

Pfeffersack und Handelsprinz

Der Patrizier 2

Ascaron renoviert seinen Handelsklassiker. Schöne Grafik und ein dynamisches Wirtschaftssystem sollen dem Genre neues Leben einhauchen.



Im als Stadt getarnten Hauptmenü wuseln nun – spielerisch sinnlos – die Bürger der Hansestädte.

Genauso wie heute Aufbauspiele im Isometrie-look eine Spezialität deutscher Entwicklerteams sind, waren es vor rund zehn Jahren Wirtschafts- und Handelsspiele. Als eines der besten gilt immer noch das 1992 erschienene **Der Patrizier**. Gleichzeitig war es das erste Spiel, das Ascaron (heute bekannt für den Edel-Fußballmanager **Anstoss 3**) je veröffentlicht hat. **Patrizier 2**

soll noch in diesem Jahr in die Läden kommen. Wir sind mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version bereits auf große Fahrt gegangen.

Schöner schachern

Wer die schöne Grafik von **Patrizier 2** das erste Mal sieht, glaubt ein waschechtes Aufbauspiel vor sich zu haben. In den Städten wuseln fröhlich Bürger über Marktplätze und treiben sich am Hafen herum. So nett das aber auch aussieht, so sind die Menschen doch reine Dekoration ohne spielerische Bedeutung. Wichtiger sind da schon die Gebäude, denn sie ersetzen die drögen Menüs des Vorgängers. Einige der Häuser, wie Produktionsstätten oder Kontore, können Sie auch kaufen. Außerdem sehen Sie so auf einen Blick, welche und wie viele Ihrer Schiffe gerade im Hafen vor Anker liegen und geduldig auf neue Fracht warten.

Handel mit der Hanse

Genau wie beim berühmten Vorgänger bestreiten Sie auch diesmal Ihr Leben als nord-deutscher Händler der Hanse im 14. Jahrhundert. Zwischen London und Nowgorod errichten Sie Kontore, kaufen Waren möglichst billig ein und verkaufen sie mit einem fetten Gewinn. Davon leisten Sie sich größere Schiffe und bauen neue Handelsniederlassungen. Dadurch gewinnen Sie immer mehr politischen Einfluss und können versuchen, sich zum Bürgermeister wählen zu lassen.

Dynamischer Markt

Dreh- und Angelpunkt von **Patrizier 2** ist das dynamische Wirtschaftssystem. Die Preise hängen von Angebot und Nachfrage ab, die sich andauernd ändern. So kann es passieren, dass eine Stadt zwar den Biernotstand ausruft, aber beendet, bevor Ihre Flotte eintrifft. Sie können auch selber aktiv in den Warenkreislauf eingreifen. Je mehr Sie von einem Gut in eine Stadt bringen, desto niedriger wird der erzielte Preis. Warten Sie hingegen ein wenig, bis die Ware verbraucht wurde, steigt er langsam wieder an. Sie können sogar auf die Schifffahrt ganz verzichten, stattdessen

Sägewerke oder andere Produktionsstätten errichten und so die Nachfrage nach bestimmten Gütern befriedigen und steuern.

Auf Ihrem Weg zu Ruhm und Reichtum dürfen Sie auch krumme Touren drehen. Als Pirat kapern Sie einfach Schiffe von Konkurrenten und plündern Sie. Die von oben gezeigten Echtzeit-Seeschlachten gleichen sehr stark den Gefechten in Sid Meiers Klassiker **Pirates**. Ängstlichere Naturen müssen aber nicht kämpfen, sondern



Na also, es geht doch: Die Flaute an Bier kann unsere Flotte prima ausnutzen.

heuern einfach einen Freibeuter an, der die schmutzige Arbeit für Sie übernimmt. Bei all den kriminellen Machenschaften müssen Sie aber stets auf Ihr Ansehen bedacht sein. Denn wenn die dunklen Geschäfte auffliegen, ist Ihr Ruf ruiniert, und es wird nichts mit dem Bürgermeisteramt. **MIC**



Auf der **Übersichtskarte** beobachten Sie, wohin all Ihre Schiffe fahren, und fragen Infos zu den erreichbaren Städten ab.

Patrizier 2

Genre: Handelsspiel **Hersteller:** Ascaron
Termin: November 2000 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Den alten Patrizier habe ich heiß und innig geliebt. All dessen Stärken scheint auch Patrizier 2 wieder in sich zu vereinen. Schade nur, dass die herumwuselnden Bewohner nur pure Dekoration sind. Trotzdem, mit der schönen Optik könnte Ascaron wieder etwas Schwung ins mittlerweile angestaubte Genre bringen.«