

Freibeuter duschen eiskalt

# Fluch der Karibik

Donnernde Seeschlachten, tödliche Schwertduelle, Piraten-Management und wunderschöne Karibik-Idylle – eigentlich müsste Freelancer deprimiert nach Hause fliegen ...



Bei Regen verfolgen wir das angeschlagene **Piratenschiff** – das spanische Fort hilft uns beim Kampf. Unsere **Segel** sind gerafft, um schneller wenden zu können.



Auf CD/DVD:  
Video-Special

Nur auf DVD:  
Kino-Trailer



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



Im Tipps-Teil:  
Taktiken

Unser Held Nathaniel hat drei Probleme. Erstens seinen Vornamen, zweitens seine Geldknappheit und drittens seine Obsession: Der Drang, sich mit Dutzenden ungewaschener Männer wochenlang ein paar Quadratmeter Planken zu teilen. Nathaniel nennt sich Kapitän, doch andere nennen ihn Krämer, Handlanger oder Pirat. Alles ehrenwerte Berufe in der Karibik des ausgehenden 16. Jahrhunderts! Dort belauern sich Portugiesen, Holländer, Spanier, Franzosen und Engländer, dort sind Freibeuter aller Herren Länder auf Beutejagd. Gouverneure lassen ihre Forts auf alles feuern, was unter

der falschen Flagge segelt. Jeder neue Tag kann dem Wagemutigen unermesslichen Reichtum bringen. Oder ein nasses Grab.

## Kino-Handlung

**Fluch der Karibik** ist an den gleichnamigen Abenteuerfilm mit Johnny Depp und Orlando Bloom angelehnt. Ein Untoten-Piratenschiff namens »Black Pearl« macht die See unsicher – Sie sollen es finden und vernichten. Es war also keine reine Marketing-Entscheidung, die Fortsetzung von **Sea Dogs** (Vorgänger: 66 %, GS 02/01) umzubenennen. Doch auch ohne diese Filmverwandschaft sucht die Vielseitigkeit des Rollen-

spiel-Handel-Schiff-Actionspiels ihresgleichen! Gleichzeitig hat das russische Designteam Akella so viele Schnitzer eingebaut, dass das Programm ein klarer Fall für Profis und Duldungsbe-reite Fortgeschrittene ist – die fürs gnädige Fehlerübersehen reich belohnt werden.

## Jagd auf die Engländer

Als Nathaniel kurz nach Spielbeginn von der Insel Oxbay in See sticht, entkommt er knapp einer Invasionsflotte der Franzosen. Als guter Landsmann warnt er den britischen Gouverneur der Nachbarinsel Redmond, der ihn prompt als Agent anstellt. Für jede erfüllte

Mission gibt's Geld und Erfahrung, die wir in die zehn Attribute und 35 erlernbaren Fähigkeiten stecken. Diverse Hieb- und Schusswaffen stehen bereit, zig Schiffstypen aus sieben Klassen wollen gekauft, gekapert oder gesprengt werden.



Quest-Ereignisse und **Gespräche** zeigt diese Ansicht.





Idylle im Hinterland. Hinter dem Wasserfall versteckt sich übrigens eine Höhle...



Auf der Weltkarte segeln Sie von Insel zu Insel und weichen Stürmen (oben) aus.

### Facts

- 8 Inseln
- 10 Offiziere gleichzeitig
- 23 Handelsgüter
- 7 Schiffsklassen
- 4 Munitionstypen

Dank »Handelsbuch« machen wir schnell lohnende Routen ausfindig, etwa Leinen von Redmond zur Isla Muelle (lies: »Mu-ej«) oder Seide von Falaise de Fleur nach Greenford. In acht Städten warten Aufträge und weitere Crew-Mitglieder, im Hinterland das eine oder andere Abenteuer. Auf dem Meer hingegen lauert erst mal nur der Tod. Denn unser Fahrschüler-Kutter ist so untermotorisiert, wie ein Segelschiff es überhaupt nur sein kann.

### Stadt, Land, Meer

Acht Inseln umfasst die Spielwelt, zwischen ihnen segeln Sie im Kartenmodus. Kleine Schiffssymbole flitzen umher; solchen mit schwarzen Segeln (Piraten!) sowie Gewitterfronten sollten Sie tunlichst ausweichen. Durch Tastendruck gelangen Sie in den Segelmodus. Der zeigt Ihnen Pott entweder von außen

oder versetzt Sie in Ego-Perspektive mitten aufs begehbare Deck. In beiden Ansichten setzen Sie Segel, lenken und feuern die Kanonen ab. Obwohl Sie die Inseln komplett in 3D umsegeln können, werden Sie bald die »Segle zu«-Funktion schätzen lernen: Einfach in Inselnähe ein Ziel auswählen, schon werden Sie hinteleportiert.

An zwei bis vier Stellen pro Insel können Sie anlanden. Fortan rennen Sie (springen ist nicht möglich) in Schulter- oder Ego-Perspektive durch Städte und karibischen Dschungel. Bei Duellen geben Sie einen gezielten Pistolenschuss ab und ziehen dann den Säbel. Die Welt jenseits der Mauern ist allerdings ziemlich begrenzt, von den in der Anleitung erwähnten »Dungeons« konnten wir gerade mal drei entdecken. Doch dafür verströmt die Spielwelt sowohl auf dem Meer als auch auf

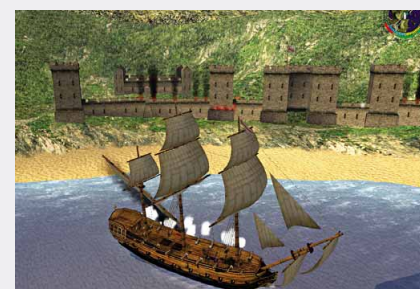
Land unwiderstehlichen Charme – dank Wellengang, Brandung, Wasserspiegelungen, rotglühender Sonne, raschelnden Pflanzen und diversen Tieren.

### Shopping-Landgang

Zwar laufen viele Einwohner (zufallsgesteuert) durch die Straßen, doch außer Richtungsangaben ist ihnen nur selten Sinnvolles zu entlocken: Nach Gerüchten befragt, antworten 95 Prozent der Leute das ganze Spiel über mit dem immer gleichen Satz. Auch die zahlreichen Straßenhändler haben sehr ähnliche Portfolios, da sich das Sortiment nach Ihrem Level richtet – trotzdem finden sich manchmal Kleinode wie eine vierläufige Pistole oder ein Luxus-Fernrohr.

Die Werft repariert Ihre Pötte, verkauft schnittige Neuboots und hilft bei der Kanonen-Ausstattung. Im »Laden« erstehen Sie Handelsgüter, deren Preise

### Fort-Eroberung



Zunächst kreuzen wir lebensmüde vor dem Fort...



... bis wir schließlich alle Geschütze zerstört haben.



Dann müssen wir die Festung im Nahkampf erobern...



... und (Story-Mission!) auch noch die Stadt säubern.

### Technik-Check

#### Auflösung

Fluch der Karibik unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Pixeln, bei Farbtiefen von 16 oder 32 Bit.

#### RAM/Festplatte

Ab 128 MByte Hauptspeicher stechen Sie in See. Wenn Sie 256 MByte RAM im PC haben, gibt es keine Ruckler mehr. Mit 512 MByte fallen die Lade-Flauten zwischen Szenenwechseln 30 Prozent kürzer aus. Festplattenplatz: 2,5 GByte.

#### Tuning-Tipps

- 1 Den größten Leistungsschub erhalten Sie durch das Herabsetzen der Auflösung im Konfigurationsmenü.
- 2 Reduzieren Sie bei älteren Grafikkarten mit wenig Videospeicher (bis 64 MByte) die Farbtiefe auf 16 Bit.
- 3 Ruckelt das Spiel immer noch, verringern Sie die Texturqualität von »High« auf »Medium« oder »Low«.
- 4 Computer mit schwächeren Prozessoren profitieren vom »Safe mode« in den Sound-Optionen. **KE**

#### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GFX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFX 5800/5900
<b>600 MHz</b> 800x600x32 (min. Details)										
800x600x32 (max. Details)										
<b>800 MHz</b> 1024x768x32 (max. Details)										
1280x960x32 (max. Details)										
<b>1.200 MHz</b> 1600x1200x32 (max. Details)										
1600x1200x32 (max. Details + 4x AA)										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich





Mündungsqualm, Wasserfontänen, Einschläge, zerschossene Segel: In den **Seeschlachten** wird geklotzt statt gekleckert.

je nach Ihren Fähigkeiten und der Nachfrage schwanken. Pro Kolonie gelten jeweils drei Güter als Konterbande, dürfen also nicht eingeführt werden. Doch in entlegenen Buchten warten Schmuggler, die Ihnen Traumpreise dafür zahlen. Dummerweise müssen alle Kapitäne ohne hohen »Glück«-Wert danach gegen Soldaten und dann gegen Kriegsschiffe kämpfen. Weniger gefährlich ist es, sein Geld zum Pfandleiher zu bringen (stolze 4 Prozent Monatszinsen).

### Brachiale See

Der Segelmodus macht sowohl optisch wie auch spielerisch einiges her. Wer nicht aufpasst, erleidet in Unwettern schweren Schaden oder wird gegen die Küste gedrückt. Sogar ausgewachsene Wirbelstürme kommen vor! Um Typ und Nationalität näher kommender Schiffe zu erkennen, hilft das Fernrohr: Je nach Qualität zeigt es rudimentäre Fakten wie Rumpfstadium oder verrät jedes Detail bis hin zum gerade nachgeladenen Munitionstyp. Die Minimap informiert über Wind- und Himmelsrichtung, Geschwindigkeit, Ladezustand der vier Kanonenbänke und alle Schiffe.

An den Seeschlachten sind zwei bis acht Segler beteiligt; Begleitbooten erteilen Sie rudi-

mentäre Befehle. Die Taktik ist klar: den Gegnern eine Breitseite nach der anderen reinknallen, ohne selbst getroffen zu werden. Kanonenkugeln besitzen die größte Reichweite, Schrapnell dezimiert die gegnerische Besatzung, Ketten-Geschosse zerstören vor allem Segel und Takelage. Teure Bomben erfüllen gleich alle drei Zwecke, bei schlechter Reichweite. Mündungsqualm, Einschläge und Wasserfontänen werden so schön in Szene gesetzt, dass man das kokelnde Holz förmlich zu riechen glaubt. Durch geschicktes Manövrieren können Sie Schiffe sogar entern, um sie Ihrer Flotte einzuverleiben oder im nächsten Hafen zu verkaufen. Das geschieht im Nahkampf; die restliche Seeschlacht wird solange »eingefroren.«



Wo die drei Decks eines **Kriegsschiffs** (zweithöchste Bootsklasse) hinschießen, wächst keine Alge mehr...



Am Anfang zielt man besser selbst mit den **Kanonen**.

### Gemeinsam sind wir stark

Neben der namenlosen Mannschaft dürfen Sie mehrere Offiziere anheuern. Die bilden ihre Abenteurergruppe oder übernehmen eines Ihrer maximal drei Begleitschiffe. Wenn Sie ihren Leuten bessere Pistolen oder Degen in die Hand drücken, kämpfen sie effektiver gegen Missions- und Zufalls-Feinde. Außerdem gewinnen Ihre NPC-Kollegen an Erfahrung und steigern so – wie Sie selbst – ihre Attribute oder lernen Spezialfähigkeiten. Genial: Die jeweils beste Eigenschaft Ihrer Vierergruppe gilt immer für alle. Deshalb lohnt es sich etwa, einen Offizier aufs Segeln zu spezialisieren und den nächsten aufs Entern. Ihren Kapitä-

## Florian Stangl

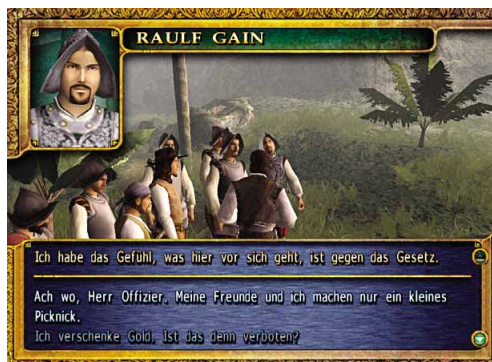


### Frust ahoi!

Fluch der Karibik hat mich anfangs nach allen Regeln der Kunst gequält. Das Spiel lässt mir viele Freiheiten – und mich dadurch ungehindert in jeden offenen Degen

laufen. Keine Hilfestellungen, keine Warnungen, kein sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad.

Doch schon am ersten Abend wurde es 2 Uhr nachts, bevor ich widerwillig den Rechner ausschaltete. Und so ging es tagelang weiter: Hier eine Handelsmission dreimal gespielt, da einen Kampf zehnmal ausgefochten. Warum ich nicht aufhören konnte? Wegen dieses genialen Triumphgefühls nach jedem Erfolg! So üppig belohnt wurde ich schon lange nicht mehr von einem Spiel, aber auch selten so hart für meine Fehler bestraft. Wer kein Weichei ist, sollte den nächsten Spieleladen entern!



Diese spanischen Soldaten sind sauer, weil wir **schmuggeln**.



In **Stürmen** droht heftiger Schaden oder Küstenkontakt.

## Info: Piraten



Sir Francis Drake

Es gibt viele Namen für sie: Seeräuber, Freibeuter, Bukeniere, Vitalienbrüder, Korsaren, Filibuster, Seewölfe. Schon die Römer bekämpften Piratennester auf Sizilien, die Hanse jagte jahrelang Klaus Störtebeker. Der berühmteste Vertreter war wohl **Sir Francis Drake**. Er umsegelte als erster Engländer die Erde und stellte ab 1572 spanischen Schiffen so erfolgreich nach, dass ihn die Spanier El Drake taufen (»Der Drache«).

Die **Blütezeit der Piraten** dauerte von zirka 1600 bis 1720. Im Ringen um die Neue Welt vergaben die europäischen Kolonialmächte Kaperbriefe, die Überfälle auf Konkurrenzländer legalisierten. Bald gab es in der Karibik viele freischaffende Freibeuter, rund um die Bahamas entstanden regelrechte Piratenstaaten. Als den Großmächten das Treiben zu bunt wurde, bekämpften sie ab 1718 ihre Ex-Verbündeten erfolgreich.

nen weisen Sie wiederum bis zu drei Untergebene zu. Ärgerlich: Beim Management einer größeren Crew kommen Sie nicht umhin, extra dafür in See zu stechen und Schiffe neben-

einander zu manövrieren – ein komfortables Menü fehlt. Noch ärgerlicher: Wenn Sie Ihr Gefolgsleute-Maximum (10) überschreiten, »löscht« der neueste Offizier ohne Warnung den zuletzt rekrutierten – Designkunst aus dem Bermudadreieck.

Dieses Beispiel ist typisch: Sie haben zwar viele Handlungsmöglichkeiten, oft aber nur auf Umwegen. Weder lässt sich die Tastaturbelegung beliebig ändern, noch werden Mausrad oder Extratasten unterstützt. Schiffsnamen per Buchstabenwahl einzugeben gehört ins Konsolen-Genre! Speichern ist fast immer möglich, aber nicht bei einigen langen Abfolgen von See- und Nahkämpfen. Gerade beim Fechten stirbt man anfänglich schneller, als ein Papagei »Nora« krächzen kann. Und häufig wird der eigene Seelenverkäufer in den ersten 20 Sekunden einer Schlacht versenkt. Zigmaliges Spielstand-Laden sollte Sie also nicht abschrecken, zumal es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt.

## Handeln und Töten

Die spannende Story schickt Sie durch dunkle Höhlen, in abgelegene Häuser und auf hohe See – bis auf seltene kurze Filmschnipsel wird alles in der Land-Engine erzählt. Neben der Haupthandlung können Sie immer wieder kleinere Missionen annehmen, von der Händlereskorte bis zum Killerauftrag. Das Quest-Log verschweigt ab und zu wichtige Details, sodass Sie mitnotieren sollten.

Krönung des Freibeuterlebens sind Angriffe auf Forts: Zunächst müssen deren mächtige Geschützbatterien von See aus zerstört werden, danach geht es zum heftigen Nahkampf an Land. Wer das alles überlebt, darf sich über reiches Plündergut freuen – die Stadt gehört kurzzeitig Ihnen... Warnung: Nach Ende der Haupthandlung dürfen Sie (anders als bei **Freelancer**) nicht mehr weiter spielen. Deswegen unbedingt speichern, bevor Sie zur Insel Khaal Roa segeln! **LA**

## Jörg Langer



## Ungeschliffenes Juwel

Fluch der Karibik ist weit besser, als es die Summe seiner Unzulänglichkeiten vermuten ließe. Nach zehn Minuten wollte ich es wegen

der Steuerung in die Tonne treten, nach 30 konnte ich nicht mehr ablassen: Selten hat mich eine Spielwelt so in ihren Bann gezogen! Pfennigfuchser werden die Designmängel schlicht unerträglich finden, doch erstaunlicherweise wirken sich viele Nervereien kaum auf den Spielspaß aus, wenn man sie erst einmal kennt.

## Seeschlacht im Abendrot

Mit Flotte, Crew, Ausrüstung und Charakterwerten gibt es gleich vier Disziplinen, an denen ich ständig feile und in die ich jedes Goldstück investiere. Noch nie hat ein Spiel das Meer so überzeugend dargestellt: Die Storm Engine 2 lässt mein Schiff in abgrundtiefen Wellentälern verschwinden oder mein Herz angesichts einer glitzernden Hafen-Szenerie frohlocken. Dass Segel- und Landmodus strikt getrennt sind, tut der Glaubwürdigkeit der Spielwelt keinen Abbruch. Erfahrenen Spielern möchte ich Fluch der Karibik wärmstens ans Herz legen – und dem Hersteller, dass er per Patch schnell die übelsten Unzulänglichkeiten verbessert.



Viel Zeit verbringen Sie in den **Städten** wie Isla Muelle (links); im **Hafen** ankern unsere Schiffe.



Unser **Kapitan** Rodrigo lässt seine Leute während einer Überfahrt das Schiff reparieren.



Ohne **Handeln** kommen Sie kaum auf einen grünen Zweig. Hier kaufen wir Kaffee ein.

## Fluch der Karibik

## Action-Adventure



Publisher: Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10 Release (D): 26.8.2003  
Sprache: Deutsch (getestet: US-Version) Preis: ca. 45 Euro  
Ausstattung: Minibox, 2 CDs, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9 10

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 35 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

## DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

## Pro

- + gelungene Spielwelt
- + spannende Seeschlachten
- + stimmungsvolle Grafik
- + Abwechslungsreichtum
- + Handlungsfreiheit

## Kontra

- zahlreiche Designschnitzer
- fehlerhaftes Quest-Logbuch
- kein Speichern in langen Kämpfen
- umständliche Crew-Verwaltung
- Interface schlecht konfigurierbar

## MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

## HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	Geforce 4 oder höher

## ALTERNATIVEN

**Freelancer** (90 %, GS 07/03)

Weniger vielseitig, schwächerer Handel – aber perfekt design und mit noch spannenderer Story.

**Tropico 2** (88 %, GS 06/03)

Kein Genremix, sondern ein Aufbauspiel auf einer Pirateninsel: spaßig, komplex, gut!

## WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Piraten-Epos mit RPG-, Handel- und Action-Elementen.

