

KOPFNUSS

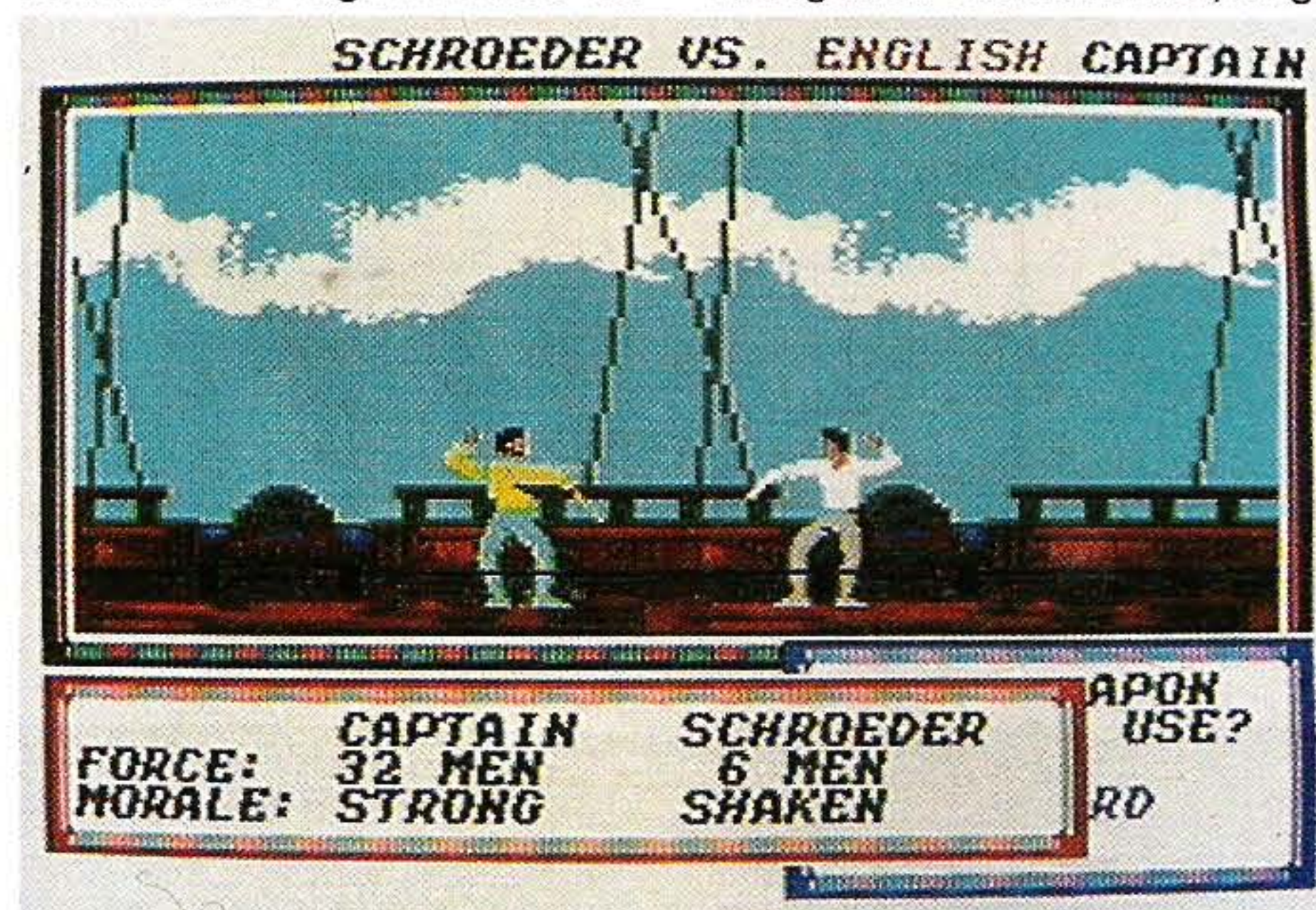
Der alter Seebär macht viel Trabbel!

Programm: Pirates!, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Microprose, USA.

Nachdem **MICROPROSE** mit **PIRATES!** wohl eines der besten Strategie-Action-Adventure für den C-64 überhaupt veröffentlicht hat, stellt sich für viele die Frage, wie man im Spielverlauf ein möglichst gutes Ergebnis erzielen kann. Diesen Lesern möchte ich mit einigen Tips weiterhelfen.

Das Wichtigste zu Beginn - bevor man das Programm lädt - ist

verneure der verschiedenen Städte laden Sie oft genug zum „Dinner“ ein, so daß die für Sie interessanten Töchter dort ohnehin Ihre Bekanntschaft machen können. Sind Sie im Spiel so oft verletzt, daß Sie auf das Attribut „Skill at Medicine“ zurückgreifen müssen, machen Sie wohl irgendwie etwas falsch. Die Attribute „Skill at Navigation“ - „Gunnery“ - und „Fencing“ sind dagegen wesentlich interessanter! „Skill at Navigation“ verhilft Ihnen, lange

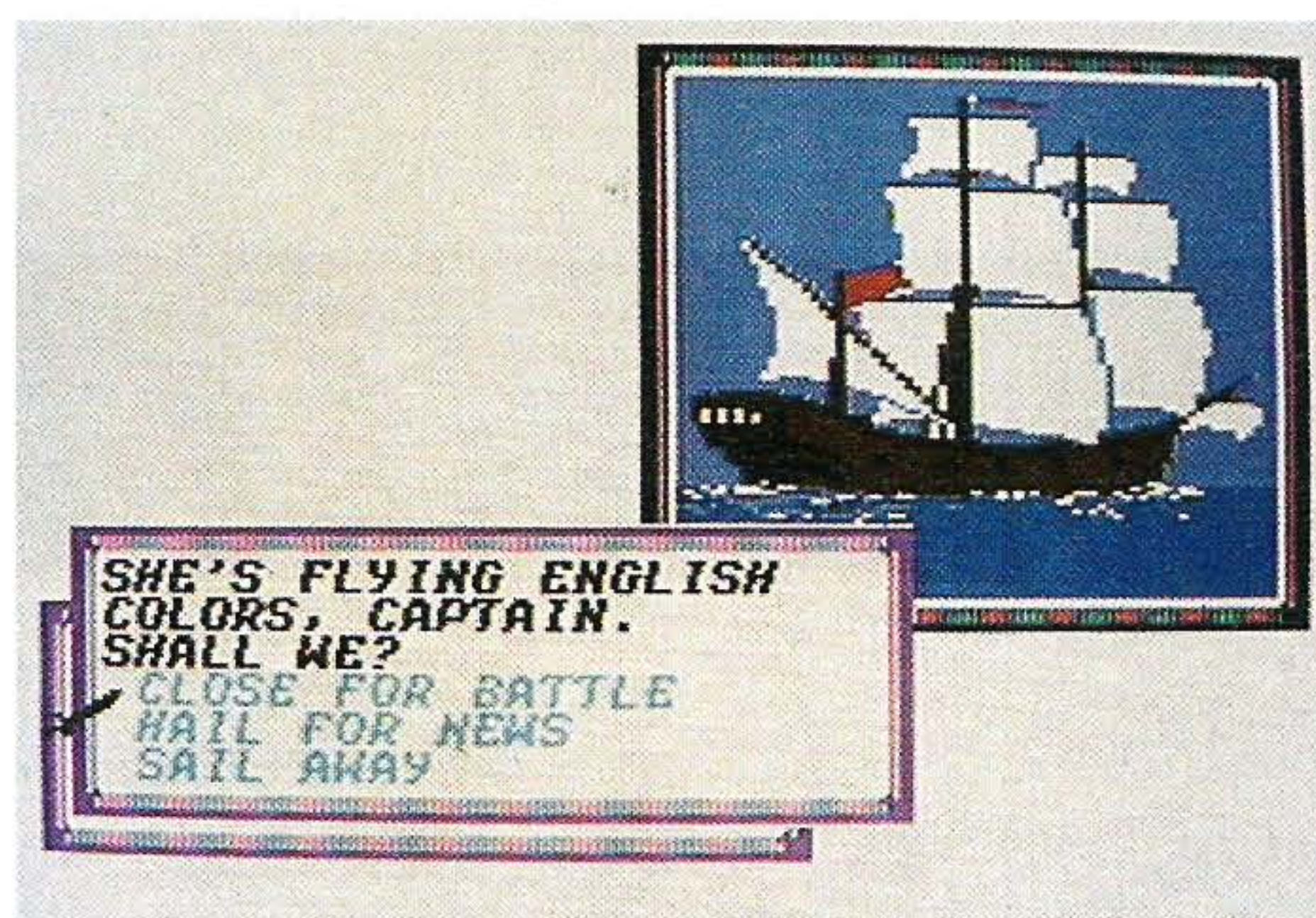


ein intensives Durcharbeiten des mitgelieferten Handbuchs. Selbst wer glaubt, nach bloßem Durchblättern schon alles zu wissen, der wird später feststellen, daß doch eine ganze Reihe z.T. versteckter Hinweise darin enthalten sind.

Als nächstes sollte man sich darüber klar sein, welche Rolle man im Spiel übernehmen möchte. Wollen sie einfach mal nur ausprobieren, was passiert, so brauchen Sie hier nicht weiter zu lesen! Möchten Sie aber ein passables Resultat erzielen, so müssen Sie schon eine bestimmte Taktik verfolgen, um zu „Pirate Points“ zu kommen. Bei der Wahl Ihres Piraten können Sie auf zwei Attribute verzichten, die weniger bedeutend sind: „Wit and Charm“ und „Skill at Medicine“. Wenn Sie erfolgreich agieren, benötigen Sie keinen „Charm“, denn die Gou-

Wege auf dem Meer schneller und unbeschwerter zurückzulegen. „Skill at Gunnery“ dient dazu, Ihnen bei Kanonenduellen mit anderen Schiffen Vorteile zu verschaffen und erhöht zweifellos Ihre Treffenquote. „Skill at Fencing“ ist jedoch das bedeutendste Attribut, was Ihr Abenteuer erhalten sollte - hängt doch alles Entscheidende im Spielverlauf von der Fähigkeit, eine „gute Klinge“ führen zu können ab. Viele Eroberungen laufen nämlich auf ein Duell „Mann gegen Mann“ hinaus, und ist man dann im entscheidenden Moment nicht in der Lage durchzugreifen, kann möglicherweise schon alles vorbei sein!

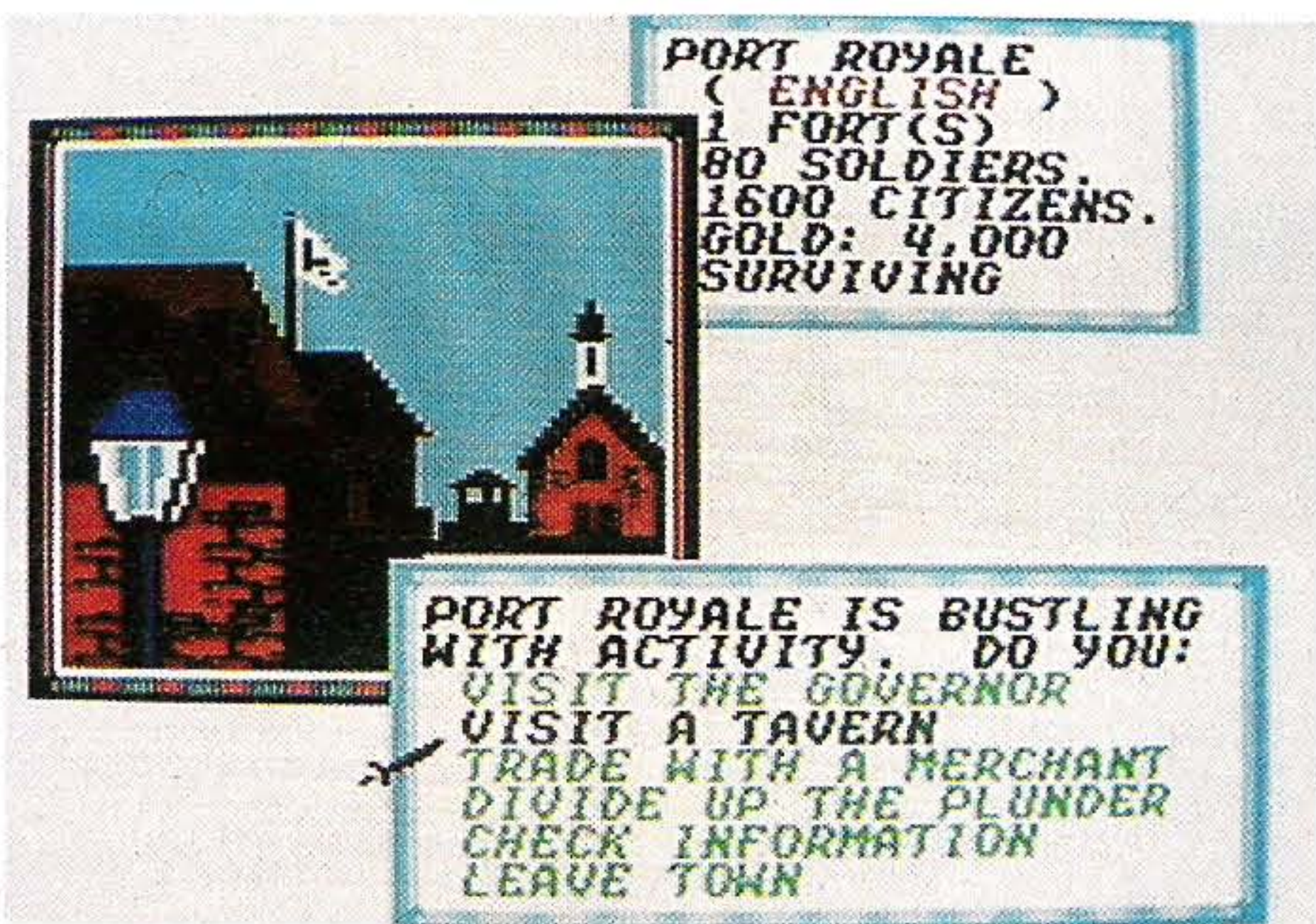
Bei der Wahl des historischen Zeitabschnitts hilft auch das Handbuch weiter. Dennoch glaube ich, ist es am interessantesten, auf dem Höhepunkt



der Piraterie um 1660 zu starten. Diese Periode ist am abwechslungsreichsten, und hier gibt es am meisten zu gewinnen!

Natürlich kann man auch andere Abschnitte wählen, die nach Geschmack interessanter erscheinen. Die Nationalität der Abenteurers ist ebenfalls wichtig. Hierbei empfehle ich sowohl die holländische, englische oder französische Staatsangehörigkeit. Die meisten Inseln sind in spanischer Hand, und so kann man für die anderen drei Staaten kräftig Land erobern. Was gegen die spanische Nationalität spricht, ist die Tatsache, daß Spanien keine

Piratenamnestie gewährt und Freibeutern dort nie verziehen wird. Der zu wählende Schwierigkeitsgrad reicht von „Apprentice“ bis „Swashbuckler“, wobei zu Empfehlen ist, daß man erst mal als „Apprentice“ Erfahrungen sammelt, um dann das echte Abenteuer in der Stufe „Journeyman“ zu beginnen. Andernfalls nützt einem aller Reichtum nur wenig, weil bis auf ein lächerliches Trinkgeld alle Schätze am Ende bei der Crew landen. Haben Sie Ihr Schiff und die Mannschaft zusammen, werden Sie zu Beginn erst mal mit Seegefechten konfrontiert. Sind Sie glücklicher Besitzer einer „Barque“, „Sloop“ oder



„Frigate“, so sind Ihre Chancen nicht schlecht, aus dem Schiffsduell als Sieger hervorzugehen. Diese Segler sind jedenfalls wendig genug, um gegnerischen Kanonensalven ausweichen zu können. Stellen Sie aber fest, daß der Feind - wie auch immer - bessere Karten hat, achten Sie mal auf die Geschwindigkeitsanzeige. Durch Joystickbetätigung nach oben, hissen Sie zusätzliche Segel und können so entweder (bei schnellerer Fahrt) flüchten oder das feindliche Schiff entern, indem Sie es direkt steuern. Das „Entern“ ist aber nur ratsam, wenn die Gegner höchstens 50% mehr Mann an Bord haben als Sie selbst (und selbst dann kann es noch brenzlich werden), sonst endet das entscheidende Duell bei der Anführer nämlich damit, daß Sie gefangen genommen und überwältigt werden.

Gerade das taktische Vorgehen bei Auseinandersetzungen unter Schiffen ist für den Spielverlauf mitentscheidend. Haben Sie eine gewisse Routine bei Gefechten auf See erlangt, bereitet es eigentlich keine großen Schwierigkeiten mehr, auch Schiffe mit stärkerer Besatzung zu erobern. Durch gezielte Kanonenangriffe reduziert sich sowohl die Anzahl der Gegner, wie auch die Wendigkeit des angegriffenen Schiffes. Sind bereits Segel und Masten des Gegners beschädigt und ist die Mannschaft in der Unterzahl, so dauert es meist nicht mehr lange, und der Feind gibt auf, indem er die weiße Flagge hißt (dazu sollten Sie

sich immer in unmittelbarer Nähe des Gegners befinden). Haben Sie das Schifferobert, stellt sich die Frage, ob Sie es behalten (was Ihr Ladevolumen vergrößert) oder versenken wollen (in der Regel wechseln so mehr Seeleute auf Ihre Seite). Entscheiden Sie selbst, was Ihnen sinnvoller erscheint. Achten Sie bei Seegefechten auch immer auf die Anzahl Ihrer Kanonen! Bei mehr als 20 Kanonen reichen bei kleineren Schiffen meist schon zwei Salven, um es zu versenken, und bei weniger als 5 Kanonen ist es so ziemlich unmöglich, größere Schiffe ernsthaft zu gefährden.

Den besten Fang, den Sie machen können, ist die „Fast Galeon“. Dieser Typ ist für seine Größe noch sehr wendig und verträgt schon mal einige Treffer, ohne gleich schwer beschädigt zu sein. Sollte Ihnen im Verlauf des Abenteuers einmal dieses Schiff begegnen, versuchen Sie alles, um es für sich zu gewinnen - es lohnt sich! Beschädigte Boote sollten so schnell wie möglich in einer Stadt repariert werden, damit sie im Falle eines Angriffs voll einsatzbereit sind. Angriffe vom Schiff aus, gegen Städte und deren Forts sind neben Kämpfen auf dem Festland ein nicht ungefährliches Vorhaben. Leicht kann es passieren, daß Sie mit Ihrem Kriegsschiff die Stadt gegen den Wind angreifen müssen, und Sie so gut wie keine Chance haben, am Festland anzulegen, wenn es erforderlich wäre. Also, wichtigste Voraussetzung bei Angriffen vom Schiff aus gegen ein Fort ist, daß Sie die Stadt immer mit dem Wind ansteuern. Feuer das Fort seine Kanonen auf Sie ab, drehen Sie sofort in eine andere, vom Wind unterstützte Richtung ab, damit Sie dem Treffer ausweichen können (dies gilt natürlich auch bei Auseinandersetzungen zwi-

schen zwei Schiffen). Arbeiten Sie sich allmählich unter Abgabe einiger gezielter Salven an das Festland in der Nähe des Forts heran, und entern Sie dieses. Hier gilt es nun, den gegnerischen Soldaten im Schwertkampf zu bezwingen. Bei der Wahl der Waffen kann man zwischen drei verschiedenen Typen wählen: Der Rapier hat die größte Reichweite, aber auch die geringste Durchschlagskraft. Das Longsword hat in beiden Fällen mittlere Werte, und der Cutlass ist die kürzeste Klinge mit der größten Wirkung. Als Anfänger sollten Sie besser den Rapier wählen, da Sie so den Gegner immer auf gewisser Distanz halten können, wobei erfahrene Spieler ruhig den Cutlass nehmen können, um in kürzester Zeit entscheidende Erfolge zu erzielen. Achten Sie auch auf die Art Ihres Gegners. Ein erfahrener Pirat ist ein größerer Brocken, als ein Leutnant einer Kleinstadt, und dementsprechend sind auch seine Fähigkeiten im Kampf. Geraten Sie in eine Situation, in der Sie mit dem Rücken zur Wand stehen und der nächste gegnerische Treffer für Sie das Ende der Mission bedeutet, scheuen Sie sich nicht, den Rückzug anzutreten. Nur Selbstmörder lassen sich chancenlos niedermetzen, wobei die verlorene Ehre durch Flucht bei der nächsten erfolgreichen Eroberung wieder hergestellt werden kann.

Bei Überfällen und Angriffen gegen Städte auf dem Festland sollte man sehr gezielt vorgehen, denn nirgendwo sonst können durch taktische Fehler so viele Gefolgsleute eingebüßt werden wie hier. Hilfreich ist in der Regel folgendes Verhalten: Warten Sie, bis sich die Gegner weit außerhalb Ihrer Stadt befinden. Versuchen Sie nun Ihrerseits, die eigenen Truppen im Dickicht oder Wald zu verbergen. Wenn der Feind Ihre Männer nicht mehr sehen kann, wird er anhalten. Bewegen Sie nun Ihre eigenen Truppen möglichst in sumpfiges Terrain außerhalb der Stadt, wobei die Gegner sehr bald folgen und angreifen werden. Während dieser Kämpfe steuern Sie die zweite Einheit (teilweise sind es auch drei) direkt auf das Fort zu. Der Gegner wird jetzt kaum mehr rechtzeitig zurückweichen können, und Sie haben nun die Möglichkeit, im Schwertduell gegen den Soldaten alles zu entscheiden. Als Faustzahl sollte gelten, daß Sie eigentlich immer bei geschicktem Vorgehen im Zweikampf mit einer Anzahl von über 100 Mann gewinnen sollten.

Nach jeder erfolgreichen Eroberung segeln Sie in einen sicheren Hafen und speichern den Spielstand ab. Dies ist unerlässlich, um bei späteren Fehlern nicht wieder bei Null beginnen zu müssen. Um an möglichst viel Reichtum zu gelangen, ist es von Bedeutung, ge-

zielt wohlhabende Städte zu plündern (achten Sie auf Hinweise wie „New Goldmine in...“). Prüfen Sie, wie viele Forts die Stadt besitzt, und bevorzugen Sie am Anfang erst jene, die keine militärischen Stützpunkte aufweisen. Hier reicht ein einziger Schwertkampf, um erfolgreich zu sein. Auch Städte, die z. B. durch Indianer oder Malaria heimgesucht wurden, bieten sich für Angriffe geradezu an (die Anzahl der Soldaten dort ist wahrscheinlich stark dezimiert worden). Beschränken Sie sich bei diesen feindseligen Handlungen möglichst nur auf eine Nationalität (die spanischen Städte sind dazu am besten geeignet, da ihre Zahl am größten ist), um nicht den Kredit bei anderen Ländern zu verspielen. Versuchen Sie, bei Ihren Angriffen auf gegnerische Städte möglichst die gegnerischen Soldaten zahlenmäßig auf unter 5 zu bringen. Bei großer Übermacht Ihrerseits können Sie dann nämlich in der Regel dort den Gouverneur ablösen und ihn durch einen Mann Ihrer Nationalität ersetzen. So gewinnen Sie neues Land für Ihre Krone und erhalten während des nächsten Besuchs bei einem Ihrer Gouverneure einen höheren Titel sowie zusätzliches Land (danach wird immer wieder abgespeichert). Als Faustzahl bei Angriffen auf Städte sollte gelten, daß Sie mindestens 10% der dort lebenden Einwohner

an Piraten benötigen, um bei der Eroberung erfolgreich zu sein (bei 1000 Einwohnern reichen rund 100 Piraten für einen siegreichen Angriff). Haben diese Städte Forts, sollten Sie erst einmal per Schiff Angriffe mit Kanonen starten, um dort die Soldaten zu dezimieren. Dann ist ein Angriff über Land kein großes Problem mehr. Eine andere Möglichkeit, reich zu werden ist, sich Informationen über den Silberzug oder die Schatzflotte zu verschaffen. Dies gelingt entweder durch Eroberungen feindlicher Piratenschiffe (der Piratenkapitän verrät Ihnen, wenn sie ihn laufen lassen, wo die Schatzschiffe gerade ankern) oder durch gut gepflegte Kontakte zu den Töchtern der Gouverneure. Versuchen Sie, möglichst viele Gouverneurstöchter mit Ihrem Charme einzuwickeln, dann sind diese später für Sie immer Anlaufstellen für wichtige Informationen. Bei den weniger hübschen Frauen reichen meistens schon 2-3 nette Worte der Konversation, um Sie für Ihre Sache zu gewinnen, wobei die schönsten Damen sehr anspruchsvoll sind und erst nach langer Zeit (und erheblicher Reputation Ihrerseits) bereit sind, Hinweise zu geben. Machen Sie nicht den Fehler und lassen sich auf eine voreilige Heirat ein, denn dann versiegen augenblicklich alle übrigen Informationsquellen, und Sie müssen, um Anhaltspunkte über den Standort der Schatzflotte und des Silberzuges zu bekommen, immer wieder Ihre Frau in der entsprechenden Stadt aufsuchen, was oftmals lange Wege in Anspruch nimmt. Heiraten Sie erst, wenn Sie Ihr Abenteuer beenden wollen - das ist noch früh genug. Ein weiterer wichtiger Aspekt im

Spiel ist, Ihre verschollene Familie. Gehen Sie jedem Hinweis nach, der Sie zu einem Ort führt, wo Sie ein vermißtes Familienmitglied finden können. Jedes Mitglied hält für Sie einen Teil einer Schatzkarte bereit, auf der ein verborgener Inkaschatz eingezeichnet ist. Suchen Sie alle Teile der Karte mit dem dazugehörigen Bruder, Vater, usw., und Sie werden reich belohnt. Auf hoher See ist es immer ratsam, sich Klarheit über die jeweilige Stimmung Ihrer Crew zu verschaffen. Nichts ist schlimmer als eine erfolgreiche Meuterei - verlieren Sie doch, neben Ihrer Reputation, auch den größten Teil der mitgeführten Schätze. Wenn also das Stimmungsbarometer Ihrer Mannschaft sinkt, versuchen Sie möglichst bald eine vielersprechende Eroberung durchzuführen, und vermeiden Sie es, in dieser Situation Tavernen und Städte anzusteuern, da sonst Teile Ihrer Mannschaft desertieren, und Sie als Folge davon möglicherweise Schiff und Ladung verlieren. Wenn Sie nach fortgeschrittenem Spiel der Meinung sind, der Zeitpunkt sei gekommen, sich zur Ruhe zu setzen, bedenken Sie immer, daß die Schätze, die Sie zum Schluß erhalten, immer kleiner werden, je größer Ihre Mannschaft ist (jeder bekommt seinen prozentualen Anteil). Wer diesen Effekt auf schurkische Weise umgehen will, der sollte folgendermaßen vorgehen:

Attackieren Sie vorher noch eine große Stadt über das Festland und halten lediglich eine Gruppe Ihrer Piraten am Bildschirmrand fest, während Sie die anderen Männer ins Kampfgeschehen schicken. Dirigieren Sie diese so, daß möglichst viele Verluste entstehen, und flüchten Sie mit Ihrer Reserveruppe, wenn die anderen Mitglieder aufgerieben worden sind. So erhalten Sie dementsprechend mehr Gold bei Spielende. Ehrliche Piraten (gibt's die auch?) verzichten natürlich auf diese zweifelhafte Art der Kapitalbildung und teilen alles gemeinsam erkämpfte Gold auch gerecht auf. Wenn Sie diese Tips alle im Laufe Ihres Spiels im richtigen Moment einbauen, werden Sie am Ende (vorausgesetzt, Sie haben keine schwerwiegenden Fehler gemacht) in der Rangfolge der Piraten ganz weit oben stehen und sich als wohlhabender Mann auf eine verträumte Insel der Karibik zurückziehen können. Abschließend muß ich sagen, daß PIRATES! ein hervorragendes Programm ist, welches sich einen Platz in der ewigen Galerie der besten Computerspiele verdient hat, und abwechslungsreiches Geschehen über Monate intensiven Spielens garantiert!

**UWE
WINKEL-
KÖTTER**