

Am **Verladehafen** generieren wir gerade in den ersten Epochen das meiste Geld durch Exporte.



Tropico 5

Familienmitglied ist Manager.

Vermögenssteuer



GameStar
für besondere Atmosphäre



GameStar
Gold-Award

Bös Ding will Weile haben. Deshalb führen wir im fünften Teil der Tropico-Reihe unsere Inselrepublik in vier Zeitaltern vom Kolonialdorf in die Diktatur. Von Dmitry Halley

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Haemimont Games (Tropico 4, GS 10/11: 87 Punkte)**
Termin: **23.5.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, drei weitere** Preis: **45 Euro**

Auf DVD: Test-Video

A

lberto Cortalez hat zwei Probleme. Nummer eins: Er trägt ununterbrochen einen pinken Schnuller im Mund. Nummer zwei: Als Gouverneur einer kleinen Inselkolonie muss er entscheiden, ob er mit seinem Geld den Bau eines britischen Unterwasserpalasts unterstützt. Warum er so einen Mist bezahlen sollte? Weil die Briten seine Kolonialherren sind und ihm permanent mit solchen Forderungen auf den Keks gehen. Warum er einen Schnuller im Mund hat? Weil wir garstige Spieleredakteure sind und im Dynastie-Baukasten von **Tropico 5** mal so richtig Quatsch angestellt haben. Dagegen kann unser selbst erschaffener Nachwuchsdiktator auch nichts machen – gegen die gierigen Briten hingegen schon.

Mit diesem Grundkonflikt beginnt der fünfte Teil der Aufbaustrategie. Also mit den for-

dernden britischen Kolonialherren, nicht mit dem Schnuller. Der bulgarische Entwickler Haemimont Games unternimmt mit **Tropico 5** spürbar den Versuch, die tendenziell eher in ihrer Tradition verhaftete Serie in eine neue Richtung zu führen – kein Tropico 4,5 soll es sein (ein Vorwurf, der dem Vorgänger in Bezug auf Teil drei noch gemacht wurde), sondern ein waschechter Nachfolger. Die große Neuerung, die das verwirklichen soll, ist die Einführung von

Epochen – vier Zeitalter, die in jedem Spielmodus zum tragenden Element werden.

Egal ob Kampagne oder freies Spiel: Alberto Cortalez' Reise startet in der Kolonialzeit, nachdem wir ihn im Editor extra für die Kampagne erstellt haben. Der Dynastiebaukasten gehört zu den eher unscheinbaren Neuerungen, bietet aber ein paar interessante neue Möglichkeiten. Zwar konnten wir auch im Vorgänger unseren eigenen



In der **Moderne** protzen wir mit Villenviertel, Wolkenkratzern und Touristenparadies.

Online-Registrierung

Tropico 5 ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Beide Varianten müssen einmalig registriert werden – entweder beim hauseigenen Kalypso-Launcher oder bei Steam. Ein dauerhafter Online-zwang besteht nicht.



Tropico 5 glänzt mit Liebe zum Detail – zum Beispiel den beiden **Zwillingsschluckspechten** hier.

Diktator zusammenschustern und dabei aus Eigenschaften und Accessoires wählen, in **Tropico 5** erweitert sich das aber auf unsere gesamte Familiendynastie. Im fortschreitenden Spielverlauf kann es nämlich passieren, dass Alberto mehrere Junior-Diktatoren in die Welt setzt, die wir im Baukasten beispielsweise zu Generälen, Umweltschützern oder geborenen Managern machen. Spannend wird das besonders dann, wenn wir unseren Nachwuchs zur Wahl stellen und je nach Bedarf als neue Spielfigur übernehmen. Da wir jedes Familienmitglied durch Geldspritzen aufleveln und in dessen Hauptfertigkeit verbessern können, ringen uns solche Momente die taktische Entscheidung ab, ob wir den erfahrenen Alberto im Amt lassen oder lieber den jungen, aber eventuell mit mehr Potenzial gesegneten Sprössling als Diktator weiterführen.

Papa Diktator

Aber in der Kolonialzeit ist das alles noch Zukunftsmusik – da muss sich Alberto erst mal selbst die Sporen verdienen. Und schon in der ersten Epoche zündet wieder die **Tropico**-typische Motivationsmischung aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation, gewürzt mit einer Prise Politik. Mit nicht mehr als unserem Präsidentenpalast und einigen Baugebäuden beginnen wir, unsere Wirtschaft aufzubauen, errichten Farmen, Wohnhäuser und zusätzliche Hafengebäude, damit wir den Handel zu anderen Ländern

stärken können. Gleichzeitig behalten wir die Zufriedenheit unserer Bevölkerung im Blick, schaffen neue Wohnräume mit Landhäusern oder exquisiten Luxusvillen und errichten hier und da einen Lebensmittelladen oder eine Taverne, um den harten Arbeiteralltag ein bisschen angenehmer zu gestalten. Die Bauoptionen sind dabei dem Zeitalter angepasst, Industrie und Tourismus gibt's in unserer Kolonie noch genauso

wenig wie Maschinengewehre oder Mietskasernen. Als Gouverneur (also quasi Diktator in Ausbildung) ist Alberto natürlich mehr als ein reiner Bauherr – auf Wunsch erlassen wir Edikte, die beispielsweise mehr freie Nahrungsrationen für unsere Leute bereitstellen oder umgekehrt die Preise in die Höhe treiben. Um die Wirtschafterei ein wenig zu strukturieren, haben die Entwickler das Questsystem aus **Tropico 4** übernommen: Aktivieren wir die Ausrufezeichen, die gelegentlich über unserem Palast auftauchen, erscheinen unsere Berater oder ausländische Botschafter und bieten uns Aufträge à la »Exportiere 5.000 Bananen« an, für deren Erledigung wir neue Kolonisten, Finanzspritzen oder diverse andere Boni erhalten. Diese Aufgaben spielen sich genauso rund wie im Vorgänger, bringen uns ganz nebenbei das komplexe Diktatoren-Handwerk bei und motivieren mit zahlreichen kleinen Minimissionen, die wir auf dem Weg zur erfolgreichen Inselrepublik erfüllen. Darüber hinaus treffen wir bei den Aufgaben Entscheidungen – beispielsweise ob wir unsere Geldbelohnung lieber auf unser privates Konto in der Schweiz transferieren wollen oder ob wir gute Miete zum bösen Spiel machen und unseren Kolonialherren dabei helfen, ihren albernen Unterwasserpalast zu bauen.

Das Verhältnis zu den Briten im Blick zu behalten, gehört zu den neuen Spielmechaniken von **Tropico 5** – und hier unterscheidet sich der fünfte Teil deutlich von seinen Vorgängern. Denn durch die neuen Epochen peilen wir nicht einfach nur den Spielsieg durch ordentliches Wirtschaften an, son-

Die Epochen



Als Gouverneur der **Kolonialzeit** fangen wir klein an. Mit ein paar Farmen und Landhäusern wirtschaften wir uns unabhängig.



Im Kräfteverhältnis der Nationen wehren wir uns gegen fremde Invasoren und bauen kräftig an unserer **Weltkriegs**-Industrie.



Ab dem **Kalten Krieg** verhandeln wir mit Ost und West und errichten nebenbei ein Touristenparadies für Extra-Einnahmen.



In der **Neuzeit** haben wir zwar keine Angst mehr vor Kriegen, kämpfen aber gegen Umweltverschmutzung und UN-Auflagen.

+ Stärken

- + abwechslungsreiche Epochen
- + motivierende Quests
- + Urlaubsatmosphäre
- + selbstironischer schwarzer Humor
- + passender Karibik-Soundtrack

⊖ Schwächen

- mäßig spannendes Missionsdesign
- zweckmäßige Geschichte
- erst auf hoher Schwierigkeitsstufe fordernd
- viele Handlungen nur als Textfenster

dern verfolgen als mittelfristiges Ziel das nächsthöhere Zeitalter. Und das ist auch bitter nötig: Wer nicht mit der Zeit geht, der wird früher oder später durch erschöpfte Rohstoffquellen, mangelnde Baumöglichkeiten und nicht zuletzt durch den britischen Mandatsdruck an seine Grenzen kommen. Denn unser Mandat als Gouverneur läuft nur vier Spieljahre, bevor wir durch einen neuen Herrscher abgelöst werden und das Spiel endet. Zwar können wir durch Quests Aufschiebung erringen, früher oder später bleibt uns aber keine Wahl, als die Unabhängigkeit zu erklären. Also spielt unser Gouverneur Alberto ein doppeltes



Zur Zeit der Weltkriege setzen wir auf **Industrie**, auf Dauer wird's aber knapp mit Ressourcen.



Keine Ausreden mehr!

Heiko Klinge
Chefredaktion
heiko@gamestar.de

Zu komplex, zu spröde, zu eigen: Bei Tropico 3 und 4 habe ich diese Ausreden noch gelten lassen, wenn Aufbauspieler keine Lust auf eine Diktatoren-Karriere hatten. Damit ist jetzt Schluss! Denn Tropico 5 ist nicht nur ein neuer Serien-Höhepunkt, sondern schlichtweg auch eines der besten Aufbauspiele der letzten Jahre. Mir imponiert vor allem, mit welcher Leichtigkeit Tropico 5 die Freiheit eines Endlosspiels mit der sanften Lernkurve und motivierenden Zielführung einer klassischen Kampagne verknüpft. Daran dürfen sich künftige Siedlers und Annos gern ein Beispiel nehmen.

Spiel: Die Briten beruhigt er mit Gefälligkeiten, im Geheimen fördert er jedoch seine Widerstandsarmee, indem er Forts in den Dschungel baut, Wachtürme errichtet und gezielt rebellische Bürger einwandern lässt.

Schade finden wir, dass man sich den Royalisten in den Weg stellen muss und nicht beispielsweise über diplomatisches Geschick die Krone von der eigenen Unabhängigkeit überzeugen kann. Trotzdem sorgt das Kalkulieren zwischen den Fraktionen gerade am Anfang jeder Partie für einen sehr dynamischen und abwechslungsreichen Spielfluss – auf höheren Schwierigkeitsgraden wird das ablaufende Mandat zum größten Feind, für Einsteiger strukturieren die Aufgaben von Briten und Rebellen hingegen den Spielbeginn und geben wichtige Impulse, damit sich Gouverneur Alberto richtig auf die Dinge vorbereiten kann, die vor ihm liegen.

Haben wir nämlich genug Zustimmung auf Seiten der Rebellen, erklären wir unsere noch kleine Nation für unabhängig und uns selbst zum ersten Präsidenten – damit geht's ins Zeitalter der Weltkriege. Das heißt in **Tropico 5**: Wenn wir nicht genug freizukaufen haben, um uns bei den Briten anzukaufen, stehen deren Invasionstruppen vor unserer Tür und beginnen damit, unsere Gebäude

abzufackeln. Das Kampfsystem von **Tropico 5** spielt sich indirekt und unkompliziert: Haben wir ein paar Kasernen gebaut, machen sich unsere darin ausgebildeten Regimenter automatisch auf den Weg, die Angreifer abzuwehren. Zwar nimmt das Militär in **Tropico 5** eine größere Rolle ein als in den Vorgängern und einige Rangeleien mit Rebellen oder Feinden lassen sich pro Partie kaum vermeiden, im Kern bleibt's aber trotzdem ein waschechtes Aufbauspiel.

Alberto hat indes mit einigen Kasernen vorgesorgt und braucht sich um Invasoren keine Gedanken machen. Im Liegestuhl rumlungern geht aber trotzdem nicht, denn ab

dem Weltkriegszeitalter muss er sich zunehmend um Forschung, Diplomatie und Handel kümmern – auch im Kalten Krieg und in der Neuzeit

sehen wir ganz schön alt aus, wenn wir unsere Position im Machtgefüge der großen Nationen nicht behaupten können. Deshalb zeigt sich Alberto von der Schokoladenseite und erledigt Aufgaben für die konkurrierenden Großmächte. Wer über den Hafen Bananen an die Alliierten verschifft, macht sich keine Freunde bei den Achsenmächten, wer hingegen später für die Sowjets Raketen im Land versteckt, darf sich nicht über eine Intervention der Amerikaner wundern. Was nach spannendem Ränkeschmieden

klingt, hat zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad einen Haken: Wer zwei Botschaften neben seinen Palast baut, kann über Delegationen, Lobpreisungen und andere Schachzüge mit mehreren Seiten gleichzeitig Kuschelpolitik betreiben – und am Ende der Weltkriege ist es lediglich eine Formalie, dass wir beide Kriegstreiber vom Frieden überzeugen und geradewegs aufs nächste Zeitalter zusteuern. **Tropico**-Experten sollten deshalb vor dem Start jeder Partie von den zahlreichen Voreinstellungen Gebrauch machen und die Schwierigkeit der Außenpolitik hochschrauben.

Vor allem innenpolitisch spielen sich die drei modernen Epochen wesentlich ähnlicher als die Kolonialzeit. Zufriedenheit wird immer wichtiger – nicht zuletzt, weil wir als unabhängiger Herrscher Wahlen gewinnen und uns vor Rebellen in Acht nehmen müssen. Mit Arbeitsplätzen und Freizeitaktivitäten ist das aber nicht getan, vor allem dem Wohnungsmangel müssen wir mit neuen Mietkasernen entgegenwirken. **Tropico 5** gelingt es sehr gut, unserer Republik das Aussehen einer organisch gewachsenen Stadt zu verleihen, denn ob wir alte Wohnhäuser modernisieren oder zum Slum verkommen lassen, müssen wir selbst entscheiden. Beim Kalkül mit den Tropicanern spielt auch die Verfassung unserer Nation eine entscheidende Rolle: Mit jeder neuen Epoche schalten wir Paragraphen frei, aus

Den Briten auf die Nüsse



Schon der **Diktatorbaukasten** strotzt vor Humor. Wir wählen zwischen Schnuller, Hipsterfrisur und »Pennerlook«.



Die meisten **Edikte** haben Vor- und Nachteile – wer das Kriegsrecht verhängt, setzt die Wahlen außer Kraft, erhöht aber den Widerstand.

Die Pflichten von El Presidente

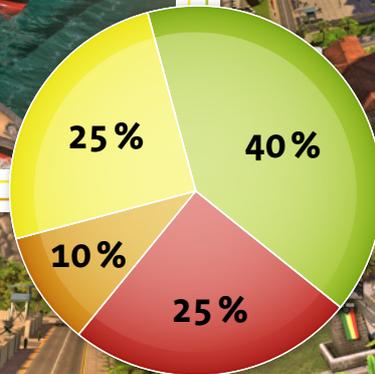
Handel

Mit Ex- und Importen bessern wir unsere Kasse und Beziehungen zum Ausland auf und ergänzen unsere Rohstoffketten.



Aufbau

Die Hauptdisziplin: unsere Insel vollpflastern mit Gebäuden, den richtigen Stadtaufbau wählen und auf die Zufriedenheit achten.



Militär

Unsere Streitkräfte agieren im Ernstfall automatisch – wir behalten nur im Blick, dass wir ausreichend Kasernen bauen.



Politik

Vitamin B schadet nie. Ob Krone, Alliierte, Sowjets oder UN – sich bei den Fraktionen beliebt zu machen, hilft in jeder Epoche.

denen wir ein eigenes Grundgesetz zusammenstellen dürfen. Wer sich also per Gesetz ein stehendes Heer wünscht oder gerne eine totale Kontrolle der Medien hätte, kann das genauso verwirklichen wie ein liberales Wunderland mit Wahlrecht für alle.

mit Zigarren- oder Textilfabriken den Export befeuern will, bekommt spätestens ab der Neuzeit Probleme mit Umweltschützern und wird ordentlich Schotter in alternative Forschungen, umweltschonende Kraftwerke und Öko-Edikte investieren müssen. Wer ab dem Kalten Krieg auf Tourismus setzen will, muss einen Haufen Geld für teure Hotels und Freizeitanlagen ausgeben, hat dafür aber kurz darauf eine beständige Einnahmequelle. Errichten wir eine militante Diktatur und geben das nötige Geld für ein stehendes Heer aus oder riskieren wir als

liberale Demokratie eine verpatzte Wiederwahl und damit die Niederlage?

Dieses Ausprobieren von verschiedenen Spielstilen macht wie bei den Vorgängern die größte Faszination von **Tropico 5** aus, wird durch die neuen Epochen aber durch zahlreiche Möglichkeiten angereichert. Allerdings holen die Entwickler aus der eigentlich tollen Idee einer Story-Kampagne mit **Tropico**-Humor spielerisch zu wenig raus: Dass wir nämlich bisher Kampagne und Freies Spiel gleichermaßen abgehan-

Öko-Edikte

Die tatsächlichen Auswirkungen der Paragraphen schlagen sich zwar nur in den Statistiken nieder (eine totalitäre Diktatur hat's zum Beispiel nicht so mit dem positiven Freiheitsempfinden), fügen sich aber trotzdem organisch ins Zusammenspiel der verschiedenen **Tropico**-Disziplinen ein. Ohnehin wirkt sich unser Spielstil viel entscheidender auf das Aussehen unserer Republik aus – und auch auf die Probleme, denen wir uns stellen müssen: Wer sich besonders auf die Industrie konzentriert und

Multiplayer

Tropico 5 ist das erste Tropico mit einem Mehrspielermodus. Mit bis zu vier Spielern treten Sie gegeneinander an oder wirtschaften im Koop-Modus gemeinsam für eine florierende Republik. Leider konnten wir bis Redaktionsschluss die Multiplayer-Partien noch nicht testen.



Organisches Stadtbild: Unsere **Landhäuser** modernisieren im neuen Zeitalter von Hand.



Weit mehr als ein Tropico 4,5

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Endlich habe ich Gewissheit: Ich wäre ein fantastischer (und natürlich wohlwollender) Diktator. Nach meiner Partie mit Alberto, bei der ich mich politisch als Everybody's Darling erprobt habe, schwimmt meine Nation im Geld, mein Volk liebt mich zu 92% und die paar Rebellen, die noch übrig sind, krieg ich schon noch überzeugt – friedlich, oder eben doch mit ein bisschen Nachdruck. Das Gefühl, mit meiner eigenen Strategie eine ganze Inselrepublik aufgebaut zu haben, macht nicht nur nach wie vor die Faszination von Tropico aus – die Epochen erweitern dieses Spielgefühl so organisch, dass ich's mir gar nicht mehr anders vorstellen will. Teil fünf ist nicht nur ein waschechter Nachfolger, es ist auch das bisher beste Tropico.

delt haben, liegt daran, dass sich die 15 Stormissionen rein spielerisch wie große, in mehrere Teile zertrennte Sandbox-Spiele anfühlen – zwar gibt's eine lockere Rahmenhandlung rund um unseren dubiosen Helfer Leon Kane, dessen Geheimorden wir die Treue schwören, um die Briten loszuwerden, doch im Spiel merkt man das nur durch ein paar zusätzliche Quests, seltene Skriptereignisse wie die Invasion durch eine Armee oder

Textfenster, die ein paar Hintergründe erklären. Ansonsten geht's in beiden Modi letztlich um den erfolgreichen Aufstieg durch die Epochen – Story hin oder her.

Womit die Kampagne dank zusätzlicher Dialoge hingegen noch deutlicher punktet als das freie Spiel, ist der selbstironische und oft rabenschwarze Humor. Neben dem eingangs erwähnten Schnuller für Alberto ist es vor allem unser engster Berater Penulti-

Schnuller-Humor

mo, der uns mit seinen zynischen Sprüchen regelmäßig zum Schmunzeln bringt. Generell lebt **Tropico 5** vom selben leichtherzigen Charme wie die Vorgänger, profitiert dabei aber deutlich stärker von der optischen Präsentation. Denn Teil fünf sieht nicht nur klasse aus, die satteren Farben sorgen für weit mehr Karibik-Atmosphäre. Hinzu kommen ein stimmiger Soundtrack und die Liebe zum Detail, die sich in den Tagesabläufen der Einwohner widerspiegelt. Klar, viele Ereignisse wie ein US-Präsidentenbesuch hätten wir gerne in der Spielwelt gesehen statt in drögen Textfenstern – aber das ändert nichts an der Tatsache, dass **Tropico 5** der schönste, innovativste und vor allem der beste Teil der **Tropico**-Serie ist. Unser Alberto hat auf seiner epochalen Reise vom schnul-

lertragenden Kolonial-Gouverneur zum Atomwaffen besitzenden Superdiktator auf jeden Fall Geschichte geschrieben, im motivierendsten Sinne des Wortes. **DH**

TERMIN 23.5.2014 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Tropico 5 Aufbaustrategie

Publisher Haemimont Games
Entwickler Kalypto Media
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Steam-Testversion)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Nach ein bisschen Einarbeitungszeit bleibt Tropico 5 konstant motivierend.«

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

GRAFIK

- + tolle Farb- und Beleuchtungseffekte + detailliertes Insel-treiben + hohe Sichtweite
- viele Handlungen nur in Textfenstern - gelegentliche Ruckler bei vollen Städten

SOUND

- + erstklassiger Soundtrack
- + lustige deutsche Sprecher
- Textboxen nur teilweise vertont

BALANCE

- + komplexes Zusammenspiel aller Spielelemente + jede Epoche mit eigenen Schwerpunkten + viele Einstellungsmöglichkeiten
- auf normalem Schwierigkeitsgrad zu leicht

ATMOSPHÄRE

- + charmantes Karibik-Flair + selbstironischer, schwarzer Humor + organisches Städtewachstum + detaillierte Tagesabläufe der Einwohner

BEDIENUNG

- + übersichtliche Menüs und Statistiken + Wiederaufbau zerstörter Gebäude durch einen Klick + intuitive Bedienung
- fummeliger Straßenbau

UMFANG

- + sehr große Inseln + vier Epochen
- + umfangreiche Kampagne
- + Ingame-Erreignisse

STARTPOSITIONEN

- + viele Voreinstellungen möglich
- + Dynastie-Baukasten mit verschiedenen Starteigenschaften
- + frei wählbare Startepoche

KI

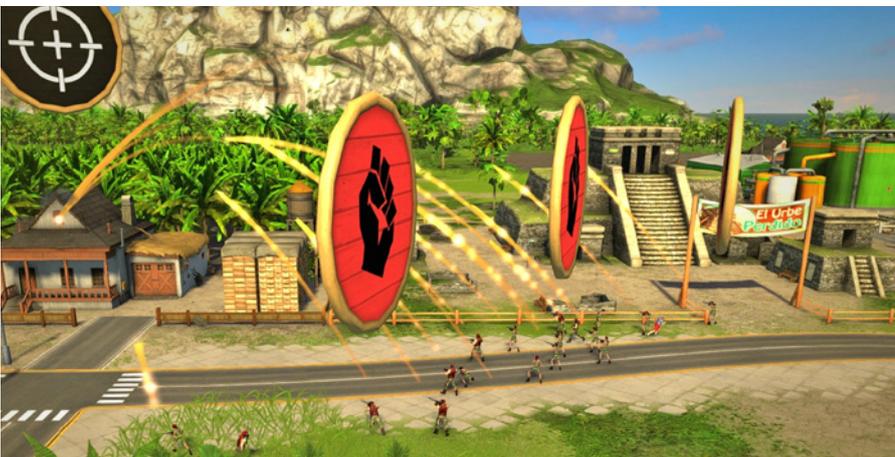
- + nachvollziehbares Verhalten unserer Einwohner + Feinde greifen gezielt Produktions- und Militärgebäude an
- auf normaler Schwierigkeit lassen sich andere Nationen austricksen

EINHEITEN & GEBÄUDE

- + jede Epoche mit einem ganzen Satz neuer Gebäude + Gebäude lassen sich aufrüsten und mit Managern und Personal frei bestücken + Soldaten und Panzer erledigen ihren Job von allein

ENDLOSSPIEL

- + verschiedene Spielstile zum Ausprobieren + durch Quests und Epochen immer was zu tun + Dynastie-System
- weniger Einstellungsmöglichkeiten als im Vorgänger



Gegen **Rebellen** lässt sich mit Diplomatie kaum was machen – mit Panzern aber schon.



Obdachlose bauen sich solche **Notverschlüge** – gerade im Touristengebiet ein Dorn im Auge.

Das innovativste und beste Tropico.

88

SPIELSPASS Preis/Leistung: Sehr gut SPIELZEIT 70 Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM Core 2 Duo E6500
Radeon HD 5770, GeForce GT 4,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

STANDARD Core 2 Duo E6600
Radeon HD 4670, GeForce 9600 GT
6,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Quad Q9600
Radeon HD 5850, GeForce GTX 480
6,0 GB RAM, 10 GB Festplatte