

## Port Royale 4

# PARADIES FÜR PROFIT-PIRATEN

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Gaming Minds Studios** Termin: **25.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

**Traumhafte Strände, Städtchen, Sonnenuntergänge: Auf Bildern und Videos sieht Port Royale 4 wie ein lauschiger Karibikurlaub aus, der gelegentlich von ein paar Piraten und Stürmen unterbrochen wird. Aber wie spielt sich die Wirtschaftssimulation?** Von Martin Deppe

Grand Bahama, Trinidad, Barbados, Port Royale – ach, schon diese wohlklingenden Städtenamen versetzen uns in die Karibik. Und Port Royale 4 macht das sogar wirklich: Hier schippert ihr mit 18 historischen Segelschiffstypen durch die Inselwelt des 16. und 17. Jahrhunderts, immer auf der Jagd nach Piraten, feindlichen Konvois und dem schnöden Mammon. Na gut, hauptsächlich nach schnödem Mammon. Denn Port Royale 4 bleibt seiner Serientradition treu und dreht sich vor allem ums Handeln. Es sind die lukrativen Geschäfte, die eure Kriegsschiffe, Produktionsstätten und Stadtaus-

bauten finanzieren. Wer in Piratenmanier à la Sid Meier lediglich Städte erobern und Schiffe versenken will, kommt nicht weit.

**Der Handel: Automatisch oder Pen&Paper?** Ihr spielt auf spanischer, englischer, französischer oder niederländischer Seite. Neben dem freien Spiel mit vielen Einstellungen gibt es je eine Kampagne für die Nationen, die euch allein schon Dutzende Stunden beschäftigen dürften. In der spanischen Kampagne (die wir Port-Royale-Einsteigern auch nach dem Tutorial empfehlen, bevor sie ein freies Spiel starten) müsst ihr unter anderem die vielen, weit verstreuten Städte versorgen. Doch die Konkurrenz schläft nicht, viele KI-Händler der vier Nationen wollen auch ihren Reibach machen. Der jeweilige Vizekönig versorgt euch mit grundsätzlichen Aufgaben wie »Baue eine große Werft in Sevilla« oder »Erledige Pirat XY«. Der größte Unterschied zwischen freiem Spiel und den Kampagnen: In Letzteren müsst ihr die Aufträge des Vizechefs zwingend bis zum Stichtag erfüllen, im freien Spiel könnt ihr sie absolvieren – oder eben nicht.

Reibachmachen geht am besten mit automatischen Handelsrouten. In der Regel spielt ihr so, dass ein großer Teil eurer Schiffe die Handelsrouten abklappert, während ihr euch mit einem einzelnen Schiff oder Konvoi um dringende Aufträge, Quests oder Kolonialwarenlieferungen an den Herrn Vizekönig kümmert. Die Selbstläufer-Handelsrouten könnt ihr entweder einfach zusammenklicken und die Warenmengen und -preise auf Automatik stellen – das funktioniert dann schon gut. Oder ihr legt jedes Detail fest, zum Beispiel, bei welchem Preis welche Ware in welcher Menge über den Tisch gehen soll. Auch den Konvoikurs könnt ihr definieren, indem ihr Gegenwind, Strömungen, Untiefen oder Stürmen ausweicht, die eure Schiffe natürlich bremsen oder gar beschädigen. Auch die eingesetzten Schiffstypen spielen eine Rolle. Große Handelsschiffe zum Beispiel können zwar viel laden, liegen aber tief im Wasser. Gerade bei den spanischen Städten, die entlang der flachen Küste Süd- und Mittelamerikas aufgereiht sind, ein echtes Manko. Port Royale 4 ist ein Fest für Effizienzschrauber! Ganz hartgesot-



Die große Karibikkarte maximal herausgezoomt (dann läuft die Zeit auch schneller ab). In dieser Ansicht spielt ihr vor allem nach dem ersten Drittel, wenn ihr weitere Touren unternimmt.

Und hier stufenlos ganz rangezoomt ans Schiff und die namensgebende Stadt Port Royale. In dieser schicken Ansicht spielt ihr allerdings selten, denn ihr braucht im Normalfall den großen Überblick.

## So funktionieren die rundenbasierten Seeschlachten

Die neuen Rundenkämpfe verlangen etwas Hirnschmalz vom Spieler. Bei den Gefechten könnt ihr Kapitänstaktiken ausspielen, die ihr zuvor durch Quests gesammelt habt. Auch die Schiffstypen bringen Taktiken mit, die ihr per Button auslöst, etwa ein Extrafeld Reichweite.



Schiffe dürfen zwei Breitseiten pro Runde abfeuern, aber nur eine pro Seite – versucht also so zu ziehen, dass ihr zwei Gegner beharkt. Fregatten können sogar per Taktikeinsatz sofort nachladen.



Das Schiff »Queen Anne« (wird freigeschaltet, wenn ihr alle Tutorialmissionen absolviert habt) lässt einen Riesenkraken los, der sein Opfer beschädigt und für eine Runde lahmlegt.



Galeonen verschießen Sprenggranaten, die alle Schiffe im Umkreis erwischen. Wie alle Taktiken hat die Granate einen Cooldown. Je mehr Schiffe desselben Typs dabei sind, desto schneller ist er rum.



Mächtige Pötte wie die »Queen Anne«, englische Linienschiffe oder die spanischen Kriegsgaleonen feuern zwei Felder weit. Dank hoher Decks bekommen sie auch einen Enter-Bonus.

tene Spieler deaktivieren sogar die nützlichen rot-grünen Füllstandsanzeigen beim Warenhandel, die Knappheiten und Überschüsse markieren, und führen stattdessen selbst nebenher Preislisten, um den maximalen Gewinn rauszuholen. Am besten mit Papier und Bleistift, wie damals bei Hanse!

### Die Karibik: Bunte Welt und graue Listen

Port Royale 4 spielt auf einer sehr großen Karibikkarte. Sehr schön: Ihr könnt stufenlos

weit rauszoomen, um eure und andere Konvois im Überblick zu haben – weit rausgezoomt läuft auch die Zeit schneller ab. Und ihr könnt weit reinzoomen, ganz nah an einzelne Schiffe, Städte, Stürme, viel Karibikflair inklusive. Weniger schön: Selbst für wesentliche Infos wie »Sevilla braucht dringend Metall« müsst ihr auf die nüchternen Stadtbildschirme umschalten – und werdet so jedes Mal aus der Karibik-Segelschiff-Sunshine-Reggae-Stimmung gerissen.

Wenn ihr zum Beispiel in Stadt A günstig Klamotten gekauft habt, müsst ihr B, C, D und so weiter anklicken und in der 25-zeiligen Warentabelle herumschrollen, um zu gucken, ob hier gute Preise winken.

Das haben wir schon bei Railway Empire moniert, dem vorherigen Spiel von Gaming Minds: Auch da wurde zwar in der Spielwelt per Icon angezeigt, was eine Stadt produziert – nicht aber, was sie gerade dringend braucht. Vor allem Spieler, die mit Wirtschaftssimulationen noch nicht so vertraut sind oder gar noch gar kein Port Royale gespielt haben, werden durch die umständlich zu erlangenden wichtigen Informationen eher abgeschreckt. Was wirklich schade ist, denn das Thema selbst ist ja durchaus spannend, egal ob Eisenbahn- oder Segelschiffimperium. Wir haben den Eindruck, dass Gaming Minds zu sehr auf seine Hardcore-Zielgruppe schaut, statt auch neue, interessierte, aber weniger erfahrene Spieler anzusprechen. Immerhin überlegt das Team gerade, die Bedarfs-Icons doch noch optional einzubauen. Denn löblicherweise will es nach dem Release auch langfristig weiter an Port Royale 4 schrauben.

### Rundentaktik versenkt Echtzeit

Die größte spielerische Änderung gibt's bei den Seeschlachten, die ihr gegen Piraten oder feindliche Konvois führt. Dass die bis-



Beim manuellen Handel müssen wir viel scrollen. Praktisch: Die roten Marker geben an, wo Mangel herrscht (rot), also gute Verkaufspreise locken. Bei grün können wir günstig einkaufen.

## Meinung

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Die schlechte Nachricht: Port Royale 4 spielt sich so, als würde ich im Karibikurlaub fast ständig unter Deck hocken und meine Aktienkurse checken. Nur gelegentlich finde ich mal Zeit, die schicke Kulisse zu bewundern, schon muss ich wieder Zahlen wälzen. Die gute Nachricht: Genrefans, die auf Zahlenwälzen stehen, finden in Port Royale 4 ihr El Dorado. Denn das Spiel simuliert die Warenkreisläufe und Preise sehr gut, zum Beispiel checkt es nicht nur, welche und wie viele Waren die Städte auf euren Handelsrouten gerade parat haben, sondern auch die langfristige Versorgung. Also ungefähr so, als würde die Nachfrage nach Toilettenpapier explodieren, weil alle einen Engpass fürchten. Während meine automatisierten Konvois Städte versorgen und Geld in die Kasse spülen, kann ich mich mit einem einzelnen Schiff oder Konvoi ums Wesentliche kümmern: den Vizekönig mit Kolonialwaren betüdeln, Quests erledigen, eilige Lieferaufträge absolvieren, Piraten bekämpfen, Feindstädte belagern.

Das ist durchaus spannend, aber immer wieder reißen mich umständliche Tabellen und Menüs aus der Karibikstimmung. Selbst starke Momente werden viel zu nüchtern abgefrühstückt: Da belagere ich zwei Wochen lang eine Stadt, wehre Feindkonvois ab, hole Verstärkung, endlich knicken die Belagerten ein – und ich kriege die Textmeldung »Glückwunsch! Du hast die Stadt für Spanien annektiert und erhältst eine Handels- und Bauerlaubnis.« Trockener geht's echt nicht. Warum keine Kamerafahrt um die siegreiche Flotte und die erbeutete Stadt, mit malerischem Sonnenaufgang und Gejubel? Die 3D-Grafik dafür ist doch da, und bei den Seeschlachten gibt's auch eine kurze Fahrt über die Kontrahenten. So, genug geärgert, jetzt muss ich mal wieder loben: Die neuen rundenbasierten Seeschlachten finde ich angenehm knobelig. Mit geschickt eingesetzten Kapitänen, Schiffskombinationen und Spezialtaktiken kann ich auch in Unterzahl den Sieg heimfahren, ohne dass einzelne Skills übermächtig wären. Unterm Strich ist Port Royale 4 ein gutes Spiel, in dem viel drinsteckt – das sich in Sachen Bedienung und Übersicht aber oft selbst im Weg steht.

herigen Echtzeitkämpfe durch rundenbasierte ersetzt wurden, hat im Vorfeld für reichlich Diskussionen bei den Port-Royale-Veteranen gesorgt, um es mal milde zu formulieren. Das ist aber wirklich viel Geschmackssache – wer generell lieber in Echtzeit statt zugweise kämpft, wird das neue Kampfsystem per se schlechter finden. Dabei ist es in Port Royale 4 wirklich gut, denn es steckt einiges an taktischen Möglichkeiten drin. Zum Beispiel kann jedes Schiff pro Zug zwei Breitseiten abfeuern. Aber eben nur eine pro Steuer-



Schiffe auf den praktischen Handelsrouten lasst ihr entweder automatisch handeln oder ihr legt die Details akribisch fest. Auch die genaue Route ändert ihr leicht, um etwa Stürme zu meiden.

und Backbord. Ihr solltet also so ziehen und manövrieren, dass ihr auf jeder Seite ein Feindschiff angreifen könnt. Auch klassische Manöver wie Streufenerbeschuss, um die feindliche Mannschaft erst zu dezimieren und danach ihr Schiff zu entern, gibt's noch.

Aber Port Royale 4 fährt noch mehr Taktiken auf. Jeder Schiffstyp hat nämlich eine Spezialtaktik – eine Korvette darf schnell nachladen, also zweimal feuern, eine Galeone verschießt Sprenggranaten mit Flächenschaden, eine Kriegsgaleone kann per Skill Feindschiffe abdrängen und generell zwei Felder weit feuern. Je mehr Schiffe mit derselben Taktik ihr in einem Konvoi habt, desto häufiger dürft ihr diese Taktik einsetzen. Auch der Konvoikapitän, der bei Kriegsschiffverbänden Pflicht ist, bringt Taktiken wie »25 Prozent der Hitpoints reparieren« oder »Mehr Bewegungspunkte« mit – vorausgesetzt, wir haben sie vorher durch Quests, Lieferaufträge und so weiter als Belohnung gesammelt (dazu gleich mehr). In Kombination der Schiffstaktiken mit den mächtigen Kapitänsfähigkeiten könnt ihr so sehr spezialisierte Konvois zusammenstellen. Wer also wie bei den Handelspreisen und -routen gerne an der perfekten Kriegsflotte tüfelt, wird hier glücklich! Und wer gar nicht kämpfen mag, der lässt den Ausgang automatisch berechnen – riskiert dann aber deutlich höhere Verluste als bei einer selbst ausgetragenen Schlacht.

Apropos Seeschlachten: Die Suche nach und die regelrechte Jagd auf Piraten ist durchaus spannend. Allerdings gibt uns das Spiel wie schon im Vorgänger nur simple Textmeldungen, wo wir ungefähr suchen müssen. Zum Beispiel »In der Gegend von Martinique«. Wenn wir die angegebene Stadt noch nicht entdeckt haben, müssen wir entweder unsere alte Pirates!-Landkarte rauskramen – oder Google Maps bemühen. Ein echter, unnötiger Stimmungstöter, der auch bei Ortsangaben für Quests zuschlägt, wenn ihr etwa Schiffbrüchige aufstöbern sollt. Dabei haben wir dieses Problem schon beim Test des Vorgängers Port Royale 3 moniert, vor stolzen zwölf Jahren!

## Kommt ein Pirat aufs Baumt ...

Wozu einkaufen, was man auch selbst produzieren kann? Nach diesem Motto könnt ihr bis zu sieben unterschiedliche Produktionsstätten in einer Stadt errichten – auf eigene Faust oder angeschubst vom Wunsch eures Vizekönigs. Denn in Port Royale 4 steckt auch eine gute Prise Aufbauspiel. Aber auch ein bisschen viel deutsche Bürokratie unter der karibischen Sonne: Wir

## Meinung

Markus Schwerdtel  
@kargbier



Um Port Royale 4 verstehen und genießen zu können, braucht man vielleicht ein ganz besonderes Verhältnis zu Zahlen. Einen Blick für die Schönheit von Produktionstabellen, die Ästhetik von Bilanzen, die Anmut von Angebots- und Nachfragekurven. Wer – wie ich als gelernter Bankkaufmann – dieses besondere Verhältnis hat, der ist hier schon mal goldrichtig. Zwar kämpfe ich auch als Betriebswirtschafts-Connaissanceur mit umständlicher Bedienung und dezent sperrigen Menüs, aber die Faszination der steigenden Zahlen holt mich immer wieder zurück in die Karibik und bringt mich dazu, endlos an Handelsrouten und Konvois zu feilen. Und das ist zugleich eins der Probleme von Port Royale 4: Wer diese Zahlenfaszination nicht verspürt, der dümpelt eher unmotiviert zwischen den Kolonialstädten hin und her. Denn die generischen Quests waren mir beim Spielen ziemlich egal, eigentlich spannende, aus dem Spielablauf heraus entstehende Geschichten werden unterverkauft. Man muss sich also schon selbst motivieren. Dem gegenüber stehen auf der Habenseite die wirklich gelungenen Seeschlachten. Als bekennender Rundenfan vermisste ich die alten, teils hektischen Echtzeitkanonaden keine Sekunde. Und für die Idee mit der automatischen Zeitbeschleunigung beim Rauszoomen haben die Entwickler ein Extrafass Rum verdient.



Städte staffiert ihr mit Produktionsstätten und Gebäuden aus – wenn ihr die Genehmigungen gekauft habt. Diese Kathedrale erhöht unter anderem die Zufriedenheit aller Bewohner.

brauchen nämlich erst eine Handelslizenz (kostet Geld), dann eine Baugenehmigung. Die kostet auch einen Batzen, wir kriegen sie aber erst, wenn wir in der Stadt einen Bekanntheitsgrad von 100 Prozent erlangt haben. Das schaffen wir wiederum durch stetige Warenlieferungen. Und hier kommt der Kern von Port Royale 4, das komplexe Wirtschaftssystem, richtig zum Tragen.

Ihr dürft nämlich nicht in jeder Stadt alle Produktionsstätten bauen – ihr braucht auch die entsprechenden Vorkommen oder fruchtbaren Böden, etwa Kohle oder zuckerrohrtauglichen Boden. Im Idealfall erlaubt euch eine Stadt alle Teile einer Produktionskette: Zuckerrohrplantage + Sägewerk + Rumbrennerei = Prost! Wenn ihr diese Gebäude auch noch nebeneinander baut, gibt's einen netten Produktionsbonus obendrauf. Vier benachbarte Produktionsgebäude desselben Typs kriegen außerdem einen Zehn-Prozent-Bonus – und schon basteln Effizienzfans wieder am optimalen Layout, um alle Boni abzugreifen. Insgesamt ist dieses Abhängigkeitensystem nett, wenn auch bei weitem nicht so umfangreich wie etwa bei einem Civilization 6. Port Royale 4 ist eben kein herkömmliches Aufbauspiel, sondern hauptsächlich eine Wirtschaftssimulation. Falls ihr euch gedacht habt, schnell noch ein

paar Wohnhäuser, Tavernen oder Kirchen hinzustellen, um die Bewohner glücklicher zu machen – nix da, dafür braucht ihr eine Verwaltungsgenehmigung des Vizekönigs, und die rückt er erst raus, wenn ihr mindestens 500 Arbeiter in der gewünschten Stadt habt und einen Ruhmespunkt abdrückt. Und natürlich Geld. Viel Geld!

### Belagern statt kämpfen

Wozu einkaufen, wenn man auch selbst anektieren kann? Statt in den Städten mit teuren Handelslizenzen und Baugenehmigungen zu wedeln, dürfen wir Siedlungen auch komplett übernehmen. Vorausgesetzt, unser Land führt mit der Nation der begehrten Stadt gerade Krieg. Solche Konflikte brechen immer mal wieder aus – Einfluss haben wir darauf nicht. Aber wir können die Situation schamlos ausnutzen: Angriffe auf feindliche Konvois oder eben Stadtbelagerungen sind im Kriegsfall nämlich legal, solange wir einen Kaperbrief des Vizekönigs in der Manteltasche haben.

Allerdings ist so eine Belagerung (völlig anders als in der Realität) eine ganz schön trockene Angelegenheit: Es gibt in Port Royale 4 weder Landschlachten noch Kanonentürme wie im Vorgänger. Ihr fahrt einfach vor die Stadt und blockiert den Handelsverkehr,

der die Siedlung versorgen soll. Nur noch fremde Konvois mit Kapitänen, die die Fertigkeit »Blockadebrecher« haben, kommen dann durch eure Schiffsreihen. Je mieser die Stimmung der Bewohner, desto schneller knickt die Stadt ein. Allerdings müsst ihr damit rechnen, dass euer KI-Gegner eigene Kampfkonvois schickt, um die Belagerung fachgerecht aufzulösen – und dann wird es doch noch spannend! Beim Testen haben wir zum Beispiel als Spanier die französische Stadt Tampico ganz im Westen belagert. Und tatsächlich kamen kurz darauf zwei beeindruckende Konvois wütend angerauscht, die wir zwar in rundenbasierten Gefechten abwehren konnten, aber nur mit hohen Verlusten. Einen dritten Angriff hätten wir nicht überstanden. Aber abziehen, so kurz vor dem Triumph? Niemals! Stattdessen schicken wir einen zweiten Konvoi los, während der erste die Belagerung aufrechterhält. Denn wenn wir sie zu lange unterbrechen, müssen wir von vorn anfangen. Doch dann hat Tampico so richtig Pech: Eine Seuche bricht aus, die Zufriedenheit rauscht endgültig in den Keller, die Stadt wechselt die Seiten, inklusive Handelslizenz und Baugenehmigung. Also her mit den vollen Handelsschiffen! Und wo wir gerade zwei schöne Kampfkonvois parat haben, könnten wir doch diesen Piraten jagen, der dauernd unsere Händler überfällt ... ★

## PORT ROYALE 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2400s / AMD FX 4100  
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 7400s / Ryzen 5 2600  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- große, schicke, weit zoombare Karibikkarte
- Wettereffekte
- gute Musik
- schwach animierte Städte
- dünne Soundkulisse

### SPIELEDISIGN



- gute Mischung aus Handel, Bauen, Kämpfen
- spannende rundenbasierte Seeschlachten
- Handelsrouten
- teils repetitive Abläufe
- Zusammenhänge für Einsteiger schwer durchschaubar

### BALANCE



- viele Einstellmöglichkeiten
- gutes Tutorial, Spanienkampagne als »weiteres Tutorial«
- realistische Warenpreise
- oft umständliche Steuerung (Tabellen, Bedürfnisse)
- Sackgassegefahr

### ATMOSPHERE / STORY



- glaubwürdiges KaribikszENARIO mit Großmächten und Piraten
- kein Leerlauf
- motivierende Quests
- sehr text- und tabellenlastig
- wenig Feedback aus der Spielgrafik

### UMFANG



- vier lange Kampagnen
- 18 Schiffstypen
- 60 Städte, 40 baubare Gebäude, 25 Waren
- Kapitäne mit steigbaren Skills
- kein Multiplayer-Modus

### FAZIT

Oldschool-Wirtschaftssimulation mit Handelsfokus und teils umständlicher Bedienung. Die fordernden Seeschlachten sind jetzt rundenbasiert.



Schatzkartenschnipsel gibt's von Bewohnern zu kaufen oder als Questbelohnung.