



Volle Breitseite! Das Piratenschiff beschießt ein Fort.



Finstere Gestalten bieten sich als Matrosen an

# Pirates

## STRATEGIE

Säbelgerassel, Kanonendonner und wilde Männer: Bei »Pirates« müßt Ihr ein aufregendes Freibeuterabenteuer in der Karibik bestehen und als furchtloser Piratenkapitän Karriere machen.

Wer kennt sie nicht, die alten amerikanischen Leinwandshinken im Stile des »Roten Korsaren«? Wenn Ihr Euch ebenfalls zum plündernden Piraten berufen fühlt, könnt Ihr diesem Trieb jetzt hemmungslos nachgeben: Zwischen 1560 und 1700 spielt diese Freibeutersimulation. In der Karibik streiten sich Holländer, Engländer, Franzosen und Spanier um Gold, Land und Leute. Je nach Zeitabschnitt und Nationalität, die Ihr zu Beginn Eurer Karriere wählt, verläuft das Spiel schwerer oder leichter. Ihr dürft Euch eine bestimmte Zeitperiode aussuchen oder den Expeditionsverlauf eines berühmten Seefahrers nacherleben. Anfangs seid Ihr meist nur mit einem kleinen Boot, wenig Leuten und geringen Goldreserven unterwegs. In der jeweiligen Stadt, in der Ihr vor Anker liegt, lassen sich verschiedene Aktionen einleiten: ein Besuch beim Gouverneur, bei einem Händler oder in der Kneipe. Ihr könnt die Stadt aber auch kurzerhand ausrauben. Allerdings werden

Euch dann die Gouverneure der anderen Städte des gleichen Landes nicht mehr allzu freundlich behandeln. Unter Kanonendonner mit anderen Schiffen kämpfen, Städte plündern, Handel treiben und schöne Frauen becirchen, gehört ebenso zu Euren Aufgaben, wie das Fechten mit anderen Kapitänen. Die Fahrt durch die Karibik wird mit einer landkartenähnlichen Grafik dargestellt. Leider stehen Euch für Euren Karriereplan nur wenige Spieljahre zur Verfügung. Je größer Eure Flotte ist und je mehr Männer Ihr besitzt, desto leichter fällt es, große und schatzträchtige Städte anzugreifen. Mit den nötigen Informationen, die Ihr in Hafenkneipen bekommt (wer führt gegen wen Krieg? Wann trifft wo ein Schiff mit fetter Beute ein?), sollte es möglich sein, sogar die goldbeladene spanische Treasure-Fleet oder den sagenhaften Silberzug zu erobern. Manchmal taucht auch eine zwielichtige Gestalt auf, die Euch Informationen oder den Teil einer Schatzkarte verkaufen will. Erledigt Ihr alle Aufgaben tadellos und verhaltet Ihr Euch der eigenen Nationalität gegenüber loyal, werdet Ihr mit Titeln und Ländereien belohnt. Mit steigendem Ansehen dürft Ihr dann auch um viele schöne Gouverneurstöchter werben. Nebenbei gibt es auch noch Informationen über verschollene Familienmitglieder, die auf ihre Befreiung warten.

Das Spiel kennt vier Schwierigkeitsstufen. Die einfachste sorgt für rasche Erfolgserlebnisse, die härteste verlangt selbst einem rauen Seebären einiges ab. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto bessere Wertungen könnt Ihr erzielen. Die anderen Mannschaftsmitglieder verlangen nämlich besonders viel Beuteanteil, wenn sie von einem »Anfänger-Käpt'n« kommandiert werden. Spielstände und Bestenliste könnt Ihr auf einer separaten Diskette speichern. Einige Tips: Anfänger sollten sich möglichst England als Nationalität, »1660« als Zeitraum und den leichtesten Schwierigkeitsgrad aussuchen. Als besonders gutes Schiff empfiehlt sich ein »Merchantman« oder besser eine schnelle »Fregatte«. Die Galleonen sind zwar groß und gut bewaffnet, aber ziemlich langsam. Nicht zu viele Leute mitnehmen, diese werden sonst zu schnell unzufrieden. Besonders lohnend sind Befreiungsaktionen von Familienmitgliedern. Diese besitzen Kartenstücke, die zu einem Inkaschatz führen, der zwischen 100000 und 150000 Goldstücke bringt. Beim Manövrieren während eines Gefechts müßt Ihr den Wind möglichst günstig ausnutzen und bedenken, daß Ihr nur Breitseiten abfeuern könnt. Treffer des Geg-

ners verringern Besatzung und Anzahl der eigenen Kanonen.

»Pirates« bringt frischen Wind in die Szene der Computerspielsimulationen. Allein die Idee ist eine Klasse für sich, die Ausführung übertrifft alle Erwartungen: Action und Adventure wurden harmonisch miteinander verknüpft und ergeben ein ebenso spannendes wie abwechslungsreiches Bild vom Piratenleben. Grafisch gut gelungen ist die Seekarte, die der Verpackung zum Spiel beiliegt. Ihr benötigt sie häufig, um die eigene Position festzustellen oder Schätze zu lokalisieren. Ab und zu ist der Spielfluß allerdings recht zäh, wenn man z.B. mit einer Truppe über Land streift. Hier hätte sich ein Kommando zum Beschleunigen sehr gut gemacht. Langfristig gesehen ist die Spielmotivation sicher ein wenig geringer als bei echten Simulationen (z.B. »Gunship«), trotzdem: ein originelles und unterhaltsames Spiel mit hervorragender Dokumentation und Aufmachung.

Pirates	
64'er	8
<b>WERTUNG</b>	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>mittel</b>