



Mit Rum zum Ruhm

PORT ROYALE 2

Nach Patrizier 2 macht Ascaron Sie erneut zum Handelsmogul. Statt im kalten Europa erwirtschaften Sie unter karibischer Sonne ein Vermögen.

werden Sie als Händler in Ascarons Aufbauspiel **Port Royale 2** öfter sehen. Denn Ihre randvollen Frachtschiffe sind das Lieblingsziel von Freibeutern, die freiberuflich oder im Auftrag von Kolonialmächten kapern.

Zusammen mit dem Projektleiter Daniel Dumont haben wir bei einem Besuch in der Redaktion eine Alpha-Version angespielt. Mit ausgebufftem Wirtschaftssystem und stimmungsvoller Grafik könnte **Port Royale 2** Konkurrenten wie **Anno 1503** kielholen – diesmal hoffentlich vom Start weg ohne Bugs.

Solo-Seeschlacht

Eines der größten Ärgernisse in **Port Royale** waren die Seegefechte, in denen sich die Schiffe einer Flotte gegenseitig behinderten. Dieses Problem lösen die Entwickler in **Port Royale 2** ganz sim-

pel: Wie im Klassiker **Pirates** fährt stets nur ein vom Spieler gesteuertes Schiff in die Schlacht, während der Gegner mehrere Pötte im Wasser hat. Dafür dürfen wir einen angeschlagenen Kahn jederzeit durch ein frisches Schiff aus unserer Flotte ersetzen. Mit drei Munitionssorten zerfetzen wir Segel, dezimieren die Besatzung oder versenken den Feind. Geplant sind 16 Schiffstypen wie Frachter oder Fregatte.

En garde!

Um Mannschaft und Ladung zu schonen, können wir ein Schiff auch per Fechtkampf gegen den feindlichen Kapitän ergattern. In einem hübschen Render-Standbild schlagen zwei 3D-Figuren aufeinander ein. Neun Trefferzonen bringen taktische Tiefe in das Duell. Spielentscheidend sollen die Fechtereien allerdings

nie werden, um reine Aufbauspieler nicht zu vergraulen.

Zusätzlich zu den See- und Säbel-Duellen soll es in **Port Royale 2** kleine Echtzeit-Schlachten an Land geben. So können wir etwa eine Stadt aus dem Wald heraus überraschen. Wie für die Fechtkämpfe gilt: Die Geplänkel kommen eher selten vor.

Fair gehandelt

Beim Wirtschaftspart orientiert sich **Port Royale 2** am Vorgänger: Bis zu 60 Städte fahren wir mit unserer Flotte an, jede Siedlung liefert fünf Produkte wie Tabak oder Rum. Diese Kolonialwaren transportieren wir in die Gouvernementsstädte, von dort bringen computergesteuerte Konvois die veredelten Waren nach Europa. Umgekehrt verkaufen wir Waren aus der alten Welt (Stahl, Luxusgüter) lukrativ in die Kolonien. Per Auto-Handelsroute lassen wir unsere Schiffe Städte abgrasen, Ein- und Verkaufslimits setzen wir in einem komfortablen Menü.

Besonders stolz ist Daniel Dumont auf das Wirtschaftssystem: »Der Preis einer Ware steigt mit jedem weiteren gekauften Stück. Unfaire Super-Handelsrouten oder mit nur einer Ware voll gepackte Schiffe werden so unmöglich.« Als zusätzliche Gewinnquelle errichten wir in Städten eigene Plantagen sowie Fabriken. Wer konkurrierende Siedlungen gewaltsam annektiert (geht nur im Krieg), kann sogar ein Monopol aufbauen. »Bis die gesamte Karibik erobert ist, dauert es bis zu 300 Stunden«, verspricht Dumont.

Kolonial-Gerangel

Wie im Vorgänger streiten Spanien, Frankreich, England und die Niederlande um Geld und

Eine Seefahrt, die ist lustig – zumindest, bis am Horizont eine Piratenflagge auftaucht. Das Totenkopf-Banner



In den Seeschlachten befehligen Sie nur ein Schiff. Beschädigte Pötte lassen sich jederzeit durch unversehrte aus der Flotte ersetzen.



Die spanische Siedlung floriert. Wenn Sie der Stadt regelmäßig benötigte Waren bringen, gelten Sie als Wohltäter und bekommen Missionen.

Macht. Die Beziehung zu diesen Mächten soll in **Port Royale 2** starke Auswirkungen haben: Wenn wir etwa auf Kriegsfuß mit den Holländern stehen, lassen die uns schlimmstenfalls nicht mehr in ihre Städte, selbst wenn wir dort Fabriken besitzen. Nur von den Kolonialmächten gibt es außerdem Kapbriefe, die Überfälle auf feindliche Konvois legitimieren.

Missionar mit Muskete

Eine Hintergrundgeschichte wie im Vorgänger wird es in **Port Royale 2** nicht geben. Dafür aber massig Missionen wie Geiselfreiungen, Piratenjagden oder Schatzsuchen. Rund 50 Missionstypen wollen die Entwickler insgesamt einbauen. Keiner der Aufträge ist Pflicht. Wer mag, kann sogar auf den Handel

verzichten und sich komplett als Pirat durchschlagen. Diese Karriere soll jedoch die schwierigste werden: Um als Seeräuber Städte anzulaufen, müssen Sie sich dort teuer freikaufen.

Endlos raffen

Der Hauptmodus von **Port Royale 2** wird das Endlosspiel. Ziel ist, sich zum mächtigsten Mann der Karibik aufzuschwingen.

Wem das zu episch und langwierig ist, der spielt eines der acht Szenarios. Drei davon dienen als Tutorial, vier behandeln jeweils einzelne Spielelemente (Handel, Schlachten). Das achte schließlich ist ein Wettbewerbs-Level: Unter Zeitdruck müssen wir Probleme wie Hungersnöte lösen. Rekorde will Ascaron in einer Online-Rangliste veröffentlichen. **MS**



Ein Duell gegen den feindlichen Anführer schont die Soldaten.



Die Chronik einer Stadt liefert Hinweise auf lukrative Geschäfte.

PORT ROYALE 2

Genre: Aufbauspiel
Termin: März 2004
Entwickler: Ascaron
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem und komfortable Bedienung – Port Royale 2 löst diese Aufbauspiel-Pflichten mit Bravour. Dazu weht in Schlachten und Fechtduellen Pirates-Seeluft durchs Zimmer. Jetzt darf sich nur das Bug-Debakel des Vorgängers nicht wiederholen, dann kann Ascaron sogar Anno 1503 schlagen.«

