

TransOcean The Shipping Company

Weg von Adventures und Rollenspielen: Das neue Spiel von Deck 13 weckt schöne Erinnerungen an den Logistik-Klassiker Ports of Call. Wenn da nicht die Sache mit dem Ruf wäre. Von Tony Strobach



Die manuelle Schiffssteuerung ist realistisch, dadurch aber unintuitiv.



Die Häfen (hier Hamburg) sind durch ihre Wahrzeichen gut zu erkennen.

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Astragon Software**
 Entwickler: **Deck 13 (Haunted, GS 10/11: 80 Punkte)** Termin: **23.9.2014**
 Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Fakten

- X 55 verschiedene Häfen
- X 20 Schiffsmodele
- X Zufalls-Events
- X globale Ereignisse

In der Logistik-Simulation TransOcean: The Shipping Company werden wir zum Leiter einer Start-Up-Reederei. Wir jonglieren also mit Schiffen, Containern, Prämien und Termindruck, Erinnerungen an den Amiga-Klassiker Ports of Call werden wach. Auf dem Meer lauern derzeit Piraten

und im eigenen Unternehmen gierige Investoren. In der Kampagne stehen uns diverse Mitarbeiter zur Seite, die uns alle in ihr jeweiliges Spezialgebiet einweisen und uns zu Beginn des Spiels sehr gut an die Hand nehmen, wenn auch nur in Textform, vertont sind diese Mitarbeiter leider nicht. Haben wir einen der vielen europäischen Häfen als Firmensitz für unsere Reederei gewählt, stattdessen den Schiffs-Fuhrpark aus und erledigen Lieferaufträge. Klasse: Die Menüs sind aufgeräumt, wir sehen alle nötigen Informationen auf einem Blick. Das ist auch nötig, denn abgesehen vom optimalen Beladen des Schiffes spielen bei den Aufträgen natürlich Zeit und Entfernung eine große Rolle.

Neben der Planung kümmern wir uns auch um die Ausführung. Dazu legen wir persönlich Hand ans Steuerrad unserer Frachter und übernehmen das Ein- und Auslaufen in die jeweiligen Häfen. Mit denen haben sich die Entwickler ordentliche Mühe gegeben, sodass man beim Anlegen diverse Sehenswürdigkeiten bewundern kann. Ganz nebenbei untermalt landestypische Musik unsere Arbeit. Die Steuerung der Pötte fällt dabei simpel aus, ist aber gerade zu Beginn nicht unbedingt leicht. Als Anfänger fahren wir trotz der guten Einführung erst mal einige teure Dellen in unsere Schiffe fahren. Die Ozeanriesen steuern sich nämlich gewöhnungsbedürftig, darüber hinaus braucht das Umschalten von der Übersichtskarte in das Mini-Spiel eine gewisse Ladezeit. Das bremst den Spielfluss nicht nur gehörig, sondern vor allem auch unnötig. Gegen eine teils

happige Gebühr können wir das Ein- und Auslaufen auch Schleppern überlassen, dann passiert alles automatisch. Später im Spiel müssen wir größere, strategischen Entscheidungen treffen. So sollten wir die Schiffe unserer Flotte regelmäßig warten und mit Upgrades verbessern, die etwa den Benzinverbrauch verringern oder die Geschwindigkeit erhöhen. Nebenbei achten wir auf gelegentliche Zwischenfälle, die es auch schon in Ports of Call gab. So kann es passieren, dass Schiffe auf Felsen auflaufen oder von Freibeutern geentert werden.

Eine tolle Idee ist das Rangsystem. Das entpuppt sich als hilfreicher Leitfaden, weil wir sukzessive gewisse Prämissen erfüllen müssen, um den nächsten Rang zu erreichen. Auf diese Weise schalten wir neue Schiffsklassen frei und erhalten nach und nach Zugang zur kompletten Weltkarte. Weniger gut gelungen ist dagegen das undurchsichtige Rufsystem. Theoretisch bekommen wir Ruf gutgeschrieben, wenn wir Aufträge fristgerecht erledigen. Abzüge gibt es für verpasste Termine, eine schlecht gewartete Flotte oder wenn unser Unternehmen einfach nicht profitabel läuft. Allerdings bekommen wir dazu oft gegensätzliche Meldungen. Nach einem erfolgreichen Auftrag sind wir etwa für eine Sekunde berühmt, verlieren den Ruf danach aber sofort ohne ersichtlichen Grund wieder.

Wer die ersten Hürden im Spiel genommen hat, für den ist das oberste Gebot die Wachsamkeit. Denn bis zu einem gewissen Rang sitzt uns im Spiel ständig eine Investorin im Nacken und beansprucht quartalsweise zwanzig Prozent unseres Unternehmenswerts, was jedes Mal ein tiefes Loch in die Kasse reißt. Außerdem unterschreibt die Dame auch gern mal Großaufträge für uns, die sich nur schwer ins gut getaktete Tagesgeschäft einfügen lassen. Überhaupt erhalten wir häufig zweifelhafte Ratschläge und Aufträge von unseren Kollegen. Oft preist uns etwa die Kontakt-Agentin Verträge als besonders lukrativ an, die aber gerade am Anfang unrealistisch große Liefermengen vorschreiben. Auch später muss man bei der Dame aufpassen, denn manchmal hat man die für den jeweiligen Auftrag benötigten Schiffe gar nicht in der Flotte oder den Zielhafen noch nicht freigeschaltet. Tony Strobach / MK

Ports of Call lebt!

Zu Beginn hatte ich den Eindruck, es handle sich bei TransOcean einfach nur um eine nette Wirtschaftssimulation. Mit jedem neuen Rang hat das Spiel dann aber noch eine Schippe draufgelegt. Mit der ganzen Welt zu meinen Füßen wurde es dann überraschend komplex. Hier stecken genug Herausforderungen drin, obschon die Präsentation nicht den Charme des geistigen Vorgängers Ports of Call erreicht. Die verkorste Schiffssteuerung und die Macken im Ruf-System verhindern, dass TransOcean Kurs auf eine Wertung im 80er-Bereich nimmt.



Tony Strobach

TransOcean The Shipping Company

Publisher Astragon Software
 Sprache Deutsch, Englisch

Entwickler Deck 13
 Ausstattung 1 DVD, Handbuch

PRO / KONTRA

- gelungenes Rangsystem
- herausfordernde Kampagne
- intuitive Bedienung
- sehr umfangreich
- biedere Präsentation
- hakelige Schiffssteuerung
- keine CPU-Kontrahenten
- insgesamt dünne Soundkulisse



Solide Reederei-Simulation mit Detailschwächen.