

Tropico 4



Endlich mehr Feedback, endlich klare Zusammenhänge, endlich großer Präsidentenspaß: Tropico 4 ist das Aufbauspiel, das Tropico 3 schon hätte sein sollen. Von Martin Deppe

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Haemimont (Tropico 3, GS 11/09: 79 Punkte)**
Termin: **25.8.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7473

Auf DVD: Test-Video

Jetzt ist eine Entscheidung gefragt: Schmeißen wir heute eine Party, ja oder nein? Hm, das würde unser Ansehen bei den Freunden und bei den jugendlichen Nachbarn erhöhen, bei den spießigen Nachbarn wären wir aber untendurch. Sei's drum: Ja! Soll die Party eskalieren? Unsere Freunde und der Glaser fänden's super, die Polizei und die Versicherung dürften allerdings maulen. Dafür steigt ein paar Monate später die Geburtenrate ...

Mit solchen Entscheidungen müssen wir uns im Aufbau-Politik-Mix **Tropico 4** ständig auseinandersetzen – und mit den Folgen. Natürlich nicht als Bewohner einer popeligen Reihenhaus-Siedlung, sondern als El Presidente einer fiktiven Tropeninsel. Das klingt wie ein Traumjob, entpuppt sich aber als ständiger Eiertanz. Denn unsere Macht ist nicht unantastbar, es gibt tatsächlich regelmäßige, igitt, Wahlen! Und um die zu gewinnen, sollten wir möglichst viele Fraktionen auf unsere Seite ziehen: Umweltschützer und Loyalisten, Kommunisten und Kapitalisten, Kirche und Ausland. Das hört sich furchtbar trocken an – aber hey, wir sind in der Karibik, da hat Politik nix mit Mutti Merkel und ihren Schlippschleppern zu tun, sondern mit Tricksen, Schachern und Gesetze-Biegen.



Immer wieder werden wir vor **Entscheidungen** gestellt. Aber nicht alle Auswirkungen sehen wir schon vorher.

Aber fangen wir mal klein an: Das Endspiel und viele der 20 Kampagnenmissionen beginnen mit einer Handvoll Hütten sowie etwas Infrastruktur und Industrie, in der Regel um 1950. Noch spielt sich **Tropico 4** wie viele andere Aufbauspiele, wir errichten Klinik und Kirche, Sägewerk und Farmen, Erzmine und Fischereihafen. So weit, so **Anno**. Und **Tropico 3**, denn im Vergleich zum Vorgänger ist das Spielprinzip unangetastet, auch die Produktionsketten sind weiterhin sehr simpel. Doch plötzlich ploppen Textfenster auf, und lustig gezeichnete Men-

schen reden, witzig vertont, auf uns ein: Ratgeber geben Rat (»Das Volk will unterhalten werden!«), der US-Senator Nick Richards (!) fordert eine amerikanische Basis auf unserem Eiland, die russische Agentin Sascha 500 Tonnen Bauxit, die Öko-Aktivistin Sunny Flowers mehr Umweltschutz und General Rodriguez mehr Sold und bessere Wohnungen für seine Truppen.

Auch solche Haupt- und Nebenaufgaben kennen wir aus diversen Spielen. Doch in **Tropico 4** wirkt sich alles glaubwürdig aus,

Immer mit der Unruhe



Wenn die Insulaner unzufrieden sind, kommt's zu **Demonstrationen**. Die sind gefährlich, weil derweil die Produktion stillsteht.



In Härtefällen bricht sogar eine handfeste **Revolution** aus. Hier kümmert sich unser Militär um die bewaffneten Aufständischen.

Hilfreich: Im **Baumenü** wird uns ein Gebäude empfohlen. So finden auch Einsteiger schnell ins Spiel.

Präsident: Ihre Tochter hat uns dieses Jahr 520k gekostet.
Famulohle USA + 28.000, US\$331 + 750

Politik, Wirtschaft und der Aufbaupart sind eng verzahnt, ohne dass es zu kompliziert wird. Viele Folgen unserer Entscheidungen sehen wir schon in den erwähnten Textfeldern: Wenn wir die US-Basis bauen, kriegen wir monatlich Miete. Wenn wir Bauxit liefern, steigern wir unser Ansehen bei den

Schon purzelt unser Verhältnis zu den Amis auf Vor-Basis-Niveau runter, fortan gibt's weniger Entwicklungshilfe. Noch dazu wird die Miete gestrichen, na super.

Diese Haupt- und Nebenaufgaben mit ihren nachvollziehbaren Zusammenhängen machen **Tropico 4** deutlich transparenter als seinen Vorgänger. Wir wissen jetzt immer genau, was zu tun ist – und warum. Zudem gibt's weniger Leerlauf, denn bis zu fünf Haupt- und Nebenquests können wir gleichzeitig annehmen. Wohlgernekt gleichzeitig zum alles beherrschenden Ziel, die Bevölkerung auf unsere Seite zu zerrren und die nächsten Wahlen zu überstehen.

In der Kampagne stellen wir uns 20 Missionen, durch die sich ein roter Story-Faden zieht. Allerdings spielen die Einsätze auf unterschiedlichen Inseln, jeweils mit anderen Bedingungen und Herausforderungen. Das eine Eiland hat kaum natürliche Ressourcen und muss zur Touri-Hochburg ausgebaut werden. In einer anderen Mission sollen wir die reichen Bodenschätze unserer Insel (Salz, Öl, Erz, Bauxit) vergolden, um einen reichen Ami noch reicher zu machen. Mit fatalen Folgen, denn bei einem Erdbeben werden Bergleute verschüttet, eine typische Multiple-Choice-Aufgabe kommt auf uns zu: Rede halten (steigert Ansehen bei allen Bewohnern), das Leben der Männer über das Erz stellen (Erzpreis steigt) oder auf ausländische Hilfe vertrauen (bringt 10.000 Dollar Katastrophenhilfe). Chinas Chef Yu Li bietet uns kurz darauf »Qualitäts-Hightech made in China« an, einen pedalgetriebenen Bohrer. Wir nehmen an und zahlen 10.000 Dollar. Doch der Bohrer explodiert und löst ein noch stärkeres Beben aus.

Ähnlich wie in **GTA** werden Ereignisse und unsere Taten im Inselradio kommentiert. Da bauen wir zum Beispiel unser erstes Windrad, um die Insel mit Ökostrom zu versorgen. Unser Regierungssprecher-Moderator brüstet sich im Studio gegenüber der Umweltschutz-Tussi mit unserem Sinn für den Naturschutz, doch die kontert trocken: »Sie meinen das Windrad, das Sie mitten im Krätenschutzgebiet gebaut haben, und dessen Propeller dem letzten Kokosnussadler den Kopf gespalten hat?« Der Moderator kündigt flugs das nächste Lied an.

Nun können wir China die Schuld geben, was die Beziehungen in eine neue Eiszeit katapultieren würde. Oder wir beschuldigen uns selbst, was unseren eigenen Ruf auf Jahre verbeult. Schließlich setzen wir auf

⊕ Stärken

- + Aufbau, Wirtschaft und Politik sehr gut verzahnt
- + viel Karibik-Flair
- + schöne Landschaften
- + ständig was zu tun

⊖ Schwächen

- kurze Produktionskettchen

Russen um 15 Punkte. Wenn wir die Umweltgesetze erlassen, bessert sich wiederum unser Ruf bei den Baumkuschlern. Das sind die kurzfristigen Folgen, es gibt aber auch langfristige.

Wir haben zum Beispiel die US-Basis gebaut – die kostet uns nämlich nix, und monatliche Mieteinnahmen sind ja generell super. Doof nur, dass die Amis uns etwas später »bitten«, auf unserer Insel Atomwaffen testen zu dürfen. Wir finden zwar Bikinis toll, aber kein Bikini-Atoll, darum lehnen wir ab.

Sogar den **Touri-Zeppelin** können wir missbrauchen: zum Beispiel als Propaganda- oder Spionageapparat.

Online-Aktivierung

Um **Tropico 4** online zu aktivieren, müssen Sie eine Mail-Adresse plus Passwort angeben, beide werden bei jedem Spielstart abgefragt. Eine permanente Netzverbindung beim Spielen selbst ist jedoch nicht nötig. Wer kein Internet hat, kann alternativ einen mitgelieferten Code eingeben. Laut dem Publisher Kalypso ist ein Weiterverkauf von Tropico 4 möglich, allerdings sollte der Vorbesitzer beim Support anrufen, damit seine Registrierung zurückgesetzt wird.

die Wissenschaft, errichten eine Akademie, schaffen Professoren aus dem Ausland heran (teuer!) und bilden eigene aus (langwierig!), irgendwann erfinden die Eierköpfe eigenen Rettungsbohrer. Aber selbst mit dem können wir noch taktieren: Unser Berater fragt, ob wir die Jungs sofort retten sollen – oder noch etwas warten, um mehr Hilfgelder aus dem Ausland einzusacken. Auch wenn sich der Großteil dieser Story



Gereift für die Insel

Martin Deppe,
freier Autor
redaktion@gamestar.de

Acht Punkte mehr als der nahezu identische Vorgänger? Da war der Tester wohl zu nah an der Rum-Destille! Nein, war er nicht: Tropico 4 ist schlicht deutlich ausgereifter als sein zwei Jahre alter Vorgänger. Damals dauerte es ewig, bis ich die Zusammenhänge zwischen Wirtschaft, Politik und Aufbau nicht nur kapiert hatte, sondern auch richtig nutzen konnte. Das lag vor allem am mangelnden Feedback. Jetzt hingegen ist alles nachvollziehbar verknüpft, ich sehe schon bei den Aufgaben, wie sich meine Entscheidungen auswirken werden. Gleichzeitig gibt's einen roten Story-Faden mit Überraschungen und Ereignissen, damit das Inselleben nicht zu vorhersehbar wird. Auch der Humor passt, von den prima Sprechern bis hin zu den witzigen Radiokommentatoren. Obacht, Anno und Siedler – hier kommt echte Konkurrenz. Endlich!



Wettlauf gegen die Zeit: Rechts brennt die Hütte, links entsteht unsere **Feuerwehr**. Den Bau können wir zwar sofort fertigstellen, aber dann fehlt uns immer noch ein Feuerwehrmann.

nur in Textfenstern abspielt (bis auf den Bau der Akademie und die Personalbeschaffung), will man immer wissen, wie's weitergeht. Zumal's ja noch so viel mehr zu tun gibt, unter anderem besetzen wir fünf Ministerämter mit mehr oder minder geeigneten Kandidaten, deren Eigenschaften sich wiederum auf die Politik auswirken.

Das alles spielt auf Inselwelten, die schön anzuschauen sind. Wir schämen uns schon fast, schäbige Plattenbauten an die schönen Strände zu pflanzen oder eine Goldmine in den Dschungel. **Tropico 4** punktet optisch vor allem bei der Weitsicht: Besagte Goldmine in der Baumpampa sehen wir immer noch am Horizont, wenn wir gerade in der Stadt Gebäude feintunen. Alte LKWs und PKWs sausen umher – Letztere sind umso protziger, je wichtiger der Insasse ist. Ungelernte Arbeiter stapfen zum Beispiel zu Fuß vom regelmäßig eintrudelnden Frachtschiff, Fach- und Hochschulkräfte fahren hingegen bessere Schlitten. Jeden Bewohner können wir anklicken, um zu schauen, was er denkt, was ihm fehlt, welche seiner Bedürfnisse wir wie gut erfüllen. Allerdings sind nicht immer alle Insulaner friedlich. Wenn wir einzelne Bewohner oder Fraktionen zu sehr piesacken, werden sie stinkig. Zuerst nur ein bisschen, dann legen sie die Arbeit nieder und marschieren mit Protestplakaten rum.

Richtig stinkige Bewohner können gar zu Rebellen mutieren und einzelne Gebäude angreifen. Ein Aufstand gefährdet sogar unsere Position: Wenn über die Hälfte der Bevölkerung unzufrieden ist, marschieren sie auf unseren Palast zu. Wenn wir dann zu wenige Soldaten ausgebildet haben, die den Prunkbau verteidigen, ist die Partie gelaufen. Unsere Soldaten lassen sich dabei nicht direkt steuern, sondern marschieren selbständig zum Einsatzort. Die einzige Person, die wir per Mausclick kommandieren, ist unser Präsident höchstpersönlich. Dessen Talente bestimmen wir zu Spielbeginn, im Verlauf wird er dann immer besser. Im Spiel darf er dann etwa Aufständische beruhigen, aber auch selbst zur Waffe greifen. Zu Letzterem kam's allerdings nie, weil wir immer die Tipps unseres Generals beherzigt haben. Denn der meldet sich schon, wenn er zu wenige Truppen hat.

Eine Revolte kann aber auch durch ganz triviale Dinge ausgelöst werden – etwa einen Waschtag. Unser Verteidigungsminister ist zwar ein fähiger Anführer, aber nicht der allerhellste. Plötzlich erscheint ein Textfenster, das uns mitteilt, dass der gute Mann seine weiße Wäsche zum Trocknen aufs Ministerium gehängt hat. Die

Handvoll Rebellen in der Stadt sieht die »weiße Flagge« als Zeichen unserer Schwäche und bläst zum Großangriff. Wie gesagt: Hier hängt alles zusammen. Martin Deppe

TERMIN 25.8.2011 PREIS 40 EUR USK ab 12 Jahren

Tropico 4

Aufbau-Strategie

Publisher Kalypso
Entwickler Haemimont
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Registrierung



GENRE-CHECK STRATEGIE

↑ SPASS

↑ EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Es dauert etwas, bis man die Zusammenhänge kapiert, aber dann bleibt die Motivation hoch.«

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- ✔ sehr schöne Tropenlandschaften ✔ schicke Wetterwechsel
- ✔ hohe Sichtweite ✔ detaillierte Einheiten und Gebäude
- ✘ kaum Arbeitsanimationen

SOUND

- ✔ sehr witzige Radiomeldungen ✔ sehr gute Sprecher
- ✔ schmissige Kalypso-Rhythmen
- ✘ ansonsten dünne Soundkulisse

BALANCE

- ✔ sehr gutes Zusammenspiel aller Elemente ✔ nachvollziehbare Zusammenhänge
- ✔ viele Einstellmöglichkeiten beim Schwierigkeitsgrad ✔ Inseleigenschaften wirken sich realistisch aus

ATMOSPHÄRE

- ✔ gelungenes Karibik-Klischee-Flair ✔ glaubwürdige Siedlungen statt Schachbrettern
- ✔ witzige Radiomeldungen
- ✔ lustige Texte ✘ sehr viel passiert in Textfenstern

BEDIENUNG

- ✔ übersichtliche Menüs ✔ aussagekräftige Statistiken
- ✔ unkompliziertes Straßenverlegen ✔ einfacher Neubau zerstörter Gebäude
- ✘ Lastwagen werden immer leer dargestellt

UMFANG

- ✔ sehr lange Kampagne mit 20 Inseln ✔ konfigurierbare Einzelszenarios und Endlosspiele
- ✔ viele Gebäudetypen
- ✘ kein Multiplayer

STARTPOSITIONEN

- ✔ sehr viele Einstellmöglichkeiten ✔ Inseln mit unterschiedlichen Bedingungen
- ✔ Eigenschaften des Präsidenten lassen sich wählen ✘ Startjahr immer 1950

KI

- ✔ Insulaner führen nachvollziehbare Eigenleben ✔ sehr gut verknüpfte Fraktionen
- ✔ Minister und Mitarbeiter geben gute Tipps ✘ keine Computergegner

EINHEITEN & GEBÄUDE

- ✔ alle Bauwerke wirken sich aus, teils mehrfach ✔ viele Gebäude lassen sich aufwerten
- ✔ viele Einflussmöglichkeiten ✔ eigener Avatar wirkt sich aus
- ✘ simple Produktionsketten

ENDLOSSPIEL

- ✔ sehr gute Verzahnung zwischen Aufbau, Wirtschaft und Politik
- ✔ null Leerlauf ✔ viele Haupt- und Nebenaufgaben
- ✔ viele Ereignisse

8/10

ANSPRECHER: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM: C2 Duo E4300, AMD 3800+, 1,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

STANDARD: C2 Quad Q6600, AMD Phenom II X4 9750, Geforce 8800, 2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM: Core i7 970, AMD Phenom II X4 9750, Radeon HD 5870, 4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

87

Klasse Mix aus Aufbau, Wirtschaft und Politik.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 80 Stunden