

Making of Pirates!

SID MEIER'S ENTERTAINMENT

Piraten sind frei, so ganz ohne Verpflichtungen und Kernarbeitszeiten. Pirates-Spieler sind frei, weil Sid Meiers Meisterwerk 1987 die Karibik zur offenen Spielwelt-See erklärt. Unumstritten war das Projekt bei Microprose jedoch nicht, denn »Wer soll schon ein Spiel über Piraten kaufen«? Von Heinrich Lenhardt

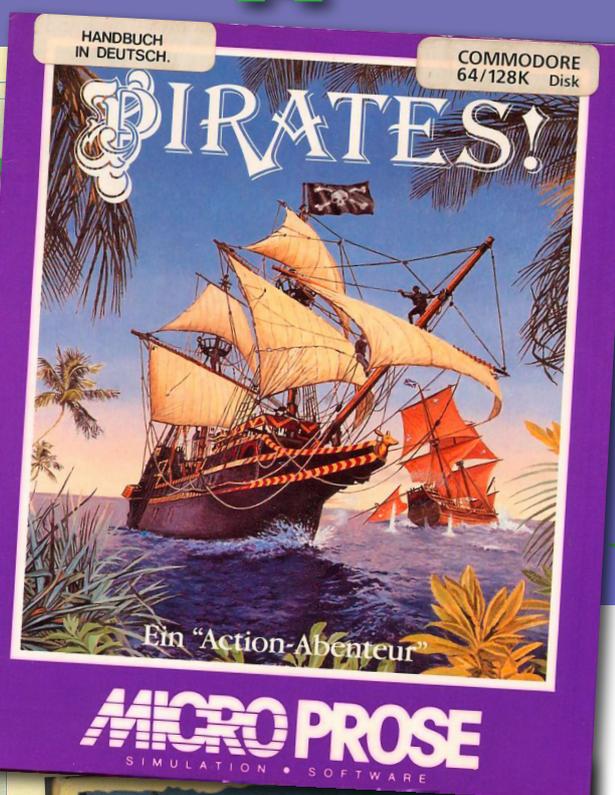
Die Aufgabenverteilung zwischen den beiden Gründern von Microprose Software ist einfach: Sid Meier macht Spiele, und Bill Stealey bringt sie an den Mann. »Ich kopierte die Spiele auf Disketten und steckte sie in kleine Plastikbeutel. Bill lud sie dann in seinen Kofferraum und fuhr die Ostküste rauf und runter, um sie an Händler zu verkaufen«, erinnert sich Meier an die Anfangstage der Firma. »Ab und zu hielt er an einer Telefonzelle, um mir ein Update zu geben, wie die Verkäufe liefen.«

Da schreibt man das Jahr 1982, die Branche steckt noch in den Kinderschuhen, Computerspiele sind klein und überschaubar. Die ersten Sid-Meier-Werke sind simple Actiontitel für den Atari 800 mit Namen wie Chopper Rescue und Floyd in the Jungle. Am meisten Erfolg hat die Minifirma aber mit den Action-Flugsimulationen Hellcat Ace und Spitfire Ace, an denen nicht nur der ehemalige US-Luftwaffenpilot Stealey Spaß hat. In den

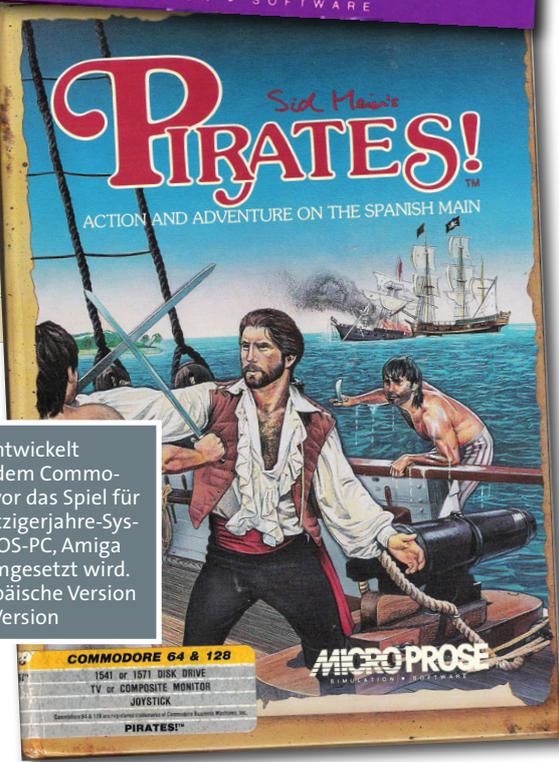
nächsten Jahren etabliert sich Microprose als Anbieter von militärischen Strategiespielen und Simulationen. F-15 Strike Eagle wird 1984/85 ein Riesenerfolg, da ist Sid Meier längst nicht mehr der einzige Entwickler der rasch wachsenden Firma. Er liefert weiter Simulationen wie Silent Service ab und arbeitet auch am Hubschrauber-Hit Gunship mit. Aber was ihn 1986 am meisten interessiert, ist ein ganz anderes Spiel, das irgendwie gar nicht zum Microprose-Image passt. Ein Spiel, das weder militärisch noch realistisch sein will und ganz nebenbei mit den spielerischen Gewohnheiten der C64-Ära bricht. Und dabei ein Thema aufgreift, das Meier schon seit seiner Kindheit fasziniert hat.

Mit vollen Segeln

Es ist Microprose-Designer Arnold Hendrick, der zuerst die Idee eines Piratenspiels aufbringt. Dabei denkt er an detaillierte tak-



Rauschende Winde, scrollende Seekarte: Das Schiff-Sprite in der Mitte des Bildschirms ist winzig, bei der freien Erkundung der Karibik kommt dennoch große Entdeckerstimmung auf.



Beim Stadtangriff müssen wir unter Beschuss das Ufer erreichen. Dabei kann der Gegenwind ähnlich verhängnisvoll sein wie die feindlichen Kanonensalven von der Küste aus.

Sid Meier entwickelt Pirates auf dem Commodore 64, bevor das Spiel für andere Achtzigerjahre-Systeme wie DOS-PC, Amiga oder NES umgesetzt wird. Oben: Europäische Version Unten: US-Version

tische Schlachten mit Segelschiffen, inspiriert von Avalon Hills Brettspiel »Wooden Ships and Iron Men«. Doch die Verkaufszahlen vergleichbarer Computerspiele wie Broadsides von SSI sind nicht ermutigend, das Genre gilt als arg nischig. Hendrick widmet sich lieber der Arbeit an Gunship, doch bei seinem Kollegen Sid Meier beginnen die Zahnrädchen im Kopf zu drehen: Piratengeschichten und Filme mit Hollywood-Star Errol Flynn fand er schon immer spannend. Nur vom ursprünglich ange-dachten Hardcore-Kriegsspiel hält er wenig: Was Meier an Piraten cool findet, passt nicht in ein bestimmtes Genre. Seine bevorzugte Arbeitsweise ist es ohnehin, erst einmal ein interessantes Thema zu finden und dann mit Prototypen auszuprobieren, welcher Spielablauf dazu passend könnte. So wird später aus einer Modelleisenbahn-Simulation das Aufbau- und Wirtschaftepos Railroad Tycoon und aus einem Echtzeitspiel im SimCity-Stil der Rundenstrategie-Klassiker Civilization. Auch Pirates beginnt in eigentümlichen Gewässern.

Diese verstockten Abenteurer

Meiers Designüberlegungen werden von unterschiedlichsten Einflüssen geprägt. Da sind die Mitte der Achtzigerjahre beliebten Text-Adventures, bei denen der Spieler öfters mit dem Parser als den Puzzles kämpft. Bei Microprose nennt man sie »Nimm den Stock«-Abenteuerspiele, weil das Aufsammeln und Benutzen aller Objekte im Mittelpunkt steht. »Ich hatte einige der Parser-basierten Adventures gespielt, etwa von Infocom. Die machten zwar Spaß, aber du verbrachtest eine Menge Zeit damit, dich mit dem Parser herumzuärgern: ›Ich weiß nicht, was du meinst«, erinnert sich Sid Meier. »Als Reaktion darauf sagten wir uns: ›Lasst uns bei unserem Spiel auf den Punkt kommen. In einer Stadt siehst du nur die interessanten Dinge, die du tun kannst, mach dir um den Rest keine Gedanken.«

Höhepunkte ohne Skorbut

Schon Mitte der Achtziger wird in der Branche fleißig über die Verbindung von Computerspielen und Spielfilmen diskutiert. Auch bei Microprose kommt die Frage auf, was sich das neue von dem alten Medium abgucken kann. Für Pirates bedeutet das: »Nicht alles zeigen, was zwischendurch passiert, sondern auf die Schlüsselmomente fokussieren«, erklärt Meier. Und es bedeutet auch, eine verklarte, romantisierte Version der Geschichte zu erzählen. Ein Piratenleben mit coolen Heldentaten und schönen Gouverneurstöchtern, aber ohne Skorbut und ohne die brutale Gewalt. »Pirates ist kein historisches Spiel wie Silent Service. Wir fragten uns viel mehr: Was ist am Piratenle-



Fechtkünste sind sowohl beim Entern von Schiffen als auch bei Angriffen auf Städte gefragt. Nachdem wir die Wache im Duell besiegt haben, darf geplündert werden.



Nach langer Fahrt ist das Stadtmenü ein willkommener Anblick. Die Präsentation mit Textfenstern und Zierbildchen ist für C64-Verhältnisse beeindruckend.

ben spaßig?«, erinnert sich Meier. »Bruce Shelley pflegt zu behaupten, dass wir unsere Recherche in der Kinderbibliothek machten, und das zeigt sich ein bisschen auch bei Pirates.«

Spartricks für die Grafik

Und dann ist da die neue Technologie, die Microprose-Programmierer Gregg Tavares entwickelt hat. Sie verwandelt von einem Grafiker gemalte Bilder in einen umdefinierten C64-Zeichensatz. Diese Methode erlaubt es, viele Bilder mit wenig Speicherbedarf unterzubringen – nützlich zu einer Zeit, in der jedes Kilobyte kostbar ist. So entstehen die ebenso übersichtlichen wie hübsch illustrierten Menüs: »Was wäre, wenn es ein Abenteuerspiel gäbe, bei dem es nicht darum geht, Objekte in einem Raum aufzusammeln?«, fasst Meier die damaligen Überlegungen zusammen. »Ein Spiel, das sich wie ein Film auf Schlüsselszenen konzentriert und in dem du Entscheidungen fällst. Und das mit etwas Action und Rollenspiel kombiniert? Klar, lasst uns das machen. Wir wollten dieses Open-World-Gefühl, diese ›Schreibe deine eigene Geschichte‹-Qualität. Wir waren furchtlos.«

Die Geburt der Marke Meier

Gewiss, das fertige Spiel verwendet eine realistische Karte der Karibik und bietet diverse historische Epochen. Arnold Hendricks stößt am Ende zu dem Projekt, das auf seine alte Idee zurückgeht, und spickt das 80-seitige Handbuch mit vielen Hintergrundinformationen. So soll zumindest ein wenig der Schein der Simulations-Software gewahrt werden, für die Microprose bekannt ist. Doch glücklich ist Bill Stealey nicht über das, was

sein alter Kumpel Sid Meier da ausbrütet. Aus der Sorge, dass die übliche Flugsimulations-Klientel das komische Piratenspiel ignorieren könnten, entsteht eine legendäre Verkaufsmasche.

Meier erzählt diese Anekdote in Richard Rouses Buch Game Design: Theory and Practice: »Ich sagte zu Bill, dass ich an diesem Spiel über Piraten arbeiten werde, und er meinte: ›Piraten? Moment mal, bei Piraten gibt es keine Flugzeuge. Das kannst du nicht machen!‹ – ›Aber ich glaube, dass es ein cooles Spiel sein wird‹. Und Bill antwortete: ›Na ja, wer soll schon ein Spiel über Piraten kaufen? Aber wenn wir deinen Namen drauf tun, sagt das vielleicht den Leuten etwas, die F-15 mochten.«

Das Spiel heißt somit offiziell »Sid Meier's Pirates!« (nur echt mit Sid und Ausrufezeichen). Eher widerstrebend lässt sich der bescheidene Meier darauf ein, dem man so ziemlich alles, aber garantiert kein übergroßes Ego unterstellen kann. Der Erfolg von Pirates führt dazu, dass »Sid Meier's« zum Qualitätssiegel wird. Eine eigene Marke, die später auch Spielen anhaftet, mit denen der Meister selber relativ wenig zu tun hat. Hauptleidtragender wird Brian Reynolds: Der ist eigentlich Hauptdesigner der Spiele Civilization, Civilization 2 und Alpha Centauri, die alle als Meier-Werke vermarktet werden. Zur Pirates-Entstehungsgeschichte gehört indes der Name eines ganz anderen Spieldesigners, dessen zufällig generierte Kontinente Sid Meier die Augen öffnen.

Goldene Inspirationsquelle

»Seven Cities of Gold hat mich total umgehauen, als ich es spielte«, meint Sid Meier über das Entdeckerspiel von Dan Bunten, das Electronic Arts 1984 veröffentlicht. Hier wird bei jedem



Sid Meier in einem Pressefoto von 1987, dem Jahr der Erstveröffentlichung seines außergewöhnlichen Piraten-Abenteuers.



Die Schwertkämpfe von Pirates! Gold sind vielleicht optisch hübscher, aber spielerisch schwächer als bei der Urversion. Bei den Figuren des Originals lassen sich die Angriffe besser erkennen.



Die ersten Microprose-Titel von 1982 sind noch kleine Actionspiele wie Floyd of the Jungle, die Sid Meier auf dem Atari 800 programmiert.



Meiers Action-Fliegerhit Hellcat Ace ist trotz Krümelgrafik erfolgreich und gibt den weiteren Kurs für Microprose vor. Mit F-15 Strike Eagle folgen weitere militärische Simulationen.



Mit Silent Service landet Sid Meier einen echten Hit, der einen Nachfolger sowie eine ganze Welle von U-Boot-Simulationen wie Jagd auf Roter Oktober oder 688 Attack Sub nach sich zieht.

Start eine neue zufallsgenerierte Version des südamerikanischen Kontinents generiert und auf Diskette gespeichert. Im Gespräch mit Soren Johnson beschreibt Meier den Eindruck, den das innovative Meisterwerk bei ihm hinterlässt: »Diese Weite, dieser ganze Kontinent, der darauf wartet, entdeckt zu werden. Die Mechaniken waren transparent und sehr leicht zu bedienen. Der historische Ansatz war unbeschwert, aber du konntest ihn spüren. Ich erinnere mich noch, wie sich das Diskettenlaufwerk drehte und drehte, um immer mehr von dieser Welt heranzuschaffen: »Wow, und was kommt jetzt von der Disk rüber?«. Es ist ein Spiel mit einer Menge toller Ideen.«

»Als Spieldesigner bist du Gott«

Meier betont, wie sehr ihn die »Kühnheit« von Seven Cities of Gold beeindruckt und inspiriert hat. Buntens Werk schafft es mit bescheidenen grafischen Mitteln, den Spieler zu vereinnahmen: »Als Spieldesigner bist du Gott. Du kannst machen, was du willst. Du kannst mir sagen, dass die Eingeborenen staunen, und ich fühle mich gut, weil ich das erreicht habe«, erinnert sich Meier an seine Gefühle. Für ihn als Designer ist es ein erleuchtendes Erlebnis, er denkt nun in ganz anderen Dimensionen: »Es ist die Macht der Vorstellungskraft: Wenn du den Spieler in deine Welt ziehen kannst, dann kommt es nicht darauf an, was du auf dem Bildschirm zeigst. Das ist nur ein Auslöser, um die Fantasie der Spieler anzuregen. Durch das Spielerlebnis mit Seven Cities begannen wir auf einmal, epischere Herausforderungen anzugehen. Das führte dann zu Pirates und Railroad Tycoon und Civilization.«

Seven Cities of Gold weckt bei Meier den Ehrgeiz, eine offene Welt zu erschaffen, die der Spieler auf seine Weise erkunden kann. Das Konzept passt thematisch wunderbar zum freien, ungezwungenen Piratenleben: Keiner gibt dir Befehle, mach doch, worauf du lustig bist. Doch es soll mehr Aufgaben und Abwechslung bieten als Seven Cities, bei dem sich die Entdeckungsreise nach einer Weile wie Selbstzweck anfühlt. Pirates könnte ein paar Action-Minigames vertragen.

Wer hat hier am meisten Spaß?

»Finde in der jeweiligen Spielsituation die Person, die in dieser Welt gerade am meisten Spaß hat, und lass den Spieler diesen Charakter steuern« lautet eine Meier-Designweisheit. Bei Pirates wendet Sid sie erfolgreich an: Unser Kapitän ist der Schwertkämpfer, der die ganze Crew zu größeren Enterteilungen anspornt. Der Navigator, der mit Sextant und Seekarte den Kurs einschlägt. Der Steuermann, der beim Ausmanövrieren feindlicher Schiffe Segel setzt und ganz nebenbei Kanonensalven anordnet. Alles, was irgendwie cool und aufregend am Piratenleben ist, kommt ins Spiel. Bei der Suche nach Actionsequenzen sind deshalb Seeschlachten und Schwertduelle ganz oben auf der Prioritätenliste. Während des Herumschippens kommt es zu zufälligen Begegnungen, der Blick durchs Fernrohr verrät Typ und Nationalität des gesichteten Schiffs. Entscheiden wir uns zum Angriff, folgt eine kleine Seeschlacht, bei der wir uns in Enterreichweite manövrieren. Die spielt sich im fertigen Pirates spritzig und spaßig, doch zu Beginn der Entwicklung ist ein geruhsameres Schiffeversenken geplant.

Dan Buntens Klassiker Seven Cities of Gold erscheint 1984 und inspiriert Sid Meier dazu, epischere und offenere Spielwelten zu erfinden.



Pirates! Gold wird auch für die Konsole Sega Mega Drive umgesetzt. Mit dem Controller steuern wir unser Heldensprite durch die Stadt.



Lenhardts Lieblingsmomente

Alles locker abgemischt, das ist die Devise fürs spielerische Sammelsurium von Pirates!. Das Microprose-Marketing versuchte die kühne Kategoriebezeichnung »Action-Adventure-Simulation«, dabei schipperte Pirates elegant an den üblichen Genreklichses vorbei. Ich erinnere mich noch an lange Abende des besonders gründlichen Testens zu Hause, eingellullt und fasziniert vom entspannten Ablauf und dem hohen Wiederspielwert.



Auf großer Fahrt

Irgendwo in unbekanntem Gewässern, kein Land in Sicht. Mangels GPS und Minimap beschränken sich die Orientierungsversuche auf den Griff zum Sextanten. Eigentlich müssten wir nach Osten segeln, aber der kräftige Gegenwind sorgt für Schneckentempo. Die unterforderte Crew murr, weil wir schon lange nichts mehr geplündert haben, und jetzt werden auch noch die Fressalien knapp. Dem Piratenkapitän wird mulmig zumute, denn seine reiche Beute nutzt ihm wenig, wenn er nicht bald einen Hafen ansteuern kann. Kurz nach der Meutereivorwarnung erhört der Zufalls-generator die stillen Gebete: Segel in Sicht, ein holländischer Frachter kreuzt unsere Wege.

Minigame-Entertainment

Schiffe überfallen, entern und sich mit der Ladung (oder gleich dem ganzen Pott) aus dem salzigen Staub machen – das sind die Haupttätigkeiten eines ehrbaren Piraten. Und da man die ziemlich häufig ausübt, ist es ein Glücksfall, dass das entsprechende Minigames-Duo so spaßig ist. Die Steuerung bei Seeschlacht und Schwertduell ist unkompliziert, durch die Wahl von Schiff und Waffe kommt eine nette Prise Taktik ins Spiel. Einer gegnerischen Salve auszuweichen oder mit einer kühnen Fehlleistung das Blatt beim Entern zu wenden, hat auch nach drei Jahrzehnten kaum etwas von seinem Charme verloren.



Your sister is rescued! After years of searching you are at last reunited. I have a mysterious and exciting tale to tell," your sister exclaims.

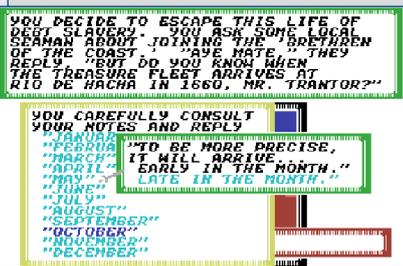


Nicht ohne meine Schwester

Beim Pirates-Remake von 2004 werden dem Spieler Storyelemente und Aufgaben viel deutlicher unter die Nase gehalten. Das Original von 1987 ist da wesentlich subtiler, seine Wirkung umso größer. Per Zufall werden wir bei Stadtbesuchen mit Informationshäppchen überrascht: Oh, ich habe eine verschollene Schwester? Und dieser finster dreinblickende Graf weiß mehr über ihren Aufenthaltsort? Hmm, dieser Tavernengast verkauft eine leicht gebrauchte Schatzkarte – wo finde ich die abgebildete Region? Das klassische Pirates hat weder Questlog oder Kartensymbole, seine Aktivitäten und Ziele wollen entdeckt werden.

In jedem Hafen eine andere Braut

Piraten lieben Gold, Grog und Pulverdampf, doch in manchen Nächten fühlt sich auch der raueste Seeräuber etwas einsam in der Hängematte. Kein Wunder, dass der erste Weg in der Stadt zum Gouverneur führt, nicht zuletzt um die Tochterlage zu begutachten. Wir dürfen mehrere voreheliche Liebschaften pflegen, die Damen flüstern uns auch so manche Information zu. Die Brautschau ist ein im wahrsten Sinne des Wortes liebevolles Detail, das Eheglück wirkt sich auf die Bewertung der Karriere aus. Je höher der Status der Gemahlin, desto mehr Punkte springen heraus, weshalb das Ja-Wort gut überlegt sein will.



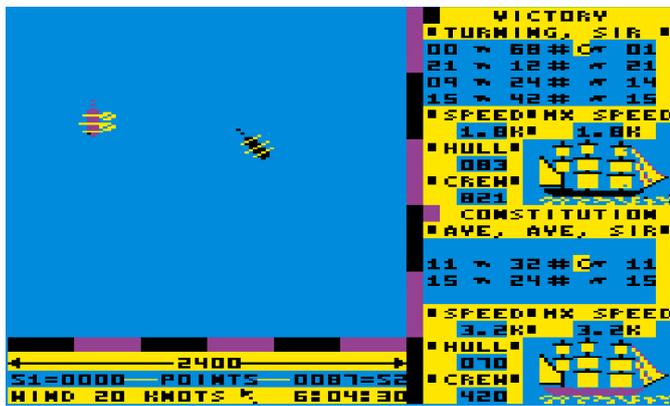
Spaß mit Software-Piraten

Selbst den Kopierschutz hat Sid Meier elegant in den spielerischen Rahmen integriert. So gesellt sich 1987 zum Fahrplanklassiker »Wann fährt die letzte S-Bahn?« eine neue bange Frage: Wann hält die spanische Schatzflotte 1620 in Caracas? Oder der Silber-Konvoi 1680 in Panama? Zu Spielbeginn müssen wir unsere Kapitänskompetenz beweisen, indem wir die richtige Monatshälfte angeben. Eine schwer überwindbare Hürde, wenn man nicht gerade das Handbuch besitzt, über das die Ankunftszeiten verteilt sind. Bei einer falschen Angabe kann man scheinbar weitermachen, doch dann wird unser Held hoffnungslos gehandicapt.

Wohlverdienter Ruhestand

Entspannung, Erfolgsergebnisse, gute Laune. Feinde fürchten meine heiße Klinge, das Personal liebt die fette Beute. Das gilt freilich nur für den leichtesten Schwierigkeitsgrad, der sanft und lieblich ist wie ein All-inclusive-Karibikurlaub. Pirates lässt mich spielen, wie ich will: Einsteiger und Entspannungssuchende bekommen das volle Lebenslauf-Erlebnis, es fällt halt alles recht leicht. Der Ruhestand als Spieleende ist eine ebenso charmante wie motivierende Idee: Ähnlich wie später bei Civilization bleiben die gehobenen Ränge denjenigen vorbehalten, die auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen. Da stechen wir doch glatt erneut in See ...





Als Microprose 1985 erstmals ein Piratenspiel in Erwägung zieht, denkt man zunächst an komplexe Segelsimulationen wie Broadsides vonSSI.

Gouverneure verleihen neue Titel, präsentieren heiratsfähige Töchter und verraten Informationen über den Verbleib unserer Familie. Auf nach Vera Cruz, wo dieser spanische Schnurrbart-Schurke zuletzt gesichtet wurde.



Seeschlacht mit Zielhilfe

»Das war wohl der experimentellste Teil des Spiels«, erinnert sich Meier an die Entwicklung des Seeschlacht-Minigames. »Es war zunächst nicht klar, wie wir die Mechanik eigentlich implementieren sollten. Richtige Segelschiffe drehen sich sehr langsam, und so fingen wir mit einem geruhsameren Modell an. Und dann war da noch das Problem mit der Reichweite.« Die Steuerung von Pirates ist dem C64 auf den Joystick geschrieben, und der hat nun mal nur einen Feuerknopf. Man könnte komplexe Ansätze verfolgen, bei denen der Spieler einen Cursor bewegt, um das Ziel der Kanonensalven zu markieren. Aber wie setzt man das um, mit einem Bewegungsmodus und einem Zielmodus? Nein, bäh, Meiers Piraten sollen schließlich Spaß haben. So lässt er ähnlich wie bei Silent Service die Reichweite automatisch vom Computer berechnen. Wir müssen nur den Feuerknopf drücken und schon wird von der richtigen Seite des Schiffs eine Salve ausreichend weit gefeuert. Ob sie ins Wasser geht oder ein Treffer die gegnerische Crew dezimiert, liegt am durch die Fahrtrichtung definierten Schusswinkel.

Meier probiert eine ganze Weile herum, bevor er bei dieser vereinfachten, so gar nicht simulationsmäßigen Seeschlacht landet: »Es lief wieder auf dieselbe Frage hinaus: Was sind die spaßigen Dinge, die du managen willst, und was sind die unspaßigen Dinge, die du nicht managen willst?« Das taktische Manövrieren durch Links/Rechts-Bewegungen mit dem Joystick fällt ebenso in die Fun-Kategorie wie das Feuern der Kanonen zum richtigen Zeitpunkt und im idealen Winkel zum feindlichen Schiff. Laut Meier wurden die Seeschlachten interessant, weil der Spieler sich darauf konzentrieren kann und andere Dinge automatisch für ihn im Hintergrund erledigt werden. Klapp'ts mit dem Kapern, folgt ein Schwertduell, dessen Entstehung ebenfalls mit einigem Kopfzerbrechen verbunden war.

Joystick en garde

Piraten ohne Schwertkämpfe, das geht ja gar nicht. Aber wie fechtet man am besten mit einem C64-Joystick – und den leidigen Hardware-Einschränkungen? Sid Meier könnte sich so einiges vorstellen, freie Bewegung des Kämpfers, auf Tische springen, am Kronleuchter schwingen – was man halt so aus alten Filmen kennt. »Aber wir hatten dafür nicht die Grafiktechnologie. Ich musste mir einige Mechaniken einfallen lassen, die gut zum Eingabegerät passen. Wie machst du die Entscheidungen bei einem Schwertkampf interessant?«

Herausgekommen ist kein wildes Gefuchtel, sondern ein taktisches Reaktionsspiel. Meier nutzt alle Joystick-Richtungen für verschiedene Angriffs- und Abwehrmanöver. So lässt sich die Höhe und die Wucht einer Attacke bestimmen; kräftige Hiebe sind langsamer und leichter zu kontern. Dazu kommt die Wahl zwischen drei Waffen zu Duellbeginn und die geniale Verzahnung mit dem großen Ganzen des Schiffskampfs. Für den Spieler unsichtbar tobt an Deck der Kampf zwischen unseren Mannen und der gegnerischen Crew, nur eine Zahl verrät, wie viel Personal noch steht. Beginnen wir mit einer Übermacht, reichen auch mittelprächtige Fechtkünste, um letztendlich zu gewinnen. Das Duell der Kapitäne wirkt sich auf die Kampfkraft der Crews aus, so können wir trotz numerischer Unterzahl noch das Blatt wenden. Dass dieses grafisch schlichte Duell so ein gutes Spielgefühl hat, liegt nicht zuletzt an einem Meier'schen KI-Trick.

Die KI zögert

»Die KI registriert deine Aktionen und reagiert anhand einer ›Papier, Stein, Schere‹-Matrix. Das Coole daran war, dass sie dabei eine Verzögerung hat«, erklärt Sid Meier. »Wie lange die KI braucht, um zu erkennen, was du machst, war eine unserer Variablen.« Diese verzögerte Reaktion kombiniert mit einer Prise



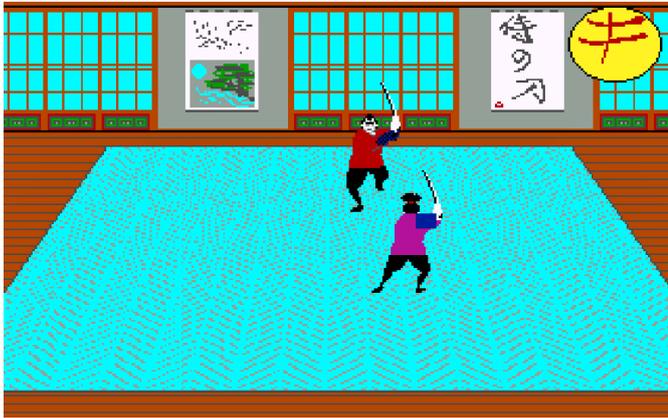
Zufallsbegegnung auf hoher See: Der Ausguck erspäht ein Schiff, das die holländische Flagge hisst hat. Mit denen befindet sich unsere Nation ohnehin gerade im Krieg, wie praktisch! Wir blasen vorfreudig zum Angriff.



Eine Seeschlacht, die ist lustig – und leicht zu steuern. Die Fahrtrichtung bestimmt den Winkel der Kanonensalven, die Reichweite wird automatisch kalkuliert. Treffer beschädigen das Schiff und dezimieren seine Crew.



Kommen sich beide Schiffe nahe genug zum Entern, entscheidet das Duell der Kapitäne über den Kampfverlauf. Mit einer Reihe von Angriffen und Verteidigungshaltungen reagieren wie auf die Manöver des Computergegners.



Microprose veröffentlicht kein Pirates 2, aber zwei Spiele mit ähnlicher Struktur: Bei *Sword of the Samurai* machen wir im mittelalterlichen Japan Karriere.



Sid Meier's *Covert Action* bietet prozedural generierte Spionagefälle, doch die Minigames erreichen nicht *Pirates*-Qualität.

Zufall macht die Duelle gegen Computerkapitäne dynamisch, taktisch und vor allem fair; wer seine Angriffe variiert, hat gute Siegeschancen. »Wir wollten nicht die ultimative Seeschlacht-Simulation oder die ultimative Schwertkampf-Simulation entwickeln«, meint der *Pirates*-Schöpfer. »Die Minigames sollten aufregend sein, Spaß machen und Auswirkungen auf das weitere Spiel haben. Aber sie sollten dich nicht so lange von der Story ablenken, dass du den Überblick verlierst.«

Geheimnisvolle Wirtschaft

Lang feilt Meier an Schiff- und Schwertkampf, andere Komponenten wie der Handel sind geradliniger. Auch die wechselnden Beziehungen zwischen den vier seefahrenden Nationen gestalten sich in der Entwicklung als unkompliziert, entweder herrscht Krieg oder Frieden. Am schwersten fällt ihm die dynamische Wirtschaft der Spielwelt: »Ich wollte erreichen, dass die Wirtschaft einer Stadt darunter leidet, wenn du in ihrer Nähe eine Menge Piraterie betrieben hast«, meint Meier. Dass dieses System dem Spieler nicht genau erklärt wird, hat einen guten Grund: »Ich war mit selber nicht sicher, ob das alles richtig funktionierte. Das war wohl der Programmteil, der wegen des Zeitaufwands am schwierigsten zu testen war.« Für diese Aufgabe halten sich die Ressourcen bei Microprose 1986/87 in Grenzen – der Haupttester von Sid Meier's *Pirates* ist Sid Meier.

Jeder kann Pirat sein

Bei so vielen Komponenten und Freiheiten, Ideen und Innovationen fallen kleine Schwachstellen kaum ins Gewicht. Bei den

Landkämpfen herrscht Spielwitzflaute und manche Seefahrt gen Osten erinnert eher an zählflüssigen Berufsverkehr, so kräftig bremsst der Gegenwind unser Schiff ab. Zu dumm, dass wir als besondere Fähigkeit wahrscheinlich nicht Navigation, sondern wieder mal Fechten ausgesucht haben. Die Wahl eines Fachs, in dem uns alles etwas leichter fällt, ist auch so eine nette Meier-Idee: »Wenn du eine bestimmte Komponente des Spiels nicht mochtest oder einfach schlecht darin warst, konntest du [zum Ausgleich] die jeweilige Fähigkeit wählen, damit dein Gesamtvergnügen nicht beeinträchtigt wurde.«

Für viele Spieler der Achtzigerjahre muss man geduldig und hartgesotten sein. Doch *Pirates* spielt sich nett und einladend, es gibt vier Schwierigkeitsgrade und richtig scheitern können wir nicht. Wird unser Pirat besiegt oder von der meuternden Crew abgesetzt, verliert er lediglich einige Monate Spielzeit. »Sterben macht keinen Spaß«, meint Sid Meier. »Wir wollten dich nicht zwingen, mit dem Spielen aufzuhören, aber dann stellt sich die Frage, wie man das Spiel beendet.« Ab einem gewissen Alter lassen die Fähigkeiten nach und unser Held sollte sich langsam Gedanken über den Ruhestand machen. Bei *Pirates* wird die Karriereleistung durch eine Berufseinstufung verdeutlicht. Je nach Erfolg und Schwierigkeitsgrad landen wir am Ende irgendwo zwischen Bettler und Berater des Königs. »Wir wollten wirklich dieses Gefühl einer Lebenszeit vermitteln.«

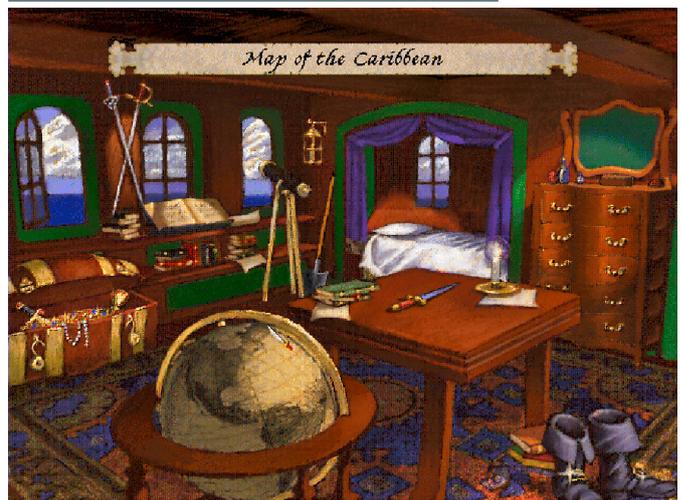
Ideen, die über Bord gingen

Nicht eine ganze Lebenszeit, aber doch rund zwei Jahre vergehen von der ersten Piratenspiel-Idee bis zum fertigen Sid

2004 erscheint das bislang letzte Remake von *Pirates*. Neben hübscher 3D-Grafik und einem neuen Tanz-Minigame gibt es mehr Spielkomfort.



Das Remake *Pirates! Gold* beschert 1993 buntere Grafik, aber nur wenig Neuerungen. Die Orientierung fällt dank einer integrierten Karte leichter.



Piratenforscher Soren Johnson

Die Sid-Meier-Zitate in diesem Artikel basieren auf einem Interview, das der Entwickler Soren Johnson für den Podcast Designer Notes führte. Johnson arbeitete von 2000 bis 2007 im Sid-Meier-Studio Firaxis, unter anderem als Lead Designer für Civilization 4. 2013 gründete Johnson das Studio Mohawk Games, dessen erste Veröffentlichung das Echtzeitstrategiespiel Offworld Trading Company ist. Sein größtes Lieblingsspiel ist (natürlich) Pirates, das er früher auf seinem Amiga 500 zockte.



Soren Johnson entlockte seinem Ex-Kollegen Sid Meier viele Details zur Entwicklung von Pirates.

Meier's Pirates. Dabei blieben auch einige Ideen auf der Strecke, wie das amerikanische Magazin Computer Gaming World 1987 im Rahmen eines Microprose-Firmenporträts berichtet: »Zu den ursprünglichen Plänen gehörten vier bis fünf unterschiedliche Charaktere pro Stadt, komplizierteres Segeln mit Flottenmanövern und eine »Religion gegen Adel«-Nebenhandlung. Diese Konzepte wurden letztendlich wegen Speicherbeschränkungen und Spielbarkeitsbedenken fallen gelassen«. Und das ist wohl gut so, denn das Endprodukt fühlt sich gerade richtig an und verliert sich nicht in Komplexitätstiefen. Wie genau das Rezept aussieht, überlässt er in gewisser Weise dem Spieler, der sich selber Schwerpunkte setzt. Es gibt in dieser Zeit bereits einige Open-World-Prototypen, Klassiker wie Elite, Lords of Midnight oder Ultima IV. Pirates ist jedoch derjenige Pionier aus diesem Jahrzehnt, der am besten gealtert ist.



Klassentreffen der Civilization-Designer im Rahmen der Tagung D.I.C.E. 2016. Von links nach rechts: Bruce Shelley, Sid Meier, Brian Reynolds und Soren Johnson.



Johnson arbeitet heute in seinem Studio Mohawk Games am Strategiespiel Offworld Trading Company.

Samurais und Geheimagenten

Einen richtigen Nachfolger à la Pirates 2 gibt es zwar nicht, aber ein paar Microprose-Spiele mit ähnlichem Strickmuster. Ende 1989 erscheint Sword of the Samurai, dessen »Abenteuer plus Minigames«-Struktur stark an Pirates angelehnt ist. Nur dass man hier nicht als europäischer Pirat in der Karibik Karriere macht, sondern sich im mittelalterlichen Japan zum Shogun vorarbeitet. Dieses Programm steht unter Leitung von Lawrence Schick, Sid Meier selber greift 1990 bei Covert Action auf seine Pirates-Erfolgsformel zurück. Hier lösen wir zufällig generierte Spionagefälle durch etwas langatmige Actionsequenzen wie Wohnungseinbrüche oder Autoverfolgungsjagden.

Remake-Rückkehr

Der innovative Freibeuter aus dem Jahr 1987 bleibt durch Umsetzungen und ein paar Remakes im Geschäft. Die erste Neuaufgabe ist 1993 Pirates! Gold, das kräftig in den VGA-Farbtöpf

greift, ohne das Spielgeschehen nennenswert zu ändern. Doch es ist nicht alles Gold, was glänzt: Bei den Schwertkämpfen wird es durch die zappeligen Animationen schwerer, gegnerische Manöver zu erkennen – die alte C64-Spargrafik war zweckmäßiger. Dafür erleichtert die Gold-Version Entdeckungsfahrten dank entschärftem Gegenwind und im Spiel integrierter Karte.

Das 2004-Pirates! mit dem Untertitel Live the Life ist deutlich progressiver, ohne sich zu weit vom Spielgefühl des Originals zu entfernen. Wir sehen bei der Erkundung den ganzen Schiffsverkehr in Echtzeit und beeindruckt beim neuen Tanz-Minigame schöne Töchter. Die 3D-Grafik im Cartoon-Stil passt zur unbeschwerten Piraten-Romantik. Wer heute auf die Suche nach diesen Software-Schätzen gehen will, wird auf Download-Inseln wie GOG.com fündig. Das ist bequemer, als in Bill Stealeys Kofferraum auf die Jagd nach alten Restschachteln zu gehen. ★

Das klassische Pirates im direkten Vergleich mit der Gold-Version. Links besuchen wir mit dem C64-Original von 1987 eine Taverne, das PC-Remake rechts von 1993 hat Super-VGA-Grafik und Mausbedienung.

"LOOK! IT'S THAT PROMISING SEA-DOG: MR. GAMESTAR"
A RONDY GROUP OF 27 MEN
ASKS TO JOIN YOUR CREW.
DO YOU:
SIGN THEM UP?
TURN THEM AWAY?

