

Patrizier unter schwarzer Flagge

Port Royale

Mit vollen Segeln durch die Karibik: Rasante 3D-Gefechte auf hoher See und abwechslungsreiche Schachereien bringen frischen Wind in staubige Handelskontore.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

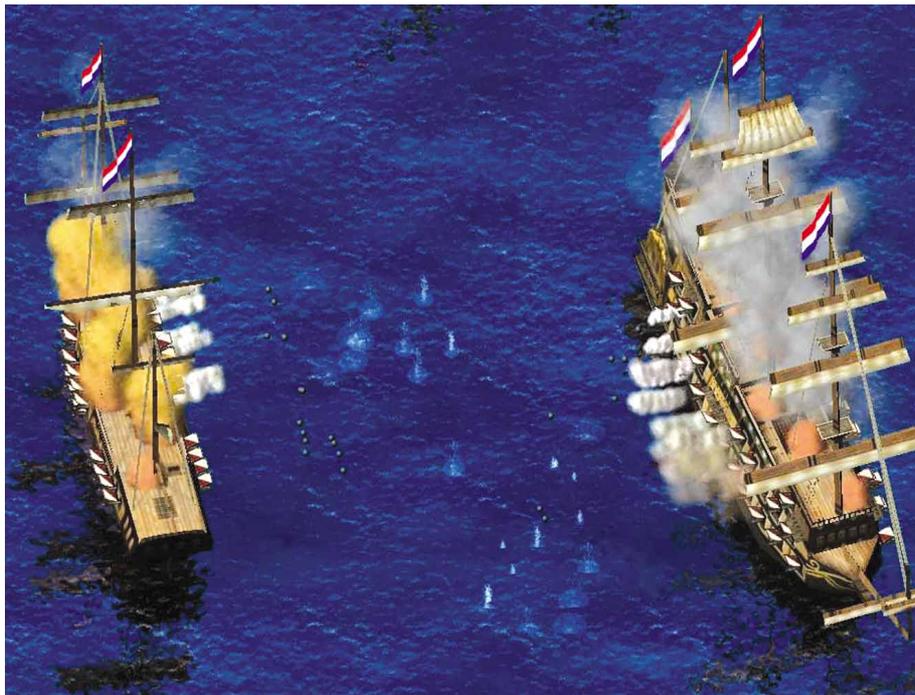
Am Anfang des Jahres sah es für den Traditionshersteller Ascaron nicht gerade rosig aus. Doch mittlerweile ist der damals drohende Konkurs abgewehrt. Nun werkeln die Gütersloher mit frischem Wind an der Fortsetzung zur Wirtschaftssimulation **Patrizier 2**, die unter Genrefans Kultstatus genießt. Mit aufpolierter 3D-Grafik und verbesserter Zugänglichkeit soll **Port Royale** auch Einsteigern den Handel in der Karibik schmackhaft machen – spannende Seefechte inklusive. Wir haben uns bei Ascaron eine virtuelle Prise Seeluft um die Nase wehen lassen.

Echtzeit und 3D

Dass ein Handelsspiel alles andere als dröge sein muss, bewies Ascaron Ende 2000 mit **Patrizier 2**. Vor allem das dynamische Preissystem machte die Warenschacherei im Hanse-Szenario zu einer fordernden Angelegenheit. Optisch riss das Spiel allerdings keine Bäume aus. Das soll in **Port Royale** anders werden: Schiffe rendert die Grafik-Engine jetzt in Echtzeit



Die Welt der Karibik ist etwa **viermal** so groß wie die Gewässer in **Patrizier 2**.



Feuer frei: Die Flugbahn jeder einzelnen **Kanonenkugel** wird in Echtzeit ballistisch korrekt berechnet.

und 3D, was vor allem den Seeschlachten zugute kommt. Kanonenkugeln zersplittern ganze Decks, Rauch steigt auf und Flammen verschlingen gierig trockenes Holz. Damit Salven realistischer wirken, feuern die

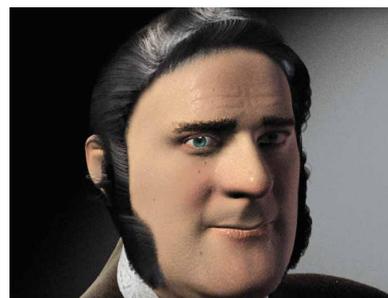
Kanonen an Bord nicht mehr alle exakt gleichzeitig, sondern immer ein wenig verzögert.

Aber auch außerhalb der Gefechte zeigt die neue Engine, was sie kann. Beeindruckend wirkt zum Beispiel die Brandung an den Küsten. Die bekannte Schräg-von-oben-Perspektive können Sie jetzt zwar zoomen, aber nicht drehen. »Spielerisch hätte das keinen Sinn gemacht«, so Entwicklungsleiter Daniel Dumont. Außerdem konnte das Team dadurch die Gebäude noch in 2D modellieren. Etliche kleine Details wie herumfliegende Vögel und natürlich tonnenweise Bewohner beleben die atmosphärische Welt von **Port Royale**.

Transport-Tycoon

Am eigentlichen Spielprinzip hat das Ascaron-Team nur we-

nig geändert. Wiederum sollen Sie Reichtum und Wohlstand erlangen, indem Sie mit 20 Gütern handeln. Dazu beladen Sie Schiffe, von denen Sie diesmal bis zu 100 unter Ihrer Flagge versammeln dürfen. 90 Häfen samt Umland ergeben eine Spielfläche, die viermal größer ist als bei **Patrizier 2**. Allerdings können Sie nicht einfach mit jeder Stadt Handel treiben. Denn jeder Ort gehört zu einer von



Der **Gouverneur** liefert jederzeit Informationen.



Unsere Stadt blüht und gedeiht. Alle Gebäude sind 2D-Bitmaps, während das Wasser in 3D berechnet wird.

vier Nationen. Vom guten Verhältnis mit Franzosen, Engländern, Holländern und Spaniern hängt ab, wo Sie Ihre Waren am besten absetzen können. Eine besondere Aufgabe kommt den Gouverneursstädten zu; nur von dort aus werden Güter nach Europa verschifft. Damit der Handel nicht zu unübersichtlich gerät, symbolisieren nun Icons alle Waren. Außerdem dürfen maximal zehn Konvois mit je zehn Schiffen unter Ihrer Flagge laufen.

Auf Kaperfahrt

Im Vorgänger war das Freibeuter-Dasein eher ein Anhängsel. In **Port Royale** bietet jede Nation

Kaperbriefe an, damit Sie gegnerische Schiffe entern und ausrauben. Allerdings machen Sie sich das betroffene Land zum Feind und dürfen in dessen Städten keinerlei Handel mehr treiben. Doch das bedeutet nicht das Aus der Beziehungen. Denn Sie können sich jederzeit in die Städte des Gegners einschleichen und um Vergebung bitten. Erledigen Sie dann einige Aufträge, bessert sich nach und nach Ihr Ansehen wieder.

Mehrere Hundert Missionen soll es geben. Einige davon werden nach Entwicklerwillen sogar aus mehreren Teilen bestehen. So plündern Sie gegneri-

sche Städte oder stören nachhaltigeren Warentransfer, indem Sie Händlerschiffe kapern. Gelegentlich werden Sie sogar auf Schatzsuche geschickt. Für jede erfolgreich abgeschlossene Mission erhalten Sie Erfahrungspunkte. Anders als in **Patrizier 2** können Sie diesen Punktestand jederzeit an einem Balken ablesen. Von diesem Ranking hängt die Qualität der Gegner und die Höhe der Beute ab.

Herrscher der Insel

Handel und Kampf allein sind aber nicht der Schlüssel zum Erfolg. Bei ausreichender Barschaft dürfen Sie sich als Produzent dringend benötigter Waren versuchen. Das funktioniert nur in befreundeten Städten. Alle Gebäude sind dabei einem ständigen Wandel unterwor-

den. Laufen die Geschäfte gut, steigt der Lebensstandard, und die Häuser werden nach und nach zu Prachtbauten. In weniger rosigen Zeiten verfallen sie dann wieder. Als besonderes Schmankerl erwartet Sie sogar eine eigene Insel. Wenn Sie genügend Rohstoffe zusammen haben, um dieses Eiland zu besiedeln, entsteht dabei Ihr eigener Landsitz. Dieser entwickelt sich, abhängig vom Erfolg Ihrer Geschäfte, allmählich zu einem Palast. Praktischerweise kann kein lästiger Konkurrent diese Insel außer Ihnen besiedeln. Dadurch haben Sie von Anfang an das Monopol auf sämtliche Warenverkäufe und Transporte.

Um die Steuerung zu straffen, führen die Entwickler das Logbuch ein. Darin sehen Sie die wichtigsten Informationen thematisch sortiert und auf einen Blick. Zusammengehörige Bereiche, wie Schiffsbewaffnung, Ausrüstung und Mannschaft, werden daneben zentral am Dock erledigt. Derzeit tüftelt das Ascaron-Team noch an Details. So steht noch nicht fest, ob die Schiffkämpfe zeitlich verlangsamt werden können und ob ein »Fog of War« unentdeckte Gebiete verschleiert. **MIC**



Produktionsbetriebe (hier eine Ziegelei nebst Viehzucht) sind eine lukrative zusätzliche Einnahmequelle.



Vereinfachte Steuerung: Im Hafen können Sie ganz bequem Schiffe reparieren, zusätzliche Matrosen anheuern und sämtliche Waren einkaufen.

Port Royale

Genre: Wirtschaftssimulation **Entwickler:** Ascaron
Termin: Juni 2002 **Erstindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Freunde gepflegter Handelssimulationen dürfen sich freuen: Port Royale basiert auf dem selben tollen Spielkonzept wie Patrizier 2, sieht aber erheblich besser aus. Besonders gespannt bin ich auf die polygonveredelten Seeschlachten. Wenn die Entwickler den Einstieg erleichtern, werden nicht nur erprobte Schacherfürsten auf Kaperfahrt gehen.«