

Ein Piraten-Rollenspiel in einer frei erkundbaren Spielwelt, das klingt toll. Aber Akella hat den Pott versenkt.

Age of Pirates 2

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6056

Peter Blood. Das ist ja mal ein Name für einen Piraten. Captain Blood wäre cooler, aber wir stehen ja noch am Anfang unserer Seeräuber-Karriere im Rollenspiel **Age of Pirates 2**. Überraschenderweise beginnt die nicht auf einem Schiff in der Karibik, sondern auf einem Gutshof in England. Dann kommt plötzlich ein Bursche daher, erklärt, Soldaten seien im Anmarsch, wir sollten uns schnell sein Schwert aus einer Truhe besorgen, und versteckt sich in einem brennenden Kamin. Besagte Truhe geht aber nicht auf, weil wir keinen Schlüssel finden, und so machen uns die anrückenden Soldaten, deren Motive im Dunklen bleiben, platt. Game Over. Toller Pirat.

Schöne Theorie

Age of Pirates 2 will ein Rollenspiel sein, in dem Sie Ihren Helden durch die Karibik streunen lassen. Zu Lande ficht er, auf hoher See hetzt er Matrosen an die Kanonen. Er kann sich als Händler verdingen, Freibeuter werden, Seeschlachten schlagen und seine Charakterwerte steigern – eine Art **Pirates** gepaart mit **Fallout 3**. Theoretisch können Sie all das in **Age of Pirates 2** tatsächlich machen, nur funktioniert nichts davon richtig. So finden wir erst nach langer Sucherei den Schlüssel zur Waffenkiste, weil das Spiel interaktive Objekte nur unzureichend markiert. Darüber hinaus dient der Mausknopf nur gelegentlich als Aktionstaste. Um den Schlüssel zu nehmen, müssen wir mit der Eingabe-Taste ein »Schnellbefehl-Menü« öffnen. Als Pirat sollen wir wohl öfters mal die Enter-Taste nutzen. Genervt lassen wir Peter Blood erst einmal Peter Blood sein und probieren den zweiten der drei verfügbaren Charaktere aus. Was **Age of Pirates 2** aber nicht verrät: Peter scheint die Hauptfigur der Story zu sein, die anderen beiden Typen sind fürs freie Spiel gedacht.

Schaurige Praxis

Auch sonst erklärt Ihnen **Age of Pirates 2** so gut wie gar nichts.

Abgesoffen

Fabian Siegmund: »Hui! Eine echte Karte der Spielwelt, wie damals bei **Pirates!**« Beim Auspacken macht **Age of Pirates 2** noch Freude, doch dann geht der Spaß unter. Offensichtlich will Akella mich nicht in ihrer Karibik haben, denn sonst würden sie mir erklären, worum's hier eigentlich geht. Die Bedienung nevt, und das Endlosspiel sollte eher Hirnlos-spiel heißen. Vom spannenden Freibeuter-Konzept bleibt also nichts Schönes übrig.



fabian@gamstar.de



Mit zwei Gegnern zu **fechten** ist schwer, mit vieren nahezu unmöglich.



Wir treffen mit den **Schiffskanonen** praktisch nie. Unsere Feinde hingegen sehr wohl.

Wie viele Mannen man idealerweise für ein Segelschiff braucht, wie man in der Karibik herumkommt und was zur Hölle man in diesem Spiel eigentlich machen soll, das alles müssen Sie selbst ausbaldowern. Hinzu kommt die haarsträubende technische Umsetzung: Die Siedlungen sind zufallsgeneriert und wirken seelenlos, die Kampfsteuerung unseres Helden lässt uns verzweifeln, und von einer Insel zur anderen zu schippern wird zu einem Slalom-Rennspiel. Denn offensichtlich will uns fast jeder an den Kragen,

und sobald wir einem aggressiven Schiff zu nahe kommen, müssen wir es angreifen. Die Option »Weitersegeln« funktioniert in der Regel nicht. Also mühen wir uns durch öde Seeschlachten, obwohl wir mit unseren Kanonen nicht einmal den Hafen treffen würden. **Age of Pirates 2** mag irgendetwas im dritten Unterdeck vielleicht ein Piraten-Abenteuer-Handel-Segel-Rollenspiel sein, doch wegen seiner katastrophalen Unzugänglichkeit und der grauisigen Bedienung werden wir schon im Ausguck seekrank.

AGE OF PIRATES 2

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Akella (North & South Pirates, GS 06/07: 71 Punkte)	TERMIN (D)	8.5.2009
PUBLISHER	Playlogic	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs		FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	1	2	3	4		
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	8,5 GB Festplatte	2,0 GB RAM (Vista)	2,0 GB RAM (Vista)	2,0 GB RAM (Vista)	8,5 GB Festplatte	
PROFITIERT VON	—							
BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPISCHUTZ			Starforce
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Schiffsmodelle + wogende Wellen + liebelose Charaktermodelle + sterile Landschaften	4 / 10
SOUND	+ je nach Inseltyp wechselnde Musik + gute englische Sprecher ... + ... die immer das Gleiche sagen + nur wenig Vertonung	5 / 10
BALANCE	+ anmutige Schiffsfahrten + ausbaubare Flotte + sterile Siedlungen + seelenloses Piratenleben ohne motivierendes Ziel	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zehn Schwierigkeitsgrade + harter Einstieg + Schiffsgefechte und Kämpfe gegen mehrere Gegner sehr schwer	4 / 10
BEDIENUNG	+ schwammige Duellsteuerung + nicht nachvollziehbare Kanonenbedienung + kaum Spielhilfen oder Tutorials + Bugs	1 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + viele Siedlungen und Schiffstypen + umfangreiches Handelssystem + beigelegte Karibik-Karte	9 / 10
QUESTS	+ Story-Modus und Endlosspiel + mehrere Missionstypen ... + ... die allesamt zufallsgeneriert sind	6 / 10
CHARAKTERSYS-TEM	+ sieben Charakter-Werte + angeheuerte Offiziere erhöhen die eigenen Fähigkeiten + viele Schiffsparameter	9 / 10
KAMPFSYS-TEM	+ mehrere Angriffs- und Verteidigungsarten ... + ... die zu wirrem Tastengehacke verkommen + Kanonenschüsse schlecht justierbar	2 / 10
ITEMS	+ viele Gegenstände für den Helden + Schiffs-Upgrades + Offiziere als Items + nur vier Ausrüstungsplätze für die Hauptfigur	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden
FAZIT Schwer zugängliches, sprödes Piratenspiel.

