

Wo man sinkt, da lass dich nieder

SID MEIER'S PIRATES!

Ein Schiff, eine Crew, viele Kanonen – und die Karibik liegt Ihnen zu Füßen. In der Neuauflage des Klassikers führen Sie ein völlig freies Piratenleben mit spritzigen Action- und Taktiksequenzen.

Seit zwei Wochen kreuzt die »Jolly Good GameStar« im lauen Ostwind vor Santiago und plündert spanische Handelsgaleonen – ein Zeitvertreib, denn unser Dreimaster wartet auf den Feind. Ein Schankwirt in St. Kitts hatte uns gesteckt, dass die Flagge-Galeone von Baron Rodriguez unterwegs nach Santiago sei. Jetzt patrouilliert die Jolly Good GameStar in den Küstengewässern und lauert. Soll er kommen, der Schurke! Soll sein Schiff im Hagel der Kanonenkugeln zittern, soll er die Klinge auf der Brust spüren! Dann wird er endlich ausgespuckt, wo er unsere Schwester gefangen hält, die seit zehn Jahren verschollen ist.

Neu nach 17 Jahren

Weit mehr als zehn Jahre ist es her, dass ein Piratenabenteuer für Furore sorgte: Designer-Legende Sid Meier schrieb 1987 für Microprose **Pirates!**, die Simulation eines Freibeuterlebens in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Das Meisterwerk (mehr Infos in der Hall of Fame auf Seite 192) wurde 1993 als **Pirates! Gold** neu aufgelegt, seitdem warten Seebären auf einen würdigen Nachfolger. Den legt der Meister 17 Jahre später selbst vor: **Sid Meier's Pirates!** ist eine

erstaunlich akkurate Kopie des Originals, in zeitgemäße 3D-Grafik verpackt, geschliffen, poliert und angereichert mit einem Schwung sinnvoller Ergänzungen.

Wer plündern will, soll plündern

Pirates! setzt Sie als 18-jährigen Jungspund mit 20 Mann und klappriger Schaluppe in der Südsee ab – von jetzt an haben Sie in der großen, rappendvollen

Spielwelt freie Hand. Von Florida über Kuba und die Antillen bis zur Nordseite Südamerikas reihen sich reiche Kolonialposten an den Küsten, überall ziehen Handelsschiffe durchs Meerwasser, umkreisen Piratenbarkassen bauchige Frach-

ter, bilden Fregatten Schutzkonvois um Truppentransporte, fahren schwere Schatzgaleonen Richtung Europa. Die zehn berühmtesten Freibeuter haben Schätze verbuddelt und sich in Piratennestern verschanzt; die vier Nationen Spanien, Eng-



Viel Verkehr bei den Antillen: Während unsere Flotte (Bildmitte) auf Guadeloupe zusteuert, fahren Handelsschiffe über die 3D-Karte.



In den Seeschlachten tauschen die Schiffe Kanonensalven aus. Treffer schleudern Matrosen und Frachtfässer ins Meer.

SCHATZSUCHE



Die Karte, die uns ein fliegender Händler für teures Geld in der Hafenkneipe verkauft hat, zeigt den Weg zum Piratenschatz von Henry Morgan anhand von Landmarken. Bei der Anfahrt auf die Küste bei Puerto Principe entdecken wir die auf der Karte vermerkte Haifischspitze. An Land helfen Orientierungspunkte wie die Hütte bei der Suche.

land, Frankreich und Holland liegen wechselseitig im Krieg und locken Abenteurer mit Kaperbriefen. Mittendrin im Goldregen und Pulverdampf stehen Sie und planen Ihre Karriere – denn das Spiel lässt Ihnen vollkommen freie Hand. Ob als Schiffsplünderer, Schatzsucher oder braver Händler, zu Reichtum führen viele Wege.

Handlung oder Spielziel gibt es nicht, dafür ein Rangsystem mit Teilaufgaben. Für angehäuften Reichtum und besiegte Kon-

kurrenten winken Punkte – leicht verdient. Anspruchsvoller ist das Aufspüren der vier verlorenen Familienmitglieder, denn zu jedem führt nur eine vierteilige Karte, deren Fragmente sich im Besitz mächtiger Kapitäne befinden. Um die zu stellen, müssen sie in einer Schnitzeljagd aus Hinweisen und Gerüchten erst mal gefunden werden – und die Karibik ist groß. Weitere Herausforderungen: in Landexpeditionen Schätze ausbuddeln und verschollene Inka-Anlagen finden, Städte plündern, Titel horten (jede Nation kann Sie bis zum Herzog befördern), und natürlich: eine schöne Gouverneurstochter umwerben. Aus Ruhm und Reichtum errechnet das Spiel am Ende der Laufbahn die abschließende Beschreibung des weiteren Lebenswegs, vom Bettler bis zum Gouverneur. Denn die Bukanierskarriere endet irgendwann am Alter Ihrer Spielfigur: Ab 30

wird jeder weitere Raubzug zum Glücksspiel, weil die Gesundheit nachlässt und Kämpfe kaum mehr zu gewinnen sind. Dann lockt der Ruhestand – und ein neues Spiel als Jungpirat.

Schiffe versenken

Für einen stolzen Kapitän unter der Totenkopfflagge gehört vor allem eines zum Tagwerk: Schiffe kapern. Auf der 3D-Seekarte schaukelt der rege Karibikverkehr an Ihnen vorbei; Schiffstypen erkennen Sie sofort an Form und Größe, Nationalität an der Flaggenfarbe. Fahren Sie näher ran, erscheinen Name und Zielort der Schiffs ebenso wie besondere Informationen, etwa wenn eine Fregatte Truppensold transportiert. Aus nächster Nähe erfahren Sie im Angriffs-menü dann auch die Kanonenzahl und Mannschaftsstärke – gibt's hier böse Überraschungen, können Sie auch jetzt noch schadlos abdrehen.

Wenn Sie angreifen, sprechen die Kanonen. Die Steuerung ist ungewöhnlich, aber denkbar einfach: Mit dem Ziffernblock drehen Sie nach Backbord und Steuerbord, die Feuertaste entlädt eine Breitseite in Richtung Feind. Sie richten die Schiffsflanke aus, die Schussweite bestimmen Ihre Matrosen von allein. So gewinnt die Seeduell vor allem, wer besser mit dem Wind manövriert. Zudem können Sie die Segel reffen (schneller wenden) und verschiedene Munitionstypen nachladen. Normale Kugeln schlagen Löcher in den Rumpf, Kettenkugeln schwirren als Doppelgeschoss in die Takelage und zerfetzen Segel und Seile – die Manövrierfähigkeit

sinkt. Hagelgeschosse schließlich dezimieren wie Schrapnellschrot die gegnerische Mannschaft, wirken aber nur auf kurze Distanz. Wenn die Bordwände aneinander schrammen, entert Ihre Crew automatisch.

Einfach mal zustechen

Während sich Ihre Mannen hauen, kreuzen Sie mit dem Kapitän die Klinge. Im Duell gibt's drei Angriffe und drei passende Paraden, das war's schon – trotzdem spielen Timing und Taktik eine Rolle, weil die Schläge unterschiedlich schnell sind und jeder Kämpfer besondere Stärken hat. Wenn ein Feind-Fechter über Bord geht, gehört das Schiff Ihnen und reiht sich mitsamt der Beute in Ihre Flotte ein. Bis zu acht Kähne können im Konvoi segeln, gekämpft wird aber nur mit dem Flaggschiff. Das dürfen Sie – Neuerung gegenüber dem Original-Pirates! – mit bis zu acht sündteuren Verbesserungen ausrüsten. Bronzepanzerung stärkt zum Beispiel den Rumpf, mit Dreier-Hängematten passt mehr Besatzung an Bord. Zudem fallen Ihnen nach siegreichen Kämpfen gele-



Schleichspiel: In Feindstädten meiden Sie Wachen.



Bei den Fechtduellen nach der Kaperung hauen sich die Kapitäne mit nur drei Angriffsarten.



Die Landschlachten bieten simple Rundenstrategie mit wenigen Einheiten.

gentlich Spezialisten in die Hand, die handfeste Vorteile bringen – wie der Steuermann, der das Flottentempo erhöht, oder der Rumpf-reparierende Zimmermann. Und schließlich gibt es nun mehrere Dutzend Spezialgegenstände, die Sie mit etwas Glück einem der zwielichtigen Hehler in den Hafenkneipen abkaufen. So steigern Sie mit ausbalancierten Schwertern Ihre Kampfkraft oder entdecken mit einem Fernrohr auch weiter entfernte Schiffe.

Piraten-Schach für Arme

Die gesammelte Beute und überschüssige Schiffe versilbern Sie in Stadtbesuchen. Zwar unterliegen die gerade mal fünf Warentypen enormen Preisschwankungen, Handel lohnt sich aber trotzdem kaum, weil Sie mit Überfallen in kürzerer Zeit viel mehr umsetzen. In Städten heuern Sie zudem neue Matrosen, erfahren Tipps und lassen sich vom Gouverneur befördern. Mit Glück stellt der Ihnen seine Tochter vor, die Sie auf Wunsch im Balltanz (knifflige Geschicklichkeitseinlage), mit Geschenken und Duellen gegen andere Verehrer umwerben. Haben Sie's sich mit einer Nation verscherzt, antworten

deren Städte mit Kanonensalven statt Fanfaren. Dann hilft nur einschleichen oder angreifen. Um unbemerkt einzudringen, weichen Sie in einem Schleichspiel den Stadtwachen aus. Wer Beute machen will, führt seine Mannschaft ins Feld. Festungen beschießen müssen **Pirates!**-Nostalgiker nicht mehr, dafür sind die Landkämpfe dezent ausgefeilter: Auf einer Schachbrett-Landschaft bewegen Sie Truppenbataillone. Moral, Standhöhe, Flankenangriffe und Waldverstecke haben Einfluss aufs Kampfglück, trotzdem sind die Taktik-Episoden mit gerade mal drei Truppentypen keine große Herausforderung. Ebenso banal: Die Schatzsuche an Land entpuppt sich als Orientierungslauf, bei dem Sie sich im hässlichen 3D-Gelände entlang von Landmarken (Hütten, Steinbögen etc.) zum Budelort vortasten.

Lehrling oder Schurke?

Irgendwann wird die Mannschaft unzufrieden und droht zu meutern – Zeit, die Beute aufzuteilen. Weil Sie das Flaggschiff behalten dürfen, können Sie anschließend gleich wieder in See stechen, auf Wunsch im nächsthöheren der fünf Schwierigkeitsgrade. Die sind gut gestaffelt und enthalten immer weniger Hilfestellungen, dafür einen höheren Beuteanteil für Sie. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad bietet Ihnen das Spiel ein paar magere Tipps, ein Piratenlehrgang fehlt – Starthilfe gibt nur das knapp hundertseitige, gut gemachte Handbuch. Der härteste Schwierigkeitsgrad ist eher unsinnig – hier gibt's so wenige Hinweise auf Ihre Familie, dass Sie die anspruchsvollen Missionen kaum je schaffen können.



Beim Schiffshändler kaufen wir Verbesserungen für unser Flaggschiff.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ganz großes Kino: **Pirates!** ist ein schnelles, spritziges, buntes Abenteuer. Wer die Vorgänger kennt, darf aufatmen: Der würdige Nachfolger ist da! Neueinsteiger lassen alle Hoffnungen auf Handel oder Aufbau im Hafen zurück (dafür gibt's Port Royale 2) und freuen sich auf flotte Kurzkämpfe in schneller Folge. Die tolle Handlungsfreiheit kaschiert geschickt, dass das ziellose Piratenleben im Kern eine eher anspruchslose Punktejagd ist. Aber was soll's, zuviel Tiefgang setzt schwere Schiffe auf Grund. Und in Sachen Wiederspielwert ist **Pirates!** nach wie vor Spitze.

»Ein Schatz, sofort ausbuddeln!«



Als erfahrener Freibeuter stellen Sie sich Ihr Szenario beim Spielstart ohnehin nach Wunsch zusammen: Neben der Nationalität dürfen Sie eine Spezialisierung (Fechten, Navigieren etc.) und eines von fünf Zeitaltern wählen. Um 1660 strotzt die rei-

che Karibik vor lohnenden Zielen, 1600 gibt's dagegen noch deutlich weniger Städte, Spanien dominiert die Südsee gnadenlos. Genug Stoff also für ein zweites Abenteuer – und ein drittes, viertes, fünftes! **CS**

► HOTLINE: (0190) 771 883 | 1,24 €/MIN.

SID MEIER'S PIRATES! ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER	Atari / Firaxis	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 96 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Port Royale 2 (83, GS 06/04) Karibik-Referenz: Handel, Aufbau, Kampf. Fluch der Karibik (79, GS 09/03) Bildhübsches, stimmungsvolles Piratenepos.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1200+ AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Seekarte + detaillierte Schiffe - hässlich an Land	7 / 10
SOUND	+ passende Effektkulisse - keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + sanfte Lernkurve + Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ perfektes Piratenflair + angenehme Selbstironie	10 / 10
BEDIENUNG	+ originelle Tastatursteuerung - Maussteuerung unpraktisch	8 / 10
UMFANG	+ große Karibik + Wiederspielwert - Handel belanglos	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viele Einzelaufgaben - ähneln sich zu stark	6 / 10
KI	+ Kämpfe später anspruchsvoll - keine Kollisionsabfrage	7 / 10
EINHEITEN	+ Dutzende von Schiffstypen - simple Landkämpfe	8 / 10
KAMPAGNE	+ völlige Handlungsfreiheit - maue Rahmenstory	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: FURIÖSES PIRATENLEBEN, GROSSE FREIHEIT.



- CD/DVD: Video-Special
- CD/DVD: Wertungskonferenz



- HALL OF FAME: Pirates! Seite 192



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M46

