

Pizza Connection 3

FINALES TESTESSEN

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Gentllymad Studios** Termin: **22.3.2018**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nach unserem exklusiven Vorabtest knöpfen wir uns jetzt die Verkaufsversion der Pizzeria-Simulation vor: Was haben die Gentllymad Studios in den letzten drei Wochen verfeinert?

Von Martin Deppe

Ein guter Koch schmeckt sein Essen noch ein letztes Mal ab, bevor es serviert wird. Und eine gute Servicekraft prüft penibel, ob auf dem Tisch auch alles schick arrangiert ist. Bei Pizza Connection 3 hatten Entwickler und Publisher nach unserem Vorabtest Anfang März noch knapp drei Wochen Zeit fürs Verfeinern und Anrichten: vor allem bei den Sabotageaktionen, beim Marketing und beim Abwechslungsreichtum.

Auf den ersten Blick fällt jetzt positiv auf, dass die kleinen Ruckler, die in unserem Vorabtest-Video noch zu sehen waren, dank der Performance-Optimierung jetzt nicht mehr auftreten. Auch schön: Es gibt mehr Nebenaufgaben, mit denen ihr gutes Geld verdienen könnt. Klar, die sind zwar wie aus dem Zufallsgenerator gepurzelt (»In X Stunden Y Personen aus Zielgruppe Z abfüttern!«), motivieren aber trotzdem. Gerade im freien Spiel lohnt es sich jetzt mehr, eure Palette an Pizzerien und Rezepten breit aufzustellen, damit ihr schnell auf die Nebenjobs reagieren könnt.

Boah, der nu wieder ...

Im Vorabtest haben wir es schon vermutet, nun ist es Gewissheit: Die Marketingaktionen sind immer noch arg intransparent. Man kann schlicht schlecht abschätzen, was genau TV-Werbung und Co. eigentlich konkret an Kundschaft bringen. Viel nerviger ist allerdings das Sabotage-Element von Pizza Connection 3: Im freien Spiel haben wir testweise zwei aggressive KI-Konkurrenten gewählt – und es kurz darauf mehr als bereut. Denn in einem unserer Restaurants kam täglich ein gegnerischer Handlanger vorbei, um immer am exakt selben Tisch ein Rattenrudel loszulassen. Manchmal wurde er kurz darauf von einem Cop eingebuchtet, aber am nächsten Tag war er (oder sein Doppelgänger?) pünktlich wieder da. Wir wollten ihm für seinen Arbeitseifer schon fast eine extragroße Pizza spendieren!

Unterm Strich wirkt dieser Mafia-Sabotage-Quatsch arg aufgesetzt, doch zum Glück könnt ihr auch mit ausschließlich friedlichen KI-Konkurrenten spielen, die dafür wirtschaftlich mehr auf dem Kasten haben oder sich schneller leerstehende Pizzerien unter den Nagel reißen. Solche Gegner reichen nämlich völlig aus, um euch durchgehend auf Trab zu halten. Vielleicht schrauben die Entwickler ja nach Release noch weiter an den Gangster-Aktionen, wir behalten Pizza Connection 3 auf alle Fälle im Auge. ★

PIZZA CONNECTION 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3,0 GHz / AMD A8 3,0 GHz
 GeForce GT 640 / Radeon HD 7750
 4 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3,5 GHz / AMD FX 3,5 GHz
 GeForce GTX 970 / Radeon R9 390
 6 GB RAM, 2,5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- nette Comic-Grafik
- viel Oldschool-Flair
- lebendige Städte
- könnte mehr Animationen vertragen
- wenig Soundeffekte

SPIELDESIGN

- viel zu planen und zu optimieren
- spaßiges Experimentieren mit Rezepten
- viele Taktiken möglich
- Abläufe wiederholen sich
- Sabotage nervt nur

BALANCE

- viele Optionen beim freien Spiel
- Kampagne als langes Tutorial
- Checklisten, Warnungen, Tipps
- Nebenaufgaben
- intransparentes Marketing

ATMOSPHÄRE / STORY

- viel sichtbares Feedback
- schicke Metropolen
- motivierende Karriere vom Pizzatruck zum Imperium
- lahm präsentierte Story
- wenig Überraschungen

UMFANG

- Kampagne mit vielen Städten
- umfangreicher Forschungsbaum
- sehr viele Zutaten
- mehrere Restaurants gleichzeitig führen
- Einrichtung oft nur Staffage

FAZIT

Wirtschaftssimulation alter Schule, mit viel Comic-Flair und jeder Menge Planen, Optimieren und Ausbauen. Könnte mehr Abwechslung vertragen.

77



Doof: Schlange vor der Pizzeria. Super: Schlange auf der Pizza. Finden zumindest die Touristen.