

Unter schwarzer Flagge

Port Royale

Als Pirat in die Karibik – Ascaron geht mit der gelungenen Patrizier-Serie auf Kaperfahrt.



WWW

www.gamestar.de:
Interview mit
Lead-Designer
Daniel Dumont

Scurrile Programmierer-Macke: Der Ascaron-Designer Daniel Dumont benennt seine Projekte im Entwicklungsstadium immer nach James-Bond-Filmen. So kam der Nachfolger von *Patrizier 2* zu dem Arbeitstitel »Moonraker«. Mittlerweile hat Ascaron in Zusammenarbeit mit der Fanseite www.patrizierwelt.de einen Namenswettbewerb veranstaltet, bei dem sich *Port Royale* gegen Alternativen wie »Freibeuter der Karibik«, »Tortuga« oder »Pirates & Merchants« durchsetzte. Wir haben mit Daniel ausführlich über sein neues Baby gesprochen.

Piraten-Patrizier

Wer erinnert sich nicht an Sid Meiers Klassiker *Pirates*, der oft kopiert, aber nie so richtig erreicht wurde? Darin waren wir als Freibeuter in der Karibik unterwegs, kaperten fette Galeonen, eroberten Städte und suchten unsere verschollene Familie. Ascaron will das Flair des

Kultspiels wieder aufleben lassen, mit solider *Patrizier 2*-Technik als Grundgerüst. Allerdings wird es weniger ein »Pirates im Patrizier-Gewand« als vielmehr ein »Patrizier in der Karibik« sein, denn der Schwerpunkt soll auf dem Handel liegen. Daniel dazu: »Bei einem Pirates-artigen Spiel hätte man ja keine Schiffsflotte, die an mehreren Stellen der Spielwelt gleichzeitig agieren kann. Für eine Handelssimulation ist das aber sehr wichtig.« Sie werden also wieder eine Karte haben, auf der Sie Ihre Schiffe von Ort zu Ort schicken. Der Aufbau-Part, der bei *Patrizier 2* noch im Hintergrund stand, wird allerdings ebenso deutlich ausgebaut wie die Seeschlachten.

Unerforschte Gewässer

Die Karibik im 16. Jahrhundert: ein weitgehend unerforschtes Gebiet mit mildem Klima und reichen Rohstoffvorkommen. Klar, dass so ein Schatzkästchen

bei den Herrschern des überbevölkerten Europa die Gier weckt. Spanier, Engländer, Franzosen und Holländer streiten sich um Land, Handelsrouten und Stützpunkte. Die Spielwelt ist viermal größer als bei *Patrizier 2* (rund 4.000 mal 3.000 km) und enthält 60 Städte, Häfen und Piratennester. Sie beginnen im Rang eines Leichtmatrosen mit einer Mini-Flotte und können sich zum Fernhändler oder gar Gouverneur hocharbeiten. An Kaperfahrten ist anfangs nicht zu denken; zu schwach sind Ihre Schiffelein. Außerdem brauchen Sie einen offiziellen Kaperbrief Ihrer selbst gewählten Nation. Da die Karte zu Beginn noch zu 90 Prozent aus weißen Flecken besteht, erkunden Sie zunächst den Karibikraum und treiben Handel zwischen verbündeten Städten, damit ein paar Dublonen in die schwindsüchtige Kasse kommen. Wenn nach den ersten Erfolgen die Gouverneure auf Sie aufmerksam werden, bekommen Sie Missionen. Davon soll es Hunderte geben, darunter Städte versorgen, Geleitschutz fahren, Festungen erobern, lästige Piraten dingfest machen.

Klar zum Entern!

Trotz Missionen soll *Port Royale* wie *Patrizier 2* im Wesentlichen ein freies Spiel sein: Ob

Sie die Aufträge annehmen oder nicht, bleibt Ihnen überlassen. Ein gutes Verhältnis zu den herrschenden Mächten ist zwar hilfreich, aber Sie können auch auf eigene Faust für Ihr Land kämpfen, indem Sie Städte annektieren und Schiffe plündern. Wobei »Ihr Land« nicht die Nation Ihrer Geburt



Mauern schützen Ihre **Ansiedlungen** gegen plötzliche Angriffe fieser Piraten-Horden.

sein muss – wahlweise dürfen Sie auch als Holländer für die Ehre des spanischen Königs kämpfen oder in französischen Diensten niederländische Händler kapern. Dabei setzen Sie eine bis zu zehn Schiffe umfassende Flotte ein; jeder Kahn einzeln steuerbar. Die Seeschlachten sollen komplett in 3D stattfinden, wenn auch der Übersicht halber in der vertrauten Iso-Perspektive. Auch Entermanöver sind geplant. Wem das zu viel Action ist, kann die Gefechte alternativ automatisch ablaufen lassen. **GUN**



Ein **Vorposten** entsteht: Der aus *Patrizier 2* bekannte Aufbau-Part wird für *Port Royale* aufgebohrt.

Port Royale

Genre: Wirtschaftssimulation **Entwickler:** Ascaron
Termin: Juli 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Gute Idee von Ascaron: Ein von etwas Bedienungsballast entschlacktes *Patrizier 2* kann in der faszinierenden Karibik-Umgebung kaum fehlschlagen. Ob da endlich ein würdiger *Pirates*-Nachfolger heranspitzt? Ich bin jedenfalls zuversichtlich.«