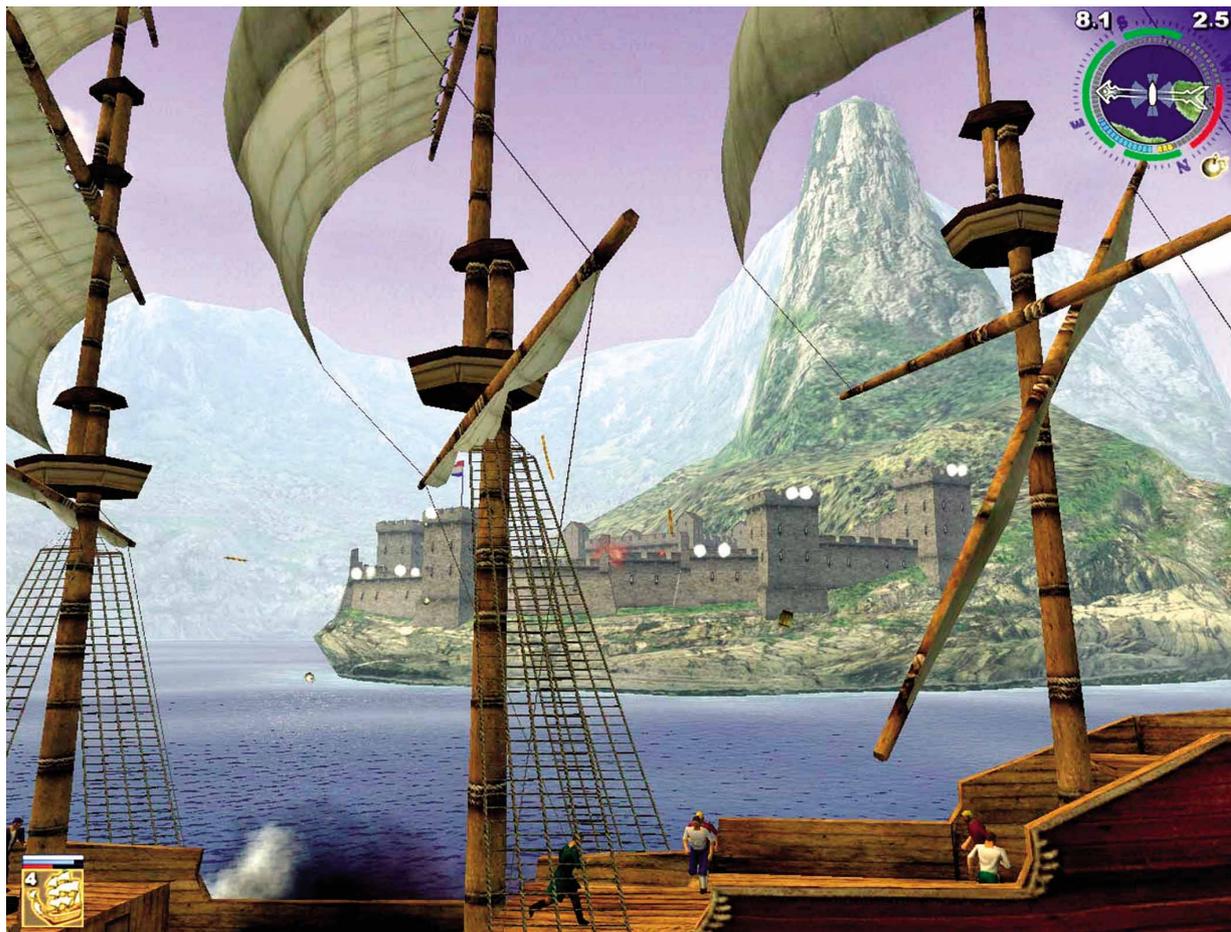


Unter der Totenkopf-Flagge

Fluch der Karibik

Segel setzen, Säbel ziehen und Kanonen laden! Als karibischer Kapitän kämpfen und handeln Sie sich reich. Entweder für die britische Krone oder mit ruchlosen Seeräubern.

Kanonen-Angriff auf ein französisches Fort. Auf Wunsch feuert die Mannschaft vollautomatisch.



WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Friedlich liegt das Inseldörfchen Oxbay im karibischen Sonnenschein. Vor der Küste kreuzen britische Dreimaster, um die Siedlung vor den gierigen Kolonial-Konkurrenten Holland, Frankreich sowie Spanien zu bewahren. Und vor den ständig drohenden Piraten-Überfällen! Als junger Kapitän Nathaniel Hawk genießen Sie zu Beginn von **Fluch der Karibik** das Warenangebot der Kaufleute von Oxbay. Plötzlich Segel am Horizont: die Franzosen! Panik bricht aus, und der Gouverneur hat einen wichtigen Auftrag: Segeln Sie in die nächste britische

Kolonie, um von diesem feigen Überfall zu berichten.

Mit dieser dramatischen Szene beginnt das Piraten-Abenteuer **Fluch der Karibik**. Das ehemals unter dem Namen **Sea Dogs 2** von Akella (**Age of Sail 2**) entwickelte Programm verbindet starke Rollenspiel-Elemente mit Schwertkämpfen und packenden Seeschlachten. Mit dem im Sommer anlaufenden gleichnamigen Kinofilm (im Original **Pirates of the Caribbean**) mit Johnny Depp hat das Spiel nur die Lizenz gemeinsam. Charaktere und Hintergrundgeschichte sind eigenständig.

Holzbein-Bande

Die Ereignisse von Oxbay dienen in **Fluch der Karibik** als Tutorial. Vor dem Angriff der Franzosen werden Sie als Captain Hawk durch das Dorf laufen können, um sich mit den Gebäuden und der Steuerung vertraut zu machen. In der Taverne etwa heuern Sie bis zu drei Offiziere an, die Ihnen fortan folgen. Die Männer und ihr Anführer haben Charakterwerte wie Treue, Schwertkampf oder Navigation, die sie im Laufe des Abenteuers verbessern. An Land durchstreifen Sie mit

Ihrer Augenklappen-Gang Städte und Wildnis, bergen vergrabene Schätze oder räumen unverschlossene Häuser aus. Oft kommt es zu Schwertkämpfen mit Wachen und Bewohnern.



In der Taverne gibt's Aufträge und Matrosen.



Beim Kapern eines Schiffes müssen wir die Besatzung im **Schwertkampf** überwinden. Unser Offizier (links) gibt Rückendeckung.

Bei nur drei Kommandos (Ducken, Blocken, Stechen) wird das Schlagrepertoire zwar recht mager ausfallen. Über den Ausgang der Gefechte entscheiden allerdings ohnehin Ausrüstung und Charakterwerte Ihrer Party, weniger Ihr Maus-Geschick.

Freiberuflicher Pirat

Ähnlich wie **Freelancer** verzichtet **Fluch der Karibik** auf ein

starrs Missions-Korsett. Wer mag, gondelt beliebig lang als Händler oder Seeräuber zwischen den sieben großen Inseln des Spiels hin und her. Unzählige Buchten, Schatzinselchen, Höhlen und Geheimverstecke sollen den Forschungsdrang befriedigen. Alleine Sie entscheiden, ob und wann Sie wieder Missionen der Gouverneure annehmen wollen, um so die Hintergrundgeschichte voranzutreiben. Dabei lohnt es sich, mit den Bewohnern der Karibik-Städte zu plauschen. So kommen Sie an Informationen, die beim Erfüllen der Aufträge helfen, etwa eine Schatzkarte. Denn das Ziel ist ein magischer Edelstein, der Sie zum Herrscher der Karibik erhebt.

Profis an Bord

Offiziere mit hoher Führungsqualität sind ideal, um später im Spiel die Mannschaft zu befehligen. Schließlich sitzen schon im kleinsten Schiffchen rund 60 Mann, die Sie ebenfalls in der Taverne anheuern. Gesegelt wird in Friedenszeiten auf einer 2D-Übersichtskarte, auf der Sie Ihr Schiff oder gar eine ganze Flotte steuern. Taucht ein gegnerischer Verband auf, schaltet

das Spiel in eine eindrucksvolle 3D-Ansicht. Sowohl das Wasser als auch die Schiffe selbst wirken schon jetzt extrem realistisch. Die Seeschlachten sollen recht anspruchsvoll ausfallen, da neben der Windrichtung auch Seegang und Nachladezeiten eine Rolle spielen werden. Auf

Wunsch feuert die Crew unter der Leitung eines Geschützkundigen Offiziers automatisch aus den vier Kanonen-Batterien. Oder Sie spähen durch Ihr Fernglas persönlich das nächste Ziel aus, müssen dann aber Abschusswinkel und Munitionsorte (Eisenkugel, Segel-Zerfetzter, Sprengsatz oder Mannschaf-Töter) selber auswählen.

Schwimmende Beute

Wer sich in der Seeschlacht geschickt anstellt, wird neben Gold und Ladung feindliche Schiffe erobern können. Genügend Personal vorausgesetzt, segeln die Kähne dann in der eigenen Flotte mit. Allerdings empfiehlt sich nach einem Kanonenkugel-Abtausch schleunigst ein Besuch bei der nächsten Werft, um Schäden zu reparieren oder den löchrigen Kutter gleich zu verscherbeln. Ihre Dublonen werden Sie im Hafen ebenfalls los: Upgrades für Masten, Segel oder Kanonen sind genauso im Angebot wie nagelneue Schiffe. Außerdem verkaufen Händler Waren wie Tabak, Leinen oder Zimt. Denn auch als Kaufmann lässt sich in **Fluch der Karibik** ein Vermögen machen. **MS**



Wasser und **Wettereffekte** wirken extrem realistisch.



In der **Werft** reparieren wir nach der Schlacht Schiffe.



Oft sind in **Seeschlachten** mehrere Schiffe verwickelt, manchmal sogar ganze Flotten.

Fluch der Karibik

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Ubi Soft
Termin: 28. August 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Bei so viel Ähnlichkeit mit dem Ur-Pirates kann nicht mehr viel schief gehen. Zumal Fluch der Karibik massig Neuerungen wie die Rollenspiel-Einlagen an Land bietet. Am meisten freue ich mich jedoch auf die Seegefechte mit Kanonendonner und Pulverdampf.«