



- + Stärken**
- + exzellent simulierter Warenkreislauf
 - + hohe Langzeitmotivation
 - + fordernde Güterschacherei
- Schwächen**
- durchwachsene Grafik
 - kaum Neuerungen
 - maue Seeschlachten

Stadtansicht in 3D: Die Perspektive lässt sich frei drehen und zoomen, sämtliche Menüs können Sie über die Gebäude anwählen. Sonderlich schön sieht das aber nicht aus.

Patrizier 4

Kalypso statt Ascaron: Die Patrizier-Reihe hat nach der Ascaron-Pleite eine neue Heimat gefunden, der jüngste Spross aber noch keine eigene Identität. Von Mick Schnelle

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds (Patrizier 4 ist das Erstlingswerk)**
 Termin: **2.9.2010** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 45 Euro**

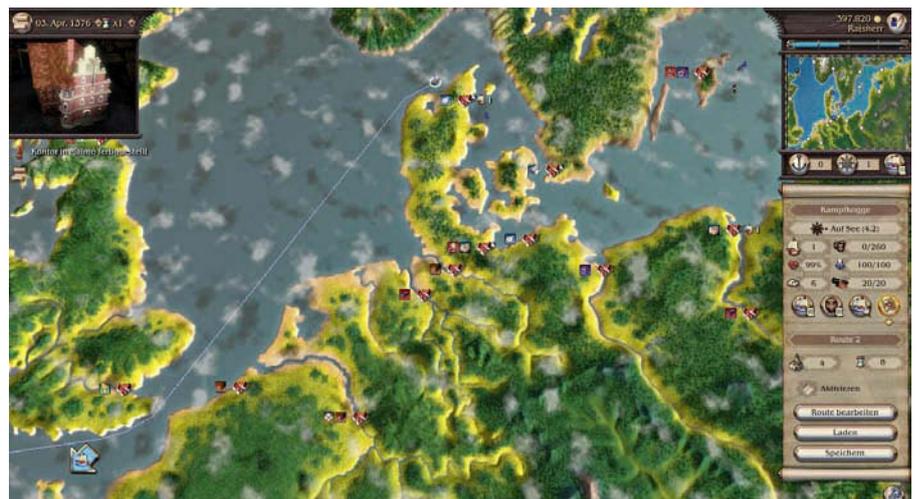
GameStar.de: Quicklink: 6985 Auf DVD: Video

Kaufst du Felle in Nowgorod, laufen die Geschäfte got ... äh, gut.« Seit den frühen 90er-Jahren des letzten Jahrhunderts kursiert dieser Spruch unter PC-Händlern – zumindest, wenn sie die Wirtschaftssimulation **Patrizier** gespielt haben. Und diese Faustregel gilt auch noch im eigentlich dritten Serienteil **Patrizier 4**, die Zahl »3« im Titel wurde wegen Namensungereimtheiten in Übersee übersprungen. Sonst ist vieles beim Alten geblieben, Neuerungen müssen Sie mit der Lupe suchen.

Eingeflechte Pfeffersäcke, die bereits in **Patrizier 2** virtuelle Millionen gescheffelt haben, finden sich sofort zurecht. Wie gewohnt gilt es, im Verbund der Hansestädte ein Seehandels-Imperium aufzuziehen und zum Eldermann aufzusteigen, einer Art mittelalterlichem Vorstandsvorsitzenden. Der Weg dahin ist weit, aber altbekannt: Waren günstig ein- und teuer verkaufen. Dabei lohnt sich ein wenig Re-

cherche. Wer etwa weiß, dass Salz in Lübeck produziert wird und dort dementsprechend günstig zu haben ist, kauft gleich säckeweise ein. Denn das nahe Aalborg produziert Fleisch, das im Mittelalter

gepökelt wird – und zwar mit besagtem Salz. Wer im Handelsgeflecht den Überblick verliert oder kein glückliches Händchen hat, kann sich auf eine der wenigen Neuerungen verlassen, die Automatik- ▶▶



Hässliche Pixelwolken vor schmucker Landkarte: Auf dieser **2D-Übersicht** verbringen Sie in **Patrizier 4** viel Zeit, meist mit gedrückter Leertaste für die Spielbeschleunigung.



Zu wenig Neues

Mick Schnelle
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Laut dem Publisher Kalypso ist Patrizier 4 »Evolution statt Revolution«. Genau da liegt aber der Knackpunkt. Denn Patrizier 4 unterscheidet sich viel zu wenig von Teil 2. Mir fallen aus dem Stand zig Neuerungen ein, die ins Konzept gepasst hätten: Landhandel, ein echter Mittelmeerraum, spannende Seegefechte. Nicht falsch verstehen: Patrizier 4 ist eine sehr gute Handelssimulation, die Fortgeschrittene wie Profis etliche Wochen beschäftigen wird. Das Handels- und Produktionssystem funktioniert tadellos und macht die Hanseschacherei zu einer echten Herausforderung. Doch das gilt exakt so auch für den Vorgänger, der ohne Online-Aktivierung auskam und für 10 Euro erhältlich ist. Dafür nur in 2D ...

funktion. Binnen weniger Mausklicks haben Sie eine Route aus mehreren Städten gebildet. Fortan fährt der KI-Kapitän deren Häfen vollautomatisch an, kauft so günstig wie möglich ein und verkauft teuer. Das Zusammenspiel von Angebot und

Es passiert viel. Man sieht es nur nicht.

Nachfrage, gewürzt mit der Beliebtheit vor Ort und ein paar Zufallsereignissen wie Hungersnöten oder anderen Warenverknappungen, ist seit eh und je das Salz im Patrizier-Eintopf. Denn alles hängt von einander ab: Das Verhalten der Konkurrenten, die eigenen Handelsrouten und natürlich auch die eigene Produktion. Wer wirklich erfolgreich sein will, transportiert nicht nur, sondern stellt auch selbst her. Zum Beispiel investieren Sie in die Fleischproduktion, um das Lübecker Salz direkt vor Ort zu nutzen. Allerdings verbringen Sie nur die ersten drei, vier Spielstunden als reiner Händler und Produzent. Denn Geld bringt auch Macht.

Sei es, dass Sie bei der Kirche einen Ablass erkaufen, um Ihren Ruf zu verbessern, oder dass Sie gar versuchen, sich zum Bürgermeister wählen zu lassen. Wenn Letzteres glückt, dürfen Sie an der großen Politik schnuppern. Etwa, wenn Sie Ihrem Lehnsherrn helfen, eine verfeindete Stadt auszuhungern – um ihr dann teure Nahrungsmittel zu verkaufen.

Die größten Gewinne winken im Handel mit dem Mittelmeerraum. Der wird zwar nicht auf der Karte verzeichnet, aber wohlhabende, einflussreiche Händler können Expeditionen ausschicken. So entdecken sie neue Häfen und können teure Luxusgüter einkaufen. Wer es auf dem Weg der Tugend nicht aushält, kann sich auch als Pirat verdingen. Seeschlachten bestreiten Sie wieder in Echtzeit. Allerdings reicht es, ein Ziel anzuklicken, die Schlacht läuft dann automatisch ab, was das Ganze zu einer trägen Angelegenheit macht. Spätestens nach dem zweiten Gefecht lässt man die Ergebnisse deshalb berechnen.

Apropos berechnen: Sehr viele Dinge, die in **Patrizier 4** geschehen, bekommt man kaum zu Gesicht. Das gilt nicht nur für die Mittelmeerexpeditionen, sondern auch für den Handel. Viel mehr als ein paar Zahlen werden da kaum verschoben. Und die Produktionsbetriebe platziert man zwar in einer frei dreh- und zoombaren Nahansicht der Stadt. Doch schmucke Animationen wie in **Anno 1404** darf man hier nicht erwarten, die Grafik ist weitgehend simpel gehalten. Hässlich wollen wir die Städte nicht nennen, doch vielleicht wäre eine schöne 2D-Perspektive die bessere Wahl gewesen. Apropos 2D: Die Übersichtskarte, vor der Sie die meiste Zeit verbringen, sieht nett aus, doch die darüber ziehenden Wolken wirken wie schlecht draufgeklebt. Unsere erste Bitte für einen Patch: die Himmelsbollen abschaltbar machen. **MIC**



Die **Seeschlachten** laufen sehr behäbig ab und machen keinen Spaß. Zum Glück muss man sie nicht selbst befehligen, sondern kann das Ergebnis auch einfach berechnen lassen.

Online-Kuriosum

Patrizier 4 müssen Sie beim Online-Dienst des Publishers Kalypso freischalten. Eine Internet-Verbindung ist danach nicht mehr nötig. Wer keinen Online-Zugang besitzt, kann Patrizier 4 auch durch die Eingabe des beigelegten Codes aktivieren. Wenn Sie Ihren Rechner dann ans Internet anstöpseln, müssen Sie das Spiel aber trotzdem registrieren.

TERMIN 2.9.2010 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

Patrizier 4

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso
Entwickler Gaming Minds
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box im Schuber, 1 DVD, 56 Seiten Handbuch
Kopierschutz CD-Key/Aktivierung



GRAFIK

- + stimmige Farbgebung + schön animiertes Wasser
- hässliche Landschaften - wenige Texturen
- maue Landkarte - nervige Wolken

6/10

SOUND

- + wuchtiger Orchestersoundtrack
- + stimmungsvolle Soundkulisse
- nur halbprofessionelle Sprachausgabe

8/10

BALANCE

- + nett gemachte Tutorial-Kampagne + schöne Einführungs-videos
- + ausgewogene Handelsketten + Profis werden bis zum Schluss gefordert
- Seeschlachten zu leicht

9/10

ATMOSPHERE

- + stimmiges Gesamtbild des Hansehandels
- zu vieles findet im Kleingedruckten statt
- Mittelmeerexpeditionen gar nicht zu sehen

7/10

BEDIENUNG

- + alle wesentlichen Infos auf einen Blick + kompletter Handel auf der Seekarte
- + nützliche Zeitbeschleunigung
- nicht immer einheitliche Steuerung
- manche Optionen sind gut versteckt

7/10

UMFANG

- + extreme lange Spielzeit
- + offenes Ende + vielseitige Zielsetzungen
- kein Landhandel

8/10

STARTPOSITIONEN

- + Beginn in jeder Hansestadt möglich
- + dreifach variabler Schwierigkeitsgrad
- keine speziellen Szenarien

7/10

KI

- + KI schachert gut gegen den Spieler an
- keine speziellen KI-Persönlichkeiten
- Schiffe agieren im Kampf nicht sehr clever

8/10

EINHEITEN

- + extrem ausgeklügeltes Warensystem
- + Preis und Nachfrage richten sich nach dem Spielers
- + alle wesentlichen Schiffstypen der Zeit vorhanden
- keinerlei Entwicklung der Schiffstypen

8/10

ENDLOSSPIEL

- + intelligente Mischung aus Politik und Handel
- + vielseitig spielbar
- + schweres Endziel motiviert langfristig
- für Veteranen zu wenig Neues

9/10

