



Rise of Venice

Die Karibik wird zum Mittelmeer, aus Port Royale wird Rise of Venice. Ein Szenariowechsel, der dem neuen Handelsspiel von Kalypso überraschend gut tut. Von Heiko Klinge

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds Studios (Port Royale 3, GS 06/12: 82 Punkte)**
Termin: **27.9.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Schwierige Entscheidung: Lieber nach Rom, Athen oder Alexandria fahren? Wassertemperatur, Sonnenstunden und Sehenswürdigkeiten interessieren dabei aber nicht die Bohne, viel entscheidender sind die Preise für Wein, Keramik und Getreide. Wer der nächste Doge von Venedig werden möchte, setzt nun mal andere Prioritäten, wenn er geschichtsträchtige Metropolen bereist. Wie seine indirekten Vorgänger **Patrizier 4** und **Port Royale 3** ist

auch **Rise of Venice** eine durch und durch klassische Handelssimulation. In erster Linie geht es also erneut darum, Waren zu nächst möglichst billig zu beschaffen und anschließend möglichst

teuer wieder zu verkaufen. Nach hanseatischer Ostsee und Karibik des 17. Jahrhunderts ist nun das Mittelmeer im Zeitalter

der Renaissance an der Reihe. Klingt nach altem Wein in neuen Schläuchen, aber das neue Szenario pustet tatsächlich erstaun-



Stärken

- + ausgeklügeltes und forderndes Wirtschaftssystem
- + dynamische Spielwelt
- + politische Ränkespiele

Schwächen

- detailarme Städte
- etwas spröde Atmosphäre



lich viel frischen Wind ins mittlerweile doch leicht angestaubte Spielprinzip.

Die Kampagne beginnt – Überraschung – im Venedig des Jahres 1455. Am Sterbebett seines Großvaters verspricht der junge Giacomo da Narni, der Familie zum gesellschaftlichen Aufstieg zu verhelfen. In den nächsten 10 bis 15 Stunden (je nach Spielweise) wird er dabei nicht nur in den Konflikt mit dem konkurrierenden Stadtstaat Genua hineingezogen, sondern auch in die Intrigen der venezianischen Politik. Die Geschichte wird zwar etwas langatmig in gezeichneten Zwischensequenzen und vertonten Textfenstern erzählt, motiviert mit einigen Wendungen und vielen historischen Verweisen aber durchaus zum Weiterspielen. Und das ist gut so, denn die Kampagne fungiert praktisch als extralanges Tutorial und vermittelt in gut verdaulichen Missionshäppchen die unzähligen Handlungsmöglichkeiten. Nach welchen Kriterien ändern sich die Preise? Wie erstelle ich eine effiziente Handelsroute? Und wie fange ich einen Piraten ab, bevor er sich auf meine wertvollste Ladung stürzen kann?

Tausche Karibik gegen Mittelmeer

Auch im Endlosspiel geht **Rise of Venice** deutlich pädagogischer vor als noch **Port Royale 3**. Zu Partiebeginn gibt's standardmäßig nur einen steuerbaren Konvoi und lediglich Zugriff auf sieben der 22 handelsbaren Waren. Weitere Konvoi-Slots und Güter müssen erst durch Rangaufstiege freigeschaltet werden, wodurch man quasi automatisch mit seinen Aufgaben wächst. Wer sich gleich die volle Komplexitätspackung geben will, kann aber natürlich auch entsprechende Startbedingungen konfigurieren. Oder sich in eines der fünf vorgegebenen Szenarien stürzen, in denen die eigene Leistung mit Punkten bewertet wird – Online-Ranglisten inklusive. Prima: Sowohl Kampagne als auch Szenarien werden nach Abschluss auf Wunsch in ein Endlosspiel umgewandelt; das so mühsam errichtete Handelsimperium bleibt also erhalten.

Die große Stärke von **Rise of Venice** bleibt indes die gleiche wie die von **Port Royale 3**: die dynamische, stets nachvollziehbare und in Echtzeit simulierte Spielwelt. Waren sind logischerweise dort am günstigsten, wo sie produziert werden, und Nahrungsmittel dort am teuersten, wo gerade eine Hungersnot herrscht. Letzteres lässt sich gezielt provozieren, wenn die Vorräte leer gekauft werden oder Kriegsschiffe den Hafen blockieren. Beides schadet natürlich massiv der Beliebtheit des Verursachers, insbesondere bei den venezianischen Familien, die in der betroffenen Stadt Handelskontore unterhalten. Jede Aktion hat Folgen, ein Rädchen greift ins andere. Und immer baumelt eine Karotte vor der Nase, die man noch unbedingt erreichen möchte: das neue Schiff, den nächsten Rang, eine Tuchproduktion in Athen, die – oops – natürlich noch Baumwolle aus Thessaloniki benötigt. Für die entsprechende Transportroute bräuchte man allerdings noch einen Konvoi, was wiederum einen weiteren Rangaufstieg erfordert. Schwups, schon ist eine weitere Spielstunde vorbei.

Die größte Karotte von **Rise of Venice** ist es natürlich, zum Dogen von Venedig aufzusteigen. Hier kommt das neue Politiksystem ins Spiel. Denn der Doge wird vom historisch belegten »Rat der Zehn« bestimmt, in denen die zehn einflussreichsten Familien Venedigs sitzen. Und nur wer genügend Familien auf seiner Seite hat, kann erst im Rang aufsteigen, dann einen Ratsplatz bekommen und schließlich zum Dogen gewählt werden. Dummerweise hat jede Familie seine eigenen Ansichten und Vorlieben. Die Marcellos stehen auf Bildung und dementsprechend auf das Bauen von Schulen, die Mocenigos beeindrucken dagegen eher große Flotten mit vielen Kanonen. Anfangs ist es noch einfach, bei jedem beliebt zu sein, doch spätestens ab der eigenen Ratsmitgliedschaft wird der Emporkömmling argwöhnischer betrachtet. Dann hilft nur noch Bestechung oder das Erfüllen von Spezialaufträgen.

Wer sich besonders einschleimt, darf sogar in eine Familie einheiraten – natürlich nur aus Liebe, versteht sich. Nun ja, und auch, weil man so neue Familienmitglieder bekommt, die teils über mächtige Spezialfä-

higkeiten verfügen (etwa die Beliebtheit in einer bestimmten Stadt erhöhen). Wie so vieles in **Rise of Venice** funktioniert auch das Politiksystem rein mathematisch: Aktion X erhöht die Beliebtheit von Y um Z Prozent. Trotzdem ist es eine prima Ergänzung zum Händleralltag, weil es selbst dann etwas Sinnvolles zu tun gibt, wenn alle Handelsrouten ausnahmsweise mal flutschen.

Nicht alle Probleme lassen sich mit Geld oder Heiraten lösen. Dann sprechen in **Rise of Venice** die Kanonen, wahlweise auch automatisch berechnet. Wer selbst das Ruder übernehmen möchte, steuert ein Schiff direkt und erteilt den bis zu zwei Begleitbooten grobe Verhaltensanweisungen. So weit, so bekannt aus den Vorgängern. Neu ist, dass nun der Ort der Schlacht eine gewisse Rolle spielt: Nebel und Unwetter behindern die Sicht, in Küstennähe gibt's mehr bremsende Untiefen. Verfolger lassen sich neuerdings mit brennendem Öl beharken, und Enterma-

Das Politik-System



Im **Rat der Zehn** sitzen die zehn einflussreichsten Familien. Je höher der Beliebtheitswert, desto größer die Unterstützungschance bei Rangaufstieg oder Dogenwahl.



Jedes **Ratsmitglied** hat eine andere Agenda. Nikolo Marcello entzückt etwa der Bau von Schulen. Bestechungen oder erfüllte Aufträge erhöhen ebenfalls das Ansehen.



Vor jedem **Rangaufstieg** muss der Spieler aber nicht nur die Mehrheit des Rates hinter sich bringen, sondern auch bestimmte Voraussetzungen bei Vermögen, Laderaum oder Arbeitern und Matrosen erfüllen.



Produktionsgebäude werden nur noch per Menü verwaltet. Obwohl in Zara zwei Sägewerke arbeiten, wird nur eines grafisch dargestellt.

nöyer funktionieren nun etwas einfacher und präziser. Alles ganz nett, aber nichts, was etwas daran ändert, dass sich an den Seeschlachten nach wie vor die Geister scheiden. Für die einen sind die unkomplizierten Actioneinlagen eine willkommene Abwechslung zum ansonsten eher geruhsamen Händleralltag, für die anderen ein störender Fremdkörper. Taktische Seengefechte im Stil der **Total War**-Serie hätten in jedem Fall besser zum Genre und zum Szenario gepasst. Militärische Aktionen sind aber ohnehin nur noch ein Randaspekt. Denn weil die Entwickler die ebenso hässlichen wie spielerisch anspruchsvollen Stadteroberungen aus **Port Royale 3** ersatzlos gestrichen haben, lassen sich alle wichtigen Spielziele nur friedlich erreichen. Eine gute Entscheidung, denn so konzentriert sich **Rise of Venice** auf das, was es am besten kann: die Simulation eines dynamischen Wirtschaftssystems.

fit-Automatik mehr gibt. Diese KI-Unterstützung hatte **Port Royale 3** für erfahrene Händler teils viel zu einfach gemacht.

Wie es sich für eine Wirtschaftssimulation gehört, lässt sich **Rise of Venice** also wahn-sinnig effizient spielen. Allerdings auf Kosten der Tatsache, dass sich fast alles in Menüs abspielt. Es wird eben keine Ware per Kran aufs Schiff verladen, sondern ein Schieberegler von links nach rechts bewegt. Und klar war die separate Stadtsicht in **Port Royale 3** spielerisch sinnlos. Dennoch vermittelte sie zumindest das Gefühl, ein Gebäude eigenhändig errichtet zu haben. Jetzt ist es lediglich ein weiterer Menü-Klick. **Rise of Venice** ist pure Mechanik, das muss man mögen. Aber der Doge von Venedig hatte letzten Endes ja auch nur einen Schreibtischjob. **HK**

Bestechen oder heiraten?

Handeln, Politik, Seeschlachten: In **Port Royale 3** konnte man da noch leicht die Übersicht verlieren, in **Rise of Venice** passiert das deutlich seltener. Grund 1: Waren werden erstmals auf einer 3D-Karte verschifft, die sich in vier Stufen von der Wolken- bis in die Möwenperspektive zoomen lässt. Aus der Wolkenperspektive erfordert deshalb selbst eine Fahrt von Rom bis Istanbul kein Scrollen mehr. Und aus der Möwenperspektive lässt sich präzise jedes Aktionsgebäude einer Stadt auswählen, ohne dass dafür eine separate Siedlungsansicht geöffnet werden muss. Grund 2: Weil **Rise of Venice** im Gegensatz zu **Port Royale 3** nicht für Konsolen erscheint, mussten die Entwickler keinerlei Kompromisse bei der Bedienung machen. Die Menüs platzen schier vor Informationen, und es gibt sogar ein frei beschreibbares Notizbuch. Alles geht einen Tick einsteigerfreundlicher, flüssiger und komfortabler von der Hand. Aber nicht anspruchsloser. Denn weil sich nun Städtewachstum auch in Preisverfall äußert, muss jede Handelsroute regelmäßig kontrolliert und optimiert werden, zumal es sinnvollerweise keine Pro-



Die Rechnung geht auf

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Sehr gut: Plus zehn Prozent Beliebtheit bei Familie Marcello, weil ich gerade eine Schule in Ragusa gebaut habe. Nein, **Rise of Venice** kaschiert zu keiner Zeit, dass die gesamte Spielwelt letzten Endes nur eine kühl kalkulierende Maschine voller Regeln und Formeln ist. Wer emotional mitgerissen werden will, ist hier an der falschen Adresse.

Freunde klassischer Wirtschaftssimulationen bekommen hingegen eine Strategie-»Maschine«, in der ein Rädchen wunderbar präzise und gut geölt ins andere greift. Die Entwickler haben gegenüber **Port Royale 3** bis auf die Politik und die 3D-Karte zwar nichts von Grund auf neu gebaut, aber genau an den richtigen Schrauben gedreht. Alles spielt sich einen Tick flüssiger und nachvollziehbarer, ohne dass dies auf Kosten des Anspruchs geht. Und weil ich mich über eine Textmeldung genauso freuen kann wie über eine bombastische Skriptsequenz, werde ich sicherlich auch die nächsten Wochen immer mal wieder an meinem Beliebtheitswert bei Familie Marcello feilen. Ab 75 Prozent darf ich nämlich um die Hand der Tochter anhalten!

TERMIN 27.9.2013 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

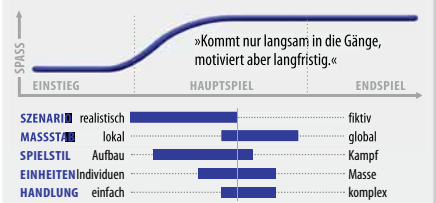
Rise of Venice

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso
Entwickler Gaming Minds
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 68 Seiten Handbuch
Kopierschutz Key-Eingabe



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4), Szenario (2) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

WERTUNG

Gut
»Etwas langatmig, aber unterhaltsam und vorbildlich konfigurierbar.«

GRAFIK

- ✓ voll animierte 3D-Karte
- ✓ hübsches Wasser
- ✓ stets übersichtlich
- ✓ veraltete Technik
- mäßige Kampfeffekte

SOUND

- ✓ stimmungsvolle Musik
- ✓ sehr gute Sprecher
- wenig Sprachausgabe
- alle Städte und Betriebe klingen ähnlich

BALANCE

- ✓ ausführliche Einführungskampagne
- ✓ viele Spielhilfen
- ✓ Anspruch frei konfigurierbar
- teils unfaire Missionen

ATMOSPHÄRE

- ✓ glaubwürdige, dynamische Spielwelt
- ✓ interessanter historischer Kontext
- vieles findet nur in Tabellen und Menüs statt

BEDIENUNG

- ✓ durchdachte und übersichtliche Menüs
- ✓ Zeitbeschleunigung
- ✓ Handelsrouten-Automatik
- Fenster nicht verschiebbar

UMFANG

- ✓ umfangreiche Kampagne
- ✓ hoher Wiederspielwert
- ✓ Multiplayer-Modus
- ✓ Endlosspiel und Szenarien

STARTPOSITIONEN

- ✓ Spiel- und Siegbedingungen umfangreich konfigurierbar
- ✓ Warenproduktion kann zufällig verteilt werden
- ✓ keine Startvorteile im Multiplayer

KI

- ✓ KI-Händler agieren nachvollziehbar
- ✓ Geleitschiffe kämpfen nach Vorgaben
- passive Computergegner
- kleinere Aussetzer in Seeschlachten

EINHEITEN & GEBÄUDE

- ✓ ausgeklügeltes Wirtschaftssystem
- ✓ 22 handel- und produzierbare Waren
- ✓ 9 historische Schiffstypen
- Aufbautell auf Nötligste reduziert

ENDLOSSPIEL

- ✓ politischer Aufstieg motiviert langfristig
- ✓ jede Partie verläuft anders
- ✓ Spielwelt verändert sich nachhaltig
- ✓ kaum Leerlauf

