

Index

1 Vorwort	2
2 Installation und Spielstart	2
3 Kundendienst	2
3.1 Webseite	2
3.2 E-Mail	2
3.3 Telefon	2
4 Hauptmenü	3
4.1 Neues Spiel	3
4.2 Spiel laden	3
4.3 Ruhmeshalle	3
4.4 Optionen	3
5 Das Abenteuer beginnt	4
5.1 Auswahl der Szenarios	4
5.2 Spielzeit	4
5.3 Erfahrung, Aufstieg und Rang	4
6 Die Bedienung des Spiels	5
6.1 Stadtansicht	5
6.2 Ihr Konvoi	6
6.3 Seekarte	8
6.4 Seeschlachten	8
6.5 Die Moral Ihrer Besatzung	9
6.6 Begegnungen	10
6.7 Die Schiffstypen	16
7 Der Warenhandel	21
7.1 Preise	21
7.2 Verbrauch	21
7.3 Export und Import	21
7.4 Stadtinfo	21
7.5 Warenliste	22
7.6 Siedler	23
8 Die Nationen	23
8.1 Ihr Verhältnis zu den Nationen	23
8.2 Das Verhältnis der Nationen untereinander	24
8.3 Kaperbriefe	24
9 Mitwirkende	24
10 Tastaturbelegung und Maussteuerung	27

1 Vorwort

Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf von "Piraten - Herrscher der Karibik" entschieden haben. Das Spiel versetzt Sie in die abenteuerliche Welt der Karibik zur Kolonialzeit. Ihre Aufgabe ist es, Städte für Ihre Nation zu annexieren und gleichzeitig ein hohes eigenes Vermögen anzuhäufen.

Sie beginnen Ihr Abenteuer mit einem kleinen Schiff und einer Handvoll Besatzung und müssen versuchen, Ihren Konvoi durch das Kapern immer größerer Schiffe stärker und stärker zu machen. Doch Vorsicht! Ihre Mannschaft möchte von Zeit zu Zeit auch ein Stück vom Beutekuchen abbekommen. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als regelmäßig Schiffe und Beute unter Ihrer Crew aufzuteilen.

2 Installation und Spielstart

Für die Installation von "Piraten der Karibik" legen Sie bitte die CD ins Laufwerk! Das Setup-Programm startet automatisch. Sollten Sie die Autostart-Option deaktiviert haben, so starten Sie bitte das Programm "Setup.exe" auf der CD! Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Systemvoraussetzung, minimal

Pentium II - 450, 64 MB RAM, 4-fach CD-ROM, 16MB Grafikkarte, Soundkarte, 500MB freier Festplattenspeicher, DirectX 8.1 für Grafik- und Soundkarte, Betriebssystem Windows 98/2000/Me/XP.

Systemvoraussetzung, empfohlen

Zur Aktivierung aller Grafikoptionen benötigen Sie folgendes System:

Pentium III - 700, 128MB RAM, schnelle 32MB Grafikkarte

Spielstart

Zum Spielen muss die CD eingelegt sein. Starten Sie das Programm aus dem Autostart-Menü der Startleiste.

3 Kundendienst

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 helfen Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiter. Bitte lesen Sie bei Problemen zunächst die Hinweise in der Datei "Readme.txt", die zusammen mit dem Spiel installiert wird und vom Startmenü aus geöffnet werden kann.

3.1 Webseite

Hier finden Sie Produktinformationen, aktuelle Updates (Patches), Tipps und Tricks sowie Problemlösungen.

<http://www.ascaron.com>

3.2 E-Mail

Wenn Sie an diese Adresse Ihre Problembeschreibungen schicken, erhalten Sie schnellstmöglich Antwort und Hilfe per Mail.

Service_piraten@ascaron.com

3.3 Telefon

Telefonisch können Sie Mo - Fr. 14-17 Uhr unter folgender Nummer Hilfe erhalten: 05241 / 96690

4 Hauptmenü

4.1 Neues Spiel

Hier beginnen Sie ein neues Abenteuer.

4.2 Spiel laden

Einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

4.3 Ruhmeshalle

Die Erfolge der größten Abenteurer. Nur diejenigen erhalten Zugang zur Ruhmeshalle, die ein Szenario erfolgreich absolviert haben.

4.4 Optionen

Hier können Sie die Voreinstellungen für das Spiel verändern.

Beachten Sie bitte, dass Sie die Grafikdetails niedriger stellen, wenn die Darstellung im Spiel ruckeln sollte.

Die empfohlene Auflösung ist 1024x768, es ist jedoch auch eine höhere Auflösung verfügbar.

Das Optionsmenü kann auch vom Spiel aus erreicht werden.

5 Das Abenteuer beginnt

5.1 Auswahl des Szenarios

Zunächst müssen Sie wählen, in welcher Zeitepoche das Spiel stattfinden soll und welcher Nation Sie angehören möchten.

Wenn Sie "Piraten - Herrscher der Karibik" das erste Mal spielen, steht nur ein Szenario zur Auswahl. Es ist besonders einfach und während des Spiels werden ab und zu Hilfen und Hinweise angezeigt. Sobald Sie dieses Szenario erfolgreich abgeschlossen haben, stehen neue und schwierigere Szenarien zur Verfügung.

5.2 Spielziel

Spielziel jedes Szenarios ist es, innerhalb einer bestimmten Zeit eine gewisse Anzahl von Städten zu erobern. Da Sie allerdings Städte anderer Nationen nur dann für Ihre Nation erobern können, wenn ein Gouverneur Ihnen den Auftrag dazu erteilt hat, müssen Sie sich das Vertrauen der Gouverneure erarbeiten. Dies erreichen Sie, indem Sie auch andere Aufträge der Gouverneure annehmen und ein gutes Verhältnis zu deren Nation pflegen.

Die wichtigsten Aufträge erhalten Sie von den Gouverneuren der von Ihnen gewählten Nation. Es sind die Szenariomissionen. Keine Sorge, Sie sind immer besonders hervorgehoben. Erst, wenn Sie eine gewisse Anzahl von Szenariomissionen erfüllt haben, erhalten Sie auch den Auftrag, eine Stadt zu erobern. Sie benötigen einige dieser Aufträge, um das Szenario erfolgreich abzuschließen.

Neben diesem Spielziel gibt es noch ein anderes: Möglichst viel Beute machen! Durch Kapern, Plündern, Auftragsarbeiten und sogar Handel können Sie ordentlich Beute machen. Immer, wenn Sie die Beute unter Ihrer Mannschaft aufteilen, wird ein Teil der Beute Ihrem Privatvermögen zugeteilt. Je höher dieses Privatvermögen, desto höher ist am Ende auch Ihr Punktestand.

5.3 Erfahrung, Aufstieg und Rang

In "Piraten - Herrscher der Karibik" gibt es 10 Ränge. Zu Spielbeginn sind Sie immer "Gehilfe". Durch bestimmte Aktionen steigt Ihre Erfahrung und immer, wenn der Erfahrungspunktbalken gefüllt ist, steigen Sie im Rang auf.

Erfahrung erhalten Sie durch folgende Aktionen:

- für das Versenken und Entern von Schiffen, pro Schiff
- für jede neu entdeckte Stadt
- für jeden erfüllten Auftrag
- für die Vernichtung eines berüchtigten Piraten (zusätzlich zu den besieгten Schiffen).

Je höher Ihr Rang ist, desto schwieriger werden die Missionen, die Ihnen von den Gouverneuren angeboten werden. Außerdem müssen Sie im Rang aufsteigen, um die seltenen Städteeroberungsmissionen zu erhalten - denn diese benötigen Sie, um das Spiel zu gewinnen.

6 Die Bedienung des Spiels

Eine Zusammenfassung aller Tastaturkürzel und die Mausfunktionen finden Sie im Anhang. Im Spiel werden die wichtigsten Funktionen durch Betätigen der F1-Taste angezeigt.

6.1 Stadtansicht

Zum Spielbeginn befinden Sie sich in einer Stadt. Hier können Sie verschiedene Dinge erledigen wie Munition kaufen u. Schiffe reparieren. In Städten, die einen Gouverneur haben, können Sie auch den Gouverneur besuchen. Vielleicht hat er eine Aufgabe für Sie!



6.2 Ihr Konvoi

Ihr Konvoi wird immer rechts im Bildschirm angezeigt.

Konvoianzeige



Moral

Unter Ihrem Namen sehen Sie die Moral der Besatzung. Achten Sie darauf, dass sie nicht bis auf 0 sinkt!

Munition

Unter der Moral wird die im Konvoi verfügbare Munition angezeigt, unterschieden nach Kettenkugeln, Streukugeln und Massivkugeln.

Konvoiodaten

Unter der Moral werden die eigentlichen Daten des Konvois angezeigt: Höchstgeschwindigkeit in Knoten (entspricht der Geschwindigkeit des langsamsten Schiffes), Anzahl der Kanonen im Konvoi, Anzahl der Matrosen.

Beladung

Das große Fass zeigt die Beladung des Konvois in Fass an. Jede Kanone und jede Wareneinheit belegen ein Fass.

Zustand

Ganz rechts wird der Zustandsbalken angezeigt. Er weist auf den mittleren Zustand des Konvois hin.

Schiffs- und Warenumschalter

Unter der Konvoianzeige befindet sich ein Umschalter, mit dem Sie zwischen Schiffs- und Warenanzeige wechseln können.

Schiffsdetails



In der Schiffsliste werden alle Schiffe Ihres Konvois angezeigt. Bei jedem Schiff wird außerdem angezeigt, wie viele Kanonen dem Schiff in einer Seeschlacht zur Verfügung stehen würden.

Außerdem wird bei jedem Schiff ein Zustandsbalken angezeigt.

Klicken Sie auf ein Schiff in der Schiffsliste, um die Daten des Schiffs anzeigen zu lassen.

Neben Maximalgeschwindigkeit in Knoten werden die Anzahl der Kanonen sowie Minimal- und Maximalbesatzung angezeigt.

Klicken Sie das Schiff in der Schiffsliste erneut an, um wieder die Konvoiodaten anzeigen zu lassen.

Warenliste

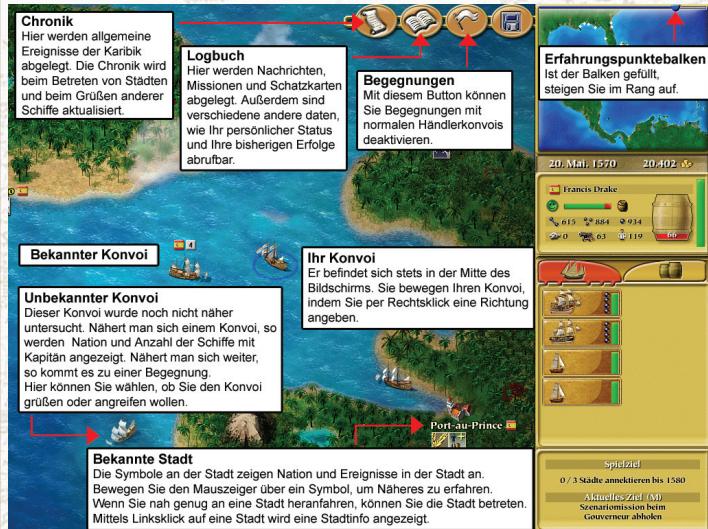
33	0	0	0
10	0	10	0
0	0	0	5
0	32	5	0
0	0	5	0
0	0	0	0

Wenn Sie auf den Warenumschalter klicken, wird eine Liste aller Waren in Ihrem Konvoi angezeigt. Wenn Sie Waren geladen haben, werden diese farbig angezeigt.

Achten Sie darauf, immer genügend Rum und Nahrungsmittel für Ihre Matrosen dabeizuhaben!

6.3 Seekarte

Sobald Sie eine Stadt verlassen, wird die Seekarte angezeigt, auf der Sie Ihr Schiff durch die Karibik bewegen können.



6.4 Seeschlachten

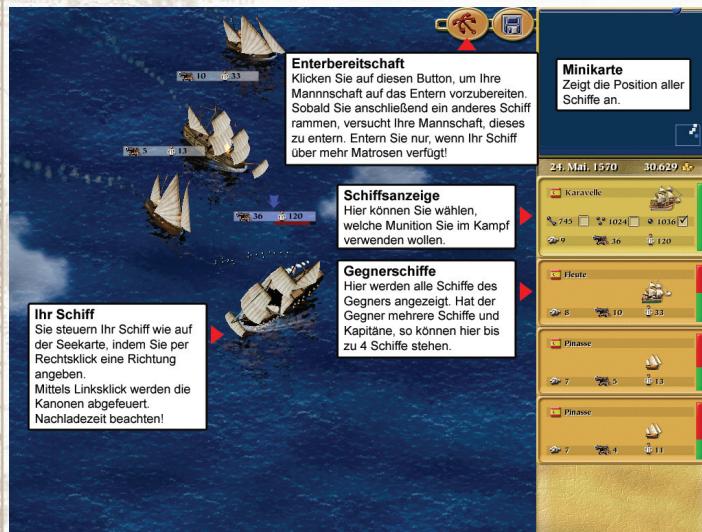
Zu Seeschlachten kann es immer dann kommen, wenn sich zwei Konvois auf der Seekarte begegnen.

Hier ein paar Tipps für die Schlacht, sie haben schon vielen Matrosen das Leben gerettet:

- In einer Seeschlacht können Sie immer nur ein Schiff führen. Sie werden aber bemerken, dass Ihr Gegner auch mehr als ein Schiff haben kann, je nachdem, wie viele Kapitäne sich im Konvoi befinden. Gegen wie viele Schiffe sie zu kämpfen haben, wird vor der Seeschlacht angezeigt.
- Zielen Sie vor den Bug des Gegners. Sie schießen auf bewegte Ziele. Da ist ein wenig Vorhalten hilfreich.
- Eine große Mannschaft verhindert, dass Sie geentert werden. Im Enterkampf zählt jeder Mann. Die Mindestbesatzung der Schiffe kämpft jedoch nicht mit.
- Achten Sie auf die Windrichtung. Die Wolken und Fahnen an den Schiffen zeigen die Windrichtung. Locken Sie Ihre Gegner gegen

den Wind, dann sind sie am langsamsten.

- Vermeiden Sie zu starke Gegner. Die Brigg, die Sie zu Spielstart besitzen ist ein schönes Schiff und sollte nicht der Breitseite einer Fregatte ausgesetzt werden.



Munition

Im Kampf stehen drei verschiedene Munitionsarten zur Verfügung.

Massivkugeln: Massivkugeln richten große Schäden am Rumpf Ihrer Gegner an.

Streukugeln: Diese Munition vernichtet besonders effektiv die Besatzung gegnerischer Schiffe.

Kettenkugeln: Verwenden Sie die Munition, um die Segel des Gegners zu zerreißen. Dadurch machen Sie Ihren Gegner manövrierunfähig.

6.5 Die Moral Ihrer Besatzung

Ihre Besatzung erwartet, dass Sie nach einer Reihe gefährlicher Abenteuer die Beute aufteilen. Wie lange Sie sich mit dem Aufteilen der Beute Zeit lassen können, ist an der Moralanzeige der

Mannschaft abzulesen. Ist die Moral am Boden, so besteht die Gefahr, dass ein Teil der Mannschaft meutert und Schiffe sowie Beute entwendet.

Beeinflussen der Moral

Sie können das Absinken der Moral verlangsamen, indem Sie regelmäßig gegnerische Schiffe besiegen und indem Sie Nahrungsmittel und Rum an Bord haben. Doch bedenken Sie: egal, was Sie anstellen, irgendwann ist die Moral am Boden und Sie müssen die Beute aufteilen!

Das Aufteilen der Beute

Immer, wenn Sie ein Schiff kapern, plündern oder durch Handel oder erfüllte Aufträge Gewinne machen, erhöht sich die Beute.

Diese Beute gehört Ihnen und der Mannschaft.

In jeder Gouverneursstadt können Sie an der Schatzkiste die Beute aufteilen. Dadurch werden die meisten Waren und alle Schiffe bis auf eines verkauft und in Gold umgewandelt. Anschließend erhält jedes Crewmitglied einen gewissen Anteil. Sie erhalten natürlich den größten Anteil, schließlich sind Sie ja Kapitän. Je höher der Schwierigkeitsgrad des Szenarios, desto höher ist auch Ihr Beuteanteil.

Nach der Aufteilung der Beute bleibt Ihnen ein Schiff mit Besatzung, Kanonen und Munition sowie evtl. einigen Nahrungsmitteln, so dass Sie sofort zum nächsten Abenteuer starten können. Und das Wichtigste: Die Moral Ihrer Besatzung ist wieder vortrefflich!

6.6 Begegnungen

Immer, wenn Sie sich einem anderen Konvoi auf der Seekarte zu sehr nähern, kommt es zu einer Begegnung. In den meisten Fällen können Sie dann wählen, ob Sie den fremden Konvoi angreifen möchten oder ob Sie nur Grüßen möchten, um Neuigkeiten auszutauschen (in diesem Fall wird die Chronik aktualisiert und es werden neue Ereignisse in der Karibik eingetragen).

Es gibt verschiedene Arten von Konvois, denen Sie begegnen können:

Händler

Händler betreiben Handel zwischen den Städten und greifen niemals von sich aus an.

Piraten

Piraten durchkämmen die Karibik, um Schiffe kleinerer Händler anzugreifen, um sie zu plündern. Sie sind meist nicht sehr stark, werden aber mit zunehmender Spielzeit immer stärker.

Berüchtigte Piraten

Diese Piraten sind schon etwas gefährlicher. Es handelt sich hierbei um Piraten, die bereits eine gewisse Berühmtheit erlangt haben. Daher wird auf diese Piraten ein Kopfgeld ausgesetzt. Sie können sich dieses Kopfgeld verdienen, indem Sie diese Piraten vernichten und sich dann bei einem beliebigen Gouverneur melden.

Welche berüchtigten Piraten gesucht werden, können Sie aus der Piratenliste entnehmen, die in jeder Stadt aushängt. Mit jedem Rang, den Sie erreichen, kommen neue Piraten hinzu. Außerdem ist die Anzahl der angezeigten Piraten begrenzt.

Freibeuter

Dies sind erfahrene Kapitäne, die von einer Nation angeheuert wurden, um feindliche Schiffe aufzubringen. Manche dieser Freibeuter machen auch Jagd auf Sie, und zwar immer dann, wenn Ihr Verhältnis zu deren Auftraggebernation besonders schlecht ist, genauer, wenn Sie als "Gejagt" eingestuft sind.

Wenn Sie einen Freibeuter besiegen und seine Schiffe kapern, so wird er automatisch gefangengenommen. Besuchen Sie dann einen Gouverneur der Nation des Freibeuters, so wird Ihnen ein Lösegeld angeboten.

Militärkonvois

Belagern Sie längere Zeit eine bestimmte Handelsroute und greifen Sie immer wieder Schiffe einer Nation an, so kann es passieren, dass die Nation einen relativ starken Militärkonvoi ausrüstet und losschickt, um Sie zu vertreiben.

Transportkonvois

Je nach Nation sind dies mitunter sehr große Konvois, die aus

Europa kommen, um die Gouverneurstädte mit Luxuswaren zu beliefern. Bei Ihrer Rückkehr nehmen Sie Kolonialwaren mit. Ein Transportkonvoi wird Sie niemals von selbst angreifen, beachten Sie aber, dass sie meist sehr stark bewaffnet sind.

Die legendäre spanische Schatzflotte

Ein Konvoi, den Sie bestimmt nur sehr selten zu Gesicht bekommen werden, gehört zur spanischen Schatzflotte. Diese Konvois fuhren seit Mitte des 16. Jahrhunderts die spanischen Kolonialstädte an, um das Silber und das Gold, dass in den Minen der Neuen Welt gefördert wurde, auf sicherem Wege nach Europa zu transportieren. In "Piraten - Herrscher der Karibik" gibt es diese Schatzflotte auch. Sie beginnt im Osten oder im Westen und fährt nacheinander verschiedene Städte an. Dass sie auf dem Rückweg nach Europa unglaubliche Schätze an Bord hat, muss wohl nicht erwähnt werden.

Beachten Sie die Chronik! Sobald die Schatzflotte auftaucht, gibt es einen Eintrag.

6.7 Die Schiffstypen

In "Piraten - Herrscher der Karibik" gibt es 12 verschiedene Schiffe. Handelsfleute, Militärfregatte und Linienschiff werden erst in späteren Szenarien verfügbar, ihre genauen Daten unterliegen der Geheimhaltung der englischen Krone und können daher hier nicht abgedruckt werden.

Pinasse



Länge	20 m
Masten	2 (kurz)
Ladekapazität	50
Kanonen	8
Besatzung	4 + 26
Geschwindigkeit (Knoten)	6-10
Wendigkeit	100%
Trefferpunkte	50

Schaluppe



Länge	25 m
Masten	1
Ladekapazität	50
Kanonen	14
Besatzung	6 + 34
Geschwindigkeit (Knoten)	6-11
Wendigkeit	98%
Trefferpunkte	50

Brigg



Länge	30 m
Masten	2
Ladekapazität	80
Kanonen	16
Besatzung	6 + 44
Geschwindigkeit (Knoten)	5-11
Wendigkeit	92%
Trefferpunkte	80

Barke



Länge	35 m
Masten	3
Ladekapazität	80
Kanonen	20
Besatzung	8 + 52
Geschwindigkeit (Knoten)	5-12
Wendigkeit	90%
Trefferpunkte	80

Fleute

Länge	35 m
Masten	3
Ladekapazität	120
Kanonen	16
Besatzung	8 + 72
Geschwindigkeit (Knoten)	4-10
Wendigkeit	82%
Trefferpunkte	120

Handelsfleute

Länge	35 m
Masten	3
Ladekapazität	200
Kanonen	?
Besatzung	?
Geschwindigkeit (Knoten)	?
Wendigkeit	?
Trefferpunkte	200

Fregatte

Länge	40m
Masten	3
Ladekapazität	180
Kanonen	28
Besatzung	10 + 90
Geschwindigkeit (Knoten)	5-11
Wendigkeit	80%
Trefferpunkte	180

Militärfregatte

Länge	45m
Masten	3
Ladekapazität	120
Kanonen	40
Besatzung	?
Geschwindigkeit (Knoten)	?
Wendigkeit	?
Trefferpunkte	180

Karavelle

Länge	50 m
Masten	3
Ladekapazität	200
Kanonen	36
Besatzung	10 + 110
Geschwindigkeit (Knoten)	4-10
Wendigkeit	76%
Trefferpunkte	200

Karacke

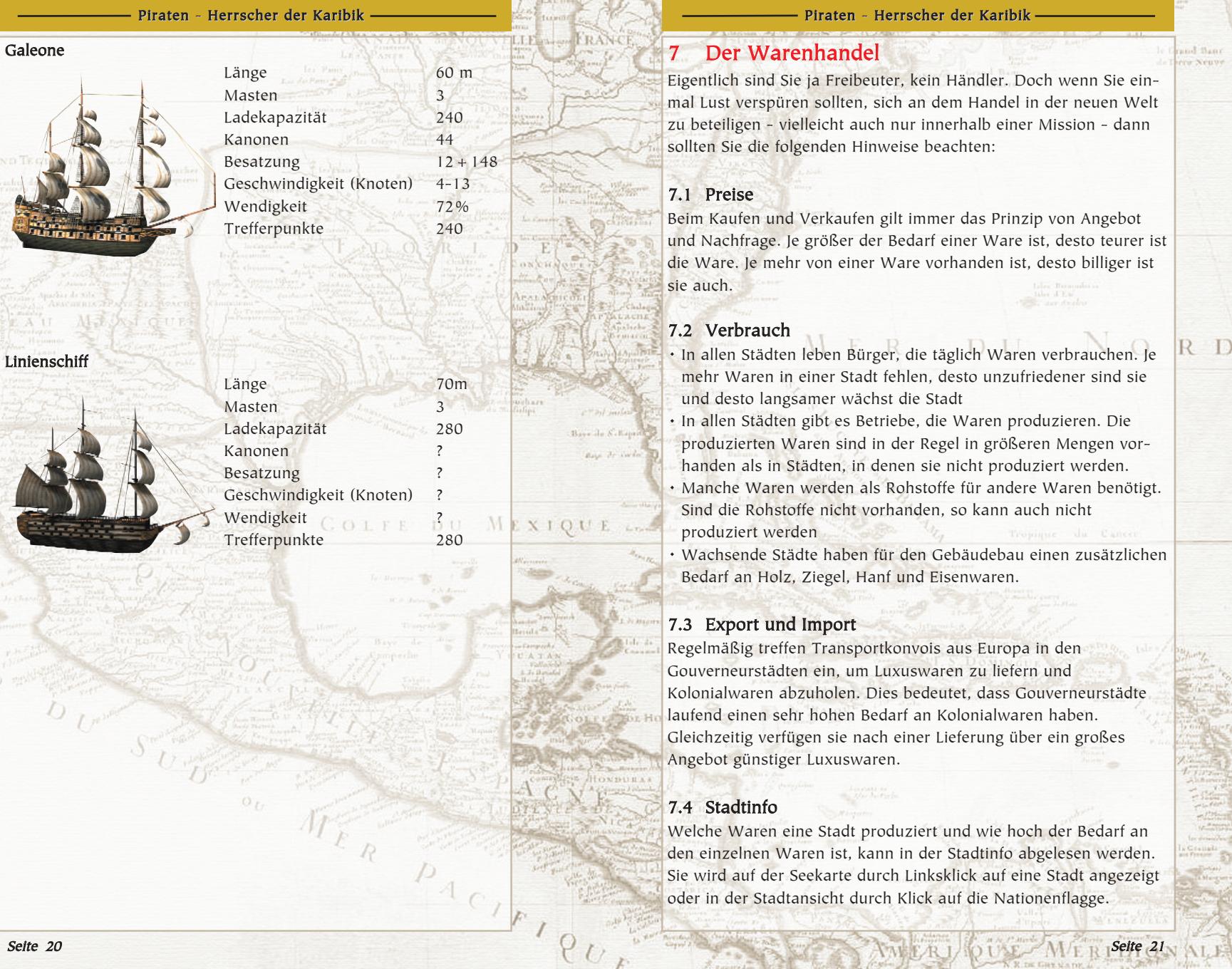
Länge	55 m
Masten	4
Ladekapazität	200
Kanonen	40
Besatzung	10 + 130
Geschwindigkeit (Knoten)	5-12
Wendigkeit	74%
Trefferpunkte	200

Galeone

Länge	60 m
Masten	3
Ladekapazität	240
Kanonen	44
Besatzung	12 + 148
Geschwindigkeit (Knoten)	4-13
Wendigkeit	72%
Trefferpunkte	240

Linien Schiff

Länge	70m
Masten	3
Ladekapazität	280
Kanonen	?
Besatzung	?
Geschwindigkeit (Knoten)	?
Wendigkeit	?
Trefferpunkte	280

**7 Der Warenhandel**

Eigentlich sind Sie ja Freibeuter, kein Händler. Doch wenn Sie einmal Lust verspüren sollten, sich an dem Handel in der neuen Welt zu beteiligen - vielleicht auch nur innerhalb einer Mission - dann sollten Sie die folgenden Hinweise beachten:

7.1 Preise

Beim Kaufen und Verkaufen gilt immer das Prinzip von Angebot und Nachfrage. Je größer der Bedarf einer Ware ist, desto teurer ist die Ware. Je mehr von einer Ware vorhanden ist, desto billiger ist sie auch.

7.2 Verbrauch

- In allen Städten leben Bürger, die täglich Waren verbrauchen. Je mehr Waren in einer Stadt fehlen, desto unzufriedener sind sie und desto langsamer wächst die Stadt
- In allen Städten gibt es Betriebe, die Waren produzieren. Die produzierten Waren sind in der Regel in größeren Mengen vorhanden als in Städten, in denen sie nicht produziert werden.
- Manche Waren werden als Rohstoffe für andere Waren benötigt. Sind die Rohstoffe nicht vorhanden, so kann auch nicht produziert werden
- Wachsende Städte haben für den Gebäudebau einen zusätzlichen Bedarf an Holz, Ziegel, Hanf und Eisenwaren.

7.3 Export und Import

Regelmäßig treffen Transportkonvois aus Europa in den Gouverneurstädten ein, um Luxuswaren zu liefern und Kolonialwaren abzuholen. Dies bedeutet, dass Gouverneurstädte laufend einen sehr hohen Bedarf an Kolonialwaren haben. Gleichzeitig verfügen sie nach einer Lieferung über ein großes Angebot günstiger Luxuswaren.

7.4 Stadtinfo

Welche Waren eine Stadt produziert und wie hoch der Bedarf an den einzelnen Waren ist, kann in der Stadtinfo abgelesen werden. Sie wird auf der Seekarte durch Linksklick auf eine Stadt angezeigt oder in der Stadtansicht durch Klick auf die Nationenflagge.

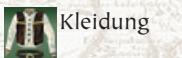
7.5 Warenliste

Ware	Typ	Rohstoff
 Getreide	Nahrungsmittel	
 Fisch	Nahrungsmittel	Hanf, Salz
 Fleisch	Nahrungsmittel	Salz
 Kartoffeln	Nahrungsmittel	
 Rum	Nahrungsmittel	Zucker, Holz
 Tuch	Bedarfsware	Baumwolle, Farbstoffe
 Salz	Bedarfsware	
 Ziegel	Bedarfsware	Holz
 Holz	Bedarfsware	
 Hanf	Bedarfsware	
 Tabak	Kolonialware / Export	
 Farbstoffe	Kolonialware / Export	
 Kakao	Kolonialware / Export	
 Zucker	Kolonialware / Export	
 Baumwolle	Kolonialware / Export	
 Wein	Luxusware / Import	
 Eisenwaren	Luxusware / Import	



Keramik

Luxusware / Import



Kleidung

Luxusware / Import

7.6 Siedler

Aus der alten Welt kommen laufend Siedler zusammen mit den Importwaren Siedler in die neue Welt. Diese Siedler suchen ein neues Zuhause und bezahlen gut für die Überfahrt in eine Stadt mit Siedlermangel.

Siedler können Sie über das Frachtmenü ein- und ausladen. Beim Ausladen erhalten Sie nur Geld, wenn die Stadt Arbeitskräfte benötigt.

Siedlermangel und Siedlerüberschuss werden auch auf der Seekarte bei den Städten in Form eines kleinen Symbols angezeigt.

8 Die Nationen

8.1 Ihr Verhältnis zu den Nationen

Zu Spielbeginn haben Sie bei der von Ihnen gewählten Nation immer maximales Ansehen ("freundlich"), alle anderen Nationen stehen "neutral" zu Ihnen. Darunter gibt es noch die Ansehensstufen "feindlich" und "gejagt".

Ihr Ansehen bei einer Nation steigt, wenn Sie Piraten vernichten, Missionen erfüllen oder wenn Sie im Besitz eines Kaperbriefes sind und Jagd auf feindliche Schiffe machen.

Ihr Ansehen bei einer Nation fällt, wenn Sie deren Schiffe versenken oder kapern. Durch das Plündern von Schiffen sinkt das Ansehen nicht. Das Angreifen von Städten belastet das Verhältnis zu dieser Nation natürlich auch.

Durch ein gutes Verhältnis zu einer Nation...

- ...erhalten Sie mehr Aufträge bei den Gouverneuren dieser Nation
- ...finden Sie leichter neue Matrosen
- ...erhalten Sie bessere Preise für Schiffe, Fracht und Waren.

Ist Ihr Ansehen bei einer Nation sehr niedrig ("feindlich"), dürfen Sie deren Städte nicht betreten und die Gouverneure wollen nichts mit Ihnen zu tun haben. Gelten Sie gar als "gejagt", so kann es Ihnen passieren, dass Sie unterwegs von Freibeutern der Nation

angegriffen werden.

8.2 Das Verhältnis der Nationen untereinander

Das Verhältnis der Nationen untereinander wechselt permanent zwischen Krieg zu Frieden. Nationen, die im Frieden zueinander stehen, gelten als befreundet oder verbündet. Wenn Sie einer Nation Schaden zufügen, beispielsweise durch das Versenken eines Schiffes, so sinkt Ihr Ansehen immer auch bei den befreundeten Nationen, wenn auch nicht so stark.

8.3 Kaperbriefe

Immer, wenn zwei Nationen im Krieg zueinander stehen, können Sie bei einer Nation einen Kaperbrief erwerben, um Jagd auf die Schiffe des Gegners zu machen.

Der Kaperbrief hat den Vorteil, dass Sie Ihr Ansehen durch die Jagd auf feindliche Schiffe bei der Nation steigern können, die Ihnen den Kaperbrief ausgehändigt hat. Ein weiterer Vorteil ist, dass Ihr Ansehen nur bei der Nation sinkt, deren Schiffe Sie angreifen, nicht aber bei den Verbündeten dieser Nation.

9 Mitwirkende

Konzeption und Projektleitung

Daniel Dumont

Grafische Leitung

Animation Arts

Testleitung

Lars Berenbrinker

Programmierung

Simulation, Logik und Missionen

Peter Grimsehl

Bernd Ludewig

Interface und Städtedarstellung

Ralf Rüdiger

Seeschlachten

Thomas Mohr

3D-Darstellung

Michael Kopietz

Grafik

Schiffe, Schlachten und Effekte

Patrick Lubbers

Mark Külker

Städteansicht

Animation Arts

Interface

Anca Finta

Seekarte

Robert Palme

Videosequenzen

Stefan Hoffmann

Cover-Gestaltung

Marco Zeugner

Jürgen Venjakob

Qualitätssicherung

Leitung

Lars Berenbrinker

Gameplay

Sebastian Neuhaus

Hardware

Markus Reiser

Musik und Soundeffekte

Dag Winderlich

Henrik Hobein

Engine-Entwicklung

Bastian Clarenbach

Hendrik Grüne

Interface-Bibliothek

Ulf Winkelmann

Handbuch und Cover**Texte**

Daniel Dumont

Layout

Jürgen Venjakob

Technische Leitung

Kay Struve

QA Director

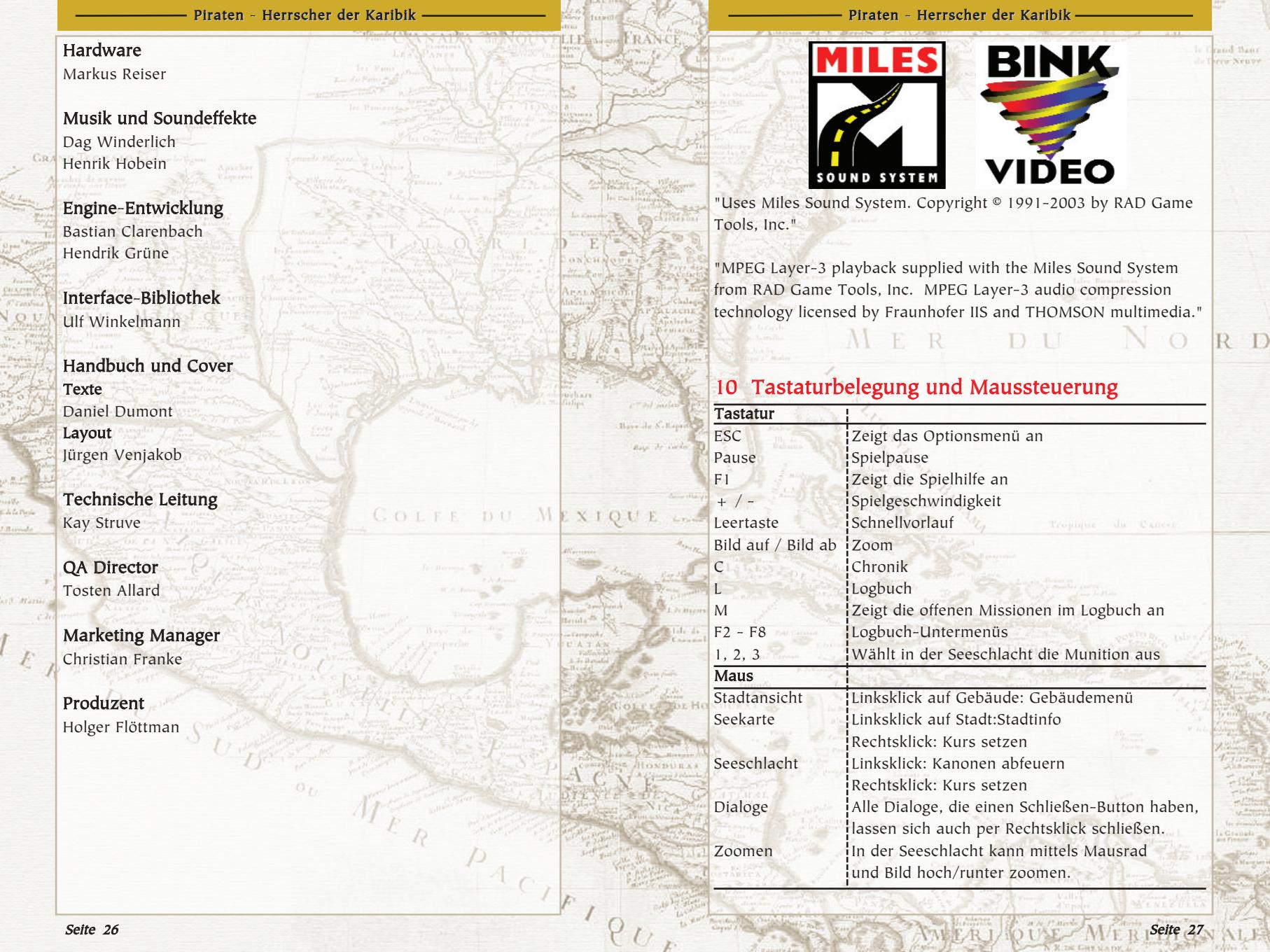
Tosten Allard

Marketing Manager

Christian Franke

Produzent

Holger Flöttman



"Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 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."

10 Tastaturbelegung und Maussteuerung

Tastatur	
ESC	Zeigt das Optionsmenü an
Pause	Spielpause
F1	Zeigt die Spielhilfe an
+ / -	Spielgeschwindigkeit
Leertaste	Schnellvorlauf
Bild auf / Bild ab	Zoom
C	Chronik
L	Logbuch
M	Zeigt die offenen Missionen im Logbuch an
F2 - F8	Logbuch-Untermenüs
1, 2, 3	Wählt in der Seeschlacht die Munition aus
Maus	
Stadtansicht	Linksklick auf Gebäude: Gebäudemenu
Seekarte	Linksklick auf Stadt: Stadtinfo
Seeschlacht	Rechtsklick: Kurs setzen Linksklick: Kanonen abfeuern
Dialoge	Rechtsklick: Kurs setzen Alle Dialoge, die einen Schließen-Button haben, lassen sich auch per Rechtsklick schließen.
Zoomen	In der Seeschlacht kann mittels Mausrad und Bild hoch/runter zoomen.