

Tropico 6

La brezza marina, il tepore del sole, quel dolce sentore di dittatura sudamericana: questo è molto altro è **Tropico**, famosa serie di gestionali/city builder di **Kalypso Games** che da ben diciotto anni allietta le giornate di ogni sano dittatore dello stato libero di Bananas che alberga dentro ognuno di noi. La sesta fatica della saga, **Tropico 6**, vede un cambio della guardia, con **Haemimont Games** che lascia spazio ai tedeschi di **Limbic Entertainment**, autori degli ultimi episodi di un'altra serie storica, **Heroes of Might & Magic**.

Ma bando alle ciance: prendiamo subito il nostro biglietto della nave e imbarchiamoci verso Tropico!



Sandinista!

Tropico 6 si propone a noi forte di un'idea innovativa per la serie: si pone infatti fine all'unico isolotto e ci si lasciano alle spalle i problemi di spazio derivanti da una simile scelta e si dà il via alla **multigestione** di un arcipelago con flora e fauna diversi tra di essi, forse la più grande novità del titolo. Già dal tutorial il nostro fido consigliere **Penultimo** ci spiegherà l'importanza delle varie isolette e della loro diversificazione: potremo avere un'isola apposta da dedicare all'industria, come per esempio, un isolotto vulcanico ricco di minerali, oppure un vero e proprio paradiso tropicale, meta perfetta per il turista straniero e spendaccione, oltre, ovviamente, alla nostra isola principale, che funge da nucleo per i tropicani.

Il gioco ci offre **tre modalità** diverse e uguali allo stesso tempo: se il **multiplayer** si descrive da solo, mi soffermo brevemente sulle varie missioni, che tentano di offrire un piccolo spunto narrativo riguardo la storia di **El Presidente**, ma che, alla fine, rappresentano un mero diversivo rispetto alla

modalità sandbox, da sempre vero centro nevralgico della serie.

Sul piano grafico, il potere dell'**Unreal Engine 4** si mostra in tutta la sua bellezza, gli scorci di **Tropico 6** sono i più belli che i nostri occhi da dittato...ehm, presidente abbiano visto. Peccato che la cura nei paesaggi del nostro arcipelago non venga riposta anche negli abitanti degli isolotti, davvero scialbi e privi di qualsiasi personalità se non quelle che leggiamo nelle loro schede.

Sul lato del gameplay non si registrano molte novità, **Limbic** è voluta andare sul sicuro, creando un greatest hits delle feature viste nei precedenti capitoli della saga: è tornata la meccanica dei discorsi al popolo, direttamente da **Tropico 3**, così come i raid dei pirati presi da **Tropico 2**, e vengono confermate le **quest** da completare, meccanica introdotta dal precedente capitolo e su cui si basa la gran parte delle nostre partite durante il lungo mandato che ci accompagna dall'era coloniale fino ai giorni nostri, passando per la seconda guerra mondiale e la guerra fredda. Dovremo stare attenti a ogni **fazione** presente sull'isola e non, come il portavoce della corona inglese durante gli inizi del nostro regime, passando per comunisti, religiosi, capitalisti, ambientalisti e chi più ne ha più ne metta. Sarà importante creare una buona **economia** basata sull'esportazione di beni più o meno raffinati, ottenuta sfruttando le rotte commerciali. Il tutto cercando di restare al potere con mezzi più o meno leciti, con un'enfasi su quest'ultimi, da bravi dittatori quali siamo.

A chiudere il tutto, fa capolino la sempre **ottima colonna sonora**, come da tradizione della serie: un tripudio di *son cubano*, *salsa* e *bachata* che ben si sposa con l'atmosfera isolana.



El pueblo unido jamás será vencido

Per quanto **Tropico 6** cerchi di "dividere e conquistare" puntando al futuro, ma con un piede ben saldo al passato, c'è da dire che è abbastanza deludente la **parte legislativa**: davvero semplicistica, con pochi editti e una costituzione che ci offre poche possibilità di variare il nostro gameplay, un po'

deficitaria se si pensa alla mole di leggi ed editti che potevamo attivare in passato. Soddisfacente invece è la parte puramente dedicata al city building, essendo questo capitolo di **Tropico** quello con più edifici della serie. Chiaramente non si potrà ottenere la complessità di un **City: Skylines**, ma resta comunque un'esperienza funzionale al titolo.

A conti fatti, il ritorno di **El Presidente** convince, ma con delle riserve: ottima l'idea degli arcipelaghi, così la conferma di alcune delle feature del predecessore e il ritorno dei discorsi. Peccato solamente per la semplificazione della parte legislativa, dicevamo, e del micromanagement in generale, segno di un abbassamento della difficoltà che può far storcere il naso ai fan di lunga data e agli appassionati del genere.

Ad ogni modo, **Tropico 6** resta un titolo che spicca grazie al suo carisma e all'atmosfera, davvero unica nel panorama videoludico.