

Port Royale 3


GameStar

für besondere Spieltiefe

Was an Kaufen und Verkaufen so spannend sein soll, hatten wir acht Jahre nach dem grandiosen Vorgänger fast vergessen. Jetzt wissen wir es wieder. Von Heiko Klinge

 Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds (Patrizier 4, GS 10/10: 77 Punkte)**

 Termin: **4.5.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**
GameStar.de/Quicklink/7569

Auf DVD: Test-Video

Der **Fluch der Karibik** hat irgendwas mit Geisterschiffen, Schätzen und einem tuntig-torkelnden Möchtegern-Piraten auf Droge zu tun. Meint Disney. Wir meinen: Der Fluch der Karibik ist in Wirklichkeit der völlig überzogene Zuckerrohr-Preis in Tortuga! Schließlich müssen unsere Rum-Brennereien in Havanna unter Volldampf laufen, damit wir noch rechtzeitig die vom französischen Gouverneur bestellten 200 Fässer nach New Orleans liefern können.

Wer **Port Royale 3** spielt, hat definitiv andere Prioritäten als Jonny Depps Parade-rolle »Kapitän Jack Sparrow«. Zwar gibt's auch hier verborgene Schätze, Seeschlachten und Piraten – deutlich mehr Zeit verbringen wir aber mit dem Produzieren, Verschiffen und Handeln von Waren. Und das ist auch gut so, denn **Port Royale 3** mag zwar nicht als Piratenabenteuer taugen, überzeugt dafür aber umso mehr als ausgefeilte und abwechslungsreiche Wirtschaftssimulation. Die Ent-



+ Stärken

- + ausgeklügeltes Wirtschaftssystem
- + dynamische Spielwelt
- + enorme spielerische Freiheit
- + motivierende Kampagnen

- Schwächen

- detailarme Grafik
- langweilige Landschlachten

wickler Gaming Minds um Serienerfinder Daniel Dumont zeigen dieses Mal nämlich deutlich mehr Mut zu Neuerungen als noch beim erzkonservativen **Patrizier 4**.

Auf die erste Überraschung stoßen wir gleich zu Partiebeginn: Wir müssen uns ent-

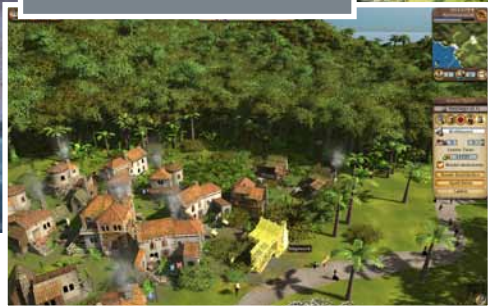
scheiden, ob wir die Kampagne lieber als Händler oder als Abenteurer erleben wollen. Beiden Wegen gemein ist dabei das Szenario: Wir stranden im 16. Jahrhundert in der Karibik und verlieben uns Hals über Kopf in die Tochter des spanischen Gouverneurs. Als Händler helfen wir unserer Angebeteten, aus den herunter gekommenen

Cayman-Inseln eine Wirtschaftsmetropole zu zaubern, und lernen dabei die Feinheiten von Warenhandel, Produktionsketten und Ruf-System. Abenteurer müssen ihre Geliebte aus den Fängen eines Entführers befreien, schlagen dazu Seeschlachten, zerstören Piratenverstecke und organisieren Handelsblockaden. Jede Kampagne fungiert



2

Den Rum verkaufen wir in Santiago. Dank der hiesigen Sägewerke können wir günstig Holz einkaufen.



Beispiel für eine einfache **Handelsroute** zu Partiebegrüßung mit drei Stationen. Komplexere Warenkreisläufe können wir entweder selbst austüfteln oder cleveren KI-Assistenten überlassen.



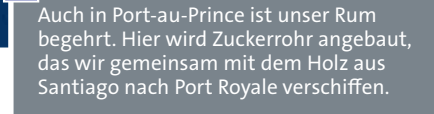
1

In Port Royale laden wir Rum, den wir in eigenen Betrieben produzieren. Als Rohstoffe benötigen wir Holz und Zucker.



3

Auch in Port-au-Prince ist unser Rum begehrt. Hier wird Zuckerrohr angebaut, das wir gemeinsam mit dem Holz aus Santiago nach Port Royale verschiffen.



Orleans suchen, ein Piratenversteck entdecken müssen oder Nebenquests wie Schiffsbrüchigen absolvieren, wird die Bürokratenoptik zum ziemlichen Stimmungstöter. Wie gern würden wir in 3D mit unserer majestätischen Galeone an weißen Sandstränden entlangschippeln und nach Totenkopfflaggen oder verdächtigen Höhlen Ausschau halten! Stattdessen navigieren wir Mini-Schiffchen aus der Satelliten-Perspektive und müssen dabei dennoch höllisch aufpassen, weil der Sichtradius unserer Pötte dermaßen klein ist, dass wir Städte oder Verstecke leicht übersehen.

Dass wir trotz Krümelkarte unseren Urlaub in der Karibik genießen, liegt in erster Linie an der ebenso glaubwürdigen wie dynamischen Spielwelt. Warenpreise sind nämlich nicht fix vorgegeben, sondern passen sich dynamisch an Angebot und Nachfrage an. Und wie in einem Schweizer Uhrwerk greift ein Rädchen ins andere. Wenn uns die hohen Zucker-Preise in Tortuga nerven, können wir zum Beispiel selbst Plantagen errichten. Um die entsprechende Bau-Konzession zu erhalten, müssen wir aber sowohl beliebt beim Volk als auch bei der entsprechenden Kolonialmacht sein. Also erfüllen wir Aufträge zum Wohle des englischen Gouverneurs und lindern eine Hungersnot in Tortuga, indem wir bevorzugt

Nahrungsmittel liefern. Je besser wiederum die Versorgungslage in Tortuga, desto mehr frische Siedler lassen sich hier nieder und desto weniger Arbeitskräfte müssen wir später für unsere neuen Plantagen heranschaffen. Damit hätten wir zwar den Zu-



Für Schnäppchenjäger

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich hasse shoppen. Aber ich kann Stunden damit verbringen, online nach dem günstigsten Preis für einen bestimmten Kopfhörer zu suchen. Deswegen mag ich Wirtschaftssimulationen und deswegen liebe ich Port Royale 3. Egal wie ausgetüftelt mein Handelsnetzwerk ist: Ich weiß ganz genau, das es irgendwo dort draußen noch eine bessere Lösung gibt. Und das motiviert ungemein, zumal sich diese bessere Lösung dank der dynamischen Spielwelt jederzeit ändern kann. Dass der Militarteil und vor allem die Landschlachten deutlich weniger unterhalten, kann ich als friedliebende Krämerseele verschmerzen. Zugegeben, das alles gilt auch für Patrizier 4. Aber zum einen gefällt mir das Karibik-Szenario deutlich besser als die mittelalterliche Hanse, und zum anderen bekomme ich hier noch zwei unterhaltsame Kampagnen oben drauf. Für mich ist Port Royale 3 die derzeit beste Wirtschaftssimulation.

also als rund 15 Stunden langes, spannendes Tutorial für die jeweiligen Spielelemente und entlässt uns anschließend gut gerüstet ins freie Endlosspiel. Abwechslungsreiche Missionen und stimmungsvolle Zwischensequenzen im Aquarell-Stil halten dabei unsere Lernmotivation auf einem hohen Niveau. Serieneinsteiger müssen dennoch viel Einarbeitungszeit investieren: Vor allem Abenteuerer, die nur stur die Aufträge abklappern und dabei das Handeln vergessen, landen schnell in der Schuldenfalle. Wir empfehlen deshalb, unbedingt als Erstes die Händler-Kampagne zu spielen.

Egal ob Händler oder Abenteuerer: Den Großteil der Spielzeit verbringen wir auf einer zwar übersichtlichen, aber enttäuschend detailarmen 2D-Karte der Karibik. Die wesentlich hübscheren 3D-Städte betreten wir nur sporadisch, etwa zum Bauen von Produktionsbetrieben oder wenn wir neue Aufträge akquirieren wollen. So lange wir nur unseren Schiffs-Konvois neue Ziele zuweisen, Waren verladen und Handelsrouten optimieren, erfüllt die Karte voll und ganz ihren Zweck – zumal wir dank zahlreicher sinnvoller Anzeigen die meisten wichtigen Infos stets im Blick behalten. Sobald wir jedoch den Weg nach New



Die **Produktionsbetriebe** von New Orleans. Die blauen Lichtsäulen markieren unsere eigenen Gebäude. Die Schiffe im Hintergrund sind übrigens keine Deko, sondern legen tatsächlich zum Handeln an.

ckerengpass für unsere Rumbrennereien in Havanna behoben, jetzt müssen wir aber noch den zweiten Rumrohstoff Holz beschaffen. Denn je hochwertiger die Ware, desto komplexer die Produktionskette. Und weil in Havanna ausgerechnet jetzt viel gebaut wird, sind die Holzpreise explodiert ... schwupps, schon haben wir eine neue Herausforderung, die es zu meistern gilt.

Es gibt immer was zu optimieren

Egal wie gut wir sind: Es gibt immer etwas zu optimieren, allein schon weil die regelmäßig eintreffenden (und extrem stark bewachten) Schatzflotten aus der alten Welt für ein stetes Ungleichgewicht im Warenkreislauf sorgen. Außerdem schwächen und erobern auch die vier Kolonialmächte England, Frankreich, Holland und Spanien fleißig mit. Doch wir müssen nicht nur auf unsere Umwelt reagieren, sondern können sie auch auf vielfältigste Weise beeinflussen – egal ob nun als Händler, Architekt oder Freibeuter. Das ist nicht nur faszinierend, sondern motiviert auch ungemein, zumal **Port Royale 3** selbst nach 50 Stunden im Endlosspiel noch eine Fülle an langfristigen Zielen anbietet. So können wir unseren eigenen Palast errichten, heiraten und theoretisch (!) sogar die ganze Karibik unter unserer Flagge vereinen. Denn anders als in den Vorgängern wird der Spieler in **Port Royale 3** als eigene Nation geführt.

Die meisten Ziele (selbst die Stadtübernahmen) können wir auf friedlichem Weg erreichen, doch Reichtum weckt Begehrlichkeiten: Seeschlachten werden in Echtzeit mit bis zu drei Schiffen pro Seite ausgefochten. Eins davon steuern wir selbst, den anderen beiden geben wir rudimentäre Anweisungen wie »mein Ziel angreifen« oder »flüchten«. Das alles ist von der taktischen Tiefe eines **Empire: Total War** zwar meilenweit entfernt, spielt sich aber durchaus flott und finessenreich. Zum einen, weil sich die 16 originalgetreuen Schiffstypen spürbar in Sachen Be-

waffung und Manövrierfähigkeit unterscheiden. Zum anderen, weil wir nicht nur die Windrichtung, sondern auch Untiefen und die Ladegeschwindigkeit unserer Kanonen beachten müssen. Entermanöver sind ebenfalls möglich, werden aber anders als im Vorgänger nicht per Fecht-Minispiel entschieden, sondern anhand von Mannschaftsstärke und -bewaffung automatisch berechnet. Gut so, denn die Actioneinlagen waren schon damals ein Fremdkörper im ansonsten eher beschaulichen Karibikalltag.

So lange wir auf hoher See kämpfen, können wir uns mit dem Freibeuterleben also durchaus anfreunden. Das ändert sich jedoch schlagartig, sobald wir unseren Fuß an Land setzen wollen, um Städte zu erobern. Dazu müssen wir lediglich unsere Schiffe auf vorgegebene Angriffspositionen verteilen und tatenlos hoffen, dass sie beim Zerbröseln der feindlichen Kanonentürme möglichst wenig Schaden nehmen. Beim folgenden Landgang wird es noch anspruchsloser: Zwei hässliche Staubwolken (die wohl Armeen darstellen sollen) zuckeln durch die Straßen und tragen ohne irgendwelche taktischen Einflussmöglichkeiten ihren Disput aus – die Staubwolke, die übrig bleibt, hat gewonnen. Peinlich! Glücklicherweise lassen sich die Stadteroberungen ebenso wie die Seengefächte auf Wunsch automatisch berechnen.

Wer mag, kann die Karibik des 16. Jahrhunderts auch gemeinsam mit Freunden erforschen. Lobenswert: Wie im Solo-Endlosspiel können wir dank zahlloser Stellschrauben unterschiedlichste Ausgangs- und Siegbedingungen festlegen. »Kurze« Partien mit wenigen Spielstunden sind ebenso möglich wie ein wochenlanges Rangeln um die lukrativsten Handelsrouten, da wir jederzeit den Spielstand sichern dürfen. Der Spaß hängt jedoch entscheidend von der Disziplin in der Gruppe ab, da sich mit einer offenen Spielwelt natürlich viel Schindluder treiben lässt. Umso verwunderlicher, dass zumindest in unserer Testversion sowohl eine Chat- als auch eine Kick-Funktion fehlte. Zumindest Erstere soll aber zum Erscheinungstag per Patch nachgereicht werden. **HK**

TERMIN 4.5.2012 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

Port Royale 3

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso
Entwickler Gaming Minds
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch
Kopierschutz Key-Eingabe

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS: »Erfordert Einarbeitung, motiviert aber über Monate.«

SCENARIO: realistisch (lokal) bis fiktiv (global)
 MASSSTAB: lokal bis global
 SPIELSTIL: Aufbau bis Kampf
 EINHEITEN: Individuen bis Masse
 HANDLUNG: einfach bis komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER): Endlosspiel (4) SPIELTYPEN: Internet, Netzwerk
 DEDICATED SERVER: Nein SERVERSUCHE: Intern
 MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Umfangreich konfigurierbar, erfordert aber viel Geduld und Disziplin.«

GRAFIK

- + bewahrt Stil der Vorgänger + stets übersichtlich
- detailarme Karibikkarte - veraltete 3D-Engine
- mäßige Kampfeffekte

SOUND

- + stimmungsvoller Soundtrack + professionelle Sprecher
- sparsame Geräuschkulisse
- Produktionsbetriebe bleiben stumm

BALANCE

- + zwei Einführungskampagnen + zahllose Spielhilfen
- + Schwierigkeitsgrad frei konfigurierbar
- Schuldenfalle - steile Lernkurve

ATMOSPHÄRE

- + glaubwürdige, dynamische Spielwelt + zahlreiche nette Details
- vieles findet nur in Tabellen statt
- weder Entdecker- noch Piratenflair

BEDIENUNG

- + die wichtigsten Infos auf einen Blick + clevere Handelsrouten-Assistenten
- + nützliche Zeitbeschleunigung
- einige Optionen arg versteckt

UMFANG

- + zwei umfangreiche Kampagnen + motivierende Missionen
- + hoher Wiederspielwert + viele Nebenmissionen
- Multiplayer-Modus

STARTPOSITIONEN

- + Startbedingungen frei konfigurierbar
- + Produktionsbetriebe können zufällig verteilt werden
- + Abenteuer- oder Händler-Kampagne mit eigener Geschichte

KI

- + Computer-Händler treffen nachvollziehbare Entscheidungen
- + Geleitschiffe kämpfen nach Vorgaben
- keine speziellen KI-Persönlichkeiten

EINHEITEN & GEBÄUDE

- + ausgeklügeltes, dynamisches Handelssystem + 20 handel- und produzierbare Waren
- + 16 originalgetreue Schiffstypen
- miserable Landschlachten

ENDLOSSPIEL

- + enorme spielerische Freiheit + langfristig motivierende Ziele
- + Spielwelt verändert sich nachhaltig
- + es gibt immer was zu optimieren

