

Hall of Fame

Pirates!

Von Django Sloops und der fieberhaften Suche nach Gran Granada: eine Liebeserklärung an den Großvater der Sandbox-Spiele. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special



Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Unsere erste Django Sloop werde ich nie vergessen. Mein großer Bruder hatte sie gekapert, während ich beim Fußballtraining war, und als ich nach Hause kam und er mir stolz seine Beute präsentierte, war ich angemessen beeindruckt. »Sloop (dmgd)« stand auf dem Bildschirm, und nachdem keiner von uns wusste, was »dmgd« bedeutet und der sonst so zuverlässige Langenscheidt bei diesem Begriff den Dienst einstellte, beschlossen wir, dass es sich um eine ganz besondere Sloop handeln müsse. Ehrfürchtig erklärten wir die Schaluppe zum Flaggschiff des berechtigten Piraten Jack Daniels und wurden prompt von einer spanischen Galeone versenkt. »Vielleicht dreht sie sich mit dem Wind schneller?«, versuchte mein Bruder die rätselhafte Trägheit der neuen Wunderwaffe zu erklären. Tat sie aber nicht. Die Django Sloop war beweglich wie ein Sack Zement; lediglich sinken konnte sie in einem atemberaubenden Tempo. Es sollte bis zum Englisch-Unterricht im Gymnasium dauern, dass ich dem Mysterium der Django Sloop auf die Schliche kam. Der Tag, an dem ich realisierte, dass »dmgd« einfach eine Abkür-



Bei den acht kleinen **Pixeldörfern** unten links handelt es sich um das blühende Maracaibo.

zung für »damaged« (»kaputt«) war, wir also ehrfürchtig mit einer sturmreif geschossenen Schaluppe in die Seeschlacht gezogen waren, gehört nicht zu meinen Sternstunden.

Pirates!, dieses Spiel mit dem geschrienen Namen; diese Piraten-Simulation mit ihren Land- und Seegefechten, ihren aufregenden Joystick-Duellen gegen feindliche Kapitäne und ihrer für damalige Verhältnisse geradezu überwältigenden spielerischen Freiheit in der Karibik; diese riesige Welt, in der ich anfangs mit meiner schäbigen Pinasse los-

schipperte, um später Galeonen zu kapern, Schatzflotten zu jagen, Städte zu erobern und die Gouverneurstochter aus Eleuthera zu ehelichen, während sich um mich herum die Kolonialmächte gegenseitig bekriegten – dieses **Pirates!** also war nicht nur meine erste Begegnung mit dem Namen Sid Meier, sondern auch das erste Spiel, in dem ich mich verloren habe. Und eines, mit dem ich so viele naiv-kindliche Erinnerungen verbinde, dass ich tatsächlich einen Klobß im Hals spüre, wenn ich daran zurückdenke.

Wie ich mit einem einzigen Mann und schweißnassen Händen die größte Festung der Karibik erobert habe, zum Beispiel, während mein Bruder nervös an den Nägeln kaute und sich kurz vor dem finalen Triumph die Augen zuhalten musste. Wie wir nach erfolgreicher Kaperfahrt zurück ins englische Barbados segeln wollten, bloß um festzustellen, dass dort inzwischen die spanische Flagge wehte – ein Moment, der

Deswegen legendär

- ⊗ offene Welt mit dynamischen Ereignissen
- ⊗ sanfte Rollenspiel-Elemente
- ⊗ spannende Seeschlachten und coole Säbel-Duelle
- ⊗ Django-Sloops



Bei Land- und Seeschlachten kommt es am Ende zum **Säbelduell** mit dem feindlichen Kommandanten.



Curacao ist stinkreich. Da könnte man ja mal ...



mich nachhaltiger schockierte als jeder Plot-Twist. Oder wie in Gran Granada eine Goldmine nach der anderen entdeckt wurde, was mich fuchsteufelswild machte, weil ich keine Ahnung hatte, wo sich dieses verdammte Gran Granada befand. Die Sache war nämlich folgende: Mein bester Kumpel Paul hatte uns zwar das Spiel geliehen, aber nicht die mitgelieferte Karte (er behauptete, dass ich immer alles verlieren würde; eine Anschuldigung, die ich vehement abstritt, obwohl sie völlig richtig war). Also zeichnete ich eben selbst eine. Ich wütete durch Zeichenblocks, radierte mir die Finger wund, wollte unbedingt den korrekten Maßstab hinkriegen, und ich glaube, meine Eltern hegten zum ersten Mal erhebliche Zweifel daran, dass es eine gute Idee war, ihrem zweitgeborenen Sohn einen C64 zu schenken. Am Ende kannte ich jede Stromschnelle und jede Pixelpalme, aber verdammt, meine Karte war gut. Nein, sie war perfekt. Der Tag, an dem ich sie stolz meinem Vater zeigte und er mich fragte, warum ich nicht einfach in einen Atlas geguckt hatte, gehört übrigens auch nicht zu meinen Sternstunden.

Im Nachhinein weiß ich natürlich, dass ich bei **Pirates!** zum ersten Mal der Faszination

einer Sandbox erlegen bin (in zehn Jahren wird eine ganz andere Generation ähnlich über **Minecraft** denken; oder über **Skyrim**), aber damals überwältigte mich diese offene Welt mit ihren dynamischen Ereignissen und rätselhaften englischen Ausdrücken. War das als »wealthy« beschriebene Havana nun reicher als das »prosperous« genannte St. Kidds? Zu beiden Adjektiven spuckte der Langenscheidt ähnliche Übersetzungen aus, das war gleichzeitig verwirrend und faszinierend. Und wo genau befand sich der Florida Channel, jener mysteriöse Ort, von dem die spanische Schatzflotte zurück nach Europa segelte und sich damit feige meinen beachtlichen Schwertkampf-Fähigkeiten entzog (als Anfangsbonus wählte ich nämlich immer »skill at fencing«, hauptsächlich, weil ich keine Ahnung hatte, was »wit and charms« bedeutete und »skill at medicine« tat)? Als ich sie endlich aufgespürt hatte – der Florida Channel befand sich überraschenderweise bei Florida – und restlos aufrieb, war das fast so befriedigend wie der Moment, an dem ich dieses verdammte Gran Granada entdeckte und

um seine Goldreserven erleichterte. Es wollte sich übrigens tief im Landesinneren verstecken, aber nicht mit mir!

Ich weiß nicht, ob es heute einfach keine Spiele wie **Pirates!** mehr gibt – oder ob ich einfach nur zu alt geworden bin, um ihnen mit jener kindlichen Neugier zu begegnen, die aus einer hässlichen Pixelwelt ein atemberaubendes Erlebnis machte, das mich auch 25 Jahre später noch begleitet. Ein Erlebnis, das so untrennbar mit meiner Kindheit verbunden ist wie das Fußballtraining bei Flut-

licht auf dem Hartplatz, die wundervollen schulfreien Samstage auf der Couch mit der neuen ASM-Ausgabe oder die panische Angst vor

der Mathearbeit, wenn ich auch den Sonntag sinnvoll (niemals sinnlos, oh nein, niemals sinnlos) verträdelte hatte. Vielleicht bin ich tatsächlich zu alt, um Spiele emotional so nahe an mich heranzulassen. Aber manchmal denke ich, dass das Medium diese Kunst in jenem Moment verloren hat, als es laufen lernte, als es uns nicht mehr dazu zwang, sechs gelbe Pixelhäuser skizzenhaft als Stadt zu akzeptieren und den Rest mit Fantasie aufzufüllen. Spiele wie **Pirates!** erforderten eine kreative Eigenleistung, die Magie fand in meinem Kopf statt, nicht auf dem Bildschirm, und keine noch so hoch aufgelöste Palme und aufwändig texturierte Stadt wird mir jemals so nachhaltig im Gedächtnis bleiben wie die Django Sloop. »Aber die hast du dir doch bloß eingebildet«, könnte jetzt ein Schlaubi-Schlumpf einwenden. Genau deshalb ja, Schlaubi. Genau deshalb. **JG**

Wo ist der Florida Channel?

Das doppelte Remake



Pirates! Gold erschien 1993 und wurde hauptsächlich optisch aufgehübscht.



Das **2004-Remake** erweitert die Spielmechanik hingegen um etliche Elemente.

Ursprünglich erschien **Pirates!** 1987 für den PC und wurde anschließend für die damals gängigen Heimcomputer (C64, Amiga, Atari ST, Apple 2) umgesetzt. 1993 folgte mit **Pirates! Gold** das erste Remake: Statt der hässlichen CGA-Grafik der Ur-Version gab's jetzt eine hübsche Super-VGA-Optik sowie Mausunterstützung. Spielerisch waren die beiden Versionen allerdings nahezu deckungsgleich. Erst 2004 erschien mit **Sid Meier's Pirates** ein vollständig überarbeitetes Remake (GameStar-Wertung: 82 Punkte). Die klassische Spielmechanik wurde beibehalten, allerdings um etliche neue Elemente ergänzt. So gibt's beispielsweise Upgrades für die Schiffe, Tanz-Einlagen mit den Gouverneurstöchttern und eine (rudimentäre) Geschichte. Das zweite Remake ist übrigens erstaunlich gut gealtert und macht auch heute noch Spaß. Bei Steam ist es für rund 10 Euro zu haben, die Retail-Version wird von einigen wenigen Händlern deutlich teurer angeboten.

Pirates!

Piraten-Simulation

PUBLISHER Microprose
ENTWICKLER Microprose
QUELLE Archiv/gog.com
SPRACHE Englisch
SO LÄUFT'S Die Ur-Fassung von 1987 und die Gold-Version gibt's im Bundle für rund 6 US-Dollar bei gog.com. Beide Versionen funktionieren mit dem Tool **Dos-Box**, gog.com liefert die korrekten Einstellungen gleich mit.



Fazit Die legendäre Piraten-Simulation begründete Sid Meiers Ruf als Spieldesign-Guru.