

# Patrizier 4

**Mehr Handel mit Meerhandel: Als mit allen Wassern gewaschener Hansehändler geht's mit Patrizier 4 wieder auf Nord- und Ostsee. Wird die Wirtschaftssimulation eine steife Brise oder doch nur eine laue Butterfahrt?**

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6797

Ascaron ist tot, **Patrizier** lebt! So kurz und knackig kann man nach der Insolvenz der Traditions-Spieleschmiede die Zukunft von Deutschlands dienstältester Wirtschaftssimulation beschreiben. Denn das Team um den Chefentwickler Daniel Dumont ist beim Publisher Kalypso untergeschlüpft und lässt als Gaming Minds Studios Ende des Jahres **Patrizier 4** vom Stapel laufen. Dabei setzt das Team auf Evolution statt Revolution, sprich: Auch in Teil 4 schippern Sie als Händler in der mittelalterlichen Hanse Waren über Nord- und Ostsee, kämpfen um den Posten als Bürgermeister und versuchen sogar, eine eigene Stadt zu gründen. Wieder mit an Bord: Die wohl tiefstgreifende Simulation eines Wirtschaftssystems, die je in einem Spiel verwendet wurde.

## Kein Schummeln

»Es macht viel mehr Spaß, eine authentische Welt zu steuern als eine, bei der an allen Ecken und Enden geschummelt wird«, erklärt uns Daniel Dumont auf unsere Frage nach dem Kern von **Patrizier 4**. Was er mit der authen-

tischen Welt meint? »Wenn beispielsweise in Lübeck die Salzproduktion einbricht, wird in Oslo der Fisch teurer, weil Salz für die Konservierung von Fisch benötigt wird.« Ein weiteres Beispiel: »Wenn Piraten Händler plündern, wird man später woanders auf der Welt einen Freibeuter treffen, der in einer dunklen Taverne exakt diese Waren feilbietet.« Ohne Frage – Dreh- und Angelpunkt von **Patrizier 4** ist wie bei den Vorgängern auch die präzise Simulation eines Warenkreislaufs. Um diesen Kern wird das gesamte restliche Spiel gestrickt. Wer erfolgreich Handel treiben will, sein Winzschiffchen vom Anfang zu einer richtigen Flotte ausbaut und dadurch zu immer mehr Macht und Einfluss gelangt, muss sich vor allem mit dem dynamischen Warenkreislauf beschäftigen. Alles wird irgendwo hergestellt, alles wird woanders verbraucht, alles beeinflusst sich gegenseitig. Das Schöne dabei: Wie schon in den Vorgängern ist man nicht nur auf den Schiffshandel angewiesen. Wer den Markt richtig beeinflussen und letztlich beherrschen will,



Das Zentrum einer schmucken 3D-Hansestadt von ein wenig weiter oben betrachtet. Die **Gebäudepreise** werden zur Ortsmitte hin immer höher.

errichtet eigene Betriebe und erzeugt damit künstlich Über- oder Unterproduktion, um eventuelle Konkurrenten zu schädigen.

## Mehr Pfeffer im Kampf

»Bei Teil 2 gab es viele Spieler, die ganz auf die Seeschlachten verzichtet haben, andere haben sich von einem Gefecht zum nächsten begeben. Aber ich gebe zu, die Bedienung war eigenwillig.« Selbstkritisch bringt Daniel Dumont einen Schwachpunkt von **Patrizier 2** auf den Punkt: Die Gefechte auf See waren oft langweilige Pflichtübungen. »Wir haben deshalb die Steuerung verbessert und die Schlachten flotter gemacht. Es wird keine flüchtenden Schiffe mehr geben, die einen halben Knoten langsamer sind als die eigenen und die man daher ewig lang verfolgen muss.« Apropos verbesserte Steuerung: In **Patrizier 4** muss niemand mehr um-

ständig Mannschaften für jedes Schiff anheuern. Die sind beim Schiffskauf automatisch an Bord. Und auch das Kaufen verschiedener Munitionsarten entfällt.

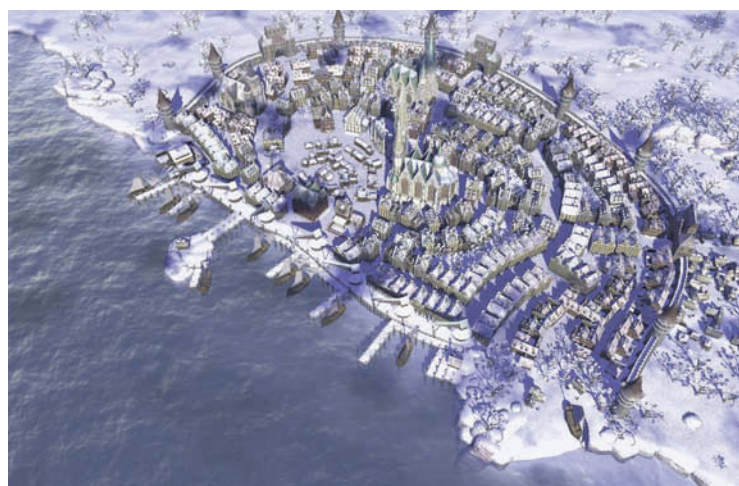
Selbst an Land wird gekämpft, wenn auch erheblich seltener als auf dem Meer. Und zwar für gewöhnlich dann, wenn der Landesfürst nicht seine geforderten Waren bekommt. Diese Gefechte werden aber nicht mit Armeen ausgetragen. Stattdessen haben sich Dumont und sein Team ein Minispiel im Tower-Defense-Stil ausgedacht. Sprich: Sie errichten Verteidigungsanlagen, und der Feind versucht eine Zeit lang, bis zum Stadtzentrum vorzudringen und die Lager zu plündern.

## Weniger klein-klein

Ein weiteres Versprechen für **Patrizier 4** sind weniger »kleinteilige Aktionen«. Damit sind aber nicht die nach wie vor recht iconlas-



Das Interface wirkt immer noch recht kleinteilig. Hier planen wir **automatische Handelsrouten**.



**Frost und Eis** überziehen die Stadt. Zum Glück können die Häfen aber niemals zufrieren.



tigen Menüs im Spiel gemeint, denn die werden wohl kaum weniger komplex als beim Vorgänger ausfallen. »Wir wollen ja die Spieliefe erhalten und den Profis sogar bessere Optimierungsmöglichkeiten liefern«, so Dumont. Stattdessen entschlackt er das Spiel an anderer Stelle. »Um Probleme im Unternehmen aufzuspüren, muss man nicht mehr alle Bereiche des Interfaces abklappen, sondern ruft einfach den Berater auf. Der sagt mir zwar nicht, was ich tun soll, aber er teilt mir mit, wo irgendwas wahrscheinlich nicht so läuft, wie es sollte.« Ein weiteres Beispiel ist die Suche nach Kapitän für eigene Konvois, was in **Patrizier 2** eine recht fummelige Angelegenheit war. Die heuert man jetzt mit einem Knopfdruck an und kann den Schiffsführer im späteren Spielverlauf diesmal auch von Ausbildern verbessern lassen. Die allerdings muss man, da bleibt sich **Patrizier 4** treu, doch suchen.

## Hilfe beim Handeln

Neben diesen Verfeinerungen sollen zusätzliche Komfortfunktionen auch Einsteigern einen leichteren Zugang in die Welt der Hanse bahnen. »Eine einfache Handelsroute ist mit sehr wenigen Klicks zusammengestellt«, verspricht Daniel Dumont. »Um den Überblick bei den vielen Routen nicht zu verlieren, kann ich mir schnell und einfach die Rentabilität anschauen und sofort zu jedem Konvoi springen.« Zudem wird es einen Kontorverwalter geben, der sich um leidige Detailarbeiten kümmert, sowie eine spezielle Übersicht der Expeditionskonvois. Expeditionen? Ja, in **Patrizier 4** kann man nach einem Weg in den Mittelmeerraum suchen. Wer dieses gewagte Unternehmen meistert, darf fortan besonders begehrte und damit auch lukrative Güter importieren. Angezeigt wird der Mittelmeerraum aber nicht, er existiert nur virtuell.

## Schön schief

Außer in zahlreichen spielerischen Feinheiten fällt der Unterschied zu **Patrizier 2** am meisten bei der Grafik auf. Alles ist in 3D gestaltet, die Städte wirken nicht mehr wie aus Rechenkästchen zusammengesetzt. Das Team legt Wert auf verwinkelte, mittelalterliche Städte. Deshalb kann man zwar Häuser und Betriebe im späteren Spielverlauf recht frei positionieren. Die Straßen baut aber nach wie vor die KI, damit es nicht zu rechtwinklig wird. Über diese Gässchen wuseln jede Menge Bürger, wobei deren Zahl Rückschlüsse auf die jeweilige Wirtschaftslage zulässt. »Wir können viele hundert Bewohner

### Daniel Dumont

(41) ist Geschäftsführer der Gaming Mind Studios und Creative Director für Patrizier 4.



## Fünf Fragen

an Daniel Dumont

Wir fragten den Entwicklungsleiter von Patrizier 4 nach der Entstehung von Patrizier 4 und die Zukunft des Genres.

**GameStar** ❖ Warum machst du nach deiner Ascaron-Zeit als erstes Projekt ausgerechnet ein Remake eines alten Ascaron-Spiels?

❖ **Daniel Dumont** Nach der Ascaron-Insolvenz fragte Kalypso, ob ich Interesse an einer Fortsetzung von Patrizier 2 hätte. Da ich nach langer Zeit wieder richtig Lust darauf hatte, waren mein Team und ich über das Angebot sehr erfreut. Eine neue Firma und ein neuer Partner bedeuten schon eine gewisse Umstellung, weshalb es nicht schadet, sich auf gewohntem Terrain zu bewegen. Zu gegebener Zeit werden wir auch etwas Neues angehen.

❖ Warum sollte jemand, der Teil 2 samt Addon immer noch begeistert spielt, Teil 4 kaufen?

❖ Für Patrizier 4 werden wir die Tiefe der Simulation noch erhöhen. Wenn sich etwa eine Sturmfront auf der Karte einer Stadt nähert, so wird deren Produktivität beeinträchtigt. Außerdem geben wir dem Spieler mehr Möglichkeiten an die Hand und verschlanken die Bedienung. Das Schöne daran ist, dass es dadurch auch für Einsteiger einfacher wird. So lässt sich etwa die Komplexität der Handelsrouten in mehreren Stufen variieren.

❖ Gibt es etwas, von dem du jetzt schon weißt, dass es den Weg ins Spiel nicht finden wird, obwohl du es gern reinbringen würdest?

❖ Ich hätte gern Landhandel eingebaut. Da haben wir im Fan-Forum auch eine gute Möglichkeit gefunden. Das holen wir bestimmt nach.

❖ Wäre das Patrizier-Spielkonzept in einem anderen Gebiet oder einer anderen Epoche vorstellbar?

❖ Auf jeden Fall. Man könnte noch viel weitergehen und es in einer Fantasywelt ansiedeln. Wichtig ist es, ein Thema zu finden, das viele Spieler anspricht.

❖ Wie sieht für dich die Zukunft der Wirtschaftssimulationen aus?

❖ Ich glaube, sie werden nach wie vor rar bleiben. Schließlich sind sie nichts für die schnelle Unterhaltung. Dafür kann man sich damit länger beschäftigen als mit einem Sieben-Stunden-Shooter. Aber Wirtschaftssimulationen werden auch nie aussterben. Es wird immer Spieler geben, die die Befriedigung schätzen, durch den eigenen Hirnschmalz eine ganze Welt hochzuentwickeln. Außerdem sind Wirtschaftssimulationen vom Spielprinzip her wesentlich konstruktiver als Shooter.

auf einmal darstellen, in Städten auch mal weit über tausend«, erklärt uns Daniel Dumont. »Wie viele Bürger man sieht, hängt im Übrigen auch von der Situation ab. In einer Wirtschaftskrise sind weniger unterwegs, und der Marktplatz ist fast leer.« Aktuell

hat **Patrizier 4** Alphastatus erreicht, das Team werkelt an der Balance der Handelssimulation und dem Verhalten der KI-Konkurrenz. Wie authentisch die Wirtschaftssimulation tatsächlich wird, können Sie ab September herausfinden. *Mick Schnelle*



Jede Menge **Handels Güter** stehen zur Auswahl. Angebot und Nachfrage sind in jeder Stadt anders.

### Patrizier 4

► **Angeschaut** ► Genre **Wirtschaftssimulation** ► Termin **Sept. 2010**  
► Hersteller **Gaming Mind Studios** ► Status **zu 70% fertig**

**Mick Schnelle:** Patrizier 4 wird wohl eher eine aufgehübschte und aufgebohrte Neuaufgabe von Teil 2 statt ein echter Nachfolger. Schlimm ist das nicht, denn der Vorgänger macht großen Spaß, wirkt heute aber reichlich betagt. Trotzdem wären ein paar neue Gebiete oder echter Landhandel schön gewesen, auch wenn beides nicht entscheidend für die Spieltiefe ist. Wenn die Komplexität der Serie erhalten bleibt, werde ich im September sicherlich wieder den Pfeffersack in mir entdecken.



redaktion@gamestar.de