



Pirat oder Pfeffersack

PORT ROYALE 2

Ascaron schickt Sie zum zweiten Mal in die Karibik. Wir haben geprüft, ob der Freibeuterspaß die Aufbau-Konkurrenz über die Planke schiebt.

Piratenkapitäne haben im Kino ein einfaches Leben: flink mit dem Entermesser fuchteln, schmutzige Klamotten tragen und Rum saufen, bis der Arzt kommt. In Ascarons Aufbauspiel **Port Royale 2** sieht's an-

ders aus: Hier müssen Sie gewitzt mit dem Rechenschieber umgehen, Preise kalkulieren und Rum erst produzieren. Wir haben uns ins Aufbauspiel gestürzt und geprüft, ob Ascaron aus den Bugs des Vorgängers gelernt hat.

Gegen alle Flaggen

Port Royale 2 spielt ab 1600 in der Karibik. Die Städte sind größtenteils historisch korrekt platziert, auch wenn einige in Wirklichkeit erst später gegründet wurden (zum Beispiel New Orleans). Korrekt ist auf jeden Fall, dass die vier großen Kolonialmächte Spanien, England, Frankreich und Holland um die Vorherrschaft in der Neuen Welt streiten. Eine Kampagne wie in **Anno 1503** fehlt. Lediglich

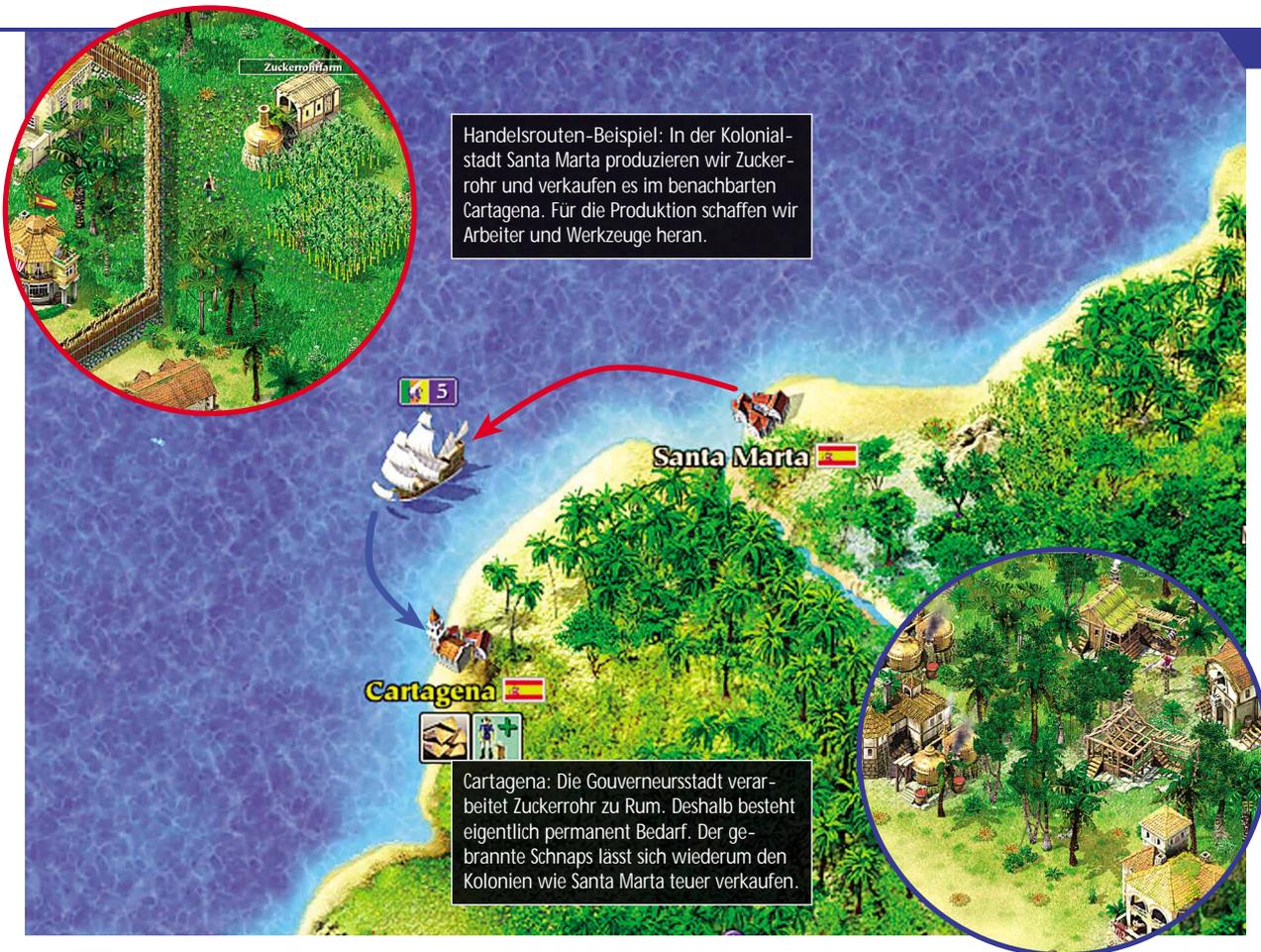
vier Tutorials und vier umfangreiche Szenarien stehen zur Auswahl – So sollen Sie das Piratennest Tortuga zu einer beliebten Handelsstadt zu machen. Doch das Herzstück von **Port Royale 2** ist das Endlos-spiel. Hier wählen Sie eine von acht Städten als Heimathafen und starten mit einem kleinen Schiff ins freie Abenteuer.

Dick im Geschäft

Ihr Südsee-Expedition beginnt im Rang eines Schiffsjungen, im Idealfall



Im Hafengebieten kommen Schiffe an und handeln am Dock mit Waren. Im Gouverneurspalast (oben) gibt's Aufträge, in der Kneipe heuern Sie neue Kapitäne an.



Handelsrouten-Beispiel: In der Kolonialstadt Santa Marta produzieren wir Zuckerrohr und verkaufen es im benachbarten Cartagena. Für die Produktion schaffen wir Arbeiter und Werkzeuge heran.

Cartagena: Die Gouverneursstadt verarbeitet Zuckerrohr zu Rum. Deshalb besteht eigentlich permanent Bedarf. Der gebrannte Schnaps lässt sich wiederum den Kolonien wie Santa Marta teuer verkaufen.

arbeiten Sie sich zum Herrscher der Meere hoch. Wie Sie Dublonen scheffeln, ist Ihre Sache. Am Handel führt jedoch kaum ein Weg vorbei. Insgesamt 19 Waren in fünf Kategorien (Nahrungsmittel, Rohstoffe, Fertigprodukte, Kolonialwaren und Europa-Importe) schippern Sie durch die Gegend. Der Clou: Die Preise der Güter sind nicht von der jeweiligen Stadt abhängig wie etwa in **Freelancer**, sondern folgen den Gesetzen von Angebot und Nachfrage. Ist eine Siedlung mit einer Ware übersättigt, bekommen Sie nur noch einen Apfel und ein Ei dafür. Handel treiben Sie in einem

komfortablen Menü, das auf einen Blick alle wichtigen Daten liefert: Engpässe, Handelskurse sowie den wichtigen Durchschnittspreis Ihrer Waren. Mit dem Schwierigkeitsgrad (es gibt drei) steigen Warenpreise und die Gefährlichkeit der Gegner.

Floß oder Fregatte

Zu Beginn des Endlosspiels besteht Ihre Flotte nur aus einem kleinen Handelskahn. Die Pötte unterscheiden sich in Bewaffnung, Geschwindigkeit und Ladekapazität – ein schweres Linienschiff hat zwar die meisten Kanonen, wird jedoch von einer Fregatte ausmanövriert.

Jeder Konvoi in Ihrer Flotte besteht aus bis zu zehn Schiffen und braucht einen Kapitän. Da Sie ab dem neunten Rang beliebig viele Offiziere engagieren können, ist die Anzahl Ihrer Schiffe theoretisch unbegrenzt. Kapitäne müssen Sie aber erst in Kneipen anheuern.

Seeschlacht mit Ersatzbank

Das größte Ärgernis im Vorgänger waren die unübersichtlichen Seeschlachten. Dieses Problem hat Ascaron ganz simpel gelöst: Sie wählen, welches Ihrer Schiffe zuerst ins Gefecht schippert. Sobald der Kahn an-

geschlagen ist, geentert wird oder gar sinkt, schicken Sie per Klick den nächsten Pott ins Rennen – solange, bis alle Schiffe aufgebraucht sind.

Der unfaire Haken: Die feindliche Flotte ist bei Schlachtbeginn komplett im Wasser (mit bis zu fünf Schiffen). So haben Sie selbst mit einer mächtigen Galeone gegen fünf Fregatten kaum eine Chance. Das macht die Kämpfe sehr taktisch, aber für Einsteiger zu schwer. Dafür ist der Triumph umso größer, wenn Sie durch Taktik mit einer kleinen Barke zwei Kriegsschiffe versenken. Außerdem hilft die gute Steuerung dabei,



In den schweren Seeschlachten führt nur die richtige Taktik zum Sieg.



Wer im Fechtkampf siegt, gewinnt dadurch das komplette Gefecht.



Die Seekarte zeigt Orte wie unsere eigene Stadt GameStar-Bay und deren Bedürfnisse sowie fremde Schiff-Konvois.



Angriffe auf eine Stadt sind von der Seeseite sehr schwer.



Attacken an Land laufen wie im Echtzeit-Strategiespiel.

die Kämpfe zu meistern, und Sie dürfen jederzeit vor Gefechten speichern. Vor allem dem Munitionstyp wirkt sich aus: Massivkugeln schädigen den Rumpf, Kettenkugeln die Segel,

Streugeschosse die Mannschaft (ideal als Entervorbereitung).

Wenn die Schiffe der Befehlshaber aufeinander treffen, kommt es zu einem Fechtkampf, den Sie mit der Maus austragen.

Per Linksklick greifen Sie an, mit Rechts parieren Sie. Egal, wie die Schlacht vorher stand, der Gewinner des Duells ist Sieger des gesamten Gefechts. Deshalb sind die Säbeleien nicht nur spaßig,

sondern ein wichtiges Spielelement. Außerdem gewinnen Sie die Kampfeinlagen leichter als die knüppelhaften Seengefechte.

Handeln mit System

Einen Großteil der Spielzeit verbringen Sie auf der Seekarte. Die zeigt Schiffe in Ihrer Nähe sowie bereits entdeckte Kolonien und deren Bedürfnisse. Sobald ein Schiff in einem Hafen liegt, können Sie in die Stadtsicht des Standorts umschalten.

Kolonialstädte produzieren Rohstoffe wie Zuckerrohr und Kolonialwaren wie Kakao oder Tabak. Gouverneursstädte verarbeiten Rohstoffe zu Fertigwaren, zum Beispiel Baumwolle zu Kleidung. Diese Produkte wiederum sind bei den Siedlern in den anderen Kolonien heiß begehrt. So entsteht ein steter Warenkreislauf. Gouverneursstädte bekommen außerdem in regelmäßigen Abständen Importwaren aus Europa wie Werkzeug und Wein. Die sind in den entfernten Ecken der Neuen Welt besonders gefragt. Der Reiz in **Port Royale 2** liegt vor allem darin, die besten Routen auszuknobeln.

Plantagen-Planer

Alternativ zum Wareneinkauf können Sie auch selbst Produktionsstätten bauen. Ihre Fabriken sollten Sie auf die Bedürfnisse der Region abstimmen: Wenn in der nächsten Stadt ei-

AUFBAUSPIELE IM QUALITÄTSHECK

Feld	Anno 1503 (87%)	Tropico 2 (88%)	Port Royale 2 (86%)
Wirtschaft	43 Produktionskreisläufe, die Sie ständig im Auge behalten und optimieren müssen. Handel auch mit Piraten und KI. 1.	Raubzüge finanzieren Ihre Pirateninsel. Automatischer Handel und kurze Produktionsketten helfen bei der Übersicht. 1.	19 Waren in fünf Kategorien. Ausgeklügeltes System aus Angebot und Nachfrage bestimmt Preise. Automatik-Handelsrouten. 1.
Kampagne/Spielmodi	Zwölf Kampagnenmissionen und zehn Einzelszenarios richten sich vor allem an Anno-Profis. 2.	16 Missionen bereiten Sie auf Piratensein vor – spannende Aufgaben, schwache Präsentation. 1.	Vier Tutorial- und vier Einzelmissionen. Danach tüfteln Seefahrer im Endlosspiel. 3.
Aufbau	345 Bauwerke finden Sie auf den riesigen Anno-Inseln. Forschung und Fortschritt schalten außerdem neue Gebäude frei. 1.	Arbeiter müssen jedes Gebäude hochziehen. Motivierendes Upgradesystem für die Infrastruktur der Insel. 1.	Häuser bauen Sie ohne Arbeiter. Das Spiel lässt sich sogar gewinnen, ohne ein einziges Gebäude zu errichten. 2.
Militär	14 Einheiten- und sechs Schiffstypen bestreiten Echtzeit-Schlachten. Wegfindung und Steuerung verderben aber den Spaß. 2.	Der Spieler kann selbst nicht in Gefechte eingreifen. Sie haben nur minimalen Einfluss über Menübefehle und Schutzgebäude. 3.	16 Schiffstypen, zwei Landeinheiten und drei Munitionstypen sorgen für Abwechslung. Obendrauf gibt's spaßige Fechtkämpfe. 1.
Grafik	Höchster Detailreichtum aller Aufbauspiele. Fünf Klimazonen mit Flora und Fauna sowie die 345 Gebäude sorgen für Abwechslung auf dem Bildschirm. 1.	71 Gebäude, aber nur ein Terrain-Set. Animationen und Spezialeffekte sind eher dürrig und lassen die Spielwelt steril und leblos wirken. 3.	Die Ascaron-Karibik bietet hübsche 2D-Häuser und 3D-Wasser im Stadtbildschirm, aber etwas detailarme Polygon-Schiffe in den Seeschlachten. 2.
Bedienung	Mangelhafte Statistiken und zu wenig Feedback über Schwierigkeiten in Ihrer Siedlung. 3.	Nützliche Hilfsfunktionen wie Berater Smitty, die Enzyklopädie und ausgefeilte Statistiken. 1.	Gutes Statistik-System und Chroniken (Logbuch). Saubere Hilfefunktion, aber kein Berater. 2.
Fazit	1. 1. 1. 2. 2.	1. 1. 1. 1.	1. 1. 2. 2. 2.



Das Handelsmenü zeigt Ein- und Verkaufskurse sowie Durchschnittspreise.

ne Seilerei steht, ist die sicher ein dankbarer Abnehmer für Hanf. Auf Wunsch verkauft Ihr Lagerverwalter automatisch Waren und besorgt Werkzeug.

Damit Sie nicht jedes einzelne Schiff Ihrer Flotte dirigieren müssen, bietet **Port Royale 2** eine komfortable Handelsrouten-Automatik, die Sie mit wenigen Klicks aktivieren. Danach gendeln die Schiffe die festgelegten Städte der Reihe nach ab. Die KI entscheidet entweder selbstständig, welche Waren der Konvoi transportiert. Oder Sie legen genaue Regeln fest und lassen die KI auch Ihre Lager einbeziehen.

Landgang

Wem das Verfrachten von Seilen zu langweilig ist, der nimmt Aufträge an. Die gibt's von den Gouverneuren, in der örtlichen Kneipe oder bei einem der vier Vizekönige persönlich – abhängig von der Stadt. In den Missionen retten Sie Schiffbrüchige oder annekieren sogar feindliche Städte. Als Belohnung gibt's meistens Geld. Manchmal spendieren Auftraggeber auch Schiffe oder sogar ein Stück Land, auf dem Sie eine eigene Stadt gründen.

In Gouverneurshäusern lebt obendrein oft eine hübsche Tochter, die Freunde des Vaters ab dem fünften Rang anbaggern dürfen. Wenn Sie die Schönheit heiraten, verrät sie Ihnen nützliche Informationen, zum Beispiel über fette Handelsrouten.

Echtzeit für Arme

Manchmal müssen Sie für den Vizekönig eine Stadt erobern. Dann greift Ihr Konvoi von der Seeseite aus an oder setzt Landungstruppen am nahen Strand ab. Die Meerseite bewachen Kanonentürme, die mehr Schaden anrichten als manches Kriegsschiff. Bei fünf Türmen im Hafen empfiehlt es sich deshalb, die Infanterie einzusetzen.

Das kurze Gefecht spielt sich wie ein sehr simples Echtzeit-Strategiespiel mit nur zwei Truppentypen (Schwertkämpfer und Musketiere). Mit der Maus markieren Sie die Männer und schicken sie los. Einzige taktische Finesse: Ein Doppelklick löst einen Sturmangriff aus. Statt den aufgesetzten Kämpfen hätte eine Automatikfunktion gereicht.

Pixel-Karibik

Technisch ist **Port Royale 2** nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Zwar sind die 2D-Häuser der Städte detailreich modelliert und das 3D-Wasser schwappet idyllisch an den Sandstrand, doch die Schiffe wirken recht detailarm. Dafür ist der Sound gut gelungen: Die Kanonensalven in den Schlachten rumpeln zwar nur in Stereo aus den Boxen, dafür passt die Musikuntermalung prima zum Karibikambiente. PH



In eigenen Städten haben wir sogar einen Palast.

MARKUS SCHWERTDEL

Bis Sid Meier endlich mit seinem Pirates! fertig ist, bleibt Port Royale 2 auf meiner Platte. Die (schaffbaren) Seeschlachten haben es mir genauso ange-tan wie die seltenen, aber folgenreichen Fechtkämpfe. Begeistert bin ich vom Wirtschaftssystem: Seit meiner Zeit als Bankkaufmann hatte ich nicht mehr so viel Spaß mit Zahlen.

Einen dicken Malus hat das Spiel aber doch: Trotz der lan-gen Spielzeit von bis zu 300 Stunden hätte ich mir eine Kampagne gewünscht. Die sporadischen Aufträge der Gouverneure sind mir einfach zu wenig! Da kann mich auch die Heirat mit einer hübschen Frau nicht trösten.



»Wirtschafts-Wunder«

PATRICK HARTMANN

Als absoluter Piraten-Freak hat mir das Szenario von Port Royale 2 sofort gefallen. Die komfortablen Handelsfunktionen machen mir mein Leben als Freizeitkapitän auch extrem einfach – drei Klicks, und die Handels-route steht. Anders als Kollege Schwerdtel finde ich die Seeschlachten fast zu schwer, dafür lenken die Fechtduelle prima vom Zahlenjonglieren ab. Die altbackene Grafik kann ich verschmerzen, obwohl ich mir bei den Schiffen doch ein wenig mehr Detailfreude wie an Deck wuselnde Besat-zungen oder geworfene Enterhaken an der Reling gewünscht hätte.

Raue Seeluft

Mein größter Kritikpunkt ist der Schwierigkeitsgrad: Selbst auf »Leicht« haben Einsteiger schnell Probleme bei Seeschlachten oder Produktionsketten. Dafür bekommen Profis die richtige Herausforderung geboten. Jetzt fehlen nur noch eine Kampagne oder unter-schiedliche Zeitepochen, in denen ich zum Karibikur-laub starten kann, dann wäre ich wunschlos glücklich.



»Volltreffer für Profi-Piraten«

PORT ROYALE 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Take 2, (01805) 217 316

SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 30.4.2004

AUSSTATTUNG: Schuber, 1 CD, Karte, 104 S. **CA. PREIS:** 50 Euro

MULTIPLAYER: – **USK:** ab 6 Jahre

Internet Netzwerk Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: –

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	700 MB Festpl.	700 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 2/4 MX	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Geforce 4/4 Ti	

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 90 Minuten **SOLO-SPASS:** 100 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** –

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: Tropic 2 (88%, GS 06/03) Aufbau mit starker Kampagne, aber ohne Gefechte.
Anno 1503 (87%, GS 12/02) Komplexere Produktionsketten und schönere Optik.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + durchdachtes Handelssystem - keine Kampagne
- + spannende Seeschlachten - Seeschlachten teilweise zu schwer
- + Zusatzaufträge vom Gouverneur - altbackene Optik
- + komfortable Handelsautomatik - Startkaribik im Endlosspiel stets gleich
- + motivierendes Rangsystem

GRAFIK: 	Befriedigend
SOUND: 	Gut
BEDIENUNG: 	Sehr gut
MULTIPLAYER: 	Nicht vorhanden
PREISLEISTUNG: 	Sehr gut

86

FAZIT: AUFBAUSPASS FÜR PROFIS MIT 1A-HANDELSYSTEM.

