

## Landratten und Teerjacken

# Herrscher der Meere

Lichten Sie den Anker, drehen Sie die Segel in den Wind und werden Sie zum Gebieter der Ozeane.



Auf der hübschen Weltkarte planen Sie neue Handelsrouten.

Das Softwarehaus Attic ist den meisten durch seine Rollenspiele zu **Das schwarze Auge** bekannt. Doch auf der schwäbischen Alb ist man auch einer steifen Brise um die Nase als **Herrscher der Meere** nicht abgeneigt.

## Es war einmal

Heutzutage ist Handelsschifffahrt meist sterbenslangwei-

lig, wenn nicht gerade mal wieder ein betrunkenen Kapitän einen Öltanker auf Grund setzt. Doch vor ein paar hundert Jahren sah das alles noch ganz anders aus. Ihren Aufstieg zum Herrscher der Meere beginnen Sie im Jahre des Herrn 1540. Und da war die Seefahrt wenig christlich. Piraten und Freibeuter lauerten braven Händlern auf, die sich nur als Teil bewachter Flotten sicher bewegen konnten.

## Schurke oder Edelmann?

Ob das Endziel Weltherrschaft oder wirtschaftlicher Wohlstand heißt, entscheiden Sie selbst. Eine kleine Nußschale und eine lukrative Handelsroute zwischen zwei Häfen bilden den Grundstock zu Ihrem weltumspannenden Seglerimperium. Mit

einem eigenen Hafen dürfen Sie auch noch Gebühren von den bis zu drei Mitbewerbern kassieren. Wenn Sie sich zusätzlich um die Weiterverarbeitung von Rohstoffen kümmern und fleißig Manufakturen bauen, eröffnen sich weitere lukrative Gewinnmöglichkeiten.

## Seeschlacht in Echtzeit

Doch friedlicher Handel allein wird Ihnen nicht immer weiterhelfen. Wohlstand zieht immer Neider an, und die können gut gerüstet und schwer bewaffnet sein. Kämpfe gegen feindliche Armaden finden in Echtzeit statt. Dabei können Sie die Schiffe per Mausklick zu Verbänden zusammenfassen und auflohnende Ziele ansetzen. Die wertvollen Ladungen untergegangener Kähne lassen sich als Treibgut auflösen. Alles in allem dürfen sich satte 100 Flotten mit jeweils 10 Schiffen in Ihrem Besitz befinden. Das ist eine ganze Menge, deshalb übernehmen wahlweise computergesteuerte Admiräle je einen Verband. Zuvor können Sie festlegen, ob die Digi-Befehlshaber selbstständig nach neuen Han-

delsrouten suchen und diese ausbauen, oder aber auf Kaperfahrt gehen. Doch Vorsicht, einmal als Freibeuter gebrandmarkt, laufen diese Mannen vielleicht aus dem Ruder und »kümmern« sich auch um Ihre Schiffe.

## Aventurien läßt grüßen

Besonders wichtig ist den Designern die historische Genauigkeit im ganzen Spiel. Jedes Schiffsdetail nebst Strömungs- und Wetterverhalten soll den damaligen Gegebenheiten angepaßt werden. Wenn Ihnen die Terra Cognita zu bekannt ist, können Sie



Zwischensequenzen künden von Ihrem Erfolg.

sich auf mehreren Fantasiekarten austoben. Eine davon ist im Nordlandszenario des Schwarzen Auges angelegt. Wenn Sie also unbedingt mal Wolle nach Lowangen transportieren wollen... **MIC**



Kommandieren Sie Ihre Flotten in Echtzeit gegen Angreifer.

## Herrscher der Meere

Genre: Handelsstrategie  
Termin: November '97

Hersteller: Attic  
Ersteindruck: Passabel

**Michael Schnelle:** »Das Konzept ist ebenso alt wie gut. Die biedere Grafik soll noch überarbeitet und die Handhabung verbessert werden. Wenn das klappt, könnte daraus ein Schmankerl für Seehändler entstehen.«