

Beim Klabauteermann: Die Online-Seefahrt von Flying Labs entpuppt sich als ein rundes und komplexes Spiel mit ausgefeilten Territorialkämpfen.

Pirates of the Burning Sea

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4513
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4473

Win Vista 32 Bit
- läuft

Oh nein! Wir haben zwar schwere Geschosse dabei, die den Rumpf des holländischen Handelsschiffs ordentlich beschädigen, aber unser Munitions-Vorrat ist winzig. Der reicht niemals, um die Takelage ausreichend zu zerfetzen, damit uns der Tulpenschipper nicht davon segelt. Mist! Doch wir schaffen es, sein Ruder zu zerschließen, entern den Pott und fordern die Mannschaft zum Schwertkampf, den wir nach zähem Ringen gewinnen.

Zwar haben wir schon in unserem Vorabtest zum Online-Rollenspiel **Pirates of the Burning Sea** im vergangenen Monat nichts anderes behauptet, doch nun ist nach zig Seefahrerstunden kugelsicher: In so mancher verloren geglaubten Seeschlacht lässt sich mit einer schlaun Taktik das Ruder noch einmal herumreißen. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Nationen und Piraten

Für eine von drei Nationen (Frankreich, Spanien und Britannien) mit jeweils drei Berufen (Freibeuter, Marineoffizier und Freihändler) können Sie durch die Gewässer der Karibik schippern. Oder Sie werden schlicht Pirat. Auf den ersten Blick unterscheiden sich die gerade mal vier Klassen nicht sonderlich voneinander. Erst bei genauerer Betrachtung und nach längerem Spiel werden die Vor- und Nachteile offenbar. Freihändler etwa taugen durch ihr Können nicht sonderlich viel im Schiffskampf, sind aber auf offener See ungemein flott unterwegs. Mit dem entsprechend schnellen Kahn und den richtigen aktivierten Fähigkeiten sind 100 Knoten locker machbar. Eventuell gierigen Feinden lässt es sich so einfach davonsegeln. Marineoffiziere dagegen leveln recht fix, da

ihre Fähigkeiten (kürzere Nachladezeiten für die Kanonen beispielsweise) die Schlachten vereinfachen, doch in Sachen Wirtschaft (Schiffskauf, Güter) sind sie an ihre Nation gebunden. Und nur Piraten dürfen sich geschlagene Schiffe zueigen machen.

Die Taktik entscheidet

Pirates of the Burning Sea unterscheidet zwischen zwei Quest-Arten: zu Wasser und zu Land. Beide finden jedoch stets in Inszenierungen statt. Die Trockenmissionen fallen vergleichsweise unspektakulär aus, da es in ihnen lediglich darum geht, Gegner mit Schwert und Pistole niederzumetzeln. Seeschlachten spielen sich dafür hochspannend. Da muss hier ein Schiff eskortiert, dort eine Blockade durchbrochen werden. Abhängig von Windrichtung, Gegneranzahl und Aufgabenstel-

lung gestalten sich die Seekämpfe stets anders. Mal ist es angebracht, zunächst die Segel des Feinds zu zerstören, um seine Geschwindigkeit zu drosseln und ihn zu entern, dann wieder taugen Schüsse auf den Rumpf, um den Gegner gleich zu zerstören. Was auch immer Ihre Taktik ist: Sie müssen stets darauf achten, dass es Ihrem Schiff nicht an die Planken geht. Geschicktes Manövrieren, um etwa eine arg beschädigte Seite Ihres Potts aus der Schusslinie zu bringen, gehört genau so zum Seekampf wie der Einsatz der richtigen Munition und der Klassenfähigkeiten.

Questmangel werden Sie übrigens nicht verspüren, Aufträge gibt es haufenweise an jeder Ecke der Häfen. Selbst Kapitäne der Stufe 50 haben gut zu tun und dürfen durch mehrstufige und fordernde Aufgaben schippern.

Die Siedlungen

Von der offenen See aus sehen die Siedlungen erschreckend unspektakulär aus. **Tortuga** etwa ist nur ein grober Klotz. Wenn man allerdings angelegt hat, präsentiert sich die Stadt sehr detailreich und atmosphärisch.



Der riesige **Oliphant Indienfahrer** (links) ist eines der angriffsstärksten Schiffe. Jedoch ist seine Steuerung äußerst träge.



Beim **Auktionator** (in den Shops) finden Sie nicht nur Muniton, sondern auch das richtige Schiff.

Wer keine Lust auf Missionen hat, der begibt sich auf die offene See und greift die Pötte anderer Nationen an. Auf Land gibt es derartiges nicht, doch der Entwickler Flying Labs plant für einen der kommenden Patches frei erforschbare Inseln, auf denen Sie ohne Mission mit den Säbeln rasseln dürfen.

Fördern, bauen, kaufen

Eine weitere tolle Erfahrung ist der Kauf des ersten wirklich guten Schiffs. Zwar spendiert Ihnen **Pirates of the Burning Sea** gleich zu Beginn eines, das Sie recht flott durch nahe Gewässer bringt, doch sonderlich wehrhaft ist es nicht. Gerade mal sechs Kanonen (drei auf jeder Seite) und insgesamt vier Drehgeschütze richten nur wenig Schaden an. Auch die Kähne, die Sie in Quests verdienen, machen nicht viel her. Doch schon bald werden Sie dank der zahlreichen Missionen genug Dublonen im Seesack haben, um sich einen besseren Untersatz leisten zu können. Den kauft man nicht beim NPC-Händler, sondern im Auktionshaus. Dort finden Sie unter anderem die Schiffe, die

Spieler in ihren Werften gefertigt haben. Diese Schiffe sind stabiler, abhängig von der Bauart auch schneller und angriffsstärker, kosten allerdings auch je nach Angebot sowie Nachfrage entsprechend viel. Zwar ist der Kauf eines Schiffs grob an die Erfahrungsstufe gekoppelt, noch viel mehr als das aber an Ihren Geldbeutel. Sie können, wenn Sie ordentlich sparen, bereits mit Stufe 12 einen recht angriffsstarken Pott kaufen, den manche Spieler noch mit Stufe 20 nutzen. Hübsches Detail am Rande: Einige der Schiffe sind sogar von Spielern während der Beta-Phasen entworfen worden, beispielsweise der mächtige, aber zäh zu steuerende Oliphant Indiefahrer.

In den Auktionshäusern finden Sie nicht nur Schiffe, sondern auch Güter wie Kanonen und Rohstoffe. Letztere benötigen Sie, um selbst Konstruktionen herstellen zu können. Diese Rohstoffe werden von Spielern gefördert. Da die Förderquellen an Häfen gekoppelt sind und Häfen von anderen Nationen erobert werden können, ist der Warenfluss eng an die territoriale Ausdehnung einer Fraktion gebunden.

Häfen schlachten

Die Schlacht um einen Hafen findet in mehreren Stufen statt. Zunächst müssen NPC- und Spielerschiffe (sofern auf PvP-Kampf geschaltet) der entsprechenden Nation in Hafennähe zerstört werden, um die so genannte Unruhestufe anzuheben. Ist die entsprechend hoch, wird das Areal um den Hafen farbig als PvP-Zone markiert. Spieler wissen dann, dass es dort gerade enorm gefährlich ist. Etwa eine halbe Stunde vor Beginn der eigentlichen Hafenschlacht erhalten Seefahrer, die an der Vorbereitung beteiligt waren, eine Einladung zum Kampf. Falls die Zahl der Beteiligten zu hoch ist, wird gelost. Nehmen Sie die Einladung an, geht es



Nachdem Sie ein Schiff geentert haben, müssen Sie noch die Besatzung im **Schwertkampf** besiegen.

in einen Besprechungsraum und dann in die instanziierte Schlacht. Es gewinnt die Nation, die alle Gegner zu See erledigt oder den Hafen schließlich per Landkampf erobert hat. Für Letzteres müssen starke Kanonen geschrottet und NPCs in der Festung geschlagen werden. Nach dem Kampf kann der Sieger auf die Ressourcen des Hafens zurückgreifen.

Schiffe schlagen Orte

Grafisch schwankt **Pirates of the Burning Sea** wie ein besoffener Matrose bei Sturm. Die offene See mit ihren grob gezeichneten Inseln und Hafenanlagen wirkt unsp-

takulär. Und auch viele der Häfen sehen trist aus, sobald Sie dort angelegt haben. Bei den meisten fehlen noch Schiffsmodelle an den Docks, Flying Labs will die per Patch nachreichen. Dann wieder werden Sie Orte erleben, die wunderschön, detail- und abwechslungsreich sind, Tortuga etwa. Über jeden Zweifel erhaben sind jedoch die Schiffe, die in den instanziierten Schlachten hübsch dargestellt werden. Seemänner klettern sogar in die Takelage oder bedienen Kanonen. Und am Ruder steht der stolze Kapitän, der die Befehle gibt – die hoffentlich zum Sieg führen. **PET**

Mein Schiff!

Petra Schmitz: Pirates of the Burning Sea mag zu Anfang Spieler verwirren, die von der Zugänglichkeit eines World of Warcraft verwöhnt sind. Denn alles geht ein wenig langsamer vonstatten, Seeschlachten brauchen einfach ihre Zeit. Und freies Erkunden von Arealen im klassischen Sinn gibt es (noch) nicht. Wer sich dennoch aufs Seefahrerleben einlässt, erlebt ein jetzt schon sehr gut funktionierendes und komplexes Online-Rollenspiel. Für die rechte Motivation sorgen allein schon die tollen Schiffe. Der Moment, als ich meinen ersten richtigen Pott (eine »van Hoorn« Schnau für schlappe 17.000 Dublonen) erstand und damit ein paar Piraten aufmischte, die mich ein paar Minuten vorher noch mit einem Husten versenkt hätten, war unfassbar großartig! Aaaarrrrrrr!



petra@gamestar.de

PIRATES OF THE BURNING SEA ONLINE-RPG

ENTWICKLER	Flying Lab Software (Rails Across America, GS 01/02: 60 Punkte)	
PUBLISHER	Deep Silver	TERMIN (D)
SPRACHE	Deutsch	22.1.2008
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 28 Seiten Handbuch	CA. PREIS
		40 €, 13 €/Monat
		ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAD-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1800+ / AMD 1,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ / AMD 1,5 GB RAM 5,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6400+ / AMD 2,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 GT ■ Geforce 7600 GT ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8600 GT / GTS ■ Geforce 8800 GT / GTS ■ Radeon X800 / X850 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2600 XT ■ Radeon HD 2900 XT ■ Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON ■ Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 ■ KOPIERSCHUTZ Registrierung

TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ toll anzuschauende Schiffe und Seeschlachten + schöne Charaktermodelle + schöne Städte - triste kleine Siedlungen	7 / 10
SOUND	+ gelungene Stereo-Soundkulisse + belebende Umgebungsgläusche + hübsche Melodien - keine Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ Schiffskämpfe sind eine tolle Mischung aus Feuerkraft und Taktik - mickrige Tutorials im Spiel - sperrige Spielerführung	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Seeschlachten + schön inszenierte Hauptquests + teils musizierende, teils palavernde Charaktere in Orten	8 / 10
BEDIENUNG	+ leicht zugängliche Schiffssteuerung + komfortable Karten - unübersichtliche Menüs	8 / 10
UMFANG	+ riesige Welt + drei Nationen plus Piraten + umfangreiches Handels- und Auktionssystem + zahllose Quests	9 / 10
QUESTS	+ erzählen hübsche Geschichten + See- und Landkämpfe + für hochstufige Seefahrer noch Aufträge + Kampf um Häfen	9 / 10
CHARAKTERE	+ spannender Aufbau dank Helden-, Schiffs- und (wenn man will) Handelsverwaltung - nur vier Klassen	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ großartige und komplexe Seeschlachten + oft Taktik nötig - Landschamützen zu Beginn des Spiels öde	9 / 10
ITEMS	+ von Spielern hergestellte Schiffe + nützliche Ausstattungen wie gestärkte Segel + Handelsgüter - wenig Ausrüstung für den Helden	8 / 10

PREIS/LEISTUNG ■ **Sehr gut** ■ **SPIELZEIT** unbegrenzt

FAZIT ■ **Komplexes und doch motivierendes Seefahrerleben.**