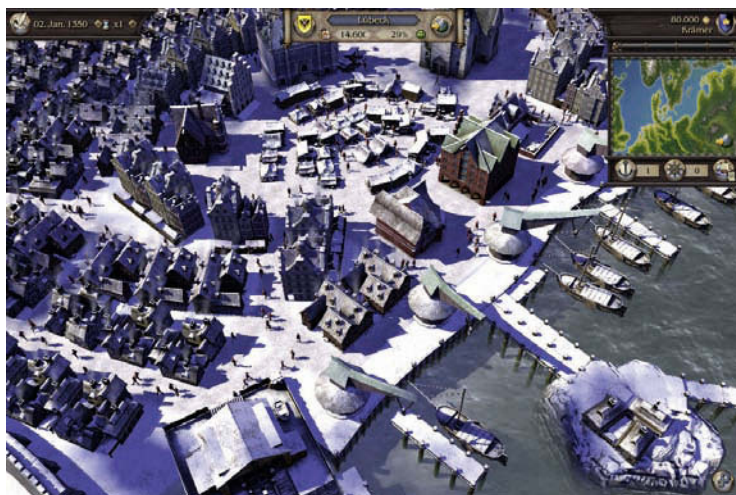




Ostsee-Idyll: Das beschauliche Lübeck in der frühen Phase einer Partie. Später wuseln bis zu **1.000 Einwohner** durch die Straßen der Hansestadt. Wie alles im Spiel ist auch die Stadtansicht grafisch noch nicht final.



Die **Jahreszeiten** wirken sich auf die Produktion aus. Im russischen Nowgorod setzt der Winter früher ein als in westlichen Regionen und dauert zudem deutlich länger als etwa in Köln mit seinem milderen Klima.

Patrizier 4

Segel setzen! Der jüngste Teil der Wirtschaftssimulation rund um die Hanse entwickelt nach zehn Jahren endlich die Mechanik weiter, ohne das Spielprinzip grundlegend zu verändern. Die wichtigsten Neuerungen liegen im Detail.

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6797

Patrizier ist einer der großen Namen im kleinen Genre der Wirtschaftssimulationen. Vor allem der im Jahr 2000 erschienene zweite Teil hat immer noch eine treue Fangemeinde. Hier setzt Entwickler Gaming Minds mit Teil 4 an und überarbeitet das Spiel konsequent hin zu besserer Bedienbarkeit und Übersicht, ohne bei Komplexität und Spieltiefe Kompromisse einzugehen.

Wirtschaftsweise

Eine Wirtschaftssimulation steht und fällt mit dem Handelssystem,

schließlich hängt der Erfolg des Spielers von seinen Entscheidungen im Spannungsfeld von Angebot und Nachfrage ab. Das Handelssystem in **Patrizier 4** baut auf dem aus Teil 2 auf (zu Teil drei siehe Kasten), wurde aber in einem entscheidenden Punkt verbessert: Die KI schummelt nicht mehr. Das Spiel lässt keine einzige Tonne unter den Tisch fallen, sondern simuliert strikt jede Ware von ihrer Produktion bis zu ihrem Verbrauch – ein geschlossener Kreislauf. Kommt in Lübeck der Salznachschub ins Stocken, ge-

hen zum einen die Einnahmen der Stadt zurück, zum anderen ist die Fleischproduktion in Aalborg betroffen, was sich wiederum auf die Versorgungslage der gesamten Region auswirkt und im Extremfall zu Hungersnöten führen kann.

Auch bei der Bedienung des Handels hat sich etwas getan. Wo in **Patrizier 2** ein Haufen Knöpfe auf den Spieler wartete, erlaubt nun ein Schieberegler die bequeme Dosierung. Sie erfahren in Echtzeit, wie viel Geld Sie für eine bestimmte Menge Ware erhalten bzw. bezahlen – abhängig von An-

gebot und Nachfrage. Beim Hin- und Herregeln sollten Sie sich jedoch nicht allzu viel Zeit lassen, denn stets können andere Händler Ihnen die Ware vor der Nase wegschnappen. Der Einkauf »von Hand« spielt jedoch nur zu Beginn einer Partie eine Rolle.

Expansionsdruck

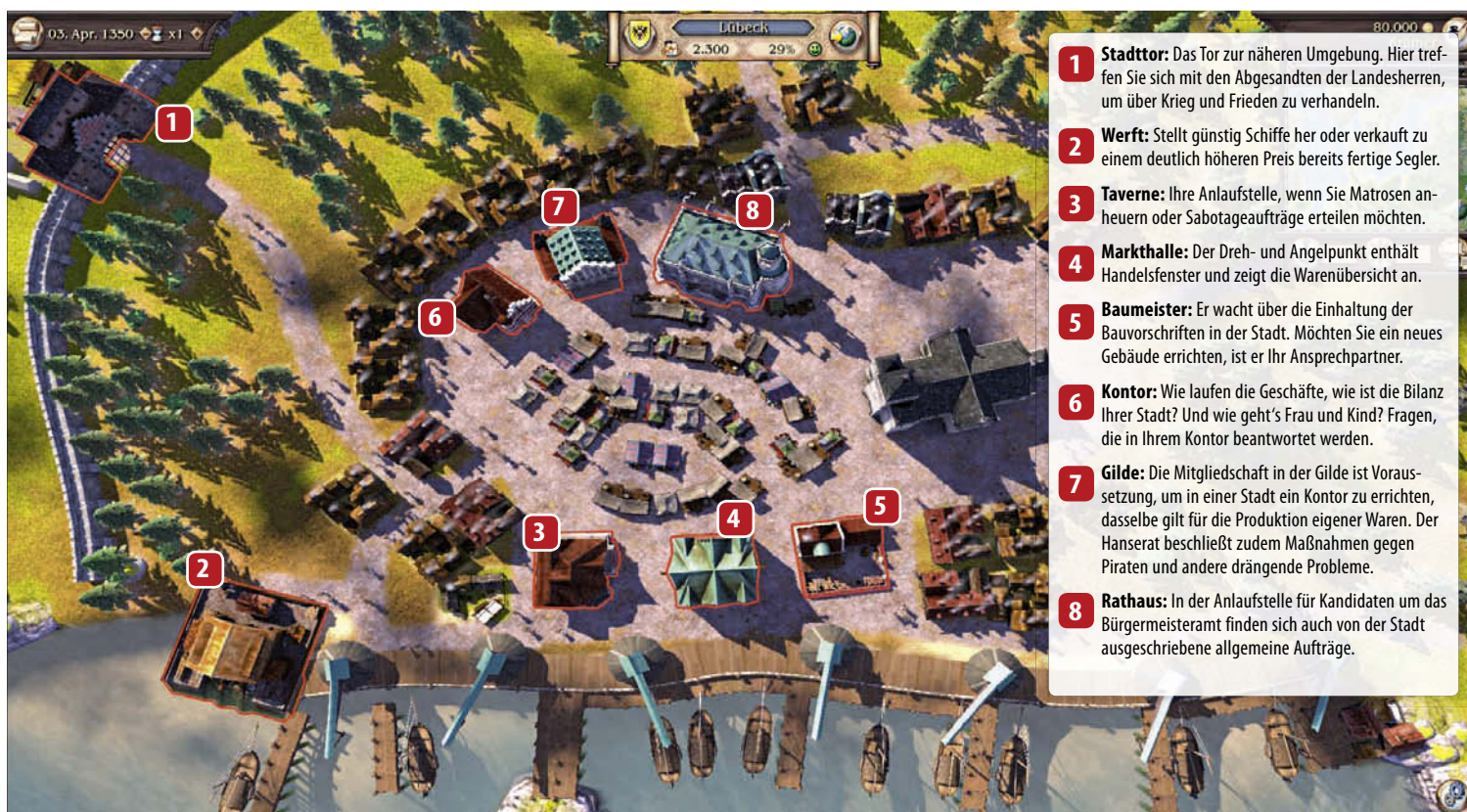
Je mehr Schiffe Sie Ihr Eigen nennen, desto wichtiger wird die Festlegung automatischer Handelsrouten. Per Mausklick wählen Sie im entsprechenden Menü die Städte aus, die Ihr Konvoi auf seiner Tour ansteuern soll. Hier beginnt die eigentliche Herausforderung für zukünftige Patrizier, denn natürlich hängt der wirtschaftliche Erfolg von der Genauigkeit Ihrer Planung ab.



Ob diese Route die optimale Lösung ist? Bei der Planung von **Handelsrouten** können sich Hobbylogistiker so richtig austoben.

Was ist mit Patrizier 3?

Dass der jüngste Teil der Serie **Patrizier 4** und nicht **Patrizier 3** heißt, mag verwundern, hat jedoch einen einfachen Grund. International wurde bereits der zweite Teil in der Gold-Edition unter diesem Titel verkauft. Einen »richtigen« dritten Teil gab es nicht. Um das neueste **Patrizier** nicht unter zwei unterschiedlichen Namen in den Handel bringen zu müssen, überspringen die Entwickler von Gaming Minds einfach eine Versionsnummer.



Zwar verbringen Sie viel Zeit auf der Übersichtskarte, nicht wenige Aktionen stehen jedoch nur in der Stadtsicht zur Verfügung. Die Legende verrät, welche **Funktionen** die wichtigsten Gebäude erfüllen.

Zu jeder Stadt gibt Ihnen das Spiel eine Übersicht zu den dort produzierten und konsumierten Waren, der Menge, die innerhalb von zehn Tagen hergestellt respektive verbraucht wird, sowie zum aktuellen Lagerstand. Jeweils vier Städte teilen sich ein bestimmtes Handelsgut, das ausschließlich sie herstellen. So beglücken nur die deutschen Städte ihre Nachbarn an Nord- und Ostsee mit Bier.

Logistik-Profis können anhand der vorhandenen Informationen den Ablauf unter Berücksichtigung von Fahrtdauer, Bedarf und Angebot minutiös durchstrukturieren. Wenn Sie Höchst- und Mindestpreis nicht für jede Ware von Hand eingeben möchten, lassen Sie einfach Ihren Kapitän nach seinem Gusto handeln. Das Ergebnis fällt jedoch in der Regel schlechter aus, als wenn Sie sich der Sache selbst annehmen. Steht die Route, speichern Sie Ihren Masterplan ab, um ihn auf weitere Konvois zu übertragen.

Klar zum Gefecht!

Konvois bestehen aus bis zu sechs Schiffen, beispielsweise drei Transportern und drei Geleitschiffen. Die Beschützer kümmern sich im Fall des Falles um angreifende Piraten, die hie und da auf Beute

lauern. Bei den Seeschlachten müssen sich Veteranen etwas umgewöhnen, denn **Patrizier 4** erlaubt in den Gefechten nicht mehr als drei Schiffe pro Fraktion. Welche das sind, legen Sie selbst fest. Diesen Schritt begründen die Entwickler mit der mangelnden Übersichtlichkeit und der langen Dauer vieler Seeschlachten in Teil 2. Auch die Steuerung der kämpfenden Schiffe wurde verän-

dert. So feuern Ihre Matrosen nur dann, wenn die Position einen Treffer zulässt. Je nach Munitionstyp erzielen Sie eine bestimmte Wirkung. Massive Geschosse zerreißen den Rumpf, Streukugeln dezimieren die Mannschaft an Deck, und Kettenkugeln durchlöchern die Segel, um den Gegner zu verlangsamen. Unterschiedliche Geschützttypen gibt es anders als in **Patrizier 2** nicht mehr.

Kämpfe sind zwar eine nette Abwechslung, aber spielerisch eher nebensächlich und aus Händler-sicht gar von Übel, denn sie kosten Zeit und nicht selten Geld, etwa wenn Ihnen ein Teil der Ladung abgeknöpft wird oder zusätzliche Reparaturen anstehen. Doch letztlich sind selbst Seeräuber von Nutzen. Sie können sie auf Ihre Konkurrenten hetzen – ein besonders perfide Art der Sa-



Treffer und versenkt? Die **Seeschlachten** fallen deutlich kleiner aus. Welche Schiffe Ihres Konvois kämpfen, entscheiden Sie selbst.



Sie können Art und Menge der **Handels Güter** selbst festlegen oder diese Aufgabe Ihrem Kapitän überlassen.



Jeder Schiffstyp hat seine Stärken und Schwächen. Diese **Schnigge** kann auch Flüsse als Seewege nutzen.

Entwickler-Check

Patrizier 4 wird vom Studio Gaming Minds entwickelt, das zum Publisher Kalypso gehört. Das mittlerweile 15-köpfige Team wurde im Sommer 2009 gegründet und setzt sich vor allem aus ehemaligen Ascaron-Mitarbeitern zusammen. Projektleiter ist Daniel Dumont, der bereits an den Titeln **Patrizier 2**, **Port Royale 2** und **Darkstar One** mitwirkte.



botage. Schließlich agieren Sie nicht im luftleeren Raum, sondern ringen mit Konkurrenten um Marktanteile und die Gunst der Einwohner vor allem jener Stadt, deren Rathaus Sie sich als zukünftigen Amtssitz ausgesucht haben. Denn der lange Weg zum Ratsvorsitzenden der Hanse, dem Eldermann, führt über den Stuhl des Bürgermeisters. Menschliche Gegner wird es in **Patrizier 4** übrigens vorerst nicht geben. Ob der Mehrspielermodus später nachgereicht wird, ist nicht bekannt.

Handle und herrsche

Sobald Sie politisch aktiv werden, befinden Sie sich im Wahlkampf. Über Erfolg und Misserfolg entscheidet die Beliebtheit, die sich wiederum unter anderem durch Handel, Spenden an die Armen sowie den Bau öffentlicher Gebäude erhöhen lässt. Entscheidend ist allerdings, die Stadt der Begierde konstant zu umwerben. Wenn Sie sich eine Zeit nicht blicken lassen, geraten Sie in Vergessenheit, und Ihre Beliebtheit geht zurück. Zudem sollten Handelsbeziehungen allen Beteiligten nützen. Kaufen Sie etwa Malmö



Als Bürgermeister sind Sie nicht zuletzt für die **Verteidigung** Ihrer Bürger zuständig. Hierzu gehört auch die Erweiterung der sündteuren Stadtmauern.

das Brotlager leer, machen Sie sich dort verständlicherweise nicht besonders beliebt.

Sind Sie einmal ins Rathaus eingezogen, kümmern Sie sich neben Ihrem Unternehmen auch um die Stadt, was eine neue Komplexitätsebene ins Spiel bringt. Dann haben Sie jedoch längst einen Verwalter eingestellt, der Ihnen dabei hilft, den Überblick über Ihre Flotte zu behalten. Sollten Sie es im weiteren Spielverlauf gar zum Eldermann schaffen, betreten Sie zudem die Bühne der internationalen Politik, auf der Sie sich unter anderem mit aufsässigen Landesfürsten herumärgern müssen. Schließlich vertreten Sie die Interessen aller Hansemitglieder. Erhebt London Schutzzölle, werden Sie an der Themse vorstellig, um den Herrschaften das auszureden. Immerhin müssen Sie sich keine Gedan-

ken über die Zukunft Ihrer Familie machen. Bei einer Spieldauer von fünf bis zehn Jahren kann der Nachwuchs missraten, ohne Schaden anzurichten. Wie sich **Patrizier 4** im Ornat eines Eldermanns oder Bürgermeisters wirklich spielt, lässt sich jedoch noch nicht sagen, denn die späteren

Spielinhalte waren in der von uns gespielten frühen Fassung noch nicht enthalten. Wir sind daher gespannt, wie die verschiedenen Ebenen und Elemente im Spiel harmonieren werden. Gelingt es, dürfen wir uns auf ein großes Spiel im kleinen Genre der Wirtschaftssimulationen freuen. **SD**

Patrizier 4

► **Angespielt** ► Genre **Wirtschaftssimulation** ► Termin **2. Sept. 2010**
► Entwickler **Gaming Minds / Kalypso** ► Status **zu 80% fertig**

Stefan Dworschak: Was bislang vom neuen Patrizier zu sehen war, macht einen sehr guten Eindruck. Allerdings sind weite Teile der Spielmechanik noch nicht implementiert. Wir kratzen gerade einmal an der Oberfläche dessen, was eine hochkomplexe Simulation zu werden verspricht. Ich bin jedoch guter Dinge: Das erfahrene Team hat einen Vertrauensvorschuss mehr als verdient.



stefan@gamestar.de

Potenzial Sehr gut