



Comeback der Spiele-Legende

PIRATES!

Wie viele Genres passen in ein PC-Spiel? Sid Meier startet einen neuen Rekordversuch: Action, Rollenspiel, Adventure, Handelssimulation, Echtzeit-Strategie, Schleich-Part und sogar Tanzeinlagen.

GameStar-Leser haben's als erste gewusst: Bereits in Ausgabe 07/2001 ließ sich Design-Legende Sid Meier (**Civilization 3**) in einem Video-Interview mit unserer Zeitschrift ent-

locken, dass er über eine Neuauf-
lage seines Megahits **Pirates!** (damals auf dem C 64) nachdenkt. Rund drei Jahre später rückt sein Entwicklerteam Firaxis endlich erste Bilder zum heiß ersehnten

Remake heraus. Für uns Grund genug, Sid Meier in bester Freibeuter-Manier zahlreiche Infos zum Genre-Mix zu entreißen.

Vom Leichtmatrosen zum Karibik-Star

Am Grundprinzip des 17 Jahre alten **Original-Pirates!** will Sid Meier nur wenig ändern: Wieder starten Sie das Spiel als nahezu mittelloser Seemann in der Karibik zur Zeit der Kolonisation,

also in den Jahren 1492 bis 1776. Ein unbekannter Bösewicht hat Ihre Familie entführt – alles, was Sie noch besitzen, ist ein schrottreifes Segelschiff. Der einzige Ausweg: eine Karriere als Piraten-Kapitän. Also überfallen Sie dicke Handelsfregatten, verhökern Beute, suchen nach Schätzen, vergrößern die Flotte und verführen Gouverneurs-Töchter. Erst, wenn Sie zu den mächtigsten Freibeutern der Karibik

Ein Fechtduell gegen den feindlichen Kapitän entscheidet über den Erfolg eines Enternmanövers. Oben rechts sehen Sie die möglichen Kampfmanöver, unten das momentane Kräfteverhältnis.



7 Chop	8 Jump	9 Swing
4 Thrust	5 Taunt	6 Parry
1 Slash	2 Duck	3 Dodg e

Nobleman

Pirate

zählen, können Sie Ihre Verwandtschaft befreien und vielleicht sogar die sagenumwobene »Stadt aus Gold« finden. Das sind allerdings nur zwei der vielen Spielziele, die wie in der **Civilization**-Reihe Ihre Abschlussbewertung beeinflussen.

Sid Meier verspricht außerdem eine dynamische Geschichte: »Mit deinen Entscheidungen im Spiel ändert sich auch die Story. Jede Partie wird deshalb ein einzigartiges Erlebnis.« Wie in einem Rollenspiel soll sich Ihr Held während der Karriere ständig verbessern. »Das äußert sich jedoch nicht in gesteigerten Charakter-Werten, sondern in deinen größeren spielerischen Möglichkeiten«, erklärt Sid. So rüstet der Held seine Schiffe immer weiter auf, heuert kampfkraftigere Crew-Mitglieder an und findet mächtigere Gegenstände.

Piraten-Kreuzfahrt in 3D

Den Großteil der Spielzeit verbringen Sie auf einer 3D-Karte der Karibik, auf der Sie sich völlig frei bewegen können. Während im Vorgänger andere Schiffe Ihre Wege nur als Textmeldung kreuzten, herrscht dieses Mal reger und vor allem sichtbarer Verkehr auf dem Wasser, ähnlich wie in **Fluch der Karibik**. Neben Ihnen schippern die Kolonialmächte Holland, England, Frankreich und Spanien durch die Südsee.

Jede Ihrer Aktionen soll sich auf die Spielwelt und das Verhalten der Nationen auswirken: Wer spanische Galeonen überfällt, bekommt es nicht nur mit deren Kriegsmarine zu tun, sondern darf auch spanische Städte nicht mehr anlaufen. Ein echtes Problem, da Sie in Siedlungen neue Crew-Mitglieder anheuern, Schiffsproviand und Kanonen nachrüsten oder auch mal ein Schatzkarten-Stück erstehen können. Zum Glück bekämpfen sich die Kolonialmächte gerne gegenseitig. Geschickte Diplomaten besorgen sich deshalb einen Kaperbrief, um für eine der Kriegsparteien ganz legal auf Raubzug zu gehen.

En Gardel!

Da sich dicke Handelspötte ärgerlicherweise wehren, statt Ih-

nen die Ladung zu überlassen, helfen nur ein paar gut gezielte Kanonenkugeln vor den Bug. Obwohl eigene und gegnerische Flotten bis zu acht Schiffe umfassen können, werden die Seeschlachten wie in **Port Royale 2** nur in Zweier-Duellen ausgetragen. Sie bestimmen, in welcher Reihenfolge Ihre Schiffe dran sind. Normalerweise wird Ihre stärkste Galeone beginnen, doch gegen mächtigere Gegner mag auch erstmal etwas Kanonenfutter sinnvoll sein. Neben Windrichtung und -stärke sowie Manövrierfähigkeit Ihres Schiffes müssen Sie auch die Munition in Ihre Taktik einbeziehen: Dicke Geschosse durchlöchern den Rumpf, Kettenkugeln zerstören die Takelage.

Sobald Sie ein Schiff entern, entscheidet ein Fecht-Duell gegen den feindlichen Kapitän, ob der Kahn samt Ladung zu Ihnen wechselt. Per Tastatur wählen Sie in Echtzeit eines der acht Angriffs- und Verteidigungsmanöver um den Gegner auszutricksen. »Wenn das Timing stimmt, kannst du deinen Konkurrenten sogar über Bord werfen«, verspricht Sid.

Splinter-Pirat

Großer Schwachpunkt des Vorgängers waren die langweiligen Landgefechte und Belagerungen. Deshalb will Sid **Pirates!** um ein weiteres Spielelement erweitern: »Wenn du an Land auf eine feindliche Armee triffst oder eine Festung angreifst, wird der Kampf wie in einem Echtzeit-Strategiespiel entschieden. Du befehlighst Säbelfechter und Musketenschützen, die Stadt wehrt sich mit Fußsoldaten, Kavallerie und mobilen Kanonen.«

Falls der Spieler solch eine Schlacht verliert und im Kerker landet, erwartet **Pirates!**-Veteranen eine weitere Überraschung: Um zu fliehen, muss der Held in bester **Splinter Cell**-Tradition an patrouillierenden Wachen vorbei in die Freiheit schleichen. Ein gezielter Schlag mit der Keule schickt allzu aufmerksame Soldaten ins Reich der Träume.

Zucker oder Holzbein?

Auch friedfertige Seeleute sollen im neuen **Pirates!** beste Karriere-



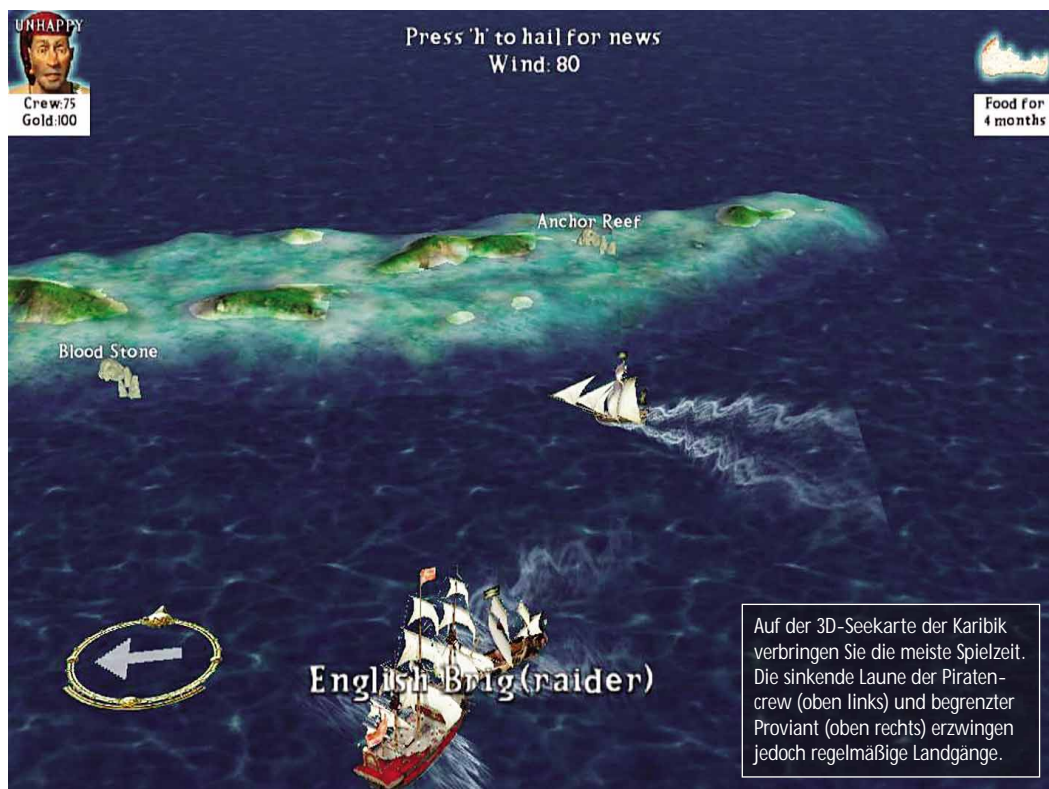
Die Karibik dürfen Sie dank 3D-Engine aus mehreren Kamera-Perspektiven erforschen.



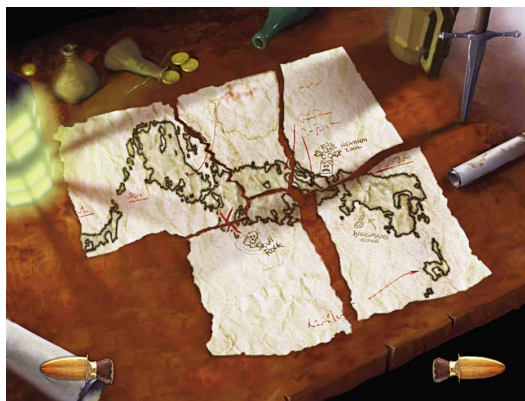
In einer Kneipe will uns diese düstere Gestalt ein Schatzkarten-Teil verkaufen.



Überfall auf eine französische Galeone: Unser wendiges Schiff kann den dicken Pott problemlos ausmanövrieren. Unsere Streugeschosse dezimieren die feindliche Crew.



Auf der 3D-Seekarte der Karibik verbringen Sie die meiste Spielzeit. Die sinkende Laune der Piratencrew (oben links) und begrenzter Proviant (oben rechts) erzwingen jedoch regelmäßige Landgänge.



Ein Stück fehlt noch, dann ist die Schatzkarte komplett!



Fechtkämpfe tragen Sie auch mal im Garten einer Villa aus.

Chance haben. Mit Zucker, Gewürzen, Luxusgütern und Kanonen verdienen Kaufleute genauso viel Gold wie Piraten. Angebot und Nachfrage sollen sich realistisch auf die Preise auswirken: »Wir entwickeln ein voll

funktionsfähiges Wirtschaftsmodell, auch wenn die Komplexität natürlich eingeschränkter sind als bei einer richtigen Wirtschaftssimulation.«

Selbst wer die Kunst der Verführung besser als die des Fech-

tens beherrscht, wird in **Pirates!** zu Ruhm kommen. Das Werben um die Hand einer reichen Gouverneurstochter soll sogar ein wichtiges Element der Story werden. Aber nur, wenn der Spieler sein Geschick auf der Tanzfläche beweist, hat er auch Chancen bei den Ladies. Im Rhythmus der Ballmusik müssen Sie dabei den Bewegungen Ihrer Partnerin folgen, richtiges Timing gewinnt das Herz der Dame.

Online-Beute

Mehrspieler-Freibeuter werden auch beim neuen **Pirates!** wieder in die Kanonenröhre schauen. Zum Ausgleich wollen Sid Meier und sein Team nach dem Vorbild von **Die Sims** regelmäßig neue Downloads zum Kaper-Spiel

KUNST DER VERFÜHRUNG

The governor's rather plain daughter enters the room, she seems quite taken with you and invites you to this evening's grand ball.
Do you...

- Accept her invitation.
- Meet a hasty retreat.



Beim Gouverneur erregen wir die Aufmerksamkeit der Tochter. Prompt lädt sie uns zum Ball ein.



Der Ballabend: Zum Rhythmus der Musik müssen wir den Tanzbewegungen unserer Partnerin folgen.

My, Captain Morgan you are such a charming rogue. Perhaps you could use one of these items...

- Wooden Glass.
- One-shot Pistol.



War der Abend erfolgreich, gewinnen wir das Herz der Dame und auch einen Gegenstand als Gunstbeweis.



Intro und Zwischensequenzen laufen in der Spielgrafik ab.

PIRATES!

Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2004
Entwickler: Firaxis
Potenzial: Gut

Heiko Klinge: »Hoch mit der Totenkopf-Flagge: Ich kann's kaum erwarten, nach 17 Jahren endlich wieder in See zu stechen. Auch Piraten, die selbst erst um die 17 sind, dürfte der Genre-Mix in seinen Bann ziehen. Nur das leicht angestaubte Grafik-Deck sollte Firaxis bis zum Release noch ein wenig polieren.«