# 1869

Idee & Konzept
Wilfried Reiter, Albert Lasser und Martin Lasser

Programmierung
Albert Lasser und Wilfried Reiter

Grafik
Martin Lasser und Wilfried Reiter

Musik & Sound FX
Hannes Seifer

Handbuch
Recherche, Text, Grafik, Layout & Satz
Johann Schilcher (JoWooD)

Covermotiv
Robert Pils

Einen besonderen Dank der Universität Salzburg für die freundliche Unterstützung

Copyright 1992 by MAX-DESIGN, Lasser & Reiter OEG, Leiten 314, A-8972 Ramsau, Austria

# Die Hauptkarte

Die Hauptkarte ist das zentrale Steuerelement der Handelsimulation 1869. Von hier aus leiten Sie Ihre weltumspannende Firma, dirigieren Schiffe und vergrößern Ihr Handelsimperium.

Durch einfaches Anklicken bestimmter Kartenteile gelangen Sie komfortabel und schnell in die einzelnen Aktions-Screens. Die Karte besteht aus einem großen Hauptfeld, das einen von vier Erdteilen darstellt und verschiedenen Steuerungsteilen, deren Bedeutung hier nun im einzelnen erklärt wird.

## Firmenname:

Hier steht der Name der aktiven Firma. Also jener Firma, die mit ihrem Spielzug gerade an der Reihe ist.

## Kalender:

Das aktuelle Datum kann hier abgelesen werden.

Durch Anklicken des Kalenders beendet man seinen Spielzug. Bei nur einem Spieler blättert der Kalender bis zum nächsten Ereignis durch. Bei mehreren Spielern kommen die nächsten Spieler der Reihe nach zum Zug. Haben alle Spieler ihre Züge beendet, wird ebenfalls bis zum nächsten Ereignis weitergeblättert. Der Spieler, den das auftretende Ereignis betrifft, ist nun an der Reihe. Anschließend können alle anderen Spieler in das Geschehen einsteigen.

Es gibt folgende Ereignisse: Ein Schiff ist im Hafen eingetroffen, ein Schiff wurde fertig gebaut oder repariert, eine angeheuerte Mannschaft ist an Bord gegangen, oder eine Mannschaft ist nach einer Ruhepause im Hafen wieder völlig erholt.

## Schiffskontrolle:

Klickt man das Schiff mit der linken Maustaste an, so kommt man in den Schiffsversandmodus.

Klickt man das Schiff mit der rechten Maustaste an, so erscheint der Schiffsstatusscreen mit Informationen und Einstellmöglichkeiten punkto Schiffszustand, Ladung und Mannschaft.

## Barvermögen:

Hier sehen Sie auf einen Blick über wieviel Barvermögen Sie derzeit verfügen können. Dabei werden alle Barmittel in Filialen und Schiffen gerechnet. Jeder Spieler beginnt mit einem Kapital von 18.000 Dollar.

## Weltkarte:

Durch Anklicken des entsprechenden Erdteils wechselt die Ansicht im Hauptfeld zum gewünschten Erdteil.

Es gibt vier Erdteile, und zwar Nordamerika/Südamerika, Europa/Nordafrika, Afrika/Südasien und Asien/Australien. Wobei sich die Ansichten zur optimalen Handhabung immer ein bißchen überlappen.

## Bank:

Wenn Sie dieses Symbol anklicken, gelangen Sie in die Bank. Dort kann man neue Kredite aufnehmen oder bestehende Kredite verlängern.

## Rekorde:

Das Anklicken dieses Symbols führt zu einer Gedenktafel, auf der die ewigen Rekordzeiten für Überfahrten festgehalten werden. Der Traum jedes Kapitäns und Reeders ist selbstverständlich, den Namen seines Schiffes auf dieser Tafel wiederzufinden.

### Bilanz:

Hier gibt es eine umfangreiche Aufstellung der Firmenkosten. Dies ist eine gute Möglichkeit Vergleiche zwischen einzelnen Firmen anzustellen.

### Optionen:

Sie haben hier die Möglichkeit Spielstände zu laden oder zu speichern, Meldungen ein- oder auszuschalten, und das Spiel zu beenden.

Schiff:

Dieses Symbol kennzeichnet ein Schiff, das im Hafen liegt und zur Verfügung steht.

### Filiale:

Besitzt man in einem Hafen eine Filiale oder einen Hauptstützpunkt, so wird das entsprechende Hafensymbol durch eine Fahne gekennzeichnet.

### Hafen:

Befindet sich kein eigenes Schiff, Filiale oder Hauptstützpunkt im Hafen, so erscheint beim Anklicken dieses Symbols ein Bild des Hafens, sowie ein Info-Window mit dem Namen der Stadt, dem momentanen Hauptexportgut und dem politischen Zustand des Landes.

Klickt man einen Hafen mit der linken Maustaste an, in dem sich entweder ein eigenes Schiff oder Filiale befindet, so gelangt man in den Kontor.

Klickt man einen solchen Hafen mit der rechten Maustaste an, dann erscheint eine Symbolleiste mit bis zu vier Auswahlmöglichkeiten.

### Info:

Die zum Hafen gehörende Informationstafel erscheint.

### Bierkrug:

Man stattet der Hafentaverne einen Besuch ab. Dort kann man Mannschaften anheuern, und auch so manchen wertvollen Tip erhalten.

### Anker:

Dieses Symbol führt in die Werft. Das Symbol erscheint nur bei Häfen mit Werft.

### Kiste:

Man begibt sich in das Lager oder in den Hauptstützpunkt. Das Symbol erscheint nur bei Häfen mit eigenem Lager oder Hauptstützpunkt.

## Dialogbedienung

Bei 1869 brauchen Sie keinerlei Eingaben über die Tastatur vornehmen. Sämtliche Aktionen, Dialoge und Transaktionen können komfortabel mit der Maus abgewickelt werden.

Im Laufe des Spiels führen Sie immer wieder Gespräche und Verhandlungen mit verschiedenen Personen. Dabei können Sie aus einer Reihe von Sätzen immer denjenigen auswählen, der Ihrem Geschmack und Ihren Intentionen am besten entspricht. Diese Art der Dialogführung gilt für das ganze Spiel.

Bei manchen Gelegenheiten geht es im Dialog um Geldbeträge oder Warenmengen. Solche Sätze beginnen immer mit drei Punkten (z.B.: »... Wieviel kosten mich 200 Kisten Textilien«). Hier können Sie die Menge oder den Betrag verstellen. Klicken Sie einen solchen Satz mit der linken Maustaste an, so erhöht sich die eingestellte Menge oder der Betrag. Durch Anklicken mit der rechten Maustaste verringern Sie die Menge oder den Betrag. Es gilt also immer: Mit der linken Maustaste Mengen oder Beträge erhöhen, mit der rechten Maustaste verringern!

Um Einkäufe, Verkäufe oder sonstiges zu bestätigen, wählen Sie immer einen Satz, der mit »Ok, ...« beginnt aus. Wollen Sie also beispielsweise einen Einkauf bestätigen, so klicken Sie den Satz »Ok, verladen Sie alles« an. Die Waren werden dann in der eingestellten Menge auf das Schiff gebracht und der Kaufpreis abgebucht.

Haben Sie in einem Hafen mehrere Geldquellen (z.B.: Ein Schiff und ein Lager, oder mehrere Schiffe) zur Verfügung, so können Sie mit dem Satz »... Im Lager verfüge ich über $ 3000« die Geldquelle einstellen, von der das Geld abgebucht werden soll. Dabei gilt wieder die Regel: Mit der linken Maustaste nach oben, mit der rechten nach unten!

Da diese Art der Bedienung im ganzen Spiel gleich bleibt, werden Sie sicher nach einer kurzen Eingewöhnungszeit Ihre Transaktionen rasch und bequem komplett mit der Maus abwickeln. Eine Hand bleibt also immer für Kaffeetassen, Knabbergebäck und ähnliches frei.

## Die Werft

Ihr erster Schritt im Spiel sollte Sie in eine Werft führen, außer Sie haben bereits ein Schiff ersteigert. In der Werft können Sie ein gebrauchtes Schiff kaufen oder auch ein neues Schiff in Auftrag geben. Zu Spielbeginn ist eher ein gebrauchtes Schiff anzuraten, da man auf ein neues Schiff zu lange warten muß. Außerdem sind gebrauchte Schiffe doch um einiges billiger als neue, und Ihr Budget ist zu Beginn nicht sehr hoch. Auch wenn ein neues Schiff reizvoll erscheint, bedenken Sie, daß Sie ja auch noch Waren einkaufen und eine Mannschaft anheuern müssen, und Ihre Konkurrenten mit einem schneller gelieferten Gebrauchtschiff während der Wartezeit bereits Gewinn einfahren.

In der Werft kann man auch Schiffe reparieren lassen. Je nach Notwendigkeit kann man den Rumpf vom Muschelbewuchs reinigen (schrappen), den Rumpf streichen und abdichten, die Takelage oder Dampfmaschine überholen, und als teuerste Variante ein Schiff auch generalüberholen lassen. Abhängig vom Umfang der Reparaturarbeiten dauert das einige Tage. Während einer Reparatur steht das Schiff nicht zur Verfügung, das zugehörige Schiffssymbol verschwindet. Außerdem können nur Schiffe ohne Ladung in Reparatur gegeben werden.

Falls man ein gebrauchtes Schiff kaufen oder ein neues bauen lassen will, kann man aus einem Modellkatalog das gewünschte Schiff auswählen. Gebrauchte Schiffe müssen sofort bar bezahlt werden und stehen meist bereits nach nach vier Tagen zu Ihrer Verfügung.

Für ein neues Schiff ist eine Anzahlung in Höhe von 25% des Kaufpreises sofort zu bezahlen. Den Rest der Kaufsumme kann man jederzeit bei der Werft bis zum Fertigstellungstermin abzahlen. Ist der volle Kaufpreis zum Fertigstellungstermin noch nicht bezahlt, laufen wöchentliche Verzugszinsen auf. Hier ist Vorsicht geboten, denn wenn die Verzugszinsen die geleistete Anzahlung übersteigen, wird das Schiff von der Werft zur Versteigerung freigegeben. Bis zum Versteigerungstermin hat allerdings der ursprüngliche Käufer jederzeit noch die Möglichkeit die Restsumme zu bezahlen.

Für neue Schiffe können auch eigene Schiffe in Zahlung gegeben werden. Bekommt man für ein altes Schiff mehr als das neue kostet, so zahlt die Werft den Überschuß in die nächste verfügbare Geldquelle. Falls sich ein Lager in der Stadt befindet in dieses, ansonsten auf ein Schiff.

Hat man sich für ein neues Schiff entschieden, kann man das Schiff auch taufen. Es erscheint ein Wappen, in dem Sie den Schiffsnamen eingeben können. Der erste Buchstabe des Namens darf kein Leerzeichen sein! Drückt man nur <ENTER> ohne Namenseingabe, so bricht man den Kauf ab. Wurde der Name eingegeben, muß im Büro sofort die Anzahlung geleistet werden. Man kann im Büro aber auch nochmal vom Kauf zurücktreten.

Ein Schiff, das nicht mehr benötigt wird, kann einer Werft verkauft werden. Das geht aber nur, wenn sich entweder ein zweites Schiff im Hafen befindet, oder eine eigene Filiale oder ein neues Schiff bei dieser Werft in Auftrag ist.

Neben den großen und berühmten Werften in London, Liverpool, Le Havre, New York und Savannah gibt es auch noch einige kleinere Werften. Diese führen zum Teil nur Reparaturen durch oder bieten auch kleinere Schiffstypen an. Selbstverständlich kann man auch diesen Werften Schiffe verkaufen. Sie werden dann eine Zeit lang als Gebrauchtschiffe geführt, bis sie letztendlich verschrottet werden. Wie so oft im Leben sind Reparaturen in den kleineren Werften meist billiger als in den großen und bekannten Werften, die ohnehin mit Aufträgen überlastet sind.

## In der Taverne

Als seriöser Reeder besucht man die Taverne selbstverständlich nicht um Grog zu trinken. Nur Geschäfte im Sinn kann man beim Wirt eine Schiffscrew anheuern. Dabei haben Sie die Qual der Wahl. Sollen Sie Spitzenleute mit entsprechend hohen Geldforderungen anheuern, eine normale Allerweltscrew, oder gar eine billige Mannschaft, die vielleicht backbord und steuerbord verwechselt. Der Bogen ist weit gespannt, hier ist Ihr Gespür gefragt. Generell gilt das Motto: Die richtige Mannschaft für das richtige Schiff! Auch eine Spitzencrew wird mit einem halben Wrack keine Wunder vollbringen, und ein Haufen Landratten wird selbst mit dem stolzesten Klipper keine Rekordzeiten fahren. Gehen Sie aber vor allem sicher, daß Sie sich die monatliche Heuer auch leisten können. Denn ohne Bezahlung wird auch die verläßlichste Mannschaft meutern.

Durch Anklicken der gewünschten Mannschaft mit der rechten Maustaste erscheint übrigens sofort der Bestätigungssatz »Ok, Ich nehme die Leute«. Durch Anwählen dieses Satzes heuern Sie die Mannschaft an. Der Wirt informiert Sie dann noch, in wievielen Tagen die neue Mannschaft auf Ihrem Schiff eintreffen wird.

Der Wirt gibt auch Auskunft über den Preis einer Filiale in diesem Hafen. Wollen Sie eine neue Filiale eröffnen, so können Sie dies hier tun.

Außerdem können Sie in der Taverne Geld von einem Schiff auf ein anderes geben. Dazu wählen Sie zuerst das Quellschiff, dann das Zielschiff, stellen den gewünschten Betrag ein und bestätigen mit »Ok, Ich gebe das Geld auf die ...«.

Da in Hafenschenken sehr viele Leute aus aller Welt verkehren und Alkohol ja bekanntlich sehr gesprächig macht, kommt dem Wirt auch so manches Nützliche zu Ohren. Gegen eine Runde Bier verrät er Ihnen vielleicht so manches Geheimnis.

## Filialen und Hauptsitz

In der Stadt, die Sie zu Spielbeginn als Ihren Ausgangspunkt wählten, befindet sich der Hauptsitz Ihrer Firma. Der Hauptsitz und eventuelle weitere Filialen sind auf der Hauptkarte durch eine Fahne gekennzeichnet.

Im Hauptsitz oder in Filialen kann man Waren einlagern und diese auch wieder auf ein Schiff verladen. Ebenso kann man Geld von einem Schiff ins Lager geben und umgekehrt.

Das Aussehen des Hauptsitzes richtet sich nach dem Wert der Firma. Je größer also die Firma, desto prächtiger das Firmenhauptgebäude, leider gilt das auch umgekehrt. Der Hauptsitz einer Firma kann nicht verlegt und auch nicht geschlossen werden.

Sie können grundsätzlich in jedem Hafen eine Filiale errichten. Allerdings verschlingt ein Lager auch Betriebskosten. Wie hoch die Errichtungs- und Erhaltungskosten einer Filiale sind, ist abhängig vom jeweiligen Standort. An strategisch wichtigen Punkten ist die Errichtung und der Unterhalt eines Lagers meist sehr teuer. Ein Lager bringt allerdings den Vorteil, daß man immer über die Art und den Preis der angebotenen und benötigten Waren im jeweiligen Hafen Bescheid weiß. Jedes Lager außer dem Hauptsitz kann auch wieder geschlossen werden.

Gerade zu Beginn des Spiels sollte man eher vorsichtig mit der Errichtung von neuer Filialen sein. Die Betriebskosten zu vieler Lager können sehr rasch den Gewinn nur weniger Schiffe zunichte machen. Überlegen Sie sich den Standort eines neuen Lagers sehr gut, und beachten Sie vor allem den Kosten/Nutzenfaktor.

## Einkauf und Verkauf im Kontor

Da Sie Ihre Handelsflotte sicher nicht nur aus Freude an den schönen Schiffen über die Weltmeere schicken, sollten Sie des öfteren den Kontor aufsuchen. Dieser ist der Warenumschlagplatz eines Hafens, sämtliche Einkäufe und Verkäufe von Waren werden hier getätigt.

Auf der Tafel sehen Sie welche Waren der Händler benötigt oder anbietet. Nicht unwichtig ist auch der Preis, den er dafür verlangt oder bietet. Nicht jeder Händler zahlt gleich viel für eine Ware, ein Vergleich lohnt also immer. Für dringend benötigte Waren wird meist sogar eine satte Zusatzprämie geboten. Andererseits kann es aber auch passieren, daß ein Händler von einer bestimmten Ware keine ganze Schiffsladung mehr brauchen kann. Dies passiert vor allem in kleineren Häfen.

Bieten Sie einem Händler eine Ware an, so nennt er zuerst die dringenst benötigte Menge und die Höhe einer eventuellen Prämie. Diese Menge wird auch automatisch im Satz »... Wieviel zahlen Sie

für .....« eingestellt. Wenn Sie, ohne an der Menge etwas zu ändern, den Satz «Ok, ich verkaufe die Ware« anwählen, so verkaufen Sie dem Händler nur die Menge, die er benötigt und für die er eventuell eine Prämie zahlt. Man kann ihm selbstverständlich auch noch den Rest verkaufen, zumindest solange er einen vernünftigen Preis bietet.

Grundsätzlich kann man einem Händler alles verkaufen. Allerdings wird er für nicht benötigte Waren nur einen Minimalpreis zahlen, der meist knapp unter dem Einkaufspreis liegt. Solche Verlustgeschäfte sollten Sie nach Möglichkeit vermeiden.

Man kann beim Händler auch Waren einkaufen, allerdings nur solche, die er auch im Angebot hat. Haben Sie mehrere Schiffe oder ein Lager im Hafen, so können Sie wählen, wohin die Waren gebracht werden sollen. Beim Kauf bietet der Händler zuerst immer die Menge an Waren an, die der maximalen Ladekapazität des Schiffes oder dem maximal verfügbaren Kapital entspricht. Selbstverständlich kann man auch weniger kaufen. Haben Sie für die gewünschte Ware zuwenig Geld auf dem Schiff, so können Sie die Ware auch von einem zweiten Schiff im Hafen oder einem Lager in dieser Stadt bezahlen.

In manchem Kontor hängen Zettel auf der Theke. Klicken Sie einen solchen Zettel an, so erhalten Sie meist Spezialaufträge oder einen Passagiertransport. Manche der Spezialaufträge sind zwar besonders gut dotiert, aber auch mit sehr hohem Risiko verbunden (z.B.: Waffen in Kriegsgebiete liefern).

Verfügen Sie über ein Schiff mit Kabinenausstattung, dann können Sie auch Passagiertransporte annehmen. Dabei will eine Gruppe von Passagieren zu einem bestimmten Hafen gebracht werden. Diese Leute gehen aber wirklich nur im Bestimmungshafen wieder von Bord. Da für die Verpflegung der Passagiere Kosten auflaufen, sollten Sie keine Sightseeing-Tour unternehmen, sondern immer auf schnellstem Weg den Bestimmungshafen ansteuern.

## Die Routenplanung

Hat man ein Schiff beladen, möchte man es auch zu einem Zielhafen schicken. Denn was nützt die wertvollste Ladung, wenn man sie nicht verkaufen kann. Um ein Schiff zu einem bestimmten Hafen zu schicken, begeben Sie sich in den Schiffsversandmodus. Dazu klicken Sie das große Schiff in der Hauptkarte mit der linken Maustaste an.

Es erscheint das Schiffsauswahlmenü. Hier sehen Sie die Namen Ihrer Schiffe, sowie das jeweilige Statussymbol, den Standort und technischen Zustand.

Die Statussymbole geben Aufschluß über Verfügbarkeit von Schiff und Mannschaft. Sie haben folgende Bedeutungen:

| | |
|---|---|
| Schiff unter Segeln: | Schiff ist verfügbar |
| Hammer: | Schiff ist in Reparatur |
| Schiffsrumpf: | Schiff ist in Bau |
| Welle: | Schiff ist unterwegs |
| Mann mit Fragezeichen: | Keine Mannschaft an Bord |
| Mann mit Koffer: | Neue Mannschaft kommt erst |

Es können nur verfügbare Schiffe ausgewählt werden. Der Name nicht verfügbarer Schiffe erscheint im Auswahlmenü immer in roter Schrift.

Wenn Sie das gewünschte Schiff ausgewählt haben, erscheint anstelle des normalen Mauszeigers eine Windrose (Versandzeiger), der Starthafen wird mit einem rotierenden Quadrat gekennzeichnet. Außerdem sind nun zusätzlich die Navigationspunkte zu sehen.

Alle gewählten Häfen und Navigationspunkte sind immer mit einem rotierenden gelben Rechteck markiert. Zwei der Seenavigationspunkte sind in der Karte auf dem Land plaziert, und zwar der Naviagationspunkt Kap Hoorn und der Suez-Kanal.

Versandzeiger

Navigationspunkt (nicht markiert)

Gewählter Navigationspunkt

Gewählter Hafen oder Starthafen

Klicken Sie den Zielhafen mit der linken Maustaste an, so werden gleichzeitig die vorläufigen Navigationspunkte gewählt, erkennbar durch die gelben rotierenden Markierungen. Dabei kann es bei

einigen Routen vorkommen, daß auch weitere Häfen markiert werden. Diese Häfen dienen nur als Navigationspunkte, das Schiff legt im Hafen nicht an! Durch Anklicken des Zielhafens mit der rechten Maustaste bestätigen Sie den Kurs und schicken das Schiff ab. Ist ein Schiff unterwegs, kann es bis zum Eintreffen im Zielhafen nicht mehr manipuliert werden.

Die Statussymbole geben Aufschluß über Verfügbarkeit von Schiff und Mannschaft. Sie haben folgende Bedeutungen:

| | |
|---|---|
| Schiff unter Segeln: | Schiff ist verfügbar |
| Hammer: | Schiff ist in Reparatur |
| Schiffsrumpf: | Schiff ist in Bau |
| Welle: | Schiff ist unterwegs |
| Mann mit Fragezeichen: | Keine Mannschaft an Bord |
| Mann mit Koffer: | Neue Mannschaft kommt erst |

Es können nur verfügbare Schiffe ausgewählt werden. Der Name nicht verfügbarer Schiffe erscheint im Auswahlmenü immer in roter Schrift.

Wenn Sie das gewünschte Schiff ausgewählt haben, erscheint anstelle des normalen Mauszeigers eine Windrose (Versandzeiger), der Starthafen wird mit einem rotierenden Quadrat gekennzeichnet. Außerdem sind nun zusätzlich die Navigationspunkte zu sehen.

Alle gewählten Häfen und Navigationspunkte sind immer mit einem rotierenden gelben Rechteck markiert. Zwei der Seenavigationspunkte sind in der Karte auf dem Land plaziert, und zwar der Naviagationspunkt Kap Hoorn und der Suez-Kanal.

Versandzeiger

Navigationspunkt (nicht markiert)

Gewählter Navigationspunkt

Gewählter Hafen oder Starthafen

Klicken Sie den Zielhafen mit der linken Maustaste an, so werden gleichzeitig die vorläufigen Navigationspunkte gewählt, erkennbar durch die gelben rotierenden Markierungen. Dabei kann es bei einigen Routen vorkommen, daß auch weitere Häfen markiert werden. Diese Häfen dienen nur als Navigationspunkte, das Schiff legt im Hafen nicht an! Durch Anklicken des Zielhafens mit der rechten Maustaste bestätigen Sie den Kurs und schicken das Schiff ab. Ist ein Schiff unterwegs, kann es bis zum Eintreffen im Zielhafen nicht mehr manipuliert werden.

Die automatisch gesetzte Route wird allerdings oft nicht die günstigste sein. Mit Hilfe der Wetter- und Strömungskarten können Sie sich für eine bessere Route entscheiden. Durch Anklicken des letzten gültigen Routenpunktes mit der linken Maustaste werden alle nachfolgenden Punkte gelöscht. Sie können nun die gewünschten Routenpunkte einzeln setzen. Beachten Sie dabei, daß oft eine längere Route mit günstiger Strömung in Fahrtrichtung besser ist als eine kurze Route mit starker Gegenströmung.

Dampfschiffe haben nur eine begrenzte Reichweite, da sie während der Fahrt Kohle bunkern müssen. Sie können die Route daher nur innerhalb der jeweiligen Reichweite festlegen. Dampfschiffe sind dafür aber weitgehend von Wind und Flauten unabhängig, und auch etwas schneller als Segelschiffe.

Beachten Sie bei der Routenplanung immer die Wetter- und Strömungskarten, sowie die Jahreszeiten. Durch zu lange Fahrten verringern sich die Frachtraten.

Weiters sollten damit rechnen, daß Ihr Schiff möglicherweise in einen schweren Sturm gerät und schwer beschädigt wird, oder im ärgsten Fall sogar sinkt. Den Grad der Beschädigung kann man detailliert dem Schiffsstatus, oder in einer prozentuellen Übersicht dem Versandmenü entnehmen.

Kontrollieren Sie den Zustand Ihrer Schiffe regelmäßig. Beschädigte Schiffe bringen nur mehr schlechte Überfahrtszeiten, und daher auch nur schlechte Frachtraten. Vor allem bei Eisenschiffen sollten Sie regelmäßig den Bewuchs kontrollieren, zu hoher Bewuchs bremst ein Schiff nämlich erheblich. Es empfiehlt sich also, jedes Schiff von Zeit zu Zeit in einer Werft überholen zu lassen. Die dafür anfallenden Kosten werden durch die wieder erhöhten Frachtraten meist locker wettgemacht. Sparen Sie also nicht am falschen Platz.

## Schiffstatus

In den Schiffsstatus gelangen Sie durch Anklicken des großen Schiffes in der Hauptkarte mit der rechten Maustaste. Sie können sich hier über den momentanen Standort Ihrer Schiffe informieren, detaillierte Auskünfte über den technischen Zustand einholen und auch die Mannschaft kontrollieren und manipulieren.

Im Schiffsstatusscreen finden sich Informationen über die Ladung und das mitgeführte Barvermögen auf einem Schiff. Weiters werden Sie über den genauen momentanen Standort des Schiffes informiert. Durch Anklicken des Schiffsrumpfes können Sie alle Ihre Schiffe durchblättern.

Kontrollieren Sie vor allem des öfteren den Geldbestand. Für geplante Einkäufe muß immer genügend Geld in der Schiffskassa sein. Wollen Sie beispielsweise Waren in Bombay kaufen, so nützt Ihnen das Geld im Liverpooler Hauptstützpunkt nichts! Waren müssen immer von einem Schiff oder Lager im Hafen, in dem der Einkauf stattfindet, bezahlt werden.

Lassen Sie aber auch nicht zu viel Geld auf einem Schiff. Das Schiff könnte in einem Sturm untergehen, und dann wäre auch das Geld verloren. Es empfiehlt sich also, von gewinnbringenden Schiffen den Überschuß von Zeit zu Zeit in eine Filiale oder den Hauptstützpunkt zu geben. In der Taverne können die überschüssigen Gelder auch auf ein anderes Schiff gebracht werden.

### Technischer Zustand:

Um genaue Informationen über den technischen Zustand eines Schiffes zu erhalten, klicken Sie den Zustandsbutton an. Hier erhalten Sie detailliert Auskünfte über Muschelbewuchs, Wasserübernahme, Zustand der Takelage oder Dampfmaschine. Vor einer beabsichtigten Reparatur sollten Sie diese Informationen besonders beachten. Es ist nämlich zum Beispiel nicht sinnvoll, ein mit Muscheln bewachsenes, ansonsten aber völlig intaktes Schiff generalüberholen zu lassen. Das billigere und schnellere Schrappen des Rumpfes würde in diesem Fall genügen.

## Mannschaftsstatus

In den Mannschaftsstatus gelangen Sie durch Anklicken des Mannschaftsbuttons im Schiffstatusscreen Hier können Sie die Mannschaft jedes Schiffes kontrollieren und auch manipulieren. Letzteres aber nur, wenn das Schiff zur Verfügung steht.

Jedes Schiff besitzt seine eigene Mannschaft, deren Zustand, Fähigkeit und Motivation sich direkt auf die Geschwindigkeit und den Zustand des Schiffes auswirkt. Im Mannschaftskontrollfeld informieren Sie sich rasch über die Vitalität und Erfahrung einer Crew, sowie über die Motivation. Weiters können Sie die Höhe der Heuer einstellen, die Kapitänsorder verändern, und nicht zuletzt eine Erfolgsprämie in Aussicht stellen.

Ein Balkendiagramm gibt Auskunft über Vitalität und Erfahrung einer Mannschaft. Der obere Balken kennzeichnet die Vitalität, der untere die Erfahrung. Je länger der Balken, desto erholter beziehungsweise erfahrener ist eine Besatzung.

### Vitalität:

Je vitaler eine Mannschaft ist, desto besser sind ihre Leistungen. Vorsicht, eine zu stark erschöpfte Mannschaft kann auch durchaus auf den Gedanken kommen, ihren Leidensweg besser durch eine Meuterei zu beenden.

Die Vitalität wird durch die Länge einer Fahrt, durch Stürme und die Kapitänsorder beeinflußt. Gönnen Sie einer Mannschaft nach langen oder stürmischen Fahrten eine Erholungspause im Hafen. Sie wird es Ihnen durch wieder vermehrte Leistung danken.

### Erfahrung:

Die Erfahrung einer Crew spielt vor allem bei Stürmen eine große Rolle. Eine erfahrene Schiffsbesatzung wird gefährliche Fahrten, wie um Kap Hoorn, besser meistern als ein Haufen unerfahrener Landratten. Außerdem werden Schiffe mit erfahrener Besatzung in Stürmen weniger leicht beschädigt. Die Erfahrung einer Mannschaft beeinflußt auch die Schiffsgeschwindigkeit.

Hat eine Mannschaft einen Sturm oder eine sonstige schwierige Situation gemeistert, so steigt auch ihre Erfahrung! So kann aus einer anfangs mäßigen Crew eine Spitzencrew werden.

Beim Anheuern einer neuen Mannschaft gilt folgende Regel: Je erfahrener eine Crew, desto mehr Heuer verlangt sie auch. Achten Sie darauf, die Mannschaft zum Schiff passend auszuwählen.

### Motivation:

Anhand des Porträts kann man die Zufriedenheit oder Motivation einer Schiffsbesatzung feststellen. Ein lachendes Gesicht weist auf eine zufriedene Mannschaft hin. Eine finster blickende Mannschaft trägt sich vielleicht bereits mit dem Gedanken an Meuterei. Ist anstelle eines Porträts das Fenster geschlossen, so ist keine Mannschaft an Bord.

### Bezahlung:

Die Motivation einer Mannschaft läßt sich durch die Bezahlung beeinflußen. Will man eine Mannschaft nicht neu motivieren, sondern lieber feuern, stellt man einfach die Bezahlung auf Null. Ohne Heuer bleibt auch die treueste Crew nicht. Mannschaften, die noch Forderungen offen haben, lassen sich aber erst nach Bezahlung der Außenstände entlassen.

### Kapitänsorder:

Mit Hilfe der Kapitänsorder können Sie festlegen, wie hart der Kapitän die Mannschaft hernimmt und wie schnell gesegelt werden soll. Diese Einstellungen beeinflußen die Vitalität.

Stellen Sie die Order auf »LEICHT« geht es der Mannschaft gut, sie kann sich Zeit lassen und ausreichend Ruhepausen einlegen. Die Vitalität wird bei dieser humanitären Einstellung nicht beeinflußt.

Bei »MITTEL« muß die Crew schon mehr leisten, der kleinste Wind wird genützt, Zusatzsegel gesetzt und hart gearbeitet. Die Fahrzeiten verkürzen sich. Allerdings sinkt bei dieser Einstellung die Vitalität, gönnen Sie Ihrer Mannschaft ab und zu eine Pause.

Fährt das Schiff mit der Order »HART«, so muß die Besatzung ihr Letztes geben. Es wird Tag und Nacht gesegelt und auch bei Sturm werden die Segel nicht gerefft. Die Vitalität wird bei dieser Leuteschinderei natürlich stark beeinflußt, behalten Sie Ihre geschundene Mannschaft also im Auge.

### Prämie:

Damit die Männer auch wirklich das Schiff zu Rekordzeiten vorwärtspeitschen, können Sie noch eine Prämie aussetzen. Zusätzliches Geld kann jeder Seemann gut gebrauchen, sie werden sich also mächtig ins Zeug legen. Besonders bei Terminfahrten erscheinen Prämien durchaus angebracht.

Beachten Sie stets, daß für eine optimale Schiffsgeschwindigkeit der gute Zustand von Schiff und Mannschaft entscheidend ist. Auch der stolzeste Klipper wird schwer beschädigt keine Rekordzeiten bringen, ebenso wie eine völlig erschöpfte Spitzenmannschaft auch nicht mehr die volle Leistung bringen kann.

## Historische Zusammenhänge

Da 1869 sehr stark die geschichtlichen Gegebenheiten in das Spielgeschehen einbezieht, tauchen im Spiel immer wieder Meldungen von Ereignissen auf, die auch direkten Einfluß auf das Spielgeschehen nehmen. Der historische Teil dieses Handbuchs kann Ihnen daher einen vielleicht entscheidenden Wissensvorsprung gegenüber Ihren Konkurrenten bescheren. Während Ihr unwissender Konkurrent geradewegs in die Wirren des amerikanischen Bürgerkriegs schlittert, haben Sie Ihre Interessen längst in sicherere Gegenden verlagert. Als fairer Reeder sollten Sie selbstverständlich auch Ihren Mitspielern Einblick in dieses Handbuch gewähren, beinharte Geschäftsleute halten das Handbuch allerdings unbarmherzig unter Verschluß.

Die Ereignisse wirken sich nicht alle gleicherweise auf das Spielgeschehen aus. Die Eröffnung des Suezkanals im Jahre 1869 bringt eine Verkürzung der Fahrzeiten nach Asien, also ein überaus positives Ereignis. Andererseits besteht während des Krimkriegs um 1854 vor Odessa eine Seeblockade, verbunden mit der Gefahr aufgebracht zu werden. Also ein negatives Ereignis, positiv vielleicht nur für den riskanten Waffenhandel mit Krisenregionen.

Es kann durch Krisen oder Kriege auch passieren, daß Häfen vorübergehend geschlossen werden. Während eines Bürgerkriegs besteht die Gefahr, daß Lager überfallen und niedergebrannt werden.

Vor allem aber wird durch Kriege und Krisen die Produktion und der Verbrauch von Gütern in einem Land beeinflußt.

Manche Zeitungsmeldungen betreffen technische Entwicklungen oder auch Erfindungen. Und nicht alle Kriege und Zusammenstöße werden in der Zeitung gemeldet, denn manche sind nur von lokalem Interesse. Vor dem Anlaufen eines Hafens sollten Sie sich daher immer anhand der Informationstafel über den aktuellen politischen Zustand des Landes informieren.

Unter Optionen besteht auch die Möglichkeit Zeitungsmeldungen abzuschalten. Die Ereignisse finden nach wie vor statt, sie werden dann nur nicht mehr gemeldet.

1869 ist eine historisch sehr akkurate Handelssimulation wie keine zuvor. Wir empfehlen daher nur geschichtlich sehr sattelfesten Spielern die Zeitungsmeldungen abzuschalten. Unterschätzen Sie die Auswirkungen des historischen Tagesgeschehens auf den Welthandel nicht!

## Die Bank

Durch Anklicken des Münzsymbols in der Hauptkarte kann man jederzeit die Bank besuchen. Diese befindet sich in der Stadt des Firmenhauptsitzes.

In der Bank kann man Kredite aufnehmen oder bereits bestehende Kredite zurückzahlen. Allerdings wird man erst kreditwürdig, wenn man eine bestimmte Summe an Sicherheiten, wie Schiffe, Lager oder Bargeld, vorweisen kann. Bei Kreditgesuchen ohne genügende Sicherheiten reagieren die Bankiers sehr unwirsch und handfest. Die maximale Kredithöhe ergibt sich aus der Summe aller Sicherheiten.

Kredite können jederzeit auch vor dem Fälligkeitstermin zurückgezahlt werden. Da man dadurch beträchtliche Zinsen sparen kann, sollte man nach Möglichkeit Kredite immer so bald als möglich zurückzahlen. Die Kreditrückzahlungen müssen immer vom Hauptsitz aus erfolgen. Beachten Sie also unbedingt, daß zum Fälligkeitstermin auch genügend Geld in der Kassa des Hauptsitzes ist.

Die Abrechnungen erfolgen immer am 31. Dezember des Jahres. Ist man zu diesem Zeitpunkt nicht zahlungsfähig, so muß der Spieler Konkurs anmelden und er scheidet aus dem Spielgeschehen aus. Seien Sie also mit Krediten sehr vorsichtig. Am Bilanzscreen erhalten Sie auch eine Übersicht über die laufenden Kredite.

## Steuervorschreibung

Leider gibt es auch bei 1869 die ungeliebte Steuerpflicht. Der Staat bittet Sie zur Kasse, und Sie müssen dem auch nachkommen.

Die Höhe der Steuern richtet sich nach der Gesamttonnage Ihrer Handelsflotte und orientiert sich nach den Steuerregeln im Großbritannien des 19. Jahrhunderts. Am Bilanzscreen haben Sie ständig eine aktuelle Übersicht über die fälligen Steuerschulden.

Die Steuern werden für ein ganzes Jahr am 31. Dezember des Folgejahres fällig. Die Steuern für das Jahr 1854 müssen beispielsweise am 31. Dezember 1855 bezahlt werden. Die Abbuchung erfolgt automatisch aus der Kassa des Hauptsitzes. Achten Sie also darauf, daß sich zum Fälligkeitstermin genügend Geld in der Hauptkassa befindet. Können Sie die Steuern nämlich nicht bezahlen, muß Ihre Firma Konkurs anmelden und Sie scheiden aus dem Spielgeschehen aus.

## Die Bilanz

Die Bilanz gibt einen Überblick über Steuer- und Kreditfälligkeiten sowie genaue Kostenaufstellungen. Weiters können Sie Ihre Warenbestände und Kassenbestände kontrollieren.

Halten Sie besonders Ihre Umsatz- und Firmenentwicklung im Auge. Dabei haben Sie die Auswahl zwischen einer graphischen Darstellung für den schnellen Überblick, und einer zahlenmäßigen Aufstellung. Die Darstellung der Umsatz- und Firmenentwicklung läßt sehr gut wirtschaftliche Tendenzen erkennen. Darüberhinaus läßt sie einen direkten Vergleich mit Ihren Konkurrenten zu, und Sie können so jederzeit ersehen, wie gut Sie im Rennen um die Auszeichnung zum größten Reeder des Jahrhunderts liegen.

Sehr interessant sind auch die Bilanzen der großer Reeder dieser Zeit, gegen die man sich behaupten muß. Auch hier können Sie jederzeit aussagekräftige Vergleiche anstellen.

Nur mit außerordentlichem Geschick und durch die Beherrschung aller Tricks haben Sie eine Chance als bester Reeder des Jahrhunderts in die Geschichte einzugehen, und auch in die Bestenliste aufgenommen zu werden!

## Die Rekordliste

Schafft eines Ihrer Schiffe auf einer Rekordroute eine neue Überfahrtsbestzeit, so wird es in der Liste der schnellsten Schiffe verewigt. Das hebt nicht nur die Stimmung des stolzen Schiffsbesitzers, sondern auch den Wiederverkaufswert des Schiffes. Unter guten Umständen kann man das Schiff möglicherweise teurer verkaufen, als man es eingekauft hat.

Rekordzeiten werden auch in der Zeitung gemeldet. Allerdings beziehen sich die Rekordzeiten auf alle gespeicherten Spiele.

## Optionen(Laden und Speichern)

Im Optionsscreen haben Sie Möglichkeiten wie Laden, Speichern, Neues Spiel oder Ende. Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie auf den gewünschten Namen und wählen »LADEN«. Ebenso können Sie einen Spielstand löschen.

Um einen Spielstand zu speichern, klicken Sie zuerst auf die leere Treppenstufe. Geben Sie nun dem Spielstand einen Namen und klicken Sie auf »SPEICHERN«.

Sie können hier auch die Zeitungsmeldungen ein- oder ausschalten, und 1869 verlassen.