

Tropico 6

ANGRIFF AUF ANNO

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **Sommer 2018**

Tropico kehrt zurück! Mit neuem Entwickler, alten Diktatoren-Tugenden und verflucht spannenden neuen Ideen. Wir haben weltexklusiv die Alpha gespielt. Von Maurice Weber

Der dreiste Wahlbetrug aller Zeiten geht auf das Konto von Charles King. Der Präsident von Liberia brachte es 1927 doch tatsächlich fertig, mit über 243.000 Stimmen im Amt zu bleiben - in einem Land mit gerade mal 15.000 Wählern! Um auch noch so richtig Salz in die Wunden seines Gegenspielers zu reiben, kassierte der 9.000 Stimmen, also die Mehrheit der ehrlichen! Nach drei Jahren musste King wegen eines Sklaverei-Skandals zurücktreten, aber immerhin: Sein Vermächtnis hatte er gesichert. Die Wahl ging als die korrupteste aller Zeiten ins Guinness-Buch ein.

Tropico-Spieler können bei all dem freilich nur milde lächelnd den Kopf schütteln. So offensichtlich schummeln, dass es noch

dem dümmsten Untertan auffallen würde, und dann auch noch beim erstbesten Skandal abtreten? Amateur! Als El Presidente unserer Bananenrepublik regieren wir selbstverständlich auf Lebenszeit und messen Erfolg an unserem Schweizer Bankkonto statt irgendwelchen dubiosen Rekorden.

Aber hat's El Presidente überhaupt noch drauf? Tropico 6 muss einiges beweisen. Mit Limbic Entertainment übernimmt ein völlig neues Studio, das Team hatte zuletzt für Ubisoft Might & Magic: Heroes 7 entwickelt. Und der Vorgänger Tropico 5 von Haemimont Games war zwar ein gelungenes Aufbauspiel, strich eingefleischten Fans aber auch einige ihrer liebsten Diktatorentricks. Zum Beispiel durfte El Presidente keine wilden Wahlreden mehr herbeifabulieren. In Teil 6 kehren nicht nur die alten Wahlversprechen zurück, Tropico 6 macht selbst ein paar richtig interessante neue: Erstmals können wir wie in Anno Inseln besiedeln! Und den Eiffelturm klawen! Ob das Diktatoren-Schaumschlägerei ist, haben wir mit der weltexklusiven Alpha-Version herausgefunden.

Eine Insel ist nicht genug

Um wieder erfolgreich in die Rolle von El Presidente zu schlüpfen, muss erst mal wieder die richtige Einstellung her. Will sagen: Alle Skrupel auf dem Meeresgrund der Karibik versenken! Und wenn das heißt, unsere Schergen unter einem aktiven Vulkan nach Inka-Gold für die Nazis buddeln zu lassen, dann ist das eben so! Darum dreht sich die Kampagnenmission, die wir in der Alpha von Tropico 6 spielen konnten. Pures Tropico also – ein eigentlich verteuft finsternes Szenario, aber immer mit einem Augenzwinkern und Überzeichnung entschärft.

Der Singleplayer-Modus erzählt diesmal keine durchgehende Story. Stattdessen schwelgen der Presidente und sein treudoofler Lakai Penultimo in Erinnerungen an ihre gemeinsamen Schandtaten. Jeder der fünfzehn Einsätze ist damit ein abgeschlossenes Abenteuer, einzig die erste und letzte Mission dienen als Rahmen für den Rest.

Und wie es sich gehört, nutzen viele der Einsätze die größte Neuerung von Tropico 6 voll aus: Wollen wir ordentlich Kohle von



Um lukrative Produktionsketten auf die Beine zu stellen, müssen wir jetzt diverse Inseln miteinander verbinden.

den Achsenmächten scheffeln, kommen wir nicht weit, wenn wir nur auf unserer Startinsel verharren. Wir müssen schnell auf das Vulkan-Eiland im Zentrum der Karte übersetzen, denn dort wartet das Gold. Rollt der Rubel, rollen auch neue Aufträge herein. Die örtliche Obernonne lässt die Arbeiter etwa streiken, bis wir in der Mine Brandschutzanlagen installieren. Keine schlechte Idee, bricht der Vulkan doch regelmäßig aus und steckt zufällig Gebäude in Brand! Derweil gibt sich Nazi-Deutschland mit dem gelieferten Gold nicht zufrieden und hätte obendrein gern noch eine Ladung Waffen. Also brauchen wir Inseln mit Eisen und Kohle.

Diese Anno-Anleihe erweist sich beim Anspielen tatsächlich als ganz hervorragende Bereicherung für das Tropico-Prinzip. Unsere Mission gewinnt durch den stetigen Expansionsdrang eine spannende neue strategische Ebene, die sich perfekt in das Konzept einfügt. Eine andere Mission setzt uns ein besonders kniffliges Atoll vor, dessen kleine längliche Inseln kaum Bauplatz bieten – dafür strotzen die Meere nur so vor Ölquellen!

Verkehr muss her

Um von einer Insel zur nächsten zu kommen, haben wir deutlich mehr Möglichkeiten als in Anno. Schifffahrt liegt nahe: Ein Anlegeplatz oder ein Warenhafen lassen unsere Arbeiter von einer Küste zur anderen schippern. Genauso dürfen wir aber völlig frei Brücken bauen und so die Inseln vernetzen. Dann noch ein Busbahnhof platziert, dessen Startpunkt in unsere Wohnsiedlung und die Endhaltestelle in die



Schiff, Brücke, Bus: Tropico 6 bietet die unterschiedlichsten Transportmittel.

Nähe der Eisenmine gelegt, und schon sind die Arbeiter in Windeseile auf der Waffeninsel! Weitere Transportmöglichkeiten eröffnen sich durch Tunnel, die wir erstmals in der Serie durch Berge ziehen können. Und es gibt sogar Seilbahnen! Weil wir unsere Infrastruktur jetzt erstmals über mehrere Inseln mit eigenen Ressourcen und Wirtschaftskomplexen planen müssen, eröffnet Tropico 6 völlig neue Herausforderungen.

Allerdings wächst das Interface nicht immer an diesen mit. Tropico-Spiele gehörten schon immer zu den Aufbautiteln, in denen wir unser Verkehrsnetz eher nach Gefühl basteln müssen. Es gibt etwa keine festen Richtlinien oder Anzeigen, wie viele Spediteure wir pro Gebiet brauchen, um einen reibungslosen Warentransport zu sichern. Oder wie weit unsere Jungs zu segeln bereit sind, um eine neue Insel zu kolonisieren. Wir versuchen, möglichst sinnvoll und logisch zu

bauen – aber als sich plötzlich das Gold in Minen staut, die stundenlang reibungslos produziert haben, merken wir das erst viel zu spät an unserem spontan schwindsüchtigen Bankkonto. Gut, es hätte uns auch früher auffallen können: In Tropico 6 lagern die Ressourcen sichtbar vor den entsprechenden Gebäuden. Nur spielen wir in der Regel zu weit rausgezoozt, als dass uns das sofort ins Auge stechen würde. Auf manche Probleme wie zu hohe Arbeitslosigkeit weist uns das Spiel mit praktischen Ratgeber-Minimissionen hin. Aber in anderen Fällen sind weder Problem noch Ursache oder Lösung klar ersichtlich. Daran sollten die Entwickler zum Release noch feilen, gerade weil die Infrastruktur ja um einiges komplexer wird.

Klassische Karibik

Auch wenn wir jetzt auf mehreren Inseln bauen, bleibt Tropico 6 der Serientradition



Nach erfolgreichen Raubzügen dekorieren wir unsere Insel mit geklauten Weltwundern.



El Presidente darf endlich wieder seine rhetorischen Fähigkeiten unter Beweis stellen und mit flammenden Wahlreden glänzen.

im Kern treu. Alles dreht sich darum, als El Presidente Macht über unsere Bananenrepublik zu erhalten und dabei Reibach zu machen. In das typische Aufbau-Gameplay finden wir uns schnell wieder rein, hier erfindet Tropico 6 das Rad nicht neu. Muss es ja auch nicht, denn das Tropico-Prinzip hat von seiner Faszination nichts verloren. Wir fangen mit einfachen Produktionsgebäuden wie Plantagen an – Mais für unser Volk, Tabak zum Export – und arbeiten uns immer weiter die industrielle Profitleiter hoch.

Oder wir pfeifen auf Schwerindustrie und zaubern aus unseren heruntergekommenen Inseln das weltbeste Touristenparadies! Oder vielleicht spezialisieren wir eine Insel ganz auf Touri-Attraktionen und lassen die Einheimischen derweil auf einer anderen in den Fabriken schuften? Diese Freiheit macht für Lead Content Designer Johannes Pfeifer die Essenz von Tropico aus: »Es erlaubt dir, deine Welt zu bauen.« Und die darf so teuflisch sein, wie wir es gerne hätten. Skrupellose Präsidenten verdienen ihr Geld etwa

durch Gefangenearbeit und inhaftieren auch mal alle Obdachlosen, um die Profite durch die Decke gehen zu lassen.

Aber selbst der garstigste Diktator muss die Bedürfnisse seines Volks im Auge behalten – nicht, dass die Bauern uns noch abwählen oder gar den Aufstand proben! Die Bürger wollen Kirchen für die Seelsorge, ein möglichst kuscheliges Zuhause, einen guten Job und noch so einiges mehr. Was in Tropico 6 alles noch mal eine ganze Ecke wichtiger wird! Denn die Entwickler versprechen, diesmal wirklich für jeden Tropicancer einen realistischen Tagesablauf zu simulieren, statt wie die Vorgänger nur so zu tun. Haben's unsere Leute also zu weit zur Arbeit oder müssen sie zu lang zur Kirche pilgern, schlägt das auf ihre Produktivität.

Und erneut gilt: Extra-Inseln verleihen dem ganzen Extra-Gewicht! Während wir unsere Waffeninsel bebauen, merken wir schnell, dass kaum jemand dort arbeiten will – die Fabriken sind einfach zu weit weg von der Wohnsiedlung. Wir könnten die Leu-

te mit dickeren Gehältern locken, aber das halten wir als geiziger Präsident für eine ganz miserable Lösung. Brücke und Bus bessern die Lage für eine Weile. Am Ende stampfen wir aber doch einen kompletten zweiten Apartment-Block aus dem Boden, um den stetig wachsenden Industriekomplex zu befeuern. Auch wenn Tropico 6 das Grundprinzip also nicht revolutioniert, gibt es einige neue Faktoren zu bedenken. Sehr schön!

Das Beste aus allen Vorgängern?

Jedes Tropico hatte seine Stärken – Teil 6 bedient sich bei einigen der größten! Aus Teil 5 übernimmt es etwa dessen coolste Idee: Wir spielen erneut durch vier Äras, von der Kolonialzeit bis in die Moderne. Die funktionieren ganz ähnlich wie früher. Um etwa aus der Kolonialzeit auszubrechen, müssen wir unsere Unabhängigkeit von der englischen Krone erklären.

Manche der unbeliebten Änderungen aus Tropico 5 wirft der Nachfolger dafür aus dem Fenster. So feiern, wie eingangs er-



Tropico 6 setzt auf die Unreal Engine 4 und sieht in seinen besten Momenten enorm stimmungsvoll aus.



Trotz Unreal 4 hätten wir uns manchmal mehr Detail und Bombast gewünscht, etwa bei diesem schwachbrüstigen Vulkanausbruch.

wähnt, die Wahlreden ihr Comeback! Steht der Urnengang an, dürfen wir dem Volk wieder das Blaue vom Himmel herunterversprechen. Wir können ein Versäumnis eingestehen, das die Bürger dann bei der Wahl ignorieren werden, alle Probleme auf eine ausländische Macht schieben, eine innenpolitische Fraktion umschmeicheln und Besserung in einem bestimmten Feld geloben. Aber Vorsicht: Stellen wir bessere Wohnqualität in Aussicht und halten die zugehörige Quest nicht ein, werden sich die Wähler rächen!

Alles in allem haben wir damit eine herrlich breite Palette an politischen Manövern im Ärmel, denn wie in Teil 5 schreiben wir obendrein wieder eine Verfassung für unsere Bananenrepublik und erlassen serientypisch auch wieder Edikte. Diese Winkelzüge sind jetzt an die Forschung gebunden: Statt wie früher Gebäude über die Wissenschaft freischalten zu müssen, denken sich unsere Professoren jetzt neue Edikte und Verfassungsoptionen aus. Wieso die Änderung? Johannes Pfeifer erklärt, dass die Entwickler den Spieler nicht in seinen Baumöglichkeiten einschränken wollen und die Forschung eher zusätzliche Spezialisierung obendrauf spendieren soll. Wir finden: schlau gelöst! Und schalten – ganz Ausbeuter, der wir sind – mit unseren ersten Forschungspunkten einfach mal einen Erlass für extralange Schichten in den Goldminen frei.

Fluch der Karibik

Sogar beim gern vergessenen, aber qualitativ ebenfalls hochklassigen zweiten Teil bedient sich Tropicco 6: Es gibt doch tatsächlich wieder Piraten! In der Kolonialzeit errichten wir ein Piratenlager und schicken die Korsaren auf Raubzüge. Zum Beispiel ziehen sie aus, um Gefangene zu nehmen und als Arbeiter auf unsere Insel zu bringen. Das reicht euch nicht als Beute? Wie wär's dann stattdessen mit Stonehenge? Richtig gelesen: Unsere Schergen klauen ganze Weltwunder! So ein Raubzug ist aber ein aufwändiges Unterfangen. Nicht nur, dass wir erst einmal im Piratenlager genügend Raubzugspunkte generieren müssen – auf dem Weg

geht garantiert etwas schief. Dann müssen wir Ressourcen oder Moneten in die Unternehmung pumpen, wenn sie noch gelingen soll. Den Eiffelturm etwa bewachen die Pariser mit Argusaugen. Aber womit lenkt man jeden Franzmann ab? Klar, mit einer Riesensladung Käse! Oder alternativ mit exquisiten Zigarren, in der Stadt der Liebe schätzen sie eben die schönen Dinge des Lebens.

Bei den frühen Raubzügen kann es manchmal auch reichen, eine längere Wartezeit in Kauf zu nehmen. Aber nach der Kolonialzeit schalten wir zunehmend anspruchsvollere Quest-Ketten frei. Denn jede Ära hat ihr eigenes Raubzugsgebäude, später gesellen sich zum Piratenlager noch Geheimagenten und Hacker. Jedes Bauwerk schaltet eigene Beutezüge frei. Weltwunder dürfen wir aber aus jeder Ära nur eins klauen. Und die Wahl will sorgsam getroffen werden, denn jedes hat mächtige Effekte. Die Moskauer Kathedrale lässt uns etwa einen reinen Gottesstaat errichten: Jedes Mal, wenn ein Bürger seine Glaubenszufriedenheit steigert, schnellen alle anderen Glückswerte mit in die Höhe! Nur sollten wir die Gläubigen dann nicht mehr verprellen, denn sinkendes Gottesglück wirkt sich genauso aus.

Die Wunder dienen außerdem als eine mögliche Siegbedingung im Sandbox-Modus und dem Mehrspielermodus. Letzteren dürfen wir im Koop oder gegeneinander mit bis zu vier Spielern angehen. Die Zahl der zum Sieg nötigen Weltwunder stellen wir frei ein. Alternativ gewinnen wir durch verdienten Geld, das Erreichen einer bestimmten Ära, ein möglichst dickes Schweizer Bankkonto oder erfüllte Fraktionsaufgaben.

Abseits der Wunder ermöglicht jede Ära auch weitere Undercover-Aktionen. Unsere Hacker setzen wir beispielsweise darauf an, gefälschte Positiv-Bewertungen im Netz zu verbreiten und so Touristen zu locken. Oder wir sabotieren die ausländischen Supermächte, damit sie uns eine Weile keine Strafaktionen mehr reinwürgen können. Manche Missionen bieten sogar völlig einzigartige Schurkentricks: Als die Nazis sich etwa entscheiden, sich einfach das gesamte

Wir stehlen den Eiffelturm



Um einen Raubzug zu starten, brauchen wir zuerst eins der vier Raubzugsgebäude: Hier etwa die Agenten-Garnison.



Die generiert passiv Punkte für unsere illegalen Aktivitäten. In jeder Ära können wir eins von mehreren Weltwundern klauen.



Haben wir den Auftrag erteilt, brechen unsere Handlanger auf zu schändlichen Taten. Nächster Halt: Frankreich!



Haben wir alle nötigen Hilfsmittel beschafft, kommt die Belohnung prompt: Der Eiffelturm wird eingeflogen!



Ergebnis: Das französische Wahrzeichen zielt unsere bescheidene karibische Heimat, gleich neben dem Taj Mahal!



Layout und Dekoration unseres Palasts dürfen wir frei anpassen.



Jede der vorgefertigten Karten bietet eigene Herausforderungen – dieser mangelt es entschieden an solidem Baugrund.

Gold unter den Nagel zu reißen – mit unseren Waffen, wohlgemerkt! – sprengen wir zum großen Finale der Mission kurzerhand den Vulkan in die Luft und machen uns mit unserem Hab und Gut aus dem Staub. Die Raubzüge haben uns enorm gut gefallen. Sie geben uns jede Menge neuer Möglichkeiten, in die verschiedenen Spielsysteme einzugreifen und uns weiter zu spezialisieren. Und sie sind einfach herrlich albern, herrlich diabolisch – einfach Tropico eben!

Pfeif auf die Familie!

So viel auch aus den Vorgängern zurückkehrt, eins der unbeliebtesten Features von Teil 5 wirft Tropico 6 über Bord: die Dynastie. Statt eine ganze Familie von Präsidenten heranzuzüchten, konzentrieren wir uns wieder ganz auf einen einzigen Präsidenten. Richtige Entscheidung! Jetzt können wir nicht nur

wieder Wahlreden halten, sondern mit El Presidente auch einzelne Gebäude besichtigen, um die dortige Arbeiterschaft zu neuen Höchstleistungen anzuspornen. Schade allerdings: Obwohl wir nur noch den einen Herrscher haben, dürfen wir wie in Tropico 5 erneut nur eine Eigenschaft für ihn wählen. Ein verführerischer Präsident ist etwa bei allen Tropicancern besonders beliebt, die auf sein Geschlecht abfahren – bei allen anderen kommt er dafür weniger gut an. Die Entwickler planen über 20 solcher Talente zum Release. Erstmals dürfen wir unseren Palast frei nach unseren Wünschen dekorieren. Wir wählen aus unterschiedlichen Grundrissdesigns und bestücken das Prunkgebäude obendrein mit den Verschönerungen. Swimming Pool, Hubschrauber-Landeplatz auf dem Dach, protziges Mauerwerk – alles möglich! Pfeifer erklärt, dass wir diese Kos-

metik-Items vermutlich missionsübergreifend freischalten werden und auch im Multiplayer-Modus mit unserem Palast aus der Kampagne protzen können.

Bittsteller überall!

Ein weiterer klassischer Teil des Tropico-Rezepts: Wer sich als El Presidente behaupten will, muss die Gunst der diversen Fraktionen jonglieren. Da wären zum einen die außenpolitischen Kräfte, in unserer Mission die Alliierten und die Achsenmächte. Und zum anderen die Interessengruppen von Tropico 6: Kapitalisten, Kommunisten, Religionsvertretern, Militaristen und mehr buhlen alle um unsere Aufmerksamkeit. Mit jeder neuen Ära steigt die Zahl der Parteien, die wir bei Laune halten müssen. Oder was heißt müssen – wir können ihre Anhänger auch in den Knast schicken, niederschließen lassen oder

Die Geschichte von Tropico

Tropico (2001)

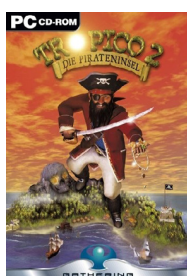
Entwickler Pop Top Software begeistert aus dem Stand mit Tropicos künftigen Markenzeichen: Dem genialen Bananenrepublik-Szenario, in dem wir als El Presidente unsere eigene Diktatur – oder ein idyllisches

Paradies – errichten. Damals einzigartig: der hervorragende Latin-Soundtrack.



Tropico 2 (2003)

Aber Pop Top unterschätzen ihre eigene Idee: »Es gab kein Material für ein zweites Castro-Spiel.« Publisher 2K beauftragte stattdessen Frog City Games, die ein Piraten-Setting vorschlugen und es mit Einverständnis von Pop Top umsetzten. Das entfaltete aber nicht den gleichen Reiz.



Tropico 3 (2009)

Trotz ordentlicher Verkaufszahlen lag die Serie lange Zeit brach, Pop Top wurde in Firaxis integriert. Der deutsche Publisher Kalypso sicherte sich jedoch die Rechte und beauftragte das bulgarische Studio Haemimont (Grand Ages: Rome) mit dem ersten 3D-Tropico. Eine gute Entscheidung.



ihnen per Propaganda-Maschine die Erfolgsleute vergraulen! Ganz ohne Unterstützung herrscht sich's dann aber doch schwer. Deswegen sollten wir zumindest ein paar Freunde machen. Alle Parteien richten regelmäßig Forderungen an uns. Die Achsenmächte wünschen sich etwa eine Kaserne neben der Botschaft und spendieren uns vielleicht ein wenig Entwicklungshilfe, wenn wir ihnen genug Honig um den Bart schmieren. Die innenpolitischen Gruppen wiederum sollten wir allein schon mit Blick auf die nächste Wahl nicht aus den Augen verlieren.

Allerdings ist Tropico 6 hier genau wie beim Transport nicht immer gänzlich nachvollziehbar. So manche Aktion, von der wir uns Beliebtheit bei einer bestimmten Fraktion versprochen hätten, schien sich laut Almanach gar nicht auszuwirken. Zum Beispiel: Sollten sich die Kommunisten nicht freuen, wenn wir einen der ihren zum Minister ernennen? Die Minister brauchen wir jetzt nicht mehr für Edikte, aber jeder von ihnen spendiert Vorteile. Die hängen von seiner Fraktion ab. Ein kommunistischer Innenminister kümmert sich etwa um bessere Arbeitsqualität, ein religiöser konvertiert Verbrecher zu braven Bürgern. Coole Mechanik! Nur: Danken scheinen's uns die Fraktionen nur, wenn sie vorher explizit die Ernennung eines Ministers gefordert haben. In Tropico 4 wirkten sich unsere Handlungen auch allgemein auf unsere Beliebtheit aus. Die Umweltschützer ärgerten sich etwa ganz prinzipiell über zu viel Verschmutzung auf der Insel und freuten sich über Recycling-Anlagen. Laut Pfeifer überlegen die Entwickler noch, wie weit sie neben den aktiven Forderungen auch solche passiven Faktoren integrieren wollen. Man wolle den Spieler nicht zwingen, ständig den Fraktionswünschen hinterherzuhecheln.

Kein Hardcore-Strategiespiel

Die Fraktionen sind nur ein Teil einer der größeren Fragen, die uns bei Tropico 6 noch offen bleiben: Wie wird die Balance im finalen Spiel aussehen? Das ließ sich in unserer Alpha noch schwer abschätzen. Einige der

Tropicoland



In bester Tropico-Tradition können wir unser Inselreich wieder in die teuerste Touristenfalle der Welt verwandeln.

besten Neuerungen wie die zusätzlichen Inseln bereichern Tropico um willkommene neue strategische Dimensionen. In anderen Punkten wie den Eigenschaftsoptionen für El Presidente und der Fraktionsbeliebtheit hätten wir uns aber eine noch stärkere Rückbesinnung auf Tropico 4 gewünscht. Und in manchen Punkten dürfte Tropico schlichtweg gern auch mal schwerer sein.

Die Entwickler versprechen auf der einen Seite mehr Tiefgang und mehr Möglichkeiten, das Spielgeschehen zu beeinflussen – auf der anderen Seite richtet sich Tropico laut Pfeifer aber nicht primär an Hardcore-Spieler. »Es soll dich nicht ständig vor Herausforderungen stellen«, erklärt der Entwickler. »Es soll auch mal funktionieren und ein netter Abendvertreib sein, ohne dass ich alles bis ins letzte Rastergrid optimieren muss«. Und man kann nicht bestreiten, dass dieses Rezept bislang erstklassig funktioniert hat. Während wir spielen, schauen immer wieder Kollegen vorbei und sagen alle das Gleiche: »Ich spiel ja sonst keine Aufbauspiele, aber Tropico find ich klasse!« ★



Maurice Weber
@Froody42



Ach, es fühlt sich gut an, wieder El Presidente zu sein! Tropico 6 entfaltet schon in den ersten Minuten wieder seine ganz eigene Faszination: Das großartige Bananenrepublik-Szenario, der schwarze Humor, all das trifft meinen Geschmack heute noch genauso wie seinerzeit beim ersten Teil!

Genauso wie die größten Neuerungen von Tropico 6. Meine Diktatur über mehrere Inseln zu erstrecken, fühlt sich so natürlich an und bereichert das Spiel so elegant um neue Strategien, dass ich mich frage, warum das überhaupt erst nach sechs Spielen eingebaut wurde! Und die Raubzüge bringen gleichermaßen neue spielerische Möglichkeiten wie eine noch größere Dosis Absurdität als je zuvor – klasse!

Trotzdem erfindet Tropico 6 das Rad nicht neu, der Aufbauart spielt sich im Grunde recht ähnlich wie in den Vorgängern. Aber daran ist ja gar nichts auszusetzen, zumal sich das Spiel geschickt bei den besten Aspekten der früheren Teile bedient.

Auch wenn ich mir an manchen Stellen eine noch stärkere Rückbesinnung auf Tropico 4 gewünscht hätte: bei den Fraktionen und den Fähigkeiten für El Presidente zum Beispiel. Es darf nicht zu leicht werden, alle Fraktionen glücklich zu halten – gerade der politische Eiertanz macht doch die Würze des Diktatorenlebens aus! Und etwas mehr Transparenz, etwa bei der jetzt noch viel wichtigeren Verkehrsinfrastruktur, täte dem Spiel ebenfalls gut. Aber an vielen dieser Punkte schrauben die Entwickler ja auch noch. Und ich hatte bereits mit der unfertigen Alpha des Spiels jede Menge Spaß: Tropico 6 hat auf jeden Fall das Zeug zu einer würdigen Fortsetzung!

Tropico 4 (2011)

Nach einem nur ordentlichen Einstand führten Haemimont Games Tropico mit Teil 4 zu neuen Höhen: Das vierte Spiel schraubte die Komplexität nach oben und führte viele beliebte neue Ideen wie die

Wahlreden ein, bei denen sich nun auch Tropico 6 zu Recht ausführlich bedient.



Tropico 5 (2014)

Auch Tropico 5, wieder (und zum letzten Mal) von Haemimont, erwies sich als erstklassiges Aufbauspiel und bereicherte die Serie um weitere spannende Mechaniken wie die Ären. Allerdings strich es Dinge wie die Wahlreden gleich wieder weg und erweckte so den Unmut mancher Fans.

