HALL OF FAME
PIRATES!

Die große Freiheit auf dem Meer: Pirates! ist bis heute Prüfstein für alle Möchtegern-Piraten.

Fechtkämpfe entscheiden über den Schlachtausgang.

Die spanische Schatzflotte ist in Caracas gesichtet worden, munkelt man in der Seemannskneipe. Noch am gleichen Tag laufen unsere Schiffe in Cartagena aus: Am Mast der Galeonen und Fregatten flattert die schwarze Piratenflagge, an Bord drängen sich 400 Raubeine. Die Jagd nach der Schatzflotte ist das Königsabenteuer in einem Spiel, das seit 17 Jahren als das beste seiner Art gilt.

Pirates! war ein Meisterstück des Stardesigners Sid Meier: Als Freibeuter im Dienst der Engländer, Franzosen, Spanier oder Holländer kreuzen Sie in der Karibik und machen Karriere. Neulinge tasten sich über Kuba hoch nach Florida und erobern Schaluppen, dann Frachtschiffe, schließlich ihre erste Galeone – Piratenstolz mit 36 Kanonen. Schiffskämpfe werden in einfachen Echtzeit-Schusswechseln ausgetragen, während sich die Kähne umkreisen, danach entscheidet beim Entern die Fechtkunst des Kapitäns. Fortgeschrittene wechseln ihre Loyalität wie die Pluderhosen, steigen als Freibeuter im Staatsauftrag bis zum Admiral auf und verdienen sich Adelstitel und Land. Profis ziehen mit bis zu zehn Großschiffen die südamerikanische Küste entlang und knacken Festungen über das Hinterland. Spielziel gibt es keins, nur das Alter des Helden als Limit: Nach einigen Jahren lässt die Gesundheit nach, die Mannschaft wird müde, der Ruhestand lockt. Aber die vielen Möglichkeiten! Mutige Piraten dürfen Ihre verschollenen Familienmitglieder suchen, eine Schatzkarte zusammensetzen, nach Truhen buddeln, Gouverneurstöchter heiraten, bei allen Nationen im Rang aufsteigen. Am Ende gibt's die berühmte Wertungsliste für die Lebensleistung, vom Bettler bis zum königlichen Ratgeber.

Fiese Falle Maracaibo

Pirates! erschien 1987, in der Ära von **Tetris** und Textadventures, zuerst für den Apple 2, dann für C64 und PC – als Boot-Version auf einer Diskette. Weil olle XT-Rechner auf der Soundseite schwach waren, modifizierte **Pirates!** die Tonausgabe auf dem PC-Piepser so, dass polyphone Melodien und sogar blechernes Schwertklirren zu hören waren – eine kleine Sensation. In der Packung lag eine schmucke historische Karte, die zusammen mit dem Spiel originelle Geographiekenntnisse vermittelt: Gran Granada ist nur auf dem Landweg zu erreichen, Gibraltar liegt in der verflucht engen Meerbucht hinter Maracaibo, aus der man bei miesem Wind so schlecht wieder rauskommt. Fies: Wer bei der Handbuchabfrage schummelt, darf trotzdem weiterspielen, wird aber in Fechtkämpfen nach Strich und Faden vertrimmt. 1989 folgte die Umsetzung für den Atari ST, 1990 die Amiga-Version, grafisch immens verbessert. **Pirates!** war so populär, dass es über die Jahre wieder und wieder neu aufgelegt wurde. Auch als englische Version in einer deutschen Box, inklusive peinlichem Rechtschreibfehler groß auf der Packung: »Ein Action-Abenteuer«. 1993 schob Microprose ein offizielles Remake für den PC nach. **Pirates! Gold** war eine Neuauflage in Edelgrafik (SVGA!) und Maussteuerung. Und mit Bugs und Abstürzen, die Fans zur Verzweiflung brachten. Spielerisch bliebt der Neuling dem Original treu – und ist damit bis heute das ausgereifteste Piratenspiel. CS

Die simple EGA-Grafik galt damals als hübsch und detailliert.

PIRATES! STRATEGIESPIEL

PUBLISHER:	Microprose		
ENTWICKLER:	Sid Meier	ORGINALRELEASE:	1987
QUELLE:	Ebay	CA. PREIS:	–
SPRACHE:	Englisch	USK:	ohne Beschr.

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 20 MHz, 1 MB RAM

SO LÄUFT'S:
Pirates! läuft auch heute noch ohne Modifikationen unter sämtlichen Windows-Versionen.

FAZIT: UNÜBERTROFFENER HERRSCHER DER WELTMEERE.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Offener Spielablauf, völlige Freiheit beim Erforschen der Karibik
- Karrieremodus: Rangsystem bei vier verschiedenen Nationen
- Spannende Schiffsgefechte in Echtzeit mit unterschiedlichen Schiffstypen
- Krude Echtzeit-Schlachten beim Angriff von Festungen über Land
- Mehrere historische Szenarios im 16. und 17. Jahrhundert
- Wo ist die verdammte Schatzflotte?