigurierbar + steile Lernkurve - Schuldenfalle - Zusammenhänge schwer nachvollziehbar	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Karibik-Flair + glaubwürdige Siedlungen statt Schachbrett-Look - öde präsentierte Kampagne - es passiert zu viel in Textfenstern	8 / 10
BEDIENUNG	+ sauber strukturierte Menüs + sinnvolle Querverknüpfungen + Statistiken - Menüs skalieren nicht - nervige Textblendungen	8 / 10
UMFANG	+ unterschiedlichste Spielweisen möglich + Zufalls-Generator für Inseln + Szenario-Editor - kein Multiplayer-Modus	9 / 10
STARTPOSITIONEN	+ Dutzende Einstellungsmöglichkeiten + jede Insel bringt andere Herausforderungen - Partiebeginn grundsätzlich im Jahr 1950	8 / 10
KI	+ jeder Inselbewohner führt ein Eigenleben + politische Fraktionen - Meinungen nur in Statistiken erkennbar - keine Computergegner	7 / 10
EINHEITEN	+ jedes Gebäude spielerisch relevant + touristische Attraktionen + politische Erlasse - Produktionsketten recht anspruchsvoll	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ einzigartiges Zusammenspiel aus Aufbau, Politik und Wirtschaft + neue Technologien bringen neue Spannung - Endspiel zu einfach	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Gelungenes Remake eines Aufbauspiel-Klassikers.

