

Port Royale 3

Handelsflotten kapern, Rum brennen, Gouverneurs-Töchter anbaggern, Schätze heben: Die Karibik des 17. Jahrhunderts lockt mit grenzenloser Freiheit in einer sich ständig ändernden Spielwelt. Von Heiko Klinge

Angespielt

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds (Patrizier 4, GS 10/10: 77 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7569

Fünfzehn Mann auf des toten Manns Kist, jahoo – und ne Buddel voll Rum! Ach, wenn es nur so einfach wäre! Die Schnapspreise in Tortuga sind nämlich explodiert, weil

Piraten die wichtigste Handelsroute zu den Zuckerrohrplantagen blockieren. Was tun? Einen neuen Lieferweg erschließen und das

Zuckerrohr woanders einkaufen? Den Piraten ein paar Fregatten auf den Hals hetzen? Oder vielleicht ist das ja die richtige Gelegenheit, um selbst zum Rumproduzenten zu werden? Egal, für was wir uns entscheiden: Es wird Folgen haben – auf Warenpreise,

militärische Kräfteverhältnisse und auch auf die Alkoholversorgung der 15 Mann.

Satte sieben Jahre nach dem Vorgänger will **Port Royale 3** erneut die Karibik des 17. Jahrhunderts zum Leben erwecken. Damals wie heute wichtigstes Spielelement: ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem, das dynamisch auf Angebot und Nachfrage reagiert. Aber anders als bei ihrer letzten etwas uninspirierten Klassiker-Wiederbelebung **Patrizier 4** wollen die Entwickler von



Gaming Minds dieses Mal mehr liefern als »nur« ein liebevolles Remake.

Auf die erste große Neuerung stoßen wir gleich zu Partiebeginn: Wir dürfen zwischen einer Karriere als Händler oder Abenteurer wählen. Im Vorgänger gab es lediglich das Endlosspiel sowie eine Handvoll Szenarien. Sowohl die Händler- als auch die Abenteurer-Kampagne sollen eine eigene Geschichte erzählen. Die Ausgangssituation bleibt jedoch gleich: Wir landen als abgebrannter Schiffbrüchiger in der namensgebenden Stadt Port Royale und verkallen uns Hals über Kopf in die Tochter des Gouverneurs. Um die Gunst der Angebeteten zu erlangen, erfüllen wir nun entweder kampf- oder

wirtschaftslastige Missionen und erlernen ganz nebenbei die entsprechenden Spielelemente. Gemalte Zwischensequenzen im Aquarellstil und die animierten 3D-Portraits unserer Auftraggeber erzählen währenddessen die Geschichte weiter. Nach sieben bis acht Stunden enden die »geführten« Kampagnen und entlassen uns automatisch ins freie Spiel, in dem es aber nach wie vor Story-Elemente geben soll. So winken als Spielziele nicht nur unermesslicher Reichtum und die militärische Herrschaft über die Karibik, sondern logischerweise auch die Hand der Gouverneurstochter.

Trotz aller spielerischer Freiheit werden wir selbst als Vollzeit-Pirat nicht ums Handeln

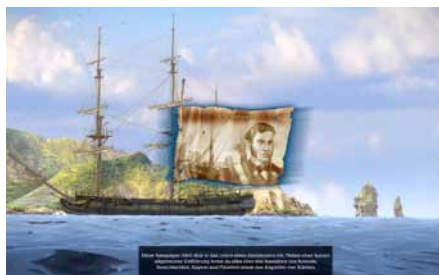
+ Stärken

- + dynamisches Wirtschaftssystem
- + spielerische Freiheit
- + Abenteurer- & Händler-Kampagne
- + reizvolles Szenario

- Schwächen

- unspektakuläre Seekarte
- viele Kompromisse beim Kampfsystem

Drei wichtige Neuerungen



Kampagnen: Eine für Händler und eine eher für kampfbetonte Abenteurer mit jeweils rund 8 Stunden Spieldauer.



Patrouillen: Wir können Flotten Bereiche wie Meerengen zuweisen, die sie automatisch verteidigen.



Story: Jede der Kampagnen erzählt eine eigene Geschichte mit Missionen und Zwischensequenzen.

herumkommen, denn schließlich müssen wir unsere Beute irgendwo verticken. Das dynamische Wirtschaftssystem reagiert dabei stets nachvollziehbar auf Angebot und Nachfrage und macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck – kein Wunder, schließlich entspricht es fast 1:1 dem von **Patrizier 4**. Das Prinzip ist ebenso einfach wie logisch lebensecht: je begehrter die Ware in einer Stadt, desto höher der Preis. Also kaufen wir Zuckerrohr idealerweise dort, wo es viele Plantagen gibt und verkaufen ihn dort, wo Rumbrennereien händeringend auf Nachschub warten, weil die Lager aufgrund einer Piratenblockade leer sind – Sie erinnern sich vielleicht.

Was einmal funktioniert hat, muss jedoch keine dauerhafte Goldgrube sein. Denn neben uns treiben natürlich auch die Kolonialmächte Spanien, England, Frankreich, Holland sowie Portugal fleißig Handel in der Karibik, verteilen Kaperbriefe und verfolgen ihre ganz eigenen Ziele. So landen etwa regelmäßig stark bewachte Schatzflotten in der Neuen Welt, die zum einen jede Menge neue Siedler (= hungrige Mäuler) bringen und zum anderen tonnenweise Luxusgüter zurück nach Europa verschiffen, was für ein ständiges Ungleichgewicht im Warenkreislauf sorgt. Entsprechend regelmäßig müssen wir unsere Handelsrouten überwachen und kontrollieren. Dabei helfen uns neue KI-Assistenten, denen wir Flotten und Verhaltensmuster wie Rohstoffe beschaffen, Lager leeren oder Profit zuweisen können. Ebenfalls praktisch: Anders als im Vorgänger müssen wir zum Handeln die Städte nicht mehr betreten, sondern können dies direkt von der Seekarte aus erledigen. Die ist stilistisch stimmig, wirkt aber trotz 3D-Grafik noch arg detailarm und lässt nur wenig Entdecker-Stimmung aufkommen – da ist Raum für Verbesserung.

Deutlich besser haben uns schon die detailreich modellierten Städte gefallen, in denen wir unter anderem Matrosen anheuern, im Hafen neue Schiffe kaufen, uns in der Kneipe neue Aufträge besorgen oder Produktionsbetriebe errichten. Unterschiedliche Kli-

Den Großteil der Spielzeit verbringen wir auf der **Seekarte**. Sobald wir eine Stadt anlaufen, können wir das entsprechende Handelsfenster öffnen.



mazonen wie Dschungel, Wüste und Sumpf sowie über 300 unterschiedliche Gebäudetypen sorgen hier für deutlich mehr optische und spielerische Abwechslung als noch in **Patrizier 4**. Jede der Kolonialmächte pflegt ihren eigenen Architekturstil, im Hafen sieht man die Schiffe an- und ablegen, und über die Straßen wuseln bis zu 15.000 Einwohner. Nervige Probleme wie Warenengpässe erkennen wir dabei schon direkt in der Spielwelt – auf alles, was wir nicht sehen, soll uns ein neuer Berater aufmerksam machen. Außerdem dürfen wir auch hier KI-Verwalter engagieren, die dabei helfen, Betriebe zu versorgen und Waren gewinnbringend zu verkaufen.

Wer auf ehrlichen Handel pfeift und die Karibik lieber als brandschatzender Pirat unsicher machen will, darf seine Freibeuterqualitäten in (optionalen) taktischen Seegefechten unter Beweis stellen. Ein Schiff steuern wir dabei direkt, bis zu zwei weiteren dürfen wir Befehle erteilen. Für unseren Geschmack ein bisschen wenig, gerade im Vergleich zu den spektakulären Massenschlachten mit Dutzenden Schiffen in **Empire** oder **Shogun 2**. Dafür wirkten die Gefechte in unserer Präsentation schneller und actionreicher. Neu sind kleine Gemein-

heiten wie Nebel, Haie, Untiefen und ausgewachsene Stürme, so dass wir unsere Taktik regelmäßig anpassen müssen. Gut gefallen hat uns auch, dass wir auf der Seekarte nun Patrouillen anordnen dürfen, damit unsere Schiffe einen bestimmten Bereich selbstständig verteidigen – ideal für Meerengen. Wer Städte angreift, muss selbstverständlich auch zu Land kämpfen, was allerdings größtenteils automatisch ablaufen soll.

Handeln, Kämpfen, Entdecken, Gouverneurstöchter beciren, Rum brennen: Mehr als genug Arbeit für einen Karibik-Abenteurer,

Erst die Kampagne, dann die Freiheit

die wir aber netterweise nicht allein erledigen müssen. Denn als erster Serienteil soll **Port Royale 3** einen vollwertigen Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler spendiert bekommen. Ob wir uns dabei gegenseitig die Schätze abluchsen oder kooperativ die Meere unsicher machen, liegt ganz bei uns – ebenso wie die Startvoraussetzungen und was wir zum Sieg benötigen. Ne Buddel voll Rum zum Beispiel. **HK**



Kommt es zur **Seeschlacht**, steuern wir ein Schiff direkt, dem Rest der Flotte geben wir taktische Befehle.



Mehr Mut, weniger Remake

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamstar.de

Port Royale 2 ist für mich nach wie vor die beste Wirtschaftssimulation für den PC, ein Nachfolger war längst überfällig. Und anders als beim Patrizier-Remake, scheinen die Entwickler mehr Mut für Neuerungen zu haben. Vor allem die zwei unterschiedlichen Kampagnen klingen vielversprechend. Das dynamische Wirtschaftssystem funktioniert schon jetzt prächtig, bei den Kämpfen – der historischen Achillesferse der Serie – bleibe ich allerdings skeptisch. Hier darf es gern noch etwas taktischer werden.

Potenzial: Sehr gut