

# Herrscher der Meere



# Credits

## **Produzent**

Attic Entertainment Software GmbH

## **Autoren**

Jens Peter Evers  
Matthias Koranda

## **Projektleitung**

Guido Henkel  
Rolf Neumann  
Klaus Schmidbauer

## **Programmierung**

Jens Peter Evers, NovaTrix  
Matthias Koranda, NovaTrix  
Horst Siriski, Xtainment  
Hans-Jürgen Brändle

## **Zusätzliche Programmierung**

Michael Flad  
Erwin Haid  
Frank Hermann  
Michael Jartz, Xtainment  
Rolf Neumann, Xtainment  
Volker Walkiewicz  
HJB

## **Grafik**

Marian Arnold  
Lars Müller  
André Taulien  
Tobias Weingärtner

## **Musik**

Guido Henkel  
Dieter Rottermund

## **Sound FX**

Klaus Emmrich  
Matthias Koranda  
Guido Henkel

## **Sprachaufnahmen**

Weltenschmiede Studios  
Thilo Burdach  
Dirk Duerbach  
Harald Evers  
Herbert Pross

## **Cover Artwork & Illustrationen**

Jürgen Krüger

## **Zusätzliche Grafiken**

Christian Pollege  
Arndt Schlichtig

## **Handbuch**

Grischa Jacobs  
Carsten Lau  
Frank Wizemann  
Ibrahim Uyar  
Frank Appelmann

## **Datenbanken**

Jürgen Roth

## **Satz und Layout**

Jochen Eith  
Evelyn Russo  
Ibrahim Uyar

## **Qualitätssicherung**

Frank Appelmann, Steffen Apprich, Michael Becher, Martin "Pinky" Binder, Thomas Burkhart, Klaus Emmrich, Daniel Hartmann, Michael Grabowski, Richard Gussmann, Grischa "Moonlight" Jacobs, Yannic Jacobs, Alexander Kasik, Carsten Lau, Oliver Mohr, Markus Nickolay, Michael "VFB" Otte, Klaus Schmidbauer, Hiep "Online" Tran Trung

## **Mit besonderem Dank an**

AMDDeutschland GmbH  
Anubis GmbH  
ATI Technologies  
Cardexpert Warenhandels GmbH  
Deuretzbacher Systems GmbH  
Diamond Multimedia Systems  
IBMDDeutschland GmbH  
Jacobi & White GmbH  
Jochen Löwer  
Matrox Electronics Systems GmbH  
Mitsumi Electronics Europe GmbH  
Pearl Agency mbH  
Pioneer Electronics Systems GmbH  
Pine Technologie Deutschland GmbH  
Roland Musikinstrumente GmbH  
Shuttle Computer Handels GmbH  
Soundware Audio Team GmbH  
Terratec Electronics GmbH  
Turtle Beach Systems



# STECKENGEBLIEBEN ? SPIEL DEFEKT ?

Wenn Sie in diesem Spiel stecken bleiben oder technische Probleme haben und es scheinbar keinen Ausweg mehr gibt, hilft Ihnen unsere Support - Line.

**0 74 31 - 5 43 23**

Copyright © 1995 - 1997 by Attic Entertainment Software GmbH und Evers & Koranda GbR. Alle Rechte vorbehalten. Software, Handbuch, Texte, Tabellen und Grafiken unterliegen dem Urheberrecht. Kein Teil der Publikation darf in irgendeiner Form reproduziert, gesendet oder in irgendeine andere Sprache übersetzt werden. Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) informiert: „Seit dem 1.1.1993 ist eine Vermietung von Computerprogrammen nur mit Zustimmung des Berechtigten zulässig. Wir haben an diesem Programm keine Vermiet-Rechte vergeben. Eine Vermietung dieses Computerprogrammes ist daher rechtswidrig und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden.“

Dieses Produkt benutzt Smacker Video Technologie, Copyright © 1994 – 1997 by RAD Game Tools Inc.



# Inhaltsverzeichnis

## I. Einführung

- 1. Prolog 1
- 2. Vorwort 8

## II. Installation

- 1. Systemvoraussetzungen 9
- 2. Installation des Spiels 10
- 3. Einstellung der Soundkarte 11
- 4. Programmstart 12

## III. Das Spiel

- 1. Allgemeine Informationen zum Spiel 13
  - 1.1. Spielziel 13
  - 1.2. Spielablauf 14
  - 1.3. Bedienung 15
  - 1.4. Onlinehilfe 17
- 2. Startmenü 19
  - 2.1. Neues Spiel beginnen 20
  - 2.2. Spiel laden, sichern oder fortsetzen 21
  - 2.3. Weitere Funktionen 22
- 3. Spieleroberfläche 22
  - 3.1. Weltkarte 22
  - 3.2. Titelleiste 23
  - 3.3. Spieleinstellungen 24
  - 3.4. Vertragstafel 25
  - 3.5. Missionstafel 26
  - 3.6. Hafentafel 27
  - 3.7. Flottentafel 28



4.	Flotten und Schiffe	30
4.1.	Schiffstypen	30
4.2.	Besatzung und Ausrüstung	33
4.3.	Flottenauftrag	35
4.4.	Flottentransfer	37
5.	Gefecht	40
5.1.	Vor dem Gefecht	41
5.2.	Gefechtsverlauf	42
5.3.	Nach dem Gefecht	47
6.	Hafenansicht	47
6.1.	Festung	49
6.2.	Werft	50
6.3.	Stadtansicht	52
6.4.	Kontor	55
7.	Informationsbildschirm	56
7.1.	Spielziel	60
7.2.	Schiffe, Flotten, Häfen	61
7.3.	Länderbilanz und Gefechtsbilanz	65
7.4.	Finanzen	67
<b>IV. Anhang</b>		
1.	Handelswaren	74
2.	Flottenmeldungen	76
3.	Besondere Ereignismeldungen	79
4.	Strategische Hinweise	81
5.	Schiffe	83
6.	Proviand, Kanonen, Munition	84
7.	Stichwortverzeichnis	85



# I. Einführung

## 1. Prolog

Man schreibt das Jahr des Herrn 1539.

Ein Großteil der „Neuen Welt“ ist erkundet, der „echte“ Seeweg nach Indien entdeckt, der Seehandel und auch die Piraterie erleben ihre Blütezeit. Die Gier der europäischen Königshäuser nach mehr Gold, Land, Gewürzen und Sklaven scheint beinahe grenzenlos zu sein. Immer mehr junge Männer streben zur See, in der Hoffnung, exotische Länder zu entdecken und an dem scheinbar unerschöpflichen Reichtum dieser Länder teilhaben zu können. Einige Wenige, meist die, die durch Ihren Stand oder durch Protektionen begünstigt sind, erreichen sogar ihr Ziel. Sie werden Kapitän und mit der Führung eines Schiffes oder gar einer Flotte betraut, oder führen im Dienste der Krone das Leben als Freibeuter. Die überwiegende Mehrheit lernt jedoch in erster Linie das harte Leben als einfacher Seemann kennen, und nicht Wenige finden ihr Ende im nassen Grab der See oder gehen an den Strapazen und Krankheiten an Bord zugrunde.

In dieser Zeit lebt Fernando Carrillon, ein junger spanischer Offizier und frischgebackener Kapitän.

### Aus dem Tagebuch des Fernando Carrillon

Santaquin, 8. Oktober 1539

Wir sind noch 156 Seemeilen von Cadiz entfernt. Diese Patrouille war eine der ruhigsten, die ich seit langem gefahren bin. Die Fregatte „Santaquin“, die seit nunmehr vier Monaten unter meinem Kommando steht, erwies sich als ein Schiff mit wirklich guten Segeleigenschaften. Die Mannschaft ist tüchtig, was nicht allein der Verdienst des ersten Offiziers ist. Die Männer sind wirklich motiviert und mit ganzem Herzen Seeleute. Eine starke Brise wäre aber wünschenswert.

Santaquin, 9. Oktober 1539

Wir fahren in den letzten 18 Stunden nur 60 Meilen und die Mannschaft ist bedrückt. So kurz vor dem lockenden Heimathafen und dann ein derart schleppendes Vorwärtkommen, das vermag einem gestandenen Manne schon auf das Gemüt zu schlagen. Vor drei Stunden sichteten wir in großer Entfernung eine Korvette ohne Beflaggung, aber an eine Verfolgung war nicht zu denken.

Santaquin, 12. Oktober 1539

Wieder kaum mehr als 60 Seemeilen, aber die Moral hebt sich. Selbst bei diesem Tempo werden wir morgen Cadiz erreichen. Heute kreuzte eine portugiesische Fleute unseren Kurs. Da wir aufgrund der flauen Windverhältnisse so gut wie keine Fahrt machten, blieb uns genug Zeit, aneinander festzumachen und Informationen auszutauschen. Der Kapitän des Handelsschiffs überbrachte mir eine traurige Nachricht. Mein Vater, ein rechtschaffener



## I.1



## 2

Händler und wohl angesehen in seiner Zunft, sei gestorben. Sein Tod trifft mich zwar nicht unvorbereitet, denn er war bereits 56 Jahre alt gewesen, und mit seiner Gesundheit stand es schon lange nicht mehr zum Besten, aber trotz alledem empfinde ich nun große Trauer. Verzögert durch die Herbststürme, erreicht mich diese Nachricht erst vier Wochen nach seiner Beisetzung.

Cadiz, 13. Oktober 1539

In den frühen Mittagsstunden liefen wir endlich ein. Die mächtige Festung zu unserer Linken blickte beschützend auf uns herab. Ein imposanter Anblick! Nach dem Festmachen am Pier ersuchte ein aristokratisch aussehender Mann, das Schiff betreten und mich sprechen zu dürfen. Er stellte sich als Nachlaßverwalter meines Vaters vor. Er eröffnete mir, daß mein Vater verfügt habe, all seinen Besitz zu veräußern, und mir das durch den Verkauf erzielte Barvermögen auszusahlen.

Mein alter Herr war schon immer für Überraschungen gut gewesen.

Nun bin ich dank seiner Weitsicht und Güte um 100 000 Goldstücke reicher und somit ein wohlhabender Mann. Beim Verlassen des Schiffes traf ich Gonzalez. Er sprach mir sein Beileid aus, doch obwohl er ein guter Freund meines Vaters war, konnten wir nicht lange plaudern, da er in seiner Eigenschaft als Hafengebiet unterwegs war. Kurz vor unserem Schiff waren zwei portugiesische Briggs eingelaufen, und er mußte noch die fällige Hafengebühr eintreiben. In Cadiz ist diese mit 80 Goldstücken pro Schiff und Woche noch sehr moderat. Ich habe von anderen Offizieren gehört, daß in manchen neuen Häfen der Südsee bis zu 200 Goldstücke verlangt werden. Beutelschneiderei!

Ich war trotz der geringen Summe froh, daß Schiffe der Krone in eigenen Häfen von dieser Gebühr befreit sind.

Cadiz, 31. Oktober 1539

Ich habe heute einen Entschluß gefaßt!!

Nachdem ich mich in meiner Trauer in den letzten Tagen wieder etwas gefaßt hatte, begab ich mich heute zur Admiralität und reichte meinen Abschied ein. Ich bin zu der Überzeugung gekommen, es meinem Vater schuldig zu sein, sein Werk fortzusetzen. Als freier Händler will ich die Meere befahren und dem Namen Carrillon alle Ehre machen. Ich besuchte die einzige Werft in Cadiz und sprach mit dem Werftmeister über mein Anliegen. Ich hatte Glück, da ich die Auswahl zwischen allen verfügbaren Schiffen hatte. Doch wer die Wahl hat, hat auch die Qual. Ich ließ mir in der Werft die Vorzüge und Nachteile der einzelnen Schiffstypen erläutern und entschied mich dann für eine Fleute und eine Korvette als Begleitschutz. Durch meinen Dienst in der Flotte war ich gewarnt und wußte nur allzu gut um die ständige Gefahr durch Piraten. Ich ließ beide Schiffe ausreichend mit Kanonen bestücken und angemessen mit Munition beladen. Nun war es an mir, zwei anständige Mannschaften anzuheuern.

Sanchez Carrillon, 1. Januar 1540

Leider war das Anheuern von fähigen Seeleuten schwieriger als vermutet, und so dauerte es zwei volle Monate bis ich genug gute und ehrliche Männer beisammen hatte. Ich taufte das Flaggschiff auf den Namen meines Vaters „Sanchez Carrillon“ und die Fleute



I.1





„Santillana“. Am heutigen Neujahrstag liefen wir bei strahlend blauem Januarhimmel in Richtung Afrikas Westküste aus. Es war ein erhebendes Gefühl, auf dem Achterdeck seiner eigenen Korvette zu stehen und gegen die aufgehende Sonne seine Fleute betrachten zu können.

Sanchez Carrillon, 25. Januar 1540

Es ist, als wenn der Beginn meiner Unternehmungen unter einem guten Stern stünde. Wir kamen bei idealen Windverhältnissen sehr gut voran. Alle Schiffe, die wir sichteten, waren uns wohlgesonnen. Das warme Klima dieser Breiten hat einen guten Einfluß auf die Moral der Männer, und heute scheint mein Glück seinen Zenit zu erreichen. Ich befürchtete schon, irgendwo an Land gehen zu müssen, um Frischwasser aufzunehmen, als wir in den Abendstunden eine kleine Hafenstadt sichteten. Ich entschloß mich, die untergehende Sonne im Rücken, einen Angriff zu wagen, da ich keine Festung erblicken konnte. Die von Piraten gebeutelte Stadt ergab sich uns in der Annahme, wir seien eben solche. Fort James, so der Name der Stadt, war tatsächlich ohne Festung und somit den Überfällen von Piraten schutzlos ausgeliefert. Ich versprach den Einwohnern, für ihren Schutz zu sorgen, wenn sie mir im Gegenzug das Recht des Statthalters gewährten. Sie stimmten zu!

Fort James, 6. Februar 1540

Ich ließ zwei Kanonen von Bord der „Santillana“ an Land bringen und begann mit dem Bau einer Festung. Die „Sanchez Carrillon“ verblieb zum Schutz der noch unbefestigten Stadt im Hafen, während ich das Risiko einging, die Fleute allein auf die Suche nach geeigneten Handelshäfen zu schicken.

Fort James, 13. Februar 1540

Die Piraten machten den Fehler, MEINE Stadt angreifen zu wollen! Sie gingen ganz unbekümmert vor, wahrscheinlich in der Annahme, leichtes Spiel zu haben. Ihr Schiff, eine Fregatte, die aus welchem Grunde auch immer hoffnungslos unterbesetzt war, wurde von meinem Spähposten schon sehr früh gesichtet. Ich postierte meine „Sanchez“ in dem Engpaß der Hafeneinfahrt und wartete. Als die völlig verduztten Freibeuter mein Schiff zu Gesicht bekamen und verzweifelt versuchten in Schußposition beizudrehen, zerfetzte meine erste Breitseite ihre Takelage und fällte ihren Großmast. Die nun manövrierunfähige Fregatte und ihre demoralisierte Mannschaft waren leichte Beute. Meine Männer, angestachelt durch das leichte Spiel, enterten das angeschlagene Schiff. Ich stellte die Überlebenden vor die Wahl... überlaufen oder sterben. Nun habe ich 23 Männer mehr. Die Fregatte wurde in den Hafen geschleppt und wir begannen mit der Reparatur. Es war das erste Mal, daß ich eine Werft vermißte. Wahrscheinlich wäre die Arbeit doppelt so schnell beendet worden. Ich schwor mir, nach Abschluß der Arbeiten an der Festung und bei genügendem Kapital, mit dem Bau einer Werft zu beginnen.



I.1



## 4

Fort James, 2. März 1540

Ich hatte ein sehr aufschlußreiches Gespräch mit einem Gutsbesitzer aus dem Hinterland. Er erklärte, daß es hier nur zwei Dinge gäbe, die genügend Profit einbrächten: Sklaven und Elfenbein. Dem Sklavenhandel gegenüber hatte ich einige Vorbehalte, aber der Handel mit Elfenbein, von den Leuten auch "Weißes Gold" genannt, erschien auch mir sehr vielversprechend.

Fort James, 6. März 1540

Die Festung wurde heute fertiggestellt. Sie wird keine Armada abhalten, aber sie liegt strategisch gut und kann den Hafen gegen einzelne Schiffe sicherlich verteidigen. Außerdem habe ich drei Produktionsstätten für Elfenbein errichten lassen. Ich hoffe, ich habe mich nicht übernommen. Mein Barvermögen ist fast aufgebraucht, und ich muß die Produktionskosten, den Lohn der Arbeiter und die Heuer der Seeleute noch bezahlen. Ich habe die „Sanchez“ fertig machen und mit Vorräten und Munition beladen lassen. Morgen wollen wir in See stechen. Die Fregatte, ich taufte sie auf den Namen „El Torro“ und ließ zur Belustigung der Männer zwei der riesigen Stoßzähne am Bug anbringen, werde ich in Fort James zurücklassen, da die Reparaturarbeiten noch nicht ganz abgeschlossen sind. Sie würde mich mit ihrer eingeschränkten Geschwindigkeit nur behindern, aber hier kann sie wertvolle Dienste zur Verteidigung leisten.

Sanchez Carrillon, 7. März 1540

Ich ließ bei hervorragendem Wetter den Anker lichten. Die Männer sind froh, ihre Heimat bald wiederzusehen.

Sanchez Carrillon, 12. März 1540

Ich hätte es wissen müssen! Wir sind in einen dieser fürchterlichen Frühjahrsstürme geraten. Ich mußte alle Großsegel reffen lassen, da sie mir sonst von den Rahen gefetzt worden wären. Wieder einmal beweist die „Sanchez“, welche gute Segeleigenschaften sie besitzt.

Sanchez Carrillon, 15. März 1540

Der Sturm dauert nun schon den dritten Tag und er hat an Gewalt eher noch zugenommen. Ich mußte heute den Befehl geben, den Großmast zu fällen, da ein losgerissenes Segel drohte, das Schiff in den Untergang zu treiben.

Sanchez Carrillon, 16. März 1540

So plötzlich wie der Sturm begonnen hatte, so plötzlich war er auch wieder vorbei, aber die „Sanchez“ sieht sehr mitgenommen aus. Wir werden wohl etwas länger benötigen, um Cadiz zu erreichen. Nur gut, daß ich ausreichend Proviant geladen und meine Ladung Elfenbein nicht verloren habe. Die Männer begannen schon mal mit den Reparaturen, soweit das auf See möglich ist.



I.1



Cadiz, 5. April 1540

Wir sind in Cadiz eingelaufen und nach dem Löschen der Ladung wies ich sofort die Werft an, das Schiff wieder vollständig Instand zu setzen. Auf dem Weg zum Kontor sah ich eine Menschentraube am öffentlichen Aushang beim Hafenmeister. Neugierig versuchte ich zu lesen, was dort so Interessantes angeschlagen war. Es soll Männer gegeben haben, so erzählt man, die wurden nur dadurch reich, weil sie besser informiert waren als andere. Und was mußte ich lesen: England hat uns den Krieg erklärt!!

Nun sucht die Krone einen mutigen Seefahrer, um den in Ketten gelegten Henry Morgan von St. Domingo hierher zu überführen, damit ihm der Prozeß gemacht werden kann. Das Angebot ist sehr verlockend. 50 000 Goldstücke, um ihn durch den englischen Sperrriegel zu schmuggeln. Aber erst muß ich den Kontor aufsuchen, über diesen Auftrag kann ich später immer noch entscheiden.

Cadiz, 19. April 1540

Der Verkauf des Elfenbeins erwies sich als nicht so profitabel wie erhofft, aber ich habe zumindest genug Gewinn gemacht, um noch eine Brigg zu kaufen und mit Spirituosen, von denen ich wußte, daß sie einen großen Gewinn einbringen würden, zu beladen. Ich konnte dem Auftrag nicht widerstehen und so sende ich die Brigg nach Fort James, mit der Order, die „El Torro“ mit Elfenbein zu beladen und nach St. Domingo zu geleiten. Dort sollen sie zusammen auf mich und die „Sanchez“ warten.

Sanchez Carrillon, 7. Mai 1540

Die Reise verläuft ereignislos. Die wenigen Segel, die wir sichten, sind zu weit weg, als daß wir einen Angriff befürchten müßten. Ich möchte das Schiff schonen, denn auf der Rückreise werden wir vermutlich nicht so einfach jedem Kampf aus dem Wege gehen können.

St. Domingo, 29. Mai 1540

Nach dem Einlaufen mußte ich als erstes die obligatorische Hafengebühr zahlen. Mich traf fast der Schlag! 180 Goldstücke pro Schiff und Woche. Diese Raubritter! Nachdem man mich „ausgeplündert“ hatte, traf ich mich mit meinen anderen Kapitänen, und ich muß sagen, der Gewinn, den ich beim Verkauf des Elfenbeins erzielte, stimmte mich wieder versöhnlich. Ich ließ - bis auf meine Brigg - alle Schiffe bis an die Reling bewaffnen und heuerte so viele Männer an, wie ich bekommen konnte. Außerdem erzählte ich allen, daß ich einen sehr wichtigen Gefangenen zu überführen habe. Vier Stunden später begab ich mich, im Schutze der Nacht, zur Festung, um den Gefangenen und weitere Order entgegenzunehmen. Ich ließ ihn auf die Brigg bringen.

St. Domingo, 30. Mai 1540

Bei Tagesanbruch wurde mir ein weiterer „Gefangener“ mit viel Aufhebens auf die Fregatte gebracht. Ich stellte fest, daß über Nacht merkwürdigerweise einige Schiffe den Hafen heimlich ver-



I.1



## 6

lassen hatten, und ein weiteres lief aus, nachdem ich den „Freibeuter“ an Bord genommen hatte. Die „Sanchez“ und die „El Torro“ stachen in See, alle Männer bis hinunter zum Smutje waren in Gefechtsbereitschaft.

El Torro, 1. Juni 1540

Keine Angriffe! Sollte mein Plan gescheitert sein? Ich hoffe nicht, denn die Brigg ist zwar schnell, aber bei ungünstigen Windverhältnissen nicht mehr als ein Opfer.

El Torro, 3. Juni 1540

Sie kommen! Das Krähenest meldete Segel auf Süd Südwest. Es sind eine Galeone und mehrere Briggs. Es sieht so aus, als hätten die Engländer die Galeone den Freibeutern überlassen. Nach ausgiebigem Studieren der Karte habe ich eine passende Inselgruppe gefunden. Wenn der Wind uns nicht im Stich läßt, können wir es schaffen. Morgen wird sich erweisen, ob meine Ausbildung auf der Offiziersschule gut genug war.

El Torro, 4. Juni 1540

Wie ich es mir gedacht hatte, sie sind über Nacht auf offener See geblieben, nachdem sie mich in ihrer „Falle“ wußten. Ich hoffe der Wind bleibt, alles hängt vom Wind ab. Die Männer hatten in den Rahen geschlafen und sind bereit. Ich konnte mein Glück kaum fassen, als ich die Takelage der Galeone über den Wipfeln der Bäume sah. Sie waren leise, und hätten sie die Briggs vorausgeschickt, wäre es ihnen vielleicht gelungen, aber der hohe Hauptmast der Galeone verriet sie. Ich gab Befehl, die Segel zu setzen und wie ein Mann fiel alles Leinen. Mit einem ohrenbetäubenden Knall und Knattern fuhr die steife Brise in die Takelage und die beiden Schiffe nahmen schnell Fahrt auf. Ich hatte befohlen, die Hälfte aller Kanonen mit Kettenkugeln zu laden. Die „Sanchez“ war schneller und hatte das Vergnügen, die erste Breitseite abzufeuern. Da wir mit unseren Breitseiten vor dem Bug der Galeone vorbeiglitten, hatten wir alle Zeit der Welt, eine Kanone nach der anderen abzufeuern. Die Wanten gingen in Fetzen und Siegesjubiläum brandete auf, als der Großmast fiel. Die drei Briggs, die das Desaster ihres Flaggschiffes mit ansehen mußten, versuchten noch beizudrehen, aber die uns am nächsten stehende versenkten wir sofort, und die zwei anderen beschädigten wir so sehr, daß sie sicherlich bald sinken würden. Ich gab Order zum Entern. Der Kampf war kurz und blutig und die Überlebenden schworen mir die Treue.

Wir luden aus den leckgeschlagenen Briggs noch die brauchbaren Waren und Gegenstände auf unsere Schiffe. Keinen Moment zu früh, denn in der nächsten halben Stunde sanken auch diese beiden Briggs auf den Grund des Meeres. Ich verteilte die Männer neu auf die Schiffe und wir reparierten notdürftig die Schäden an der Galeone. Die Prise war keine schlechte, man konnte sie schon als kleinen Schatz bezeichnen. Eine neuwertige Galeone, diverse Gewürze und Edelmetalle und unser eigenes Kopfgeld in einer Höhe von 80 000 Goldstücken. Ich könnte mir vorstellen, daß ich mir keine Freunde unter den Engländern gemacht habe.



# I.1



Cadiz, 12. August 1540

Der Rest der Überfahrt war ereignislos und bis zu dem Zeitpunkt, als wir endlich den Mast der Galeone durch den Ersatzmast ersetzen konnten, auch schleppend langsam. Der Jubel im Hafen war unbeschreiblich. Meine Brigg hatte vor uns unbeschadet den Gefangenen abgeliefert und andere Schiffe hatten bereits von unserem Scharmützel mit den Piraten in den schillerndsten Farben berichtet.

Nach einer ausführlichen Berichterstattung bei der Admiralität wurde mir eine Ehre zuteil, die ich bis jetzt noch nicht fassen kann. Der Rat der Stadt Cadiz überreichte mir die Ernennungsurkunde zum Handelsherrn und übereignete mir drei Produktionsstätten in der Stadt. Das Fest dauerte drei Tage und ...

Hier fehlen die letzten Seiten dieses Tagebuchs und es wurden nur noch Fragmente einzelner Seiten gefunden.

Cadiz, 14. Juli 1559

Die Nachrichten, die mich aus Boston erreichten, waren alles andere als erbaulich. Der „Schwarze Tod“ wütete immer noch unvermindert in der Stadt und der Hafen blieb bis auf weiteres gesperrt. Vera Cruz ist von einer Horde Eingeborener überfallen worden und mehrere Produktionsstätten sind Opfer der plündernden Horden oder der Flammen geworden. Und Sinope wurde von einer Piratenflotte eingenommen und als Stützpunkt ihrer Plünderungen benutzt. Einzig der Stapellauf der ersten Galeone neueren Typs vermochte es, meinen Tag aufzuhellen. Die Baumeister hatten wirklich gute Arbeit geleistet, sie war um einiges größer und schneller als der veraltete Typ. Außerdem konnte sie mehr Kanonen und Männer laden. Die Baumeister versprachen, die neue Technik auch auf die anderen Schiffstypen anzuwenden.

Cadiz, 15. Juli 1559

Ich habe den Befehl gegeben, eine entsprechende Kriegsflotte zusammenzustellen, um Sinope aus den Fängen dieser Piratenbrut zu befreien. Ein wenig wehmütig blicke ich aus meinem Fenster auf die Schiffe, die im Hafen festgemacht haben. Seit ich meine Beförderung zum Admiral angenommen habe, es ist, glaube ich, nun drei Jahre her, habe ich kein Schiff mehr befehligt. Flotten ja, aber das ist nicht das gleiche. Aber ich werde es mir nicht nehmen lassen, diese Kriegsflotte zu führen, diesmal nicht!

Das ist der letzte Eintrag des Admiral Fernando Carrillon. Es sei noch angemerkt, daß Sinope wieder eine freie Hafenstadt wurde, der Preis dafür war aber hoch. Die Hälfte der Flotte wurde versenkt und von 3600 Seeleuten kamen nur 998 wieder in ihrer Heimat an. Unter den Getöteten war auch Admiral Fernando Carrillon, ein Mann, der es vom einfachen Handelskapitän zum Admiral eines Landes gebracht hatte, das durch seine Verdienste mehr als die Hälfte aller damals bekannten Häfen sein Eigen nennen durfte. Ihnen soll nun die Möglichkeit gegeben werden, es ihm gleich zu tun, oder vielleicht sogar besser zu werden. Doch seien Sie gewarnt, in einer einsamen Bucht lauert vielleicht schon die Fregatte, die Ihren Untergang besiegelt.



I.1



## 8

**2. Vorwort**

HERRSCHER DER MEERE ist ein Handelsstrategiespiel vor dem Hintergrund der wohl abenteuerlichsten und umwälzendsten Epoche der Menschheitsgeschichte. Es ist die Zeit der Entdeckungen und der Kolonialisierung neuer Welten, durch die der Übergang vom späten Mittelalter zur Neuzeit eingeleitet wird. Die großen europäischen Seemächte England, Spanien, Portugal und Frankreich (später auch die Niederlande) führen dabei einen harten Konkurrenzkampf. Die Kolonialisierung großer Küstengebiete auf dem asiatischen, amerikanischen und afrikanischen Kontinent, die Ausbreitung der Schifffahrt und des Seehandels sowie die Befreiung großer Bauernmassen aus der Leibeigenschaft und deren Umwandlung in freie Lohnarbeiter sind entscheidende Ursachen für das schnelle wirtschaftliche und politische Erstarken dieser Länder. Die Ausplünderung der kolonial unterdrückten Länder wird eine der Grundlagen für die Vermehrung des Kapitals in Europa. Mit der Umwandlung der hohen Gewinne in Kapital ist eine der Voraussetzungen für die mehr und mehr bestimmend werdende kapitalistische Produktionsweise gegeben. Friedrich Engels: "Die Ära der kolonialen Unternehmungen, die jetzt für alle seefahrenden Nationen anbricht, erlebt ... die Bildung großer Kriegsflotten, um die neu gegründeten Kolonien samt dem Handel zu schützen; es folgt eine Periode, die an Seekämpfen reicher und für die Entwicklung der Schiffsarmierung furchtbarer ist als irgendeine vorangegangene.."

Mit HERRSCHER DER MEERE haben Sie die Möglichkeit, sich selbst in den Dienst eines von Ihnen gewählten europäischen Landes zu stellen. Versuchen Sie, die Erwartungen Ihres Landes, die durch das Spielziel festgelegt sind, zu erfüllen. Wollen Sie dem Land zu Reichtum verhelfen oder seinen Machteinflußbereich erweitern? Das Spielziel können Sie sich selbst vorgeben. Welche Strategie sich am Besten zum Erreichen des Spielziels eignet, bleibt offen. Wollen Sie sich erst dem gewinnträchtigen Warenhandel widmen oder möglichst schnell zu kriegerischen Mitteln greifen? Oder gibt es noch andere Strategien, die zum Ziel führen? Genau dies sollen Sie selbst herausfinden. HERRSCHER DER MEERE möchte Ihnen kein Schema aufzwingen. Damit das Spiel Sie auf die Dauer nicht unterfordert, bietet HERRSCHER DER MEERE würdige, vom Computer gesteuerte Gegner. Viel Aufwand wurde in ein ausgeklügeltes und strategisch intelligentes Verhalten der Computerspieler gelegt. Dabei war das oberste Gebot der Entwickler, den Computerspielern keine unfairen Mittel in die Hand zu geben. Sie müssen sich an die gleichen Regeln halten wie Sie. Die Offiziere Ihrer eigenen Flotten sind in der Lage, auf Wunsch komplexere Aufgaben zu übernehmen. So können Ihre Handelsflotten den Warenhandel selbständig durchführen, während Sie sich auf Eroberungszüge konzentrieren. Senden Sie Flotten zum Kapern aus, oder nutzen Sie die Fähigkeit der Kriegsflotten, selbständig ein geeignetes Angriffsziel zu finden. Das Prinzip bleibt jedoch: Jede Aufgabe können Sie auch selbst in die Hand nehmen. Ein weiteres Prinzip bei der Entwicklung von HERRSCHER DER MEERE war die Simulation bei der Entwicklung der damaligen Weltverhältnisse. So findet man zum Beispiel auf der historischen Weltkarte die bedeutenden Handelshäfen der damaligen Zeit wieder. Die Waren und deren Preise richten sich nach den tatsächlichen historischen Begebenheiten, soweit dies den Spielfluß nicht beeinträchtigt. Geographische Plazierung, Meeresströmungen, Winde und die Warenverfügbarkeit sind historisch nachweisbar, ebenso wie die Abbildung von technologischen Veränderungen im Bereich der Schifffahrt.



1.2



## III. Die Installation

### 1. Systemvoraussetzungen

Um HERRSCHER DER MEERE zu spielen, benötigen Sie einen Rechner in der unten beschriebenen Minimalkonfiguration. Um einen optimalen Spielablauf zu gewährleisten, haben wir darüber hinaus eine empfohlene Konfiguration erarbeitet.

#### Minimalkonfiguration

PC 486 DX 66, 8 MB RAM, 2-fach CD-ROM, Microsoftkompatible Maus u. -Treiber, ca. 50 MB HD, VESA 1.2 kompatible Grafikkarte oder VESA 1.2 Treiber, Windows 95, Windows 3.11 oder MS-DOS

#### Darüber hinaus empfehlen wir:

PC Pentium™, 16 MB RAM, 4-fach CD-ROM, MS-Maus u. -Treiber, alle gängigen Soundkarten, ca. 150 MB HD Windows 95, Windows 3.11 oder MS-DOS, VESA 1.2 kompatible Grafikkarte oder VESA 1.2 Treiber

#### Start des Installationsprogramms

Sie können HERRSCHER DER MEERE von Windows sowie von DOS aus installieren. Legen Sie hierzu die HERRSCHER DER MEERE - CD in Ihr CD-ROM Laufwerk.

Unter DOS wechseln Sie nun auf Ihr CD-ROM Laufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben gefolgt von einem Doppelpunkt eingeben (beispielsweise „E:“) und die RETURN-Taste drücken. Geben Sie jetzt DOSINST ein und drücken noch einmal die RETURN-Taste. Das Installationsprogramm wird jetzt ausgeführt.

Unter Windows öffnen Sie den Windows Explorer und klicken dann zweimal auf das CD-ROM Laufwerk Icon. Sobald der CD-ROM Inhalt angezeigt wird, erscheint auf der rechten Seite des Explorers unter anderen die Anwendung WININST. Starten Sie diese Anwendung durch einen Doppelklick auf WININST.



## II.1



## 10

### 2. Installation des Spiels

Das Installationsprogramm wird nun versuchen, den Prozessortyp festzustellen. Bitte bestätigen Sie die Richtigkeit der Angabe sobald Sie dazu aufgefordert werden.

Beantworten Sie alle Fragen, indem Sie „Ja“ bzw. „Nein“ anklicken.

Nachdem der Prozessortyp richtig erkannt wurde, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Installationseinstellungen vornehmen können. Im oberen Feld des Fensters können Sie zwischen Grund- und Vollinstallation auswählen. Die beiden Installationsarten unterscheiden sich nur bezüglich der Menge der Dateien, die auf Ihre Festplatte kopiert werden. Die Vollinstallation belegt mehr Platz auf Ihrer Festplatte. Auf langsameren Computern ist die Vollinstallation empfehlenswert, da während des Spiels weniger CD-ROM Zugriffe stattfinden, wodurch die Ladezeiten erheblich verkürzt werden. Sollten Sie nur wenig Festplattenplatz zur Verfügung haben, können Sie auch die Grundinstallation durchführen. Sie werden dadurch nicht eingeschränkt, was den Umfang und die Möglichkeiten des Spiels betrifft.

Im nächsten Feld werden Ihnen die zur Verfügung stehenden Laufwerke und der darauf befindliche freie Platz angezeigt. Wählen Sie ein Laufwerk aus, auf dem sich noch genügend freier Platz für die oben ausgewählte Installation befindet. Unter dem Auswahlfeld können Sie das Zielverzeichnis angeben. Bitte geben Sie das Zielverzeichnis ohne Festplattenbezeichnung ein (z.B. „attic\hdmeere“).

Wenn Sie Ihre persönlichen Einstellungen getroffen haben, können Sie die Installation starten, indem Sie das OK-Feld anklicken. Während der Installation erscheint ein Fenster, welches den Fortschritt der Installation anzeigt. Wenn alle Dateien kopiert wurden, sollten Sie entscheiden, ob Sie eine Programmgruppe anlegen möchten. Über diese Programmgruppe können Sie HERRSCHER DER MEERE zukünftig starten oder auch deinstallieren. Zum Anlegen der Programmgruppe wird Ihnen eine Liste der auf Ihrem System vorhandenen Programmgruppen angezeigt. Wählen Sie eine Programmgruppe aus oder bestätigen Sie die vorgegebene Programmgruppe „Attic“ durch einen Klick auf das OK-Feld. Ist die Installation abgeschlossen, wird das Programm SOUNDSET automatisch aufgerufen, mit dessen Hilfe Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte vornehmen können.



## II.2





### 3. Einstellung der Soundkarte

Bevor Sie HERRSCHER DER MEERE starten, sollten Sie die Einstellungen für Ihre Soundkarte vornehmen. Bei der Erstinstallation wird das Programm Soundset automatisch aufgerufen. Wenn Sie danach Änderungen bei der Soundkarteneinstellung vornehmen möchten, dann brauchen Sie in der Programmgruppe nur das Icon Soundset (Windows) oder das Programm SOUNDSET.BAT(DOS) im Verzeichnis von HERRSCHER DER MEERE zu starten. Sobald das Programm Soundset gestartet wurde, können Sie alle Einstellungen entweder von Hand vornehmen oder eine automatische Erkennung durchführen lassen. Die automatische Erkennung ist leider nicht in allen Fällen erfolgreich und kann bei einigen Computern zu Abstürzen, bis hin zu Datenverlusten führen. In diesem Fall sollten Sie die Soundkartenparameter für I/O-Port (z.B. 220), IRQ-Nummer (z.B. 7) und DMA-Kanal (z.B. 1) notieren, um die korrekten Werte im Soundsetup von Hand eingeben zu können.

Wenn Sie die automatische Erkennung durchführen wollen, klicken Sie in dem Hauptfenster auf „Autom. Erkennen“. Es erscheint ein neues Fenster, von dem aus Sie die automatische Erkennung starten können. Wenn Sie das OK-Feld anklicken, gelangen Sie wieder in das Hauptfenster und die Einstellungen werden übernommen. Wenn Sie die ursprünglichen Einstellungen beibehalten wollen, verlassen Sie das Fenster mit dem „Abbrechen“-Feld. Klicken Sie das „Erkennen“-Feld an, um die Erkennung zu starten. Wenn der Computer anschließend nicht mehr reagiert, ist die automatische Erkennung fehlgeschlagen. Starten Sie den Computer neu und nehmen Sie die Einstellungen in diesem Fall von Hand vor. Ist die automatische Erkennung zu einem Ergebnis gekommen, können Sie die Einstellung testen, indem Sie das Feld „Testen“ anklicken. Sie sollten nun Testgeräusche hören. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie die Einstellungen von Hand korrigieren.

Um die Soundkarteneinstellungen von Hand vorzunehmen, müssen Sie im Hauptfenster das Feld „Karte wählen“ anklicken. Es erscheint ein neues Fenster, in dem Sie die Karte auswählen und die entsprechenden Einstellungen vornehmen können. Auf der linken Seite können Sie Ihre Soundkarte aus einer Liste auswählen. Auf der rechten Seite stellen Sie Portadresse (Port), Interrupt (IRQ) und DMA-Kanal (DMA) ein. Wenn in einem der Felder N/A eingetragen ist, muß diese Angabe für die eingestellte Soundkarte nicht gemacht werden. Die richtigen Einstellungen können Sie aus dem Handbuch für Ihre Soundkarte entnehmen. Wenn Sie die Einstellungen übernehmen möchten, klicken Sie das OK-Feld an. Um die ursprünglichen Einstellungen beizubehalten, müssen Sie das „Abbrechen“-Feld anklicken.

Im Hauptfenster haben Sie noch einmal die Möglichkeit, die Einstellungen zu testen. Klicken Sie auf das Feld „Sound testen“, um ein Testgeräusch zu hören. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie die Einstellungen für Port, IRQ und DMA manuell korrigieren. Funktioniert die Soundkarte, können Sie die Einstellungen speichern, indem Sie im Hauptmenü auf das OK-Feld klicken.



## 12

### 4. Programmstart

Sie können HERRSCHER DER MEERE unter Windows 95, Windows 3.11 oder MS-DOS spielen. Der Programmstart erfolgt unter Dos und Windows auf unterschiedliche Art und Weise.

Sollten Sie Probleme mit dem Programmstart haben oder das Spiel nach dem Start nicht ordnungsgemäß funktionieren, finden Sie im Anhang oder in der Online-Hilfe Lösungsvorschläge für etwaige Probleme.

#### Windows 95

Wenn Sie unter Windows 95 mit dem Installationsprogramm von HERRSCHER DER MEERE eine Programmgruppe angelegt haben, können Sie HERRSCHER DER MEERE bequem über die Startleiste starten. Sollten Sie keine Programmgruppe installiert haben, können Sie HERRSCHER DER MEERE über den Explorer oder die MS-DOS Eingabeaufforderung starten.

Wenn Sie HERRSCHER DER MEERE über den Explorer starten wollen, müssen Sie die Anwendung HDM in dem Verzeichnis, in welches Sie HERRSCHER DER MEERE installiert haben, starten. Andernfalls starten Sie, über die Startleiste, eine MS-DOS Eingabeaufforderung. Hier gehen Sie nun genau wie bei einem Programmstart unter DOS vor.

#### Windows 3.11

Der Programmstart unter Windows 3.11 gleicht dem unter Windows 95. Sie können HERRSCHER DER MEERE über die Programmgruppe oder über den Dateimanager starten. Im Dateimanager müssen Sie das Laufwerk sowie das Verzeichnis, in welches Sie das Spiel installiert haben, auswählen und die HDM.EXE starten. Sie können aber auch in der Hauptgruppe eine MS-DOS Eingabeaufforderung öffnen und HERRSCHER DER MEERE unter MS-DOS starten.

#### MS-DOS

Zuerst müssen Sie in das HERRSCHER DER MEERE- Verzeichnis wechseln. Geben Sie hierzu den Befehl `CD X:\ATTIC\HDMEERE` ein. Das X müssen Sie durch den Buchstaben des Laufwerks ersetzen, auf welches Sie HERRSCHER DER MEERE installiert haben. Sollten Sie während der Installation ein anderes Verzeichnis als `\ATTIC\HDMEERE` angegeben haben, so müssen Sie dieses entsprechend angeben. Jetzt können Sie HERRSCHER DER MEERE durch die Eingabe von HDM gefolgt von der RETURN-Taste starten.



## III. Das Spiel

### 1. Allgemeine Informationen zum Spiel

Auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen Überblick über Spielziele, Spielablauf, Bedienung und die Onlinehilfe von HERRSCHER DER MEERE.

#### 1.1. Das Spielziel

##### Vermögen

Das Spielziel wurde bewußt variabel gehalten. Wer mehr Wert darauf legt, seinem Land zu Reichtum zu verhelfen, wählt als Spielziel „Vermögen“. Der zum Sieg erforderliche Vermögensbetrag kann dabei von Ihnen direkt eingestellt werden. Zum Vermögen zählen neben dem Geldkapital auch Schiffe und Festungen - samt ihrer Ausrüstung, Werften, Produktionsstätten und Waren in den Handelshäusern - also alle Besitztümer aufsummiert.

##### Häfen erobern

Wer großen Wert auf Eroberungen legt, wählt besser das Spielziel „Häfen erobern“ oder kämpft gleich um die Weltherrschaft. Bei Ersterem geht es darum, eine bestimmte Anzahl der Häfen zu erobern und sie auch zu behalten. Der Spieler oder Computergegner, der dies als erster schafft, hat gewonnen. Die Anzahl der Häfen, die erobert werden müssen, kann frei eingestellt werden.

##### Weltherrschaft

Das Spielziel „Weltherrschaft“ stellt die größte Herausforderung dar. Wer es schafft, alle Häfen der Gegner zu erobern und zusätzlich noch alle gegnerischen Flotten zu vernichten, gewinnt. Dabei bilden die vom Computer gesteuerten Gegner eine Ausnahme. Wenn für einen Computerspieler keine Aussicht mehr besteht, das Spiel noch entscheidend zu beeinflussen, wird er die Kapitulation anbieten, bevor Sie es schaffen, alle seine Häfen zu erobern und seine Flotten zu schlagen. Beachten Sie, daß das Spielziel „Weltherrschaft“ aufgrund des Vernichtungsprinzips keinen Sinn macht, wenn nur ein Land beteiligt ist.

Ihr Handlungsrahmen wird, nebenbei bemerkt, nicht durch das gewählte Spielziel eingeschränkt.

##### Status

Sie können neben dem Erreichen der Spielziele auch das Erlangen eines gewissen Status anstreben. Im Laufe der Zeit wird Ihr Ansehen bei erfolgreichem Vorgehen zunehmen. Gewonnene Gefechte, erfolgreiches wirtschaftliches Handeln oder geschickt geführte Diplomatie tragen dazu bei. Der König wird Ihrer Erfolge sicherlich gewahr werden und Sie mit königlichen Aufträgen oder Missionen betrauen. Bemühen Sie sich, in allen Belangen Ihr Land erfolgreich zu vertreten, und Ihr König wird sich Ihnen erkenntlich zeigen und Sie angemessen ehren. Folgende Titel können Sie verliehen bekommen: Handelsherr, Flottenkapitän, Baron, Herzog, Admiral, Vizekönig und „Herrscher der Meere“. Doch nur den Besten bleibt es vorbehalten, einmal „Herrscher der Meere“ zu werden.



## III. 1



# 14

## 1.2. Spielablauf

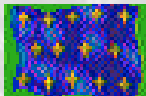
Bis zu vier Länder können sich an HERRSCHER DER MEERE beteiligen. Jedes Land wird entweder von einem Computerspieler oder einem menschlichen Spieler übernommen, oder nimmt gar nicht teil. Wählen Sie selbst, welches Land Sie vertreten möchten.

Hinweis: HERRSCHER DER MEERE bietet keine Netzwerkunterstützung, unterstützt jedoch das Spielen von zwei oder mehreren menschlichen Spielern an einem Rechner. Den Nationen werden zur Unterscheidung Farben zugeordnet, in welcher dann die Besitztümer des Spielers dargestellt werden.



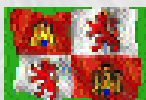
### England (Rot)

Unter Königin Elisabeth I. kann sich England Ende des 16. Jahrhunderts durch Erfolge im Krieg gegen Spanien zur bedeutenden Kolonialmacht entwickeln. England bricht die spanische Hegemonie, wird führende protestantische Großmacht und erlebt eine Kulturblüte. Dies hat England nicht zuletzt den erfolgreichen Kaperkriegen der englischen Seehelden John Hawkins, Francis Drake, Frobisher und Cavendish zu verdanken.



### Frankreich (Blau)

Als Seemacht ist Frankreich im Zeitalter der Entdeckungen eher unbedeutend. Sehr erfolgreich sind jedoch die französischen Freibeuter bei ihren Überfällen auf die spanischen Silberflotten. Auf den Westindischen Inseln entstehen zahlreiche Seeräuber-Gemeinschaften, aus denen sich später der französische Antillenbesitz entwickelt. Auch gründet Frankreich einige Kolonien in Nordamerika (Kanada, Neufundland, Neuschottland).



### Spanien (Gelb)

Eine bedeutende Rolle übernimmt Spanien im Zeitalter der Entdeckungen. Mit Hilfe von Christoph Kolumbus gründet Spanien Ende des 15. Jahrhunderts das spanische Kolonialreich in Übersee. Vor allem in Süd- und Mittelamerika entstehen zahlreiche Kolonien. Mit der Vernichtung der spanischen "Armada" durch die Engländer im Jahre 1588 verliert Spanien allerdings seine Weltmachtsstellung.



### Portugal (Grün)

Portugal beginnt als erstes Land mit ausgedehnten Entdeckungsfahrten. Anfang des 15. Jahrhunderts schon beginnen portugiesische Entdecker, die afrikanische Küste zu erforschen. Mit der Entdeckung des Seewegs nach Indien durch Vasco Da Gama und der Gründung zahlreicher Niederlassungen, vor allem in Indien und China aber auch in Brasilien, kann sich Portugal in der Folgezeit zum reichsten Handelsstaat Europas entwickeln.



Bis zu drei Spieler können vom Computer übernommen werden. Die Spieler führen ihre Züge nacheinander durch. Eine Runde dauert einen Monat. Auch die Computerspieler und Piraten halten sich dabei an diese Regel.

Sie können den Zeitlauf ständig anhalten und haben dann Gelegenheit, Ihre Produktionsstätten zu kontrollieren, den Kurs Ihrer Flotte festzulegen oder Statistiken über den bisherigen Spielverlauf einzusehen. Der Zeitlauf wird automatisch angehalten, sobald die Spieleroberfläche verlassen wird oder wichtige Meldungen eintreffen. Sobald ein Monat verstrichen ist, wird die Zeit angehalten und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

### 1.3. Bedienung

Für HERRSCHER DER MEERE wurde eine Oberfläche erstellt, die Wert auf Übersichtlichkeit legt. Alle wesentlichen Informationen sind auf einen Blick sichtbar, alle Funktionen sind möglichst direkt anwählbar. Der Gefahr, sich in tief geschachtelten Menüs zu verlieren, wurde entgegengewirkt.

#### Mausbedienung

Bis auf Namenseingaben für Schiffe, Flotten oder den Spielernamen können bei HERRSCHER DER MEERE alle Aktionen vollständig per Maus durchgeführt werden.

Sie nehmen durch Anklicken von Objekten, Fenstern oder Symbolen mit der linken Maustaste folgende Aktionen vor:

- Auswahl von Ja-/Nein-Symbolen oder anderen Symbolen
- Öffnen eines Fensters durch Anklicken von grafischen Objekten (Schiffe, Werft oder Festung im Hafen, etc.)
- Schließen von Aktionsboxen durch Klicken außerhalb der Box
- Aufrufen der Befehlssymbole im Gefecht
- Verlassen von Bildschirmen durch Drücken der linken Maustaste im Randbereich (Türsymbol)

Die rechte Maustaste wird ausschließlich dazu verwendet, um Informationen bezüglich der angeklickten Schiffe, Flotten oder Häfen aufzurufen. Befindet sich während des Klicks auf die rechte Maustaste kein gültiges Objekt unter dem Mauszeiger, so erscheint der allgemeine Informationsbildschirm, der es Ihnen erlaubt, Finanzdaten, Gefechtsdaten und Angaben zum Spielziel einzusehen.



## 16

### Tastaturbedienung

Viele der Funktionen von HERRSCHER DER MEERE können Sie auch über die Tastatur erreichen:

- ESC: Offene Fenster und Tafeln schließen, Eingabe abbrechen, Fragen verneinen und den aktuellen Bildschirm verlassen.
- RETURN: Eingabe bestätigen und Fragen zustimmen.
- Leertaste: Zeitlauf starten und stoppen (Spieleroberfläche). Eingaben abbrechen und Fragen verneinen.
- Plus- u. Minustaste: Tempoerhöhung bzw. -verringern (Spieleroberfläche).
- Pause: Pause. Sie können das Spiel mittels Leertaste wieder aufnehmen.
- F1: Onlinehilfe aufrufen.
- F5: Spiel speichern (nur Spieleroberfläche).
- Strg-Q, Strg-X, Alt-Q oder Alt-X: Programm direkt verlassen.

### Bildschirme, Tafeln und Fenster

Abgesehen von der Spieleroberfläche können alle Bildschirme einheitlich verlassen werden. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger an eine freie Stelle am Bildschirmrand. Der Mauszeiger verändert sich dann in eine symbolische Tür. Wenn Sie jetzt die Maustaste betätigen, gelangen Sie wieder in den vorherigen Bildschirm. Sie können hier auch alternativ die ESC-Taste benutzen. Um die Spieleroberfläche zu verlassen, gibt es ein spezielles Symbol in der Titelleiste.

Von der Bedienung her sind Fenster und Tafeln unterschiedlich zu handhaben. Fenster besitzen im unteren Bereich ein Haken- und ein Kreuzsymbol. Wenn Sie das Hakensymbol anklicken, bestätigen Sie damit Ihre Eingaben in dem Fenster und diese werden übernommen. Mit dem Kreuzsymbol brechen Sie die Eingabe ab. Auch Fragen werden in einem Fenster gestellt. Mit dem Hakensymbol stimmen Sie der Frage zu. Mit dem Kreuzsymbol lehnen Sie ab.

Tafeln besitzen diese Symbole nicht. Sie sind entweder fester Bestandteil eines Bildschirms oder verschwinden, wenn ein Bereich außerhalb der Tafel angeklickt wird. Die Tafeln, welche Sie aufrufen, können Sie auch wieder schließen.

### Symbole und Werte

An vielen Stellen im Spiel haben Sie die Möglichkeit, konkrete Werte festzulegen, z.B. wieviel Proviant Sie zur Ausrüstung Ihrer Schiffe kaufen möchten. Bei solchen variablen Werten werden die zugehörigen Pfeile aufgehellt dargestellt, sobald sich der Mauszeiger darüber befindet. Mit einem Mausklick erhöhen oder erniedrigen Sie nun den Wert. Durch das Gedrückthalten der Maustaste wird der Vorgang beschleunigt. So sind Sie in der Lage, beliebige Werte einzustellen.



#### 1. 4. Onlinehilfe

HERRSCHER DER MEERE bietet Ihnen eine Onlinehilfe mit Suchfunktion. Diese Hilfe enthält alle wesentlichen Inhalte des Handbuchs. Die Onlinehilfe hat den Vorteil, daß Sie vom Spiel aus direkt an die betreffende Hilfetextstelle springen, nach Stichworten suchen und innerhalb der Hilfe schnell weiterführende Textstellen erreichen können. Wenn Sie im laufenden Spiel die F1-Taste drücken, wird je nachdem, wo Sie sich gerade im Spiel befinden, die dazu passende Stelle in der Onlinehilfe gesucht und dargestellt.

#### Bedienung

In vielen Teilen der Onlinehilfe befinden sich sogenannte Links. Dies sind farbig hervorgehobene Textstellen, die es Ihnen ermöglichen, direkt an die Stelle der Onlinehilfe zu gelangen, an der das betreffende Thema behandelt wird. Einen Link können Sie aufrufen, indem Sie ihn anklicken. Wenn Sie bevorzugt mit der Tastatur arbeiten, können Sie die Links nacheinander mit der TAB-Taste hervorheben. Wollen Sie den hervorgehobenen Link aufrufen, drücken Sie die RETURN-Taste. Weitere Tastaturfunktionen sind:



ESC Onlinehilfe verlassen.



F1 Sprung zur ersten Seite



Backspace Sprung zur vorherigen Seite



F3 Suche nach Begriff



F4 Suche fortsetzen.



Pfeil links Eine Online-Seite zurückblättern.



Pfeil rechts Eine Online-Seite vorwärts blättern.



# 18



**Bild oben** Im Text seitenweise nach oben blättern.



**Bild unten** Im Text seitenweise nach unten blättern.



**Pfeil oben** Im Text zeilenweise nach oben blättern.



**Pfeil unten** Im Text zeilenweise nach unten blättern.

## Suchen

Die Onlinehilfe von HERRSCHER DER MEERE bietet Ihnen zusätzlich die Möglichkeit, nach Stichworten zu suchen. Durch Drücken der F3-Taste erscheint ein Fenster, in welchem Sie den zu suchenden Begriff eingeben können. Sobald Sie Ihre Eingabe bestätigen, wird an die Stelle des ersten Auftretens des Begriffs gesprungen und das entsprechende Wort farbig hervorgehoben. Um weiter nach dem Begriff suchen zu lassen, können Sie die F4-Taste betätigen.

## Einsteigerhilfe

Für das erste Spiel steht Ihnen außer der Onlinehilfe auch eine Einsteigerhilfe zur Verfügung, die Sie beim Kauf und der Ausrüstung des ersten Schiffs, der ersten Seefahrt und weiteren anfänglichen Aktivitäten begleitet.

## Tiptexte

Im Spiel werden Ihnen an vielen Stellen Kurzhilfen geboten. Diese Hilfe erscheint in Form eines kurzen Textes am Mauszeiger, wenn dieser sich über bestimmten Positionen auf dem Bildschirm befindet. An einigen Stellen erscheint dieser Text sofort, an anderen, z.B. an Symbolen, erscheint er verzögert. Häufig haben Sie die Möglichkeit, direkt in spezielle Abschnitte der Onlinehilfe zu springen, wenn Sie bei eingeblendetem Tiptext die F1-Taste drücken.





## 2. Startmenü

Nach dem Start von HERRSCHER DER MEERE gelangen Sie zunächst in das Startmenü. Von hier aus können Sie Soundeinstellungen vornehmen, die Siegerliste einsehen, die Credits oder das Intro aufrufen, ein neues Spiel anfangen, alte Spiele verwalten und natürlich das Spiel beginnen.



Auf der rechten Seite werden unten im Startmenü die Einstellungen von Spielziel, Schwierigkeitsstufe, Startjahr und Weltkarte des laufenden Spiels angezeigt. Wenn Sie HERRSCHER DER MEERE gerade erst gestartet haben, sind vorab Standardeinstellungen vorhanden, die Sie durch Anwählen der Option "Neues Spiel" modifizieren können.



## 20

**Die Funktionen des Startmenüs im Einzelnen:****2.1. Neues Spiel beginnen**

Falls Sie im Startmenü das Feld "Neues Spiel" angewählt haben, können Sie im nun



erscheinenden Fenster die entsprechenden Einstellungen dafür vornehmen.

Auf der linken Seite legen Sie für jeden der vier Spieler fest, ob er von Ihnen bzw. einem weiteren Mitspieler oder vom Computer gesteuert werden soll. Sie können auch nur mit zwei oder drei Spielern spielen. Mit Hilfe der kleinen Pfeiltasten neben den Länderbezeichnungen können Sie die Varianten durchblättern.

Da die Spielzüge auf der Weltkarte von HERRSCHER DER MEERE rundenbasiert sind, führen die Spieler ihre Züge stets hintereinander durch. Während Computergegner oder andere Spieler ziehen, wird eine Flaggenanimation dargestellt, die anzeigt, welcher Spieler an der Reihe ist. Nachdem jeder Spieler seinen Zug ausgeführt hat, ist die Zeit eines Monats verstrichen. Die rundenbasierte Spielweise wird jedoch durch ein Kampfgeschehen ergänzt, das echtzeitbasiert abläuft. Je mehr Computerspieler beteiligt sind, desto länger wird - abhängig von Ihrer Rechnerkonfiguration - die Wartezeit auf die nächste Runde. Haben Sie also etwas Geduld.

Wenn Sie HERRSCHER DER MEERE zu zweit oder in der Gruppe spielen, erweist sich der Spieleraufruf per Landesflagge als ein nützliches Zeichen, um den nächsten Spieler anzukündigen. Dadurch ist auch eine verdeckte Spielweise möglich.



Bevor Sie ein neues Spiel beginnen, können Sie entscheiden, auf welcher geographischen Karte Sie überhaupt spielen wollen. Die historische Weltkarte ist beim Start von HERRSCHER DER MEERE bereits eingestellt. Wenn Sie auf eine der zwei kleinen Pfeiltasten klicken, wird die nächste "Welt" dargestellt. Insgesamt haben Sie die Wahl zwischen zehn verschiedenen Karten.

Das Spielziel können Sie aus drei Möglichkeiten frei wählen: die Weltherrschaft erringen, eine gewisse Anzahl von Häfen erobern oder ein bestimmtes Vermögen erlangen.

Mit Hilfe der beiden unteren Felder kann der Schwierigkeitsgrad festgelegt werden, wobei "Landratte" am leichtesten und "Seebär" am schwierigsten ist. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad sind z.B. die Computergegner spielstärker oder es treten vermehrt Piraten auf. Weiterhin spielt er eine wesentliche Rolle bei der Titelvergabe und der Berechnung der Punktzahl am Ende des Spiels.

Das Startjahr ist in Dekaden zwischen 1540 und 1640 einstellbar. Das Startjahr hat unter anderem Auswirkungen auf den Technologiefortschritt und die Handelssituation.

## 2.2. Spiel laden, sichern oder fortsetzen

Mit der Auswahl von "Spiel laden" oder "Spiel sichern" öffnet sich ein Fenster, in dem die bisherigen Spielstände aufgeführt werden. Wenn mehr Spielstände vorhanden sind als angezeigt werden können, so erscheinen rechts oben Pfeilsymbole, mit denen in der Liste nach rechts oder links geblättert werden kann. Links oben wird der Name des Spielstandes angezeigt, welcher geladen bzw. gespeichert werden soll. Sie können diesen von Hand ändern oder einen der unten angezeigten Spielstände anklicken, der dann oben anstelle des bisherigen Namens erscheint. Die Eingabe bestätigen Sie, indem Sie das Hakensymbol anklicken. Der Spielstand wird dann je nach Auswahl geladen oder gespeichert. Sie können die Eingabe auch abbrechen, indem Sie das Kreuzsymbol anklicken. Das Fenster wird dann geschlossen und es werden keine Veränderungen vorgenommen.



Möchten Sie einen Spielstand löschen, selektieren Sie diesen und wählen das Symbol mit der durchgestrichenen Diskette an. Nach Bestätigung der dann folgenden Sicherheitsabfrage erfolgt das Löschen. Mit einem Klick auf das Kreuzsymbol können Sie den Vorgang jedoch noch abbrechen.

Wenn Sie ein laufendes Spiel unterbrochen haben, z.B. um die Soundoptionen zu ändern oder die Credits zu studieren, können Sie das Spiel mit einem Klick auf das Feld "Spiel fortsetzen" weiterführen. Beim Start von HERRSCHER DER MEERE können Sie mit dieser Funktion sofort den zuletzt gespeicherten Spielstand laden und das Spiel fortführen.



### 2.3. Weitere Funktionen

Sie können in HERRSCHER DER MEERE die Lautstärke für Musik, Sprache und Effekte getrennt einstellen. Hierfür müssen Sie im Startmenü das Feld "Soundoptionen" anklicken. Im daraufhin erscheinenden Fenster können Sie die Lautstärke erhöhen bzw. verringern, indem Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste auf die Prozentwerte klicken. Außerdem schalten Sie in diesem Menü das Uhricken sowie den hörbaren Mausclick an bzw. aus. Wenn Sie die Eingaben bestätigen oder abbrechen, gelangen Sie wieder in das Startmenü zurück.



Am Ende eines Spiels bekommt jede Nation eine von Spielziel, Schwierigkeitsgrad und Erfolg abhängige Anzahl an Punkten. Wenn Sie das Feld "Siegerliste" anklicken, werden Ihnen die bisherigen Ergebnisse der Spiele angezeigt. Sollten mehr Einträge vorhanden sein, als angezeigt werden können, können Sie die Liste am oberen bzw. unteren Bildschirmrand verschieben.

Wählen Sie "Intro", kommen Sie nochmals in den Genuß der filmischen Spieleinstimmung, die sich durch das Drücken einer beliebigen Taste wieder abbrechen läßt. Last but not least können Sie die Credits einsehen oder das Spiel beenden.

## 3. Spieleroberfläche

Auf der Spieleroberfläche sind die Weltkarte, alle bisher entdeckten Häfen und die eigenen Flotten auf einen Blick sichtbar. Möchten Sie weitere Daten über Häfen oder Flotten abrufen, genügt ein Mausclick auf das betreffende Objekt. Über die Symbole der Titelleiste gelangen Sie in weitere Menüs. Auf der Spieleroberfläche werden Ihnen verschiedene Meldungen zu besonderen Ereignissen angezeigt.

### 3.1. Weltkarte

#### Meeresströmungen und Winde

Die Weltkarten sind bei HERRSCHER DER MEERE keine starren Gebilde. Klimazonen, Wind- und Strömungsverhältnisse sorgen für Dynamik und beeinflussen die Geschwindigkeit der Segelschiffe erheblich. Flaute können das Vorankommen ebenso beeinträchtigen wie starke Winde und Stürme, da dann die Segel eingeholt werden müssen, um das Brechen der Masten oder das Zerfetzen der Segel zu verhindern. Die auf der Karte sichtbaren Meeresströmungen können als sichere Antriebsquelle genutzt werden, da die Winde meistens in ihrer Richtung mit den lokalen Meeresströmungen übereinstimmen. Aber Vorsicht: Auf offener See steigt die Gefahr heftiger Unwetter. Gerät eine Flotte in ein solches Unwetter, werden die Schiffe meist stark

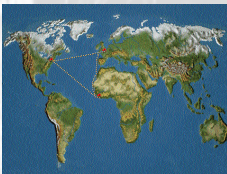


beschädigt. Im schlimmsten Fall können sie sogar untergehen.

### Handelszonen

Die Weltkarte besteht aus verschiedenen Handelszonen. In jeder Handelszone werden bestimmte Waren hergestellt und bestimmte Waren benötigt. Dies ist die Voraussetzung für einen aufblühenden Seehandel.

Die Handelszonen auf der historischen Weltkarte richten sich nach den geschichtlichen Begebenheiten. Es kann eine grobe Aufteilung in vier Handelszonen vorgenommen werden: Europa, Afrika, Amerika (Westindien) und Asien (Ostindien, Hinterindien). Durch die unterschiedlichen Bedürfnisse dieser einzelnen Erdteile entsteht ein reger Handel, von dem vorwiegend Europa profitiert.



Der Dreieckshandel zwischen Europa, Afrika und Amerika wirft einen besonders hohen Gewinn ab. Ausgangspunkt für diesen Handel ist der Arbeitskräftebedarf der amerikanischen Plantagen. Die mit Hilfe der Sklaven in Amerika erzeugten Nahrungs- und Genußmittel (z.B. Rohrzucker, Kaffee, Tabak) sowie Rohstoffe (z.B. Baumwolle) werden in Europa verarbeitet (z.B. zu Rum, Textilien) und größtenteils verbraucht, teilweise aber auch nach Afrika geliefert. Dort findet ein Tausch der Fertigwaren gegen Sklaven und Rohstoffe (z.B. Gold, Elfenbein) statt. In Amerika schließt sich der Kreis.

Aus Amerika fließen bei nur geringen Gegenleistungen Kolonialwaren (Zucker, Kaffee, Tabak, Baumwolle usw.) und Edelmetalle nach Europa. Der Austausch mit Asien (Indien, Indonesien, China, Japan) ist ganz anders geartet. Auch aus Asien werden viele Waren nach Europa eingeführt (Gewürze, Feinstoffe usw.), es fließen jedoch keine Waren in die Gegenrichtung. Die Europäer müssen die Waren, welche sie in Asien kaufen, mit gutem Gold bezahlen.

### 3.2. Titelleiste

Die Titelleiste bietet Ihnen auf einen Blick eine Reihe von Informationen: Links sehen Sie Ihr Flaggensymbol, Ihren Rang und Ihr verfügbares Kapital, rechts sind der Name Ihres Landes sowie das aktuelle Datum aufgeführt. Durch einen Doppelklick auf den Landesnamen können Sie ein Eingabefenster aufrufen, in welchem Sie den bestehenden Landesnamen abändern können. In der Mitte der Titelleiste befindet sich eine als Steuerrad dargestellte Zeitsteuerung, über die Sie den Monatsablauf anhalten und weiterlaufen lassen können, indem Sie das Steuerrad mit der Maus anklicken. Alternativ können



Sie auch die Leertaste benutzen.

Um die Spielgeschwindigkeit zu variieren, stehen Ihnen zwei Pfeiltasten am rechten Rand der Titelleiste zur Verfügung. Durch Anklicken des oberen Pfeils erhöhen Sie das Tempo, mit dem unteren Pfeil verringern Sie es. Ein grüner Balken visualisiert dabei die eingestellte Geschwindigkeit durch seine Höhe. Durch die Minus- und Plus-taste ist das Tempo auch per Tastatur regulierbar. Vier um die Zeitsteuerung angeordnete Felder dienen dem Aufruf des Startmenüs, der Spieleinstellungen, der Vertragstafel sowie der Missionstafel.



# 24

## Symbole



Hier wechseln Sie in das Startmenü.



Mit diesem Symbol gelangen Sie zu den Spieleinstellungen.



Klicken Sie hier, um bestehende Verträge einzusehen, zu kündigen oder neue anzubieten sowie Protektionen zu leisten.



Aufruf der Missionstafel.

### 3.3. Spieleinstellungen

Über die Spieleinstellungen kann jeder Spieler entscheiden, welche Meldungen angezeigt werden sollen. Klicken Sie die Pfeile an, um die entsprechende Einstellung zu ändern. Die Neueinstellungen werden nur für den am Zug befindlichen Spieler wirksam. Folgende Funktionen können an- oder ausgeschaltet werden:



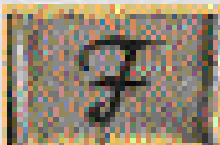
- Finanzen: Finanzübersicht nach Abschluß des Spielzuges.
- Chronik: Historische Meldungen beim Spiel in der historischen Weltkarte.
- Eigene Flotten: Meldung, wenn eine eigene Flotte in Sicht kommt.
- Gegnerflotten: Meldung, wenn eine gegnerische Flotte in Sicht kommt.
- Hafen verlassen: Meldung, wenn das Schiff den Hafen verläßt.
- Hafen erreicht: Meldung, wenn das Schiff in den Hafen einläuft.
- Tiptexte: Texte am Mauszeiger.
- Verzögerte Tiptexte: Verzögert erscheinende Texte am Mauszeiger.



### 3.4. Verträge und Protektionen

Sie haben in HERRSCHER DER MEERE die Möglichkeit, mit den anderen Mitspielern Verträge zu schließen. Je nach Situation und Strategie kann es sinnvoll sein, sich mit einem Mitspieler zu verbünden oder Handelsabkommen zu treffen. In der Vertragstafel, die über ein Icon in der Titelleiste der Weltkarte erreicht werden kann, werden Ihnen die Flaggen der Mitspieler sowie die möglichen Vertragsarten und Protektionsbeträge angezeigt. Rot durchgestrichene Verträge symbolisieren nicht vorhandene Vereinbarungen, entsprechend besitzen nicht gestrichene Verträge Gültigkeit. Wenn Sie einen Vertrag abschließen oder kündigen wollen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Vertrag, in der dem gewünschten Partner zugehörigen Zeile. Wenn bereits ein Vertrag bestand, wird er gekündigt, andernfalls angeboten. Da die Vertragsangebote und -kündigungen den betreffenden Parteien erst mitgeteilt werden, wenn die Runde beendet ist, können Sie alle Einstellungen noch vor Rundenende zurücknehmen. Wenn Ihnen Verträge angeboten werden oder bestehende Verträge gekündigt werden, bekommen Sie am Anfang der jeweils nächsten Runde eine entsprechende Mitteilung. Folgende Verträge können Sie abschließen:

#### Friedensvertrag



Sie vereinbaren mit dem Vertragspartner, daß keiner die Flotten oder Häfen des anderen angreift. Unter Umständen kann ein Friedensvertrag die Grundlage für eine Allianz gegen eine dritte Partei sein.

#### Handelsvertrag



Mit einem Handelsvertrag vereinbaren zwei Parteien, daß jeder Waren aus den Warenhäusern des anderen kaufen darf.

#### Kooperationsvertrag



Ein Kooperationsvertrag erlaubt es den Schiffen auch bei gesetzter Hafensperre in die Häfen des Vertragspartners einzulaufen. Dieser Vertrag ist eine nützliche Erweiterung des Handelsvertrages, wenn die Hafensperre genutzt werden soll, um z.B. die Seewege Dritter zu verlängern, da sich diese nun nicht mehr in Ihrem Hafen mit Proviant eindecken oder Leute anheuern können.



## 26

### Protektionen

Neben den Einstellungen für Verträge können Sie Protektionen an andere Länder festlegen. Eine Protektion kann als Verlautbarung der Solidarität mit einem anderen Land betrachtet werden. Sie stellen die Höhe der Protektionen an andere Länder ein, indem Sie auf der Weltkarte das Symbol Verträge/Protektionen anklicken. Es öffnet sich ein Eingabefenster, in dem Sie unterhalb des Textes "Protektionen" die Beträge einstellen können, die Sie anderen Ländern zukommen lassen wollen. Protektionen werden in den meisten Fällen zu einem nicht auf Feindschaft ausgerichteten Verhalten des Gegners führen. Eine Besonderheit stellt die Protektion durch den eigenen König dar, die monatliche Einnahmen mit sich bringt und sich immer dann um einen Bonus erhöht, wenn eine Flotte einen bis dato unbekanntenen Hafen entdeckt hat.

### 3.5. Missionstafel



Über die Missionstafel können Sie sehen, ob Ihnen eine Mission angeboten wird. Haben Sie bereits eine angenommen, können Sie dort die Missionsbeschreibung einsehen oder die Mission aufgeben. Lehnen Sie eine Ihnen angebotene Mission ab, so hat dies keine weiteren Folgen für Sie. Brechen Sie aber eine angenommene Mission ab oder können sie nicht in der vorgegebenen Zeit ausführen, müssen Sie die entsprechenden Konsequenzen in Kauf nehmen, da der Auftraggeber Ihnen nun nicht mehr so freundlich gesinnt sein wird. Andererseits können Sie nach erfolgreichem Abschluß einer Mission mit der Gunst des Auftraggebers und einer angemessenen Belohnung rechnen. Haben Sie eine Mission angenommen, können Sie keine weiteren mehr annehmen, bis Sie die laufende Mission erfüllt haben, sie gescheitert ist oder von Ihnen abgebrochen wurde. Die Missionen können sehr verschieden sein. So müssen Sie bestimmte gegnerische Flotten vernichten oder Häfen einnehmen, Gegenstände oder Personen von einem Ort zu einem anderen bringen, Schiffe zu einem Bestimmungshafen eskortieren oder ein bestimmtes Schiff aus einer feindlichen Flotte kapern. Um einen Gegenstand oder eine Person an einem Hafen abzuholen, müssen Sie mit der Flotte, mit der Sie den Transport vornehmen möchten, zuerst in den Hafen einlaufen. In der Spieleroberfläche können Sie nun über die Flottentafel die Fracht oder die zu befördernde Person an Bord nehmen. Haben Sie ein bestimmtes Schiff für den Transport vorgesehen, müssen Sie die Ware bzw. Person über das Kontor verladen. Betreten Sie dazu den Hafen und rufen Sie das Kontor auf. Die Fracht oder die Person befindet sich in Ihrem Lagerhaus und kann an Bord genommen werden. Wenn bei einer Mission ein Schiff zu eskortieren ist, erhalten Sie das Kommando über dieses Schiff und sind fortan dafür verantwortlich. Das Schiff wird Ihnen in dem in der Missionsbeschreibung genannten Hafen bereitgestellt. Sie haben dann die Möglichkeit, das Schiff einer bewaffneten Flotte zu überstellen und so sicher zum Zielhafen zu bringen. Sie können das Schiff auch ohne Begleitschutz auf die Reise schicken. Sie riskieren aber, daß das Schiff von Piraten oder feindlichen Flotten angegriffen und gekapert wird, wodurch Sie mit Sicherheit den Zorn Ihres Auftraggebers auf sich ziehen würden. Um eine Fracht in einem Zielhafen abzuliefern, müssen Sie nur mit der entsprechenden Flotte in den Hafen einlaufen. Der Gegenstand oder die Person wird sofort abgeholt. Haben Sie zum Zweck einer Eskorte ein Schiff Ihrer Flotte überstellt, wird dieses beim Einlaufen übernommen. Ist die Mission hiermit erfüllt, erhalten Sie nun den Lohn für Ihre Loyalität und Ihr Engagement. Für viele Missionen haben Sie nur begrenzt Zeit. Können Sie die Mission nicht innerhalb dieses Zeitraums ausführen, gilt die Mission als gescheitert.





Für die im Laufe des Spiels erfolgreich ausgeführten Missionen werden Ihnen Spielpunkte gutgeschrieben, was Ihre Bewertung am Spielende verbessert. Außerdem ist die regelmäßige Erfüllung von Missionen unbedingt erforderlich, um sich die Gunst wichtiger Personen zu sichern. Nur durch die Gunst dieser Personen ist es Ihnen möglich, befördert zu werden.

### 3.6. Hafentafel

Zu Beginn des Spiels ist nur Ihr Heimathafen auf der Weltkarte sichtbar. Durch das Ausenden von Erkundungsschiffen können Sie jedoch bald neue Häfen entdecken, die dann auf der Karte per Fähnchen in der Farbe des Besatzers oder in weiß als freie Häfen gekennzeichnet werden. Sobald sich der Mauszeiger über einem Hafen befindet, wird Ihnen der Name des Hafens angezeigt. Wenn Sie den Hafen anklicken, wird die Hafentafel sichtbar. Sollten sich Flotten im Hafen befinden, kann es sein, daß zuerst die entsprechenden Flottentafeln angezeigt werden. Klicken Sie in diesem Fall einfach so oft auf den Hafen, bis die Hafentafel erscheint oder verwenden Sie die Pfeiltasten neben dem Hafennamen.



Im oberen Teil der Hafentafel wird der Hafen abgebildet. Wenn Sie den Hafen bereits erobert haben, steht Ihnen die volle Ansicht zur Verfügung und Sie können, indem Sie über die Festung fahren, die Festungstafel aufrufen. Wenn Sie direkt die Stadt neben der Festung anklicken, gelangen Sie in die Hafenansicht. Bei fremden Häfen erhalten Sie nur eine eingeschränkte Ansicht und können keine Aktionen durchführen. Fremde Häfen können Sie zur Ansicht nur über die Flottentafel erreichen, falls sich eine Ihrer Flotten im Hafen befindet. Unterhalb der Symbolleiste können Sie sehen, ob der Hafen offen oder gesperrt ist und wieviel die Hafengebühr pro Schiff und Woche beträgt. Es wird Ihnen auch angezeigt, welche zwei Waren in diesem Hafen erhältlich sind und welche zwei sich am besten verkaufen lassen. Rechts davon erkennen Sie, wieviele Produktionsstätten Sie hier besitzen. Falls es sich um Ihren eigenen Hafen handelt, können Sie außerdem rechts unten sehen, ob eine Werft vorhanden ist und wieviele Schiffe dort zum Kauf bereitstehen.



## 28

**Bedeutung der Symbole:**

Wenn sich der Mauszeiger über diesem Symbol befindet, erscheinen darunter nähere Angaben zur Einwohnerzahl, der Arbeitslosenquote, der Produktionseffektivität, zu den Steuern und zur Zufriedenheit der Einwohner dieser Hafenstadt.



Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf dieses Symbol, werden statt der allgemeinen Infos die historischen Daten des Hafens angezeigt. Diese Möglichkeit haben Sie nur, wenn Sie mit der historischen Weltkarte spielen.

Ist der Hafen unter Ihrer Kontrolle, können Sie mit Hilfe der Pfeiltasten eine Hafensperre festsetzen oder wieder aufheben. Die Hafensperre bewirkt, daß nur Ihre Schiffe oder Schiffe von Mitspielern, mit denen Sie einen Kooperationsvertrag abgeschlossen haben, in den Hafen einlaufen dürfen. Ist die Hafensperre aufgehoben, so kann jedes Schiff den Hafen anlaufen.

Durch die Leiste ganz unten können Sie außerdem in Ihren Häfen eine Hafengebühr festlegen. Benutzen Sie einfach die dazugehörigen Pfeile, um die Gebühr in Schritten von 20 Goldstücken herauf- oder herunterzusetzen.

**3.7. Flottentafel**

Wenn Sie auf der Weltkarte eine Flotte anklicken, erscheint die Flottentafel. Bei Überlagerungen mehrerer Tafeln klicken Sie Ihre Flotte einfach so oft an, bis die richtige Flottentafel angezeigt wird oder verwenden Sie hierzu die Pfeile neben dem Flottennamen. Die Flottentafel gliedert sich in mehrere Bereiche: Flottennamen, Flottenansicht, Symbolleiste, Auftragsleiste, Laderaumanzeige und Flotteninformationen.

Den Flottennamen können Sie per Doppelklick beliebig editieren. Mit den Pfeiltasten neben dem Flottennamen haben Sie die Möglichkeit, zwischen dieser Flotte und anderen Flotten umzuschalten.

Die Flottenansicht zeigt Ihnen die Schiffe Ihrer Flotte sowie die Schiffsumgebung. Wenn Sie eines Ihrer Schiffe anklicken, gelangen Sie zum Flottentransferschirm. Sollte sich eine weitere Flotte oder eine Festung in der Nähe befinden, so werden diese weiter entfernt dargestellt. Gehen Sie mit dem Mauszeiger auf einzelne Schiffe in der Flottenansicht, bekommen Sie die unten beschriebenen Daten für das gewählte

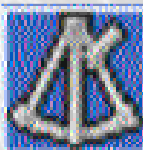


Schiff dargestellt. Statt der Auftragsart wird Ihnen dann jedoch der Schiffstyp des selektierten Schiffs angezeigt. Sie können so auch Informationen zu einer Festung aufrufen, falls eine vorhanden ist. Sollten sich mehrere Objekte in der Nähe befinden, können Sie in der Symbolleiste zwischen den einzelnen umschalten. Wenn Sie eine Flotte einer Nation sehen, mit der Sie keinen Friedensvertrag bestehen haben, können Sie die Flotte über die Symbolleiste angreifen.

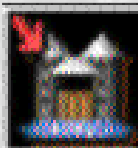
Rechts unten wird Ihnen in der Flottenansicht die Windgeschwindigkeit angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf die Windrose bewegen.

Sollte sich Ihre Flotte in oder vor einem Hafen befinden, so ist dieser ebenfalls sichtbar. Mit einem Klick auf die Stadt rechts oben können Sie die Hafensicht aufrufen bzw. in den Hafen einlaufen.

#### **Befehlssymbole von links nach rechts:**



Hiermit können Sie die Route der Flotte festlegen. Klicken Sie zunächst auf das Symbol und bestimmen Sie anschließend das gewünschte Ziel auf der Weltkarte. Die Zielfixierung erfolgt durch einen weiteren Mausklick. Die Flotte wird dabei die als gestrichelte Linie gekennzeichnete Route abfahren. Sie können bei der Routenplanung auch Zwischenstationen angeben, indem Sie entsprechende Punkte mit der rechten Maustaste festlegen. Sie können die Routenwahl abbrechen, indem Sie die ESC-Taste drücken.



Dieses Symbol erscheint nur, wenn sich die Flotte in unmittelbarer Nähe zu einem Hafen befindet. Sie können die Flotte anweisen, nicht die ursprüngliche Route abzufahren, sondern in den Hafen einzulaufen.



Klicken Sie dieses Symbol an, wird die Fahrt unterbrochen und die Flotte ankert. Um die Fahrt fortzusetzen, muß eine neue Route eingegeben werden.



Wenn sich mehrere Flotten in der Nähe befinden, können Sie mit dieser Funktion zwischen ihnen hin- und herschalten.



Sind im Ausguck feindliche Flotten oder Häfen zu sehen, können Sie sie durch einen Klick auf dieses Symbol angreifen.



## 30

Direkt unter der Symbolleiste können Sie der Flotte durch Anklicken der Pfeile einen Auftrag erteilen. Dabei haben Sie die Wahl, die Flotte zur Handels-, Eroberungs-, Kaper- oder Patrouillenflotte zu machen oder sie einem Ihnen wohlgesonnenen Piraten zu übergeben.

Die Laderaumanzeige gibt Ihnen nähere Informationen zur Fracht, Besatzungsstärke, Bewaffnung und zum Proviantvorrat der Flotte. Haben Sie mehr als zwei verschiedene Waren geladen, können Sie die nicht angezeigten Waren mit Betätigung der Pfeiltasten einblenden und so sämtliche geladene Positionen durchwandern. Beim Proviantvorrat wird Ihnen die Zeit in Wochen angezeigt, die die Besatzung mit dem gegenwärtigen Vorrat an Lebensmitteln versorgt werden kann. Sobald sich also die Besatzung erhöht oder verringert, wird die Proviantangabe entsprechend angepaßt.

Die Balkendarstellungen beziehen sich auf das Tempo, die Ladung, die Schäden, die Lecks und die Reparaturbemühungen der Flotte. Die Balken zeigen dabei Durchschnittswerte, die sich aus den Werten der einzelnen Schiffe der Flotte zusammensetzen. Nur das Tempo entspricht zwangsläufig dem Tempo des langsamsten Schiffs, da sich die Flotte seiner Geschwindigkeit anpassen muß.

Die Angabe "Reparatur" informiert Sie, mit welchem Mannschaftseinsatz die Reparaturen vorgenommen werden können, sollten Ihre Schiffe beschädigt sein. Dieser Wert ist in einem Hafen grundsätzlich höher als auf See, da sich Ihre Seeleute im Hafen auf die Ausbesserungsarbeiten konzentrieren können und nicht zum Segeln benötigt werden. Ist sogar eine Werft vorhanden, können die Reparaturen optimal durchgeführt werden, und der Wert beträgt dann 100 %.

### 4. Flotten und Schiffe

Flotten und deren Besatzungen sind die eigentlichen Akteure von HERRSCHER DER MEERE. Sie können mit den unterschiedlichsten Aufgaben betraut werden. Ob zum Warenhandel, zum Erobern oder Verteidigen von Häfen, für Kaperfahrten, zum Entdecken neuer Häfen oder als Patrouille zum Aufspüren feindlicher Aktivitäten: den Einsatzmöglichkeiten Ihrer Schiffe und Leute sind kaum Grenzen gesetzt. Eine Flotte sollte allerdings ihrem Einsatzzweck entsprechend ausgerüstet sein. Eine Handelsflotte benötigt z.B. genügend freien Laderaum für den Warentransport. Kriegsschiffe sollten hingegen über eine starke Bewaffnung verfügen und Erkundungsschiffe wiederum möglichst schnell sein.

#### 4.1. Schiffstypen

Das Segelschiff ist das Sinnbild der geographischen Entdeckungen und des aufblühenden Seehandels. Vom 15. und 16. Jahrhundert an beherrschen hochbordige und tragfähige Dreimastsegler die Meere. Ihre im Vergleich zu den Riemenschiffen robustere Bauweise, die stabilere und umfangreichere Takelage sowie die besseren

Unterbringungsmöglichkeiten für die Besatzung ermöglichen lange Hochseefahrten.

Zudem bietet sich die gesamte Breitseite zur Aufstellung von Geschützen an.

Es wird noch nicht zwischen Handels- und Kriegsegelschiffen unterschieden. Um sich gegen Piraten oder feindlich gesinnte Konkurrenten erfolgreich zur Wehr zu setzen, werden die Frachtsegler mit Kanonen bestückt oder von schützenden Konvoischiffen beglei-



tet. Aus diesem Grund sind die Segelkriegsschiffe größtenteils mehr oder weniger stark bewaffnete Kauffahrteisegler vom Typ der Galeone.

Weitere Details zu Schiffen finden Sie im Anhang unter Punkt IV.5 Schiffe.

Schiffe stehen in den unterschiedlichsten Bauformen zu Verfügung. Sie unterscheiden sich im wesentlichen in der Fahrtgeschwindigkeit, der Ladekapazität und der maximal aufstellbaren Anzahl an Kanonen. Daraus ergibt sich eine unterschiedliche Eignung für den Warenhandel, das Kapern, Erobern oder Erkunden. Folgende Schiffstypen werden unterschieden:

### Die Brigg



Brigantinen, Schnauen und Briggs sind zweimastige Schiffe mit Rahtakelung. Sie finden vor allem als Schnell-segler für den Kaper- und Geleitdienst Verwendung und werden auch zu Aufklärungszwecken im kleineren Radius eingesetzt. Sie sind besonders wegen ihrer Schnelligkeit und Wendigkeit beliebt. Durch die geringe Größe der Briggs ergeben sich allerdings Einschränkungen hinsichtlich der Bewaffnung, aber auch der Ladekapazität.

### Die Korvette



Die Zuordnung der Korvetten ist nicht immer einheitlich. Mitunter werden einfach kleinere Fregatten als Korvetten bezeichnet. Meist werden 25 Meter lange dreimastige Rahsegler mit 150 bis 200 Tonnen Laderaum, 12 bis 16 Kanonen und 75 bis 90 Mann Besatzung als Korvetten bezeichnet. Trotz ihrer eher geringen Größe sind sie voll kriegstauglich. Sie können für Aufklärungs-, Bewachungs-, Kurier- und Begleitaufgaben eingesetzt werden. Oftmals sind es Korvetten, derer sich die Seemächte bedienen, um ihre kolonialen Eroberungen durchzuführen und auszuweiten.



## 32

**Die Fregatte**

Die Bezeichnung "Fregatte" wird eigentlich erst in der holländischen und britischen Flotte des späten 17. Jahrhunderts üblich. Anfangs versteht man darunter einfach einen Eindecker mit unterschiedlicher Bewaffnung. Die Fregatten werden bevorzugt für das Geleiten von Handelsschiffen und für die Verfolgung und Aufbringung feindlicher Schiffe verwendet. Infolge ihrer guten Segeleigenschaften und ihres nicht unbedeutenden Gefechtswertes verwendet man sie zur Bekämpfung von Piraten und zur Einschüchterung und Niederhaltung kolonial unterdrückter Völker.

**Die Fleute**

Die von den niederländischen Schiffsbaumeistern entwickelten Fleuten gelten in allen europäischen Schiffswerften als Vorbild für den Bau von Handelsschiffen. Die Fleute ist einer der wirtschaftlichsten Schiffstypen. Sie ist billig herzustellen und leicht zu beman-  
nen.

**Die Galeone**

Die Galeone gilt als wehrhaftes Handels- und Kriegsschiff. So wird sie von den Spaniern für den Transport des Silbers und Goldes aus den amerikanischen Kolonien eingesetzt. Aber auch die Engländer und die Holländer benutzen Schiffe vom Typ der Galeone für den Gewürzhandel mit den fernöstlichen Ländern.



### Technologiefortschritt

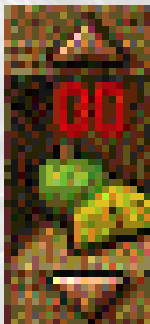
Ihre Schiffsbaumeister verbessern kontinuierlich die Schiffskonstruktionen mit der Zielsetzung, schnellere und größere Segelschiffe zu entwickeln. So finden immer nach gewissen Zeitabständen Technologiefortschritte statt, wodurch später gebaute Schiffe bezüglich der Ladekapazität, der Geschwindigkeit und der Kanonenbestückbarkeit den Vorgängermodellen überlegen sind.

## 4.2. Besatzung und Ausrüstung

### Ausrüsten eines Schiffs

Das Ausrüsten Ihrer Schiffe findet im Hafen statt. In der Schiffstafel lassen sich die Mengeneinstellungen durch Anklicken der Pfeiltasten über bzw. unter dem jeweiligen Symbol vornehmen. So können Sie Proviant, Munition oder Kanonen kaufen bzw. verkaufen oder die Besatzungsstärke nach Wunsch verändern.

### Proviant



Eine wichtige Voraussetzung für das Überleben der Mannschaft auf See ist eine ausreichende Versorgung mit Proviant. Geht der Proviant auf See einmal zur Neige, so muß die Mannschaft grausam verhungern. Achten Sie deshalb unbedingt auf ausreichende Reserven, wenn Sie in See stechen, denn durch die unvorhersehbaren Windverhältnisse können Sie nie genau wissen, wie lange Sie letztendlich unterwegs sein werden.



# 34

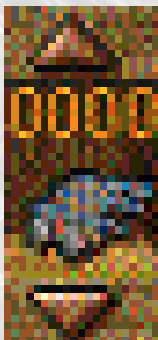
## Besatzung



Damit Ihr Schiff überhaupt manövrierfähig ist, wird eine minimale Schiffsbesatzung benötigt. Solange die Zahl der Matrosen in der Schiffstafel orange dargestellt wird, haben Sie genügend Leute an Bord, um das Schiff zu steuern und zumindest ein paar Kanonen bedienen zu können. Wird diese Zahl rot dargestellt, ist Ihre Besatzungsstärke bereits kritisch, eventuell können keine Kanonen mehr eingesetzt werden. Zudem ist die Gefahr gegeben, daß das Schiff mangels Leute manövrierunfähig wird, denn auch ohne Kämpfe gibt es aufgrund schlechter Ernährung, mangelhafter Hygiene und fehlender medizinischer Betreuung eine hohe Mannschafsstblichkeit auf See. Die Mindestbesatzungsstärke hängt vom Bautyp des Schiffs ab. Für die großen Galeonen werden mehr Seeleute benötigt als für die kleinen Briggs. Falls Sie ein Schiff bewaffnen wollen, sind zusätzliche Leute notwendig, um bei Gefechten die Kanonen ausreichend besetzen zu können. Wird das Schiff mit vielen Kanonen bestückt, dann werden Sie aufgrund des erhöhten Mannschafst- und Proviantbedarfs schnell an die Grenzen der Ladekapazität stoßen.

Die Stimmung an Bord Ihrer Schiffe ist starken Schwankungen unterworfen. Lange Aufenthalte auf See senken die Moral Ihrer Mannschaft ebenso wie ständige Gefechte oder fehlende Soldzahlungen. Ist Ihre Besatzung demoralisiert, so erhalten Sie vom Bootsmaat eine Warnung. Ab dann laufen Sie Gefahr, daß die Mannschaft meutert und das Schiff in ihre Gewalt bringt. Um dies zu verhindern, sollten Sie versuchen, möglichst schnell einen Hafen anzusteuern. Im Hafen kann sich die Mannschaft langsam wieder von den Strapazen auf See erholen.

## Bewaffung

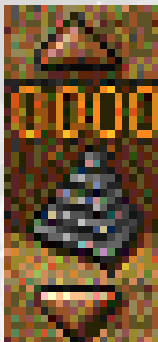


Frühzeitig sollten Sie daran denken, Ihre Schiffe zum Zwecke der Verteidigung ausreichend zu bewaffnen. Ein Friedensvertrag schützt Sie zwar vor Angriffen des Vertragspartners; Piraten sind Sie jedoch ohne ausreichende Verteidigung hilflos ausgeliefert. Um sich zur Wehr zu setzen, ist es nicht gleich nötig, die Schiffe mit den schwersten Kanonen auszustatten. Sie wollen ja eventuell noch Waren laden. Wenn Sie jedoch Flotten zum Angreifen entsenden, sollten Sie die Ladekapazität für die Bewaffung voll ausnutzen.





### Kanonen und Munition



Kanonen zur Schiffsbewaffnung gibt es in unterschiedlichen Größen. Schwerere Kanonen haben zwar mehr Durchschlagskraft als leichtere, benötigen jedoch andererseits mehr Männer zur Bedienung. Außerdem beanspruchen sie mehr Platz, wodurch die Ladekapazität des Schiffs verringert wird. Sie sollten also bereits beim Bewaffnen des Schiffs genau abwägen, ob Sie sich nur verteidigen können wollen, oder ob Sie auch offensiv vorgehen möchten. Die besten Kanonen nützen nichts ohne entsprechende Munition. Sie sollten beim Ausrüsten Ihrer Schiffe lieber zuviele als zuwenige Kanonenkugeln zuladen, sonst laufen Sie Gefahr, daß sie Ihnen in einem längeren Gefecht ausgehen. Da die Munition vergleichsweise wenig wiegt, beansprucht sie auch nur wenig Laderaum.

### Schiffsreparatur

Durch Stürme oder Angriffe beschädigte Flotten können wieder vollständig repariert werden. Auf See wird die Reparatur von der Besatzung selbst durchgeführt, vorausgesetzt die Mannschaft reicht aus, um neben den Reparaturen das Schiff zu manövrieren. Effektiver ist die Schiffsreparatur in den Häfen. Hier kann das Schiff angedockt werden, und die Mannschaft kann sich voll auf die Reparaturarbeiten konzentrieren. Befindet sich in dem Hafen eine Werft, so geht die Reparatur am schnellsten vonstatten. Dort stehen die besten Werkzeuge und spezialisierte Werftarbeiter zur Verfügung.

### 4.3. Flottenauftrag

Als Besonderheit von HERRSCHER DER MEERE haben Sie die Möglichkeit, komplexe Aufträge an die Flottenoffiziere zu vergeben. Diese navigieren dann die Flotte völlig selbständig und rüsten sie im Hafen auch selbst mit neuer Besatzung, Proviant und Munition aus. So können Sie sich um die entscheidenden Dinge kümmern...

Die Einstellung der Flottenorder erfolgt in der Flottentafel. Die Flotte führt den Auftrag aus, sobald die Zeit weiterläuft. Wenn Sie zusätzlich eine Route angeben, wird die Flotte mit der Auftragsausführung erst ab dem Zielort, also nach Abfahren der Route, beginnen. Wenn Sie beispielsweise für eine Handelsflotte einen Kurs auf einen Hafen setzen, wird diese als erstes den von Ihnen angegebenen Hafen anlaufen. Danach wird Sie die Ziele selbständig aussuchen. Folgende Aufträge können vergeben werden:

### Handeln

Die Flotte führt eigenständig den Warenhandel durch. Sie sucht sich dabei einen Handelshafen, in dem sie günstige Handelsgüter einkauft, um sie dann gewinnbringend in einem anderen Hafen wieder zu verkaufen. Sie sollten nur darauf achten, daß alle Schiffe ausreichend mit Kanonen bestückt sind, um sich vor unerwarteten Angriffen zu schützen - ohne dabei den freien Laderaum zu sehr einzuschränken.



## 36

### Erobern

Die Flotte sucht sich selbständig einen geeigneten Hafen als Angriffsziel. Sobald sie zum Angriff bereit ist, erhalten Sie eine Meldung. Auch wenn eine zum Kapern geeignete Flotte Ihre Bahn kreuzt, erhalten Sie eine Meldung. Sie können dann entscheiden, ob Sie den Angriff letztendlich durchführen wollen oder nicht. Sollten Sie nicht reagieren, so sucht sich die Flotte ein neues Ziel. Achten Sie bei diesem Auftrag unbedingt auf eine großzügige Bewaffnung der Flotte, damit die Auswahl an geeigneten Zielen nicht zu sehr eingeschränkt wird.

### Kapern

Die Flotte hält Ausschau nach feindlichen Flotten, die eine leichte Beute darstellen könnten. Sobald sie zum Angriff bereit ist, erhalten Sie eine Meldung. Auch hier entscheiden Sie selbst, ob Sie einen Angriff wagen wollen. Sollten Sie nicht reagieren, so sucht sich die Flotte ein neues Ziel.

Natürlich müssen Sie eine Kaperflotte ausreichend bewaffnen. Wollen Sie gegnerische Schiffe entern, so empfiehlt es sich, vor allem auf eine starke Besatzung zu achten und eher leichte Geschütze zu wählen, damit Sie die Schiffe nicht allzu stark beschädigen oder gar versenken.

### Piraterie

Erhält eine Flotte den Auftrag zur Piraterie, dann muß zuerst ein Piratenkapitän gefunden werden, der diese Flotte übernimmt. Die Besatzung geht von sich aus auf die Suche. Solange noch kein Piratenkapitän angeheuert werden konnte, geht die Flotte ohne ihn auf Kaperfahrt. Sie verhält sich dann erst einmal so, als ob sie den Auftrag "Kapern" erhalten hätte. Sobald dann ein Piratenkapitän zur Übernahme des Schiffes bereit ist, erhalten Sie eine Meldung. Ab jetzt haben Sie keine Kontrolle mehr über diese Flotte. Sie ist jetzt eine Piratenflotte. Allerdings wird diese Flotte niemals eine von Ihren Flotten oder Häfen angreifen. Es handelt sich also um einen freundlich gesinnten Piraten, dem Sie Ihre Flotte übergeben haben. Diese Piratenflotte hat zu jedem Ihrer Häfen Zutritt und kann dort auch Schiffe aus Ihrer Werft kaufen. Dafür erhalten Sie einen Anteil von 50% an allen erbeuteten Waren und Schiffen. Die Entsendung von Piraten ist erst ab der mittleren Schwierigkeitsstufe an möglich.

### Patrouille

Mit dieser Anweisung können Sie die Flotte als Patrouille ein Gebiet kontrollieren lassen. Geben Sie eine Route an, segelt die Flotte zum gewünschten Zielort und nimmt dort die Patrouille auf. Ohne Route beginnt die Flotte an Ort und Stelle damit. Eine patrouillierende Flotte meldet Ihnen in dieses Gebiet kommende Schiffe bzw. Flotten. Falls der Proviant zur Neige geht, versorgt sich die Patrouille selbständig im nächsten Hafen mit neuen Vorräten. Durch den Auftrag "Patrouille" sind Sie z.B. in der Lage, Blockaden an Meerengen durchzuführen oder Häfen bewachen zu lassen. Achten Sie aber darauf, daß ein geeigneter Hafen für die Beschaffung von neuen Lebensmittelvorräten nicht allzu weit vom Operationsgebiet entfernt liegt.



### 4.3. Flottentransfer

Für Transaktionen zwischen zwei Flotten steht Ihnen dieser Bildschirm zur Verfügung:



#### 1) Flottenauswahl:

Klicken Sie die Pfeile an, so wird zwischen den einzelnen Flotten umgeschaltet. Wenn Sie das Flottensymbol anklicken, wird die Flotte als Ganzes ausgewählt.

#### 2) Schiffsauswahl:

Hier werden alle Schiffe der selektierten Flotte dargestellt. Klicken Sie ein Schiff an, um es auszuwählen.

#### 3) Flottenname:

Name der ausgewählten Flotte.



## 38

**4) Laderaumanzeige:**

Sie können hier den Namen der Flotte oder des Schiffs, den Flottenauftrag oder den Schiffstyp und den freien Laderaum einsehen.

**5) Schaltflächen:**

Je nachdem, ob eine Flotte oder ein Schiff ausgewählt ist, können Sie über diese Schaltflächen verschiedene Aktionen auslösen.

**6) Ladungsaufstellung:**

In der Ladungsaufstellung sehen Sie die Waren und Ausrüstung der markierten Flotte oder des markierten Schiffs.

**7) Zwischenablage:**

Um Waren oder Ausrüstung zu verteilen, müssen Sie diese zuerst in die Zwischenablage und dann auf die Zielflotte oder das Zielschiff verschieben.

**8) Zustandsanzeige:**

Hier werden Ihnen Ladung, Beschädigung, Lecks und Geschwindigkeit der Flotte oder eines Schiffs, so eines markiert wurde, angezeigt.

**Schaltflächen:**

Der Proviant wird auf alle Schiffe der Flotte gleichmäßig verteilt.



Die Besatzung wird auf alle Schiffe der Flotte gleichmäßig verteilt.



Die Munition wird auf alle Schiffe der Flotte gleichmäßig verteilt.



Das ausgewählte Schiff wird der anderen Flotte überstellt.



Die beiden markierten Schiffe werden ausgetauscht.



Das ausgewählte Schiff wird versenkt.



### Ladungstransfer

Um Waren oder Ausrüstung von einem Schiff oder einer Flotte zu verladen, wählen Sie sie auf einer Seite des Bildschirms aus. Klicken Sie nun auf das Symbol der Ware, die Sie transferieren möchten. Jetzt können Sie die gewünschte Menge durch Anklicken der Pfeile zwischen Ladungsaufstellung und Zwischenablage verschieben. Wählen Sie anschließend das Schiff bzw. die Flotte, wohin die Ware oder Ausrüstung verladen werden soll und benutzen Sie die entsprechenden Pfeile für den Transfer. Sollten sich beim Verlassen des Bildschirms noch Waren oder Ausrüstungsgegenstände in der Zwischenablage befinden, so werden diese zurückgelassen und sind für Sie verloren.

### Ausrüstung verteilen

Sie können die Ausrüstung - Besatzung, Proviant und Munition - auf alle Schiffe einer Flotte gleichmäßig verteilen lassen. Wählen Sie hierzu die Flotte aus und klicken Sie das gewünschte Symbol an.

### Schiffstransfer

Um ein Schiff die Flotte wechseln zu lassen, markieren Sie auf einer Seite das zu überstellende Schiff und auf der anderen Seite die Flotte, der das Schiff in Zukunft angehören soll. Mit einem Klick auf die Schaltfläche "Schiff überstellen" wechselt das Schiff die Flotte. Haben Sie auf beiden Seiten ein Schiff markiert, so können Sie beide vertauschen, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken.

### Schiff versenken

Möchten Sie ein Schiff versenken, dann klicken Sie das Versenkungssymbol an, nachdem Sie das Schiff ausgewählt haben. Allerdings darf sich keine Besatzung mehr an Bord aufhalten. Achten Sie auch darauf, daß sich noch auf dem Schiff befindliche Waren und Ausrüstungsgegenstände unwiderruflich verloren sind.

### Flotte teilen

Sie haben die Möglichkeit, aus einer Flotte zwei zu machen. Wählen Sie dazu auf der einen Seite die zu teilende Flotte und auf der anderen eine "neue", indem Sie auf den Flottenamen klicken, bis "neue Flotte" selektiert ist. Nun entscheiden Sie, wie oben unter Schiffstransfer beschrieben, welche Schiffe Sie in der neue Flotte haben möchten. Abschließend sollten Sie die Flotte noch umbenennen.

### Flotte umbenennen

Um einer Flotte einen neuen Namen zu geben, wählen Sie die Flotte aus und klicken Sie den Flottenamen doppelt an. Ändern Sie nun den Namen und bestätigen Sie die Eingabe mit der RETURN-Taste oder brechen Sie mit der ESC-Taste ab, falls Sie es sich anders überlegt haben.



## 40

## 5. Gefecht

Früher oder später werden Sie während des Spielverlaufs in kriegsrische Auseinandersetzungen mit Piraten oder den konkurrierenden Seemächten verwickelt. Es ist dann entscheidend, inwiefern Sie bereits über schlagkräftige Kriegsflotten verfügen. Für den Gefechtswert einer Flotte sind die Kanonenbestückung, die Besatzungsstärke sowie die Größe der Schiffe von Bedeutung. Größere Schiffe, wie z.B. die Galeone, können wesentlich mehr Treffer verkräften als bspw. eine kleine Brigg. Außerdem können solche Schiffe mit einer großen Anzahl an Kanonen bestückt und mit einer starken Mannschaft besetzt werden. Sie besitzen damit einen sehr hohen Gefechtswert und sollten ein wesentlicher Bestandteil Ihrer Kriegsflotte sein. In einer Kriegsflotte sollte sich aber auch mindestens ein schnelles Schiff befinden, denn dieses kann das Flüchten der feindlichen Schiffe verhindern. Schnelle Schiffe brauchen Sie auch, wenn Sie sich am Kaperkrieg beteiligen wollen.



### 5.1. Vor dem Gefecht

Steht Ihnen ein Gefecht bevor, erscheint zunächst ein Bildschirm mit Informationen zu Ihrer und zur gegnerischen Flotte bzw. Festung. Es handelt sich dabei um eine dreigeteilte Ansicht, die oben zur besseren Orientierung den Kampfschauplatz auf einer verkleinerten Weltkarte durch einen blinkenden Kreis anzeigt, und unten zwei Übersichtstafeln zu den Gefechtsgegnern bereitstellt.

Diese Tafeln sind wie Flottentafeln aufgebaut, allerdings ohne die Schiffsansicht und ohne Symbolleiste. Links wird die angreifende Nation dargestellt, rechts sind die Angaben zur verteidigenden Nation aufgeführt. Die Tafeln informieren Sie so über das Kräfteverhältnis beider Beteiligten hinsichtlich Besatzungsstärke, Kanonenzahl etc. Sie erhalten zudem auch die Anzahl der Waren auf den Schiffen Ihres Gegners angezeigt, nicht jedoch, um welche Art von Waren es sich dabei handelt. Ist eine Festung am Kampf beteiligt, erscheint statt der Flottentafel die Festungstafel mit den entsprechenden Daten.



Nachdem Sie sich informiert und vielleicht bereits eine Kampfstrategie im Kopf haben, kann's dann per Mausclick losgehen...



## 42

**5.2. Gefechtsverlauf****Allgemeines**

Nach der Gefechtsinfo folgt der eigentliche Gefechtsbildschirm, auf dem Sie links die angreifende und rechts die verteidigende Flotte plaziert finden; es sei denn, Sie kämpfen mit der Festung, die sich meist auf einer dem Hafen vorgelagerten Insel befindet.

Es wird nur ein Teil des Gefechtsgebietes auf dem Bildschirm angezeigt. Sie können den sichtbaren Bereich verschieben, indem Sie den Mauszeiger gegen den Bildschirmrand bewegen, in dessen Richtung Sie den Ausschnitt bewegen möchten.

Wird die Besatzung eines Schiffes im Laufe des Gefechts so stark dezimiert, daß sie nicht mehr ausreicht, um das Schiff zu steuern, wird sie sich ergeben. Schiffe, deren Besatzung sich ergeben hat, werden mit einer weißen Fahne dargestellt. Sie können mit einem solchen Schiff nicht mehr angreifen, ein weiß beflaggtes Schiff kann aber auch nicht angegriffen werden.

**Objekte anwählen, um Befehle zu erteilen**

Um einem oder mehreren Schiffen im Gefecht Befehle zu erteilen, müssen Sie die entsprechenden Schiffe zuerst auswählen. Dazu klicken Sie entweder die einzelnen Schiffe Ihrer Flotte nacheinander an, oder Sie ziehen mit der linken Maustaste ein Rechteck auf, indem Sie einen Punkt auf der Wasseroberfläche anwählen und den Mauszeiger mit gedrückter Taste über die auszuwählenden Schiffe bewegen. Sie können die gesamte Auswahl rückgängig machen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich des Bildschirms klicken. Nun können Sie den markierten Schiffen über die Befehlssymbole einen Befehl erteilen.

**Befehlssymbole**

Um die Befehlssymbole aufzurufen, klicken Sie auf das Objekt, auf das sich die Aktion bezieht, ohne die Maustaste loszulassen. Das angewählte Objekt kann ein Schiff, eine Festung oder ein Punkt auf dem Wasser sein. Wählen Sie nun aus den am Mauszeiger angeordneten Symbolen Ihren Befehl. Dazu halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen den Zeiger auf das gewünschte Symbol, das daraufhin aufgehellt wird. Wenn Sie die Taste jetzt wieder loslassen, wird der dem Symbol zugehörige Befehl erteilt. Je nach ausgewähltem Objekt sind verschiedene Aktionen möglich:



Das Schiff wird ausgewählt und zur Kennzeichnung eingerahmt dargestellt.



Das Schiff wird von den eigenen, zuvor markierten Schiffen oder von der Festung angegriffen.







Das Schiff wird geentert.



Das Schiff wird gerammt und dann geentert.



Das Schiff behält seine momentane Position bei.



Das Schiff fährt an die angegebene Position. Das Symbol erscheint, wenn Sie auf eine erreichbare freie Stelle des Meeres klicken.



Eine bestehende Route wird um diesen Zielpunkt erweitert. Das Schiff wird also zuerst zum letzten angegebenen Zielpunkt fahren und dann weiter zum hinzugefügten Ziel. Auf diese Weise können komplizierte Routen eingegeben werden, welche dann automatisch von den Schiffen abefahren werden.



Das entsprechende eigene Schiff wird vom zuvor markierten Schiff bewacht. Wird das bewachte Schiff attackiert, greifen die Bewacher ein.



Es wird eine Informationstafel zum Schiff oder zur Festung angezeigt.



Das Schiff wird sich vom Kampfgeschehen entfernen und sich nicht weiter am Kampf beteiligen. Dieses Symbol ist selektierbar, wenn Sie eine Stelle am äußersten Bildschirmrand anklicken. Das Schiff flieht aus dem Kampfszenario.

### Schnelle Standardauswahl

Sie können die wichtigsten Aktionen im Gefecht auch schnell, d.h. ohne die linke Maustaste auf dem Zielobjekt gedrückt zu halten, vornehmen, indem Sie einfach auf das jeweilige Ziel mit der linken Maustaste klicken. Das bedeutet im einzelnen, daß Sie:

Nach der Auswahl eines Schiffes aus Ihrer Flotte und einfachem Mausklick in das Gewässer Ihre Schiffe dazu veranlassen, auf kürzestem Weg dorthin zu fahren.

Nach der Auswahl eines oder mehrerer Schiffe aus Ihrer Flotte durch Klick auf gegnerische Schiffe oder Festungen, dieselben durch Ihre eigenen Schiffe unter Beschuß genommen werden.



# 44

## Weitere Symbole



In der rechten unteren Ecke des Gefechtsbildschirms sehen Sie ein ständig eingeblendetes Feld mit weiteren Symbolen und einer Windrose. Folgende Möglichkeiten haben Sie hier:

### Waffenstillstand:

Im Laufe eines Gefechts kann eine Situation eintreten, in der beide Gegner daran interessiert sind, das Gefecht ohne weitere Verluste zu beenden. Über dem Windrichtungsanzeiger befinden sich zwei Fahnen, über welche die Parteien ihr Interesse an einem beiderseitigen Rückzug bekunden können. Klicken Sie die linke Fahne an, beginnt diese zu blinken. Wenn beide Parteien zustimmen, wird der Kampf sofort beendet, und beide Flotten treten den Rückzug an. Blinkt die rechte Fahne, dann wünscht Ihr Gegner einen Waffenstillstand, den Sie durch einen Klick auf die linke Flagge bestätigen. Auch hier endet damit der Kampf. Die bisher eroberten Schiffe bleiben im Besitz desjenigen, der sie erobert hat.

### Kampfgeschwindigkeit:

Auf der linken und rechten Seite der Windrose befinden sich zwei Pfeile, mit denen Sie das Tempo des Gefechts einstellen können. Der grüne Balken unter der Windrose zeigt Ihnen die momentane Geschwindigkeit an. Je länger er ist, desto schneller läuft der Kampf. Klicken Sie auf den linken Pfeil, verringern Sie das Kampftempo, mit dem rechten Pfeil erhöhen Sie es.

Sie können das Gefecht auch anhalten, indem Sie die Geschwindigkeit maximal verringern. Der Kampf läuft weiter, sobald Sie das Tempo wieder erhöhen.

Die Einstellung der Spielgeschwindigkeit im Kampf erfolgt unabhängig von der Geschwindigkeit, die Sie auf der Spielfläche einstellen können, die den Rundenablauf steuert.

### Computerkampf:

Wenn Sie das Gefecht nicht selbst führen möchten, können Sie dem Computer die Kontrolle übergeben, indem Sie auf das Symbol für "Computerkampf" über der Windrose klicken. Es bleibt dann aufgehellt, und der Rechner übernimmt das Gefecht. Sollten Sie mit der Vorgehensweise des Computers nicht einverstanden sein, können Sie durch einen erneuten Klick auf das Symbol die Kontrolle wieder selbst übernehmen.



**Windrose:**

Sie zeigt die Windrichtung an. Speziell bei einem Angriff auf eine Festung ist es sehr wichtig, mit dem Wind anzugreifen. Je schneller Ihre Schiffe die Angriffspositionen erreichen, desto weniger Zeit hat der Gegner, Ihnen Schaden zuzufügen, ohne dabei selbst Schaden zu erleiden. Über die Windrose erkennen Sie, aus welcher Richtung der Wind weht, dementsprechend können Sie Ihren Angriff planen. Auch für Fluchtüberlegungen sollte die Windstärke und -richtung einkalkuliert werden.

**Mehrspielergefecht**

HERRSCHER DER MEERE verfügt über keine Netzwerkoption. Sollten Sie jedoch wünschen, gleichzeitig zu zweit, zu dritt oder zu viert zu spielen, dann kann im Startmenü auch ein zweiter menschlicher Spieler eingestellt werden. Im Vergleich zur Netzwerkoption besteht jedoch bei dieser Möglichkeit ein gravierender Nachteil. Sie müssen alle Eingaben an einem Rechner machen. Wenn es also zu einem Kampf kommen sollte, dann wird der Bildschirm in zwei Bereiche aufgeteilt, eine Hälfte für den ersten Spieler und eine Hälfte für den zweiten. Um die Steuerung parallel vornehmen zu können, muß der angreifende Spieler seine Schiffe mit der Maus steuern, der verteidigende Spieler ist auf die Tastatur angewiesen. Für diesen Fall ist es wichtig, die Tastaturkommandos für die Kampfsteuerung zu kennen.

**Diese sind:**

Tasten 1-9 und 0:	Anwahl eines eigenen Schiffes, Abwahl aller anderen!
Shift und 1-9 und 0:	Zusätzliche Anwahl von eigenen Schiffen
Pfeiltasten:	Hervorheben des nächsten eigenen oder fremden Schiffes in Pfeilrichtung
Shift und Pfeiltasten:	Scrollen des Bildschirms in Pfeilrichtung
Leertaste:	Wenn Sie eines oder mehrere Schiffe Ihrer Flotte ausgewählt haben, erscheint nach Drücken der Leertaste ein Menü, das Ihre Handlungsoptionen (z.B. Angriff, Entern, Rammen) beinhaltet. Wählen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten die gewünschte Option aus und selektieren Sie dann das Ziel Ihrer Aktion mit Hilfe der Pfeiltasten. Ein gegnerisches Schiff wird dabei hervorgehoben dargestellt und durch Drücken der Pfeiltasten können Sie andere gegnerische Einheiten hervorheben. Wenn das anzugreifende Objekt hervorgehoben ist, brauchen Sie nur nochmals die Leertaste zu drücken und der Angriff erfolgt.
Taste "C":	Sie bieten hiermit den Waffenstillstand an!
Taste "+":	Die Animationsgeschwindigkeit im Kampf wird erhöht.
Taste "-":	Die Animationsgeschwindigkeit im Kampf wird kleiner.



## 46

### Die Gefechtsstrategie

Sie haben verschiedene Möglichkeiten ein Seegefecht anzugehen, allerdings abhängig von der Ausgangssituation: Sind Sie dem Gegner überlegen, sollten Sie versuchen, die feindlichen Schiffe möglichst schnell zu kapern. Zum einen, um selbst wenig Verluste in Kauf nehmen zu müssen, zum anderen aber, um die gegnerischen Schiffe seetüchtig übernehmen zu können, denn dazu benötigen Sie genügend überlebende Matrosen. Außerdem verlieren Sie durch beschädigte Schiffe viel Zeit: Nicht nur die Fahrtgeschwindigkeit Ihrer Flotte wird dadurch beeinträchtigt, Sie verlieren auch Zeit durch Reparaturarbeiten.

Sind Sie und Ihr Kontrahent ungefähr ebenbürtig, sollten Sie versuchen, sich Vorteile durch den Einsatz von Kanonen großer Reichweite zu verschaffen. So sind Sie eventuell in der Lage, vor Ihrem Gegner das Feuer eröffnen zu können. Außerdem sollten Sie nicht mit Ihren Schiffen hintereinander segeln und angreifen, sondern besser auf gleicher Höhe. So kann Ihr Widersacher Ihre Schiffe nicht einzeln nacheinander "zusammenschießen". Umgekehrt sollten Sie gerade dies bei Ihrem Gegner versuchen.

Ist der Feind Ihnen überlegen, können Sie entweder versuchen, einen Waffenstillstand zu erreichen, zu fliehen (wofür Sie schnelle Schiffe haben sollten), oder den Kampf riskieren. Wagen Sie die Schlacht, sollten Sie sich möglichst nicht auf einen offenen Schlagabtausch einlassen, wenn Ihnen etwas an Ihrer Flotte liegt. Besser ist es, vorausgesetzt Sie haben eine ordentliche Kanonenreichweite, eine gewisse Distanz zum Gegner zu wahren, und zu versuchen seinen Schiffsverband aufzusprengen. So können Sie eventuell lokale Überzahl Situationen erzeugen, in denen Sie dann im Vorteil sind.

Kämpfen Sie gegen eine Festung, empfiehlt sich der Angriff aus Windrichtung (s.o.). Bei kleineren Festungen können Sie erwägen, ein Schiff ohne Ware vorzuschicken, und es mit dem Ziel zu opfern, die Festung ihre letzte Munition aufbrauchen zu lassen. Befinden Sie sich selbst in der Rolle der verteidigenden Festung, haben Sie nur die Möglichkeit, durch geschicktes Auswählen und Angreifen der gegnerischen Schiffe deren Anzahl schnellstmöglich zu dezimieren. Je weniger Schiffe es schaffen, Ihre Festung zu beschießen, umso geringere Schäden haben Sie hinzunehmen.



### 5.3. Nach dem Gefecht



Am Ende eines Gefechts wird Ihnen eine Bilanz angezeigt, aus der Sie den Zustand Ihrer und der gegnerischen Schiffe und Festungen ersehen können. Nach Verlassen dieser Übersicht erscheint im Fall Ihres Sieges das Flottentransfermenü, wo Sie die Flotte des Gegners plündern und jene Schiffe, an denen Sie interessiert sind, Ihrer Flotte hinzufügen können. Die Funktionsweise und Handhabung ist mit dem Flottentransfer zweier eigener Flotten identisch. Lassen Sie jedoch auf keinen Fall intakte Schiffe unter der Bezeichnung "Prise" zurück, sie fallen sonst wieder an Ihren Gegner. Der Flottentransfer entfällt, falls Sie keine Schiffe während des Gefechts erobert haben oder Ihre Flotte vollkommen vernichtet wurde.

## 6. Die Hafensansicht

An den Küsten des Festlandes liegen zahlreiche Hafenstädte. Unbekannte Häfen müssen zunächst entdeckt werden und bilden dann wichtige Anlaufstellen für die Seefloten. Hafenstädte können zu Zentren des Warenhandels, aber auch zu strategischen Stützpunkten werden. Das Wachstum einer Stadt und die Zufriedenheit ihrer Bevölkerung hängt unmittelbar von der dort vorhandenen Anzahl an Arbeitsplätzen ab, die durch den Bau von Produktionsstätten oder Werften erhöht werden kann.



## 48

Die Flotten, die in einem Hafen vor Anker liegen, können Sie hier ausrüsten und mit Waren be- oder entladen. Zählt die Hafenstadt zu Ihrem Machtbereich, können Sie zusätzlich die Festungsausstattung begutachten und verändern, die Werftarbeiten überwachen sowie fertiggestellte Schiffe kaufen, falls der Hafen bereits über eine Festung bzw. Werft verfügt.

Die Hafenansicht ist zur besseren Orientierung immer gleich gehalten: Links sehen Sie durch in der Ferne ankernde Schiffe Ihre im Hafen befindliche Flotten symbolisiert. Rechts wird die der ausgewählten Flotte entsprechende Flottentafel angezeigt. Sie entspricht der Flottentafel auf der Spielfläche, außer daß das Ansichtsfenster fehlt und die Symbolleiste nur noch eine Funktion beinhaltet. Wenn Sie dieses Symbol anklicken, wird Ihre Flotte automatisch bemannet und mit Proviant ausgerüstet. Haben Sie Kanonen an Bord, wird der höhere Bedarf an Matrosen dabei berücksichtigt und zusätzlich Munition zugeladen.

Im Vordergrund der Hafenansicht können Sie einzelne Schiffe der jeweils markierten Flotte auswählen, wodurch die zugehörige Schiffstafel aufgerufen wird. Abgesehen von zwei zusätzlichen Symbolen deckt sich die Schiffstafel mit der Flottentafel. Mit diesen Symbolen können Sie die Größe der Kanonen auf dem Schiff ändern sowie das Schiff verkaufen.



In der Hafenansicht gilt grundsätzlich: Das aktivierte Schiff / die aktivierte Flotte wird blinkend dargestellt. Am oberen Rand des Bildschirms erkennen Sie von links nach rechts Angaben zu Ihrem verfügbarem Kapital, den Hafennamen sowie Monat und Jahr.

Klicken Sie nochmals auf eine bereits markierte Flotte, verschwinden die Schiffe samt der Anzeige, und die Werft (soweit in diesem Hafen vorhanden) kommt zum Vorschein. Hinter der Werft sehen Sie die auf einer Anhöhe gelegene Stadt. Einige Häfen verfügen bereits zu Spielbeginn über eine Festung, welche sich dann an der Küste vor der Stadt befindet. Direkt daneben können Sie das Kontor aufsuchen. Mit einem Mausklick auf die Stadt gelangen Sie in die "Stadtansicht", in der Sie sich die Produktionsstätten der Stadt anschauen können.

### 6.1. Festung

Eine Hafenfestung sichert den Hafen und seine Umgebung (Produktionsstätten) vor Angriffen feindlich gesinnter Länder, aber auch vor Angriffen Eingeborener oder Piraten.

#### Festungsausbau

Die Größe der Festung, und damit die Zahl der maximal aufstellbaren Kanonen, kann schrittweise ausgebaut werden, um einen ausreichenden Schutz gegen Angriffe zu bieten. Der Ausbau der Festung dauert allerdings seine Zeit und ist mit recht hohen Kosten verbunden. Zur Überbrückung sollten Sie deshalb eine gut ausgerüstete Flotte im Hafen stationieren. Bei einem feindlichen Angriff können Sie dann diese Flotte zur Verteidigung des Hafens einsetzen.

Wurde eine Festung bei einem Angriff beschädigt, dann kann sie vorerst nicht ausgebaut werden. Sie müssen die Festung in diesem Fall zuerst reparieren lassen.

#### Festungsreparatur

Wird eine Festung während eines Angriffs beschädigt, so kann sie wieder repariert werden. Die Reparaturkosten sowie die Reparaturzeit richten sich nach der Größe der Festung und nach dem Ausmaß der Beschädigung. Die Reparaturzeit ist aber auch abhängig von der Anzahl an Arbeitskräften, die für die Reparatur zur Verfügung stehen. Arbeitskräfte können aus Teilen der Festungsbesatzung und der Stadtbevölkerung bestehen.



## 50

**Festungstafel**

Durch Anklicken der Festung rufen Sie die Festungstafel auf. Der Aufbau dieser Übersicht ist mit dem der Flottentafel vergleichbar: Oben haben Sie den Hafennamen und die Symbolleiste mit den Funktionen "automatisch ausrüsten", "Kanongröße verändern" und "Festung abreißen". Darunter wird die Ausbaustufe der Festung angezeigt, die Sie mit den Pfeilen daneben zum angegebenen Preis erhöhen können. Es ist nicht möglich, die Festung auszubauen, solange sie nicht vollkommen intakt ist.



Rechts unten läßt sich die Festung - falls nötig - reparieren. Linkerhand können Sie Ihre Festungsbewaffnung und -besatzung durch Pfeiltasten festlegen. Die maximal aufstellbare Kanonenzahl hängt von der Ausbaustufe der Festung ab.

Darunter befindet sich ein Balken, der die Beschädigung der Festung in Prozent angibt. Je stärker die Festung beschädigt ist, desto mehr kostet auch die Reparatur.

**6.2. Werft**

Zum Bau von Schiffen benötigen Sie Werften. In großen Hafenstädten sind Werften oft von Beginn an verfügbar. Sie können jedoch auch welche bauen lassen, falls der Hafen Ihnen gehört und Sie genügend Kapital dafür haben.

Klicken Sie hierzu einfach das Werftgelände in der Hafenansicht an. Sie werden nun über die Kosten informiert und gefragt, ob Sie die Werft wirklich bauen wollen. Bestätigen Sie die Frage oder brechen Sie ab, indem Sie das Kreuz- oder Hakensymbol anklicken.

In Ihren Werften können Sie selbst bestimmen, welche Schiffstypen produziert werden sollen. Es können auch mehrere Schiffe verschiedenen Typs gleichzeitig gebaut werden. Dies dauert dann jedoch entsprechend länger.

**Werfttafel**

Wenn Sie in der Hafenansicht die Werft anklicken, erscheint die Werfttafel. Sie stellt graphisch dar, wie weit der Bau der Schiffe verschiedenen Typs fortgeschritten ist. Oben sehen Sie die bereits erreichte Technologiestufe der Werft. Je höher sie ist, desto bessere Eigenschaften haben die neu gebauten Segler.

Bei fertigen und damit käuflichen Schiffen ist der Balken voll ausgefüllt. Bei den Schiffen, an denen gearbeitet wird, sehen Sie eine bestimmte Anzahl von Werftarbeitern aufgereiht.





Je mehr Leute Sie dem Bau eines Schiffes durch Anklicken des Balkens zuweisen, desto zügiger geht die Arbeit voran. Sie können dabei die verfügbaren Arbeiter auch beliebig aufteilen. Wenn Sie beispielsweise dringend kleine Handelsschiffe benötigen, können Sie die Arbeiten an den größeren einstellen, um so mehr Arbeitskräfte für die verbleibenden Aufträge zur Verfügung zu haben. Die verbleibende Zeit bis zum Stapellauf wird Ihnen rechts neben dem Balken aufgeführt, ebenso der Kaufpreis.



Wenn Sie direkt eine der Schiffsgraphiken anklicken, erscheint eine Detailansicht des entsprechenden Schiffstyps. Eine nähere Beschreibung der Typen können Sie aufrufen, indem Sie in die Bildschirmmitte klicken. Sie können diese Ansicht über das Türsymbol am Rand wieder verlassen.

### Schiffe kaufen

In den von Ihnen kontrollierten sowie den neutralen Häfen können Sie Schiffe kaufen. Wurden in der Werft bereits Schiffe fertiggestellt, so sind diese an den beiden Anlegestegen in der Bildschirmmitte der Hafensicht zu sehen. Um ein Schiff zu kaufen, müssen Sie es anklicken. In dem daraufhin erscheinenden Fenster erfahren Sie den Kaufpreis und können den Kauf bestätigen oder ablehnen. Mit dem gekauften Schiff kann entweder eine neue Flotte gebildet oder eine bereits bestehende Flotte ergänzt werden.



## 52

**6.3. Stadtansicht**

Jede Hafenstadt ist in der Lage, eigene Handelswaren zu erzeugen. Abhängig von der Klimazone sowie den geologischen Gegebenheiten und der industriellen Entwicklung des Hafens, sind die Bewohner der Stadt auf Landwirtschaft, Jagd, industrielle Fertigung oder Bergbau spezialisiert. Produktionsstätten sind bereits von Beginn an in jedem Hafen vorhanden. Dies sind neutrale Produktionsstätten, die den Stadtbewohnern gehören. Jedes Land kann jedoch auch eigene Produktionsstätten errichten, solange noch genügend Baugelände zur Verfügung steht und der Hafenbesitzer die Errichtung von Produktionsstätten zulässt. Denn der Besitzer einer Hafenstadt hat ein wesentliches Machtmittel: Er kann, da er im Besitz der Militärhoheit ist, fremde Produktionsstätten zerstören. Nur ein Friedensvertrag mit dem Produktionsstättenbesitzer kann ihn daran hindern. Mit der Zerstörung von Produktionsstätten zieht man sich jedoch den Unmut der Bevölkerung zu, da dadurch das Arbeitsplatzangebot in der Stadt drastisch gesenkt wird.



### **Warenproduktion**

Die im Anhang angegebenen Produktionsraten der verschiedenen Handelswaren geben die durchschnittliche Produktion von Wareneinheiten während der zu erwartenden Lebensdauer (ca. 10 Jahre) einer Produktionsstätte an. Die Warenproduktion ist aber nicht nur von der Produktionsrate abhängig. Vielmehr spielen hierbei mehrere Faktoren eine Rolle: Zum einen müssen genügend Arbeiter in den Produktionsstätten zur Verfügung stehen. Wenn die Festung in einem Hafen repariert werden muß, dann fehlen die Arbeiter in den Produktionsstätten. Die Warenproduktion wird dadurch gedrosselt. Ebenso muß mit einer verminderten Warenproduktion gerechnet werden, wenn der Hafen angegriffen wurde. Viele Arbeiter sind dann in das Hinterland geflüchtet. Zum anderen spielt auch der Standort der Produktionsstätte eine wichtige Rolle. Nahe eines Flusses oder einer Straße wird die Warenproduktion durch die infrastrukturell günstige Lage besonders gefördert. Negativ wirkt sich eine schlechte Auftragslage einer Produktionsstätte aus, d.h. wenn wenig Waren aus dem Kontor entnommen oder veräußert werden, also der Bedarf an Waren gering ist.

### **Produktionskosten**

Die Produktionskosten werden für jede Produktionsstätte monatlich entrichtet. Dabei gilt die Faustregel: Je wertvoller die produzierten Güter sind, desto höher sind die Produktionskosten. In ihnen sind unter anderem die Löhne für die Arbeiter und die Unterhaltskosten der Produktionsstätte enthalten.

### **Preis einer Produktionsstätte**

Der Produktionsstättenpreis, der im Anhang angegeben wird, ist nur ein Vergleichswert. Der tatsächliche Geldbetrag, der für eine neue Produktionsstätte entrichtet werden muß, hängt vom Bauland ab, das im jeweiligen Hafen noch verfügbar ist. Je knapper das Bauland wird, desto höher ist der Preis einer Produktionsstätte. Der aktuelle Preis für den Neubau einer Produktionsstätte läßt sich in der Stadtansicht beim Bau jeweils unten ablesen.

### **Lebensdauer einer Produktionsstätte**

Die Lebensdauer einer Produktionsstätte ist auf etwa 10 Jahre beschränkt. Diese Lebensdauer verkürzt sich sogar noch, wenn Sie sich nicht um Ihre Kolonisten in fremden Häfen kümmern. Haben Sie einen fremden Hafen mindestens zwei Jahre lang nicht mehr angesteuert, dann sind ihre Kolonisten wegen der mangelnden Unterstützung derart entmutigt, daß sie die Produktionsstätten verfallen lassen. Haben Sie also Produktionsstätten in einem fremden Hafen errichtet, dann sollten Sie von Zeit zu Zeit nach dem Rechten sehen. In Ihren eigenen Häfen brauchen die Kolonisten keine besondere Zuwendung. Hier sind Sie als Inhaber der Festung ja ständig präsent.

Hier in der Stadtansicht können Sie neue Produktionsstätten errichten oder alte bzw. feindliche Produktionsstätten abreißen. Jede Stadt hat Ihr eigentümliches Landschaftsbild. Straßen, Bäume, Flüsse oder andere landschaftliche Gegebenheiten schränken die für



## 54

Produktionsstätten freie Bebauungsfläche ein. Andererseits können Straßen und Flüsse auch nützlich sein. Sie erhöhen die Produktivität anliegender Produktionsstätten erheblich. Dies sollten Sie beim Neubau von Produktionsstätten berücksichtigen.

### Produktionsstätte errichten

Klicken Sie auf der Menüleiste unten das Haus mit der Ware an, die Sie produzieren wollen. Der Mauszeiger wird jetzt als Produktionsstättenumriß dargestellt. Sie können sich nun einen der geeigneten Standorte suchen, die per Fahnen gekennzeichnet sind. Plazieren Sie den Umriss über einer Fahne und drücken Sie die Maustaste - schon haben Sie für neue Arbeitsplätze gesorgt! Gleichzeitig reduziert sich Ihr Kapitalbestand um die Baukosten. Die monatlichen Unterhaltskosten für Produktionsstätten werden jeweils zu Rundenbeginn fällig.

### Produktionsstätte zerstören

Wählen Sie die Produktionsstätte, die Sie abreißen wollen, direkt an. Beachten Sie dabei, daß Sie fremde Produktionsstätten nur vernichten können, wenn Ihnen die Hafenstadt gehört und kein Friedensvertrag mit dem Produktionsstättenbesitzer Sie daran hindert. Eine Sicherheitsabfrage ermöglicht es Ihnen, den Entschluß noch einmal zu überdenken.

### Informationen über die Produktionsstätte abfragen



Wenn Sie eine Produktionsstätte mit der linken Maustaste anwählen, dann werden Sie über den Besitzer, die Produktion und die laufenden Produktionskosten sowie über die Anzahl der beschäftigten Arbeiter informiert. Grundsätzlich erkennen Sie bereits an der Farbe der Produktionsstätte, wer der Eigentümer ist.



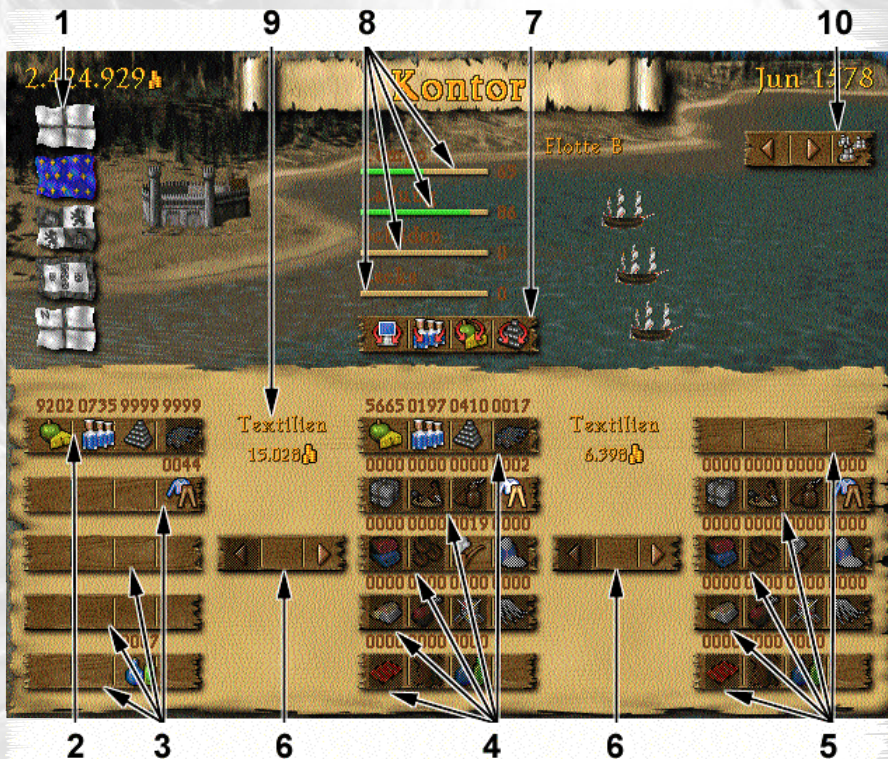
**6.4. Kontor**

Im Hafen gelangen Sie durch Anklicken des Gebäudes neben der Festung in das Kontor.

Im Kontor wickeln Sie alle Ihre Warengeschäfte ab. Hier sehen Sie, wieviele Güter Sie und andere in diesem Hafen mit Produktionsstätten vertretene Nationen auf Lager haben.

Das Kontormenü ist von den meisten Bedienungselementen her mit dem Flottentransfermenü identisch. Der wichtigste Unterschied besteht darin, daß im Kontor die Waren grundsätzlich von links nach rechts bewegt werden, außer, wenn ein Warentransfer rückgängig gemacht wird.

**Die Bereiche des Kontorbildschirms im einzelnen:**



**1) Kontorauswahl:**

Durch Anklicken der Flaggen wählen Sie die Nation aus, aus deren Kontor Sie Waren haben möchten. Die unterste Flagge steht dabei für Produkte aus "neutralen", d.h. im Besitz von Hafeneinwohnern befindlichen Produktionsstätten.



# 56

## 2) Zeughausbestand:

Proviand, Munition und Kanonen erhalten Sie aus dem Zeughaus. Ebenso können Sie hier Matrosen anheuern. Die Leiste mit den entsprechenden vier Symbolen ist immer vorhanden, unabhängig von der Wahl der Nation bzw. des Kontors.

## 3) Kontorbestand:

Hier sehen Sie die gelagerten Güter der selektierten Nation. Zur Auswahl einer Ware müssen Sie diese nur anklicken. Besondere Waren (bei Missionen) werden hier im letzten, sonst freien Feld mit entsprechenden Symbolen aufgeführt.

## 4) Ladungsaufstellung:

Im mittleren Bereich ist Ihr Warenbestand auf Ihrem Schiff, Ihrer Flotte oder Ihrer Festung aufgelistet, je nachdem ,was zuvor oben im Bild ausgewählt wurde.

## 5) Freier Markt:

Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre Waren auf dem freien Markt zu verkaufen. Achten Sie möglichst darauf, daß die Waren in diesem Hafen zu den zwei gefragtesten gehören, dann erzielen Sie aufgrund guter Preise ordentliche Gewinne.

## 6) Transfer:

Unter Verwendung der Pfeiltasten werden Waren aus dem Kontor gekauft oder vom Schiff / von der Flotte auf dem freien Markt verkauft. Über und unter den Pfeiltasten erhalten Sie zusätzliche Informationen, wie z.B. Preise und Durchschnittspreise der Waren, eingeblendet.

## 7) Symboleiste:

Über die Funktionen der Symboleiste können Sie die Festung und einzelne Schiffe automatisch ausrüsten und die Größe der Kanonen ändern. Haben Sie eine ganze Flotte markiert, können Sie sie automatisch ausrüsten und den Proviand, die Besatzung und die Munition gleichmäßig unter den Schiffen der Flotte aufteilen lassen.

## 8) Zustandsanzeige:

Diese Informationen entsprechen den Angaben der Schiffs- bzw. Flottentafel.

## 9) Wareninformationen:

Über den Pfeiltasten im Transferbereich erhalten Sie ergänzende Informationen zu den ausgewählten Gütern.

## 10) Zusätzliche Flottensymbole:

Haben Sie mehrere Flotten im Hafen liegen, dienen Ihnen die Pfeiltasten zum Weiterschalten von einer Flotte zur nächsten. Um generell vom Festungs- oder Schiffsmodus zum Flottenmodus zu wechseln, genügt ein Klick auf das Symbol daneben. Alternativ können Sie auch ein Schiff doppelt anklicken.

Nicht vorhandene oder aus sonstigen Gründen nicht transferierbare Güter werden abgedunkelt dargestellt.



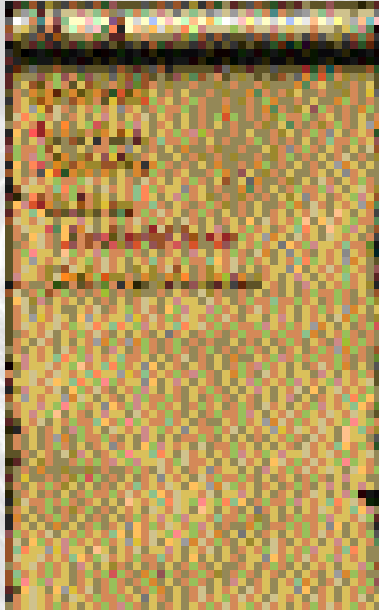
### 7. Informationsbildschirm

Den Informationsbildschirm erreichen Sie im Spiel durch Klick auf die rechte Maustaste. Liegt ein Objekt unter der Maus, so öffnet sich ein Infobildschirm, der zum Objekt gehört, andernfalls landen Sie auf der Hauptseite.



Der Informationsbildschirm gliedert sich in zwei wesentliche Bereiche: Die Themenauswahl links, in der Sie entscheiden können, zu welchem Bereich Sie Informationen haben möchten, und die Informationsanzeige rechts, wo diese Daten dann bereitgestellt werden.





### Themenauswahl

Hier sehen Sie eine Liste der verfügbaren Themen. Ein Thema kann verschiedene Unterpunkte besitzen. Diesen Fall erkennen Sie anhand des grafischen Symbols, das direkt vor dem Themennamen steht. Um Informationen zu einem Thema zu bekommen, müssen Sie das Thema selbst anklicken (also z.B. "Länderbilanz"). Soweit Sie die Unterpunkte interessieren, klicken Sie einfach auf das grafische Symbol vor dem Thema.

Reicht der in der Themenauswahl zur Verfügung stehende Platz nicht aus, so erscheint am rechten Rand ein Schieberegler, mit dem Sie den Text nach oben oder nach unten bewegen können.

Über die Symbole am oberen Rand der Themenauswahl können Sie sich die jeweils letzte Themenliste sowie die Hauptthemen anzeigen lassen.

### Informationsanzeige



W 7







Hier werden Ihnen, abhängig von Ihrer Themenwahl, die dazugehörigen Informationen angezeigt. Zu manchen Themen sind mehrere Informationsbereiche vorhanden. Diese werden dann in der oberen Leiste der Anzeige aufgeführt und können durch Anklicken ausgewählt werden.

Auch hier steht Ihnen ein Schieberegler zur Verfügung, sollte der Platz zur Anzeige der Informationen nicht ausreichen.

Es gibt sieben Hauptthemen, von denen Sie bei den meisten zu weiterführenden Unterpunkten wechseln können:

### 7.1. Spielziel



III 7



# 60

## Themenbereich Spielziel

Der Bereich Spielziel untergliedert sich in drei Teilseiten, die mit den Reitern Spielziel, Missionen und Karriere überschrieben sind.

## Themenbereich Spielziel, Reiter Spielziel

Im Kopfbereich des Inforeiters Spielziel finden Sie Ihren erreichten Rang, die erreichten Highscorepunkte, die Anzahl der erfolgreich absolvierten Missionen und das von Ihnen gewählte Spielziel (Weltherrschaft, Häfen oder Vermögen).

Unter dem Kopfbereich befindet sich in Abhängigkeit vom gewähltem Spielziel eine Aufstellung, die folgendes wiedergibt:

Beim Spielziel Weltherrschaft:

Die Anzahl der Schiffe und Häfen je Land werden angezeigt, der Weltherrschaftsquotient wird errechnet. Die Anzahl der Schiffe fließt hierbei im Verhältnis von 1, die Anzahl der Häfen im Verhältnis von 5 ein.

Beim Spielziel Häfen:

Die Anzahl der je Land eroberten Häfen wird gegenübergestellt.

Beim Spielziel Vermögen:

Die Vermögenskurven werden angezeigt.

## Themenbereich Spielziel, Reiter Missionen

### Folgende Informationen werden angezeigt:

Mögliche Aufträge:

Die Zahl der Missionsaufträge, die Sie durch Anwahl des Missionsbuttons in der Weltkarte seit Spielbeginn hätten ausführen können.

Davon nicht angenommen:

Alle Missionsaufträge, die Sie nicht angenommen haben, also auch die, die Sie nicht angeklickt haben.

Davon angenommen:

Die Zahl aller akzeptierten Missionen.

Erfolgreiche Missionen:

So viele Missionen haben Sie mit Erfolg gemeistert.

Laufende Missionen:

Hier wird angezeigt, ob Sie momentan eine Mission durchführen oder nicht. Soweit eine Mission aktuell ist, wird im Fußbereich des Missionsreiters der Missionstext angezeigt.

## Themenbereich Spielziel, Reiter Karriere



Dieser Aufstellung können Sie entnehmen, in welchem Monat Sie welchen Rang erreicht haben. Die Reihenfolge der Ränge ist:

Kaufmann, Handelsherr, Flottenkapitän, Baron, Herzog, Admiral, Vizekönig, Herrscher der Meere.

## 7.2. Flotten

### Themenbereich Flotten



England		Februar 1645	
Summe		Waren	
Ware	Menge	Wert	
Baumwolle	0	0	☞
Sklaven	0	0	☞
Gewürze	0	0	☞
Textilien	0	0	☞
Feinstoffe	8	55.220	☞
Kaffee	0	0	☞
Tabak	0	0	☞
Zucker	0	0	☞
Edelmetall	11	443.707	☞
Nahrung	0	0	☞
Waffen	17	195.925	☞
Elfenbein	28	645.400	☞
Teppiche	0	0	☞
Häute	4	13.828	☞
Alkoholika	0	0	☞
<b>Gesamt</b>	<b>68</b>	<b>1.354.180</b>	<b>☞</b>

Der Bereich Flotten untergliedert sich in zwei Teilseiten, die mit den Reitern Summe und Waren überschrieben sind.

### Themenbereich Flotten, Reiter, Summe

Hier wird die Gesamtzahl Ihrer Flotten und deren Aufgliederung nach erteiltem Auftrag dargestellt. Weiterhin ist eine Übersicht der in den Flotten befindlichen Schiffstypen erkennbar.

### Themenbereich Flotten, Reiter, Waren



III r



## 62

Hier erscheint eine Liste mit allen Waren, der Menge an Ladungseinheiten auf all Ihren Flotten und deren Warenwert. Der Warenwert wird mit dem Warendurchschnittspreis ermittelt.

### **Themenbereich Flotten, Auswahl Flottenamen, Reiter Info**

Sie erhalten hier eine Menge an Informationen zu Ihrer Flotte. Die meisten Begriffe sind selbsterklärend. Zu den erklärungsbedürftigen Bestandteilen finden Sie nach diesem Abschnitt Informationen.

Achten Sie darauf, daß die geschätzte Ankunftsdauer in Wochen niemals größer ist, als die Zeit für die der Proviantvorrat ausgelegt ist. Sollte dem so sein, so wird der Proviantvorrat in rot angezeigt.

**Besetzte Kanonen:**

Achten Sie darauf, daß alle Kanonen ausreichend besetzt sind, da Sie ansonsten im Falle einer Auseinandersetzung nur die besetzten Kanonen verwenden können.

**Waren geladen:**

Anzahl der geladene Wareneinheiten, in 30T-Einheiten. Anzahl der zuladbaren Wareneinheiten, in 30T-Einheiten. Ein Wert von 27 zuladbaren Wareneinheiten bedeutet, daß noch 27 Wareneinheiten zu 30t beliebigen Typs zugeladen werden können.

**Freier Frachtraum:**

Sowohl Waren, als auch Kanonen, als auch Matrosen und Kugeln benötigen Frachtraum. Wenn dieser erschöpft ist, ist eine weitere Zuladung nicht mehr möglich. Eine genaue Aufteilung des Frachtraums entnehmen sie bitte dem Themenbereich Schiff, Auswahl Schiffname, Reiter, Ladung.

### **Themenbereich Flotten, Auswahl Flottenname, Reiter Waren**

Hier erscheint eine Liste mit allen Waren, der Menge an Ladungseinheiten auf der von Ihnen ausgewählten Flotte und deren Warenwert. Der Warenwert wird mit dem Warendurchschnittspreis ermittelt.

### **Themenbereich Flotten, Auswahl Flottenname, Auswahl Schiffname**

Die hier erscheinenden Informationstafeln sind mit denen des Themenbereichs Schiff identisch. Bitte lesen Sie dort nach.

### **Themenbereich Schiffe**

Der Bereich Schiffe untergliedert sich in zwei Teilseiten, die mit den Reitern Summe und Waren überschrieben sind.

#### **Themenbereich Schiffe, Reiter Summe**



III 7



Hier wird die Gesamtzahl Ihrer Schiffe, und deren Aufgliederung nach Schiffstypen erkennbar.

#### **Themenbereich Schiffe Reiter Waren**

Hier erscheint eine Liste mit allen Waren, der Menge an Ladungseinheiten auf all Ihren Schiffen und deren Warenwert. Der Warenwert wird mit dem Warendurchschnittspreis ermittelt.

#### **Themenbereich Schiffe, Auswahl Schiffname, Reiter Status**

Im Kopf des Statusreiters finden Sie den Schiffstyp, den Namen des Schiffs und dessen Technologiestufe.

Schließlich der Zustand. Ist Ihr Schiff zu mehr als 99% beschädigt, wird es zwangsweise sinken. Je nach Typ verträgt ein Schiff maximal 4-8 Lecks, bevor es ernsthaft in Gefahr kommt. Sorgen Sie für eine rechtzeitige Reparatur beschädigter Schiffe. Die wichtigen Information für Lecks und Beschädigung erhalten Sie stets auch auf dem Schiffspanel.

Genauere Informationen zu Kanonen und Besatzung entnehmen Sie bitte dem Fußbereich des Statusreiters.

#### **Themenbereich Schiffe, Auswahl Schiffname, Reiter Ladung**

Welche Waren, Kanonen, Munition, Besatzung und wieviel Proviant sich an Bord befindet und wie viel Frachtraum dafür benötigt wird, entnehmen Sie dieser Zusammenstellung.

#### **Themenbereich Schiffe, Auswahl Schiffname, Reiter Geschwindigkeit**

Dem Kurvendiagramm können Sie entnehmen, bei welcher Windgeschwindigkeit Ihr Schiff üblicherweise welche Fahrt in Seemeilen erreichen wird. Bitte beachten Sie, daß die Fahrtgeschwindigkeit entscheidend von der Windrichtung abhängt. Die Windrichtungen sind durch farblich unterschiedliche Kurven dargestellt.

#### **Themenbereich Häfen**

Der Bereich Schiffe untergliedert sich in zwei Teilsseiten, die mit den Reitern Summe und Produktion überschrieben sind.

#### **Themenbereich Häfen, Reiter Summe**



III 7



# 64

Übersichtlich wird Ihnen dargestellt, wie viele Häfen Sie insgesamt besitzen, wie viele Menschen dort wohnen, ob Festungen und Werften gebaut wurden und wie diese Gebäude besetzt bzw. bewaffnet sind. Im Fußbereich des Summenreiters sind die in den Häfen verfügbaren Provianteinheiten und die Anzahl der anheuerbaren Matrosen aufgeführt.

## **Themenbereich Häfen, Reiter Produktion**

Untergliedert nach eigenen und fremden Häfen finden Sie die Ihnen und anderen Ländern zugehörigen Produktionsstätten mit dem derzeitigen Wert aufgelistet.

## **Themenbereich Häfen, Auswahl Hafename, Reiter Hafen**

Die wichtigsten Informationen zum Hafen finden Sie unter dem Reiter Hafen. Die Zufriedenheit der Bewohner sollten Sie stets im Auge behalten. Sinkt diese ab, so müssen Sie dem Hafen bessere Sicherheit (Festungsausbau), Reichtum (Geöffneter Hafen mit regem Handel) und ausreichend Handelsmöglichkeiten durch Handelsverträge beschern. Ansonsten wird die Bevölkerung unzufrieden und entsprechend gegen Sie oder Ihre Besitztümer aktiv.

## **Themenbereich Häfen, Auswahl Hafename, Reiter Handel**

In jedem Hafen gibt es zwei Güter, die stark nachgefragt werden, und für die sich auch ein guter Preis erzielen läßt. Der Versuch seltene Güter trotzdem anzubieten kann sich aber dennoch lohnen.

Welche Güter im jeweiligen Kontorangebot werden, entnehmen Sie bitte dem Bereich Angebot im Handelsreiter. Die dort verfügbare Menge ist genau wieder Stückpreis ersichtlich.

Die verfügbare Anzahl an Matrosen und Proviant läßt sich im Fußbereich des Handelsreiters ablesen.

## **Themenbereich Häfen, Auswahl Hafename, Reiter Produktion**

Die Produktivität des Standorts hängt im wesentlichen von drei Faktoren ab, die Sie beeinflussen können. Zum einen sind die Zahl der verfügbaren Arbeiter wichtig. Um eine ausreichende Zahl zu gewährleisten müssen Sie für Reichtum, Sicherheit, Handelsbeziehungen und lukrative Handelsgeschäfte sorgen. Wenn es Ihnen dann noch gelingt, die Produktionsstätten mit guter Infrastruktur zu versehen (in Fluß- und Straßennähe), dann wird die Produktivität einer Produktionsstätte relativ hoch ausfallen. Geographische Randbedingungen spielen nur eine untergeordnete Rolle.

## **Themenbereich Häfen, Auswahl Hafennahme, Reiter Werft**

Neben der Technologiestufe entnehmen Sie dem Werftreiter den Baufortschritt in Bau befindlicher Schiffe.

## **Themenbereich Häfen, Auswahl Hafennahme, Reiter Festung**



III 7



Kanonenzahl, Besatzungsstärke und Ausbau- bzw. Reparatursituation Ihrer Festung werden hier dargestellt. Achten Sie stets auf ausreichende Befestigung Ihrer Häfen, um dem Sicherheitsbedürfnis Ihrer Bevölkerung Rechnung zu tragen.

### 7.3. Themenbereich Länderbilanz und Gefechtsbilanz

#### Themenbereich Länderbilanz



Der Themenbereich Länderbilanz untergliedert sich in drei Teilseiten, die mit den Reitern Vermögen, Gewinn/Verlust und Besitz überschrieben sind.

#### Themenbereich Länderbilanz, Reiter Vermögen

Die Vermögensentwicklung aller am Spiel beteiligten Länder ist im Zeitablauf dargestellt.

#### Themenbereich Länderbilanz, Reiter Gewinn/Verlust

Die Entwicklung von Gewinn/Verlust ist, aufgeteilt nach Ländern, grafisch dargestellt.

#### Themenbereich Länderbilanz, Reiter Besitz



# 66

Die wichtigsten Besitztümer, die da wären: Kapital, Häfen, Produktionsstätten und Schiffe. Diese werden im Ländervergleich direkt gegenüber gestellt. Verschaffen Sie sich einen Überblick über strategische Stärken und Schwächen der Mitspieler.

## Themenbereich Gefechtsbilanz

Der Themenbereich Gefechtsbilanz untergliedert sich in drei Teilseiten, die mit den Reitern Schiffe, Gewinne und Verluste überschrieben sind. Sinn und Zweck der Gefechtsbilanz ist es, aufzuzeigen, welche Nationen sich mit Hilfe kriegerischer Mittel welcher Nationen bedienen. Neben den detaillierten Verlustmeldungen von Schiffen werden auch zerstörte Festungen und Produktionsstätten und verlorene Waren detailliert aufgeführt.

## Themenbereich Gefechtsbilanz, Reiter Schiffe

Alle verlorenen Schiffe werden nach Schiffstyp aufgegliedert. Hierbei können Sie den Spal-



ten entnehmen, wieviele Schiffe Sie im Rahmen kriegerischer Aktivitäten von einem Land gewonnen haben und welche Anzahl an Schiffen an ein Land verloren wurde. Wenn Sie auf die kleine Länderfahne unterhalb des Reiters Schiffe klicken, verändert sich die Darstellung und Sie können die Schiffsgewinne und Verluste der anderen Länder im Detail betrachten.

## Themenbereich Gefechtsbilanz, Reiter Gewinne





Den Wert aller gewonnenen Schiffe, summiert nach Schiffstyp, entnehmen Sie dem Reiter



Gewinne. Entwicklung von Gewinn/Verlust ist, aufgeteilt nach Ländern, grafisch dargestellt. Addiert man zu den ausgewiesenen Gewinnen den Wert erobelter Produktionsstätten und Festungen sowie Waren, ergibt sich der Betrag Kriegsgewinne Summe. Dieser repräsentiert den Wert aller, durch kriegerische Aktivitäten erworbenen Besitztümer.

#### Themenbereich Gefechtsbilanz, Reiter Verluste

Der Reiter Verluste spiegelt das Gegenstück zu den wertmäßigen Kriegsgewinnen wieder. Die Aufteilung der beiden Reiter ist identisch. Vergleichen Sie beide Werte und Sie erhalten Ihr wertmäßiges Kriegsgewinnergebnis.

#### 7.4. Themenbereich Finanzen

Flüssiges Kapital ist die wichtigste Voraussetzung für eine erfolgreiche Expansion Ihres Landes. Es wird benötigt, um neue Schiffe zu kaufen, Häfen zu befestigen, Handelswaren einzukaufen, Produktionsstätten zu errichten und vieles mehr. Besitzen Sie nicht mehr genug liquide Mittel, sind Sie handlungsunfähig, falls Sie nicht die Möglichkeit haben, Ihre Finanzen durch den Verkauf von Waren oder Schiffen aufzubessern oder bereits



## 68

bezahlte Ausbau- oder Reparaturaufträge zurückzunehmen. Schlimmstenfalls ist Ihr Schiff mit den wertvollsten Waren nur noch wenige Meilen vom Zielhafen entfernt, und mangels Kapital meutern Ihre Seeleute, da Sie ihnen den Sold nicht mehr zahlen konnten. So wird Ihr schönes Schiff ganz schnell zu einem Piratensegler und Ihre Waren sind verloren...

Sie sehen, wie schnell eine solche Situation Sie in Schwierigkeiten bringen kann! Daher sollten Sie immer auf ausreichend flüssige Mittel achten, damit unvorhergesehene Vorfälle Ihnen kein Problem bereiten.

Zu Beginn ist jeder Spieler mit einem Grundkapital von 100.000 Gold ausgestattet. Eine Vermehrung des Grundkapitals erreicht man vor allem durch den Warenhandel. Daneben gibt es noch verschiedene andere Einnahmequellen, die monatlich abgerechnet werden. Allerdings müssen Sie auch mit monatlich anfallenden Ausgaben rechnen. Die Aufschlüsselung der Einnahmen und Ausgaben wird Ihnen am Ende eines jeden Monats in einer Kurzzusammenfassung, der Finanzinformation, angezeigt. Sie enthält alle Eingaben, die Sie durch Ihre Spielaktivitäten beeinflusst haben. Diese können Sie ausnahmslos während der Runde bereits im Infobildschirm aufrufen. Alle gegnerischen Aktivitäten, die zu Einnahmen führen, wie z.B. Protektionen an Sie oder Warenkauf bei Ihren Lagern sowie Ihre Steuereinnahmen und die Piratenbeute sind während Ihres eigenen Spielzuges aber noch nicht vorgenommen worden. Die hieraus resultierenden finanziellen Zugänge werden deswegen erst nach den gegnerischen Zügen am Rundenende dargestellt.

Wenn Sie während Ihres Spielzuges Finanzinformationen benötigen, rufen Sie mit Hilfe der rechten Maustaste den Infoscreen auf und klicken Sie auf den roten Eintrag "Finanzen". Dieser liefert Ihnen Informationen zu Ihrem aktuellen Kapital, Vermögen und den bisherigen Einnahmen und Ausgaben des Monats.

Im Themenbereich Finanzen sind drei Unterpunkte vorgesehen, die als Vermögen, Einnahmen und Ausgaben bezeichnet werden.

### **Themenbereich Finanzen, Reiter Finanzen**

Einen Kurzüberblick über Vermögen, aktuellen Kapitalstand und die Einnahmen und Ausgaben des Monats erlaubt der Finanzreiter im Themenbereich Finanzen.

### **Themenbereich Finanzen, Punkt Vermögen**

Hier wird Ihr gesamtes Vermögen aufsummiert. Möchten Sie Details erfahren, können Sie weitere Unterkapitel aufrufen, indem Sie auf den roten Punkt vor Vermögen klicken. Sie finden dann den Wert Ihrer Schiffe, Waren, Festungen, Produktionsstätten und Werften einzeln aufgeschlüsselt.





**Themenbereich Finanzen, Punkt Vermögen, Schiffliste, Warenlager, Festungen, Produktion und Werften**

Listen ihrer Schiffe, Warenbestände und Produktionsstätten können Ihnen einen guten Überblick über Ihre Besitztümer geben. Machen Sie davon Gebrauch, wann immer Sie diese Informationen benötigen.

**Themenbereich Finanzen, Punkt Einnahmen**



III 7



70

Einnahmen beziehen Sie vor allem aus Ihren Hafenstädten. Je mehr Häfen Sie also besitzen, desto höher werden diese Einnahmen normalerweise ausfallen. Sie haben die Möglichkeit durch einen Klick auf Einnahmen alle Einnahmen seit Spiel-



England		Dezember 1340	
Summe	Waren		
Einnahmen seit Spielbeginn:			
Warenverkauf	212.750	0	0
Zoll	0	0	0
Schiffverkauf	49.105	0	0
Abgekaufter Feudalbesitz	0	0	0
Abgekaufter Besitz	0	0	0
Missionärsbeitrag/Hilfeleistung	16.000	0	0
Platzkaufe	0	0	0
Schiffkaufe	0	0	0
Steuereinnahmen	2.264	0	0
Kasengelder	0	0	0
Protektion Frankreich	0	0	0
Protektion Spanien	0	0	0
Protektion Portugal	0	0	0
<b>Summe</b>	<b>280.119</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

beginn angezeigt zu bekommen. Klicken Sie auf das Symbol vor Einnahmen und Sie erhalten die Option, sich die Einnahmen der letzten 12 Monate anzuschauen

#### Unter der Spalte "Summe" sind folgende Einnahmeposten aufgelistet:

##### Warenhandel:

Solange ein anderes Land mit Ihnen einen Handelsvertrag besitzt, darf es Waren in Ihren Handelshäusern einkaufen. Der Geldbetrag, den Sie durch den Warenhandel in Ihren Handelshäusern erhalten, wird monatlich abgerechnet. Hinzu kommen Ihre Warenverkäufe auf dem freien Markt. Wie die Beträge sich aufteilen, können Sie der Spalte "Waren" entnehmen.

##### Zollgebühren:

Werden in einem Ihrer Häfen von anderen Ländern Waren gekauft, dann kassieren Sie von diesen Ländern Zollgebühren. Die Zollgebühren richten sich ausschließlich nach dem Wert einer Ware. Auf Ihre eigenen Waren wird natürlich kein Zoll erhoben. Dies macht deshalb Ihr Handelshaus gegenüber den anderen Handelshäusern für den Wareneinkauf besonders attraktiv.

##### Schiffsverkauf:



III 7



Erlöse aus Schiffverkäufen werden hier aufgeführt.

**Abgebrochener Festungsausbau:**

Sie können den Ausbau Ihrer Festung während der Bauphase noch rückgängig machen (z.B. bei akuten Finanznöten). Der bereits entrichtete Ausbaubetrag wird Ihnen dann als Einnahme wieder gutgeschrieben.

**Abgebrochene Reparaturen:**

Ebenso können auch Reparaturen an der Festung gestoppt werden, solange sie nicht beendet wurden. Entsprechend erhalten Sie das Geld zurück.

**Missionsbelohnung:**

Beförderungen oder erfolgreich gemeisterte Missionen haben Folgen, evtl. auch finanzieller Art.

**Piratenbeute:**

Haben Sie einen Piratenkapitän angeheuert, so erhalten Sie einen Anteil von 50% an allen erbeuteten Waren und Schiffen. Dieser Anteil wird Ihnen monatlich ausbezahlt. Die Höhe des Betrages richtet sich natürlich nach den Erfolgen Ihres befreundeten Piratenkapitäns.

**Schatzsuche:**

Hier sehen Sie, wieviel die gefundenen Schätze eingebracht haben.

**Steuereinnahmen:**

Von jedem Ihrer Häfen werden Steuern eingenommen. Das Steueraufkommen einer Hafenstadt wird hauptsächlich von der Einwohnerzahl bestimmt.

**Hafengebühren:**

Sie können für jeden Ihrer Häfen eine Hafengebühr festlegen. Diese Gebühr haben fremde Schiffe pro Woche Hafenaufenthalt zu zahlen. Mit der Hafengebühr werden sämtliche Dienstleistungen im Hafen vergolten. So auch z.B. die Reparatur der einzelnen Schiffe.

**Protektionen:**

Sie erhalten jeden Monat eine Protektion von 500 Gold durch das Königreich. Diese Protektion erhöht sich, wenn Sie als Erster einen neuen Hafen entdecken. Ebenfalls unter dem Begriff Protektion werden finanzielle Hilfen aufgeführt, die Sie von anderen Ländern als Akt der Solidarität oder als Zeichen des "goodwill" erhalten.

**Themenbereich Finanzen, Punkt Ausgaben**



72

Hier können Sie, wie bei den Einnahmen, monatlichen Ausgaben begutachten. Diese werden ebenso sowohl als Summe seit Spielbeginn, wie auch als monatliche Werte der letzten 12 Monate dargestellt. Die wichtigsten Ausgaben wie Wareneinkäufe, Schiffskäufe und Ausgaben für den Bau von Produktionsstätten werden in drei weiteren Aufstellungen mit den Reitertiteln Waren, Schiffe und Produktion aufgeführt.



Wareneinkauf, Zoll- und Hafengebühren, Schiffskauf:  
Diese Punkte entsprechen den Einnahmen - nur eben andersherum.

Bau von Produktionsstätten:  
Hier haben Sie den Überblick über Ihre Gesamtinvestitionen des aktuellen Monats.

Festung, Rep. Festung, Werften:  
Die Bau-, Ausbau- oder Reparaturkosten können Sie sich unter diesen Punkten anschauen.

Protektionen:  
Zur Besänftigung einer Ihnen feindlich gesonnenen Nation, können Sie dieser Protektionszahlungen zukommen lassen. Hier sehen Sie die bisherigen von Ihnen veranlaßten Protektionszahlungen des Monats.

Soldzahlungen:



III 7



Einen großen Anteil an den Ausgaben nehmen die monatlichen Soldzahlungen ein, die nach Schiffs- und Festungsbesatzung aufgeteilt dargestellt werden. Für die Soldaten müssen Sie pro Mann mehr zahlen als für die Matrosen, dafür verpflegen sich diese jedoch selbst. Sollten Sie einmal in finanziellen Schwierigkeiten stecken und nicht in der Lage sein, den Sold zu bezahlen, dann kann es zu Meutereien und Desertierungen der Besatzungen kommen.

**Produktionskosten:**

Schließlich haben Sie unter diesem Punkt die Summe der monatlichen Produktionskosten aufgeführt. Können Sie die Zahlungen nicht leisten, kann es zum Verfall einiger Produktionsstätten kommen.

#### **Themenbereich Finanzen, Punkt Ausgaben, Reiter Waren**

Von wem Sie welche Waren bezogen haben, können Sie aus dieser Liste ersehen

#### **Themenbereich Finanzen, Punkt Ausgaben, Reiter Schiffe**

Welche Schiffe Sie in der laufenden Periode gekauft haben wird hier dargestellt.

#### **Themenbereich Finanzen, Punkt Ausgaben, Reiter Produktion**

Welche Kosten Ihnen für den Bau von Produktionsstätten in der laufenden Periode entstanden sind sehen sie in dieser Aufstellung

## IV. Anhang



## 74

Im Anhang finden Sie detailliertere Informationen zu den Handelswaren, Flotten- und Ereignismeldungen sowie strategischen Handlungsmöglichkeiten in HERRSCHER DER MEERE. Alle Handelswaren werden in Ladeeinheiten (LE) von 30- Tonnen gehandelt.

### 1. Handelswaren

Der Warenhandel in HERRSCHER DER MEERE erfolgt im wesentlichen mit 15 Warentypen, die in der damaligen Zeit die wichtigsten Handelsgüter waren. Diese Warentypen unterscheiden sich bezüglich des Handelswertes, der Produktionskosten und der Produktionsraten (Anzahl der innerhalb eines Monats von einer Produktionsstätte erzeugten Waren eines Typs).

Neben den Standardwaren dürfen Sie jedoch im Verlauf des Spiels auch noch Sondergüter als Ladung mit sich führen. Diese können z.B. spezielle seltene Waren sein, die in einem Hafen Ihres Reichs dringend benötigt werden. Bei entsprechendem Ruf werden Sie unter Umständen mit dem Transport von gefährlichen Gefangenen oder gar von Mitgliedern hochherrschaftlicher Familien betraut.

#### Baumwolle



Handelspreis: 800  
Produktionsrate: 100  
Produktionsstättenpreis: 6000  
Produktionskosten: 25

#### Textilien



Handelspreis: 3000  
Produktionsrate: 65  
Produktionsstättenpreis: 5000  
Produktionskosten: 100

#### Sklaven



Handelspreis: 1000  
Produktionsrate: 100  
Produktionsstättenpreis: 2000  
Produktionskosten: 35

#### Feinstoffe (Seide)



Handelspreis: 6000  
Produktionsrate: 40  
Produktionsstättenpreis: 5500  
Produktionskosten: 200

#### Gewürze

(Pfeffer, Zimt, Muskat, Nelken)



Handelspreis: 18000  
Produktionsrate: 20  
Produktionsstättenpreis: 14000  
Produktionskosten: 600

#### Kaffee



Handelspreis: 4500  
Produktionsrate: 55  
Produktionsstättenpreis: 10000  
Produktionskosten: 150

#### Tabak



#### Elfenbein







Handelspreis: 6000  
Produktionsrate: 40  
Produktionsstättenpreis: 12500  
Produktionskosten: 200



Handelspreis: 20000  
Produktionsrate: 20  
Produktionsstättenpreis: 2000  
Produktionskosten: 670

### Zucker



Handelspreis: 2500  
Produktionsrate: 75  
Produktionsstättenpreis: 8000  
Produktionskosten: 85

### Teppiche



Handelspreis: 8000  
Produktionsrate: 30  
Produktionsstättenpreis: 6000  
Produktionskosten: 270

### Edelmetall



Handelspreis: 35000  
Produktionsrate: 15  
Produktionsstättenpreis: 7000  
Produktionskosten: 1165

### Häute



Handelspreis: 3000  
Produktionsrate: 50  
Produktionsstättenpreis: 1500  
Produktionskosten: 100

### Lebensmittel

(Getreide, Mais, Kartoffeln)



Handelspreis: 500  
Produktionsrate: 100  
Produktionsstättenpreis: 3500  
Produktionskosten: 15

### Alkoholika



Handelspreis: 1200  
Produktionsrate: 80  
Produktionsstättenpreis: 2500  
Produktionskosten: 40

### Waffen



Handelspreis: 10000  
Produktionsrate: 30  
Produktionsstättenpreis: 18000  
Produktionskosten: 330

## 2. Die Flottenmeldungen



## 76

Ihre Flottenoffiziere benachrichtigen Sie ständig über besondere Vorkommnisse, auf die Sie reagieren sollten. Folgende Meldungen können auftreten:



Wir werden von einer feindlichen Flotte aufgehalten, Sir!

Sie sind einer schnelleren feindlichen Flotte begegnet. Greifen Sie sie nicht an, wird sie Sie diesen Spielzug lang aufhalten und Sie wahrscheinlich anschließend angreifen. Tip: Wenn Sie es eilig haben, können Sie vielleicht ein Gefecht riskieren. Haben Sie eine weitere Flotte in nächster Umgebung, schicken Sie diese zur Verstärkung.

Wir sind leider manövrierunfähig, Sir!

Die Besatzung reicht nicht aus, um alle Schiffe der Flotte zu navigieren.

Tip: Heuern Sie im Hafen weitere Leute an. Nutzen Sie am besten die komfortablen Ausrüstungs-Dienste. ggf. können Sie, wenn sich mehrere Schiffe in einer Flotte befinden, diesen Mangel auch durch Umverteilen der Mannschaften beheben.

Flotte in Sicht !

Der Ausguck hat eine neue Flotte gesichtet.

Tip: Gehört die gesichtete Flotte zu Ihnen, dann können Sie jetzt beide Flotten im Flottentransferschirm anschauen und verschiedene Transaktionen durchführen. Falls es sich um fremde Flotten handelt, dann können Sie diese jetzt angreifen, sofern Sie keinen Friedensvertrag mit dem Flottenbesitzer abgeschlossen haben. Ein Angriff erfolgt durch Anklicken des Schwert-Buttons. Den Flottentransfer rufen Sie durch Anklicken der Flotte auf.

Hafen in Sicht !

Der Ausguck hat einen unbekanntem Hafen entdeckt.

Tip: Wenn Sie den Hafen befahren wollen, dann löschen Sie einfach die ursprünglich vorgesehene Route, indem Sie den Kurs auf den Hafen setzen (Symbol mit grünem Pfeil auf Hafen).

Wir sind in See gestochen, Sir!

Ihre Flotte hat den Hafen erfolgreich verlassen.

Tip: Von hier aus haben Sie eine gute Angriffsposition auf den Hafen oder auf feindliche Flotten, die sich in der Hafengebucht befinden.

Wir haben unseren Zielhafen erreicht und laufen ein, Sir!

Das erfolgreiche Erreichen des Zielhafens wird gemeldet. Die Flotte wird jetzt in den



...





Hafen einlaufen.

Tip: Wenn Sie den Hafen nicht anlaufen wollen, so müssen Sie jetzt eine neue Route eingeben.

Wir haben unseren Zielhafen erreicht, aber der Hafen ist gesperrt, Sir!

Das erfolgreiche Erreichen des Zielhafens wird gemeldet. Ein Einlaufen in den Hafen wird allerdings durch eine Hafensperre verhindert.

Wir haben unseren Zielhafen erreicht, aber die Gebühr ist zu hoch, Sir!

Das erfolgreiche Erreichen des Zielhafens wird gemeldet. Ein Einlaufen in den Hafen wird aber von der Hafenaufsicht untersagt, da Sie nicht in der Lage sind, die anfallende Hafengebühr ordnungsgemäß zu entrichten.

Tip: Solange Ihr Kapital nicht ausreicht, um die Hafengebühr ordnungsgemäß zu entrichten, bleibt Ihnen der Hafen versperrt. Falls Sie weder in der Lage sind, den Hafen zu erobern, noch einen Ausweichhafen zu erreichen, so können Sie versuchen, ein Schiff der Flotte abzuspalten. Dieses Schiff ist dann vielleicht in der Lage, durch die geringere Gebühr in den Hafen einzulaufen. Nun können Sie Waren verkaufen, um durch den Gewinn dem Rest der Flotte die Einfahrt zu ermöglichen. Eine Hafengebühr ist nur in jenen Häfen zu entrichten, die im Besitz anderer Länder stehen.

Zielpunkt erreicht, Sir: Wir warten auf weitere Befehle !

Das erfolgreiche Erreichen des Zielpunktes der eingegebenen Seeroute wird gemeldet.

Tip: Solange Sie der Flotte keine neuen Befehle erteilen, wird sie an diesem Punkt ausharren. Achten Sie hierbei auf den Proviantvorrat der Schiffe.

Wir sind in den Hafen eingelaufen, Sir!

Die Flotte ist soeben erfolgreich in den Hafen eingelaufen.

Tip: Im Hafen können Sie die Flotte wieder optimal ausrüsten und Waren verkaufen oder einkaufen. Sollten einige Schiffe noch beschädigt sein oder die Moral der Mannschaft schlecht sein, dann ist es sinnvoll, die Flotte für einige Wochen im Hafen liegen zu lassen. Sobald sich die Mannschaft wieder erholt hat und alle Schiffe repariert wurden, können Sie die Flotte auf eine neue Reise schicken.

Wir können die feindliche Flotte nicht einholen, Sir!

Sie haben versucht eine Flotte anzugreifen, die Sie mit Ihrer Flotte nicht einholen können. Ihr Gefechtsoffizier veranlaßt deshalb sinnvollerweise den Abbruch der Verfolgung.

Tip: Um Ihre Flotte schneller zu machen, können Sie die langsameren Schiffe im Flottentransferschirm von der Flotte abspalten. Wenn Sie sich dann noch stark genug fühlen, können Sie einen erneuten Angriff wagen.

Wir sind bereit, die feindliche Flotte anzugreifen, Sir!

Eine Ihrer Eroberungs- oder Kaperflotten hat eine Flotte ausfindig gemacht, die sich für einen Angriff eignet.

Tip: Wenn Sie wollen können Sie jetzt einen Angriff wagen. Andernfalls reagieren Sie einfach nicht und lassen die Flotte weiterfahren.

Wir sind bereit, den feindlichen Hafen anzugreifen, Sir!

Eine Ihrer Eroberungsflotten hat einen Hafen ausfindig gemacht, der sich für einen Angriff



78

eignet.

Tip: Wenn Sie wollen können Sie jetzt einen Angriff wagen. Die Chancen für einen erfolgreichen Angriff stehen nach Einschätzung Ihrer Offiziere recht gut. Sind Sie anderer Meinung, so lassen Sie die Flotte einfach weiterfahren.

Wir sind in einen Sturm geraten!

Die Flotte ist in ein Unwetter geraten. Es muß mit starken Schäden an den Masten und mit Lecks gerechnet werden.

Tip: Falls sich die Flotte während Ihres Spielzuges selbst in das Sturmgebiet manövriert hat, so haben Sie die Chance, die Flotte vor starken Schäden zu bewahren indem Sie eigenhändig in entgegengesetzte Richtung manövrieren.

Wir haben durch Sturmschäden ein Schiff verloren !

Eines Ihrer Schiffe konnte den starken Belastungen durch den Sturm nicht mehr standhalten und ist gesunken.

Die Besatzung reicht nicht mehr aus ! Schicken Sie Hilfe !

Die Mannschaft eines Schiffes wurde durch Sturmschäden oder durch die hohe Mannschaftsterblichkeit auf See stark dezimiert. Ihr Schiff ist deshalb nicht mehr manövrierfähig.

Tip: Versuchen Sie im Flottentransferschirm einen Teil der Mannschaften von anderen Schiffen auf das unterbesetzte zu verschieben. Wenn dies zu keinem Erfolg führt, so können Sie auch versuchen, so schnell wie möglich eine in der Nähe befindliche Flotte zur Rettung zu schicken.

Wir haben durch Besatzungsmangel ein Schiff verloren !

Ein Schiff hat keine Besatzung mehr und ging deshalb verloren.

Unser Proviant geht zur Neige, Sir!

Der Proviant eines Schiffes reicht nur noch für wenige Wochen.

Tip: Nehmen Sie diese Meldung äußerst ernst. Versuchen Sie schnellstmöglich einen Hafen anzulaufen, um den Proviant wieder aufzufüllen. Da diese Meldung nur ein Schiff der Flotte betrifft, können Sie versuchen im Flottentransferschirm den Proviant zwischen den Schiffen gleichmäßig zu verteilen.

Die Besatzung mußte verhungern, Sir!

Die Besatzung mußte aufgrund erschöpfter Proviantvorräte verhungern. Das Schiff ging dadurch verloren.

Tip: Sobald der Proviantvorrat aufgezehrt ist, muß die Mannschaft nach kurzer Zeit kläglich verhungern. Aus solchen Ereignissen sollten Sie für die Zukunft lernen. Achten Sie immer auf Notreserven, wenn Sie Ihre Schiffe mit Proviant ausrüsten. Sie sollten stets mit unvorhergesehenen Zwischenfällen rechnen, die höhere Proviantvorräte erfordern.

Die Moral an Bord hat sich gefährlich verschlechtert, Sir!

Die Moral der Besatzung eines Schiffes ist auf einen gefährlichen Stand gesunken.

Tip: Zu lange Aufenthalte auf See oder häufige Gefechte führen zu einer Beeinträchtigung der Mannschaftsmoral. Wenn Sie nicht schnellstens einen Hafen anlaufen, kann es zu einer Meuterei kommen. Im Hafen angelangt, sollten Sie der Mannschaft einen Ausgang von mindestens zwei Monaten gewähren.

Die Besatzung ist unzufrieden und hat gemeutert!

Die meuternde Mannschaft hat das Schiff in ihre Gewalt gebracht und segelt nun unter



U R



Piratenflagge. Das Schiff ist damit für Sie verloren.

Die Hafengebühr konnte nicht bezahlt werden, Sir!

Da Sie die Hafengebühr mit Ihrem Kapital nicht mehr vollständig bezahlen konnten, wurde die gesamte Flotte aus dem Hafen verwiesen.

Tip: Versuchen Sie Ihr Kapital so schnell wie möglich wieder aufzubessern, notfalls durch den Verkauf einzelner Schiffe.

Hipp Hipp Hurra, Hipp Hipp Hurra.

Wir haben einen Schatz gefunden, Sir!

Eine versteckte Schatzinsel wurde gefunden und Ihre Männer konnten einen Goldschatz heben.

Die Besatzung ist am Verhungern und plündert das Warenlager, Sir!

Die Besatzung hat zu wenig Nahrung, obwohl Sie in einem Hafen liegen. Sie plündern daher ein Warenlager, um sich Nahrungsmittel zu beschaffen.

Tip: Auch wenn die Mannschaft im Hafen liegt, hat sie Hunger. Das automatische Ausrüsten macht es besonders einfach, für genügend Nahrung zu sorgen.

### 3. Besondere Ereignismeldungen

#### Technologischer Fortschritt

Ein technologischer Fortschritt ist historisch eingetreten. Dieser Fortschritt soll sich auch im Spielablauf widerspiegeln. Deswegen sind Schiffe oder Festungen, die auf Basis der neuen technologischen Erkenntnisse gebaut oder erweitert werden alten Schiffen oder Festungen überlegen. Schiffstypen wurden bezüglich Geschwindigkeit, Ladekapazität und Kanonenbestückung verbessert. Diese Verbesserungen machen sich bei allen Schiffen bemerkbar, welche zukünftig gekauft oder gebaut werden (Die Technologiestufe eines Schiffes sehen Sie im Infoscreen, der über einen rechten Mausclick auf ein Schiff geöffnet werden kann).

Eventuell können Sie nach einem Technologiefortschritt auch Ihre Festungen noch stärker ausbauen, um den jetzt stärker werdenden Flottenverbänden standhalten zu können.

#### Überfall durch Eingeborene

Einer Ihrer Häfen wurde von Eingeborenen überfallen. Bei solch einem Überfall kann die Festung beschädigt werden, die Werft kann zerstört werden, die Warenlager in den Handelshäusern können geplündert werden, Einwohner können getötet werden oder sie flüchten ins Hinterland. Weiterhin können Produktionsstätten zerstört werden. Ein solcher Überfall lässt sich durch eine starke Festung (mind. 4 Kanonen oder 100 Mann) oder durch den Schutz einer im Hafen ankernden starken Flotte vermeiden.

#### Krankheitsepidemie

Einer Ihrer Häfen war von einer verheerenden Krankheitsepidemie betroffen. Viele Einwohner sind an einer nicht heilbaren Krankheit (Pest, Cholera, Typhus) verstorben. Zur Bekämpfung von Krankheitsepidemien stehen keine Mittel zur Verfügung. Sie müssen als Schicksalsschlag hingenommen werden.

#### Lagerhausbrand

Das Warenlager eines Ihrer Handelshäuser wurde durch einen Brand vollständig zerstört.



U R G



## 80

Sie können nur hoffen, daß es sich dabei nicht um allzu wertvolle Waren gehandelt hat. Gegen solche Brände können Sie sich nicht schützen.

### **Zerstörung von Produktionsstätten**

Ein anderes Land hat in einem Ihrer Häfen von Ihnen eine oder mehrere Produktionsstätten zerstört. Das Land war nur dazu in der Lage, weil es den Hafen kontrolliert und Sie keinen Friedensvertrag mit diesem Land abgeschlossen haben. Aber auch Piraten zerstören gerne Produktionsstätten, wenn sie einen Hafen erobert haben.

### **Neues Schiff gebaut**

Es wurde ein neues Schiff in einem Ihrer Häfen fertiggestellt. Sie können dieses neue Schiff jederzeit kaufen. Anderen Ländern ist dies in Ihren Häfen nicht gestattet, es sei denn, es besteht ein Kooperationsvertrag zwischen Ihnen und dem Land. Eine weitere Ausnahme bildet ein von Ihnen unterstützter Pirat.

### **Revolte der Hafenstadtbewohner**

Es fand eine Revolte in einem Ihrer Häfen statt. Zu einer Revolte kann es kommen, wenn mehrere ungünstige Faktoren zusammentreffen. Hierzu zählen eine hohe Arbeitslosigkeit, schlechte Handelsbeziehungen und zu selten einlaufende Flotten. Durch eine Revolte kann die Festung beschädigt werden, und die Warenlager können geplündert werden. Außerdem verringert sich durch eine Revolte die Einwohnerzahl. Sie können eine Revolte verhindern, indem Sie für eine niedrige Arbeitslosenquote und gute Handelsbeziehungen und damit für eine gute Stimmung bei der Bevölkerung sorgen. Auch eine starke Festungsbesatzung (mehrere Hundertschaften) kann eine Revolte verhindern.

### **Piratenkapitän angeheuert**

Eine Flotte, der Sie den Auftrag zur Piraterie gegeben haben, hat einen Piratenkapitän gefunden. Dieser Piratenkapitän übernimmt ab sofort Ihre Flotte und handelt auf eigene Faust. Sie sichern ihm die volle Unterstützung zu und erlauben ihm Ihre Häfen anzusteuern und dort auch Schiffe zu kaufen.

### **Piratenkapitän geschlagen**

Die Flotte eines von Ihnen angeworbenen und unterstützten Piratenkapitäns wurde in einem Seegefecht vernichtend geschlagen.

### **Raubzug eines Piratenkapitäns**

Ein von Ihnen angeworbener Piratenkapitän hat einen erfolgreichen Raubzug gegen ein anderes Land unternommen.

### **Besatzung ist desertiert**

Ein Teil der Besatzung ist desertiert, weil sie keinen Sold bezahlt haben.

### **Produktionsstätten zerfallen**

Einige Produktionsstätten sind zerfallen, da die Erhaltungskosten nicht bezahlt werden konnten.

## **4. Strategische Hinweise und Empfehlungen**



1 1 0



Das Erobern von neuen Häfen hat, außer der Zerstörung gegnerischer Produktionsstätten, auch noch einen anderen sehr wichtigen Gesichtspunkt. In jedem neu eroberten Hafen können Sie eine Werft errichten und damit Ihre Schiffsproduktion erhöhen. Außerdem sind eigene Häfen wichtige Stützpunkte für Kaperflotten. Auch können eigene Häfen zu sicheren Handelszentren ausgebaut werden. Der Ausbau eines Hafens zu einem gut befestigten Stützpunkt erfordert jedoch ausreichende finanzielle Mittel. Bevor Sie deshalb Ihre Kriegsflotten gegen feindliche Häfen in die Schlacht schicken, sollten Ihnen die erforderlichen Geldmittel für den Wiederaufbau der Festung zur Verfügung stehen, um den Hafen gegen eine Rückeroberung abzusichern.

Wir erlauben uns in diesem Kapitel, Ihnen einige Hinweise unserer Entwicklungs- und Testabteilung zu geben. Wir haben uns bewußt darauf beschränkt, nur einige wenige Hinweise zu geben, um Ihnen selber die Möglichkeit zu geben, eigene Strategien ausfindig zu machen und durchzusetzen.

### **Spielbeginn**

Überschätzen Sie niemals Ihre finanziellen Mittel. Starten Sie deshalb am besten mit einer Brigg und versuchen Sie so schnell wie möglich eine große Anzahl von Häfen zu entdecken. Dies ist eine wichtige Voraussetzung, um einen florierenden Warenhandel aufzubauen und stellt überdies für spätere kriegerische Auseinandersetzungen eine wichtige Ausgangsbasis dar.

### **Spielziel Häfen**

Beachten Sie, daß der Computergegner im Rahmen des Spielziels „Häfen“ eine aggressive Vorgehensweise an den Tag legen wird. Sie sollten stets darum bemüht sein, alle Küstenverläufe genau auf mögliche Häfen zu untersuchen und sich der statistischen Informationen bedienen, um festzustellen, wie groß die Anzahl der noch nicht entdeckten Häfen ist. Da die Gegner sich aggressiv verhalten werden, sollten Sie Ihre Handelsschiffe entsprechend armieren oder aber Begleitschiffe stellen, die jeder Auseinandersetzung gewachsen sind.

### **Spielziel Vermögen**

Der Computergegner wird sich im Rahmen dieses Spielziels eher diplomatisch verhalten. Friedensverträge, Kooperationsverträge und Handelsverträge stehen im Vordergrund seiner Aktivitäten, um den Aufbau des Warenhandels sicherzustellen. Trotz allem werden Sie nicht umhinkommen, kriegerisch tätig zu werden, da die Computergegner über erhebliche Fähigkeiten verfügen, was den Ausbau einer funktionierenden Produktion und Infrastruktur anbetrifft.

### **Spielziel Weltherrschaft**



## 82

Um dieses Spielziel zu erreichen, müssen Sie alle Häfen und alle Schiffe erobern. Eine solide wirtschaftliche Ausgangsbasis ist jedoch stets das Fundament für jegliche kriegerische Aktivität. Eine geeignete Kombination der Taktikvorschläge für das Spielziel „Häfen“ und das Spielziel „Vermögen“ dürfte Sie zum Ziel bringen. Beachten Sie auch, daß Sie den Rang eines „Herrschers der Meere“ nur dann erreichen können, wenn Sie das Spielziel „Weltherrschaft“ eingestellt und äußerst erfolgreich, d.h. mit hoher Punktzahl erreicht haben.

### Missionen und Karriere

Missionsaufträge sind in finanzieller Hinsicht und zur schnelleren Erreichung von Spielzielen dienlich. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie sich bei Spielbeginn nicht auf Missionsaufträge konzentrieren, sondern zumindest gleichrangig den Aufbau des Handels und die Entdeckung von Häfen vorantreiben.

### Produktion und Warenhandel

Geschichtlich war der Handel mit Edelmetallen und Elfenbein stets höchst lukrativ. Dies ist auch in „Herrscher der Meere“ so. Scheuen Sie sich auch nicht davor, diese Waren auch in solchen Häfen anzubieten, in welchen keine aktive Nachfrage nach diesen Gütern besteht. Der Handel über kurze Strecken mit günstigeren Warenarten wie Häuten oder Nahrungsmitteln kann durchaus genügend Gewinn einbringen. Grundsätzlich steigt jedoch die Gewinnerwartung aus dem Warenhandel dann, wenn die angebotene Ware in großer Entfernung vom Zielhafen nicht produziert werden kann.

### Kampf

Als wichtigstes Kampfschiff in „Herrscher der Meere“ dürfte die Fregatte angesehen werden können. Sie ist zwar deutlich langsamer als die schnelle, wendige Brigg, verfügt jedoch über deutlich höhere Kanonenstellplätze. Die kleine wendige Brigg eignet sich im Kampf insbesondere für schnelle Ausweichmanöver, wie Sie z.B. im Kampf gegen eine Festung hilfreich sein können. Die Fleute kann als Handelsschiff bezeichnet werden, die Galeone ist sowohl als Handelsschiff, als auch als behäbiges Kriegsschiff geeignet. Die Korvette ist nicht ganz so schnell wie die Brigg, verfügt jedoch über die doppelte Kanonenanzahl.

Grundsätzlich kann als Empfehlung gelten, daß Sie keinen offenen Kampf eingehen sollten, in dem die gegnerische Flotte eine Überzahl an Kanonen von mehr als 10 Stück vermuten läßt. Lassen Sie jedoch niemals außer Acht, daß neben der Zerstörung gegnerischer Flotten insbesondere das Erbeuten von möglichst intakten gegnerischen Schiffen durch Entern eine gewinnbringende Alternative sein kann. Wenn Sie Beute machen wollen, so sollten Sie Kanonentypen 3 und 4 nur sehr vorsichtig einsetzen, da diese normalerweise zur schnellen Zerstörung der gegnerischen Schiffe führt.

Wenn Sie in einen Kampf geraten sind, der aussichtslos ist, sollten Sie versuchen, dem Gegner durch Rammen noch größtmöglichen Schaden zuzufügen, oder gar eines seiner Schiffe zu versenken, bevor Sie das selbe Schicksal ereilt.

### Häfen erobern





Das Erobern von Häfen hat, außer der Möglichkeit, gegnerische Produktionsstätten zu zerstören, auch noch einen anderen sehr wichtigen Zweck. Mit jedem neu eroberten Hafen haben Sie eine Werft mehr (oder können eine errichten) und erhöhen so Ihre Schiffsproduktion. Außerdem sind eigene Häfen wichtige Stützpunkte für Kaperflotten, oder können zu sicheren Handelszentren entwickelt werden. Der Ausbau eines Hafens zu einem gut befestigten Stützpunkt erfordert jedoch ausreichende finanzielle Mittel. Bevor Sie deshalb Ihre Kriegsflotten gegen feindliche Häfen in die Schlacht schicken, sollten Ihnen die erforderlichen Geldmittel für den Wiederaufbau der Festung zur Verfügung stehen, um den Hafen gegen eine Rückeroberung abzusichern.

## 5. Schiffe

### Technologiestufe 1 Technologiestufe 6

#### Brigg:

Besatzungsstärke:	10 - 60 Mann	10 - 90 Mann
Kanonenanzahl:	6 Kanonen	8 Kanonen
Ladefähigkeit:	80 Tonnen	130 Tonnen
Geschwindigkeit:	12 sm / h	14 sm / h
Max. Leckanzahl:	4 Lecks	4 Lecks

#### Korvette:

Besatzungsstärke:	15 - 120 Mann	15 - 190 Mann
Kanonenanzahl:	14 Kanonen	22 Kanonen
Ladefähigkeit:	160 Tonnen	260 Tonnen
Geschwindigkeit:	10 sm / h	12 sm / h
Max. Leckanzahl:	5 Lecks	5 Lecks

#### Fregatte:

Besatzungsstärke:	20 - 200 Mann	20 - 320 Mann
Kanonenanzahl:	20 Kanonen	32 Kanonen
Ladefähigkeit:	300 Tonnen	480 Tonnen
Geschwindigkeit:	9 sm / h	11 sm / h
Max. Leckanzahl:	6 Lecks	6 Lecks

#### Fleute:

Besatzungsstärke:	10 - 200 Mann	10 - 320 Mann
Kanonenanzahl:	6 Kanonen	8 Kanonen
Ladefähigkeit:	300 Tonnen	480 Tonnen
Geschwindigkeit:	6 sm / h	8 sm / h
Max. Leckanzahl:	6 Lecks	6 Lecks

#### Galeone:

Besatzungsstärke:	30 - 260 Mann	30 - 420 Mann
Kanonenanzahl:	26 Kanonen	42 Kanonen
Ladefähigkeit:	550 Tonnen	890 Tonnen
Geschwindigkeit:	7 sm / h	9 sm / h
Max. Leckanzahl:	8 Lecks	8 Lecks

## 6. Kanonen, Munition, Proviant



\*\*\*



## 84

**Unterschiede der verschiedenen Kanonentypen****Kanonentyp 1 (Sacer)**

Reichweite:	1300 m
Bedienungspersonal	5 Mann
Gewicht der Munition	5 kg
Schaden	gering
Schußfolge	sehr schnell

**Kanonentyp 2 (Demi-Gulverin)**

Reichweite:	1828 m
Bedienungspersonal	7 Mann
Gewicht der Munition	8 kg
Schaden	mittel
Schußfolge	schnell

**Kanonentyp 3 (Culverin)**

Reichweite:	2285 m
Bedienungspersonal	10 Mann
Gewicht der Munition	14 kg
Schaden	groß
Schußfolge	mittel

**Kanonentyp 4 (Demi-Cannon)**

Reichweite:	987 m
Bedienungspersonal	13 Mann
Gewicht der Munition	24 kg
Schaden	sehr groß
Schußfolge	langsam

Kanonentyp 4 ist eine Nahkampfwaffe, nicht geeignet zum Angriff auf Festungen!

Im Spiel werden Sie feststellen, daß Sie in jedem Hafen, sei er auch noch so klein, Kanonen und Munition in ausreichender Menge vorfinden werden. Dies ist beabsichtigt, um ein Ausrüsten der Schiffe und Flotten nicht unnötig zu komplizieren oder den Spielspaß einzuschränken.

**Berechnungen für Proviant und Waren****Proviant**

Der Proviant auf Schiffen und Flotten wird immer in Mannwochen gerechnet. D.h., erhöhen Sie Ihre Besatzungsstärke, dann sinkt die pro Seeman zu Verfügung stehende Proviantmenge. Alle anderen Angaben, die sich im Spiel auf Proviant beziehen, werden in 100 Mannwochen gerechnet

**Waren**

Die Waren im Spiel werden in Ladungseinheiten á 30 Tonnen gerechnet. Ebenso beziehen sich die Preise auf eine Ladungseinheit.

**7.Stichwortverzeichnis**

<b>A</b>		Nationen	
Abgebrochene Reparaturen	71	Computerspieler	
Abgebrochener Festungsausbau	71	Zeitlauf	14
angriff	29; 42	Die Bedienung	
Anhang	74	Mausbedienung	
ankern	29; 43	Tastaturbedienung	
Arbeitslosenquote	28	Pause	
Ausbesserungsarbeiten	30	Bildschirme	
Ausgaben	72	Tafeln und Fenster	
ausguck	29	Symbole und Werte	15
Ausrüsten eines Schiffs	33	Die Installation	9
Ausrüstung verteilen	39	Dreieckshandel	23
<b>B</b>		<b>E</b>	
Balkendarstellungen	30	Eingeborene	79
Bau von Produktionsstätten	72	Einsteigerhilfe	18
Bedeutung der Befehlssymbole	29	Einstellung der Soundkarte	
Bedeutung der Hafensymbole	28	Portadresse	
Befehle im Kampf	42	IRQ	
Befehlssymbole		DMA-Kanal	
angreifen		Soundtest	11
entern		Empfehlungen	81
rammen		Entern	43
ankern		ergeben	42
Route		Erobern	36
Route +	42	Errichten einer Produktionsstätte	54
Besatzung	34	<b>F</b>	
Besatzung und Ausrüstung		Fenster	16
Proviand		Festung	
Besatzung		Festungsausbau	
Mindestbesatzungsstärke		Festungsreparatur	49
Bewaffnung	33	Festungsausbau	49
Besondere Ereignismeldungen	79	Festungsreparatur	49
Bewachen	43	Festungstafel	50
Bewaffnung	34	Flaute	32
Bildschirme	16	Flotte teilen	39
Brigg	31	Flotte umbenennen	39
<b>C</b>		Flotten	61
Computerkampf	44	Flotten und Schiffe	30
Computerspieler	15; 20	Flottenauftrag	
<b>D</b>		Handeln	
Das Spielziel		Erobern	
Vermögen		Karpern	
Häfen erobern		Piraterie	
Weltherrschaft	13	Patrouille	35
deinstallieren	10	Flottenauswahl	37
Der Spielablauf		Flottenmeldungen	76
		Flottenname	37
		Flottentafel	
		Flottennamen	



## 86

Flottenansicht		Info	43
Flottentrasferschirm		Inforeiters	60
Windgeschwindigkeit		Informationen über	
Routenplanung		die Produktionsstätte	54
Zwischenstation	28	Informationsanzeige	59
Flottentransfer		Informationsbildschirm	57
Flottenauswahl		Installation des Spiels	10
Schiffsauswahl		Intro	22
Flottenname			
Zustandsanzeige		<b>K</b>	
Laderaumanzeige		Kampf	82
Schaltflächen	37	Kampfgeschwindigkeit	44
Flucht	43	Kanonen	35; 84
Fregatte	32	Kaperkrieg	40
Freier Markt	56	Kapern	36
Friedensvertrag	25	Klimazonen	22
		Kontor	55
<b>G</b>		Kontorauswahl	55
Galeone	32	Kontorbestand	56
Gefecht		Kontormenü	55
Kriegsflotte	40	Kooperationsvertrag	25
Gefechtsbildschirm	42	Korvette	31
Gefechtsstrategie		Krankheitsepidemie	79
Überlegener Feind		Kriegsflotte	40
Ebenbürtiger Feind			
Festung	46	<b>L</b>	
Gefechtsverlauf		Laderaumanzeige	30; 38
Gefechtsbildschirm		Ladungsaufstellung	38; 56
ergeben	42	Ladungstransfer	39
		Lagerhausbrand	80
<b>H</b>		Landesnamen	23
Häfen erobern	83	Lebensdauer	
Hafensicht	47	einer Produktionsstätte	53
Hafengebühr	28	Lecks	30
Hafengebühren	71		
Hafensperre	28	<b>M</b>	
Hafentafel		Mausbedienung	15
Zufriedenheit der Einwohner		Mehrspielergefecht	
Arbeitslosenquote		Gefechtsstrategie	45
Produktionseffektivität		Mehrspielermodus	45
Steuern		Mindestbesatzungsstärke	34
Hafensperre		Missionen und Karriere	82
Hafengebühr	27	Missionsaufträge	60
Handeln	35	Missionstafel	
Handelsvertrag	25	Missionen	26
Handelswaren	74	Munition	35; 84
Handelszonen	23		
Highscorepunkte	60		
Hinweise	81		
		<b>N</b>	
<b>I</b>		Nach dem Gefecht	
In Hafen einlaufen	29		



Prise		Reiter Verluste	67
Flottentransfer	47	Reiter Vermögen	65
Netzwerkoption	45	Reiter Waren	62; 63; 73
Neues Spiel	20	Revolte	80
<b>O</b>		Route	43
Onlinehilfe	16	Route planen	43
Bedienung		Routen	33
Links		<b>S</b>	
Suchen	17	Schäden	30
<b>P</b>		Schaltflächen	
Patrouille	36	Proviant verteilen	
Pause	16	Besatzung verteilen	
Piratenbeute	71	Munition verteilen	
Piratenkapitän	80	Schiff überstellen	
Piraterie	36	Schiff austauschen	
Preis einer Produktionsstätte	53	Schiff versenken	38
Produktion und Warenhandel	82	Schatzsuche	71
Produktionskosten	53; 73	Schiff versenken	39
Produktionsstätten	53	Schiffe kaufen	51
Produktionsstättenbaukosten	73	Schiffsauswahl	37
Programm direkt verlassen	16	Schiffsreparatur	35
Programmstart		Schiffstransfer	39
WIN95		Schiffstypen	30; 83
WIN 3.11		Brigg	
MS-DOS	12	Korvette	
Prolog	1	Fregatte	
Protektionen	25; 26; 71; 72	Flaute	
Proviant	33; 84	Galeone	31; 83
Proviantvorrat	30	Schnelle Standardauswahl	43
Punkt Einnahmen	70	Schwierigkeitsgrad	21
Punkt Vermögen	68	Soldzahlungen	73
<b>R</b>		Sondergüter	74
Rammen	43	Soundkarteneinstellungen	11
Reiter Festung	65	Soundoptionen ändern	21; 22
Reiter Finanzen	68	SOUNDSET	10; 11
Reiter Geschwindigkeit	63	Spiel fortsetzen	21
Reiter Gewinn/Verlust	65	Spiel laden	21
Reiter Gewinne	67	Spiel sichern	21
Reiter Hafen	64; 66	Spiel speichern	16
Reiter Handel	64	Spieleinstellungen	24
Reiter Info	62	Spieleroberfläche:	22
Reiter Karriere	61	Spielstand löschen	21
Reiter Ladung	63	Spielziel	60; 81
Reiter Missionen	60	Spielziel Häfen	81
Reiter Produktion	64; 73	Spielziel Vermögen	81
Reiter Schiffe	66; 73	Spielziel Weltherschaft	60; 82
Reiter Spielziel	60	Stadtansicht	52
Reiter Status	63	Standardwaren	74
Reiter Summe	61; 63; 64	Startjahr	21
		Startmenü	
		Neues Spiel beginnen	
		Weltkarte	



