

Inhaltsverzeichnis

1	Die Welt rückt zusammen – der Patrizier und die Hanse	3
2	Die Handbücher	4
3	Der Kundenservice	4
4	Die Installation und ihre Voraussetzungen - was Ihr Rechner so alles mitbringen muss	6
5	Der Schnelleinstieg für Ungeduldige	6
	Tutorial starten	7
	Einzelspiel starten	7
	Bedienung des Spiels	7
	Steuerung	9
	Das Handelsfenster	11
6	Die Erledigung der Formalitäten - das Hauptmenü und seine Rubriken	14
	Der sanfte Einstieg - das Tutorial	14
	Die Kampagnen	14
	Das Einzelspiel	14
	Mehrspieler	17
	Spiel laden	17
	Optionen	17
	Credits	18
	Verlassen	18
7	Die Spielsteuerung - eine kleine Navigationskunde	19
	Ansichten einer Stadt - die Stadtkarte	19
	Routen, Rauten und Symbole - die Seekarte	27
8	Leinen los - Schiffe, Expeditionen und Konvois	31
	Schiffstypen	31
	Ein Schiff auswählen	32
	Mehrere Schiffe auswählen	33
	Das Schiffsdeck - Die Schwierigkeit ein Pirat zu sein	33
	Das Besatzungsmenü - Matrosen und Piraten	34
	Der automatische Handel	37
	Transfer zwischen zwei Schiffen	38
	Blockierung eines Schifffes	38

Schäden	39
Schiffe bauen	39
Gruppenreisen - die Fahrt im Konvoi	39
Aufbruch ins Ungewisse - Expeditionen	42
9 Der Handel, das tägliche Geschäft	43
Der Handel zwischen den Städten	43
Schiffe und Transport	44
Produktion und Lagerung	45
Wohnraum	45
Ansehen durch Handel	46
10 Gebäude, Gauner und Gesindel - die Stadt und ihre Bewohner	47
Straßenszenen - wer Ihnen in den Gassen über den Weg laufen kann	47
Die Zufriedenheit der Stadtbewohner - ein Kapitel für sich	48
Stadtentwicklung - der Bau von Gebäuden	50
Stadtpanorama - alle Gebäude auf einen Blick	52
11 Aus dem harten Leben eines Händlers - Karriere und Politik	78
Das mühsame Ringen um Aufstieg und Anerkennung	78
Stufen einer Karriere	81
Die Gründung einer Familie	83
Politik und Diplomatie	85
Händler vor Gericht	89
Wenn die Redlichkeit baden geht - die Bestechung	91
12 Es kann der Klügste nicht in Frieden leben... - über Kämpfe und Schlachten	92
Die Seeschlacht	92
Der Schrecken der Meere - Piraten und wie man mit ihnen umgeht	98
Die Belagerung einer Stadt	100
Der Seeangriff auf eine Stadt	103
13 Der Mehrspielermodus	105
Einrichten eines Netzwerkspiels	105
Teilnahme an einem Netzwerkspiel	107
Hotseat	107
Spiel laden	108
Besonderheiten im Netzwerkspiel	108
14 Credits	110
15 Anhang	114

1 Die Welt rückt zusammen – der Patrizier und die Hanse

Die Hanse, ein in der Mitte des 13. Jahrhunderts zur Wahrung gemeinsamer Handelsinteressen gegründeter Verbund, war zunächst nur ein loser Zusammenschluss wagemutiger Kaufleute. Sie entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einer mächtigen Wirtschaftsorganisation, der man tunlichst beizutreten hatte, wenn man es als Händler im Nord- und Ostseeraum zu etwas bringen wollte. In ihrer Blütezeit war die Hanse jedoch weit mehr als nur ein Kaufmanns oder Städtebund: Sie war ein politischer Machtfaktor ersten Ranges, ein früher Vorfänger der europäischen Gemeinschaft oder, anders ausgedrückt, einer der ersten wirklichen "Global Player" der Wirtschaftsgeschichte - auch wenn den damaligen Zeitgenossen von der Welt kaum mehr bekannt war als Europa und einige Teile Asiens und Afrikas, denn Amerika und Australien wollten schließlich erst noch entdeckt werden.

Natürlich konnte nicht jeder herumstreunende Kurzwarenhändler Mitglied der Hanse werden. Sie blieb in der Regel den Patriziern vorbehalten, jener wohlhabenden und selbstbewussten Gesellschaftsschicht, die in den Städten des Heiligen Römischen Reiches zu jener Zeit zunehmend den Ton angab und dem eifersüchtig auf seine Privilegien bedachten Adel so langsam das Wasser abgrub.

"Patrizier II" versetzt Sie in diese aufregende Welt des Aufbruchs und des Neubeginns – unter dem Schutz der Hanse pendeln die Kaufleute zwischen Lübeck und London, zwischen Köln und Bergen, Riga und Nowgorod. Sie sind ein kleiner Händler mit großen Ambitionen, ein knallhart kalkulierender Geschäftsmann, der Karriere machen und sich sein eigenes Imperium erschaffen will. Dazu holen Sie Informationen ein, bauen Ihre Dependancen in anderen Hansestädten auf, erledigen Aufträge, die nicht immer in Ihr Metier fallen, und bestechen, was der Geldbeutel hergibt. Trotzdem haben Sie nicht nur den eigenen Vorteil im Blick, sondern kümmern sich auch um das Wohlergehen Ihrer Heimatstadt. Sie buhlen um Ansehen und Prestige, mischen sich in die große und die kleine Politik ein, verweisen lästige Konkurrenten in die Schranken, bieten frechen Piraten und ungärdigen Potentaten die Stirn, kur zum – Sie haben alle Hände voll zu tun.

Folgerichtig ist der "Patrizier II" keine reine Handelssimulation mehr, sondern hat neben seinen zahlreichen Aufbau-Elementen auch eine gehörige Portion Kampf und Action zu bieten – in Echtzeit ablaufende Seeschlachten etwa oder Städteblockaden von See aus, ein nicht gerade zimperliches, aber zur damaligen Zeit durchaus übliches Verfahren zur Durchsetzung der eigenen Interessen. Was Sie sonst noch tun und worauf Sie achten müssen, wenn Sie ein erfolgreiches und angesehenes Mitglied der Hanse werden wollen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Wir wünschen Ihnen schon jetzt viel Vergnügen!

2 Die Handbücher

Dieses Handbuch informiert Sie über die wichtigsten Funktionen von "Patrizier II". Ein Multimedia-Handbuch mit weiterführenden Informationen zum Spiel und gesprochenen Texten zum historischen Hintergrund befindet sich auf der CD. Es kann über den Eintrag des installierten "Patrizier II" im Windows-Startmenü geöffnet werden.

3 Der Kundenservice

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen.

Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gern weiterhelfen.

Benötigen Sie Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele? Haben Sie Schwierigkeiten beim Betrieb unserer Software? Möchten Sie sich über neue Ascaron Produkte informieren? Dann können Sie sich gern schriftlich oder telefonisch, per E-Mail oder Fax an uns wenden.

Hotline

Die telefonische Hotline hilft Ihnen gern bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter:

0 52 41/96 69 0

Montags - Freitags

14.00 bis 17.00 Uhr

Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

Den Titel und - falls bekannt - die Versionsnummer Ihres Produktes.

Das von Ihnen verwendete System (Betriebssystem, Prozessortyp, RAM Speicher).

Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z. B. Virenschutzprogramme).

Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk usw.).

Legen Sie sich bitte nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini...) bereit!

Customer Support

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per E-Mail erreichen:

Ascaron Entertainment GmbH

Customer Support

Dieselstr. 66

33334 Gütersloh

Fax: 0 52 41 / 96 66 10

E-Mail: service_p2@ascaron.com

Internet: www.ascaron.com

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System.

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt an die oben genannte Adresse (NICHT an Ascaron)! Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit!

Webseite

Im Internet können Sie Ascaron Entertainment direkt unter <http://www.ascaron.com> erreichen. Hier finden Sie Informationen zu aktuellen und kommenden Produkten, Tipps und Tricks zu aktuellen und älteren Spielen, Patches, Pressestimmen, Wettbewerbe und vieles mehr.

Forum

In unseren Foren auf www.ascaron.com finden Sie Tipps, Tricks sowie technische Hilfe.

4 Die Installation und ihre Voraussetzungen - was Ihr Rechner so alles mitbringen muss

Für "Patrizier II" brauchen Sie mindestens einen Rechner der Pentium II-Klasse mit einer Taktfrequenz von 233 MHz, 32 MB Arbeitsspeicher (RAM), ein Windows-Betriebssystem (Windows 95/98/2000/ME), DirectX7, ein 4-fach CD-ROM-Laufwerk, eine Grafikkarte mit 4 MB und eine DirectX-kompatible Soundkarte. Darunter geht's leider nicht. Besser wäre es allerdings, wenn Sie einen Pentium II-Rechner mit 450 MHz (oder schneller) und 64 MB Arbeitsspeicher (RAM) vorweisen könnten. Für einen schnelleren Bildaufbau und zur besseren Darstellung von Spezialeffekten empfehlen wir Ihnen darüber hinaus eine 3D-Grafikkarte mit 16 MB (Direct 3D).

Für die Installation starten Sie bitte Ihr Betriebssystem! Legen Sie dann die "Patrizier II"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein! Das Setup-Programm wird automatisch aufgerufen. Sollten Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, starten Sie bitte das Programm "Setup" von dieser CD! Folgen Sie nun bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm!

Wichtig: "Patrizier II" benötigt Direct X 7! Haben Sie dies schon installiert (was vermutlich der Fall ist), können Sie diesen Teil der Installation überspringen.

Nach der Installation wird automatisch das Programm "GFX Test" gestartet, das die für "Patrizier II" möglichen Auflösungen Ihrer Grafikkarte testet. Das Programm können Sie auch jederzeit separat ausführen (z.B. nachdem Sie eine andere Grafikkarte eingebaut haben).

5 Der Schnelleinstieg für Ungeduldige

Dieser Abschnitt ist all jenen gewidmet, die sofort und ohne lästiges Handbuchstudium mit dem Spiel beginnen möchten. Dennoch sollten Sie sich nicht sofort in ein Einzelspiel stürzen, sondern zunächst mit dem Tutorial beginnen, um sich dort mit den wichtigsten Steuerungs- und Spielementen vertraut zu machen. Danach können Sie ja ohne Weiteres eine Kampagne, ein Einzelspiel oder eine Mehrspielerunde starten und neu auftretende Spielemente entweder selbst entdecken oder in den anschließenden Kapiteln des Handbuchs nachlesen.

Tutorial starten

Nachdem Sie „Patrizier II“ gestartet und das Einführungsvideo genossen haben, gelangen Sie ins Hauptmenü. Hier sind zunächst nur die Buttons „Tutorial“ und „Optionen“ von Interesse. Sie müssen die Standardeinstellungen nicht ändern, um spielen zu können, aber vielleicht möchten Sie ja doch einen kurzen Blick darauf werfen (Detailkenntnisse können ja nie schaden). Sie können den Optionenbildschirm auch jederzeit aus dem Spiel heraus aufrufen. Vgl. eine Beschreibung der Optionen finden Sie in Kapitel 6 „Die Erledigung der Formalitäten“.

Hinweis:

Für das Tutorial sollte in den Optionen eine Auflösung von 1024 x 768 gewählt werden.

Mit einem Klick auf „Tutorial“ öffnen Sie den gleichnamigen Bildschirm. Lernen Sie schrittweise die einzelnen Steuerungselemente kennen und machen Sie sich schon einmal mit Ihren bevorstehenden Aufgaben vertraut.

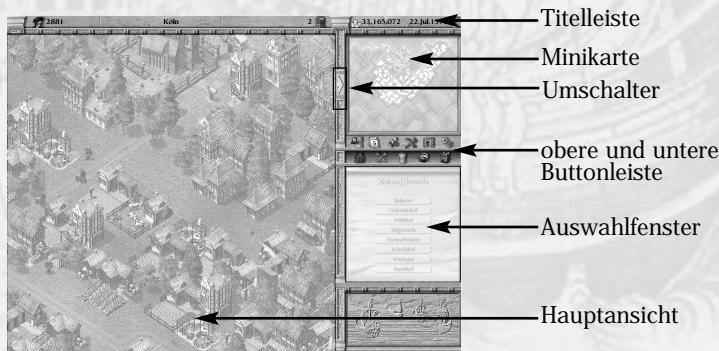
Einzelspiel starten

Klicken Sie im Hauptmenü auf den Button „Einzelspiel“. Auf dem nun folgenden Bildschirm geben Sie Ihren Vor- und Nachnamen ein. Alle anderen Einstellungen sind im Moment noch ohne Belang. Halt – etwas fehlt doch noch: Behalten Sie „Lübeck“ als Heimatstadt!

Bedienung des Spiels

Die Bedienung des Spiels ist denkbar einfach und folgt immer dem gleichen Prinzip: Klicken Sie einfach auf ein sichtbares Objekt, um Informationen darüber abzurufen oder Aktionen damit auszuführen! Bei den in Frage kommenden Objekten kann es sich um Schiffe, Gebäude, Stadtbürger oder Schaltflächen handeln.

Der Bildschirmaufbau



Ansichten im Spiel

Stadtgebiet



Dies ist die Ansicht, in der Sie das Spiel beginnen. Auf diese Art können Sie alle Städte "betreten", in denen Sie Schiffe oder Gebäude besitzen – klicken Sie einfach mit der linken Maustaste die betreffende Stadt auf der Seekarte an! Um eine Stadt wieder zu verlassen, genügt ein Klick auf die Schaltfläche "Stadt verlassen" in der Buttonleiste rechts (obere Zeile).

Seekarte



Immer, wenn Sie eine Stadt verlassen, landen Sie auf der Seekarte, die das gesamte Gebiet der Hanse zeigt. Hier erscheinen auch alle Ihre Schiffe, so dass Sie deren Routen stets verfolgen bzw. ändern können.

Seegebiet



Wann immer Sie eine Seeschlacht austragen, sei es, dass Sie von einem Piraten angegriffen werden oder selbst als Pirat andere Schiffe attackieren, wechselt das Spiel in diesen Modus. Am Ende einer Seeschlacht gelangen Sie automatisch wieder auf die Seekarte.

Schnellvorlauf

In der oberen Buttonleiste gibt es die Schaltfläche „Schnellvorlauf“. Klicken Sie ihn an, um in die „Schnellvorlauf“-Ansicht zu wechseln und die Spielzeit beschleunigt ablaufen zu lassen. Verschiedene Ereignisse wie das Anlegen eines Schiffes beenden den Schnellvorlauf automatisch. Sie können den Schnellvorlauf jederzeit beenden, indem Sie die linke oder rechte Maustaste drücken.

Minikarte

Die Minikarte zeigt, je nach Hauptansicht, eine Stadt oder das Handelsgebiet der Hanse in verkleinerter Form. Das eingezeichnete Rechteck gibt an, welcher Ausschnitt gerade in der Hauptansicht gezeigt wird.

Weitere Funktionen

- Mit einem Linksklick auf eine beliebige Stelle der Minikarte verändern Sie den in der Hauptansicht angezeigten Bereich
- Ist auf der Minikarte die Seekarte zu sehen, können Sie ein ausgewähltes Schiff mit einem Rechtsklick an einen beliebigen anderen Ort schicken
- Mit Hilfe eines Umschalters schalten Sie, während Sie sich in einer Stadt befinden, zwischen Stadtgebiet und Seekarte hin und her – es ist also kein Problem, einerseits in der Stadt seinen Geschäften nachzugehen und andererseits die Routen seiner Schiffe auf der Minikarte zu verfolgen.

Symbole

Anhand der Symbole auf der Minikarte können Sie überprüfen, wo sich Ihre Schiffe gerade befinden und in welchen Städten Sie als Händler in Erscheinung treten.

Button/Symbol	Funktion
Kästchen (blau, weiß, rot, schwarz)	Schiffe (eigene, Händler, Mitspieler, Piraten)
Raute rot	Stadt
Raute blau / blauer Punkt auf roter Raute	Ihre Heimatstadt / Stadt mit Ihrem Kontor
Raute mit Umrahmung	Stadtgebiet, das Sie gerade betrachten

- langsam blinkende Symbole kennzeichnen Ihre ausgewählten Schiffe
- schnell blinkende Kästchen weisen auf ein Ereignis hin, also z.B. darauf, dass eines Ihrer Schiffe gerade im Hafen angelegt hat oder in einen Sturm geraten ist.

Steuerung

Das Spiel ist so ausgelegt, dass alle Funktionen mit Hilfe der Maus und der beiden Maustasten ausgeführt werden können: der Linksklick **wählt** aus, der Rechtsklick schickt gewählte Schiffe an die entsprechende Position.

Linke Maustaste

Mit einem Linksklick können Sie Objekte im Hauptbildschirm auswählen. Dann erscheint in der Regel ein Menü bzw. eine Information. Mit einem Linksklick auf eine leere Stelle auf der Karte heben Sie die Auswahl wieder auf.

Linksklick auf	Aktion
eigenes Schiff	eigenes Schiff auswählen
fremdes Schiff	Informationen über das Schiff anzeigen lassen Diese Informationen sind nicht immer genau
Position im Meer und Ziehen der Maus über mehrere eigene Schiffe (Mausziehen)	Selektieren mehrerer eigener Schiffe
Eigenes Schiff, dabei "Strg/Ctrl"-Taste gedrückt halten	Selektieren mehrerer eigener Schiffe
Aktionsgebäude (s. unten)	Betreten des Gebäudes
Betrieb oder Wohnhaus	Informationen anzeigen
Stadtburger	Meinung der Bürger abfragen

Rechte Maustaste

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um mit einem zuvor ausgewählten Schiff eine bestimmte Aktion durchzuführen! In der folgenden Liste finden Sie eine Zusammenfassung der möglichen Aktionen:

Rechtsklick auf	Aktion
beliebige Position im Meer oder befahrbaren Fluss	Das Schiff fährt an diese Position und wartet dort
eine Stadt auf der Miniseekarte oder	a) Das Schiff nimmt Kurs auf diese Stadt und legt im Hafen an
eine Stadt auf der Seekarte	b) Liegt das ausgewählte Schiff bereits vor Anker, öffnet sich das Handelsfenster
ein feindliches Schiff während einer Seeschlacht	Feindliches Schiff wird automatisch angegriffen
ein anderes, eigenes Schiff	Das Mannschaftstransferfenster öffnet sich

Eine weitere wichtige Funktion der rechten Maustaste ist das Schließen von Fenstern. Wann immer ein Fenster in der Hauptansicht eingeblendet wird (bei einer Nachricht etwa oder einem Hinweis), so können Sie das Fenster jederzeit mit einem Rechtsklick schließen.

Mausbewegung und Pfeiltasten

Wenn Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand führen oder auf die Pfeiltasten der Tastatur drücken, können Sie den angezeigten Bildausschnitt in der Hauptansicht nach Ihren Wünschen verändern.

Das Handelsfenster

Kommen wir zur wichtigsten Frage bei einer Handelssimulation: Wie kann ich meine Waren eigentlich kaufen oder verkaufen?

Wie man handelt

Handel mit einem ausgewählten Schiff

Wenn Sie ein Schiff oder einen Konvoi gewählt haben, öffnen Sie aus der Stadtkarte heraus mit einem Rechts- oder Linksklick auf den Hafenkran oder aus der Seekarte heraus mit einem Rechtsklick auf die Stadt den Handelsbildschirm.

Eingestellt ist der Handel zwischen Ihrem Schiff und der Stadt.

Im Auswahlfenster haben Sie, wenn Sie überdies ein Kontor in der Stadt unterhalten, folgende Handelsrichtungen zur Auswahl:

- Handel zwischen Ihrem Schiff und der Stadt (Voreinstellung)
- Warentransport zwischen Ihrem Schiff und dem Kontor
- Handel zwischen Ihrem Kontor und der Stadt
- Transport von Schiffswaffen zwischen Ihrem Schiff und dem Kontor

Handel mit dem Kontor

Waren	Stadt	Kaufen Verkaufen		Kontor	→-Preis
		0	68		
Eisenherz	161	528	439		
Eisenwaren		0	500		
Felle	15	608	405		
Fisch		0	841		
Fleisch		0	1833		
Getreide		0	215		
Gewürze	7	531	292		
Hanf	92	264	219		
Holz	98	33	27		
Honig	25	66	55		
Keramik	12	333	223		
Leder	1	874	358		
Pech	132	20	16	15	20
Salz	4	898	360		
Tras		0	152		
Tuch		0	394		
Wein	69	132	110	5	132
Wolle	506	528	439	207	35
Ziegel		0	113		

Haben Sie in einer Stadt ein Kontor und es ist kein Schiff ausgewählt, öffnet sich mit einem Linksklick auf den Hafenkran ebenfalls der Hauptbildschirm. Hier haben Sie jedoch nur die Möglichkeit, Waren zwischen Ihrem Kontor und der Stadt zu handeln.

Um Waren von einem Schiff in Ihr Kontor zu laden, müssen Sie zuerst dieses Schiff auswählen (s. o.)

Im Handelsfenster werden nicht nur alle Waren aufgelistet, sondern auch die jeweiligen Stückzahlen sowie die Ankaufs- bzw. Verkaufspreise. Der teurere Preis ist immer der Preis, den Sie beim Kauf einer Ware bezahlen müssen. Um eine Ware zu kaufen oder zu verkaufen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Preis.

Wie Preise entstehen

Das Prinzip wird Ihnen bekannt vorkommen: Nur die Nachfrage und das Angebot regeln den Preis!

Je dringender eine Stadt eine Ware benötigt, desto mehr bezahlt sie auch dafür. Und Sie müssen noch viel mehr blechen, wenn Sie eine seltene Ware aufkaufen wollen.

Für die Preisfindung hat das zwei entscheidende Konsequenzen:

1. Beim Verkauf einer Ware beginnt der Preis zu fallen. Der Grund: Mit jeder verkauften Wareneinheit wird die Nachfrage etwas mehr gestillt.
2. Kaufen Sie dagegen eine Ware, so steigt der Preis an, weil mit jeder gekauften Einheit das entsprechende Angebot in der Stadt schlechter wird.

Stückzahlen

Im Handelsfenster am unteren Bildschirmrand können Sie die Stückzahlen einstellen, die beim Kauf bzw. beim Verkauf einer Ware gehandelt werden. Doch auch die Erhöhung bzw. Verringerung der Stückzahl wirkt sich auf den Preis aus. Wenn Sie bei der Stückelung von 1 auf 5 umschalten, so werden Sie bemerken, dass Ihr Ankaufspreis (der Preis, den Sie bezahlen müssen) steigt und Ihr Verkaufspreis sinkt.

Das mag auf den ersten Blick unlogisch erscheinen, hat aber einen plausiblen Grund: Ob Sie nun 5 mal 1 Ware handeln oder 1 mal 5 Waren, macht keinen Unterschied. Sie verdienen bzw. bezahlen genau gleich viel, in der höheren Stückzahl ist aber der Preisverfall bzw. der Preisanstieg bereits enthalten.

Maßeinheiten

In Patrizier II gibt es 2 Maßeinheiten: Last und Fass. Dabei entspricht eine Last genau 10 Fass. In eine 15-Last-Schnigge passen daher 15 Last oder 150 Fass.

Schiffswaffen

Auch Schiffswaffen werden über das Handelsfenster zwischen Kontor und Schiff transferiert.

Handeln über die Miniseekarte

Sie können auch über die Miniseekarte handeln. Selektieren Sie dazu ein Schiff, das sich im Hafen einer Stadt befindet (entweder über die Schiffsliste oder über den Button in der Titelleiste), und führen Sie dann einen Rechtsklick auf diese Stadt in der Miniseekarte aus. Daraufhin öffnet sich das Handelsfenster. Der Vorteil dieser Methode ist, dass Sie auch in einer Stadt handeln können, in der Sie sich gerade nicht befinden.

Kleiner Tipp unter Freunden

Kaufen Sie günstig ein, verkaufen Sie teuer! Wir haben gut reden, wird jetzt mancher sagen, denn woher soll ich denn bitte schön wissen, welcher Preis gut ist und welcher nicht? Um das herauszufinden, haben wir zwei Hilfen in das Handelsfenster integriert:

1. Kaufen Sie Waren nur dann, wenn deren Ankaufspreis und Verkaufspreis dicht bei einander liegen (z.B. bei Schwankungen um die 10%), denn nur dann ist die Ware ausreichend vorhanden und der Preis vernünftig. Je knapper eine Ware wird, desto stärker unterscheiden sich die beiden Preise.
2. Neben Ihren Waren finden Sie einen Durchschnittspreis, den Sie beim Kaufen der Waren bezahlt haben. Es versteht sich von selbst, dass Sie nicht unter diesem Preis verkaufen sollten.

Und noch ein Tipp

Kaufen Sie Waren am besten dort, wo sie auch produziert werden. Umgekehrt lohnt sich der Verkauf einer Ware meist dort, wo diese Ware nicht produziert wird.



6 Die Erledigung der Formalitäten - das Hauptmenü und seine Rubriken

Bevor Sie in See stechen, sind noch ein paar grundlegende Entscheidungen zu treffen. Reine Routine für einen erfahrenen Seebären, aber derartige Formalitäten sind nun einmal unumgänglich.

Der sanfte Einstieg - das Tutorial

Das Tutorial macht Sie schrittweise mit der komplexen Spielwelt des "Patriziers II" vertraut. Dabei erfahren Sie in 5 Kapiteln alles, was Sie über den Handel, den Bau von Gebäuden und den Kampf wissen sollten. Vor jeder Mission erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung der Aufträge, die es zu erfüllen gilt.

Ein kleines Fenster am unteren Bildschirmrand und eine Sprachausgabe hält Sie über die nächste Aufgabe auf dem Laufenden.

Die Kampagnen

Eine Kampagne ist eine Abfolge mehrerer aufeinander aufbauender Missionen. Im Gegensatz zum frei konfigurierbaren Einzelspiel können Sie aber hier die Spieleinstellungen nicht einfach so verändern, wie es Ihnen in den Kram passt - die Start- und Zielbedingungen sind weitgehend vorgegeben, und Sie müssen bestimmte Aufgaben erfüllen, um in der Kampagne erfolgreich zu sein.

Das Einzelspiel



Das Einzelspiel ist der Hauptspielmodus in "Patrizier II" und in keiner Weise weniger interessant als die Kampagne. Denn auch im Einzelspiel haben Sie eine äußerst dynamische Welt vor sich, in der eine Vielzahl von unerwarteten Ereignissen auftreten kann. Wenn Sie also lieber allein und ohne feste Vorgaben in der Hanse Karriere machen möchten, dann klicken Sie auf "Einzelspiel". Hinter dieser Rubrik verbirgt sich eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten, mit deren Hilfe Sie sich Ihr Spiel "auf den Leib schneidern" können.

Name, Anschrift ...

Dieses Feld ist so etwas wie das “Ordnungsamt” des Spiels. Hier geben Sie sich einen Namen und legen Geschlecht und Heimathafen (Sie haben die Wahl zwischen 12 verschiedenen Hansestädten) fest, sowie das Jahr, in dem Ihr Schicksal seinen Lauf nehmen soll.

Den Schwierigkeitsgrad einstellen

Hier haben Sie die Wahl, mit welcher Schwierigkeitsstufe Sie spielen wollen. Krämer, Händler, Kaufmann, Ratsherr und Patrizier stehen zur Auswahl. Alternativ können Sie durch Anklicken der Option “Details” eigene Einstellungen vornehmen.

Die Wahl einer der bereits erwähnten fünf Schwierigkeitsstufen hat Auswirkungen auf Ihre Startbedingungen, wie etwa die Zahl der Schiffe, das Startkapital oder wie leicht Sie es haben, bei den Bürgern Ansehen zu erlangen. Die “mittlere” Schwierigkeitsstufe ist der Kaufmann. Wer sich zum ersten Mal in die Welt der Hanse wagt, entscheidet sich am Besten für den Krämer. Dann gibt es auch weniger Piratenübergriffe, und die Fürsten sind ehr milde gestimmt und neigen nicht so schnell zu Belagerungen. Wer mit allen Wassern aus Nord- und Ostsee gewaschen ist, kann sich auch als Patrizier versuchen.



Die Individualisten unter Ihnen können sich ein Spiel nach Maß zusammenstellen: Jeder einzelne Parameter ist frei konfigurierbar.

Beim Handel legen Sie die Preisunterschiede in den Städten und Ihre mögliche Gewinnspanne fest (je geringer, desto höher der Schwierigkeitsgrad). Anerkennung und Bedürfnisse der Bürger entscheiden darüber, wie leicht bzw. wie schwer Sie zu Ansehen kommen und wie leicht die Bürger zufrieden zu stellen sind.

Der Parameter “Seeschlachten” bestimmt, ob sich der Computer beim Zielen und Manövrieren geschickt verhält oder schon mal Fehler macht.

Mit dem Menüpunkt “Piratenaktivität” entscheiden Sie, ob mehr oder weniger dieser Schurken die Meere unsicher machen sollen. Mit “Fürstenaktivität” stellen Sie ein, wie neidisch die Fürsten auf florierende Städte sein sollen und wie groß die Belagerungssarmanen ausfallen.

Sie bestimmen weiterhin die Höhe des Startkapitals und Sie legen die Anzahl der eigenen Schiffe fest.

Haben Sie Ihre Entscheidungen getroffen, kehren Sie zum Bildschirm "Spieleinstellungen" zurück. Das Spiel wird nun den Schwierigkeitsgrad anzeigen, der diesen Einstellungen am nächsten kommt.

Die Zielbedingungen festlegen

Wann eine Partie beendet ist, bestimmen Sie! Hier können Sie festlegen, welche Position Sie erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen, und in welchem Zeitraum das zu geschehen hat. Diese Ziele sind möglich:

Bürgermeister	Wer in seiner Heimatstadt als Erster zum Bürgermeister gewählt wird, gewinnt das Spiel. Alle Spieler (also auch die computergesteuerten Händler) haben die gleichen Zielvorgaben.
Keine	Hier können Sie endlos spielen und selbst entscheiden, welche Ziele Sie wann erreichen wollen.
Eldermann	Die schwierigste Bedingung von allen. Sieger des Spiels ist derjenige, der als Erster zum Eldermann, dem Vorsitzenden der Hanse, gewählt wird. Im Gegensatz zur geschichtlichen Realität muss dies in Patrizier II nicht unbedingt der Bürgermeister von Lübeck sein.
Kapitalbilanz	Hier entscheidet das Vermögen über Sieg oder Niederlage. Zum Vermögen zählen neben der Barschaft natürlich auch der Wert Ihrer Gebäude, Vorräte und Schiffe.
Punktebilanz	Hier gewinnt derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat. Neben Ihrem Vermögen schlagen in der Punktebilanz auch die gesammelte Anerkennung in den Städten sowie alle Aktionen zu Buche, die Sie im Laufe des Spiels zur Steigerung Ihres Ansehens durchgeführt haben.

Wenn Sie die selbstgesetzten Ziele erreicht haben, endet das Spiel. Ebenso endet das Spiel nach der festgesetzten Frist oder wenn ein Konkurrent das Spielziel vor Ihnen erreicht hat. Sie werden aber in jedem Fall gefragt, ob Sie trotzdem weiterspielen möchten oder nicht.

Besonderheiten der städtischen Produktion

Hier haben Sie die Wahl zwischen den beiden Optionen "Realistisch" und "Zufällig". In der realistischen Einstellung entspricht die Produktion der Städte den geographischen

Möglichkeiten und historischen Gegebenheiten. Mit der zufälligen Einstellung verteilen Sie die Produktion mit Hilfe des Zufallsgenerator - dann kann es Ihnen passieren, dass in Nowgorod z.B. Wein angebaut wird (über den Geschmack solcher Raritäten wollen wir hier lieber nicht diskutieren).

Die Einstellung der Spielgeschwindigkeit

“Patrizier II” ist ein Echtzeitspiel. Dennoch gibt es Mittel und Wege, dem Lauf der Zeit ins Handwerk zu pfuschen - Sie können ihn nach Lust und Laune aufhalten oder ihm Beine machen. Sechs verschiedene Spielgeschwindigkeiten stehen zur Auswahl: “Zeitbremse”, “Sehr langsam”, “Langsam”, “Normal” (Standardeinstellung), “Schnell” oder “Sehr schnell”. Die Geschwindigkeit lässt sich auch während des Spiels noch verändern (Optionsmenü), etwa wenn Sie mehr Schiffe zu koordinieren haben.

Mehrspieler

Auch wenn notorische Rheinländer das Gegenteil behaupten - Hanseaten können durchaus gesellig sein. Klicken Sie also guten Gewissens auf die Option “Mehrspieler”, wenn Sie ein paar Freunde zusammen getrommelt haben und nun gegen menschliche Gegner antreten möchten. (Nähere Informationen erhalten Sie im Kapitel 13 “Mehrspielermodus”.)

Spiel laden

Natürlich können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand erneut laden, um eine unterbrochene Partie fortzusetzen. Klicken Sie auf diese Option und öffnen Sie den Bildschirm “Spiel laden”. Hier sollten Sie zunächst angeben, welchen Spieltyp Sie laden möchten - ein Einzelspiel oder eine Kampagne. Haben Sie sich für eine Variante entschieden, erhalten Sie eine Liste mit allen Spielständen des entsprechenden Typs. Klicken Sie zunächst auf das gewünschte Spiel und danach auf die Schaltfläche “Laden”. Und schon sind Sie wieder in Ihrer Hansestadt. Sollten Sie wider Erwarten Ihre Meinung geändert haben, klicken Sie auf Abbruch und Sie befinden sich wieder im Hauptmenü.

Optionen

Im Optionenmenü finden Sie zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, mit deren Hilfe Sie die grafische Darstellung an Ihren Rechner und die Lautstärke an die Bedürfnisse Ihrer Umwelt anpassen können.

Auflösung

Wählen Sie zwischen 800x600, 1024x768 und 1280x1024 Bildpunkten.

Farbtiefe

16 Bit oder 32 Bit stehen zur Auswahl.

Detailstufe

Drei Stufen sind möglich: “Niedrig”, “Normal” und “Hoch”. Denken Sie daran, dass eine hohe Detailstufe das Spiel langsamer macht, weil sie Ihrem Rechner eine hohe Rechenleistung abverlangt.

Lautstärke Musik, Sound, Video	Stellen Sie mit den Reglern die gewünschte Lautstärke ein.
Ereignisvideos ein/aus	Für jedes Sonderereignis gibt es ein Video. Wenn Sie sich diese Sequenzen ansehen möchten, aktivieren Sie diese Option.
Tooltipps ein/aus	Mit den Tooltipps können Sie sich in kniffligen Situationen ein paar Hilfestellungen einblenden lassen.
Spielgeschwindigkeit	Stellen Sie ein, mit welcher Geschwindigkeit die Tage in Ihrem Händlerleben ablaufen sollen! In der Stellung "Normal" dauert ein Tag 60 Sekunden, bei "Schnell" nur noch 30 und bei "Sehr schnell" eilige 20 Sekunden.
Stereo tauschen	Vertauschen Sie die Ausgabe des rechten und linken Audiokanals.
	Klicken Sie auf "Abbruch" oder "OK" um die Änderungen zu verwerfen oder zu übernehmen.

Credits

Sehen Sie die üblichen Verdächtigen...

Verlassen

Es kann immer wieder mal zu Situationen kommen, wo ein Patrizier der Welt der Hanse den Rücken kehren muss. Arbeit, Schule, Studium - das Leben kann so grausam sein.

7 Die Spielsteuerung - eine kleine Navigationskunde

Eine Bemerkung vorweg: Alle Spielfunktionen sind über die Maus steuerbar - ihre Tastatur können Sie für die Dauer des Spiels getrost weglegen. Für alle diejenigen, die lieber alles gleich mit einem Tastendruck erledigen, findet sich eine Zusammenfassung der vorhandenen Tasturbefehle in dem Kapitel "Tastatur und Steuerung". Generell gilt: Mit der linken Maustaste wird ausgewählt, mit der rechten kann mit ausgewählten Schiffen agiert werden.

Nach dem Start erscheint der Hauptspielsbildschirm. Alle Ereignisse laufen hier ab, alle Aktionen werden hier durchgeführt oder nehmen hier ihren Anfang. Hier können Sie Schiffe oder Gebäude auswählen, Gebäude errichten, Mitarbeiter anheuern, Schiffe beladen und verschicken - um nur einige Ihrer künftigen Aufgaben zu nennen.

Das Spiel läuft auf drei verschiedenen Ebenen, sprich Karten, ab: der Stadt-karte, der Seekarte und dem Seegebiet. Zwischen Stadt- und Seekarte können Sie jederzeit hin und her schalten. Die Seegebietskarte hingegen wird nur bei Seeschlachten verwendet - dazu später mehr. Gleichgültig, ob Sie nun die Stadt- oder die Seekarte aktiviert haben - der Spiels Bildschirm besteht immer aus fünf verschiedenen Bereichen: der Titelleiste, der Hauptkarte, der Minikarte, dem Auswahlfenster und zwei Buttonleisten.

Siehe auch Kap. 5 "Der Schnelleinstieg für Ungeduldige"!

Ansichten einer Stadt - die Stadt-karte

Schauen Sie sich Ihre Heimatstadt ruhig einmal genauer an - die Menschen, die hier leben, das geschäftige Treiben in den Gassen, die Hektik im Hafen, die schönen Patrizierhäuser, aber auch die Baulücken, das Brachland. Wenn Sie hier Karriere machen wollen, sollten Sie sich gut auskennen - die Stadt hat nicht unbedingt auf Sie gewartet, Sie müssen sich Ihren Platz schon erkämpfen.

Später dann muss es nicht unbedingt Ihre Heimatstadt sein, die Sie da sehen: Jede Stadt, in der Sie ein Kontor betreiben oder in der gerade eines Ihrer Schiffe angelegt hat, lässt sich von der Seekarte aus mit einem Linksklick auf den Bildschirm holen.

Die Titelleiste



Der Herr ganz links gibt Ihnen bereitwillig Auskunft über die aktuelle Einwohnerzahl der Stadt, in der Sie sich gerade befinden. Mit einem Mausklick erhalten Sie zusätzliche Informationen über die Verteilung der Bevölkerung auf

die drei Bevölkerungsgruppen und die Bettler. Außerdem wird die Zufriedenheit jeder einzelnen Gruppe angezeigt.

Wer bereits mehrere Schiffe besitzt, kann schon mal die Orientierung verlieren - der Name der Stadt zeigt Ihnen, wo Sie sich gerade aufhalten.



Verschaffen Sie sich einen Überblick über Ihren Gebäudebestand! Ein Mausklick und in der Hauptkarte werden alle fremden Gebäude ausgeblendet bzw. als transparente Flächen dargestellt.



Neben dem Geldstapel steht die Gesamtsumme, auf die sich Ihr Barvermögen derzeit beläuft. Wenn Sie den Stapel anklicken, erscheint in der Hauptkarte zunächst eine Übersicht über Ihr Unternehmen. Aber es lassen sich hier auch Statistiken über Städte und Händler aufrufen.



Klicken Sie auf den Button neben der Datumsanzeige, um sich die Chronik anzeigen zu lassen. Hier finden Sie öffentliche Nachrichten über Städte und Händler.

Die Hauptkarte

In der Hauptkarte finden Sie alle Instrumente, die Sie für eine steile Karriere brauchen - hier schlagen Sie Ihre Waren um, kommen mit Kollegen ins Geschäft, stecken den Bedürftigen etwas zu oder lassen sich zum Bürgermeister wählen. Scrollen Sie sich einmal mit den Pfeiltasten quer durch die ganze Stadt oder berühren Sie die Bildschirmränder ganz einfach mit dem Mauszeiger.

Wenn Sie die verschiedenen Gebäude einer Stadt anklicken, werden Sie bald feststellen, dass viele von ihnen ein interessantes "Innenleben" besitzen. Bei manchen Häusern erhalten Sie lediglich einige Informationen, andere wiederum können Sie per Linksklick "betreten" - dann öffnet sich in der Hauptkarte ein Sonderfenster des entsprechenden Gebäudes, und rechts unten im Auswahlfenster erscheint eine Liste mit möglichen Aktivitäten. Welche das sind, hängt vom jeweiligen Gebäude ab - im eigenen Kontor können Sie Ihre Geschäfte erledigen, in der Kneipe die Mannschaft für Ihre Schiffe anheuern oder im Hafenkontor Ihre Ladung losschlagen oder neue Ware an Bord bringen lassen. Mit einem Linksklick auf das Schließen-Symbol unten rechts im Sonderfenster oder einem Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt des Bildschirms verlassen Sie das Gebäude wieder. Detaillierte Informationen über die Funktionen der verschiedenen Gebäude, die Menschen, die man dort antrifft, und die Aktionsmöglichkeiten finden Sie in den Kapiteln 9 und 10 "Der Handel, das tägliche Geschäft" bzw. "Gebäude, Gauner und Gesindel - die Stadt und ihre Bewohner".

Die Minikarte



Die Minikarte verschafft Ihnen einen schnellen Überblick über die Stadt, in der Sie sich gerade befinden, oder über den gesamten Seeraum. Der Rahmen symbolisiert den Bildausschnitt der Hauptkarte.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle der Minikarte, um die Hauptkarte um diesen Punkt herum zu zentrieren.

Mit Hilfe einer allgemein gültigen "Farbenlehre" erkennen Sie auf einem Blick, was Ihnen gehört und was nicht:

Städtische Gebäude werden grau gezeichnet, Ihre eigenen blau. Computerhändler sind weiß und Mitspieler in Mehrspieler-Partien rot. Diese Farben gelten auch für die Schiffe im Hafen.

Die Buttonleiste

In dem Bereich, der die Minikarte vom Auswahlfenster trennt, befindet sich die Buttonleiste. Im Stadtmodus stehen Ihnen folgende Buttons zur Verfügung:



 Hier verschaffen Sie sich einen Überblick über die eigene Flotte. In der Schiffsliste erscheinen die Namen Ihrer Schiffe, der Schiffstyp, der gegenwärtige Status (vor Anker, auf See, in Reparatur, wird aufgerüstet, wird versteigert, wird angeboten, wird gebaut) sowie die Stadt, in der es liegt oder zu der es unterwegs ist. Rechts unten befindet sich eine Schaltfläche, mit deren Hilfe Sie die Stärke der Besatzung und die Bewaffnung des jeweiligen Schiffs ebenso feststellen können wie die Menge der geladenen Ware. Wenn Sie ein bestimmtes Schiff Ihrer Flotte sofort finden und auswählen wollen, klicken Sie auf das Pfeilsymbol neben dem Schiffsnamen: Daraufhin schalten Haupt- und Minikarte sofort auf das gesuchte Schiff um und zeigen Ihnen den aktuellen Standort.

 Wer auf das Schnellvorlauf-Symbol klickt, dem vergeht die Zeit wie im Fluge: Der Tag läuft im Zeitraffer ab, die Hauptkarte schaltet in den Seemodus um - eine praktische Angelegenheit bei langweiligen Schiffspassagen. Ihr Schiff ist schneller am Ziel, als Sie "Anker lichten" sagen können. Der Schnellvorlauf beendet sich automa-

tisch, sobald ein wichtiges Ereignis eintritt. Mit einem Linksklick auf eine beliebige Stelle der Karte beenden Sie den Schnellvorlauf jederzeit.



Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das Nachrichtenmenü - hier können Sie alle Mitteilungen abrufen, die Sie persönlich erhalten. Informationen waren schon im Mittelalter der Schlüssel zum Erfolg. Beim Eintreffen einer Meldung leuchtet der Nachrichtenbutton kurz auf. Wer diese Mitteilungen eingehender studieren möchte, kann jede Nachricht einzeln anklicken. Aber denken Sie daran, dass wir uns im Mittelalter befinden - die Neuigkeiten trudeln erst mit einer gewissen Verspätung bei Ihnen ein (es sei denn, Sie besitzen in der Nähe der jeweiligen Stadt ein Kontor)! Die Kommunikationswege waren damals noch etwas mühsam. Ausnahme hiervon sind einige Nachrichten über die Lage Ihrer Betriebe. Diese werden sofort zugestellt.



Das Baumenü gehört zu den wichtigsten Instrumenten eines Patriziers. Mit einem Linksklick auf diesen Button erhalten Sie Zugang zu allen wichtigen Gebäuden, Manufakturen und Straßen, die Sie in Ihren Städten bauen können. Weitere Informationen zum Bauen von Gebäuden erhalten Sie im Kapitel 10



Mit Hilfe dieser Schaltfläche wechseln Sie zur Seekarte. Sollten dringende Angelegenheiten Ihre erneute Anwesenheit in der Stadt nötig machen, genügt ein Linksklick auf den entsprechenden Städtenamen in der Hauptkarte.



Die Optionen während des Spiels unterscheiden sich geringfügig von denen des Hauptmenüs. Neben den bereits bekannten Einstellungen zur Auflösung, Farbtiefe oder Lautstärke finden Sie hier noch die Optionen "Spiel speichern", "Spiel laden" und "Spiel beenden".

Das Nachrichtenmenü



Hier finden Sie alle Briefe, die die hohe Obrigkeit an Sie gerichtet hat, und die Sie tunlichst nicht auf die lange Bank schieben sollten - Steuerbescheide etwa, aber auch Mahnungen, Gerichtsentscheidungen oder Beschlagnahmungen (sowas kommt in den besten Familien vor). Derlei unangenehme Nachrichten erreichen Sie sofort - manche Dinge ändern sich eben nie.



Die Rubrik "Persönliche Nachrichten" ist mit dem Wirtschaftsteil einer Tageszeitung vergleichbar - hier erfahren Sie aus zuverlässiger Quelle alles über die Welt der Waren, Betriebe und Schiffe: Ob Ihr Schiff bzw. Kontor fertig gestellt wurde oder wie eine automatische Schlacht ausgegangen ist. Klicken Sie auf die jeweilige

Nachricht, um weitere Details zu erfahren!

Einige Nachrichten in diesem Ordner sind handschriftlich geschrieben - ein sicheres Zeichen, dass hier eine Einzelperson eine Mitteilung verfasst hat, die nur für Sie bestimmt ist. Auf Vertraulichkeiten dieser Art müssen Sie nicht lange warten - sie erreichen Sie ohne Zeitverlust.

 Hier können Sie Handelsinformationen studieren.

 Erfolgreiche Händler brauchen ein funktionierendes Sekretariat. Hinter diesem Symbol verbirgt sich ein Menü, mit dem Sie Ihre Briefablage organisieren können - also z. B. welche Briefe, Nachrichten oder Informationen wie lange gespeichert werden und ob Sie mit Musik auf das Eintreffen einer Nachricht aufmerksam gemacht werden wollen.

 Dämmen Sie die Pergamentflut rechtzeitig ein, sonst wachsen Ihnen die Aktenröllchen über den Kopf! Wenn Sie eine Nachricht löschen wollen, klicken Sie zunächst die gewünschte Mitteilung an und danach dieses Symbol.

Das Baumenü



 Neben dem Schiff ist das Kontor das wohl wichtigste Instrument Ihres gesellschaftlichen Aufstiegs (Ihre Spürnase mal nicht mitgerechnet). Ein Kontor ist Bedingung, um in einer Stadt weitere Gebäude zu bauen oder zu handeln, wenn dort gerade keines Ihrer Schiffe vor Anker liegt. Hier werden nicht nur die Waren gelagert, die Sie erworben haben bzw. verkaufen wollen - das Kontor ist Hauptumschlagsplatz für private Informationen, wie z. B. die Beliebtheit Ihrer Ehefrau! Sie sollten also alles daran setzen, die Hansestädte so schnell es geht mit Ihren Kontoren zu versehen.

 Bei städtischen Gebäuden stehen Ihnen sechs Möglichkeiten zur Auswahl: der Straßenbau, das Fachwerk-, Giebel- und Kaufmannshaus, der Brunnen und das Hospital. Haben Sie sich für eine dieser Optionen entschieden, erhalten Sie zusätzliche Informationen über die Baukosten, die Bauzeit, den Materialbedarf und was davon im Kontor vorhanden ist bzw. was noch alles hinzugekauft werden muss.



Hinter dem Rohstoff-Button verbergen sich die Gebäude, mit denen Sie Ihre eigenen Rohstoffe herstellen können, also das Fischerhaus, der Getreidehof, der Viehhof, das Sägewerk und der Hanfhof. Ein Linksklick auf eines dieser Gebäude verrät Ihnen Details über den jeweiligen Kosten- und Zeitaufwand.



Hier finden Sie eine Übersicht über alle Manufakturen, in denen profane Rohstoffe zu hochwertigen Produkten veredelt werden. Natürlich steht es Ihnen als erfolgreichem Händler frei, solche Gebäude in Eigenregie zu bauen und zu betreiben. Zu den veredelnden Betrieben zählen die Werkstatt, die Siederei, die Ziegelei oder die Pechkocherei. Einzelheiten zu den Kosten erfahren Sie wie immer per Linksklick auf einen der Betriebe.



Der Bau von Stadtbefestigungen wie etwa Mauern und Türmen gehört zu den hoheitlichen Aufgaben einer Stadt. Folglich dürfen Sie die Errichtung bzw. den Ausbau solcher Anlagen erst anordnen, wenn Sie es in Ihrer Heimatstadt zum Bürgermeister gebracht haben.

Das Schiffsmenü

Dieses Menü wird angezeigt, sobald Sie ein eigenes Schiff angewählt haben



Hier bekommen Sie einen Überblick über die Waren, die Sie auf dem angewählten Schiff haben.



Die Besatzung Ihres Schiffes wird mit einem Klick auf diesen Button angezeigt.



Hier kommen Sie zur Deckansicht, in der es einen Überblick über die Bewaffnung des Schiffes sowie zwei weitere Buttons (zum Entern und Feuern während einer Seeschlacht) gibt.



Wenn Sie einen Konvoi bilden wollen, müssen Sie, wenn Sie die entsprechenden Schiffe markiert haben, auf diesen Button drücken.



Sie können den Konvoi über diesen Button wieder auflösen.



Beim automatischen Handel klappern Ihre Schiffe eine zuvor festgelegte Reihenfolge von Städten ab. Hat Ihr Schiff die letzte Station auf der Liste angefahren, beginnt der Kreislauf von Neuem und Sie erhalten eine Mitteilung über Ihre Gewinne bzw. Verluste pro Tour.

Weitere Informationen zum automatischen Handel erhalten Sie im Kapitel über den Kapitänen.

Statistikmenü

Der Aufruf erfolgt über einen Klick auf das Bargeld in der Titelleiste.



Die Unternehmensübersicht gibt Ihnen eine allgemeine Übersicht, sowie spezielle Informationen über Ihr Vermögen, Ihre Schiffe und Ihre Produktion.



Wenn es Sie interessiert, was Ihre Konkurrenz so treibt, dann können Sie sich hier über deren Unternehmenswert, den ihr zur Verfügung stehenden Laderraum und ihre Beliebtheit informieren.



Stadtdata erfahren Sie über diesen Button. Sie bekommen Informationen über die Einwohner, die Bedarfsdeckung, Lebensqualität, Exportbilanz, Produktion und Bestand.



Über diesen Button erhalten Sie Statistikfunktionen, mit denen mehrere Städte miteinander verglichen werden können.

Das Optionsmenü



Spiel speichern

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie Ihr Spiel abspeichern möchten. Daraufhin öffnet sich ein Bildschirm - geben Sie hier den Namen für Ihr Spiel ein und klicken Sie auf "Speichern"! Haben Sie es sich anders überlegt, genügt ein Klick auf "Abbruch", um zum Spiel zurückzukehren.

Spiel laden

Diesen Bildschirm kennen Sie bereits aus dem Hauptmenü - wählen Sie zunächst die gewünschte Spielform aus (Kampagne oder Einzelspiel), wählen Sie einen der abgespeicherten Spielstände und klicken Sie danach auf "Spiel laden"!

Spiel beenden

Ein Klick auf diesen Button und Sie landen wieder im Hauptmenü.

Das Auswahlfenster

Das Auswahlfenster zeigt Informationen über das in der Hauptkarte ausgewählte Objekt an. Dabei kann es sich um die Beschreibungen von Schiffen, Konvois, Einheiten oder Gebäuden handeln. Stehen für das ausgewählte Objekt weitere Informationen zur Verfügung (etwa über die Bewaffnung der einzelnen Schiffe eines Konvois), so erhält dieses Fenster die Funktion eines Menüs mit verschiedensten Optionen, hinter denen sich weiterführende Informationen verbergen.

Haben Sie ein Gebäude ausgewählt, das zu betreten ist, erscheint im Auswahlfenster eine Liste der möglichen Aktivitäten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Aktivität Ihrer Wahl oder schließen Sie die Liste mit einem Rechtsklick!

Noch ein kleiner Hinweis: Während Sie mit den Informationen oder Aktivitäten des Auswahlfensters beschäftigt sind, läuft das Spiel in aller Seelenruhe weiter - wer gerade in die Ladung fremder Leute Schiffe lugt, soll bloß nicht glauben, dass seinetwegen die Welt still steht!

Routen, Rauten und Symbole - die Seekarte

Ein erfolgreicher Händler sollte immer darüber informiert sein, wo gerade ein dickes Geschäft zu machen ist und wo sich seine Ware im Augenblick befindet. Mit Hilfe der beiden Seekarten (Haupt- und Minikarte) kann er beides tun, ohne sich von seinem Stuhl zu bewegen - die Seekarte bietet einen exakten Überblick über das ausgedehnte Handelsgebiet der Hanse. Mit einem Klick auf den Umschalter zwischen den beiden Karten können Sie jederzeit von der Stadtansicht in den Seemodus wechseln. Nun genügt ein Linksklick auf eine beliebige Stelle der Minikarte, um auch mit der Hauptansicht in den Seemodus zu wechseln.

Die Titelleiste im Seemodus

Im Seemodus erscheinen oben in der Titelleiste vier neue Schaltflächen - nur die Vermögens- und die Datumsanzeige mit Chronik bleiben erhalten.



Zeigt die Anzahl Ihrer Schiffe an, die in Häfen vor Anker liegt. Per Linksklick wird eines dieser Schiffe markiert und der Kartenausschnitt auf dieses Schiff zentriert. Die Daten des Schiffes werden wie gewohnt im Auswahlfenster angezeigt. Mit weiteren Linksklicks wechseln Sie nacheinander zum jeweils nächsten entsprechenden Schiff.

Hinweis:

Es werden keine Schiffe angewählt, die sich in Konvois befinden.



Zeigt die Zahl Ihrer Schiffe an, die sich zur Zeit auf See befinden. Die Auswahl der Schiffe funktioniert wie bei den Schiffen im Hafen.



Informiert Sie über die Zahl der Konvois, die zur Zeit in Häfen vor Anker liegen. Die weitere Funktion entspricht der Auswahl von Einzelschiffen.



Zeigt an, wie viele Konvois mit Ihrer Beteiligung sich zur Zeit auf See befinden. Die weitere Funktion entspricht der Auswahl von Einzelschiffen.

Sobald Sie eines dieser Symbole anklicken und ein Schiff erscheint, wird dieses Schiff im Auswahlfenster angezeigt, und es öffnet sich oberhalb des Auswahlfensters eine zweite Buttonleiste. Nähere Beschreibungen hierzu finden Sie im Kapitel "Leinen los - Schiffe, Expeditionen und Konvois".

Die Hauptkarte

Auch erfahrene Seebären benötigen gutes Kartenmaterial: Die Hauptkarte zeigt den gesamten nordeuropäischen See- und Landraum mit allen Städten, die für ein Mitglied der Hanse von Bedeutung sind. Hier verschaffen Sie sich den Überblick über die Städte, die Sie ansteuern und mit denen Sie Handel treiben können. Die gesamte Karte ist scrollbar - berühren Sie einfach mit dem Mauszeiger den Bildschirmrand, verwenden Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur oder klicken Sie in der Übersichtskarte auf den gewünschten Bereich! Neben Ihrer Heimatstadt können Sie auch jede andere Stadt in diesem Kartenausschnitt mit einem Linksklick auswählen und betreten, unter der Voraussetzung, dass Sie dort mindestens ein Kontor besitzen oder eines Ihrer Schiffe dort angelegt hat. Ist das der Fall, wechseln beide Karten in den Stadtmodus und Sie können in aller Ruhe Ihren Geschäften nachgehen oder Ihre Termine wahrnehmen.

Zu jeder Stadt gehört ein roter Knopf. Drücken Sie auf diesen Knopf, um eine Stadt zu betreten. Allerdings können Sie Städte nur dann betreten, wenn Sie dort ein Kontor besitzen oder Schiffe vor Anker haben. Ist dies nicht der Fall, so erhalten Sie durch Anklicken statt dessen eine allgemeine Information über die Stadt.

So manche Auskunft erhalten Sie sogar ohne einen einzigen Mausklick - Hinsehen genügt. In der Hauptkarte erscheinen neben den Städtenamen zahlreiche Symbole, die Sie über die aktuelle Situation in der betreffenden Stadt informieren. Wenn Sie dann noch den Mauszeiger über das entsprechende Symbol halten, erscheint eine erklärende Kurzmitteilung (z.B. "Bier wird benötigt").

Folgende Symbole gibt es:



Sollte dieses Symbol erscheinen, wird man Ihnen Ihre Nahrungslieferung aus den Händen reißen. In dieser Stadt herrscht eine Hungersnot.



Wenn Sie dieses Symbol sehen, sollten Sie die betroffene Stadt besser meiden - hier wütet eine Seuche!



In dieser Stadt ist ein Feuer ausgebrochen.



Die Ware "Bier" ist in der Stadt Mangelware. Eine Auflistung aller Waren symbole und ihrer Bedeutung finden Sie im Anhang.



Die Stadt wird belagert - der Zugang zum Hafen dürfte gesperrt sein. An einen friedlichen Handel ist jedenfalls nicht zu denken.



In dieser Stadt wartet ein Konvoi darauf, den Hafen verlassen zu dürfen. Anhand der Farbe dieses Icons erkennen Sie, zu wem er gehört. Blau signalisiert den eigenen Konvoi, Rot den Konvoi eines Mitspielers und Weiß den eines Computerhändlers.



Alarm! Ein Piratenschiff kreuzt vor dem Hafen dieser Stadt! Bringen Sie sich in Sicherheit oder putzen Sie schon mal Ihre Kanonen und Enterhaken! Hat ein Piratenschiff im Hafen angelegt, dann sollten Sie Ihre Spaziergänge an der Hafenpromenade besser einstellen: Piraten überfallen die Stadt!



Ein Blick auf die Minikarte genügt, um festzustellen, ob und wenn ja, wie viele Ihrer Schiffe in dieser Stadt vor Anker liegen.



Städte sind auf der Seekarte mit einem roten Punkt verzeichnet.



Zur Unterscheidung hat die Heimatstadt einen blauen Knopf.



Städte, in denen Sie ein Kontor errichtet haben, bekommen einen blauen Punkt in die Mitte des Knopfes.

Die Minikarte

Die Minikarte zeigt das Handelsgebiet der Hanse in verkleinerter Form. Das eingezeichnete Rechteck gibt an, welcher Ausschnitt gerade in der Hauptansicht gezeigt wird. Ihr Heimathafen (bzw. die Häfen, in denen eines Ihrer Schiffe vor Anker liegt) ist als blaue Raute zu erkennen, die übrigen Hansestädte erscheinen rot. Eigene Schiffe oder Konvois erscheinen als blaue Punkte (die aufblinken, wenn man sie auswählt), fremde Schiffe oder Konvois als rote. Selbst Piratenschiffe sind noch als solche zu identifizieren: Nehmen Sie sich vor schwarzen Punkten in Acht und umfahren Sie sie großräumig.

Im Mehrspieler-Modus werden die Schiffe der Mitspieler rot dargestellt.

Die Minikarte erleichtert Ihnen vor allem die Navigation: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stadt in der Minikarte oder halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie die Maus bewegen, um die Hauptkarte um den Mauszeiger zuzentrieren. Aufblinkende Punkte auf der Minikarte sind stets ein Zeichen für wichtige Ereignisse wie Piratenüberfälle, einfahrende Schiffe, Stürme etc. Ein Linksklick auf den blinkenden Punkt in der Minikarte und Sie können sich auf der Hauptkarte eingehender über die Probleme informieren.

Die Steuerung von Schiffen

Auch wenn Sie mit Ihrem Schiff eine andere Stadt ansteuern wollen, können Sie mit der Minikarte operieren. Wählen Sie eines Ihrer Schiffe aus (auf der Seekarte, über die Schiffsliste oder die Stadtansicht) und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Hafenstadt! Die schwarze Linie, die daraufhin auf der Hauptkarte erscheint, ist die Route, die das ausgewählte Schiff nehmen wird. Es muss auch nicht unbedingt ein Hafen sein: Wer Gefallen daran findet, sein Schiff auf hohe See hinauszuschicken, kann das selbstverständlich auch auf diese Weise tun.

Das Auswahlfenster

Im Seemodus kommt dem Auswahlfenster vor allem bei der Auswahl von Schiffen Bedeutung zu. Was ein Händler alles über den Umgang mit seinen und fremden Schiffen wissen muss, erfahren Sie im nächsten Kapitel "Leinen los - Schiffe, Expeditionen und Konvois".

Die Buttonleiste

Die Buttonleiste ist in beiden Modi identisch. Das Baumenü und die Option "Stadt verlassen" bleiben aus begreiflichen Gründen inaktiv.

8 Leinen los - Schiffe, Expeditionen und Konvois

Schiffe sind die Existenzgrundlage eines Patriziers - mit ihnen richtig umzugehen, sie zu schützen und zu pflegen, gehört folglich zu Ihren vornehmlichsten Aufgaben. Wer nicht relativ schnell eine funktionstüchtige Flotte auf die Beine stellt, der kann woanders allenfalls noch als Scherenschleifer oder Marktbeschicker Karriere machen - Hansehändler ohne Schiffe sind wie Piraten ohne Enterhaken!

Schiffstypen

Es stehen Ihnen vier verschiedene Schiffstypen zur Verfügung: die kleine und wendige Schnigge, das 'Universalgenie' der Hanse, der Kraier, die berühmte Kogge und der Holk, ein riesiger Dreimaster. Kogge und Holk sind reine Hochseesegler, etwas langsam zwar, aber dafür mit einem größeren Laderaum und größeren Waffenplätzen gesegnet. Schnigge und Kraier hingegen sind schneller unterwegs und können auch Städte im Binnenland erreichen. Zu Beginn sollten Sie sich besser mit einer preiswerten Schnigge begnügen - größere Schiffe machen erst Sinn, wenn Sie bereits über entsprechende Einnahmen verfügen. Kogge und Holk sind nicht nur in der Anschaffung teurer, sondern auch im Unterhalt: Während eine Schnigge beispielsweise mit 5 Mann Besatzung auskommt, müssen Sie bei einem Holk schon mindestens 12 Leute an Bord haben, bevor dieser Riese erstmals den Anker lichtet.

Schnigge



Kapazität:	15-20
Waffenplätze klein/groß	
bei Ausbaustufe 0:	0/0
bei Ausbaustufe 2:	4/2
Geschwindigkeit (Kn)	5,5
Anzahl Masten:	1
Wendigkeit:	100 %
minimale Besatzung:	5
maximale Besatzung:	20

Kraier



Kapazität:	28-38
Waffenplätze klein/groß	
bei Ausbaustufe 0:	0/0
bei Ausbaustufe 2:	2/4
Geschwindigkeit (Kn)	6
Anzahl Masten:	2
Wendigkeit:	95 %
minimale Besatzung:	8
maximale Besatzung:	38

Kogge



Kapazität:	45-55
Waffenplätze klein/groß	
bei Ausbaustufe 0:	0/4
bei Ausbaustufe 2:	2/8
Geschwindigkeit (Kn)	4,5
Anzahl Masten:	1
Wendigkeit:	90 %
minimale Besatzung:	10
maximale Besatzung:	55

Holk



Kapazität:	55-70
Waffenplätze klein/groß	
bei Ausbaustufe 0:	0/6
bei Ausbaustufe 2:	0/12
Geschwindigkeit (Kn)	5
Anzahl Masten:	3
Wendigkeit:	85 %
minimale Besatzung:	12
maximale Besatzung:	70

Hinweise:

- Auf einem großen Waffenplatz können auch zwei kleine Schiffswaffen positioniert werden. Jedes Schiff kann in der Werft zweimal ausgebaut werden. Dadurch gewinnt es an Waffenplätzen und Stabilität, verliert aber Laderraum.
- Bei der Angabe der Geschwindigkeit wurde ein unbeladenes Schiff zu Grund gelegt. Voll beladene Schiffe sind um ca. 15 % langsamer.

Ein Schiff auswählen

Sie können Ihre Schiffe auf die verschiedensten Arten auswählen.

Den Weg über die Schiffsliste und über die Titelleiste der Seekarte haben wir Ihnen ja bereits erklärt. Diese sind besonders dann von Vorteil, wenn Ihre Schiffe unterwegs sind und Sie nicht genau wissen, wo sie sich aufhalten.

Sie können Schiffe jedoch jederzeit mit einem einfachen Linksklick auswählen, egal ob Sie sich in der Stadtansicht oder der Seekarte befinden.

Haben Sie ein **eigenes Schiff** ausgewählt, so erscheint ein Fenster mit dem Namen des Schiffes, dem Schiffstyp, der Geschwindigkeit, dem Reiseziel, der voraussichtlichen Dauer der Fahrt, der Gesamtladung, dem freien Laderaum sowie die Warenliste mit Angaben zu Ladung, Bewaffnung, Besatzung und Zustand. Außerdem erfahren Sie hier, ob dieses Schiff von einem Kapitän geführt wird oder nicht.

Bei einem **fremden Schiff** fallen die Informationen schon etwas dürftiger aus, Sie müssen sich mit dem begnügen, was Sie mit dem "Fernrohr" erkennen können. Im Auswahlfenster erscheinen neben einer kleinen Abbildung des Schiffes der Name, darunter der Besitzer und sein Rang sowie lediglich geschätzte Informationen über Geschwindigkeit, Zustand, Besatzung, Ladung und Bewaffnung.

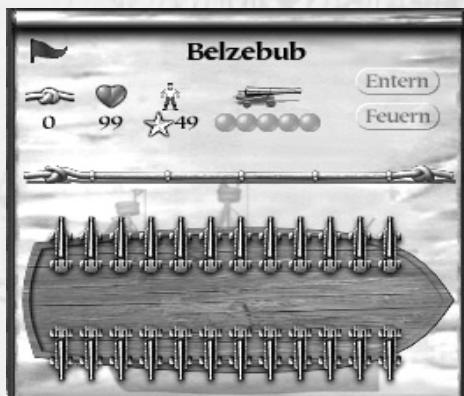
Mehrere Schiffe auswählen

Sie können auch mehrere Schiffe gleichzeitig auswählen, indem Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die gewünschten Schiffe ziehen.

Eine weitere Möglichkeit ist: Sie wählen die Schiffe mit Linksklick aus, während Sie die STRG-Taste gedrückt halten. Danach wechseln Sie beispielsweise in die Minikarte, wählen dort den Zielhafen aus und geben allen ausgewählten Schiffen per Rechtsklick den Befehl zum Auslaufen. Natürlich können Sie die zusammengefassten Schiffe auch wieder trennen, durch einen Linksklick auf die Hintergrundgrafik etwa oder durch eine neue Auswahl.

Wenn Sie mehrere Schiffe ausgewählt haben, erscheint im Auswahlfenster eine entsprechende Liste aller Schiffe. Bewegen Sie den Mauscursor über einen der Schiffsnamen, um sich Informationen zu dem Schiff anzeigen zu lassen! Sollten Sie ein bestimmtes Schiff auswählen, genügt ein Linksklick auf den Schiffsnamen. Damit heben Sie jedoch die Mehrfachauswahl auf!

Das Schiffsdeck - Die Schwierigkeit ein Pirat zu sein



Nur wenn Sie ein einzelnes Schiff ausgewählt haben, können Sie einen Abstecher auf das Schiffsdeck unternehmen - wählen Sie einfach den Deck-Button aus dem Schiffsmenü aus. Neben den Informationen, die Sie bereits von der normalen Schiffsauswahl her kennen, haben Sie Zugriff auf die Waffenbelegung an Deck. Vom Besatzungsmenü aus können Sie erste Vorbereitungen für Ihr Piratendasein treffen - klicken Sie dort auf die Schaltfläche "Pirat", um das Totenkopfbanner zu hissen. Das klappt allerdings nur, wenn kein fremdes

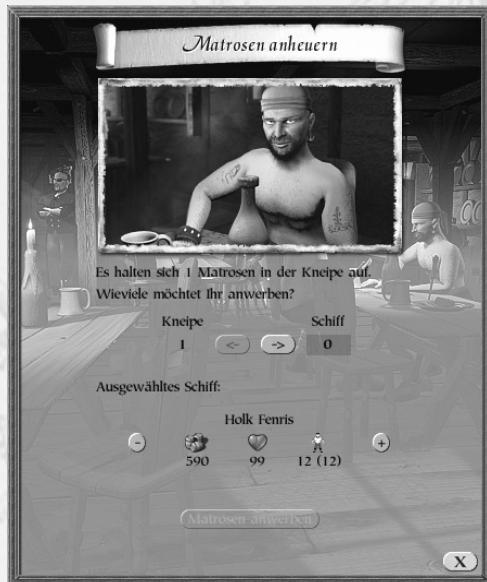
Schiff in der Nähe ist: Es muss ja nicht gleich jeder über Ihre absonderlichen Neigungen Bescheid wissen, schließlich steht Ihr guter Ruf als ehrenwerter Geschäftsmann auf dem Spiel! Das Piratensymbol neben der Namenszeile zeigt Ihnen an, dass die Piratenflagge gehisst wurde. Vergessen Sie besser nie, sie rechtzeitig wieder einzuholen (vgl. Abschnitt "Das Besatzungsmenü").

Auf dem Schiffsdeck finden Sie zudem weitere Funktionen, die nur bei einer Seeschlacht aktiv sind. Diese Funktionen sind im Kapitel über Seeschlachten erklärt.

Das Besatzungsmenü - Matrosen und Piraten

Dieses Menü erscheint, sobald Sie ein Schiff ausgewählt und das Besatzungsicon in der Buttonleiste angeklickt haben. Hier erkundigen Sie sich nach dem Umfang Ihrer Besatzung, deren Moral, die Heuer, die Sie pro Woche für Ihre Seeleute aufwenden müssen, die Anzahl der Handwaffen an Bord, und nach Name, Alter sowie den Eigenschaften des Kapitäns (vgl. Abschnitt "Kapitän" weiter unten in diesem Kapitel). Sie können hier auch die Piratenflagge hissen und Ihr Glück als Seeräuber ausprobieren (vgl. Abschnitt "Das Schiffsdeck").

Matrosen anheuern und entlassen



Bevor Sie ans Ablegen denken, sollten Sie sich um die Besatzung Ihrer Schiffe kümmern. Überprüfen Sie also zunächst, wie viele Matrosen Sie an Bord haben und heuern Sie ggf. ein paar neue an (sollten Sie ohne Besatzung oder mit zu wenig Leuten losfahren wollen, wird das Schiff blockiert). Wählen Sie bitte das gewünschte Schiff aus (entweder per Linksklick auf das Schiff oder über die Schiffsliste) und überprüfen Sie, ob Sie genügend Leute an Bord haben! Sollte die tatsächliche Mannschaftsstärke nicht mit der Sollstärke übereinstimmen, geraten Sie nicht in Panik, sondern gehen Sie erst mal auf einen Schluck in die Kneipe (vgl. lesen Sie hierzu auch den Abschnitt "Die Kneipe" in Kapitel 8)!

Hier ist der bevorzugte Tummelplatz für Matrosen ohne Heuer. Wer gerade einen pekuniären Engpass durchlebt, kann seine Mannschaft auch entlassen: Drücken Sie im Besatzungsfenster die "Plus"- oder "Minus"-Tasten, um die genaue Anzahl festzulegen und klicken Sie nun auf die Option "Matrosen entlassen"! Entlassen können Sie Ihre Leute selbstverständlich nur, wenn Ihr Schiff im Hafen vor Anker liegt.

Doch das vermeintlich so problemlose Heuern und Feuern der Mannschaft hat auch seine Tücken: Die übrig gebliebene Mannschaft beginnt, das Vertrauen in Sie als Arbeitgeber zu verlieren. Schlimmer noch: Entlassungen sprechen sich in Windeseile herum - wer gerne und bedenkenlos feuert, der wird beim nächsten Mal Mühe haben, noch jemanden zu finden, der für ihn arbeiten will. Je geringer das Vertrauen, desto weniger Matrosen werden sich anbieten. Und für einen Kapitän müssen Sie dann noch tiefer in die Tasche greifen. Bis Sie das verlorene Vertrauen wieder gewonnen haben, kann eine Weile vergehen.

Auch die Wahl der Hafenstadt, in der Sie Ihre Leute auf die Straße setzen, sollten Sie sich genau überlegen: Je kleiner und ärmer die Stadt ist, in der man die Matrosen an Land setzt, desto größer ist die Gefahr, dass sich die Matrosen an Ihnen rächen und ein paar Kleinigkeiten mitgehen lassen - Wertsachen etwa oder teure Waren.

Die Moral der Besatzung

Doch Entlassungen verringern nicht nur das Vertrauen, sie senken auch die Moral an Bord. Und das kann Konsequenzen haben - sinkt die Moral auf der Skala zwischen 0 (sehr schlecht) und 4 (sehr hoch) in den Keller, dann reduziert das Ihre Chancen, eine Seeschlacht heil zu überstehen: Die Jungs zielen einfach nicht mehr so gut. Eine schlechte Moral macht auch den Kapitän anfällig für Abwerbungsversuche der Konkurrenz. Auch eine verlorene Seeschlacht oder zu lange Schiffspassagen vermiesen den Matrosen die Stimmung.

Meuterei auf hoher See

Wer für längere Zeit die Moral seiner Leute ignoriert, der muss damit rechnen, dass die Mannschaft auf hoher See eine Meuterei anzettelt. Das Schiff vergisst sein eigentliches Ziel und läuft statt dessen den nächstbesten Hafen an. Sie können es zwar noch auswählen, aber steuern können Sie es nicht mehr. Im Auswahlfenster erscheint die unmissverständliche Mitteilung "Die Mannschaft meutert!". Im Hafen angekommen, geht nicht nur der größte Teil der Besatzung von Bord, sondern auch große Teile der Ware. Allein der Kapitän hält wacker auf der Kommandobrücke aus.

Die Mannschaft mit Schwertern ausrüsten

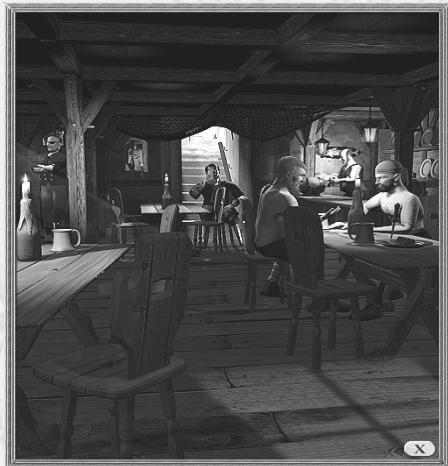
Ihre Mannschaft sollte stets mit genügend Handwaffen ausgerüstet sein, damit sie sich in einer Seeschlacht notfalls mit dem Schwert in der Hand verteidigen kann - enternde Piratenhorden haben sonst leichtes Spiel. Auf legalem Weg erhalten Sie keine Handwaffen - doch in der Kneipe finden Sie unter Umständen jemanden, der Ihnen gerne weiterhilft - (vgl. Nähere Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 10 unter dem Stichwort "Kneipe").

Der Kapitän

Eins gleich vorweg: Sie können nicht für jedes Schiff einen Kapitän anheuern, gute Schiffsführer sind rar gesät und zudem teuer. Viele Schniggen und Kraier kommen hervorragend ohne Kapitän aus. Zwingend vorgeschrieben ist ein Kapitän nur, wenn Sie

- mit einem Schiff automatischen Handel betreiben wollen,
- ein Orlogsschiff für einen Konvoi brauchen (vgl. lesen Sie hierzu auch den Abschnitt über Konvois in diesem Kapitel) oder
- ein Ausliegerschiff stellen wollen.

Die Fähigkeiten eines Kapitäns



Aber Kapitäne haben noch andere Vorteile: Je nach Alter bringen sie unterschiedliche Manövrier-, Handels- und Gefechtserfahrung mit. Die Bonuswerte reichen von 0 bis 5 und erhöhen neben der Reisegeschwindigkeit auch die Treffsicherheit der Schiffe. Kapitäne mit hoher Handelserfahrung schlagen beim automatischen Handel sogar Preisvorteile heraus (d. h. sie können durch geschicktere Preisverhandlungen billiger einkaufen). Bei einem Bonuswert von 5 kann das satte 10 % ausmachen. Die Wendigkeit eines Schiffes erhöht sich bei einem erfahrenen Kapitän sogar um 30 %. Ein solcher Mann ist sein Geld wert. Das Dumme ist nur - er weiß es.

Der automatische Handel

Sobald Sie einen Kapitän an Bord haben, wird im Schiffsmenü der Button für den automatischen Handel anwählbar.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie eine gewinnbringende Route eingeben, die automatisch abgefahren wird. Dabei hält sich der Kapitän an die von Ihnen eingestellten Wareneinkäufe und -verkäufe. Auch die Preismarken, zu denen gekauft bzw. verkauft werden soll, sind wählbar.

Städte wählen

Nach dem Klick auf den Button wird zunächst ein leeres Menü sichtbar. Nun können Sie bis zu 10 Städte angeben, die nacheinander abgefahren werden.

Waren und Handelsart wählen

Nachdem Sie eine Stadt gewählt haben, erscheint neben dem Stadtnamen der Button "Waren". Klicken Sie auf diesen Button, um einzugeben, welche Waren in der Stadt gehandelt werden sollen. Dabei können Sie angeben, ob sie Waren zwischen Schiff und Kontor verschieben oder zwischen Schiff und Stadt handeln möchten. Den Kontorhandel können Sie aber nur anwählen, wenn Sie in der betreffenden Stadt bereits ein Kontor besitzen.

Preismarken

Wenn zwischen Stadt und Schiff gehandelt werden soll, so müssen Sie Preismarken angeben: soll eine Ware verkauft werden, so muß eine untere Preisgrenze festgelegt werden, unterhalb derer der Kapitän nicht mehr verkaufen soll.

Soll eine Ware gekauft werden, so müssen Sie angeben, welcher Preis maximal gezahlt werden darf.

Warenmengen

Zu jeder Ware gehört natürlich auch eine Menge, d. h. wieviel soll von der Ware maximal gekauft oder verkauft bzw. von Ihrem oder in Ihr Kontor transferiert werden.

Warenprioritäten

Es kann passieren, dass Sie einer Ware eine höhere Priorität einräumen möchten. Beispiel: Sie möchten in Köln Keramik kaufen, aber nur dann, wenn Wein nicht verfügbar ist. In diesem Fall stellen Sie die Mengen und Preismarken für beide Waren ein und geben dann der Ware Wein eine höhere Priorität. Dazu klicken Sie auf den Button "Wein", halten die Maustaste gedrückt und ziehen den Button nach oben, so dass er über "Keramik" steht. Nun wird zuerst der Kauf von Wein geprüft. Ist dann noch Platz auf dem Schiff, wird auch noch Keramik gekauft.

Handel aktivieren

Haben Sie alle Städte eingegeben, so vergessen Sie nicht, den automatischen Handel zu aktivieren. Das Schiff beginnt dann mit der ersten Stadt in Ihrer Route. Wurde die letzte Stadt angefahren, so beginnt die Route wieder von vorn.

Falls es keinen Sinn macht, eine Stadt in der Liste anzufahren - etwa weil eine Ware verkauft werden soll, obwohl sie gar nicht an Bord ist, so wird die Stadt vom Kapitän einfach ausgelassen.

Tipp

Der Autohandel eignet sich auch vorzüglich, um eigene Betriebe mit Rohstoffen zu versorgen oder selbst produzierte Rohstoffe abzutransportieren.

Der Transfer zwischen zwei Schiffen

Eigene Schiffe, die gemeinsam im Hafen einer Stadt vor Anker liegen, können Mannschaften, Kapitäne und Schwerter miteinander austauschen - ein ungemein praktischer Kunstgriff, wenn Ihnen infolge einer Meuterei oder eines akuten Personalmangels die Leute ausgegangen sein sollten. Wählen Sie ein Schiff aus, klicken Sie danach mit der rechten Maustaste auf ein weiteres und es erscheint das Transferfenster "Verschieben der Mannschaft". Hier lassen sich problemlos Kapitänen, Matrosen und Schwerter von einem Schiff auf das nächste verlagern.

Der Transfer von Waffen dient jedoch ausschließlich der Ausrüstung der Mannschaft - Schwerter, die im Laderaum gelagert werden, können nicht verschoben werden.

Dieser Trick funktioniert natürlich nur im Stadtmodus, auf der Seekarte ist ein solcher Transfer leider nicht möglich. Das heißt: Bei einer Seeschlacht müssen Sie mit dem Personal auskommen, das Sie an Bord haben.

Hinweis:

Es kann nur einen geben - sollten beide Schiffe mit einem Kapitän ausgerüstet sein, so werden diese beiden bei einem Transfer vertauscht. Dass ein Kapitän unter dem Kommando eines anderen Dienst schiebt - undenkbar!

Blockierung eines Schiffes

Es gibt Situationen, da wird sich Ihr Schiff im Hafen keinen Millimeter von der Stelle rühren, obwohl Sie ihm einen ordnungsgemäßen Marschbefehl gegeben haben. Schiffe werden immer dann blockiert, wenn

- Sie nicht genügend Leute an Bord haben,
- das Schiff überladen ist,
- der Zustand des Schiffes mangelhaft ist,
- die Moral der Mannschaft daneben liegt,

- das Schiff gerade repariert wird (dann müssen Sie die Reparatur bei voller Kostenübernahme abbrechen) oder
- das Schiff für eine Hafenblockade abgestellt wurde.

Ein kleines Fenster klärt Sie in jedem Falle über die Hintergründe auf.

Schäden

Natürlich nimmt Ihr Schiff Schaden, wenn es in einer Seeschlacht angegriffen wird. Doch auch ohne Feindberührung nagt der Zahn der Zeit an seinen Planken: Weite Seereisen gehen nicht spurlos an Ihren Schiffen vorüber. Solche Fahrten sollten Sie nur unternehmen, wenn Ihre Schiffe in einwandfreiem Zustand sind - das macht sie widerstandsfähiger bei Übergriffen. Zudem senken Schäden die Ladekapazität, die Geschwindigkeit und die Wendigkeit eines Schiffes. Wer seine Flotte regelmäßig repariert, kann die Abnutzungsercheinungen bei Seereisen, Ankern auf hoher See, Eisbergen oder Stürmen auf ein Minimum reduzieren.

Schiffe bauen

Wenn Sie ein neues Schiff bauen wollen, sollten Sie der Werft Ihrer Heimatstadt (oder jeder anderen Stadt, in der Sie ein Kontor unterhalten) einen Besuch abstatten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Werft und danach in dem sich nun öffnenden Auswahlfenster auf die Option "Schiff bauen" (vgl. alles, was Sie sonst noch über den Schiffsbau wissen müssen, erfahren Sie im Abschnitt "Die Werft" in Kapitel 8: Gebäude, Gauner und Gesindel).

Schiffsnamen

Die Werftarbeiter sind phantasielos beim Vergeben von Namen. Sie können sich jedoch einen beliebigen anderen Namen auf die Bordwand pinseln lassen, wenn Sie der Werft einen Besuch abstatten und sich das Schiff im Hafen befindet.

Gruppenreisen - die Fahrt im Konvoi

Lange Seereisen sind seit jeher nicht ungefährlich: allerorten treiben Piraten ihr Unwesen und schrecken selbst vor Überfällen auf ganze Städte nicht zurück. Wenn's der eigenen Bilanz frommt, nehmen sie auch konkurrierende Händler gerne mal unter Feuer. Selbst das Wetter kann sich gegen Sie verschwören - schauen Sie bei Gelegenheit mal auf die kleinen Gewitterwölkchen in der Seekarte! Da kann es durchaus von Vorteil sein, seine Schiffe zu einem Konvoi zusammen zu fassen: Allein die erhöhte Feuerkraft wird Piraten von allzu dreisten Überfällen abhalten.

Einen Konvoi zusammenstellen

Sobald Sie ein Schiff anklicken, das noch keinem Konvoi angehört, wird das entsprechende Icon in der Buttonleiste aktiv - klicken Sie es an, wenn Sie einen eigenen Konvoi bilden möchten. Allerdings ist die Bildung eines eigenen Konvois an gewisse Voraussetzungen geknüpft, denn mindestens eines Ihrer Schiffe muss das Zeug zum Orlogsführer, also zum Führungsschiff, haben.

Dieses Schiff

- darf keine Schäden aufweisen, die über 50 % hinausgehen,
- muss entsprechend bewaffnet sein (Bewaffnungsstärke= 10),
- braucht eine Mindestbesatzung (20 Mann sollten es schon sein) und muss vor allem anderen einen Kapitän an Bord haben.

Erfüllt Ihr Schiff nur eine einzige dieser Bedingungen nicht, erhalten Sie die Nachricht, dass Ihr Schiff den Ansprüchen nicht genügt. Dann können Sie nur noch versuchen, Ihr Schiff aufzurüsten oder sich dem bestehenden Konvoi eines anderen Händlers (Mitspieler oder Computerhändler) anzuschließen.

Öffentliche und private Konvois

Ist ein geeignetes Schiff vorhanden, haben Sie die Wahl, ob es ein "öffentlicher" oder "privater" Konvoi sein soll. Bei einem privaten Konvoi wird sich kein Mensch weiter um Ihr Vorhaben kümmern - wählen Sie per Rechtsklick eine Stadt als Ziel aus, laden Sie die gewünschten Waren auf und legen Sie ab!

Ist der Konvoi dagegen öffentlich, wird dies im Aushang der Gilde publik gemacht Hansehändler, die sich nun überlegen können, ob sie sich anschließen wollen oder nicht. Wenn Sie ein Ziel angegeben haben, haben die Kollegen für Ihren Entschluss 5 Tage Zeit. Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie mit Ihrem Konvoi in fünf Tagen zum Zielort aufbrechen wollen - bestätigen Sie Ihre Auswahl und warten Sie ab, ob sich jemand bei Ihnen meldet oder nicht. Noch ein Hinweis: Wenn Sie den Zielort Ihres Konvois erst mal festgelegt und bestätigt haben, können Sie ihn nicht mehr ändern.

Ist Ihr Konvoi sicher im Zielhafen eingelaufen, zerstreuen sich die Teilnehmer in alle Winde und gehen wieder ihren Einzelgeschäften nach. Als Belohnung für die sichere Passage erhalten Sie von allen Teilnehmern eine Prämie, deren Höhe jedoch vom Wert der Ladung und der Entfernung abhängt.

Einen Konvoi auflösen

Der Konvoi löst sich automatisch auf, wenn er sein Ziel erreicht hat (siehe oben) oder wenn das Orlogsschiff unterwegs sinkt. Sie können ihn aber auch per Mausklick auf das entsprechende Icon in der Buttonleiste auflösen. Diesen Schritt sollten Sie sich jedoch gut überlegen, wenn sich andere Händler ihrem Konvoi angeschlossen haben: Solche Eskapaden

sprechen sich in Windeseile herum, und Ihr Ansehen bei der Hanse und den ihr ange-schlossenen Händlern sinkt dramatisch.

Sich einem Konvoi anschließen

Sie können sich jederzeit dem öffentlichen Konvoi eines Konkurrenten anschließen, vorausgesetzt, er liegt im gleichen Hafen vor Anker wie Ihr eigenes Schiff. Wählen Sie Ihr Schiff aus und klicken Sie auf den Konvoi-Button im Schiffsmenü. Hier können Sie nun wählen, welchem Konvoi sie beitreten wollen.

Ein Schiff aus einem Konvoi entfernen

Sollten Sie es sich anders überlegt haben oder Ihr Schiff an anderer Stelle dringender benötigen, können Sie einen fremden Konvoi jederzeit wieder verlassen, wenn es sein muss auch auf hoher See. Wählen Sie Ihr Schiff aus und klicken Sie auf den Button "Konvoi auflösen" in der Buttonleiste! Noch einfacher geht's, wenn Sie Ihrem Schiff per Rechtsklick einen anderen Zielort verordnen. Auf Ihr Ansehen hat das keinen Einfluss, es sei denn, Sie sind der Eigner des Orlogschiffes.

Blockierung von Konvois

Auch Konvois können nicht auslaufen, sobald eine (oder mehrere) der oben erwähnten Voraussetzungen für eine Blockierung gegeben ist. Allerdings sind bei Konvois einige Sonderfälle zu beachten:

Ihr Orlogschiff ist blockiert

Wenn Ihr Orlogschiff zu den blockierten Schiffen zählt, erhalten Sie eine entsprechende Meldung, die Sie darauf aufmerksam macht, dass der gesamte Konvoi nicht auslaufen kann - ohne Orlogschiff geht's halt nicht.

Ein Schiff im eigenen Konvoi ist blockiert

Die Mitteilungen sind die gleichen wie bei einem einzelnen Schiff. Jedoch erscheint zusätzlich die Frage, ob Sie ihr Schiff aus dem Konvoi entfernen wollen und der Rest ablegen soll. Klicken Sie auf den "Auslaufen"-Button, um Ihr Schiff herauszunehmen und den Konvoi auf die Reise zu schicken.

Ein Schiff im fremden Konvoi ist blockiert

Befindet sich Ihr blockiertes Schiff in einem fremden Konvoi, haben Sie schlechte Karten - man wird nicht warten, bis Sie Ihre Problemchen im Griff haben. Der Konvoi fährt los, und Ihr Schiff im Hafen bleibt zurück.

Verschiedene Schiffe und Konvois sind blockiert

Sind gleich mehrere Schiffe und Konvois blockiert, so werden die Konvois nicht einzeln aufgeführt. Als Faustregel gilt: Alle betroffenen eigenen Konvois warten geduldig, die fremden hingegen laufen aus.

Aufbruch ins Ungewisse - Expeditionen

Expeditionen können Sie nur mit einem Konvoi durchführen. Das hat seinen Grund: Expeditionen sind gefährliche Vorstöße in noch unerforschtes Gebiet. Zu Beginn steht für wagemutige Händler der Mittelmeerraum auf dem Programm - die Gewürze der Provence schmecken nun mal besser als die aus Holland! Und wer weiß, was Sie sonst noch entdecken?

Immer, wenn Sie einen Konvoi in den markierten Bereich im äußersten Südwesten der Seekarte schicken, öffnet sich das Fenster "Expedition".

Geben Sie nun an, wieviel Bargeld Sie Ihren Teilnehmern mit auf den Weg geben wollen an welchen Produkten Sie besonders interessiert sind (Gewürze sind immer lukrativ).

Nun bestimmen Sie noch rasch zwei Orte, die kartographiert bzw. angefahren werden sollen, und schon kann die Expedition ins Ungewisse starten! Noch ein letzter Tipp: Entscheiden Sie sich einmal für unerforschtes Gebiet (fürs Renommee) und einmal für einen bereits bekannten Umschlagsort (fürs Portemonnaie)! Dann können Sie relativ sicher sein, dass Ihre Helden etwas Zählbares mit nach Hause bringen.

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie längere Zeit nichts mehr von Ihren Leuten hören - Sie erhalten erst wieder Nachricht, wenn die Schiffe wieder in hansische Gewässer zurückgekehrt sind.

Expeditionen steigern Ihr Ansehen ungemein - die Hanse weiß risikofreudige Unternehmer zu schätzen. Mögliche Entdeckungen wie neue Seewege oder Umschlagsplätze allerdings bleiben kein Geheimnis: Sie werden im Gildehaus (vgl. Kapitel 10) öffentlich bekannt gemacht.

9 Der Handel, das tägliche Geschäft

In diesem Kapitel erhalten Sie einige Tipps zum Handel zwischen den Städten. Dazu gehört nicht nur das Kaufen und Verkaufen von Waren zu guten Preisen, sondern auch die Produktion und die Lagerung. Auch der richtige Transport von Waren will gelernt sein.

Der Handel zwischen den Städten

Als Händler der Hanse liegt Ihr Hauptaugenmerk auf dem Handel zwischen den verschiedenen Städten. Der Handel basiert darauf, dass jede Stadt nur bestimmte Waren produzieren kann, jedoch das gesamte Warensortiment benötigt, um die Bürger zufrieden zu stellen. Wie Sie schon erfahren haben, besteht jede Stadt aus den armen, den wohlhabenden und den reichen Bürgern. Dazu gesellen sich noch die Bettler, die es aus dem Hinterland in die Städte zieht - vor allem dann, wenn die Stadt floriert.

Achten Sie peinlich genau auf die Zufriedenheit der Bürger! Ein Klick auf das Einwohnersymbol in der Titelleiste verrät Ihnen, wie es um die Bürger in der Stadt steht. Außerdem erfahren Sie, wie viele Bettler sich in der Stadt aufhalten. Im Wesentlichen richtet sich deren Zahl nach der Zufriedenheit der Armen, denn wenn es selbst den Armen nicht gut geht, werden sich keine neuen Leute in die Stadt trauen. Andererseits benötigt eine Stadt aber die Bettler, um neue Betriebe mit Arbeitskräften zu versorgen. Während die Bürger der Stadt im nächsten Kapitel noch genauer beschrieben werden, sollten Sie schon jetzt einen Blick auf die Waren werfen, die für die Zufriedenheit der verschiedenen Bürgergruppen besonders benötigt werden.

Die Waren unterteilen sich in Nahrungsmittel, Luxusgüter und Bedarfswaren, die unterschiedlich stark von den Armen und Reichen verbraucht werden. Die Wohlhabenden liegen bei ihren Bedürfnissen genau dazwischen. Sie können alles gut gebrauchen, benötigen von den einzelnen Waren aber weniger als ihre Nachbargruppen.

Nahrungsmittel

Getreide, Fisch und Bier sind die wichtigsten Waren für die untere Bürgerschicht. Da diese Bürgergruppe den größten Anteil an der Stadtbevölkerung ausmacht, erhalten Sie besonders schnell soziale Anerkennung, wenn Sie den Bedarf an diesen Waren decken. Aber auch die anderen Bürgergruppen verbrauchen diese Waren. Fleisch ist fast nur den Wohlhabenden und Reichen vorbehalten.

Bedarfswaren

Hierzu zählen Wolle, Leder und Holz für die Ärmeren, sowie Tuch, Tran und Felle für die besser gestellten Bürger. Weniger benötigt werden Hanf, Salz und Eisenwaren, aber auch hier möchte der Grundbedarf gedeckt sein.

Luxusgüter

Dies sind Wein, Gewürze, Tuch, Tran, Keramik und Felle. Möchten Sie die betuchteren Bürger schnell zufrieden stellen, so sind dies genau die richtigen Waren.

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie für diese Waren manchmal nur wenige Abnehmer finden. Meist liegt dies daran, dass die Reichen nur stiefmütterlich versorgt wurden und daher Ihrer Stadt fernblieben. Durch das kontinuierliche Liefern der begehrten Waren kann die obere Schicht aber aufgebaut werden.

Rohstoffe

Nicht nur die Bürger wollen zufrieden gestellt werden, sondern auch das weiterverarbeitende Gewerbe. Reine Rohstoffe sind Eisenerz, Ziegel und Pech - Letzteres wird für den Bau und die Reparatur von Schiffen benötigt. Auch Hanf, Salz, Holz, Eisenwaren und Wolle wird von bestimmten Betrieben in großem Maße verbraucht. Im Kapitel über die Gebäude der Stadt sehen Sie bei jedem Betrieb, welche Rohstoffe für die Produktion benötigt werden.

Ablauf des Handels

Im Schnelleinstieg unter "Das Handelsfenster" können Sie genau nachlesen, wie Waren gehandelt werden, wie Preise entstehen und wie Sie einen "guten" Preis erkennen.

Schiffe und Transport

Wer nur mit einem Fingerhut voll Salz zwischen den Städten hin und her segelt, wird schnell von den laufenden Kosten, die durch die Wartung des Schiffs und die Heuer der Mannschaft anfallen, in den finanziellen Ruin getrieben. Versuchen Sie also Ihre Schiffe auszulasten! Geben Sie sich zu Beginn mit einem Schiff zufrieden, zumindest so lange, bis Sie merken, dass Sie auch problemlos mehr transportieren könnten. Und achten Sie auch auf den Schiffstyp: Schnigge und Kraier haben zwar keinen großen Laderaum, doch segeln sie flink über die Meere und sind vergleichsweise billig. Außerdem können nur diese Schiffstypen die Flussstädte Köln, Thorn und Nowgorod erreichen. Kogge und Holk eignen sich andererseits vorzüglich als Massentransporter, beispielsweise für die in großen Mengen benötigten Waren Getreide und Holz. Und - wenn erst mal mit Kanonen bestückt - auch als ideale Abschreckung für Piraten. Es versteht sich von selbst, dass man einem Konvoi ein möglichst großes Schiff als Orlogsschiff vorsetzt (siehe Kapitel 8 "Schiffe").

Haben Sie erst einmal eine ertragreiche Route gefunden - vielleicht auch in Verbindung mit eigener Produktion - so kann sich auch das Einrichten einer automatischen Handelsroute lohnen. Einen Kapitän vorausgesetzt, können Sie Ihrem Schiff eine

Städtefolge vorgeben, die automatisch abgefahren wird. Dabei hält sich der Kapitän an die von Ihnen eingestellten Wareneinkäufe und -verkäufe. Auch die Preismarken, zu denen gekauft bzw. verkauft werden soll, sind wählbar. Näheres hierzu finden Sie unter "Der automatische Handel" weiter vorn in diesem Kapitel.

Produktion und Lagerung

Das Produzieren von Waren ist nicht unbedingt die günstigste Art, um an Waren heran zu kommen. Lohnkosten, Steuern und sonstige Betriebskosten treiben den Preis pro produzierter Ware schnell in die Höhe. Dazu kommen in vielen Fällen noch die Kosten für die benötigten Rohstoffe. Ein Betrieb sollte also immer voll besetzt sein.

Trotzdem lohnt sich die Eigenproduktion in mancherlei Hinsicht. Haben Sie die Produktion erst mal in Gang gebracht, können Sie mit kontinuierlichen Preisen und regelmäßigen Warenmengen rechnen. Außerdem schaffen Sie mit dem Bau von Betrieben neue Arbeitsplätze, was nicht nur dem Stadtwachstum hilft, sondern auch Ihrem Ansehen.

Die Rohstoffe entnehmen Ihre Betriebe immer gleich Ihrem Kontor - wohin auch die produzierten Waren geliefert werden. Sollten einmal Rohstoffe fehlen, so verursacht ein Betrieb die vollen Kosten - ohne jedoch auch nur ein Gramm zu produzieren. Um solchem betriebswirtschaftlichem Wahnsinn zu entgehen, müssen Sie schon ein besonderes Auge auf die benötigten Waren werfen und ausreichende Vorräte lagern. Im Kontor können Sie sich schnell darüber informieren, wie viele Waren in den nächsten Tagen benötigt werden und wie hoch Ihre Vorräte sind. Falls die Preise für die Rohstoffe niedrig sind, können Sie ruhig auch mal auf Vorrat kaufen, denn dies senkt auch Ihre Produktionskosten.

Ein Kontorsverwalter kann damit beauftragt werden, Vorräte für die Produktion nachzukaufen. Er nimmt dabei allerdings keine Rücksicht auf die Preise der Waren - besser teure Rohstoffe als eine brach liegende Produktion.

Andererseits sollten Sie auch darauf achten, dass produzierte Waren regelmäßig abtransportiert werden. Ihr Kontor verfügt zwar über eine gewisse Lagerkapazität, doch wird diese erst mal überschritten, muss teurer Lagerraum zusätzlich angemietet werden. Schaffen Sie es nicht, die eigens produzierten Waren zu verschiffen, wäre dies ein geeigneter Moment, um über den Neubau eines Schiffes nachzudenken.

Wohnraum

Übrigens benötigen Ihre Arbeiter auch Wohnraum. Wenn es Ihre Konkurrenten nicht tun, so sollten Sie selbst für eine ausreichende Zahl von Mietshäusern sorgen. Auf jeden Arbeiter kommen dabei im Durchschnitt vier zusätzliche Bürger, die eine Unterkunft benötigen. Neben den Mieteinkünften können Sie auch hier mit steigendem Ansehen rechnen. Doch für Wohnhäuser gilt dasselbe wie für Betriebe: nur eine hohe Auslastung lohnt. Schließlich fällt auch beim Wohnhaus Grundsteuer an.

Ansehen durch Handel

Wann immer Sie Waren in eine Stadt liefern, steigt nicht nur Ihr Bargeld, sondern auch Ihr Ansehen. Je mehr Sie für die Armen tun, umso mehr erhöht sich das soziale Ansehen. Entsprechend steigt Ihr gesellschaftliches Ansehen, wenn Sie sich um die Reichen kümmern. Die Wohlhabenden liegen mal wieder dazwischen: sie erhöhen beide Ansehenstypen.

Allerdings bringt es wenig, Waren zu liefern, die nicht benötigt werden. Sinkt beim Verkauf der Preis einer Ware und gleichen sich Ihr Ankaufs- und Verkaufspreis einander an, so ist dies ein Zeichen dafür, dass der Bedarf der Stadt fürs Erste gedeckt ist. Ab dann interessieren sich die Bürger auch nicht mehr sonderlich für Ihre Lieferung, und Ihr Ansehen steigt nicht weiter. Lagern Sie dann überschüssige Waren lieber im Kontor oder liefern Sie in eine andere Stadt, die Ihre Waren nötiger hat.

So wie Ihr Ansehen beim Verkauf benötigter Waren steigt, so fällt es auch, wenn Sie Waren aufkaufen, die die Stadt zur Deckung des voraussichtlichen Bedarfs benötigt.

10 Gebäude, Gauner und Gesindel - die Stadt und ihre Bewohner

Die Welt in "Patrizier II" umfasst alle großen Städte der Hansezeit - zwanzig sind es insgesamt. Doch nicht alle kommen als Ihre Heimatstadt in Frage: Karriere können Sie nicht überall machen."Patrizier II" unterscheidet drei verschiedene Stadttypen:

Hansestadt

Zwölf Hansestädte stehen Ihnen bei der Wahl Ihrer Heimatstadt zur Verfügung. Hier dürfen Sie nach Belieben handeln, bauen, um Anerkennung buhlen oder sich zum Bürgermeister wählen lassen. Zu den Hansestädten zählen neben den norddeutschen Zentren Hamburg, Bremen, Rostock und Lübeck auch Köln, Stettin, Danzig, Visby, Riga, Reval, Thorn und Stockholm.

Hanse-Kontor

Hier dürfen Sie zwar Handelskontore und andere Gebäude errichten, doch die letzte Anerkennung, die Wahl zum Bürgermeister, bleibt Ihnen in den Hanse-Kontoren Bergen, London, Brügge und Nowgorod verwehrt.

Hanse-Faktoreien

Faktoreien sind für Sie nur von untergeordneter Bedeutung, denn hier ist Ihnen sogar der Bau von Gebäuden oder Betrieben versagt. Malmö, Edinburgh, Oslo und Aalborg besitzen nicht einmal eine eigene Gilde - hier können Sie Geschäfte machen und sonst nichts.

Eine Sonderrolle nehmen die Städte ein, die im Landesinneren liegen - Köln, Nowgorod und Thorn. Diese Städte können Sie nur über eine ausgedehnte Flussfahrt erreichen. Folglich müssen Sie sich beim Schiffsbau (vgl. den Abschnitt "Werft" in diesem Kapitel) auf die kleinen Schniggen und Kraier beschränken.

Selbstverständlich können Sie alle Städte der Hanse betreten - schauen Sie sich ruhig einmal um und sehen Sie den Bewohnern bei ihrem Treiben zu!

Straßenszenen - wer Ihnen in den Gassen über den Weg laufen kann

Die Zahl der Arbeiter gibt Aufschluss darüber, ob Sie in dieser Stadt erfolgreich sind oder nicht. Je mehr von diesen Arbeitern Lasten tragen oder Karren ziehen, desto mehr Betriebe besitzen Sie in dieser Stadt.

Bettler sollten Sie nicht gering schätzen - sie sind das Arbeitskräfteervoir, ohne das keine Stadt auf Dauer überleben kann. Sie treiben sich vornehmlich in der Hafenregion, vor

Kirchen oder auf Märkten herum. Sobald ein Bettler eine Arbeit gefunden hat, steigt er zur Bevölkerungsgruppe der Armen auf.

Auch die Straßen, die aus einer Stadt herausführen, sind immer einen Abstecher wert. Je mehr Menschen es in die Stadt zieht, desto attraktiver ist sie. Umgekehrt liegt in Ihrer Stadt Einiges im Argen, wenn viele Menschen ihr Bündchen schnüren und sich aus dem Staub machen. Jetzt dürfen Sie die Leute ruhig auch mal anklicken, um aus ihrem Munde zu erfahren, woran es mangelt - sie werden Ihnen schon erzählen, wo der Schuh drückt (Weitere Informationen zur Zufriedenheit der Einwohner finden Sie im folgenden Abschnitt).

Natürlich begegnen Ihnen auch die lieben Kollegen - in jeder Stadt versorgt ein lokaler Händler die Bewohner mit dem Nötigsten, doch der stellt für Sie keine Gefahr dar. Allenfalls bei knappen Gütern wie Bauland kann es mit diesen Leuten schon mal zu Hakeleien kommen. In den Hansestädten hingegen bekommen Sie es darüber hinaus mit einem globalen Händler zu tun, der je nach dem von Mitspielern oder dem Computer gesteuert wird. Der ist von anderem Kaliber als die kleinen, lokalen Krauter, der will das Gleiche wie Sie - Macht und Ansehen! Behalten Sie ihn im Auge, besonders wenn er versucht, sich in "Ihren" Städten auszubreiten!

Die Zufriedenheit der Stadtbewohner - ein Kapitel für sich

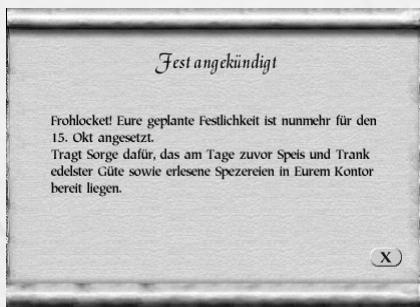
Wenn Sie in Ihrer Heimatstadt eines Tages zum Bürgermeister gewählt werden wollen, sollten Sie für die Sorgen und Nöte Ihrer Mitbürger stets ein offenes Ohr haben und sich bemühen, etwaige Missstände alsbald abzustellen - andernfalls werden Sie Mühe haben, überhaupt in den engeren Kreis der Kandidaten aufgenommen zu werden. Doch selbst wer mit den besten Absichten antritt, wird bald feststellen, dass es gar nicht so einfach ist, manche Ansprüche zu erfüllen. Der Grund: In jeder Stadt gibt es Arme, Wohlhabende und Reiche und jede dieser drei Schichten entwickelt unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse.

Der Tagesbedarf

Der Tagesbedarf an Grundnahrungsmitteln und Konsumgütern ist das beste Beispiel für die unterschiedliche Interessenslage: Während für die Armen ausreichende Getreidelieferungen im Vordergrund stehen, achtet der wohlhabende Bürger eher auf Güter wie Bier, Fisch und Wolle. Für die Reichen hingegen hat die Versorgung mit Fleisch, Wein und Tuch oberste Priorität.

Mit der Befriedigung des täglichen Bedarfs allein ist es aber nicht getan: Arm und Reich achten gleichermaßen darauf, dass der Bedarf gleich für mehrere Tage im Voraus gedeckt ist - die Aussicht auf einen geregelten Nachschub lässt alle Bewohner ruhiger schlafen. Wieviel die Bürger der Stadt und deren Betriebe wöchentlich verbrauchen, können Sie in der Markthalle einsehen. Hier können Sie auch abschätzen, wie lange die vorhandenen Waren reichen werden.

Feste feiern



Der Mensch lebt nicht nur vom Brot allein - lassen Sie in regelmäßigen Abständen ruhig mal etwas springen und kündigen Sie ein Fest an (weitere Informationen zum Thema "Fest" finden Sie weiter unten im Abschnitt "Der Markt")! Nach dem glücklichen Ende einer Hungersnot, einer Seuche oder einer Belagerung wird man Ihnen ein solches Fest besonders hoch anrechnen.

Das Wohnungsangebot

Achten Sie darauf, dass für alle sozialen Schichten genügend Wohnraum zur Verfügung steht - auf engstem Raum zusammen gepferchte Menschen sind leicht reizbar und schlecht gelaunt! Das Wichtigste aber ist: Ist kein Wohnraum für die arme Bevölkerungsschicht mehr vorhanden, so können auch keine zusätzlichen Arbeitskräfte eingestellt werden und die Stadt kann nicht wachsen.

Die Kirche

Die Kirche ist nicht nur Ort der Sammlung und des Gebets, sondern immer auch ein repräsentativer Bau, der einer Stadt und ihren Bewohnern zur Ehre gereicht. Achten Sie also darauf, die Kirche regelmäßig auszubauen - die Gläubigen werden es Ihnen danken!

Krieg und Hungersnot...

... drücken die Stimmung innerhalb der Stadtmauern. Am Ende wird man versuchen, Ihnen die Schuld in die Schuhe zu schieben. Auf Belagerungen, egal ob von See oder vom Binnenland aus, reagieren die Bewohner immer ausgesprochen unfroh. Gelingt es der Stadt hingegen, sich aus dem Würgegriff eines Belagerers zu befreien, steigt die Stimmung rapide an.

Aus dem Vollen schöpfen - der Brunnen

Brunnen sind der beste Schutz vor Feuersbrünsten: Wer sie nicht in ausreichender Zahl bereit stellt, muss damit rechnen, dass die Bewohner Angst vor einem verheerenden Feuer bekommen. Allein die Vorstellung, ein Brand könne den mühsam erarbeiteten Besitz in Rauch und Asche aufgehen lassen, senkt die Zufriedenheit erheblich.

Hygienische Verhältnisse

Der Sinn für Hygiene war im Mittelalter nicht sonderlich stark ausgeprägt, Seuchen waren an der Tagesordnung. Wenn Sie verhindern wollen, dass die Angst vor dem Ausbruch einer Seuche auf die Stimmung drückt, sollten Sie ein paar Spitäler und befestigte Straßen bauen.

Stadtverteidigung

Je größer die Stadt, desto größer auch die Furcht vor Übergriffen durch Diebesgesindel und Halsabschneider. Hier können Sie jedoch erst als Bürgermeister für Abhilfe sorgen und eine entsprechende Anzahl an Stadtwachen im Arsenal ausbilden lassen (weitere Informationen zu den Stadtwachen erhalten Sie im Abschnitt "Arsenal" hier in diesem Kapitel).

Je mehr Betriebe außerhalb der schützenden Stadtmauern liegen, desto größer wird die Unzufriedenheit der Stadtbewohner - schließlich müssen sie um ihren Besitz bzw. ihre Arbeitplätze fürchten. Der Ausbau der Stadtmauer schafft Abhilfe - und neue Zuversicht.

Stadtentwicklung - der Bau von Gebäuden

Das Baumenü



Rathaus, die Kirche oder die Kneipe haben Sie keinen Einfluss.

Sobald Sie in der betreffenden Stadt ein Kontor besitzen, dürfen Sie dort weitere Gebäude bauen. Dennoch unterliegen Sie auch dann noch gewissen Einschränkungen: Sie müssen nicht nur entsprechend bei Kasse sein (zur Not gibt's immer noch den Darlehensgeber, der Ihnen gerne mit einem Kredit aushilft), beim Bau spielen auch geografische Faktoren eine Rolle - im Flachland kann man nun mal keine Eisenerzminen errichten. Auch auf zu Beginn bereits vorhandene städtische Gebäude wie das

Wählen Sie im Baumenü eine Rubrik aus und schauen Sie sich die baubaren Gebäude dieser Kategorie genau an! Wählen Sie das gewünschte Gebäude aus und studieren Sie im Auswahlfenster die Informationen über die Baukosten, den Rohstoffbedarf und den Zeitaufwand. Hier erfahren Sie, welche der benötigten Rohstoffe im eigenen Kontor und welche in den vor Anker liegenden Schiffen verfügbar sind. Reichen die Rohstoffe im Kontor nicht aus, so erhalten Sie eine Mitteilung, ob sie in der Stadt verfügbar sind und was sie kosten.

Fehlen Ihnen dagegen bestimmte Waren oder sogar Geld, erscheint eine entsprechende Mitteilung am unteren Rand des Auswahlfensters (z. B. "Zuwenig Rohstoffe verfügbar").

Gebäude bauen



Sind alle Vorbedingungen erfüllt, so verändert sich die Ansicht: Sowohl im Hauptbildschirm als auch auf der Minikarte werden nun alle Bauplätze markiert, die Ihnen vom Bauamt der Stadt für dieses Gebäude angeboten werden. Führen Sie nun die Maus über die Hauptkarte - der Umriss des neuen Gebäudes wird der Mausbewegung folgen - und halten Sie den Mauszeiger über einen zugelassenen Bauplatz! Platzieren Sie das neue Gebäude mit einem Linksklick.

Die Bau- und Materialkosten werden abgebucht, die Baustelle füllt sich mit Leben! Ist die geplante Bauzeit abgelaufen, erscheint Ihr Gebäude in neuem Glanz. Nun liegt es ganz bei Ihnen, ob Sie ein weiteres Haus bauen oder doch lieber Ihren normalen Geschäften nachgehen wollen.

Bauarbeiter

In jeder Stadt gibt es ungefähr 5 Bautrupps, die für den Bau neuer Gebäude zuständig sind. Befinden sich bereits Gebäude im Bau, so kann kein weiterer Bau in Auftrag gegeben werden. Ist dies der Fall, so werden Sie beim Auswählen eines Gebäudes darauf hingewiesen.

Bauvorschriften - über die Zuteilung von Grundstücken

Der Bau eines Hauses ist eine hochbürokratische Angelegenheit: Vorschriften, Erlasse, Genehmigungen, Formulare, Behördengänge - so kompliziert ist der Bau eines Gebäudes in Ihrem Falle jedoch nun auch nicht. Dennoch gibt es einige Regeln, die es zu beachten gilt:

Kein Wildwuchs!!

Die Hansestadt achtet genau darauf, dass Zugereiste oder Einheimische ihre Häuser nicht wüst über das Stadtgebiet verteilen. Deshalb bekommen Sie als Bauwilliger ein Grundstück zugewiesen - wundern Sie sich also nicht, wenn Sie mal kein passendes Grundstück finden, obwohl noch genügend Platz da ist.

Gemeinnutz geht vor Eigennutz

Generell dürfen Betriebe innerhalb der Stadtmauern gebaut werden. Sollte die Stadt aber irgendwann aus allen Nähten platzen, haben Wohnhäuser Priorität - dann müssen Sie mit Ihrer Imkerei eben vor die Stadtmauern ziehen.

Null Toleranz

Beim Händlerkontor haben Sie keine Wahl: Sie müssen diese Gebäude dort platzieren, wo die Stadt sie hinhaben möchte. Punktum!

Stadtpanorama - alle Gebäude auf einen Blick

Als ehrgeiziger Händler, der sich in der mittelalterlichen Welt der Hanse einen Namen machen will, müssen Sie keine Städte aus dem Boden stampfen. Alle Städte existieren schon, wenn Sie ins Geschehen eingreifen und werden auch weiter existieren, selbst wenn Sie lange Zeit nur zuschauen. Dennoch können Sie Ihre Heimatstadt verändern - erfolgreiche Händler zahlen hohe Steuern, schaffen Arbeitsplätze, verteilen Almosen, und bauen Häuser, Straßen oder Stadtmauern. Welche Gebäude es im Einzelnen gibt und was Sie dort alles tun oder anrichten können, wollen wir Ihnen in dem nun folgenden Abschnitt eingehend erläutern.

Das Händlerkontor



Das Händlerkontor ist das zentrale Gebäude des Händlers. Hier laufen viele geschäftliche und private Fäden zusammen, es ist Voraussetzung für den Bau anderer Gebäude in einer Stadt, es ist Ihr Büro, Ihr Lager und Ihre Visitenkarte. Es protokolliert Ihre Überseegeschäfte ebenso wie den Handel zwischen Ihren Betrieben und dem Lager. Ihr erstes Kontor steht bereits, wenn Sie ins Spiel einsteigen - Sie müssen nur mal einen Blick in die Hafenregion Ihrer Stadt werfen, dann werden Sie es bald entdecken. Das heißt aber nicht, dass Sie am Zustand Ihres Heimatkontors nichts ändern können: Neben der Basisversion besitzt es insgesamt drei Ausbaustufen, mit deren Hilfe Sie die Lagerkapazität den gestiegenen Anforderungen anpassen können. In allen Hansestädten bzw. Hansekontoren dürfen Sie ein Kontor einrichten.

Nach einem Linksklick auf das eigene Kontor öffnet sich in der Hauptkarte das Kontorfenster. Im Auswahlfenster erscheinen zahlreiche Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie sich in Ihrem Kontor bewegen können. Diese Buttons haben folgende Bedeutung:

Warenbestand

Hier überprüfen Sie den aktuellen Warenbestand sowie Produktion bzw. Verbrauch Ihrer Betriebe in der letzten Woche. Dabei macht es durchaus einen Unterschied, ob sich hinter einer Ware eine Zahl befindet oder eine '0' - keine Zahl deuten an, dass Sie die betreffende Ware gar nicht produzieren, eine '0' hingegen zeigt, dass Sie einen entsprechenden Betrieb besitzen, der aber in der letzten Woche nichts produziert hat. In einem solchen Fall sollten Sie sich diesen Betrieb einmal näher anschauen - die Ursache ist zumeist Arbeitskräfte- oder Rohstoffmangel.

Übersicht

In dieser Rubrik finden Sie eine Gesamtübersicht aller Einnahmen und Ausgaben **in der betreffenden Stadt**. Bei den Einnahmen finden folgende Posten Eingang in die Bilanz: Ihre Mieteinnahmen durch Wohnhäuser, Ihre Steuereinnahmen (Steuern dürfen Sie begreiflicherweise erst erheben, wenn Sie Bürgermeister sind) und Sonstiges (was sonst noch so auf der Habenseite zu finden ist). Bei den Ausgaben schlagen zu Buche: der automatische Einkauf, die Lohnkosten Ihrer Betriebe, die Unterhaltskosten der Gebäude und Sonstiges (dazu zählen z.B. amtliche Gebühren etc.).

Lagerkapazität

Unter diesem Stichwort überprüfen Sie den benötigten Laderraum, die Größe des eigenen Lagers, die Größe des ggf. dazugemieteten Lagers sowie dessen Kosten. Außerdem können Sie mit einem Klick auf diese Option Ihr Kontor ausbauen - mit zunehmendem Erfolg kommt Ihr Lager schon mal an die Grenzen seines Fassungsvermögens.

Kontor ausbauen

Der Kontorausbau bezieht sich auf die Lagerkapazität des Kontors. Es stehen Ihnen neben der Ausgangsgröße insgesamt drei weitere Ausbaustufen zur Verfügung (von 50 Last bis maximal 200 Last). Zu jeder möglichen Stufe erhalten Sie Informationen über die Bauzeit und Baukosten, die benötigten Waren (lassen die sich nicht aus dem eigenen Bestand decken, erhalten Sie eine Übersicht der städtischen Bestände sowie der Kosten für den automatischen Einkauf).

Haben Sie den Ausbauauftrag erteilt, verschwindet das Dialogfenster und Sie erhalten eine Auftragsbestätigung sowie einen Hinweis auf die voraussichtliche Dauer der Baumaßnahme. Erscheint statt dessen die Mitteilung "Dieses Kontor besitzt die größtmögliche Ausbaustufe.", müssen Sie sich mit dem begnügen, was Sie haben.

Persönliches

Über das Kontor können allerdings nicht nur Geschäftsdaten, sondern auch sensible persönliche Informationen abgerufen werden. Mit einem Mausklick rufen Sie neben Selbstverständlichkeiten wie Ihrem eigenen Namen, dem Geburtsort, der Heimatstadt und Ihrem Alter auchbrisante Informationen ab wie etwa Ihren Ruf oder das Ansehen Ihres Ehepartners. Dieses Ansehen ist abhängig von der Geschäftstüchtigkeit Ihrer besseren Hälfte und kann zwischen den Extremen "äußerst beliebt und genießt höchste

Anerkennung" bzw. "unbekannt und nur mit wenigen Ratherren in Kontakt" schwanken (obwohl Letzteres ja auch durchaus positiv gewertet werden kann).

Automatischer Einkauf

Der automatische Einkauf ist eine zeitsparende Möglichkeit, häufig wiederkehrende Geschäfte mit der Stadt abzuwickeln. Voraussetzung ist jedoch, dass Ihr Kontor von einem Verwalter geführt wird. Das Grundgehalt eines Kontorsverwalters beträgt 10 Goldstücke pro Tag, doch seine Zulagen sind an Ihren Gebäudebestand gekoppelt: Pro Betrieb, den Sie in der Stadt besitzen, kassiert der Mann 1 Goldstück extra.

Wenn Sie sich einen Verwalter für Ihr Kontor leisten wollen, klicken Sie auf den Button "Verwalter einstellen". Kommen Sie nach einer Weile zu dem Schluss, dass der Mann sein Geld nicht wert ist, genügt ein Klick auf die Schaltfläche "Verwalter entlassen".

Stellen Sie bei Ihren Waren einen Mindestbestand ein - sobald dieser unterschritten wird, kauft Ihr Verwalter die Waren automatisch nach. Auf diese Weise ist sicher gestellt, dass Ihre Betriebe die benötigten Rohstoffe erhalten.

Das Handelskontor der Konkurrenz



In diesem Kontor sind alle Konkurrenten versammelt, mit denen Sie sich in dieser Stadt herum plagen müssen. Das Gebäude steht schon zu Spielbeginn in der Hafenregion, dagegen können Sie rein gar nichts unternehmen.

Klicken Sie das Gebäude an, wenn Sie wissen wollen, mit wem Sie es zu tun haben: In der Liste "Händler in dieser Stadt" erscheinen nun die lieben Kollegen - menschliche Mitspieler sind an dem kleinen Schild neben dem Namen zu erkennen, das kleine Haus zeigt an, dass der Händler hier seine Heimatstadt hat. Außerdem erfahren Sie, welche Ämter diese Leute bekleiden.

Die Schaltfläche "Angebot erstellen" ist nur im Mehrspielermodus aktiv und dient dazu, einem menschlichen Mitspieler ein Angebot zu unterbreiten: Klicken Sie auf den Button und geben Sie in der "Ich biete"-Zeile die Ware ein, die Sie loswerden möchten: Das kann eine beliebige Ware sein, ein Schiff, das hier vor Anker liegt (jedoch keines aus einem Konvoi) oder ein Sack voller Goldstücke! Unter "Ich erwarte" teilen Sie kurz Ihre Preisvorstellung mit. Danach klicken Sie auf "Abschicken" und warten eine Weile, ob der Kollege das Angebot annimmt oder nicht.

Natürlich kann auch Ihr Mitspieler Ihnen ein solches Angebot unterbreiten. Das erscheint im Nachrichtenmenü unter der Rubrik "Persönliche Nachrichten" (sehen Sie hierzu auch Kapitel 7 "Die Spielsteuerung").

Die Werft



Die Werft gehört zu den wichtigsten Gebäuden einer Stadt - schließlich bilden die Schiffe, die Sie hier bauen, reparieren oder aufrüsten können, das Rückgrat Ihres Unternehmens.

Nach einem Linksklick auf das Gebäude öffnet sich in der Hauptkarte ein Fenster mit dem Bild der Werft. Im Auswahlfenster erhalten Sie eine Mitteilung, ob bzw. wann die Werft frei ist und in wessen Auftrag sie gerade arbeitet. Außerdem erscheint ein Menü mit fünf verschiedenen Optionen:

Bauauftrag

Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie Ihre Flotte erweitern möchten. Sie haben die Wahl zwischen der Schnigge, dem Kraier, der Kogge und dem Holk. Die Wahl des richtigen Schiffstyps ist nicht nur eine Frage des Geldes und des Materials - wenn Sie viel in Nowgorod, Thorn oder Köln zu tun haben, kommen Sie mit Kogge und Holk nicht weit. Die sind für Flussfahrten schlachtweg zu groß.

Für jeden einzelnen Typ gibt es eine kurze Beschreibung, eine Rohstoff-, Waren- und Kostenübersicht sowie einen Hinweis auf die Bauzeit. Wenn Sie den Bau eines Schiffes bestätigt haben, erscheint im Fenster der Hauptkarte eine Mitteilung über den Baubeginn und das voraussichtliche Datum der Fertigstellung.

Hat der Bau eines neuen Schiffes erst einmal begonnen, können Sie den Auftrag nicht mehr zurück nehmen.

Noch ein Hinweis zum Holk: diesen sehr fortschrittlichen Schiffstyp können Sie zu Beginn nicht bauen. Je weiter allerdings eine Werft fortgeschritten ist (d. h. je mehr Aufträge sie erhalten hat), desto eher wird sie auch einen Holk anbieten können.

Schiff reparieren

Wenn dieser Button aktiviert ist, liegen beschädigte Schiffe von Ihnen im Hafen. Wählen Sie aus, welche Schiffe Sie reparieren lassen wollen!

Ob Sie Ihre Schiffe nacheinander oder alle zusammen in die Werft schicken, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Ihnen die Reparaturen zu lange dauern, können Sie die laufenden Reparaturen von der Werft aus abbrechen und Ihre Schiffe wieder auf die Reise schicken.

Dann erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie Ihre Absicht lediglich bestätigen müssen, um die Reparatur abzubrechen. Die Materialkosten können Sie in diesem Fall allerdings in den Wind schreiben.

Schiff aufrüsten

Sie werden recht bald feststellen, dass Passagen nach London oder Riga zur Hansezeit keine Butterfahrten sind. Deshalb sollten Sie immer darauf achten, dass Ihre Schiffe sich zur Not gegen Angriffe wehren können. Die Werft stellt Ihnen die geeignete Ausrüstung zur Verfügung (und lässt sich diesen Service teuer bezahlen). Klicken Sie auf diese Option, um

Ihr Schiff auf Seeschlachten vorzubereiten und einen Teil des Laderaums in Waffenplätze zu verwandeln (die Aufrüstung ganzer Konvois ist nicht möglich)!

Sie können jedes Schiff insgesamt zwei Mal aufrüsten - denken Sie aber daran, dass es dabei einiges an Ladekapazität verlieren wird. Eine Schnigge mit einer Kapazität von 15-25 Last beispielsweise wird in voll aufgerüstetem Zustand nicht mehr als 5-15 Last transportieren können.

Die Werft baut Ihre Schiffe nur um - ausrüsten müssen Sie Ihre Flotte schon selber. Die entsprechenden Waffen erhalten Sie beim Waffenschmied.

Auftragsliste

Sobald ein Bauvorhaben in Auftrag gegeben wurde, können Sie sich mit Hilfe der Auftragsliste jederzeit über den Stand des Auftrags (Datum des Baubeginn, Datum der Fertigstellung, Schiffstyp) informieren. Notfalls können Sie ein Schiff auch wieder aus der Liste streichen - in diesem Fall bekommen Sie 90 % des gezahlten Geldes zurück, nicht aber die Waren. Sollte die Werft bereits mit dem Bau begonnen haben gibt es allerdings kein Zurück mehr.

Hinweis: Sie sollten Ihre Werft immer regelmäßig mit Aufträgen versorgen - eine Werft mit vollen Auftragsbüchern stellt mehr Mitarbeiter ein, verkürzt die Bauzeiten und erhöht Ihr Ansehen. Das wiederum lässt Ihren Stern in der Stadt noch heller erstrahlen und erhöht Ihre Chancen auf den Posten des Bürgermeisters.

Schiffsname

In der Werft können Sie Ihrem im Hafen vor Anker liegenden Schiff einen neuen Namen geben lassen. Für diesen Service müssen Sie nicht einmal zahlen oder gar warten, bis die Farbe getrocknet ist. Sie können gleich wieder los segeln.

Der Hafenmeister



Direkt am Hafen steht ein kleines Gebäude, das entfernt an einen Leuchtturm erinnert. Hier residiert der Hafenmeister, der Ihnen gerne eine komplette Übersicht aller vor Anker liegenden Schiffe überlässt, wenn Sie ihn per Linksklick auf das Gebäude darum bitten.

Der Hafenkran



Ein Klick mit der linken Maustaste auf einen der Hafenkräne öffnet das Handelsmenü (vorausgesetzt, Sie besitzen in der Stadt ein Kontor oder haben im Hafen ein Schiff ausgewählt). Bei Auswahl eines Schiffes erscheint nach einem Klick auf den Kran der Handel zwischen Schiff und Markthalle, ansonsten der zwischen Kontor und Markthalle (vgl. weitere

Infos hierzu finden Sie in Kapitel 9 "Das tägliche Geschäft"). Von hier aus können Sie den Warenaustausch zwischen den einzelnen Stationen organisieren.

Die Kneipe



Die Kneipen einer Hafenstadt sind seit jeher nicht nur Ort des geselligen Beisammenseins, sondern auch Tummelplatz für allerlei lichtscheues Gesindel. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie in der Kneipe Ihrer Stadt auf Leute treffen, mit denen Sie sich nie und nimmer in aller Öffentlichkeit zeigen würden. Trotzdem lassen sich im Zwielicht einer Hafenkaschemme trefflich Geschäfte machen

Klicken Sie auf die Kneipe, um sie zu betreten. Auf der Hauptkarte erscheint eine kleine Innenansicht des Etablissements und im Auswahlfenster sehen Sie eine Liste der Personen, die hier herumlungern. Nicht jede der hier aufgeführten Personen ist immer anwesend, doch die Wahrscheinlichkeit, dass Sie den einen oder anderen treffen, ist relativ groß. Suchen Sie sich einen dieser Kneipenbesucher aus und warten Sie ab, was passiert!

Der Auftragshändler

Der Name eines Auftragshändlers erscheint als Schaltfläche in der Liste, daran sehen Sie schon, dass der nicht zur Standardbesetzung gehören kann. Auftragshändler treten immer dann auf, wenn Sie einen Auftrag übernommen haben, zu dem auch ein Treffen mit einem bestimmten Händler gehört. Der Mann bleibt solange ansprechbar, bis Sie den Auftrag erledigt haben. Ziel und Zweck des Auftrags sind unter Ihren "Persönlichen Nachrichten" im Nachrichtenmenü abgelegt.

Der Auftragshändler wartet auf Ihre Lieferung. Wenn Sie ihn auf der Liste anklicken, wird er Sie in ein Gespräch verwickeln. Sollte die Lieferung nicht vollständig sein, wird er Sie auf die fehlende Ware und die Lieferfrist aufmerksam machen.

Der normale Händler

Wenn Sie keinen Auftrag übernommen haben, können Sie in der Kneipe auch auf einen namenlosen Kollegen stoßen. Der Händler wird Ihnen einen ziemlich großen Posten einer Ware anbieten, die er selbst in dieser Stadt aufgrund eines Überangebots nicht losgeschlagen kann. Da ist schon mal ein Schnäppchen dabei. Wenn Sie Interesse haben, klicken Sie einfach den Button "Angebot annehmen". Danach erscheint auf der Hauptkarte ein Dialogfenster, mit dessen Hilfe Sie festlegen können, wohin die Ware geliefert werden soll (Kontor oder Schiff, ggf. müssen Sie ein zweites Mal auf "Angebot annehmen" klicken). Wenn Sie in der Stadt nichts weiter besitzen als ein Schiff, wird die Ware sofort an Bord gebracht.

Matrosen

Zusammen mit ihren Kumpeln, den Steuermannern, gehören Matrosen zu den Stammgästen einer Kneipe. Wenn es der Stadt halbwegs gut geht, vergeht eigentlich kein Tag, an dem nicht mindestens ein Matrose hier sein Bierchen trinkt.

Nach einem Linksklick auf die Matrosen-Option erhalten Sie zunächst einen Überblick über die Thekenbesatzung ("Es halten sich 19 Matrosen in der Kneipe auf. Wie viele möchten Ihr anwerben?"). Unnötig zu betonen, dass eines Ihrer Schiffe im Hafen vor Anker liegen muss, wenn Sie eine Besatzung zusammen stellen wollen. Danach erscheint eine Liste Ihrer Schiffe und darunter ein Dialogfeld, in dem Sie die Matrosen in der gewünschten Anzahl anheuern können.

Klicken Sie auf "Matrosen anwerben", um den Vertrag perfekt zu machen! Sollten Sie für ein anderes Schiff weitere Matrosen benötigen, wiederholen Sie einfach den Vorgang

Hinweis:

Auf hoffnungslos überladenen Schiffen finden Seeleute kaum noch Platz. In einem solchen Fall können Sie die Besatzung nicht erhöhen.

Beachten Sie beim Einstellen von Matrosen, dass jedes Schiff eine gewisse Maximalbesatzung hat, die nicht überschritten werden kann!

Kapitän

Ein Schiff mit Kapitän ist ein wertvolles Gut - zum Beispiel weil es auf automatischen Handel eingestellt werden kann. Auch ein Orlogsschiff kann nicht auf einen Chef verzichten. In der Kneipe haben Sie die Möglichkeit, einen anzuwerben. Am besten einen mit Erfahrung, diese Leute erhöhen die Reisegeschwindigkeit und sorgen bei Seeschlachten für eine erhöhte Wendigkeit und einen Trefferbonus.

Sollte sich mal kein Kapitän in der Kneipe erfrischen, schauen Sie am besten später noch einmal rein, bis sich ein geeigneter Kandidat einfindet. Klicken Sie auf den Kapitänsbutton, um einen Überblick über die besonderen Eigenschaften des Mannes zu gewinnen! Über die Liste Ihrer Schiffe, die hier vor Anker liegen und noch keinen Kapitän haben, sowie die Schaltfläche "Kapitän einstellen".

Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie mit dem Mann einverstanden sind - er wird sich beeilen, an Bord des gewählten Schiffes zu gehen. Sollten Sie nach einem weiteren Schiffsführer Ausschau halten, können Sie Ihre Suche an diesem Tag getrost einstellen - da kommt eh keiner mehr.

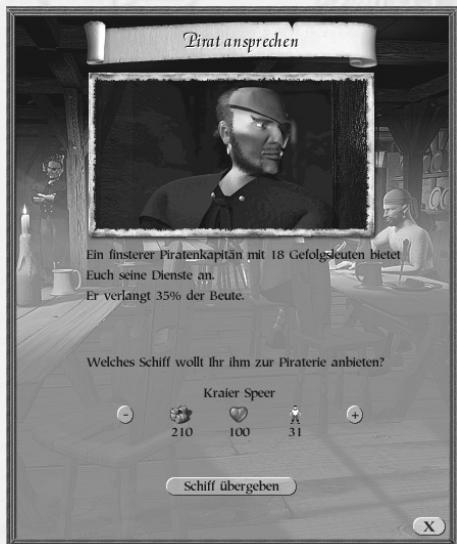
Waffenhändler

Der Waffenhändler ist eine jener zwielichtigen Figuren, vor denen wir Sie eingangs gewarnt haben. Der Mann genießt in Unterweltkreisen einen zweifelhaften Ruf und ist mit

hoher Wahrscheinlichkeit in der Kneipe anzutreffen. Wenn Sie Interesse an ein paar Waffengeschäften jenseits der Legalität haben, geben Sie ein Schiff oder Ihr Kontor als Lieferadresse an! Danach kaufen oder verkaufen Sie Waffen wie im Warenhandelsbildschirm. Gehen Sie schleunigst Ihrer Wege. Der Grund: Kommt zufällig eine Miliz des Weges, ist es um Ihren guten Ruf in dieser Stadt erst einmal geschehen: Ein teurer Prozess, happige Bestechungsgelder und rapide Ansehensverluste sind die Folge.

Trotz allem kann sich der Waffenkauf lohnen: Schwerter erhöhen die Kampfstärke Ihrer Schiffsbesatzung beim Enterkampf enorm.

Piraten



Auch Piraten sieht man am liebsten gar nicht oder bestenfalls von hinten. Und redselig sind die Herren eigentlich auch nicht - die lassen lieber Ihre Kanonen sprechen. Doch in der Kneipe können Sie selbst solche Leute treffen und - schlimmer noch - engagieren!

Sollten Sie die Piratenoption anklicken und ein Vertreter dieses Berufsstandes anwesend sein (was wahrscheinlich ist), erhalten Sie die Mitteilung, dass ein Piratenkapitän nebst Gefolgsläuten Ihnen seine Dienste anbieten möchte - gegen eine prozentuale Gewinnbeteiligung, versteht sich. Danach erscheint Ihre Schiffsliste (wenn eines Ihrer Schiffe im Hafen liegt) - wählen Sie das gewünschte Schiff aus und klicken Sie auf "Schiff übergeben". Das lassen sich diese

Leute nicht zweimal sagen: Wenn Sie die Kneipe verlassen, ist das Schiff mitsamt der Ladung verschwunden.

Der tiefere Sinn hinter dieser fragwürdigen Aktion: Piraten, die in Ihren Diensten stehen, sorgen durch Überfälle für erhebliche Unruhe. Das schadet unliebsamen Konkurrenten oder sorgt für deren Ruin. Ihr Treiben ist allerdings nicht ganz ungefährlich:

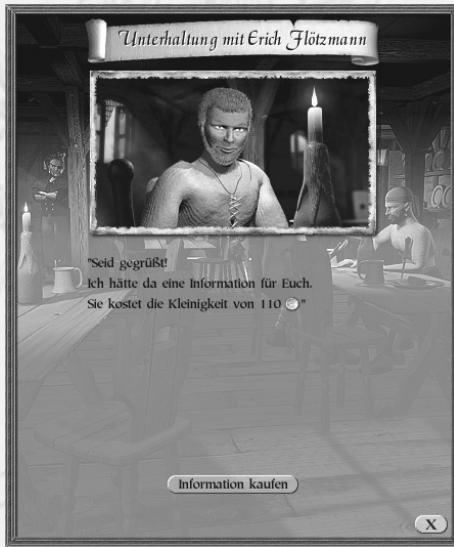
Wird Ihr Pirat von einem Konkurrenten gefangen genommen und verhört, so wird er mit hoher Wahrscheinlichkeit den Namen seines Auftraggebers preisgeben. Dann zögert Ihr Konkurrent keine Sekunde und bringt die Angelegenheit vor Gericht. Und das kann teuer werden!

Einbrecher

Auch Einbrecher sind lichtscheues Gesindel - doch gegen eine gewisse Vorauszahlung brechen sie bei einem ortsansässigen Händler ein, vernichten Waren und entwenden Wertsachen, Bilanzen oder Beweise für ein Vergehen. Nicht unpraktisch also, wenn man einen lästigen Konkurrenten mal so richtig in die Grütze reiten will.

Einbrecher sind nicht jeden Tag in der Kneipe anzutreffen, aber immerhin noch häufig genug, um perfide Pläne in absehbarer Zeit zu verwirklichen. Sollten Sie das Glück haben, einen per Linksklick zu erwischen, erscheint eine Mitteilung, wonach sich ein "unauffällig gekleideter Mann" hier irgendwo in der Kneipe herumdrückt. Danach kommen Sie mit dem Mann ins Gespräch. Er wird Sie auffordern, aus der sich nun öffnenden Liste einen Konkurrenten auszuwählen. Suchen Sie sich einen aus und der Einbrecher nennt seinen Preis - je wohlhabender und angesehener das Opfer ist, desto teurer wird's. Haben Sie seine Vorstellung bestätigt, wird sich der Mann mit dem Versprechen verabschieden, den Auftrag umgehend zu erledigen. Danach verschwindet er und Sie sollten das ebenfalls tun.

Informant



Der Informant gehört nicht zu diesem Milieu von Halb- oder Vollkriminellen, die Sie in dieser Kaschemme so häufig antreffen. Er gehört statt dessen zu jenen "gut unterrichteten Kreisen" einer ganzen Region, die Ihr Wissen freilich nicht herausposaunen, sondern sich teuer bezahlen lassen.

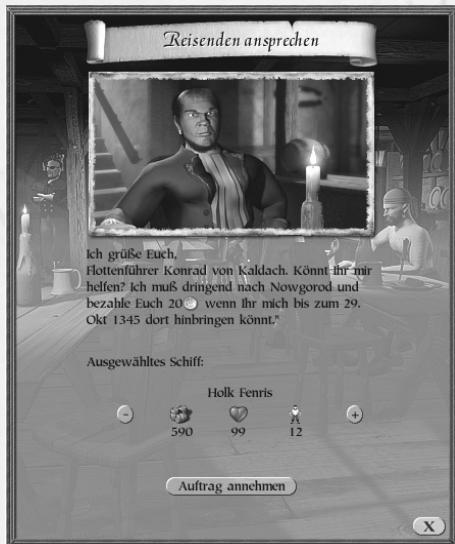
Informanten sind in der Kneipe häufig anzutreffende und gern gesehene Gäste. Sie sind namentlich bekannt und liefern Informationen, die Sie über die Symbole der Seekarte erst Tage später erfahren würden.

Der Informant wird Ihnen Informationen anbieten, die sich auf außergewöhnliche Umstände bei Angebot und Nachfrage beziehen.

Gibt es hingegen in der gesamten Region keine Neuigkeiten, bleibt auch der Informat lieber zu Hause bei seiner Familie.

Wählen Sie den Informanten und er wird Ihnen einen Preis für seine Nachricht nennen - klicken Sie nun auf das Feld "Information kaufen". Daraufhin wird der geforderte Betrag von Ihrem Guthaben abgezogen und die Information erscheint.

Reisender



Reisende zählen eher zu den seltenen Gästen. Doch wenn Sie einen Vertreter dieser Gattung treffen, dann hat er es immer ziemlich eilig. Zumeist muss er dringend in eine weit entfernte Stadt und ist gerne bereit, dafür einen guten Preis zu zahlen. Er gibt immer einen Zeitraum an, in dem er sein Ziel erreicht haben muss. Wenn Sie den Auftrag annehmen, sollten Sie Ihre Zeit also nicht verbummeln.

Sucht ein Reisender in der Kneipe nach einer Passage, wird er Ihnen seinen Namen, das Reiseziel, den Preis und das Ankunftsdatum mitteilen. Klicken Sie in dem Dialogfenster auf die Option "Angebot annehmen" - natürlich nur, wenn Sie auch ein Schiff im Hafen liegen haben, das Sie auswählen können!

Danach begibt sich der Mann ohne Umschweife aufs Schiff. Haben Sie den Auftrag erstmal in der Tasche, sollten Sie sich sputen. Wenn Sie Ihren Passagier zu lange warten lassen und der vereinbarte Ankunftstermin immer näher rückt, wird er unter groben Flüchen das Schiff verlassen. Eine Woche ist das Äußerste, was er noch hinzunehmen bereit ist. Haben Sie jedoch weniger als eine Woche Zeit, können Sie den lukrativen Auftrag abschreiben.

Noch ein warnender Hinweis an alle, die sich mit Piraten, Einbrechern oder Waffenhändlern einlassen: Denken Sie immer daran, dass Sie nicht die einzigen Gäste in diesem Lokal sind! Auch die Konkurrenz geht gerne mal einen beichern. Und wenn die Sie beim trauten Plausch mit Kriminellen ertappt, sieht es finster aus. Einen solchen Skandal wird kein Hansehändler für sich behalten. Und die Richter reagieren auf solche Vorfälle immer ausgesprochen griesgrämig.

Die Markthalle



Die Markthalle steht immer im Hafenbereich und regelt den Warenhandel mit der Stadt bzw. die Warenausgabe an die Bürger. Die Markthalle gehört zu den Gebäuden, die Sie betreten können: Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Gebäude klicken, öffnen sich ein Fenster mit einer Warenliste sowie ein Auswahlmenü.

Die Warenliste informiert Sie umfassend über den Bestand, die Produktion und den Verbrauch von Waren in dieser Stadt.

Im Auswahlmenü können Sie sich die oben genannten Informationen genauer aufschlüsseln lassen:

“Der Warenbestand”/“die Warenpreise” bezieht/beziehen sich auf die Kategorien “Waren”, “Bestand”, “von Stadt”, “an Stadt”. Die Produktion unterscheidet zwischen der Gesamtproduktion von “Waren” und den “Bestand”. Hinter der Option “Stadt” verbirgt sich der Gesamtausstoß aller städtischen Einrichtungen, unter “Betriebe” erscheint die Produktion aller privat geführten Betriebe. Die Rubrik “Verbrauch” listet die verbrauchten “Waren”, den aktuellen “Bestand”, den Verbrauch der “Bürger” und den der städtischen “Betriebe” auf.

Der Markt



Über einen Marktstand können Sie ein Fest ausrichten lassen, zu dem alle Bürger der Stadt herzlich eingeladen sind. Sie müssen nur noch darauf achten, dass am Vortag des Festes genügend Waren (Getreide, Bier, Wein, Fisch, Fleisch und Honig) in Ihrem Kontor bereitliegen.

Die Zahl der Teilnehmer hängt entweder von Ihrer Beliebtheit oder den verfügbaren Gaumenfreuden ab. Auch wer an Ihrem Fest teilnimmt, wird aufmerksam registriert: Arme nehmen wirklich jede Gelegenheit wahr, sich den Ranzen voll zu schlagen, Reiche hingegen geben sich erst die Ehre, wenn Sie ordentliche Portionen Fleisch und ein paar Fässer Wein springen lassen. Wenn bestimmte Teilnehmer bei einem solchen Fest besonders großen Appetit entwickeln, ist das immer ein Zeichen, dass es um diese Gruppe in letzter Zeit schlecht bestellt gewesen sein muss.

Der Darlehensgeber



Banken in unserem heutigen Sinne kannte des Mittelalter noch nicht, wohl aber Darlehensgeber, reiche Geschäftleute, die Privatleuten (und Potentaten) gerne mit einer gewissen Summe unter die Arme griffen, wenn diese finanziell 'unpässlich' waren. Aber Vorsicht - die Zinsen können schon mal happig ausfallen!

Sechs verschiedene Aktivitäten sind möglich:

Darlehen aufnehmen

Diese Option vermittelt einen Kredit, maximal drei stehen zur Auswahl (die Konditionen variieren je nach Höhe, Laufzeit und Zinsen). Angezeigt werden Kredite aus allen Städten, in denen Sie ein Schiff oder ein Kontor haben.

Darlehen tilgen

Sie haben den Überblick über Ihre Schulden verloren? Ein Klick auf diesen Button und der Darlehensgeber zeichnet ein ungeschminktes Bild der Situation (alle Schulden in allen Städten). Besitzen Sie in den jeweiligen Städten ein Kontor bzw. ein Schiff, können Sie Ihre Außenstände bei jedem beliebigen Darlehensgeber zurückzahlen.

Mit einem Klick wählen Sie das zu tilgende Darlehen aus, mit "Darlehen tilgen" bestätigen Sie die Auswahl. Die angezeigte Summe wird bezahlt und das Darlehen gelöscht.

Darlehen vergeben

Wer sich stark genug fühlt, kann mit dieser Option auch selbst Kredite vergeben. Der Darlehensgeber nennt Ihnen bis zu drei Interessenten mit den unterschiedlichsten Vorstellungen bezüglich Betrag und Zahlungsfristen. Legen Sie die Höhe des Zinssatzes fest und warten Sie einen Moment, bis der Interessent angebissen oder abgelehnt hat.

Vergebene Darlehen

Hier gibt es Informationen über die derzeit vergebenen Darlehen. Sie bekommen den Namen des Darlehensnehmer, die Höhe der Rückzahlunssumme und das Rückzahlungsdatum angezeigt. Ein Darlehen vorzeitig eintreiben können Sie jedoch nicht.

Anteile kaufen

Kluge Händler horten ihre Reichtümer nicht in irgendwelchen Schatullen, sondern beteiligen sich an anderen Unternehmen. Der Darlehensgeber informiert Sie gerne über alle Beteiligungen, die Sie erwerben können bzw. schon erworben haben.

Anteile verkaufen

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, bieten Sie dem Darlehensgeber vielleicht besser einen Anteil Ihres Unternehmens an, statt weitere Darlehen aufzunehmen. Sie können hier auch bereits erworbene Anteile an anderen Unternehmen wieder verkaufen.

Die Kirche



Eine Kirche darf in einer Hansestadt selbstverständlich nicht fehlen - Händler waren knallhart kalkulierende, aber auch tief gläubige Menschen mit einer Heidenangst vor dem Fegefeuer. Nach einem Linksklick auf die Kirche erscheint im Auswahlfenster das folgende Menü:

Beten

Wem nach einem kleinen Stoßgebet zu Mute ist, der kann das hier gerne tun.

Armenspeisung

Bei der Armenspeisung werden Bettler der Stadt zu einem üppigen Mahl eingeladen. Auch so was spricht sich herum und steigert Ihre Anerkennung! Beliefern Sie die Kirche mit Waren Ihres Kontors bzw. Ihrer Schiffe und klicken Sie dann auf den Button "Spende abliefern". Zu üppig sollten diese Armenspeisungen jedoch wiederum nicht ausfallen, weil sonst die Stadt von Bettlern überschwemmt wird. Das steigert Ihre Anerkennung bei den Bettlern, aber den Reichen stoßen solche übertriebenen Aktionen sauer auf.

Spende für den Kirchenschmuck

Nicht nur der Herr wird's Ihnen danken! Ein kleines Sämmchen für Kirchenschmuck steigert Ihr soziales und gesellschaftliches Ansehen in der Stadt! Mit Ihrer Spende bestreiten Hochwürden den allgemeinen Unterhalt seines Gotteshauses. Wandschmuck, ein schicker Altar, kostbare Bleiverglasungen an den Fenstern - die Kirche braucht immer Geld. Je prächtiger die Kirche ausgeschmückt ist, desto reicher ist sie. Allerdings sind materielle Güter wie diese auch dem Gang alles Irdischen unterworfen - selbst die größte Pracht verschwindet mit der Zeit, wenn der Spendenfluss ausbleibt. Wählen Sie den gewünschten Betrag aus und bestätigen Sie die Summe mit einem Klick auf "Spende abliefern"!

Ausbau der Kirche

Der Glanz einer großen Kirche steigert die Lebensqualität der Stadtbewohner - eine großzügige Geldspende für den Ausbau des Gotteshauses (drei weitere Stufen sind möglich) wird von allen Beteiligten daher äußerst wohlwollend registriert.

Klicken Sie auf den "Ausbau"-Button! Wenn eine Erweiterung möglich ist, wird man Sie bitten, den Betrag, den Sie für den Ausbau der Kirche spenden möchten, anzugeben. Bestätigen Sie den gewünschten Betrag und Sie haben sich um Ihr Seelenheil und diese Stadt verdient gemacht!

Das Rathaus - die politische Schaltzentrale



Alle Städte, die Sie anfahren können, besitzen ein Rathaus. Je nach Stadttyp können Sie dort verschiedene Informationen abrufen. Die Option "Umzug" erscheint zum Beispiel nur, wenn Sie in diese Stadt umziehen könnten, was bei Hansefaktoreien nicht der Fall ist.

Auch Ihr eigener Status spielt eine Rolle: Bis zum Ratsherr können Sie sich hier noch informieren - als Bürgermeister sitzen Sie dann auf der anderen Seite des Schreibtischs.

Über das Rathaus erreichen Sie folgende Mitteilungen:

Aushang

Wie beim schwarzen Brett der Kaufmannsgilde können Sie hier die Aufträge einsehen, die zur Zeit zu vergeben sind. Sind alle Aufträge vergeben, bleibt diese Schaltfläche inaktiv. Auch wenn immer nur ein Auftrag zu sehen ist - es kann durchaus mehrere geben (sieben sind maximal möglich). Klicken Sie auf "+" bzw. "-", wenn Sie die anderen Aufträge einsehen wollen!

Möchten Sie einen Auftrag übernehmen, klicken Sie beim entsprechenden Angebot auf den "Auftrag annehmen"-Button! Daraufhin verschwindet der Auftrag von der Liste und Sie können sich wenn Sie wollen, gleich den nächsten aussuchen. Allerdings kann es Ihnen passieren, dass die Stadt auf Ihre Dienste dankend verzichtet: In diesem Falle sollten Sie sich langsam Gedanken um Ihren Ruf machen, denn in der Stadt hält man Sie offenbar für einen unzuverlässigen Tunichtgut.

Auslieger

Hier erscheint der Name des Händlers, der zur Zeit den Auslieger (eine Art Patrouille vor dem Hafen, die Piraten abschrecken soll) stellt. Sollte ein neuer Auslieger gesucht werden, gibt diese Option Auskunft über die ausgelobte Prämie - in diesem Falle können Sie es sich ja überlegen, ob Sie dieses ehrenvolle und leidlich bezahlte Amt übernehmen wollen oder nicht. (vgl. Verteidigung der Stadt)

Umzug

Sollten Sie sich in Ihrer Heimatstadt nicht mehr wohlfühlen, etwa wenn der Konkurrenzdruck zu groß wird, können Sie im Rathaus Ihrer neuen Wahlheimat den Umzug abwickeln. Wenn ein Umzug möglich ist, weist man Sie auf die Gebühr hin, die Ihre alte Heimatstadt für den Umzug kassiert. Falls Sie sich anderswo größere Chancen ausrechnen, können Sie in eine neue Stadt ziehen - wenn Sie dort ein eigenes Kontor unterhalten. Bestätigen Sie Ihre Umzugspläne und zahlen Sie die fällige Gebühr! Aber Vorsicht: Diese Gebühr kann ziemlich happig ausfallen, gerade wenn Sie erfolgreich sind - denn dann lässt man Sie nicht gerne ziehen.

Stadtinfo

Informieren Sie sich über die Leute, die Ihnen in dieser Stadt (noch) im Wege stehen. Hier erscheinen:

- der Name des amtierenden Bürgermeisters,
- das Datum der nächsten Bürgermeisterwahl sowie
- Namen, Rang und Ruf der aktuellen Kandidaten.

Hanseinfo

Das Hanseinfo versorgt Sie mit Informationen über die politische Führung der Hanse. Dort erscheinen:

- der Name und Heimatstadt des amtierenden Eldermanns,
- das Datum und der Ort des nächsten Hansetags (mit der Wahl des neuen Eldermanns),
- die Namen von maximal 4 nominierten Kandidaten sowie deren Rang, Ruf, Heimatstadt,
- das Datum des nächsten außerordentlichen Hansetages mit Thema (sofern geplant).

Sitzungssaal

Im Sitzungssaal des Rathauses finden die Hansetage statt. Folglich wird diese Option erst kurz vor einer Wahl aktiv. Der Hansetag findet stets in der Heimatstadt des amtierenden Eldermanns statt.

Ratskeller

Der Ratskeller ist von alters her die gute Stube der Stadt mit gepflepter, gutbürgerlicher Küche. Hier erscheint immer das aktuelle Tagesmenü. Wer in der Hanse was auf sich hält, speist hier zu Mittag.

Club der Glechesinnten - die Gilde



Bitte verwechseln Sie diese Gilde nicht mit der Kaufmannsgilde, der Sie angehören müssen, wenn Sie überhaupt als Händler in einer Stadt in Erscheinung treten wollen! Die Gilde ist ein Treffpunkt, ein Zusammenschluss reicher Patrizier, den es in jeder Hansestadt gibt. Sie müssen nicht Mitglied einer Gilde sein, doch die Vorteile einer Mitgliedschaft sind nicht von der Hand zu weisen - zu nennen sind vor allem der Zugang zu Versteigerungen und der hohe Ansehenszuwachs, den jedes Gildemitglied genießt. Ferner versteht sich die Gildenmitgliedschaft als Voraussetzung für jeden Fernkaufmann.

Allerdings sollten Sie sich überlegen, ob Sie wirklich in jeder Stadt in die Gilde eintreten müssen - das kann auf Dauer teuer werden! Am preiswertesten ist noch der Beitritt in der Heimatstadt, woanders wird man Sie da schon kräftiger zur Kasse bitten. Aber was tut man nicht alles, wenn man Eldermann werden will: Das schaffen Sie nämlich nur, wenn Sie in der betreffenden Stadt auch der Gilde angehören.

Beitreten

Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn Sie noch kein Gildenmitglied sind.

Können Sie den Mitgliedsbeitrag bezahlen, werden Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche "Beitreten" aufgenommen.

Versteigerungen

Ein Klick genügt, um sich über alle Versteigerungstermine in den verschiedenen Hansestädten zu informieren. Nicht-Mitglieder müssen sich mit dieser Terminübersicht zufrieden geben, Mitglieder hingegen können sich die Termine nicht nur vormerken, Sie können auch an Versteigerungen als Bieter oder Anbieter teilnehmen.

Haben Sie ein Schiff im Hafen "Ihrer" Gilde, können Sie es mittels der Schaltfläche "Schiff anmelden" versteigern. Wenn Sie ein oder mehrere Schiffe im Hafen vor Anker liegen haben, erscheint eine Schiffsauswahl (alle eigenen Schiffe vor Ort, ohne Konvoischiffe stehen zur Auswahl). Melden Sie das gewünschte Schiff an, danach erfahren Sie den Versteigerungstermin, sowie das Startgebot.

Das angebotene Schiff wird sofort Ihrem Kommando entzogen, gleichgültig ob Sie noch Ware oder Besatzung an Bord haben.

Versteigerungssaal

Dieser Button wird einen Tag vor einer Versteigerung aktiv. Wenn Sie teilnehmen möchten, sollten Sie den Saal betreten, bevor die Versteigerung beginnt.

Ein Dialogfenster informiert Sie über den Schiffstyp, den Namen, die Ausbaustufe, den Zustand und das Startgebot aller in Frage kommenden Schiffe. Darunter ein Bild des Schiffs, so wie man es von der Werft her kennt, sowie das aktuelle Höchstgebot.

Klicken Sie auf ".... mehr bieten", dann erscheint Ihr Name neben dem gebotenen Preis. Wenn sich danach eine Weile lang kein Mitspieler oder Computergegner mehr meldet, gehört der Kahn Ihnen. Sie müssen lediglich noch eine kleine Bestätigung abwarten.

Konvois

Unter diesem Stichwort erhalten Sie eine Zusammenfassung aller öffentlichen Konvois. Angezeigt werden jeweils der Name des Konvois, die mittlere Bewaffnung der bewaffneten Schiffe und der derzeitige Aufenthaltsort, das geplante Abfahrtsdatum und das geplante Ziel der Reise.

Mitglieder

Die Option für Neugierige - wenn Sie wissen wollen, wer denn sonst noch Mitglied dieses elitären Clubs ist, genügt ein Klick auf diesen Button. Aufgezählt werden alle Händler, die der Gilde angehören, deren Ruf, die Zahl der Schiffe, Kontore, sowie deren Alter und Familienstand.

Warenumschlagplätze

Auch Nicht-Mitglieder können einen Blick auf die Entdeckerkarte werfen - allerdings werden Sie dort kaum Neues erfahren, denn sie verzeichnet nur jene Warenumschlagplätze, die Sie selbst entdeckt haben (vgl. Weitere Informationen zum Thema "Expeditionen" finden in Kapitel 8 "Leinen los - Schiffe, Expeditionen und Konvois").

Mitglieder sehen da schon mehr: Hier erscheinen alle Warenumschlagplätze, die die ehrenwerten Mitglieder der Gilde bisher entdeckt haben.

Das Badhaus



Das Badhaus ist in jeder Stadt ein Ort der Entspannung, des zwanglosen Gesprächs. Der allgegenwärtige heiße Dampf löst die Stimmung und verschluckt so manche Bemerkung, die ohnehin nicht für die Öffentlichkeit bestimmt ist.

Ein Bad nehmen

Tun Sie sich selbst und Ihrer Umgebung den Gefallen und nehmen Sie in regelmäßigen Abständen ein heißes Bad! Einfach mal bei entspannender Musik die Seele baumeln lassen...

Person ansprechen

Das Badhaus dient jedoch nicht nur der Körperpflege, sondern ist ein beliebter Treffpunkt für Geschäftsleute. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie im Badhaus die angesehensten Bürger dieser Stadt treffen - schauen Sie sich die Buttons im Auswahlfenster ruhig mal genauer an. Wer seinen politischen Ambitionen oder seiner gerechten Sache vor Gericht ein wenig auf die Sprünge helfen und sich die Unterstützung einflussreicher Kreise sichern möchte, der sollte ein paar Takte mit diesen Leuten reden, denn sie haben alle eines gemeinsam - sie sind in der Regel käuflich (weitere Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 11 "Aus dem harten Leben eines Händlers - Karriere und Politik").

Den Gesprächspartner auswählen

Klicken Sie die gewünschte Person an! Anhand des nun folgenden Dialogs erkennen Sie rasch, wie der Hase läuft. Erzählt die hochgestellte Persönlichkeit freundlich und unverbindlich über die Freuden eines Bades, so hat noch niemand versucht, sie zu bestechen. Das ist Ihre Chance. Erinnert man sich noch lebhaft an das letzte gemeinsame Gespräch, so ist damit wohl eher die erkleckliche Summe gemeint, die Sie damals bezahlt haben. Verweist der Mann hingegen auf einen Konkurrenten, wissen Sie sofort, dass ein Kollege schneller war als Sie. Bürstet er Ihr Anliegen sogar rüde ab, so deutet dieses Verhalten auf einen erfolglosen Bestechungsversuch hin - der ist heute für nichts mehr empfänglich.

Bestechen

Ist der Gesprächspartner noch sauber oder wurde er bereits von einem Mitspieler bestochen, so wird neben dem Dialog noch ein Eingabefeld eingeblendet, in das Sie einen Betrag eingeben können. Klicken Sie nun auf die Option "Bestechen" und warten Sie die Reaktion des Badegastes ab. Haben Sie eine zu niedrige Summe gewählt, ist Ihr Gesprächspartner tief gekränkt und Sie verlieren an Anerkennung.

Aber wie wählt man die richtige Summe? Nun, die Höhe des Betrages hängt einerseits von Ihrem eigenen Status (je höher das eigene Ansehen, desto tiefer müssen Sie ins Handtuch greifen) und von der Bedeutung Ihres Gegenübers ab (je einflussreicher, desto mehr erwartet er). Steht Ihr Gesprächspartner bereits im Sold eines Konkurrenten, wird es erst recht teuer: Dann müssen Sie schon die doppelte Summe anlegen, wenn er sich für Ihre Sache engagieren soll.

Wer besticht, hat mehr vom Leben, aber immer nur für kurze Zeit! Zum einen können Sie nie mehr als zwei Personen in jeder Stadt für sich einnehmen, zum anderen schaffen Sie damit keine lebenslange Abhängigkeiten - ist die Gerichtsverhandlung abgeschlossen, der Hansetag gehalten oder die Bürgermeisterwahl gelaufen, erinnern sich die hohen Herrschaften an rein gar nichts mehr.

Legaler Waffenhandel - die Waffenschmiede



Über die Waffenschmiede, einen städtischen Betrieb, den es in jeder Stadt gibt, können Sie ganz legal und gefahrlos Schiffswaffen einkaufen bzw. verkaufen. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie in der Stadt ein Kontor besitzen, denn der Waffenhandel wird prinzipiell über das Kontor abgewickelt - schließlich soll nicht jeder dahergelaufene Desperado sich in der Stadt mit Kanonen eindecken können. Wer kein Kontor besitzt, muss sich mit einer Übersicht der hier produzierten Bliden und Bombarden begnügen.

Ortsansässige Händler können zwischen maximal sechs Waffentypen von unterschiedlicher Größe (und Preis) wählen: die preiswerteste Waffe ist die kleine Blide, gefolgt vom kleinen Werk. Dann folgen die große Blide, das große Werk, die Bombarde und schließlich die Kanone, die schwerste und teuerste Schiffswaffe, die man im Hansegebiet für Geld kaufen kann.

Die angezeigten Mengen beziehen sich auf das Waffenlager der Schmiede bzw. Ihr Kontor. Wie viele Waffen eine Schmiede produziert bzw. auf Lager hat, hängt von der Größe der jeweiligen Stadt ab. Große Städte haben aufgrund der zahlreichen Wachen und Wachtürme einen entsprechend hohen Bedarf. Wenn Sie die jeweiligen Waffenschmieden betreten, werden Sie relativ schnell feststellen, dass längst nicht jede Schmiede alle sechs Waffentypen produziert. Der Grund: Die Qualität des Angebots hängt entscheidend von

der Auslastung der städtischen Werft ab. Werften mit prallvollen Auftragsbüchern sorgen auch in der Waffenschmiede für gute Konjunktur.

Klicken Sie auf die "Kaufen"- bzw. "Verkaufen"-Tasten, um die gewünschte Schiffswaffe zu erwerben bzw. zu verscherbeln! Denken Sie aber daran, dass Bliden, Werke, Bombarden und Kanonen nur in Einzelstücken abgegeben werden - der Einkauf en gros ist bei so sensiblen Gütern wie Waffen verboten.

Militärische Gebäude und Objekte

Um die folgenden Gebäude bauen oder auf sie zugreifen zu können, müssen Sie in Ihrer Heimatstadt schon eine erstaunliche Karriere hingelegt haben - erst als Bürgermeister besitzen Sie die Befugnisse, mit Arsenalen, Wachtürmen oder Stadtmauern zu hantieren.

Das Arsenal



Den Bau eines Waffenlagers übernimmt die Stadt - wenn Sie als kleiner Nachwuchshändler zum Sprung auf die Schaltthebel der Macht ansetzen, steht das Arsenal längst in seiner ganzen Pracht da. Lange Zeit ist das Arsenal für Sie das uninteressanteste Gebäude der Stadt. Erst als Bürgermeister sind Sie auch für die Verteidigung der Stadt zuständig. Dann können Sie im Arsenal Ihre künftigen Stadtwachen und Schützen ausbilden.

Wenn Sie das Arsenal anklicken, erscheint zunächst ein Sonderfenster mit den verschiedenen Waffengattungen, der Anzahl der vorhandenen und der in Ausbildung befindlichen Milizen, den jeweiligen Kosten und den Gesamtkosten. Sobald Sie eine der Waffengattungen anklicken, werden unterhalb der Aufstellung zwei Schaltflächen aktiv:

Neue Einheit bilden

Für jede neue Einheit benötigen Sie 5 Arbeiter, die mit ihren Familien 20 Bettlern entsprechen. Falls in Ihrer Stadt nicht genügend Tagelöhner vorhanden sind, erscheint eine entsprechende Mitteilung und Sie sollten sich schleunigst um die Lebensqualität der Stadt kümmern. Die neue Einheit muss zunächst eine Woche trainieren, bis sie in Dienst genommen werden kann. Befindet sich bereits eine Einheit im Training, so wird die neue Einheit erst eine Woche nach der schon vorhandenen Einheit fertig. Die Zahl der Milizen ist allerdings beschränkt - schließlich sind Sie Bürgermeister einer Hansestadt und nicht der Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation. Je nach Stadtgröße dürfen maximal 10, 20 oder 40 Schwertkämpfer bzw. Schützen unter Waffen stehen.

Für jede Einheit werden 5 Waffen benötigt, die vom Waffenhändler bezogen werden können. Ausnahmsweise müssen Sie die nicht einmal selbst bezahlen - das geht auf Kosten der Stadtkasse. Sollte der Waffenhändler aber nicht genügend Waffen auf Lager haben, müssen Sie in den sauren Apfel beißen und das benötigte Kontingent aus eigenen Beständen bestreiten (Schiff oder Lagerraum).

Einheit entlassen

Klicken Sie zunächst die gewünschte Einheitenzeile an und dann den Button "Einheit entlassen"! Daraufhin wird ohne weitere Sicherheitsabfrage eine im Training befindliche Einheit entlassen. Befindet sich keine Einheit im Training, so erwischt es eine Einheit, die sich schon im Dienst befindet.

Das liebe Geld - die Lohnkosten

Wer ein gesteigertes Sicherheitsbedürfnis hat, muss dafür auch bezahlen. Als Bürgermeister werden Sie bei den monatlichen Kosten der Stadtwache zur Kasse gebeten. Am ersten jeden Monats erhalten Sie eine Nachricht wie hoch die Kosten für die Stadtwache waren - übrigens selbst dann, wenn Sie gerade erst zum Bürgermeister gewählt worden sind.

Militärische Gebäude (Baumenü)

Wachtürme



Wachtürme stehen entweder auf festgelegten Plätzen am Hafen oder rechts bzw. links von einem Stadttor. Eine Stadt verfügt maximal über 9 solcher Wachtürme.

Wachtürme gibt es in zwei verschiedenen Ausbaustufen.

Sie haben eine größere Feuerreichweite als Schiffe und eine doppelt so hohe Schussfolge.

Die Stadtmauer



Wenn Sie sich als junger Händler in Ihrer Stadt niederlassen, ist diese bereits von einer Stadtmauer umgeben. Mit der Zeit allerdings wird es innerhalb der Mauern so eng, dass Sie in ungeschützte Bereiche vor dem eigentlichen Stadtzentrum ausweichen müssen. Irgendwann stellt sich also die Frage nach einem Neubau.

Den Neubau anordnen

Als Bürgermeister haben Sie die Befugnis, einen solchen Neubau anzurufen. Die enormen Kosten werden anteilig unter den verschiedenen Händlern aufgeteilt, selbst die Stadt ist so freundlich und beteiligt sich. Der Bau der Stadtmauer erfolgt in einzelnen Bauabschnitten, da ein solches Riesenprojekt selten auf einen Schlag verwirklicht werden kann. Klicken Sie im Baumenü die Mauer an und legen Sie die Größe der künftigen Verteidigungsanlage fest! Daraufhin wird der Verlauf der neuen Mauer angezeigt. Wenn Sie es sich leisten können, klicken Sie auf den Button "Ausbau" - dann wird der nächste Abschnitt gebaut. Erst wenn die neue Mauer vollendet ist, kann der alte Wall abgerissen und neues Bauland ausgewiesen werden.

Sich am Neubau beteiligen

Wenn Sie nicht der Bauherr sind, erhalten Sie am Ende der Maßnahme eine Rechnung von der Stadt. Die Höhe Ihres Anteils hängt allerdings davon ab, inwieweit Sie vom Neubau der Stadtmauer profitieren: Je mehr eigene Betriebe sich innerhalb der neuen Befestigung befinden, desto höher der Betrag.

Städtische Gebäude (Baumenü)

Wohnhäuser



Wohnhäuser gehören zu den Gebäuden, die Sie selbst bauen dürfen, allerdings nur innerhalb der Stadtmauern. In Ihrer Heimatstadt sollten Sie dafür sorgen, dass immer genügend Wohnraum für alle Bevölkerungsgruppen zur Verfügung steht. Es gibt drei verschiedene Typen (Fachwerkhaus, Giebelhaus, Kaufmannshaus) mit jeweils zwei Ausbaustufen. Wohnhäuser lindern nicht nur die Wohnungsnot, sondern wirken sich wohltuend auf Ihre Bilanz aus - regelmäßige Mieteinnahmen sind nun mal nicht zu verachten.

Wenn Sie eines Ihrer eigenen Häuser anklicken, erscheint eine Übersicht mit Angaben zum Wohnhaustyp, der Anzahl der Mieter, den wöchentlichen Mieteinnahmen, der wöchentlichen Grundsteuer, sowie eine Liste aller Wohnhäuser, die Sie in dieser Stadt besitzen.

Wollen Sie sich über die städtischen oder gegnerischen Häuser informieren, fallen die Informationen etwas spärlicher aus: Mitgeteilt werden der Wohnhaustyp, der Name des Hausbesitzers und eine Aufstellung aller Wohnhäuser, die ihm hier in der Stadt sonst noch gehören.

Brunnen



Der Bau von Brunnen gehört zu Ihren vornehmlichsten Aufgaben, wenn Sie sich in einer Stadt beliebt machen wollen. Brunnen verbessern die hygienischen Lebensbedingungen der Stadtbewohner und sind ein aktiver Beitrag zum Feuerschutz. Klicken Sie einen Brunnen an, um zu erfahren, wie viele es in der Stadt gibt und wie viele von Ihnen stammen. Bauen Sie lieber einen zu viel als einen zu wenig (den Brunnen erreichen Sie wie das Wohnhaus über den entsprechenden Button im Baumenü)!

Das Spital



Auch der Bau eines Spitals fällt in Ihren Aufgabenbereich. Eine flächen-deckende Versorgung mit Spitälern verringert die Seuchengefahr erheblich und steigert die Zufriedenheit der Stadtbewohner - man wird sich zu gegebener Zeit an den Wohltäter erinnern.

Klicken Sie auf ein Spital, wenn Sie Informationen über die allgemeine Seuchenvorsorge, die Gesamtzahl der Spitäler und den Ausbaustatus des Strassennetzes erhalten wollen.

Ein Spital kann ca. 10.000 Einwohner versorgen. Klicken Sie im Baumenü auf den entsprechenden Button, wenn Sie der Meinung sind, Ihre Stadt könnte ein paar zusätzliche Betten vertragen!

Straßenausbau



Eine ausgebauten Straße verbessert die hygienischen Bedingungen einer Stadt. Ein ausgeklügeltes Abwassersystem, wie die Römer es besaßen, existierte im Mittelalter nicht - die meisten kippten ihren Dreck einfach auf die Straße. Da sind gepflasterte Straßen schon ein echter Fortschritt.

Produktionsbetriebe

Bis auf Waffen und Gewürze können Sie alle Waren selbst produzieren, die es in der Welt der Hanse zu kaufen gibt - und zwar überall dort, wo Sie ein eigenes Kontor besitzen. Im Baumenü sind die Produktionsstätten in Rohstoffbetriebe und Veredelungsbetriebe aufgeteilt. Vom Bauernhof für Getreide oder Viehwirtschaft bis zur Ziegelei finden Sie hier sämtliche Betriebe. Alle Betriebe, die Rohstoffe brauchen, zählen zu den veredelnden Betrieben, alles andere sind Rohstoffbetriebe.

Nicht in jeder Stadt lassen sich alle Betriebe errichten, manche sind auf bestimmte Standorte wie Ufernähe (Fischerhaus) angewiesen, manche aus geografischen Gründen nicht möglich. Dennoch: Der Bau eigener Produktionsbetriebe macht Sie unabhängiger von den Launen des Angebots und der Nachfrage, Sie schaffen Arbeitsplätze, kurbeln die heimische Wirtschaft an, machen bessere Umsätze und größere Gewinne. Allerdings müssen Sie sich auch mit höheren Kosten herumplagen (Löhne, Steuern, Rohstoffbedarf etc.).

Durch einen **Linksklick auf einen eigenen Betrieb** erhalten Sie Informationen über alle Ihre Betriebe des gleichen Typs, die Zahl der Mitarbeiter (aktuell/maximal), die Gesamtproduktion, der Gesamtverbrauch, die Auslastung sowie die Gesamtkosten (immer jeweils auf die Woche gerechnet). Mit Hilfe der beiden Schaltflächen lässt sich die Auslastung senken oder anheben.

Auch bei den Betrieben der Konkurrenz dürfen Sie ganz legal etwas spionieren: Klicken Sie mit der **linken Maustaste auf einen fremden Händlerbetrieb**, um sich über den Status (lauflende / angehaltene Produktion) und die Anzahl aller Betriebe dieses Typs zu informieren!

Betriebe, die ein Händler bauen kann

Die Betriebskosten pro Betrieb beziehen sich auf den vollen Betrieb (v. B.) pro Woche. Bei leerem Betrieb belaufen sie sich bei allen Betrieben auf 280 Goldstücke pro Woche.



Eisenschmelze

Produktion/Tag: 1/2 Last Erz
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 3360 GS



Brauerei

Produktion/Tag: 7 Fass Bier
Verbrauch/Tag: 1/5 Last Getreide, 1/15 Last Holz
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 1820 GS



Fischer (nur Fisch)

Produktion/Tag: 1 Last Fisch
Verbrauch/Tag: 1/10 Last Hanf und 2 Fass Salz
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 2870 GS



Fischer (Fisch + Tran), (nur wo Wale in der Nähe sind)

Produktion/Tag: 1 Last Fisch und 4 Fass Tran
Verbrauch/Tag: 1/10 Last Hanf und 2 Fass Salz
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 4620 GS



Getreideanbau

Produktion/Tag: 1 Last Getreide
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 840 GS



Hanfanbau

Produktion/Tag: 1/4 Last Hanf
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 840 GS



Imker

Produktion/Tag: 2 Fass Honig
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v.B.: 1680 GS



Jagdhütte

Produktion/Tag: 1 Fass Felle
Verbrauch/Tag: 1/100 Last Hanf, 1 Fass Eisenwaren
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 5040 GS



Pechkocher

Produktion/Tag: 1 Fass Pech
Verbrauch/Tag: 1/10 Last Holz
Arbeiter: 5
Betriebskosten v. B.: 315 GS



Salzsiede

Produktion/Tag: 5 Fass Salz
Verbrauch/Tag: 1/3 Last Holz
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 1120 GS



Schafzucht

Produktion/Tag: 1/2 Last Wolle
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 3360



Sägewerk

Produktion/Tag: 2 Last Holz
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 840 GS



Töpferei

Produktion/Tag: 2 Fass Keramik
Verbrauch/Tag: 1/10 Last Holz
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 2520 GS



Viehzucht

Produktion/Tag: 1/4 Last Fleisch und 1 Fass Leder
Verbrauch/Tag: 1 Fass Salz und 1/100 Last Holz
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 3640 GS



Weberei

Produktion/Tag: 3 Fass Tuch
Verbrauch/Tag: 1/4 Last Wolle
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 3360 GS



Weingut

Produktion/Tag: 2 Fass Wein
Verbrauch/Tag: -
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 3360 GS



Werkstatt

Produktion/Tag: 3 Fass Eisenwaren
Verbrauch/Tag: 1/3 Last Holz und 1/3 Last Roheisen
Arbeiter: 30
Betriebskosten v. B.: 3430 GS



Ziegelei

Produktion/Tag: 1 Last Ziegel
Verbrauch/Tag: 1/2 Last Holz
Arbeiter: 5
Betriebskosten v. B.: 420 GS



11 Aus dem harten Leben eines Händlers

- Karriere und Politik

Erfolgreiche Händler erkennt man nicht nur an ihrer strahlenden Bilanz - wer sich ausschließlich der Maximierung seiner Profite widmet und sich einen Teufel um sein Ansehen daheim und in aller Welt schert, muss sich nicht wundern, wenn der große Karrieresprung ausbleibt. Wenn Sie in der Hanse Furore machen wollen, müssen Sie ein ausgeprägtes soziales Gewissen an den Tag legen, sich um Ihren guten Ruf sorgen, Kampfesmut beweisen und politische Ränke schmieden.

Das mühsame Ringen um Aufstieg und Anerkennung

Neben der Jagd nach dem besten Preis gehört das Streben um Anerkennung zu Ihren Hauptaufgaben. Allerdings sollten Sie sich immer der Tatsache bewusst sein, dass Ihre Aktionen von den verschiedenen Bevölkerungsschichten unterschiedlich gewichtet werden.

Soziale und gesellschaftliche Anerkennung

Aktionen, die direkt auf das Wohl der Bürger gerichtet sind, wie beispielsweise Armenspeisungen oder Feste, bringen Ihnen soziale Anerkennung, d. h. das gemeine Volk wird Sie als Wohltäter schätzen lernen. Handlungen hingegen, die direkt auf geschäftliche oder gesellschaftliche Aktivitäten abzielen, wie etwa die Anhäufung eines großen Vermögens oder die Teilnahme an Seeschlachten, bescheren Ihnen die nötige gesellschaftliche Anerkennung, weil Sie nun auch von den sogenannten 'besseren Kreisen' respektiert werden. Soziale und gesellschaftliche Anerkennung sollten sich immer die Waage halten - selbst wenn ein erfolgreicher Händler eher zur Oberschicht zählt, sollte er nicht vergessen, dass er als Bürgermeister auch auf die Stimmen des gemeinen Volks angewiesen ist.

Wie jedes Menschenwerk sind aber auch gute Taten vergänglich. Eine fürstliche Armenspeisung oder ein prächtiges Kirchenfenster garantieren Ihnen die Gunst nicht bis in alle Ewigkeit: In unruhigen Zeiten - Belagerungen, Blockaden, Hungersnöte, Seuchen - verblasen Wohltaten aller Art relativ schnell. Entgleisungen, Fehlentscheidungen oder gar Verbrechen hingegen bleiben entschieden länger im Gedächtnis. Da sind die Menschen nachtragend.

Lokale und globale Anerkennung

In der Regel bleibt Ihr Ansehen lokal begrenzt - die Stiftung eines neuen Kirchenfensters in Nowgorod ist den Bürgern der Stadt Köln herzlich egal. Manch andere Aktion hingegen beeinflusst Ihr Ansehen im gesamten Hansegebiet, etwa wenn sich herausstellen sollte, dass Sie in Ihrer Freizeit als Pirat auf Beutezüge gehen. Achten Sie immer darauf, dass Sie in Ihrer Heimatstadt das größtmögliche Ansehen genießen, sonst können Sie auf Ihre Wahl zum Bürgermeister bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag warten.

Die Deckung des Warenbedarfs

Um möglichst viel Ansehen in vergleichsweise kurzer Zeit scheideln zu können, sollten Sie eifrig zur Deckung des Warenbedarfs einer Stadt beitragen. Die regelmäßige Befriedigung der Konsumwünsche (die je nach Bevölkerungsschicht variieren können) kommt bei den Stadtbewohnern immer gut an. Aber Schummeln gilt nicht: Wer bei einem Bedarf von 10 Last mit zwei Lieferungen à 5 Last daher kommt, wird deswegen nicht mit einem doppelten Ansehengewinn belohnt. Zudem sollten Sie darauf achten, Ihren frischen Lorbeer nicht gleich wieder zu verspielen: Wenn Sie in einer Stadt eine dringend nachgefragte Ware aufkaufen, nehmen Ihnen die Menschen das übel und Ihr Ansehen purzelt in den Keller.

Bestimmte Ereignisse können den Ansehenszuwachs weiter beflügeln: Wenn es Ihnen beispielsweise gelingt, eine von der Hungersnot ausgeehrte Stadtbevölkerung mit Getreide, Fisch oder Fleisch zu beliefern, fällt der Ansehengewinn gleich doppelt so hoch aus wie im Normalfall. Auch bei Boykotten, Belagerungen, Seuchen und Feuersbrünsten nehmen die Menschen dankbar alles an, was sie kriegen können - wer in einer solch verzweifelten Situation mit einem voll beladenen Schiff anlegt, wird stürmisch gefeiert.

Was Sie sonst noch tun können

Die Deckung des Warenbedarfs ist die sicherste Methode, in einer Stadt Ansehen zu erwerben, aber beileibe nicht die einzige. Der Bau von Brunnen etwa dient dem Schutz vor Bränden und wird von der Bevölkerung dankbar registriert. Das Gleiche gilt für die Errichtung eines Hospitals, den Ausbau der Straßen (Seuchenvorsorge) oder die bereits mehrmals erwähnten Spenden an die Kirche. Auch die Zahl der Arbeiter, die Sie in einer Stadt beschäftigen, trägt zum Ansehengewinn bei. Möglichst viele und regelmäßige Aufträge an die Werft, die Transportkapazität Ihrer Schiffe, Ihr schieres Vermögen und Ihr freigiebiger Umgang mit Krediten an unternehmungslustige Bürger tragen zur Mehrung Ihres Ansehens bei. Auch die Freundlichkeit bzw. Geschäftstüchtigkeit Ihrer Familie (dazu später mehr), Ihre Mitgliedschaft in der Gilde, Ihre Entdeckungsfreude bei Expeditionen, das stellen eines Ausliegers und Ihre Treffsicherheit im Kampf gegen Piraten steigern Ihr Ansehen.

Außerdem sollten Sie immer wieder mal einen Auftrag bzw. eine Mission für die Stadt Ihrer Wahl übernehmen - im jeweiligen Rathaus gibt es einen Aushang, der Sie immer über die neuesten Aufträge informiert. Achten Sie aber darauf, einmal übernommene Aufträge auch abzuschließen - wer erst mal im Ruf steht, völlig unzuverlässig zu sein, kann sich weitere Aufträge vorerst abschminken. Und Ihrem Ansehen tun Sie mit solchen Eskapaden ebenfalls keinen Gefallen (vgl. weitere Informationen zum Thema "Zuverlässigkeit" im folgenden Abschnitt weiter unten).

Wo wir gerade beim Thema sind: Natürlich können Sie mühsam erworbenes Ansehen auch wieder verlieren, durch misslungene Feste etwa, Wucherzinsen, abgerissene Betriebe, Straftaten (Anstiftung zum Diebstahl) oder fehlgeschlagene Bestechungen - wer im falschen Moment geizig ist, den bestraft halt das Leben.

Der charismatische Händler

Wenn wir vorhin behauptet haben "Schummeln gilt nicht", so stimmt das nicht ganz: Wenn Sie im Hauptmenü entsprechend disponieren, können Sie den "Schwierigkeitsgrad Anerkennung" niedrig halten. Dadurch erhalten Sie einen Bonus auf alle Anerkennungen. Damit lebt es sich entschieden leichter (vgl. sehen Sie hierzu auch den Abschnitt "Das Einzelspiel" in Kapitel 6 "Die Erledigung der Formalitäten").

Der gute Ruf

Was immer Sie tun oder lassen, an wen Sie sich auch wenden, es bleibt nichts unbemerkt. Selbst der kleinste Fehlritt wird gierig registriert, auch unschuldige Gelage mit Dieben und Piraten sprechen sich herum - wenn schon nicht bei der Konkurrenz, dann zumindest in der Unterwelt. Die Welt der Hanse ist eben doch klein.

Zuverlässigkeit

Achten Sie darauf, dass Ihnen in der Hanse nicht der Ruf eines unzuverlässigen Kantonisten anhaftet. Führen Sie also Ihre Aufträge und Missionen, die Sie im Rathaus eingeholt haben, stets gewissenhaft zu Ende - wer mehrmals leichtfertig Termine verpasst, bekommt irgendwann keine Anschlussaufträge mehr. Und wenn Sie trotz mehrmaliger Aufrufe niemanden finden, der an Ihrem öffentlichen Konvoi teilnehmen möchte, kann das an mangelnder Zuverlässigkeit liegen - sei es, weil Sie Ihren Konvoi beim letzten Mal einfach im Stich gelassen haben, oder weil Sie von Piraten angegriffen worden sind. Katastrophen dieser Art sprechen sich schnell herum. Auch illegale Aktionen oder Piraterie schaden Ihrer Zuverlässigkeit - wenn Sie ruchbar werden.

Der öffentliche Ruf

Neben der Zuverlässigkeit, die Sie nirgendwo so richtig nachprüfen können, genießen Sie auch einen öffentlichen Ruf, der Ihnen in der gesamten Hanse voraus eilt. Der öffentliche Ruf wird immer in einem Atemzug mit Ihrem Namen genannt und spiegelt die Menge und den Charakter Ihrer bisherigen Handlungen wider. Gehören Sie eher zu den zurückhaltenden und vorsichtigen Naturen, wird man Sie entweder für unerfahren, brav, tüchtig, erfahren, erfolgreich, raffiniert, weltmäßig oder schlichtweg unglaublich halten. Sind Sie dagegen ein ungestümer Haudegen, der nicht lange zögert, wird man Sie als unerfahren, ungestüm, tapfer, verwegen, mutig, aggressiv, rabiat oder sogar gefährlich einschätzen. Der Ruf hat mit dem Ansehen des Händlers nur wenig zu tun. Allerdings lassen sich Ratsmitglieder bei Abstimmungen schon mal von Ihrem Ruf blenden - wenn Sie bei einer Sitzung anwesend sind. Je eindringlicher Ihr Ruf, desto mehr Respekt haben die Bürger vor Ihnen.

Der Unterwelt-Ruf

Ihr Ruf beim gemeinen Volk oder den besseren Kreisen mag so einwandfrei sein wie er will, sobald Sie sich auch nur einmal mit Dieben oder Piraten einlassen, haben Sie auch in der Unterwelt Ihren Ruf weg. Dabei müssen Ihre Kontakte nicht einmal in der Öffentlichkeit bekannt werden - Diebe haben da ihre eigenen, ganz speziellen Kanäle. Dabei kann ein 'guter' Unterwelt-Ruf (sprich: häufige einschlägige Kontakte) durchaus seine Vorteile

haben: So steigt nicht nur die Wahrscheinlichkeit, dass Sie in der Kneipe auf einen der üblichen Verdächtigen treffen, unter Umständen bleiben sogar Ihre Schiffe bei Piratenangriffen gänzlich verschont.

Wer etwas auf seinen guten Unterwelt-Ruf hält, der sollte sich jedoch bei der Piratenjagd oder dem Stellen eines Schiffsausliegers besser zurückhalten: Nichts vergrätzt die Unterwelt so sehr wie ein versenktes Piratenschiff!

Stufen einer Karriere

Der Grad der Anerkennung in der Heimatstadt ist das entscheidende Kriterium für den Rang, den Sie in der Hierarchie der Hanse einnehmen. Wenn Sie die Belange Ihrer Heimatstadt vernachlässigen, werden Sie für alle Zeiten Krämer bleiben, egal wie hoch Ihr Ansehen anderswo auch sein mag. Allerdings sollten Sie in einem solchen Fall die Möglichkeit eines Umzugs in Erwägung ziehen (vgl. weitere Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 10 "Gebäude, Gauner und Gesindel" im Abschnitt über das Rathaus). Ein Umzug ist zwar nicht ganz billig, kann Ihnen aber schlagartig zu dem Status verhelfen, der Ihnen zusteht.

Krämer

Der Krämer stellt die unterste Stufe dar. Er ist ein junger, unerfahrener und weithin unbekannter kleiner Händler, der noch nicht in die Händlergilde eingetreten ist.

Händler

Ein ehemaliger Krämer, der es zu einem gewissen Wohlstand gebracht hat und in seiner Heimatstadt erste gesellschaftliche Anerkennung vorweisen kann.

Kaufmann

Der Kaufmann ist eine ziemlich schillernde Figur - ein überaus wohlhabender Händler, der längst schon Ratsmitglied oder Patrizier sein könnte, wenn er nur in die Gilde eingetreten wäre. Aus einem unerfindlichen Grund aber weigert er sich standhaft, dies zu tun.

Fernkaufmann

Der Fernkaufmann dagegen hat mit der Gilde kein Problem, im Gegenteil: Er ist ein angesehenes Mitglied derselben und nutzt die Gilde zum Erfahrungsaustausch oder zur Absprache mit Kollegen. Ein Fernkaufmann verfügt über ein stattliches Vermögen - das erkennt man allein schon an der Tatsache, dass er den wirklich stattlichen Mitgliedsbeitrag, den die Gilde fordert, ohne mit der Wimper zu zucken zahlt. Dafür darf er nicht nur eine hohe gesellschaftliche Wertschätzung, sondern auch weitere Privilegien erwarten, die ihm auf seinem weiteren beruflichen Weg noch von großem Vorteil sein können - die Bildung von öffentlichen Konvois beispielsweise. Außerdem kann er sich in den Rat der Stadt wählen lassen.

Ratsherr

Als Ratsmitglied kann man an Entscheidungen des Stadtrates mitwirken. Um Ratsmitglied zu werden, muss man einen gewissen Bekanntheitsgrad bei der Bevölkerung (soziale Anerkennung), aber noch mehr bei den einflussreichen Stadtbürgern (gesellschaftliche Anerkennung) erreicht haben.

Patrizier

Als Patrizier haben Sie es geschafft - Sie gehören zu den ersten Bürgern Ihrer Heimatstadt und sind gesellschaftlich hoch angesehen - von Ihrem sagenhaften Reichtum mal ganz zu schweigen. Aber als Patrizier können Sie sich den Luxus leisten, nicht mehr über Geld zu sprechen.

Bürgermeister

Wenn Sie über ein entsprechendes Ansehen verfügen, können Sie versuchen, sich bei der nächsten Wahl in Ihrer Heimatstadt zum Bürgermeister wählen zu lassen. Als Bürgermeister sind Sie jedoch nicht nur auf das Wohlwollen der oberen Zehntausend angewiesen, sondern ebenso auf die Stimmen des einfachen Volks, daher spielt hier die soziale Anerkennung wieder eine große Rolle. Der Bürgermeister ist dem Gemeinwohl verpflichtet, nicht einer bestimmten Bevölkerungsschicht. Er besitzt großen Einfluss im Stadtrat und darf jederzeit größere Stadtmauern und Verteidigungstürme bauen (und andere dafür zur Kasse bitten).

Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Wirtschaftskraft Ihrer Stadt weiter zu stärken und die Bewohner durch eine unüberwindliche Stadtbefestigung vor Begehrlichkeiten von außen zu schützen.

Die Position des Bürgermeisters macht Sie zu einem prominenten Mitglied der Hanse - Sie sind weit über die Grenzen Ihrer Heimatstadt bekannt. Das mag Ihrem Ego schmeicheln, hat aber durchaus seine Nachteile, denn von nun an wird Ihr Erfolg von einflussreichen Mitgliedern der Hanse kritisch gewürdigt. Um Ihnen diese Herren gewogen zu machen, müssen Sie schon mal energischer gegen Piraten vorgehen oder anderen Städten selbstlos Hilfe und Schutz gewähren.

Eldermann

Der Eldermann ist die höchste Position, die die Hanse zu vergeben hat, denn es handelt sich hierbei um den Vorsitzenden der Hanse. Nur als Bürgermeister Ihrer Heimatstadt haben Sie das Recht, sich an der Wahl des Eldermanns zu beteiligen.

Übrigens war es in der Hansezeit so, dass der Bürgermeister von Lübeck automatisch der Eldermann der Hanse war. Aber es soll Ihnen in Patrizier II gegönnt sein, auch als Bürgermeister einer anderen Hansestadt zum Eldermann aufzusteigen - wenn Sie es sich verdient haben.

Der Verlust eines Amtes

Als Händler müssen Sie allenfalls einen Bankrott fürchten, nicht aber den gesellschaftlichen Abstieg - wer es erst einmal zum Patrizier gebracht hat, behält diese Stellung sein Leben lang. Anders verhält es sich aber mit den politischen Ämtern eines Bürgermeisters oder Eldermanns. Hier müssen Sie jederzeit damit rechnen, wieder abgewählt zu werden. Aber keine Bange - Politiker fallen weich. Ein ausgemusterter Bürgermeister wird wieder zum Patrizier und kann von nun an wieder seinem Eigennutz frönen. Allerdings steht es Ihnen frei, sich bei der nächsten Wahl wieder um das Amt zu bewerben - wenn Sie die Voraussetzungen erfüllen.

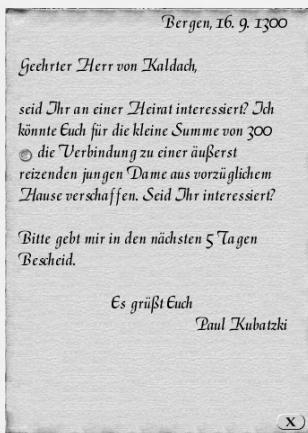
Wer als Eldermann seine Position verliert, dem bleibt ja immer noch der Titel eines Bürgermeisters. Sollten Sie dagegen Ihren Bürgermeisterposten verlieren, obwohl Sie noch als Eldermann fungieren, hat das für die Dauer Ihrer Amtszeit noch keine Auswirkungen. Erst nach Ablauf oder Abwahl müssen Sie sich über ein Leben jenseits der Macht Gedanken machen.

Die Gründung einer Familie

Zu Spielbeginn sind Sie jung, ledig und voller Tatendrang. Zunächst haben Sie andere Dinge im Kopf als Ihr privates Glück, schließlich zimmern Sie gerade an Ihrem beruflichen Durchbruch. Für private Nebenkriegsschauplätze bleibt da keine Zeit.

Doch sobald Sie erste Erfolge vorweisen können, mehren sich in Ihrer persönlichen Post merkwürdige und etwas zudringliche Schreiben von Werbern, die Kinder von besorgten Vätern unter die Haube bringen wollen. Werber sind professionelle Heiratsvermittler, die in ihrem Auftrag auf Braut-/Bräutigamschau gehen.

Der Werberbrief



In einem Werberbrief bietet Ihnen einer dieser Heiratsvermittler einen Ehepartner an, mit detaillierten Angaben zum sozialen und gesellschaftlichen Ansehen und - nicht zu verachten - der Mitgift, die dieser mit in die Ehe bringt. Allerdings sollten Sie nicht glauben, Ihre verpfuschte Existenz mit Hilfe einer 'guten Partie' sanieren zu können: Werberbriefe trudeln vermehrt erst dann ein, wenn Sie sich ein gewisses Ansehen erarbeitet und schon ein beträchtliches Vermögen angehäuft haben - je mehr Sie von beidem besitzen, desto höher die Mitgift. Auch Ihr Unterwelt-Ruf spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Stimmen alle Voraussetzungen, können Sie sich vor Angeboten kaum noch retten - der Spuk hat erst ein Ende, wenn Sie eine Hochzeit geplant oder bereits gefeiert haben.

Die erste Anfrage

Zunächst erhalten Sie ein persönliches Schreiben des Werbers, in dem dieser sich vorstellt und unverbindlich nach Ihrem Interesse an einer Heirat fragt. Unbescheiden wie er ist, nennt er auch gleich seinen Preis für die Vermittlung eines Kontaktes. Denken Sie in aller Ruhe über sein Ansinnen nach - ein Ehepartner hat über die Kriterien "Tüchtigkeit" und "Freundlichkeit" immer auch Einfluss auf Ihr eigenes Ansehen (der falsche Partner kann Ihre politischen Chancen möglicherweise entscheidend schmälen) - in diesem Fall bleibt Ihnen allenfalls die vage Hoffnung, dass Ihre bessere Hälfte auf tragische Weise aus dem Leben scheidet. Wenn Sie den geforderten Betrag bestätigen, erhalten Sie innerhalb der nächsten Tage ein weiteres Schreiben.

Die zweite Anfrage

Die zweite Anfrage wird schon erheblich konkreter - sie hat eher den Charakter einer Heiratsanzeige mit Bildzuschrift: Neben einem Bild der Braut/des Bräutigams werden noch Name, Ort und ein Datum bis zu dem Eure Entscheidung getroffen sein muss, mitgeteilt.

Wenn Sie die Nachricht erhalten haben, können Sie per Linksklick auf den Button "Angebot annehmen" Ihr Wohlwollen ausdrücken. Das muss nicht sofort geschehen - eine solche Entscheidung will schließlich überlegt sein. Sie haben insgesamt 14 Tage Zeit. Lassen Sie diese ungenutzt verstreichen, ist der Ehepartner in spe abgeblitzt und das Angebot wegen Desinteresse hinfällig.

Haben Sie zugestimmt, erscheint das Datum der Hochzeit auf dem Bildschirm. Auch hier haben Sie noch etwas Zeit - Sie müssen ja noch Ihre Dispositionen für die rauschende Hochzeitsfeier treffen.

Das Hochzeitsfest

Für den Hochzeitstag sollten Sie vorsorgen. Ihre Hochzeit ist ein gesellschaftliches Ereignis ersten Ranges, und Ihre zahlreichen Gäste (die genaue Anzahl variiert je nach Stadtgröße, Ansehen und Vorräten) sind wild entschlossen, sich auf Ihre Kosten die Bäuche voll zu schlagen. Bunkern Sie also rechtzeitig genügend Vorräte an Weizen, Fisch, Fleisch, Wein, Bier und Honig. Der Erfolg des Festes (und somit eine weitere Ansehenssteigerung) hängt davon ab, ob Sie Ihre Gäste satt bekommen oder nicht.

Am nächsten Tag erhalten Sie eine Nachricht, die Sie über die Zahl der Gäste und den Erfolg Ihrer Feier informiert. Und weil Sie ein Händler sind und kein Salonlöwe, erfahren Sie in einem Anhang mehr über die Mitgift, die Ihr neuer Partner mit in die Ehe gebracht hat. Damit Sie sich über Ihren Kater hinweg trösten können.

Politik und Diplomatie

Als erfolgreicher Händler müssen Sie sich nicht nur mit dem Wechselspiel von Angebot und Nachfrage herumschlagen, sondern auch mit politischen Ereignissen, die Ansehen und Geschäftsergebnis gleichermaßen beeinflussen können. Dabei müssen Sie gleich drei verschiedene Politikebenen im Auge behalten: Maßnahmen der Stadt, die Politik der Hanse sowie die Aktionen der Städte, die nicht der Hanse angehören.

In der Stadt haben Sie noch den größten Einfluss auf den Gang der Dinge, schließlich können Sie hier durch Wahlen und Abstimmungen an den Entscheidungen des Stadtrats teilnehmen. Mit dem Hansetag steht Ihnen auch in der großen Politik ein geeignetes Instrument zur Verfügung - allerdings müssen Sie hier schon Bürgermeister, Patrizier oder Ratsherr sein, um mitbestimmen zu dürfen. Auf die Eskapaden der nicht-hansischen Städte haben Sie hingegen keinen direkten Einfluss - da kann die Hanse bestenfalls Gegenmaßnahmen beschließen, sofern sie ein Interesse daran hat.

Wahlen und Abstimmungen finden im Rathaus statt (beim Hansetag ist es das Rathaus des Eldermanns), die Sitzungen stehen Ihnen jederzeit offen, immer vorausgesetzt, Sie bekleiden einen entsprechenden Rang. Über den Ausgang einer Wahl oder Abstimmung erhalten Sie in jedem Falle eine Nachricht.

Die politischen Möglichkeiten des Bürgermeisters

Eigenständige politische Handlungen der Hansestädte gibt es nicht - Aufgabe eines Bürgermeister ist es, mit dem eigenen wirtschaftlichen Erfolg in der Stadt für Wohlstand zu sorgen und diesen Wohlstand durch Stadtbefestigungen und bewaffnete Wachen zu sichern. Wenn Sie in das Geschehen eingreifen, wird Ihre Stadt bereits von einem Bürgermeister regiert, und drei weitere hoch angesehene Bürger sind als Kandidaten für die nächste Wahl nominiert.

Die Wahl des Bürgermeisters



Wahlberechtigt sind die Bürger Ihrer Heimatstadt. Das amtliche Endergebnis erscheint kurz nach Ende der Wahl als öffentliche Nachricht im Nachrichtenmenü. Die Wahl selbst können Sie leider nicht verfolgen - sie ist schließlich geheim. Die Amtszeit beträgt genau ein Jahr, danach muss sich der amtierende Bürgermeister zur Wiederwahl stellen. Vier Kandidaten treten an - es sind die vier mit der höchsten Anerkennung in der Stadt. Der Wahlsieg hängt entscheidend vom Ansehen ab, das

die jeweiligen Kandidaten beim einfachen, wohlhabenden und reichen Wahlvolk genießen - wenn alles mit rechten Dingen zugeht. Doch selbst wenn Sie die schlechtesten Werte aller Kandidaten haben, müssen Sie die Flinte noch nicht ins Korn werfen. Da gibt es schließlich noch Mittel und Wege... Mehr darüber am Ende dieses Abschnitts.

Das höchste Gremium der Hanse - der Hansetag

Regulärer und außerordentlicher Hansetag

In der Regel tagt die Hanse einmal im Jahr, wenn die Wahl Ihres obersten Repräsentanten, des Eldermanns, auf der Tagesordnung steht. Dieser reguläre Hansetag findet immer in der Heimatstadt des amtierenden Eldermanns statt und wird gleich am Tag der Wahl für das nächste Jahr festgelegt.

Bei bestimmten Vorkommnissen aber ruft die Hanse Ihr höchstes Gremium zu einer außerordentlichen Tagung zusammen - dann nämlich, wenn die Handelsinteressen der gesamten Hanse auf dem Spiel stehen. Ein solcher außerordentlicher Hansetag kann beispielsweise in einem Handelsboykott gegen eine unbotmäßige Stadt gipfeln. Sollten außerordentlicher und regelmäßiger Handelstag sich überschneiden, wird die Wahl des Eldermanns ggf. um eine Woche verschoben.

Die Teilnehmer

An einem Hansetag nehmen unterschiedlich viele Ratsherren und Bürgermeister aus den einzelnen Städten teil.

Sie selbst dürfen ebenfalls an Hansetagen teilnehmen, sobald Sie den Rang eines Ratsherren bekleiden. Sind weitere Spieler mit von der Partie, so wird die Anzahl der computergesteuerten Personen entsprechend reduziert.

Wenn Sie den Wunsch hegen, am Hansetag teilzunehmen, sollten Sie sich am Morgen des vereinbarten Tages im Abstimmungsraum des Rathauses einfinden.

Der Ablauf einer Abstimmung

Bei einer Abstimmung erscheinen im Auswahlfenster zunächst das Thema, um das es geht - Eldermannwahl oder Boykott - sowie die verschiedenen Abstimmungsvarianten. Sobald die Abstimmung begonnen hat, wählen Sie die gewünschte Option aus und klicken danach auf die Schaltfläche "Stimme abgeben". Ihr Rang hat auch Auswirkungen auf Ihre "Stimmgewalt": Als Ratsherr besitzen Sie lediglich eine Stimme, als Bürgermeister immerhin schon zwei und als Eldermann gar drei Stimmen.

Die Wahl des Eldermannes

Wie bei der Bürgermeisterwahl stehen auch bei der Abstimmung über den obersten Repräsentanten der Hanse vier Kandidaten zur Auswahl.

Jetzt wird es spannend: Die Teilnehmer geben Ihre Stimme ab. Der Kandidat mit dem größten Ansehen geht natürlich als Favorit ins Rennen. Wer die meisten Stimmen auf sich vereinigt, gewinnt.

Der Handelsboykott

Liegt bei einem außerordentlichen Hansetag der Antrag auf einen Handelsboykott vor, so haben Sie als Teilnehmer die Möglichkeit, sich dafür oder dagegen auszusprechen.

Spricht sich die Versammlung mehrheitlich für einen Boykott aus, werden zwei Händler bestimmt, die zur besseren Durchführung des Boykotts zwei Schiffe zur Verfügung stellen. Einer von ihnen ist immer der amtierende Eldermann.

Wenn Sie zu den Glücklichen gehören, die der Hanse die Kastanien aus dem Feuer holen dürfen, erhalten Sie einen Brief des Eldermanns, in dem er Sie auffordert, eines Ihrer beiden am stärksten bewaffneten Schiffe binnen 7 Tagen zum Zielhafen zu schicken. Seien Sie bitte pünktlich - liegt Ihr Schiff nicht zum vereinbarten Zeitpunkt an Ort und Stelle, verlieren Sie in jeder Stadt dramatisch an Ansehen!

Sind beide Schiffe eingetroffen, werden Sie in der Mitte des Hafenbeckens platziert - von diesem Moment an haben Sie keine Kontrolle mehr über Ihr Schiff.

Erst wenn die aufmüpfige Stadt keinen Anlass mehr für eine Strafaktion bietet, wird auch der Boykott abgebrochen. Es kann allerdings passieren, dass die beiden Schiffen noch eine Zeit lang zur Beweisaufnahme im Hafen patrouillieren, denn ein Handelsboykott dauert mindestens fünf Tage. Während dieser Zeit darf kein Hanse-Händler mit dieser Stadt Geschäfte machen, auch nicht zwischen Stadt und Kontor. Lediglich der Austausch eigener Waren mit dem Kontor ist erlaubt. Die Computerhändler halten sich daran - sie wissen, warum. Denn wer sich nicht an die Auflagen der Hanse hält, der muss mit einem Gerichtsverfahren rechnen. Und so etwas kann ziemlich teuer werden.

Zölle, Steuern, Plünderungen - was Städte sich alles einfallen lassen, wenn sie nicht der Hanse angehören

Die Städte, die nicht zum Hanseverbund zählen, können ganz schön unangenehm werden, wenn sie ihre eigenen Interessen bedroht sehen. Ein überaus wirksames Instrumentarium steht ihnen im Ernstfall zur Verfügung, und sie zögern keine Sekunde, davon Gebrauch zu machen.

Der Ausfuhrzoll

Eine Stadt kann auf eine bestimmte Ware, die in großen Mengen in der Stadt produziert und von der Markthalle der Stadt gekauft wird, einen Ausfuhrzoll erheben. Dadurch versteuert sich diese Ware beim Einkauf um satte 15 Prozent. Das hält die beste Gewinnspanne nicht aus. Fleisch, Honig, Wein, Felle, Eisenwaren, Wolle und Keramik können mit einem solchen Ausfuhrzoll belegt werden.

Ausfuhrzölle haben ein langes Leben - 21 Tage sind das Minimum. Und wenn die Stadt einen langen Atem besitzt, kann sie eine solche Maßnahme auf bis zu 67 Tage ausweiten. Allerdings lässt sich die Hanse einen derartigen Eingriff in die Handelsfreiheit nicht gefallen. Sie ruft sofort Ihren Hansetag zusammen und verabschiedet einen Handelsboykott, der sich gewaschen hat.

Händler vor Gericht

Als Händler landen Sie schneller vor Gericht, als Ihnen lieb sein kann - wenn Sie eine Straftat verüben und so unvorsichtig sind, sich dabei auch noch erwischen zu lassen (bei lauten Gesprächen in der Kneipe etwa). Aber selbst wenn Sie sich rein gar nichts vorzuwerfen haben, können Sie schon mal in die Mühlen der Justiz geraten. Der Gerichtsstand ist immer Ihre Heimatstadt - ob das ein Vorteil ist, muss sich erst noch zeigen.

Das Verfahren

Die Anklage

Wo immer Sie sich auch gerade befinden - das hohe Gericht findet Sie! In einem amtlichen Schreiben erhalten Sie die Mitteilung, dass und warum in Ihrer Heimatstadt ein Gerichtsverfahren gegen Sie eröffnet worden ist.

Das Urteil

Nach ein bis zwei Wochen ergeht ein Urteil - ein persönliches Erscheinen ist nicht erforderlich. Wenn Sie im Vorfeld nichts unternommen haben, werden Sie um eine Strafe wohl nicht herumkommen (weitere Informationen hierzu finden Sie im folgenden Abschnitt). Eine Verurteilung bedeutet immer auch einen Eintrag in die öffentliche Chronik - auch eine Form des Prangers.

Schuld und Sühne

Bei folgenden Aktionen laufen Sie Gefahr, angeklagt zu werden:

Kontakt mit Gesetzlosen

Wer mit Gesetzlosen wie Waffenhändlern, Einbrechern und Piraten Umgang pflegt, riskiert immer eine Anklage, wenn er von rechtschaffenen Bürgern dabei beobachtet wird. Der Preis für den Verlust der Unschuld: ein kleines Bußgeld sowie Ansehensverlust in den beteiligten Städten.

Missachtung eines Boykotts

Wenn Sie den Boykott der Hanse unterlaufen, kann das teuer werden. Ein mittleres Bußgeld müssen Sie im Fall einer Verurteilung schon blechen, vom Ansehensverlust in der gesamten Hanse mal ganz zu schweigen.

Eigene Piraterie

Wer heimlich als Pirat rechtschaffene Händler überfällt, muss mit empfindlichen Strafen rechnen. Ein hohes Bußgeld müssen Sie da auf den Tisch des Hauses legen. Außerdem spricht sich Ihre Tat in der gesamten Hanse herum.

Gefasster Einbrecher

Sollte der Einbrecher, den Sie engagiert haben, so dumm sein und einer Miliz in die Hände laufen, dann singt er möglicherweise wie ein Vögelchen. Der Drahtzieher muss dann mit einem hohen Bußgeld und einem kräftigen Ansehensabschlag rechnen - und zwar sowohl in der Stadt, in der das Verbrechen verübt wurde, als auch in der Heimatstadt.

Angeheuerter Pirat wurde geentert

Mit angeheuerten und ertappten Piraten verhält es sich genau so. Sie als Arbeitgeber können wieder mit einem hohen Bußgeld zur Kasse gebeten werden und in der Hanse sind Sie Ihren Ruf als Ehrenmann vorerst los.

Falsche Beschuldigungen

Die Welt ist ungerecht! Da treiben Sie Handel nach bestem Wissen und Gewissen, lassen sich nichts zu Schulden kommen, halten sich von zweifelhaften Spelunken fern und werden dennoch vor den Kadi gezerrt! Besonders als wohlhabender und unbescholtener Händler werden Sie zuweilen mit völlig absurdem Vorwürfen konfrontiert: Sie sollen Unzucht getrieben, der Ketzerei das Wort geredet oder gar behauptet haben, die Erde sei rund - das ist nun wirklich völlig grotesk!

Sollten Sie verurteilt werden, fällt die Strafe zum Glück maßvoll aus: Nur 0,2 % - 0,8 % des Gesamtvermögens sind fällig - derlei Vorwürfe sind wohl selbst den Richtern nicht ganz geheuer. Auch die Bevölkerung schenkt solch wilden Gerüchten offenbar keinen Glauben - Ihr Ansehen bleibt völlig intakt.

Wenn die Redlichkeit baden geht - die Bestechung

Wer genügend Leidensfähigkeit mitbringt und sich auch von unliebsamen Überraschungen nicht aus der Bahn werfen lässt, kann bestimmte politische und juristische Entscheidungen ja ruhig auf sich zu kommen lassen. Dynamische Menschen hingegen nehmen ihr Schicksal selbst in die Hand! Wenn Sie in den entscheidenden Momenten mit den richtigen Leuten sprechen und ein paar Goldstückchen übrig haben, können Sie sich viele Unannehmlichkeiten ersparen: Gehen Sie ins Badhaus der betreffenden Stadt und bestechen Sie, was das Zeug hält! Sie werden sehen, dann laufen die Abstimmungen im Rathaus und in der Hanse wie geschmiert - die Freisprüche häufen sich.

Wie Sie bereits aus dem vorangegangenen Kapitel wissen, lassen sich in jeder Stadt immer nur zwei Personen wirkungsvoll bestechen - noch mehr Leute anzusprechen wäre hinaus geschmissenes Geld.

Die Beeinflussung von Wahlen

Mit erfolgreichen Bestechungen können Sie das Verhalten der Wahlmänner aufeinander "abstimmen" - jeder Bestochene wartet in der Regel eine Weile, bis Sie sich entschieden haben und schließt sich danach Ihrem Votum an. Sie haben fünf Sekunden Zeit, die Richtung vorzugeben, danach beginnen die Damen und Herren mit einer selbstständigen (und damit unkalkulierbaren) Stimmabgabe.

Bei der Bürgermeisterwahl erhalten Sie für jede erfolgreiche Bestechung 20 % der abgegebenen Stimmen der reichen Bürger - das kann reichen, um Ihrer Bewerbung den nötigen Schwung zu verleihen.

Wer zahlt, hat immer Recht - die Gerichtsverhandlung

Bei einer Gerichtsverhandlung gibt es 4 Stimmen. Eine besitzt der Ankläger, eine ergibt sich zwingend durch den Beweis und zwei weitere werden von den Richtern abgegeben. Doch Richter sind auch nur Menschen und für finanzielle Anreize durchaus empfänglich - die beiden können Sie auf Ihre Seite ziehen, unabhängig von der Anklage und der Beweislage. Aber erst wenn Sie beide Richter bestechen, können Sie sicher sein, dass Sie auch wirklich freigesprochen werden.

Mit dem Ende des Hansetages, der Bürgermeisterwahl oder der Gerichtsverhandlungen werden alle zuvor durchgeföhrten Bestechungen auf einen Schlag unwirksam und die Leute tun so, als hätten sie Sie noch nie gesehen.

12 Es kann der Klügste nicht in Frieden leben... - über Kämpfe und Schlachten



Piraten, die es auf Ihre Schiffe und Ihre Ladung abgesehen haben, neidische Konkurrenten, die Ihnen ein gutes Geschäft missgönnen, aufmüpfige Städte, die sich dem Diktat der Hanse widersetzen, mächtigere Fürsten, die Ihre Stadt belagern - die Welt steckt voller Niedertracht. Auch wenn Sie reinsten Gewissens sind und eigentlich nur in Ruhe handeln wollen, kommen Sie nicht umhin, sich gegen allzu dreiste Übergriffe zur Wehr zu setzen.

Die Seeschlacht

Die Seeschlacht ist die wahrscheinlichste und häufigste Form der Auseinandersetzung, die Sie als Hansehändler zu bestehen haben. Seeschlachten treten immer dann auf, wenn sich feindlich gesinnte Schiffe (d. h. mindestens eines muss die Piratenflagge gehisst haben) auf hoher See treffen.

Dabei müssen Sie keineswegs warten, bis Sie angegriffen werden - wer mit einem Schiff gezielt Patrouille fährt oder als Pirat nach Schiffen Ausschau hält, darf getrost als Erster das Feuer eröffnen. Allerdings muss er hierfür die Voraussetzungen geschaffen haben.

Die Vorbereitungen

Aufrüsten

Um gegen alle Eventualitäten gewappnet zu sein, sollten Sie Ihre Schiffe aufrüsten. Stattdessen einer beliebigen Werft (am besten der in Ihrer Heimatstadt) einen Besuch ab, und lassen Sie Ihr Schiff dort aufrüsten (vgl. zur Vorgehensweise siehe Kapitel 10: "Die Werft"). Damit vergrößern Sie nicht nur die Zahl der Waffenplätze, sondern auch die Stabilität, sprich die Trefferpunkte Ihres Schiffs. Jedes Schiff kann höchstens zweimal aufgerüstet werden. Sicherheit aber hat ihren Preis: Mit jeder Aufrüstung verringert sich auch die Ladefläche.

Waffen besorgen

Die für eine Seeschlacht nötigen Waffen erhalten Sie über die Schmiede einer Stadt - allerdings nur dann, wenn Sie dort ein Kontor unterhalten. Erkundigen Sie sich im Schiffsdeck-

Menü nach den benötigten Bliden, Bombarden oder Kanonen und ordern Sie danach in der Schmiede die entsprechenden Mengen.

Allerdings erhalten Sie vom Schmied lediglich die Schiffswaffen - die Handwaffen für Ihre Besatzung (die beim Entern eine wichtige Rolle spielen) müssen Sie sich auf etwas anrüchigem Wege beschaffen: über den Waffenhändler in der Kneipe (vgl. sehen Sie hierzu den gleichnamigen Abschnitt in Kapitel 10). Als Ziel der Aktion können Sie sowohl ein im Hafen liegendes Schiff oder Ihr Kontor auswählen. Eine solche Aktion ist allerdings nicht immer illegal: In Zeiten der Not, also insbesondere bei Belagerungen, wird Ihnen die Stadt den Kontakt mit Waffenhändlern nachsehen - schließlich könnte sie ja davon profitieren. Handwaffen, die im Laderaum des Schiffes liegen, werden über den Unterpunkt "Besatzung" der Besatzung zugewiesen.

Den Gegner identifizieren

Der Sichtradius

Jedes Schiff verfügt über einen bestimmten Sichtradius, innerhalb dessen andere Schiffe erkannt werden können. Außerhalb des Radius' verschwinden andere Schiffe wieder im Nebel. Doch das heißt nicht, dass Sie alle Schiffe, die diesen Radius kreuzen, auch automatisch sehen können; da kann Ihnen durchaus mal jemand entwischen.

Der Angriffsradius

Natürlich müssen Sie ein Schiff sehen, wenn Sie es angreifen wollen. Doch die Reichweite Ihrer Waffen ist deutlich geringer als der Sichtradius. Folglich muss sich das feindliche Schiff immer erst im Angriffsradius Ihres Schiffes befinden, wenn es zu einer Seeschlacht kommen soll: Wählen Sie Ihr Schiff mit einem Linksklick aus und klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf das andere Schiff! Danach fährt Ihr Schiff auf das andere zu und bringt sich in Position.

Der Beginn einer Seeschlacht

Bei Beginn der Seeschlacht öffnet sich ein Bildschirm, auf dem Sie festlegen können, ob Sie ob Sie das nun folgende Gefecht lieber automatisch oder manuell durchführen wollen.

Automatischer Kampf

Wenn Sie sich nicht mit Details belasten möchten, können Sie sich für eine automatische Austragung entscheiden. Daraufhin wird der Bildschirm geschlossen und Sie erhalten nach kurzer Zeit eine persönliche Nachricht über den Ausgang des Gefechts, mit Angaben über den Zustand und den Status der beteiligten Schiffe. Der Kampf selbst bleibt für Sie unsichtbar, das Schiff verschwindet vorerst von der Seekarte und lässt sich in dieser Zeit auch nicht auswählen. Nur das Kampfsymbol auf der Seekarte erinnert Sie daran, dass an dieser Stelle eine Seeschlacht tobt. Wenn Sie dieses Symbol anklicken, erscheint ein Dialogfenster, das Sie mit den wichtigsten Informationen versorgt - angezeigt werden die Namen des Gegners, die der beteiligten eigenen Schiffe, der Name des fremden Konvoiführers oder der des eigenen Orlogsschiffes.

Auch wer nach dem Erscheinen des Bildschirms nicht rechtzeitig reagiert, muss sich mit einem automatischen Gefecht begnügen.

Manueller Kampf

Wenn Sie den Kampf lieber selbst in die Hand nehmen wollen, schließt sich das Dialogfenster und die lokale Seekarte, das Seeschlachtfenster, erscheint.

Wählen Sie die Schiffe aus, mit denen Sie angreifen möchten und bringen Sie sie in entsprechende Position, bestimmen Sie Faktoren wie Fahrtrichtung oder Schiffsgeschwindigkeit selbst und feuern Sie, wenn Sie den Augenblick für gekommen halten.

Wenn Sie mehrere kampfbereite Schiffe ausgewählt haben, so wird immer das mit der stärksten Feuerkraft in vorderster Front stehen, während die etwas schwächeren Boote sich lieber zurückhalten und etwas weiter vom Gegner entfernt stehen.

Nach dem Ende des Gefechts erscheint auf dem Seeschlachtbildschirm eine kurze Nachricht, die den Ausgang der Schlacht noch einmal kurz dokumentiert. Danach wird der Bildschirm geschlossen und Sie befinden sich wieder auf der normalen Seekarte.

Auf den Kapitän kommt's an!

Gleichgültig, für welchen Modus Sie sich auch entscheiden - bei einer Seeschlacht zeigt sich, was Ihr Kapitän wirklich wert ist. Wenn Sie beim Anheuern in der Kneipe am falschen Ende (den "inneren Werten" eines Kapitäns) gespart haben, kann sich das jetzt bitter rächen. Ein Schiff mit einem guten Kapitän ist 10 % schneller und bis zu 30 % wendiger als normal. Die langjährige Erfahrung eines Kapitäns wirkt sich auch auf die Durchschlagskraft Ihrer Schiffswaffen aus - die Trefferschäden erhöhen sich um bis zu 30 %.

Gerade bei ausgeglichener Bewaffnung entscheidet der bessere Kapitän über Sieg und Niederlage!

Doch auch die Moral der Mannschaft spielt eine große Rolle: Die Treffergenauigkeit erhöht sich um 10 %, wenn eine hoch motivierte Truppe an den Stückpfosten sitzt.

Die Schiffssteuerung während des Kampfs

Während einer Seeschlacht erscheint im Auswahlfenster bei allen Schiffen die Deckansicht. Hier können Sie den Zustand Ihres Schiffes und Ihrer Waffen verfolgen bzw. den Status der Schiffswaffen kontrollieren (Nachladen/Bereit).

Automatisches Steuern

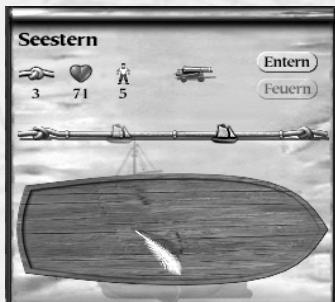
Wenn Sie das automatische Steuern bevorzugen, wählen Sie eines Ihrer Schiffe per Linksklick aus. Durch einen Rechtsklick auf ein gegnerisches Schiff fährt Ihr Schiff unter Berücksichtigung des Windes zum Ziel und versucht, eine Position einzunehmen, aus der es eine Breitseite feuern kann. Sobald es in Reichweite kommt, wird automatisch gefeuert. Das gilt auch, wenn Sie gleich mehrere Schiffe ins Gefecht schicken wollen - ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Schiffe und geben Sie mit der rechten Maustaste den Marschbefehl.

Manuelles Steuern

Sie können ein Schiff während einer Seeschlacht aber auch manuell steuern, entweder mit Hilfe der Maus oder mit einer Kombination aus Maus- und Tastaturlbefehlen (eine Übersicht der wichtigsten Tastaturlbefehle finden Sie im Anhang dieses Handbuchs). Wenn Sie mit der Maus steuern möchten, genügt ein Rechtsklick auf einen Punkt im Wasser, möglichst in der Nähe des Schiffes, das Sie angreifen wollen. Das ist mit Sicherheit reizvoller, aber auch entschieden schwieriger, als sich die Steuerung vom Computer berechnen zu lassen. Schwieriger deshalb, weil Sie nun auch Faktoren wie Schnelligkeit und die Wendigkeit eines Schiffes berücksichtigen müssen, oder auch die Windrichtung (die sich während eines Gefechts durchaus drehen kann) oder z.B. die richtige Entfernung.

Scrollen Sie über die Karte, um Ihre Gegner ausfindig zu machen, und geben Sie die nötigen Befehle:

Segelfläche erhöhen/ reduzieren



Klicken Sie in der Deckansicht auf eine der Kerben im Seil, um die Segelfläche und damit die Geschwindigkeit zu erhöhen bzw. zu verringern (für die Geschwindigkeit eines Schiffes sind neben der Segelfläche auch der Schiffstyp, die Auslastung und die Fähigkeiten des Kapitäns verantwortlich). Wählen Sie zwischen den Stufen 0, 1/4, 1/2, 3/4 und voll.

Feuer frei!

Die einzige Sprache, die Piraten wirklich verstehen! Klicken Sie auf diese Schaltfläche der Deckansicht (oder der "0"-Taste auf dem Nummernblock der Tastatur) und geben Sie Ihren Gegnern eine Breitseite, die sich gewaschen hat! Dafür muss sich das fremde Schiff allerdings in Reichweite Ihrer Kanonen (oder was Sie sonst noch an Bord haben) befinden. Sollten Sie sich in einer ungemütlichen Position zwischen zwei feindlichen Schiffen befinden, dann feuert Ihr Schiff eine Breitseite in jede Richtung.

Bewaffnung und Taktik

Ihr Erfolg in einer Seeschlacht hängt entscheidend davon ab, ob Sie Ihre Schiffswaffen taktisch klug einsetzen. Diese Waffen haben unterschiedliche Reichweiten, somit verändert sich die Durchschlagskraft bei maximaler Entfernung. Eine Große Blide etwa, die, aus nächster Nähe abgefeuert, nicht mal die Hälfte des Schadens einer Bombarde anrichtet, ist dieser bei der größtmöglichen Entfernung überlegen. Wenn Sie Ihr Schiff vornehmlich mit Bliden ausgestattet haben, sollten Sie stets den größtmöglichen Abstand wahren.

Wer dagegen auf Werke oder schwere Bombarden setzt, darf sich vom Gegner nicht auf Distanz halten lassen, sondern sollte mit Hilfe der manuellen Steuerung möglichst dicht an den Gegner heranfahren, weil diese Waffen ihre größte Durchschlagskraft nur aus der Nähe entfalten. Deshalb sollten Sie bei der Bewaffnung Ihres Schiffes immer auf ein möglichst ausgewogenes Verhältnis zwischen den einzelnen Waffentypen achten. Dann sind Sie sowohl bei Fernduellen als auch im Nahkampf nie um eine Antwort verlegen. In dieser Hinsicht können Sie sich einen computergesteuerten Piraten ruhig mal als Vorbild nehmen.

Schäden während einer Seeschlacht

Die Schäden, die ein Schiff während einer Seeschlacht davonträgt, können Sie in der Deckansicht im Auswahlfenster verfolgen. Schäden bis zu 20 % verkraftet ein Schiff noch relativ problemlos, danach aber werden die Beeinträchtigungen deutlich spürbar: Die Schäden verringern die Geschwindigkeit und die Wendigkeit.

Schäden am Schiff

Wenn Sie das Pech haben, von einer Breitseite voll getroffen zu werden, müssen Sie noch lange nicht die weiße Fahne hissen. Die Höhe des angerichteten Schadens hängt nämlich auch von der Entfernung des Gegners, der Schussrichtung und dem Kaliber ab, mit dem Sie beharkt werden. Aus kürzester Distanz richtet eine Bombarde die mit Abstand größten Verwüstungen an, gefolgt vom Großen Werk und der Kanone. Feuern Sie dagegen aus der größtmöglichen Entfernung, hinterlässt die Große Blide mehr Schäden als alle anderen Schiffswaffen. Und Kanonen richten bei maximaler Entfernung kaum mehr Schaden an als eine kleine Blide (Lesen Sie hierzu auch den vorangegangenen Abschnitt "Bewaffnung und Taktik!").

Schäden an Waffen

Ausgiebige Seeschlachten gehen auch an Ihren Waffen nicht spurlos vorüber. Wundern Sie sich also nicht, wenn nach einer Auseinandersetzung auf dem Schiffsdeck plötzlich ein paar Waffenplätze frei sind. Achten Sie während des Gefechts mal auf die Geräuschkulisse - der Verlust einer Waffe hat seinen eigenen, unverkennbaren Klang.

Verlust von Besatzungsmitgliedern

Matrosen sind ja hart im Nehmen, aber bei einem Volltreffer mit einer Bombarde bleibt selbst dem härtesten Seemann die Luft weg. Nach bestandener Seeschlacht werden Sie immer ein paar neue Leute brauchen. Sollte die Mannschaftsstärke nach einem Gefecht unter die Sollstärke absinken, kommen Sie mit Ihrem Schiff gerade noch in den nächsten Hafen. An ein erneutes Auslaufen ist danach allerdings nicht mehr zu denken. Da hilft nur noch der Gang in die Kneipe. Selbst der Kapitän ist nicht unverwundbar - allerdings tut er Ihnen den Gefallen und stirbt immer als Letzter.

Das Entern eines feindlichen Schiffes

Manchmal ist es klüger, ein gegnerisches Schiff nicht zu versenken, sondern zu entern und seiner eigenen Flotte einzuverleiben. Neue Schiffe kosten schließlich Geld. Wenn Sie im Menü "Besatzung" den Button "Entern" mit der linken Maustaste anklicken, wird Ihr Schiff versuchen, nah genug an das Schiff heranzukommen und den Entervorgang einzuleiten.

Befindet sich ein Schiff im Enterkampf, können Sie es nicht mehr wie gewohnt auswählen und an eine andere Position beordern. Sie erhalten dann eine entsprechende Mitteilung und müssen sich solange gedulden, bis der Kampf beendet ist. Das gilt im Übrigen auch, wenn Sie mehrere Schiffe ausgewählt haben, von denen sich eines im Enterkampf befindet.

Wenn Sie den Befehl zum Entern gegeben haben und Ihr Schiff dicht an das feindliche Boot herangefahren ist, reffen beide Schiffe die Segel. Informieren Sie sich per Linksklick auf eines der beteiligten Schiffe über dessen Zustand, die Bewaffnung (je mehr Kanonenkugeln in der Schiffsliste zu sehen sind, desto stärker die Bewaffnung), die Größe der Mannschaft und deren Vorrat an Handwaffen. Vor allem die beiden letztgenannten Faktoren sind wichtig, denn beim Entern kommt es zum Kampf Mann gegen Mann.

Achten Sie auch auf die Moral der eigenen Leute: hoch motivierte Matrosen kämpfen tapferer als ein verlorener Haufen desillusionierter Tagediebe.

Übernahme eines Schiffes nach einer Seeschlacht

Der Enterkampf ist beendet, sobald ein Schiff keine Besatzung mehr hat.

Von nun an haben Sie die Kontrolle über das eroberte Schiff und damit gehen auch die geladenen Waren des geenterten Schiffes in Ihren Besitz über.

Angriffe auf Konvois

Natürlich können auch Konvois in eine Seeschlacht verwickelt werden. Allerdings kommt es hier immer nur zum Kampf zwischen dem Angreifer und den bewaffneten Schiffen des Konvoiführers. Wenn Sie sich einem fremden Konvoi lediglich angeschlossen haben, sind Sie fein raus. Sie halten mit Ihren Schiffen respektvoll Abstand und warten in Ruhe ab, ob und wie der Konvoiführer für Sie die Kastanien aus dem Feuer holt. Schafft er's nicht, dürfen Sie ihn mit Verachtung strafen.

Handelt es sich hingegen um Ihren eigenen Konvoi, müssen Sie Flagge zeigen und mit all Ihren bewaffneten Schiffen, die dem Konvoi angehören, in die Schlacht ziehen.

Verliert der Konvoiführer das Gefecht, wird der Angreifer versuchen, sich auch noch über das nächste Schiff herzumachen, allerdings nur, wenn es fette Beute verspricht. Sind die weiteren Schiffe des Konvoiführers zu stark oder zu schnell, wird der Gegner von seinem Plan ablassen.

Wird das Orlogsschiff bei einer Seeschlacht versenkt, so darf sich der Konvoi als aufgelöst betrachten. Die Schiffe setzen die Reise noch bis zum festgelegten Zielort fort, doch danach geht jeder seiner Wege.

Gewinnt der Konvoiführer das Gefecht, setzt der Konvoi seine Reise fort, als sei nichts geschehen. Und doch hat sich einiges geändert: Das Ansehen des Mannes ist beträchtlich gestiegen, und wenn er seinen Gegner erfolgreich geentert hat, darf er auch noch einen Großteil der Beute einstreichen.

Die Schrecken der Meere - Piraten und wie man mit ihnen umgeht

Die Wahrscheinlichkeit, dass eines Tages Piraten Ihren Weg kreuzen, ist sehr hoch. Vor allem zu Beginn Ihrer Karriere, wenn Sie noch nicht über die Mittel verfügen, Ihre Schiffe entsprechend zu bewaffnen, machen Ihnen die Freibeuter das Leben schwer. Später dann sind Sie ihnen nicht mehr hilflos ausgeliefert und können sich als Piratenjäger einen Namen machen - wer viele Piratenschiffe versenkt oder gar die Schlupfwinkel der Freibeuter aus-

findig macht und zerstört, wird mit hohen Prämien und großen Ansehen gewinnen belohnt.

Aber das Leben als Gesetzloser hat natürlich auch seine Reize - wer möchte, kann jederzeit selbst die Piratenflagge hissen und sich auf die Jagd nach schneller Beute machen. Nur erwischen lassen sollten Sie sich nicht dabei! Sie können die Freibeuter aber auch für Ihre Zwecke einspannen und engagieren - auch nicht gerade die feine hanseatische Art, aber wenn's der Gewinnmaximierung dient...

Piraten anheuern

Sorgen Sie vor den Toren einer bestimmten Stadt für Angst und Schrecken! Gehen Sie in eine beliebige Kneipe, heuern Sie einen Piraten an und stellen Sie ihm eines Ihrer Schiffe (mit Besatzung, aber ohne Kapitän) zur Verfügung. Ein Teil der Beute wandert in Ihre Taschen! Entsprechende Mitteilungen und Geldüberweisungen erhalten Sie als persönliche Nachricht. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel 10: "Gebäude, Gauner und Gesindel - die Stadt und ihre Bewohner", insbesondere den Abschnitt über die Kneipe!

Selbst ist der Pirat!

Wenn Sie den Nervenkitzel und Ihr Goldkonto lieben, können Sie sich ebenfalls als Pirat versuchen und die Gegend unsicher machen. Alles, was Sie dazu brauchen, ist ein bewaffnetes Schiff und ein Kapitän. Zuerst einmal müssen Sie die Piratenflagge hissen und dabei sollten Sie sich nicht beobachten lassen. In der Nähe von Städten oder anderen Schiffen ist diese Aktion nicht möglich. Sobald die Piratenflagge im Wind flattert, können Sie Ihre Bilanz mit Überfällen auf die lieben Kollegen aufbessern! Die Gefahr, dass Sie dabei enttarnt werden, besteht, ist aber nicht besonders hoch.

Allerdings sollten Sie es unbedingt vermeiden, sich entern zu lassen. In diesem Falle wird Ihr Kapitän vom Sieger einem hochnotpeinlichen Verhör unterworfen und mit großer Wahrscheinlichkeit ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern. Dann geht nicht nur Ihr Schiff, dessen Ladung und die ganze schöne Beute verloren, sondern auch Ihr mühsam zusammen gespendetes Ansehen. Außerdem haben Sie noch einen Prozess am Hals. Der Kapitän wird für mindestens zwei Monate (es können aber auch 20 sein) aus dem Verkehr gezogen und wandert in den Kerker.

Die Piratenjagd

Statt sich mit diesem Diebesgesindel einzulassen, sollten Sie die Piraten besser über die Weltmeere jagen. Piratenjäger stehen bei Städten und Kollegen hoch im Kurs - ein versenktes Piratenschiff ist diesen Kreisen immer eine fette Prämie wert. Sie haben zwei Möglichkeiten, sich als Piratenjäger einen Namen zu machen:

- Sie entdecken zufällig einen Freibeuter und greifen ihn an.
- Sie werden selbst Opfer eines Piratenangriffs.

Die Belagerung einer Stadt



Von einer Städtebelagerung ist immer dann die Rede, wenn eine Stadt von der Landseite her angegriffen wird. Belagerungen treten in der Regel auf, wenn gierige Fürsten ein Auge auf die Stadt geworfen haben oder im Hinterland der Stadt Waffeneinkäufe getätigt worden sind.

Während einer Belagerung ist die Stadt vom Hinterland abgeschnitten, kann also nur von den eigenen Betrieben bzw. von der Seeseite her mit Waren versorgt werden. Händler, die mit Ihren Lieferungen zur Linderung der Not beitragen, werden mit hohen Ansehensgewinnen belohnt.

Auch wenn Sie in eine Schlacht vor den Toren einer Stadt nicht persönlich eingreifen können, ist die Belagerung für Sie als Händler von großer Bedeutung. Mögliche Produktionsausfälle gehören da noch zu den geringsten Problemen - schließlich können Ihre Betriebe im Laufe einer Belagerung völlig zerstört werden. Als Bürgermeister sitzen Sie gleich doppelt in der Klemme: Einerseits müssen Sie, wie jeder ansässige Händler auch, um Ihre eigenen Betriebe fürchten, andererseits um das Wohlergehen Ihrer Stadt. Hält die Stadtmauer den Angriffen stand? Sind genügend Wachen der verschiedensten Waffengattungen ausgebildet, die den Belagerern trotzen können? Hier steht Ihre weitere politische Karriere auf dem Spiel!

Wird eine Stadt belagert, so werden die Stadttore geschlossen und die Stadtmauern verteilt. Betriebe, die nicht innerhalb der Stadtmauern liegen, fallen schon nach kurzer Zeit zum Teil in die Hände der Belagerer und stellen in jedem Falle die Produktion ein.

Erste Geplänkel

Auftritt der Belagerer

Die Belagerer suchen sich immer die schwächste Stelle der Stadtbefestigung aus, also das Stadttor mit den wenigsten Abwehrtürmen. In respektvollem Abstand zu den Türmen beginnen Sie nun mit dem Aufbau ihrer Belagerungszelte. Außerdem zeigen Sie ihren Gegnern bereitwillig, was sie so alles dabei haben - große Bliden und Rammböcke beispielsweise.

Die Reaktionen der Stadt

Unterdessen bleibt man auch in der Stadt nicht untätig. Nach dem ersten Auftritt der Belagerer retten sich alle Bürger ins Stadtinnere. Die Tore rasseln herunter, die Stadt wird

in Alarmzustand versetzt. Auf der Mauer versammeln sich die Stadtwachen, das Arsenal stellt die weitere Ausbildung von Soldaten ein. Alle beteiligten Händler erhalten eine Nachricht mit Angaben zur Stärke der Belagerer, zur Identität des verantwortlichen Landesfürsten und über die Gründe der Belagerung.

Der Angriff beginnt



Frühestens nach 9 Tagen greift die Belagerungsarmee an. Die Schlacht wird bis zum bitteren Ende geführt - entweder die Stadt behauptet sich und reibt die Angreifer auf, oder die Belagerer fallen in die Stadt ein und plündern alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Das Verhalten der Angreifer

Zunächst macht sich der Rammbock an die Arbeit - er bewegt sich sofort zum Stadttor und beginnt es zu rammen. Ist der Job erledigt, kehrt er ins Lager zurück. In der Zwischenzeit suchen sich die mitgeschleppten Bliden einen Abwehrturm aus, bewegen sich in Reichweite des Turms und eröffnen das Feuer. Hat es den Turm zerlegt, machen sich die Bliden zunächst über die Fernkämpfer auf der Mauer und dann über die Schwertkämpfer her. Erst wenn niemand mehr übrig ist, kehren Sie ins Lager zurück.

Die Bogenschützen knöpfen sich unterdessen die Schützen auf der Mauer vor. Nach getaner Arbeit warten sie auf das Eintreffen der Schwertkämpfer, bevor sie sich wieder zurück ziehen. Die Schwertkämpfer wiederum schnappen sich einen Rammbock und bearbeiten damit weiter das Stadttor. Auf dem Weg liegende Gebäude werden kurzerhand abgefackelt. Liegt das Tor in Trümmern, warten sie in aller Seelenruhe auf die Stadtmiliz, ihr letztes Hindernis vor der Plünderung.

Das Verhalten der Verteidiger

Die Türme werden immer versuchen, zuerst die Bliden auszuschalten, bevor sie auf Fernkämpfer und später dann auch auf Schwertkämpfer feuern. Sobald sich feindliche Einheiten an der Stadtmauer zu schaffen machen, ist jedoch auch der Turm machtlos. Für diese Leute sind die Schwertkämpfer zuständig, die nur darauf warten, einen Ausfall starten zu dürfen, während die Fernkämpfer sich bemühen, zunächst die Kollegen von der Gegenseite aufzureiben, bevor sie auf feindliche Schwertkämpfer oder Bliden losgehen.

Die Entscheidung



Wenn das Stadttor unter der Wucht des Rammbocks zusammenbricht, kommt es zum entscheidenden Bodenkampf. Die überlebenden Schwertkämpfer der Stadt wagen einen Ausfall und versuchen, die vor den Resten des Tors versammelten Feinde niederzumachen.

Achten Sie aber unbedingt auf die Moral der Truppe - gut motivierte Soldaten treffen besser! Sinkt die Motivation der Miliz hingegen auf den Nullpunkt (wegen ausbleibender Nahrungsmittel etwa), ist sie imstande, und öffnet den Angreifern das Tor freiwillig.

Wenn es den Verteidigern gelingt, alle Schwertkämpfer der Belagerer auszuschalten, treten die Angreifer den Rückzug an (oder wenn sie zahlenmäßig aussichtslos unterlegen sind). Diese Gelegenheit werden die städtischen Kräfte nutzen, um den fliehenden Angreifern nachzusetzen.

Sind dagegen alle Schwertkämpfer der verteidigenden Stadt gefallen, flüchten sich die restlichen Fernkämpfer auf der Mauer in das übernächste Stadttor und verbarrikadieren sich darin. Danach haben die Angreifer freie Bahn - selbst die Türme stellen das Feuer ein.

Sieg des Belagerers

Die Schwertkämpfer stürmen in die Stadt und erobern das Rathaus. Die Stadt geht nicht in den Besitz der Belagerer über, sondern wird restlos geplündert. Sobald die Belagerer mit ihrer Beute abgezogen sind, erhalten alle ortssässigen Händler eine amtliche Mitteilung der Stadt, in der Sie zur Zahlung einer Sondersteuer zum Wiederaufbau aufgefordert werden.

Sieg der Stadt

Die Stadt verschickt eine Mitteilung, in der sie alle ortssässigen Händler über den glorreichen Sieg und die unvermeidlichen Verluste informiert. Die Belagerung ist beendet, die Lebensqualität nimmt schlagartig zu.

Das Verhalten der Bürger

Während einer Belagerung leben die Bewohner einer Stadt gewissermaßen im Ausnahmezustand - die Stimmung ist entsprechend gereizt. Werden etwa bestimmte Waren im Zuge einer Belagerung knapp, so rasselt die Anerkennung des Bürgermeisters viel heftiger in den Keller als in normalen Zeiten. Umgekehrt wird der Händler, der die Stadt mit knappen Waren beliefert, stärker gefeiert als üblich. Auch die Zahl der Bettler,

die in Notzeiten durch Arbeitslosigkeit ohnehin steigt, wird zunehmend als störend empfunden. Sollte die Bevölkerung aber wider Erwarten unter einer Belagerung keine Einschränkungen hinnehmen müssen, wird sie sogar euphorisch - mit entsprechenden Auswirkungen auf die Beliebtheit des Bürgermeisters. All diese Gefühlswallungen verstärken sich mit jedem Tag, den die Belagerung andauert.

An den Konsequenzen einer Niederlage haben die Menschen länger zu knabbern: Die gestohlene Geldmenge etwa erhöht auf mittlere Sicht die Unzufriedenheit unter den Reichen. Doch auch bei den übrigen Bevölkerungsgruppen steigt die Unzufriedenheit langsam aber sicher an, wenn das ganze Ausmaß der Plünderungen bekannt wird und die Versorgung mit den bevorzugten Nahrungsmittel nicht mehr gewährleistet ist.

Umgekehrt muss sich der Bürgermeister in absehbarer Zukunft keine Sorgen mehr machen, wenn die Stadt einen Belagerungsversuch ohne Plünderungen überstanden hat. Hat sie den Gegner sogar in offener Feldschlacht besiegt, steigt das Ansehen des Ersten Bürgers in bisher ungeahnte Höhen.

Noch ein Hinweis: Sollten Sie als Bürgermeister gerade Ihre erste Belagerung ohne große Schrammen überstanden haben, ist das noch lange kein Grund, sich auf den Lorbeeren auszuruhen. Im Gegenteil: Je reicher und erfolgreicher eine Stadt ist, desto dreister werden die Versuche manches Fürsten, an diesem Reichtum teilzuhaben. Die Sicherheit Ihrer Stadt spielt im Laufe der Zeit eine immer größere Rolle. Disponieren Sie entsprechend!

Der Seeangriff auf eine Stadt



Die Belagerung ist nicht die einzige Bedrohung, der eine Stadt ausgesetzt sein kann. Habgierige Fürsten und Piraten können durchaus auch von See her angreifen - Sie übrigens auch. Folglich genügt es nicht, die Stadt nur mit einer hohen Mauer und einer angemessenen Zahl von Stadtwachen auszurüsten, auch das Hafenbecken muss entsprechend gesichert sein. Bombardentürme können Sie und Ihre Stadt im Notfall vor dem Schlimmsten bewahren. In jedem Hafenbecken bleiben drei Plätze für solche Türme reserviert. Ob der zuständige Bürgermeister sie später dort auch aufstellt, ist jedoch eine ganz andere Frage.

Seeangriffe schneiden eine Stadt vom Seehandel ab - die Versorgung ist allein über das Hinterland möglich. Nach einer Plünderung kann eine Stadt 30 Tage lang nicht mehr ange-

griffen werden. Sollte es dennoch jemand versuchen, erhält er eine Nachricht, die ihn darauf aufmerksam macht, dass hier in absehbarer Zeit nichts zu holen ist.

Beim Seeangriff erscheint eine neue Karte auf dem Bildschirm: ein kleiner Ausschnitt der Stadt, auf dem lediglich die Standorte der Abwehrtürme verzeichnet sind.

Die streitenden Parteien

Beim Seeangriff mischen insgesamt drei verschiedene Parteien mit: die Schiffe des Angreifers, das Ausliegerschiff der Stadt und die Abwehrtürme. Andere Schiffe dürfen sich an der Schlacht nicht beteiligen. Ist die Stadt weder durch ein Ausliegerschiff noch durch Türme gesichert, sieht es für die nahe Zukunft finster aus.

Der Abwehrturm

Die Bombarden der Abwehrtürme haben eine Reichweite von 120 m und sind angreifenden Schiffe somit überlegen - die bringen es höchstens auf eine Reichweite von ca. 95 m. Und da sie auch noch erheblich größere Schäden anrichten, sind sie für jedes angreifende Schiff eine große Gefahr. Mehr als drei solcher Türme aber kann sich eine Stadt nicht leisten, wer seine Stadt vor Übergriffen bewahren möchte, muss dies mit einem Ausliegerschiff versuchen.

Das Ausliegerschiff

Jede Stadt kann zum eigenen Schutz ein Ausliegerschiff unterhalten, das von einem Händler gestellt wird.

Der Verlauf eines Seeangriffs

Wollen Sie selbst von der Seekarte aus in den Hafen einer Stadt einlaufen, so müssen Sie die Piratenflagge gehisst haben. Sollten Sie sich für einen Angriff entscheiden, haben Sie wieder die Wahl, ob Sie Ihre Schiffe lieber automatisch oder manuell steuern möchten. Die gleiche Frage erscheint übrigens, sobald ein Pirat die Stadt angreift und Sie auf der Brücke des Ausliegerschiffes stehen.

Wer in der betroffenen Stadt lediglich ein Kontor unterhält, bekommt von den Feindseligkeiten kaum etwas mit.

Hat der Angreifer alle Türme zerstört und auch das Ausliegerschiff außer Gefecht gesetzt, erscheint eine knappe Mitteilung über die Beute, die ihm in die Hände gefallen ist. Sollten Sie in der Stadt ein Kontor besitzen, gehören auch Sie zu den Glücklichen, die sich mit einer Sondersteuer am Wiederaufbau beteiligen dürfen. Sollten Sie angesichts der Übermacht des Feindes mit Ihrem Ausliegerschiff geflohen sein, ist es jedoch mit der Sondersteuer allein nicht getan - dann geht es Ihren Zuverlässigkeitss- und Ansehenswerten in der Stadt an den Kragen. Und als Zugabe gibt's noch einen netten, kleines amtliches Schreiben. Dann haben Sie's schriftlich, was man in der Stadt von Ihnen hält.

13 Der Mehrspielermodus

Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig im Mehrspieler-Modus gegeneinander (bzw. miteinander) antreten. Es stehen dazu zwei Spieltypen zur Verfügung: der Netzwerkmodus und der Hotseat-Modus.

Einrichten eines Netzwerkspiels

Der Netzmodus setzt ein installiertes TCP/IP-Netzwerk voraus. Alle Teilnehmer müssen das TCP/IP-Protokoll auf ihrem Rechner installiert haben und mit dem Netzwerk verbunden sein.

Bei jedem Netzwerkspiel gibt es einen Server (Spielleiter), der das Spiel einrichtet und am Netzwerk anmeldet, und die Clients, die am Spiel teilnehmen.

Um ein Spiel einzurichten, wählen Sie zunächst im Hauptmenü den Button "Mehrspieler". Im folgenden Screen wählen Sie dann den Spieltyp, in diesem Falle Netzwerk! Nun werden rechts mehrere Buttons aktiv, von denen "Spiel erstellen" auszuwählen ist.

Hinweis zur Direktverbindung:

Unter Windows 98 besteht auch die Möglichkeit, eine TCP/IP-Direktverbindung über ein serielles Linkkabel zu installieren. Beachten Sie dabei bitte, dass die Übertragungsrate deutlich unter der von Netzwerkkarten liegt! Es kann daher während des Spiels zu Verzögerungen kommen.

Spieleinstellungen

Sie gelangen nun auf den vom Einzelspieler-Modus her bekannten Bildschirm der Spieleinstellungen. Hier stellt der Server die gewünschten Spieldaten ein und gibt auch seine eigenen Daten wie Name, Heimatstadt etc. ein.

Sammelraum

Nach Bestätigen der Einstellungen gelangen Sie zum Sammelraum. Hier müssen sich alle Spieler treffen, bevor das Spiel losgeht.

Der Bildschirm besteht aus 4 Bereichen:



Spielbeschreibung

Hier wird nochmal für alle Teilnehmer sichtbar angezeigt, welche Einstellungen der Server vorgenommen hat.

Persönliche Einstellungen

Hier können Sie Ihren Namen, das Geschlecht und Ihre Heimatstadt ändern. Nach einem Klick auf „Übernehmen“ werden die Daten für das Spiel übernommen und an die anderen Teilnehmer übermittelt.

Teilnehmerliste

Die Teilnehmerliste zeigt die Spieler an, die am Spiel teilnehmen. Der Server steht dabei ganz oben. Die Liste besteht aus 8 Zeilen, wobei jede Zeile links einen Schalter hat, über den der Server einstellen kann, ob die Zeile für einen Mitspieler verfügbar sein soll oder nicht.

Sobald ein neuer Spieler eintrifft, bekommt er eine verfügbare Zeile zugewiesen, in der seine persönlichen Daten und seine Bereitschaft angezeigt werden.

Sind alle Clients bereit, so wird beim Server der Button „Spiel starten“ aktiv, mit dem der Server das Spiel beginnen kann.

Hinweis:

Es können nur so viele Spieler teilnehmen, wie es verfügbare Zeilen gibt. Der Server muss so viele Zeilen verfügbar machen, wie er Mitspieler zulassen möchte.

Chatbereich

Dies ist ein Bereich, in dem sich Mitspieler während der Anmeldephase unterhalten können. Der Bereich besteht aus Chatfenster und Chatzeile. Klickt man in die Chatzeile, so wird dort ein Cursor sichtbar. Nun kann ein Text eingegeben und mittels der Enter-Taste abgeschickt werden. Der Text wird dann für alle sichtbar im Chatfenster angezeigt.

Teilnahme an einem Netzwerkspiel

Um an einem Netzwerkspiel teilzunehmen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Mehrspieler“ und dann auf „An Spiel teilnehmen“. Nun sucht der Computer nach Spielen im Netzwerk, die von einem Server eingerichtet wurden.

Hinweis:

Es werden nur dann Spiele angezeigt, wenn sich bereits ein Server im Sammelraum befindet und dort auf Clients wartet.

Sammelraum

Der Sammelraum gleicht dem des Servers. Der Client muss seine persönlichen Daten eingeben und auf „Übernehmen“ klicken. Daraufhin werden seine Daten in eine verfügbare Zeile übernommen. Sind Sie als Client bereit, das Spiel zu beginnen, so klicken Sie auf „Bereit“! Erst wenn alle Clients bereit sind, kann der Server das Spiel starten.

Hotseat

Der Hotseat-Modus ist ein besonderer Mehrspieler-Modus, denn hier können mehrere Spieler an einem Computer spielen. Der Hotseat-Modus ist mit dem Netzwerk-Modus nicht kombinierbar.

Das Einrichten des Spiels und das Anmelden der Clients läuft beim Hotseat-Spiel genauso wie beim Netzwerkspiel, mit der Ausnahme, dass alles an einem Rechner abläuft.

Der Hotseat-Modus ist im Gegensatz zum Netzwerkspiel rundenbasiert, d. h. die Spieler agieren nicht gleichzeitig sondern nacheinander.

Hinweise:

Einige Dinge sind im Hotseat-Modus anders geregelt als im Echtzeitspiel. So laufen Wahlen und Versteigerungen nacheinander ab.

Spiel laden

Statt der Erstellung eines Spiels kann der Server auch ein gespeichertes Spiel laden. Dies muss kein Mehrspieler-Spiel sein und es muss auch nicht auf allen Rechnern vorhanden sein.

Der Unterschied beim Laden eines Spiels ist, dass jeder Teilnehmer einen Händler auswählen muss, den er im Spiel übernehmen möchte. Dies kann ein Händler sein, der von einem Menschen gespielt wurde, aber auch ein Händler, der vom Computer gesteuert wurde.

Die Wahl des Händlers erfolgt, bevor Sie den Sammelraum betreten. Im Sammelraum kann dieser Händler jedoch geändert werden. Jeder Händler kann allerdings nur einmal ausgewählt werden.

Hinweis:

Sobald der Server einen Händler gewählt und den Sammelraum betreten hat, kann er ganz normal die Zahl der Mitspieler einstellen. Die Zahl der Mitspieler muss dabei nicht gleich der Zahl der im Spielstand gespeicherten menschlichen Händler sein. Dadurch kann man die Zahl der Mitspieler durch das Laden eines Spielstandes verändern.

Besonderheiten im Netzwerkspiel

Spiel speichern

Jeder Mitspieler kann das Spiel speichern. Dadurch kann eine Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden. Es muss derjenige Spieler die Partie speichern, der das Spiel beim nächstes Mal als Server anmelden möchte.

Spieler entfernen oder hinzufügen

Dies erfolgt über das Speichern und Laden von Spielständen im Mehrspieler-Modus. Das laufende Spiel wird gespeichert und beendet. Danach lädt der Server den Spielstand wieder, und die Spieler treffen sich wie unter „Spiel laden“ beschrieben im Sammelraum. Dort kann der Server die Zahl der Mitspieler variieren.

Chatten während des Spiels

Während eines Spiels können sich Mitspieler untereinander unterhalten. Dazu muss nur die Enter-Taste gedrückt werden. Danach kann ein Text eingegeben werden und mittels erneutem Enter an alle Spieler verschickt werden. Der Text erscheint oben links in der Hauptansicht.



Habt Spaß!

14 Credits

Konzeption

Daniel Dumont

Bernd Ludewig

frei nach der Idee von

„Der Patrizier“ erschienen 1991

Programmierung

Leitung

Bernd Ludewig

Iso-Engine

Martin Mayer

Interface

Matthias Schiller

Seeschlachten

Michael Guthe

Grafik

Leitung

Christoph Werner

3D Grafik

Jörg Laurien

Patrick Lubbers

Patrick Schumacher

Layout und Illustration

Monika Krawinkel

Animation und 3D-Grafik

Marco Zeugner

Städte-Design und Illustration

Anca Finta

Musik und Sound

Musik und Komposition

Yanco

Effekte und Abmischung

Dag Winderlich

Henrik Hobein

Sprecher Tutorial

Andreas Fiebig

Sprachaufnahmen Intro

M&S Music

Tests

Leitung

Jörg Beilschmidt

Tester

Adrian von Pokrziwnitzki

Marcel André Schalamon

Mario Endlich

Markus Reiser

Oliver Nemet

Roman Grow

Sascha Bobrowski

Zusätzliche Programmierung

Engine

Bastian Rolf

2D-Tools

Ulf Winkelmann

Installation

Jordan Russel

und

Fabian Winkler

Michael Glück

Nils Widmer

Ralf Rüdiger

Stefan Radermacher

Tim Plöger

Zusätzliche Grafik

Intro

The Light Works

Cutscenes

Daniel Lieske

Guido Neumann

Sebastian Cosor

Spezialeffekte

Mark Külker

Projektleitung

Daniel Dumont

Produzent

Holger Flöttmann

Marketing Direktor

Bernd Almstedt

Produkt Manager

Ralph Frefat

Handbuch

Texte

Thomas Schmidt

Historische Texte

Claus Fritzenkötter

Layout, Korrektur und Satz

Christiane Pfeifer

Interaktives Handbuch

Carsten Woithe

Verpackungsgestaltung

Christiane Pfeifer

Christoph Werner

Besonderer Dank an

Dr. Rainer Decker, Michael Bhatty, Björn Lilleike, Gerald Köhler, Raphael Dumont.

...die Besucher des P2-Forums und deren Durchhaltevermögen

...die vielen Alpha- und Beta-Tester



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

15 Anhang

Tastatur/Mausbefehle

Schiffe	Aktion
Linksklick auf ...	
eigenes Schiff	eigenes Schiff auswählen
eigenes Schiff und Ziehen der Maus	Auswählen mehrerer Schiffe
eigenes Schiff mit "Strg"-Taste	Auswählen mehrere eigener Schiffe
fremdes Schiff	Informationen anzeigen
Wasser	Auswahl aufheben
Rechtsklick auf ...	Aktion
geöffnetes Fenster	Fenster wird geschlossen
eine Stadt in der Seekarte	1. Schiff nimmt Kurs auf diese Stadt und legt im Hafen an 2. öffnet sich das Handelsfenster (falls ausgewähltes Schiff vor Anker liegt)
Position im Meer oder Fluss	Schiff fährt an diese Position und wartet dort
Gegnerisches Schiff	Schiff wird angegriffen
Eigenes Schiff (mit selektiertem Schiff)	Mannschaftstransfer öffnet sich

Stadt	
Linksklick auf ...	Aktion
Aktionsgebäude	Betreten des Gebäudes
Betrieb oder Wohnhaus	Informationen anzeigen
Stadtburger	Meinung der Bürger abfragen
Hafenkran	Öffnet Handel zwischen Kontor und Stadt
Stadtknopf auf der Seekarte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Betreten der Stadt (falls Schiff bzw. Kontor vorhanden) oder 2. Stadtinfo anzeigen
Rechtsklick auf ...	Aktion
geöffnetes Fenster	Fenster wird geschlossen

Tastatur	
Stadt, Seekarte	
ESC	Fenster schließen, Optionsmenü
Pfeiltasten	Bildausschnitte bewegen
F 5	Minikarte umschalten
F 6	Schiffsliste
F 7	Nachrichtenmenü
F 8	Stadt verlassen
F 12	Schnellvorlauf
Leertaste	Handelsmenü öffnen
1, 2, 3	Stückelung im Handelsmenü
TAB	Schiffe durchwechseln und zentrieren
Seeschlacht	
Leertaste, Num-0	Feuern
Bild hoch	Segelstufe rauf
Bild runter	Segelstufe runter
Ende	Entern

Waren



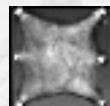
Bier



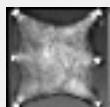
Keramik



Eisenwaren



(braun)
Leder



(grau)
Felle



Pech



Fisch



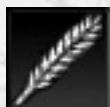
Eisenerz



Fleisch



Salz



Getreide



Tran



Gewürze



Tuch



Hanf



Wein



Holz



Wolle



Honig



Ziegel

