

HANDBUCH

SID MEIER'S

PIRATES!

LIVE THE LIFE



INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1 - Der Anfang.....	4	Fechten und Schwertkampf.....	42
Erste Schritte.....	5	In der Stadt.....	47
Die ReadMe-Datei	5	Schatzkarten	53
Installation	5	An Land	55
Speichern und Laden		Landgefechte.....	58
von Spielen	6	Umherschleichen in der Stadt ..	64
Bildschirm „Optionen“	7	Tanz mit der Tochter des	
Kapitel 2 - Die Grundlagen .	11	Gouverneurs	67
Starten des Spiels	12	Beförderungen.....	71
Das Hauptmenü	13	Missionen und Suchen	74
Nützliche Informationen		Piraten der Karibik.....	77
zum Spiel	14	Teilen der Beute	80
Anhalten des Spiels.....	14	Altern.....	82
Kapitel 3 - Die Regeln.....	15	Das Ende	84
Erstellen eines Piraten.....	16	Spielsteuerung	86
Auf hoher See	19	Mitwirkende	88
Seeschlachten	33	Kundendienst	95

KAPITEL 1

Der Anfang



ERSTE SCHRITTE

Die ReadMe-Datei

Auf der CD-ROM *Sid Meier's Pirates!* befindet sich eine ReadMe-Datei, der Sie sowohl den Lizenzvertrag als auch aktualisierte Informationen zum Spiel entnehmen können. Sie sollten sich diese Datei auf jeden Fall durchlesen, um über alle Änderungen informiert zu sein, die nach dem Druck dieses Handkapitels vorgenommen wurden. Die ReadMe-Datei kann nach der Installation des Spiels aufgerufen werden.

Um sich diese Datei anzeigen zu lassen, klicken Sie sie im Verzeichnis *Sid Meier's Pirates!* auf Ihrer Festplatte doppelt an (in der Regel unter C:\Programme\Firaxis Games\Sid Meier's Pirates!). Sie können sich die ReadMe-Datei auch anzeigen lassen, indem Sie zunächst in der Windows®-Taskleiste die Schaltfläche Start, dann Programme, Firaxis Games, dann *Sid Meier's Pirates!* und dann die ReadMe-Datei anklicken.

INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 98/Se/Me/2000/XP.
2. Legen Sie die CD-ROM mit *Sid Meier's Pirates!* in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wenn AutoPlay aktiviert ist, sollte der Hauptbildschirm erscheinen. Ist AutoPlay nicht aktiviert oder startet die Installation nicht automatisch, klicken Sie auf die Schaltfläche Start in der Windows®-Taskleiste und dann auf Ausführen. Geben Sie D:\Setup ein und klicken auf OK. **Hinweis:** Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Kapitelstaben als D belegt ist, geben Sie stattdessen diesen Kapitelstaben ein.
4. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Sid Meier's Pirates!* fertig zu installieren.
5. Klicken Sie nach Abschluss der Installation auf das Symbol *Sid Meier's Pirates!* auf dem Desktop oder klicken Sie auf die Schaltfläche Start der Windows®-Taskleiste und wählen Sie das Verzeichnis Programme/Firaxis Games/Sid Meier's Pirates! aus, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Die CD mit dem Spiel *Sid Meier's Pirates!* muss sich immer im CD-ROM-Laufwerk befinden, wenn Sie spielen wollen.

Installation von DirectX®

Für *Sid Meier's Pirates!* benötigen Sie DirectX® 9.0c oder höher. Wenn Sie DirectX® 9.0c oder höher nicht auf Ihrem Computer installiert haben, klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie gefragt werden, ob Sie das Programm installieren möchten.

SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

Speichern eines Spiels

Sie können ein Spiel nur speichern, wenn Sie sich auf hoher See oder an Land befinden - in der Stadt bzw. während eines Gesprächs oder einer Schlacht ist das Speichern nicht möglich. Um in *Pirates!* ein Spiel zu speichern, drücken Sie Umschalttaste+s. Dadurch wird der Bildschirm zum Speichern von Spielen aufgerufen. Klicken Sie auf einen der fünf verfügbaren Speicherplätze, um das Spiel zu speichern.

Automatisches Speichern

Bei *Pirates!* werden Ihre Spiele immer automatisch gespeichert, wenn Sie eine Stadt betreten, eine Schlacht beginnen oder das Spiel beenden.

Laden eines Spiels

Sie können nur Spiele laden, während Sie sich auf hoher See oder an Land befinden. Um in *Pirates!* ein Spiel zu laden, drücken Sie Umschalttaste+. Der Bildschirm zum Laden von Spielen wird angezeigt. Klicken Sie auf das zu ladende Spiel.

Sie können ein gespeichertes Spiel auch vom Hauptmenü oder von den Informationsbildschirmen aus laden.

Wenn die FESTSTELLTASTE AN ist, müssen Sie die [Umschalttaste] nicht drücken!

BILDSCHIRM „OPTIONEN“



Aufrufen

Wie Sie den Bildschirm „Optionen“ aufrufen können, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt zur Spielsteuerung auf Seiten 86-87.

Inhalt

Haupt-Lautstärkeregler

Durch Verschieben dieses Reglers können Sie die allgemeine Lautstärke des Spiels einstellen.

Musiklautstärke

Durch Verschieben dieses Reglers können Sie die Lautstärke der Musik im Spiel *Pirates!* einstellen.

Lautstärke der Sound-Effekte

Durch Verschieben dieses Reglers können Sie die Lautstärke der Spezialeffekte im Spiel einstellen.

3D-Audiotreiber auswählen

Zur Auswahl eines anderen Audiotreibers (kann sich auf die Leistung auswirken).

Bild-Gamma

Durch Verschieben dieses Reglers können Sie Helligkeit und Kontrast des Spiels einstellen.

Wasserdetail

Verschieben Sie diesen Regler, um die Details für Wasser – einschließlich Bewegung und Spiegelung – einzustellen.

Grafikauflösung ändern

Wählen Sie die Grafikauflösung, in der Sie *Pirates!* spielen möchten.

Schatten aktivieren

Standardeinstellung aktivieren: Das Deaktivieren von Schatten erhöht unter Umständen die Wiedergabe auf Computern mit schwächerer Leistung.

Erweiterte Beleuchtung aktivieren

Standardeinstellungen aus: Bestimmte Hochleistungs-Grafikkarten sind in der Lage, fortgeschrittene Beleuchtungseffekte und weichere Schatten anzuzeigen. Dies führt unter Umständen zu Leistungseinbußen.

Die Segel Ihres Schiffes modifizieren

Hier wählen Sie das Segelwappen und die Flagge Ihrer Flotte.

Spiel beenden

Klicken Sie auf diese Option, um *Pirates!* zu beenden.

EINLEITUNG

Willkommen bei Sid Meier's Pirates!

Willkommen in der Karibik, Kapitän! Vor Euch liegt eine völlig neue Welt voller Abenteuer und Beutezüge, in der reiche, fette Schatzschiffe südamerikanische Silber- und Goldladungen nach Spanien bringen und französische, holländische und englische Schiffe fast ebenso wertvolle Schätze mit sich führen. In den wilden Seeräuberstädten wimmelt es nur so von ungestümen Piraten, die auf einen kühnen Kapitän warten, der sie zu ungeahnten Reichtümern führt. Die großen Mächte bekämpfen sich unaufhörlich und halten ständig Ausschau nach tapferen Freibeutern, die auf hoher See ihren Kopf für sie riskieren.

Ja, dies ist eine Welt voller Abenteuer, in der unerschrockene und gewandte Männer um Schätze und Ruhm kämpfen. Wer Erfolg hat, wird großen Ruhm und persönlichen Reichtum erlangen. Doch die Knochen derer, die scheitern, werden auf dem Meeresgrund vermodern.

Für neue Spieler

Wir begrüßen alle neuen Spieler! Lassen Sie sich nicht durch die Größe dieses Handkapitels einschüchtern. *Pirates!* ist zwar ein vielseitiges und raffiniertes Spiel; es ist aber unglaublich einfach zu bedienen. Wenn Sie sich die Liste für die Spielsteuerung ansehen, sind Sie schon auf dem besten Wege, ein großer Pirat zu werden. Danach können Sie direkt in das Spiel eintauchen. Bei Problemen können Sie jederzeit „P“ drücken, um das Spiel anzuhalten und nach Belieben im Handkapitel zu schmökern.

Bitte lassen Sie uns noch schnell einige alte Freunde begrüßen. Danach machen wir Sie im Nu startklar für Ihr erstes Abenteuer auf hoher See!

Für die Spieler früherer Pirates!-Versionen

An die Fans der *Pirates!*-Originalversion und der Version *Pirates! Gold*: Willkommen daheim in der Karibik! Wir haben keine Mühe gescheut, um *Pirates!* an die Ansprüche des 21. Jahrhunderts anzupassen und gleichzeitig die Spielidee des Original-Klassikers beizubehalten.

Wir haben zu dieser *Pirates!*-Version eine Reihe neuer Spielelemente hinzugefügt und einige andere verändert bzw. entfernt. Alte *Pirates!*-Haudagen werden sich aber in der neuen Version direkt und ohne Probleme zurechtfinden.

HIER IST EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG DER WICHTIGSTEN VERÄNDERUNGEN IM SPIEL.

DIE FOLGENDEN FUNKTIONEN WURDEN WEGGELASSEN:

Gefechte von Schiff zu Land: Diese Gefechte wurden herausgenommen. Wenn Sie in dieser Version eine Stadt angreifen wollen, bringen sich Ihre Männer an Land in Position. Danach greifen Sie den Feind vom Land aus an (siehe Seiten 58-63).

DIE FOLGENDEN FUNKTIONEN WURDEN VERÄNDERT:

Unzureichende Besatzung: In der alten *Pirates!*-Version bestand die Besatzung eines jeden Schiffs aus mindestens acht Männern plus vier zusätzlichen Besatzungsmitgliedern zum Bedienen der Kanonen. Wenn Ihnen nicht genug Männer zum Abfeuern aller Kanonen zur Verfügung standen, konnte nicht aus allen Rohren geschossen werden. Wenn Sie keine acht Männer zum Steuern des Schiffs hatten, wurde kapitulierte oder das Schiff aufgegeben.

In der vorliegenden Version des Spiels hat jeder Schiffstyp seine eigene „Mindestbesatzung“ – die Anzahl von Besatzungsmitgliedern, die Sie brauchen, um ein Schiff mit voller Wirksamkeit (d.h. mit voller Kraft voraus) zu segeln. Die Schiffe können auch mit weniger Männern als durch die minimal vorgeschriebene Besatzungszahl segeln. Die Boote werden dadurch aber langsamer und schwerer manövrierbar. Ebenso können bei einer Schlacht sämtliche Kanonen abgefeuert werden. Die zahlenmäßig reduzierte Besatzung braucht jedoch länger, um die Kanonen nach dem Feuern neu zu laden.

Außerdem ist zu beachten, dass die minimale Besatzungszahl steigt, wenn ein Schiff beschädigt ist.

DIE FOLGENDEN FUNKTIONEN SIND NEU:

Seeschlacht mit mehreren Schiffen: Es wird gelegentlich vorkommen, dass Sie auf eine Formation von zwei gemeinsam segelnden

Schiffen treffen (gewöhnlich bestehend aus einem Handelsschiff und einem Kriegsschiff als Eskorte). Wenn Sie eines der beiden Schiffe angreifen, muss Ihr Flaggschiff beide gleichzeitig bekämpfen.

Hineinschleichen in die Stadt und Herausschleichen aus der Stadt:

Die „Würfel“-Schleichfunktion wurde durch eine Aktionssequenz ersetzt. Wenn Sie in eine feindliche Stadt hineinschleichen wollen, wird Ihnen die Stadt in der Draufsicht angezeigt. In dieser Anzeige müssen Sie Ihren Piraten nun durch die Straßen führen und dabei die patrouillierenden Wachen umgehen oder k.o. schlagen, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Tanzen: Um die Töchter von Gouverneuren zu beeindrucken, muss ein Pirat heutzutage nicht nur reich und erfolgreich, sondern auch ein geschickter Tänzer sein. Wenn ein Pirat die Tochter eines Gouverneurs verführt, kommt es vor, dass diese ihn zu einem Ball einlädt. Dann müssen Sie Ihren Piraten über das Tanzparkett bewegen und sich im Rhythmus der Musik den Tanzbewegungen Ihrer Partnerin anpassen. Hinweis: Es gibt verschiedene „Spielobjekte“, die in diesen Sequenzen den rhythmisch weniger Begabten unter Ihnen hilfreich sein können. Dies bringt uns zum nächsten Punkt...

Spezialobjekte: Im Spielverlauf erhält (oder kauft) Ihr Pirat wahrscheinlich eine Reihe von Spezialobjekten. Jedes dieser Objekte hilft ihm zur Erfüllung einer Aufgabe des Spiels. Mit den Juwelen kann ein Pirat beispielsweise das Herz einer hübschen Dame erobern, ein gutes Schwert verbessert seine Duellierkünste, usw. Es stehen viele solcher Objekte zur Verfügung, und der Pirat kann sie alle sammeln.

Fachleute der Mannschaft: Im Spiel werden Sie wahrscheinlich auf viele verschiedene „Fachleute“ stoßen. Hierzu gehören Smutjes, Kanoniere, Segelmacher usw. Jeder Fachmann kann Ihnen auf seine Art von großem Nutzen sein: Der Koch hält Ihre Männer auf langen Seereisen bei Laune, der Segelmacher kann nach einer Schlacht Segelschäden beheben, usw.

Zum Handbuch

Dieses Handbuch ist in verschiedene „Bücher“ unterteilt. Sie lesen gerade „Kapitel 1 - Der Anfang“. In „Kapitel 2 - Die Grundlagen“ erfahren Sie, wie Sie mit einem neuen Spiel beginnen können. „Kapitel 3 - Die Regeln“ beschreibt, wie *Pirates!* gespielt wird.

KAPITEL 2

Die Grundlagen



Kurzbeschreibung des Spielziels

Sid Meier's Pirates! ist ein offenes Spiel, was bedeutet, dass Sie mehr oder weniger tun und lassen können, was Sie wollen. Wenn Sie einen friedlichen Händler spielen und niemanden bekämpfen wollen, können Sie dies tun. Genauso können Sie sich aber auch dazu entscheiden, als rücksichtsloser Pirat aufzutreten, der sich mit jedem anlegt. Vielleicht versuchen Sie sich aber auch lieber als romantischer Held und versuchen, die Herzen der Gouverneurstöchter reihenweise zu brechen. Es gibt unzählige Varianten. Sie sind Ihres eigenen Glückes Schmied. Die Wahl liegt bei Ihnen.

Bedenken Sie aber, dass Ihr Pirat nicht unsterblich ist. Die Zeit verlangt ihre Opfer und wird auch an Ihrer Spielfigur nicht spurlos vorbeigehen. Mit zunehmendem Alter werden auch die Fähigkeiten Ihres Piraten nachlassen. Ab einem gewissen Zeitpunkt wird es für ihn schwerer werden, Besatzungsmitglieder zu finden, da diese eher daran interessiert sind, durch einen jungen und gesunden Kapitän angeführt zu werden. Am Ende werden Sie sich überlegen müssen, ob es nicht vernünftiger ist, sich mit dem alten Piraten zur Ruhe zu setzen und das Spiel mit einem frischen Kapitän neu zu beginnen.

Wenn sich Ihr Pirat zu Ruhe setzt, wird automatisch seine Piratenkarriere untersucht. Er wird daraufhin auf der Grundlage seiner Errungenschaften bewertet. Ein überaus erfolgreicher Pirat wird in die Ruhmeshalle kommen und kann sich unter Umständen als Gouverneur zur Ruhe setzen. Weniger erfolgreiche Piraten erleben das Ende ihrer Tage meist als bescheidene Kellner oder Straßenkehrer.

STARTEN DES SPIELS

1. Installieren Sie das Programm *Sid Meier's Pirates!* und die richtige DirectX®-Version (siehe Beschreibung im ersten Kapitel).
2. Stellen Sie sicher, dass sich die CD-ROM 1 für *Sid Meier's Pirates!* im CD-ROM-Laufwerk befindet.
3. Wenn Sie das *Sid Meier's Pirates!*-Symbol auf Ihrem Desktop haben, klicken Sie es doppelt an. Andernfalls müssen Sie in der Windows®-Taskleiste die Schaltfläche Start anklicken und zum Starten des Spiels das Verzeichnis Programme/Firaxis Games/Sid Meier's Pirates! auswählen.
4. Daraufhin werden die Begrüßungsanimation und Titelschirme angezeigt. Sehen Sie sich diese an oder drücken Sie eine Taste der Tastatur bzw. klicken Sie mit der Maustaste an eine beliebige Stelle, um direkt zum Hauptmenü zu springen.

DAS HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü enthält die folgenden Optionen. Sie können einzelne Optionen mit der Maus bzw. der Tastatur auswählen.

Sid Meier's Pirates! spielen

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie mit einem neuen Spiel *Pirates!* von vorn beginnen wollen.

Laden eines Spiels

Zum Fortsetzen eines zuvor begonnenen Spiels. Sie können manuell und automatisch gespeicherte Spiele aufrufen.

Ändern der Spieleinstellungen

Zum Ändern der Standardeinstellung für Audio und Video und zur Konfiguration der Spielsteuerung. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionsbildschirm“ auf Seite 5-6.

Die Firaxis-Website besuchen

Besuchen Sie Ataris *Pirates!*-Website, wo Sie Ihr *Pirates!*-Spiel registrieren können. Hier finden Sie auch interessante Piratenkollegen sowie durch Spieler erzeugte Inhalte, Spieltipps und noch mehr cooles *Pirates!*-Zubehör.

Ruhmeshalle der Meister besuchen

Besuchen Sie die *Pirates!*-Ruhmeshalle, in der Ihre besten Punktestände aufgezeichnet sind.

Spiel beenden

Verlassen Sie *Pirates!* und kehren Sie zu Ihrem Windows-Desktop zurück.

NÜTZLICHE INFORMATIONEN ZUM SPIEL

Anhalten des Spiels

Das Spiel kann während einer Aktionssequenz mit der Pausetaste („Umschalttaste-p“) angehalten werden, d.h. während Sie in der Karibik umhersegeln, in eine Schlacht zu Wasser oder an Land verwickelt sind, sich duellieren, wenn Sie tanzen, gerade mit einem Landungstrupp angelegt haben usw. Wenn Sie sich auf einem Informationsbildschirm, in einem Menü oder einer Gesprächssequenz befinden, wird die Zeit automatisch angehalten. In diesen Fällen benötigen Sie die Pause-Funktion nicht.

KAPITEL 3

Die Regeln



Die Memoiren von Captain Incognito

Es gibt nur drei Regeln, die Ihr befolgen müsst, wenn Ihr ein echter Pirat werden wollt.

Erstens: Haltet die Mannschaft bei Laune. Mit einer glücklichen Mannschaft könnt Ihr die ganze Welt erobern. Mit einer unzufriedenen Mannschaft dagegen könnt Ihr nicht einmal einen holländischen Fischkutter entern.

Zweitens: Schlägt immer von Luv (der dem Wind zugekehrten Seite des Schiffes) her zu.

Drittens: Nehmt Euch vor „Raymondo“ in Acht. Der Kerl wird Eure Familie kidnappen, sobald Ihr ihm den Rücken zukehrt.

ERSTELLEN EINES PIRATEN



Spielepoche wählen

Sie können aus mehreren historischen Spielepochen wählen. Es wird empfohlen, dass Sie für die ersten Spiele die Standardpoche wählen: „1660: Heldenhafte Bukaniere“ ist die einzige Epoche, die im Lehrlings-Schwierigkeitsgrad verfügbar ist.

Nationalität

Sie können zwischen vier verschiedenen Nationalitäten auswählen. Sie beginnen das Spiel mit einem Kaperbrief der gewählten Nationalität, wodurch Sie als Freibeuter legitimiert werden und sich sicher sein können, dass alle Städte derselben Nationalität Ihnen gegenüber offen und freundlich eingestellt sind, da Sie in deren Interesse handeln. Mit fortschreitendem Spielverlauf können Sie auch von anderen Nationen Kaperbriefe erhalten bzw. kaufen. Es

kommt auch vor, dass ein Pirat seine eigene Nation überfällt, wenn er von anderswo ein besseres Angebot bekommt.

ENGLÄNDER

Das Spiel als englischer Staatsangehöriger in der Standardpoche (1660: Heldenhafte Bukaniere) ist die einfachste Option. Sie beginnen mit friedlichen Häfen an äußerst günstigen Orten. Da England fast permanent mit Spanien im Krieg liegt, können Sie sich in der Regel schnell vom einen englischen Titel zum nächsten vorarbeiten, indem Sie spanische Schiffe und Städte angreifen.

FRANZOSE

Die Franzosen verfügen ebenfalls über eine Reihe strategisch wichtiger Häfen (Tortuga ist hervorragend geeignet, um den Süden Kubas anzugreifen). Auch die Franzosen liegen oft mit Spanien im Krieg.

HOLLÄNDER

Diese Nationalität verlangt dem Spieler bereits etwas mehr ab. Die Holländer verfügen über weitaus weniger Häfen als die anderen Nationen (auch wenn Curaçao eine hervorragende Handels- und Angriffsbasis für die spanischen Städte der Karibik ist). Außerdem liegen die Holländer nicht ganz so oft im Krieg mit ihren Nachbarn, weshalb es sich als schwer erweisen kann, holländische Beförderungen zu bekommen.

SPANIER

Dies ist die anfangs wohl am schwierigsten spielbare Nation. Spanien verfügt bei weitem über die meisten Häfen im Spiel, wodurch für Sie die Anzahl der potenziellen Angriffsziele sinkt (dies ist allerdings nur ein Problem, wenn Sie der ehrwürdigen spanischen Krone treu bleiben möchten). Dazu kommt, dass die fettesten Zielschiffe der Karibik oft spanischer Herkunft sind. Wenn Sie loyal sein wollen, müssen Sie Ihre Schätze durch Angriffe auf weniger gut bestückte englische, französische und holländische Schiffe erbeuten. Andererseits liegt Spanien fast permanent im Krieg mit anderen Ländern und die Freibeuter-Existenz kann sich als äußerst rentabel erweisen.

Ihr Name

Geben Sie den Namen Ihres Piraten in das angegebene Feld ein.

Schwierigkeitsgrad

Es gibt fünf Schwierigkeitsstufen:

- **Lehrling** (einfachste Stufe)
- **Kapitänsgeselle**
 - **Abenteurer**
 - **Schurke**
- **Draufgänger**

Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf eine Reihe von Spielmerkmalen aus. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, umso zäher sind Ihre Gegner in den Aktionssequenzen wie Seeschlachten, Duellen, usw. Darüber hinaus wird es Ihnen schwerer fallen, Besatzungsmitglieder anzuheuern und diese in den höheren Spiellevels zufrieden zu stellen. Auf der anderen Seite bekommen Sie aber mit steigendem Schwierigkeitsgrad auch ein größeres Stück vom Kuchen ab, wenn es an das Teilen der Beute geht. Vom Spiel aus können Sie den Schwierigkeitsgrad nur erhöhen oder senken, wenn Sie die Beute aufteilen.

Auswahl der Fähigkeit

Sie können eine der folgenden Fähigkeiten wählen:

FECHTEN

Mit dieser Fähigkeit haben Sie bei Fechtduellen Mann gegen Mann einen besseren Stand.

GESCHÜTZWESEN

Mit dieser Fähigkeit besiegt Ihr Pirat feindliche Schiffe bei Seeschlachten einfacher.

NAVIGATION

Mit dieser Fähigkeit können Sie in jeder Segellage zu höherer Geschwindigkeit auflaufen.

MEDIZIN

Diese „Fähigkeit“ verzögert den Alterungsprozess Ihres Piraten.

Wenn Sie die Fähigkeit für Ihren Piraten ausgewählt haben, können Sie mit dem Spiel beginnen! Es erscheint ein neuer Bildschirm, auf dem Sie mit Ihrem Schiff gleich vor einem Hafen Ihrer Nationalität liegen.

AUF HOHER SEE

Die Memoiren von Captain Incognito

Die Karibik ist genauso wie eine spanische Dame aus gutem Hause: Man kann sie lieben, aber man kann ihr nicht trauen. Erst ist sie so sanft wie eine Seekuh und du segelst dahin wie auf Wolken, während die Mannschaft an der Reling lehnt und leertwärts ins Wasser spuckt, und im nächsten Augenblick braust sie orkanartig auf und du springst, als ob 1000 Höllenhunde dir auf den Fersen wären und schwörst dir, nie wieder einen Fuß auf ein Schiff zu setzen, wenn du da lebendig rauskommst.

Aber am Schluss kehrst du dann doch wieder zu ihr zurück... Denn obwohl sie ein hinterhältiges, undankbares, mörderisches Frauenzimmer ist, musst du zugeben, dass du vernarrt in sie bist und mehr an ihr hängst als an deinem eigenen Leben.

Krum. Und mehr verdammte Liebesgeschichten erzähl' ich 'Eucl' heut' nicht, Ihr Leichtmatrosen. Und gießt mir noch 'nen Rum ein, beim Klabaوتر!

Der Navigationsbildschirm

Auf diesem Bildschirm wird ein Teil der Karibik angezeigt. Bei der Ansicht ist immer Ihr Schiff im Mittelpunkt.



INFORMATIONEN AUF DEM NAVIGATIONSBILDSCHIRM

Eigenes Schiff: Im Zentrum der Karte können Sie Ihr eigenes Schiff sehen. Wenn Sie mehr als ein Schiff besitzen, übernimmt Ihr „Flaggschiff“ die Führung. Ihre anderen Schiffe folgen dem Flaggschiff.

Fremde Schiffe: Wenn fremde Schiffe in das Blickfeld Ihres Schiffes gelangen, erscheinen sie auf der Karte. Jedes Schiff ist mit einem farbigen Streifen versehen, einem Segelblem und einer Flagge, die seine Herkunft

angeben: Schwarz steht für die Piraten, Gelb für Spanier, Orange für Holländer, Rot für Engländer und Blau für Franzosen. Im Zweifelsfall können Sie die Herkunft und den Schiffstyp in Erfahrung bringen, indem Sie sich dem fremden Schiff nähern oder den Mauszeiger auf das Schiff bewegen.

Land: Inseln und Kontinente in der Karibik.

Städte: Auf der Karte werden die aktuell im Blickfeld liegenden Städte angezeigt. Oberhalb der Stadt erscheinen der Name und die Nationalität. Von der Größe der Verteidigungsstellungen können Sie in etwa auf die militärische Stärke der Stadt schließen.

Klippen: Felsen unter der Wasseroberfläche, die große Schiffe beschädigen können, wenn sie darüber hinwegsegeln.

Wolken: Zeigen heftigen Wind an. Sie können die Wolken nutzen, um schneller voranzukommen.

Sturmwolken: Anzeichen für gefährliche Stürme, die in der Karibik gang und gäbe sind, vor allem während der stürmischen Jahreszeit. Diese Stürme gehen mit starken Winden einher, die ein geschickter Seemann nutzen kann, um schneller voranzukommen. Wer sich aber zu nahe an diese Stürme heranwagt, riskiert starke Segelschäden.

Landmarken: In der gesamten Karibik dienen Landmarken als Orientierungspunkte. Die Piraten verwenden diese Landmarken häufig, wenn sie Schatzkarten zeichnen. Einige Landmarken können Sie nur sehen, wenn Sie mit einem Trupp an Land gehen.



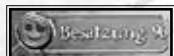
Ruhmzähler: Dieser zeigt den aktuellen Ruhmstatus Ihres Piraten an. Je höher der Ruhmstatus ist, desto erfolgreicher ist der Pirat.



Goldanzeige: Zeigt an, wie viel Gold Ihnen derzeit zur Verfügung steht.



Lebensmittelanzeige: Zeigt an, wie viel Nahrung Ihrer Besatzung zur Verfügung steht.



Anzeige der Besatzungsgröße: Diese verrät Ihnen die Zahl der Mitglieder Ihrer Besatzung.

Anzeige der Moral: Gibt den aktuellen Stand der Moral innerhalb der Besatzung an.



SEHR GLÜCKLICH



GLÜCKLICH



ZUFRIEDEN



UNZUFRIEDEN



REBELLISCH

Anzeige der Windgeschwindigkeit: Hier erfahren Sie, wie stark der Wind bläst.



Windrichtung: Gibt die Windrichtung an.

Symbole für die Suche: Geben Ihnen Hinweise zu aktuellen Suchen, Missionen und Schatzkarten, die sich in Ihrem Besitz befinden.



SEGELN

Steuern des Schiffes

Der Steuermann lenkt das Schiff durch das Drehen des Steuerrads, das über eine Reihe von Seilscheiben mit dem Schiffsruder verbunden ist. (Einige kleinere Schiffsarten werden mittels hölzerner Ruderpinnen gesteuert).

Verwenden Sie die Steuerrad-Tasten, (4 und 6 auf dem Ziffernblock), um Ihr Schiff zu steuern.



Backbord und Steuerbord

Wie jeder Pirat weiß, ist Backbord in Fahrtrichtung links und Steuerbord in Fahrtrichtung rechts. (Als Eselsbrücke hilft es, sich zu merken, dass sowohl in „Steuer“ als auch in „rechts“ ein „r“ vorkommt.)

Segel wechseln

Ihre Segel können Sie auf zweierlei Arten setzen, nämlich als volle oder gereifte Segel. Ein Schiff unter vollen Segeln bietet eine breite Segelfläche und kann mit maximaler Geschwindigkeit fahren. Mit gereiften Segeln fährt das Schiff langsamer, ist aber an engen Stellen besser manövrierfähig.

Drücken Sie die Tasten „volle Segel“ (Ziffernblock 8) und „gereifte Segel“ (Ziffernblock 2), um zwischen den beiden Segelanordnungen hin- und herzuwechseln.

Zusammenstellung der Besatzung

Um das Maximum aus Ihrem Schiff herauszuholen, benötigen Sie eine gewisse Mindestzahl an Seemännern. Ist Ihre Besatzung kleiner als diese Mindestzahl, wird das Schiff langsamer segeln. Außerdem braucht die Besatzung länger, um die Kanonen bei einer Schlacht neu zu laden.

Wenn Sie mehrere Schiffe besitzen, benötigen Sie genug Besatzungsmitglieder, um jedes einzelne Schiff ausreichend zu bemannen. Ist die Zahl der Besatzungsmitglieder zu gering, segelt Ihre Flotte langsamer, außerdem hat Ihr Flaggschiff bei Seeschlachten weniger Durchschlagskraft.

Hinweis: Bei *Pirates!* fangen Sie in der Regel auf einer Schaluppe an. Um mit diesem Schiff effektiv segeln und kämpfen zu können, benötigen Sie acht Besatzungsmitglieder.



Den Wind richtig nutzen

Wie der Rumpf eines Schiffs geformt ist und wie die Segel gestaltet sind, bestimmen, wie sich ein Schiff segelt. In der Regel erbringen Schiffe mit quadratischen Segeln (Fregatte oder Handelsschiff) in der Regel die beste Leistung, wenn sie vor dem Wind gesegelt werden (z.B. mit raumem Wind). Schiffe mit dreieckigen Segeln wie Pinassen oder Barken erbringen die beste Leistung, wenn sie nah am Wind – also fast senkrecht zum Wind – (z. B. mit halbem Wind) gesegelt werden.

Einlaufen in eine Stadt

Um in eine Hafenstadt einzulaufen, steuern Sie Ihr Schiff ganz einfach auf die Stadt zu. Den Umständen entsprechend können Sie entweder direkt in den Hafen einlaufen und dort in Ruhe anlegen, oder - wenn es sich um eine feindliche Stadt handelt - Sie werden von den Befestigungsanlagen aus unter Beschuss genommen. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, zu fliehen, die Stadt anzugreifen, oder in sie hineinzuschleichen.

An Land gehen

Steuern Sie mit Ihrem Schiff auf einen Küstenpunkt zu, an dem Sie an Land gehen wollen. Sie werden gefragt, ob Sie wirklich an Land gehen wollen. Aus Ihrer Besatzung wird ein Landungstrupp zusammengestellt (weitere Informationen können Sie dem unten stehenden Abschnitt „An Land“ entnehmen).

Angreifen eines Schiffes

Dies ist der wichtigste Teil des Piratendaseins! Im Spielverlauf werden Sie oft die Lust verspüren, ein fremdes Schiff auf hoher See anzugreifen. Unten sehen Sie weitere Informationen zu Begegnungen und Gefechten mit anderen Schiffen.

Drücken Sie die „Angriffstaste“ (Ziffernblock 5) oder rammen Sie das Schiff, um ein Schiff in der Nähe anzugreifen.

Anhalten

Drücken Sie „Umschalttaste-p“, um das Spiel anzuhalten. Bitte beachten Sie, dass keine Zeit vergeht, wenn auf dem Bildschirm ein Menü angezeigt wird, Sie sich in einer Stadt befinden und wenn Sie einen Informationsbildschirm aufgerufen haben. Sie müssen das Spiel nur dann anhalten, wenn Sie sich auf hoher See oder an Land befinden oder in eine Aktionssequenz verwickelt sind (Seeschlacht, Duell, Tanzen oder Schlacht an Land).

Zoom

Sie können das Bild heranzoomen, um sich Ihr Schiff aus der Nähe zu betrachten, oder es wegzoomen, um einen größeren Ausschnitt der Karibik zu sehen.

Verwenden Sie zum Heran- und Wegzoomen das Mausrad.

Verfolgungs-Anzeige

Im Modus für die „Verfolgungs-Anzeige“ wechselt der Kamerawinkel von der Standardeinstellung (Draufsicht) zur flachen Vogelperspektive (leicht erhöht hinter Ihrem Schiff).

Drücken Sie die Taste „Anzeige ändern“ (Ziffernblock 9), um zwischen Verfolgungs- und Standardanzeige hin- und herzuwechseln.

Wechseln des Flaggschiffs

Zu Beginn steht Ihnen bei *Pirates!* nur ein Schiff zur Verfügung. Wenn Sie einmal ein weiteres Schiff gekapert haben und es behalten wollen, erweitert sich Ihre Flotte auf zwei Schiffe. Das erste Schiff wird als Ihr „Flaggschiff“ bezeichnet. Es übernimmt die Führung und alle anderen Schiffe folgen ihm.

Sie können das Flaggschiff über die Taste „Flaggschiff wechseln“ (TAB) oder den Bildschirm „Flottenstatus“ wechseln.

Maximale Flottengröße

Es dürfen sich nur maximal acht Schiffe (einschließlich Ihres Flaggschiffs) in Ihrer Flotte befinden. Wenn Sie ein weiteres Schiff besiegen, müssen Sie eines Ihrer bereits vorhandenen acht Schiffe aufgeben, um es in Ihre Flotte aufzunehmen.

Minimale Besatzungszahl

Auf jedem Schiff Ihrer Flotte muss sich eine gewisse minimale Zahl an Besatzungsmitgliedern befinden, damit Sie das Schiff ideal nutzen können. Ist das Schiff mit weniger Besatzungsmitgliedern bemannt, sinken Reisegeschwindigkeit und Kampfleistung. Liegt die Zahl der Besatzungsmitglieder über den minimalen Erfordernissen, werden die überschüssigen Männer Ihnen bei Seeschlachten zur Verfügung stehen.

Flottengeschwindigkeit

Normalerweise segelt Ihre Flotte immer in etwa so schnell, wie das Flaggschiff unter den aktuellen Windbedingungen segeln kann. Langsamere Schiffe senken allerdings die Grundgeschwindigkeit Ihrer Flotte.

Aufgeben von Schiffen

Ein Schiff werden Sie am besten los, indem Sie in einer Hafenstadt anlegen und es an einen Schiffbauer verkaufen. Manchmal kann es allerdings erforderlich sein, einzelne Schiffe auf hoher See aufzugeben, z. B. wenn Sie nicht mehr über genügend Besatzungsmitglieder verfügen oder von einem schnelleren und stärkeren Gegner verfolgt werden. Schiffe können nur vom Bildschirm „Flottenstatus“ aus aufgegeben werden (siehe nächste Seite).

INFORMATIONSBILDSCHIRME

Wenn Sie auf hoher See sind, stehen Ihnen verschiedene Informationsbildschirme zur Verfügung. Auf den Seiten zur Spielsteuerung erfahren Sie, wie Sie diese aufrufen können.

Bildschirm „Flottenstatus“



Auf diesem Bildschirm werden alle Schiffe Ihrer Flotte sowie deren Verbesserungen, Besatzungsgrößen und Schadensstatus angezeigt. Hier können Sie das Flaggschiff wechseln, Ihre Schiffe umbenennen und unerwünschte Schiffe aufgeben.

Kapitänslogbuch



Dieser Bildschirm enthält eine Aufzählung Ihrer Aktionen und Leistungen sowie weitere Ereignisse, die um Sie herum stattfinden.

Hier erfahren Sie außerdem, welche Nationen gerade Krieg führen.

Bildschirm „Status“



Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die Leistungen Ihres Piraten an, u. a. wie oft er befördert wurde, wie viele der 10 berüchtigtsten Piraten er bereits besiegt hat, wie viele vergrabene Schätze er gehoben hat, seinen persönlichen Reichtum, usw.

Weltkarten



Hier sehen Sie die aktuelle Position Ihrer Flotte in der Karibik. Sie können die Karte mit dem Mausrad heranzoomen und darin blättern, indem Sie den Mauscursor an den jeweiligen Bildschirmrand bewegen. Sie können auf die Stadtnamen klicken, um zu erfahren, welche Informationen Ihnen bereits über die Städte vorliegen. (Manchmal können Sie Informationen über Städte von geheimnisvollen Fremden in Schenken kaufen. Oder Sie können der Stadt selbst einen Besuch abstatten.)

Missionslogbuch



Das Logbuch Ihrer Suchen zeigt Ihnen den Namen jedes Schurken, hinter dem Sie her sind, was er Ihnen angetan hat (z. B. die Entführung Ihrer Schwester) und alle weiteren Informationen, die Sie eventuell über ihn haben.

Schatzkarten



Während des Spiels werden Sie wahrscheinlich eine oder mehrere Schatzkarte(n) erhalten. Weitere Informationen finden Sie unter „Schatzkarten“ auf S. 53-54.

Liste der 10 berüchtigtsten Piraten

Name	Rang	Beute	Schatz	Beute	Schatz	Beute	Schatz	Beute	Schatz
Henry Morgan	1	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000
Blackbeard	2	8000	8000	8000	8000	8000	8000	8000	8000
Kapitan Kidd	3	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000
Jack Sparrow	4	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
Will Turner	5	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000
Will Turner	6	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000
Will Turner	7	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000
Will Turner	8	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000
Will Turner	9	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
Will Turner	10	500	500	500	500	500	500	500	500

In dieser Anzeige sind die 10 berüchtigtsten Piraten der Karibik der Reihenfolge nach aufgelistet.

Gefahren des Meeres

Die Memoiren von Captain Incognito

Ich erinnere mich noch daran, als wir auf diese französische Fregatte trafen. Wir segelten um unser Leben, so wahr ich hier sitze. Wir waren mit meiner Brigg, der Happy Reaper, unterwegs und es gab eine stetige Brise aus Südost. Hatte mir gerade ein paar von diesen neuen Baumwollsegeln geholt. Alles lief bestens. Haben den Vorsprung gehalten, vielleicht sogar ein paar Yards gut gemacht, und was macht mein Landei von einem Steuermann? Führt uns Blind Johnson doch geradewegs in den übelsten Sturm aller Zeiten. Haben mehr als die Hälfte der Segel verloren, und plötzlich kam das riesige Franzosenschiff immer näher.

Zum Glück konnten wir das Ding noch 'ne Stunde lang auf Abstand halten, bis die Sonne unterging. Aber die Schiffsgeister waren uns treu und wir konnten die Franzosen in der Dunkelheit abschütteln.

Was wir dann gemacht haben? Nun ja, als erstes hab ich den Kurs neu gesetzt und bin nach Nevis gesegelt, wo wir den Rumpf ordentlich reparieren lassen konnten. Und danach habe ich Blind Johnson mal ein bisschen vorgeknöpft.

Das ist aber wieder eine andere Geschichte.

UNRUHEN IN DER BESATZUNG

Piraten sind launisch. Zu Beginn einer Reise, solange sie genug Essen und Beute haben, sind sie recht einfach zufrieden zu stellen. Doch früher oder später, je nach Erfolg und Schwierigkeitsgrad des Spiels, werden sie unruhig. Sie fangen an, von Ihnen zu fordern, dass Sie in einer Stadt anlegen und die Beute teilen (siehe „Aufteilen der Beute“ auf S. 80-81), damit sie ihren Anteil in der nächsten Schenke verschleudern können.

Sie können Ihre Raubzüge ziemlich lang im Gang halten, wenn Sie dafür sorgen, dass andauernd neue Beute geplündert wird. Wie erfolgreich Sie aber auch sein mögen - irgendwann will die Besatzung an Land zurück. Zunächst wird der erste Maat auf Sie zukommen und Ihnen erklären, dass es langsam an der Zeit ist, die Beute zu teilen.

Wenn Sie seinen Rat ignorieren und weitersegeln, beginnt sich die Moral der Besatzung zu verschlechtern. (Der Anzeige der Moral auf dem Bildschirm „Navigation“ können Sie den aktuellen Status der Besatzungsmoral entnehmen.) Nach und nach desertieren sie alle und nehmen ihren Anteil am Schatz mit. Wenn Sie auf See sind und mehrere

Schiffe in der Flotte haben, klauen sie vielleicht auch eines der anderen Schiffe oder laufen davon, sobald Sie in einen Hafen einlaufen.

STÄRKUNG DER MORAL

Es gibt Schiffsoffiziere und Spezialobjekte, die Ihnen helfen, die Moral Ihrer Besatzung zu stärken und die Reisedauer zu verlängern.

HUNGER

Ihre Besatzung muss mit Essen versorgt werden. Lebensmittel können Sie in den Lagern der Händler kaufen oder durch die Eroberung von Schiffen erbeuten. Die Lebensmittelanzeige auf dem Bildschirm „Navigation“ (siehe Seite 19) gibt an, für wie viele Monate Ihrer Besatzung noch Lebensmittel an Bord hat. Die genaue Lebensmittelladung wird Ihnen im Bildschirm „Status“ angezeigt.

Wenn das Essen knapp wird, beginnt Ihre Besatzung zu verhungern. Dies kann eine Weile lang gut gehen, doch es wird nicht lange dauern, bis dies sich auf die Moral niederschlägt. Wenn das Problem nicht gelöst wird, beginnen die Mitglieder der Besatzung zu desertieren.

Sobald Sie neue Lebensmittel heranschaffen, stabilisiert sich die Moral wieder. Sie können die Moral wieder heben, indem Sie neue Schätze erbeuten.

Smutje: Ein Smutje ist in der Lage, die Essensrationen für die Besatzung besser einzuteilen und mit kleineren Rationen der Lebensmittelladung auszukommen. Manchmal können Smutjes von besiegten Schiffen angeworben werden.

STÜRME AUF HOHER SEE

Die Karibik ist unberechenbar. Auch wenn der Himmel bei mäßigem Wind wolkenfrei ist, kann schon im nächsten Augenblick ein Tropensturm aufziehen, der Ihnen die Segel zerreißt. Dies gilt vor allem für die stürmische Jahreszeit, die in etwa von Juni bis November dauert.

Weißer Wolken: Weiße Wolken deuten auf nicht besonders gefährliche starke Winde hin, die von heftigen Böen begleitet werden. Erfahrene Seemänner können auf diesen Wolken „reiten“, um die Reisegeschwindigkeit bei geringem Risiko kurzzeitig zu steigern.

Schwarze Wolken: Schwarze Wolken weisen auf ausgewachsene Stürme hin. Jedes Schiff, das sich in den Bereich schwarzer Wolken begibt, riskiert größere Rumpf- und Segelschäden. Diese ausgewachsenen Stürme gehen mit starken Winden einher. Ein besonnener Kapitän kann durch Manövrieren des Schiffes an der Wetterfront eine

kurzzeitige Steigerung der Reisegeschwindigkeit erreichen. Er muss aber darauf achten, nicht in den Sturm hineingezogen zu werden.

WETTERGLAS UND BAROMETER

Diese Spezialobjekte helfen Ihnen dabei, Sturmschäden beim Segeln in der Nähe von Stürmen oder in einem Sturm zu vermeiden. Ein geheimnisvollen Fremden bietet Ihnen unter Umständen manchmal eines dieser Objekte zum Kauf an.

Begegnung mit anderen Schiffen

In der Karibik sind viele Schiffe unterwegs, wie etwa Handelsschiffe, die Waren an wohlhabende Städte liefern, Schatzschiffe mit unermesslichen Reichtümern, die nach Europa unterwegs sind, beladene Fischerboote, mächtige Kriegsschiffe, die Ausschau nach Feinden halten und natürlich die Boote der Piraten und Freibeuter. Auf Ihren Reisen werden Sie unweigerlich auf andere Schiffe stoßen. Ihr Erfolg hängt letztendlich größtenteils davon ab, wie Sie sich bei der Begegnung mit fremden Schiffen verhalten.

ERKENNEN FREMDER SCHIFFE

Ein Ausguck auf der Spitze des Schiffsmastes ermöglicht eine überraschend weite Sicht - manchmal je nach Tageszeit und Wetterbedingungen bis zu mehrere Kilometer. Sobald ein fremdes Schiff in das Blickfeld Ihres Ausgucks kommt, erscheint es auf der Karte.

Bereits das Aussehen eines Schiffes ist sehr aufschlussreich. Jedes Schiff ist durch einen farbigen Streifen und eine Flagge gekennzeichnet, welche die Herkunft des Schiffes angibt.



HOLLÄNDER



ENGLÄNDER



MISSIONAR



FRANZOSE



INDIANER



SPANIER

Darüber hinaus liefert der Rumpftyp eines Schiffes Aufschluss über dessen Zweck: Schiffe mit dunklem Rumpf sind Kriegsschiffe, während Schiffe mit helleren Rümpfen Handelsschiffe sind.

Zusätzlich zeichnet sich jeder Schiffstyp durch ein unverwechselbares Modell aus.

Bitte beachten Sie, dass Herkunft und Typ des Schiffs auch angezeigt werden, wenn Sie den Mauszeiger auf das Schiff bewegen.

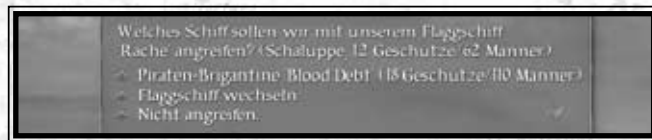
KOMMUNIKATION MIT FREMDEN SCHIFFEN

Einige Schiffe nehmen mit Ihnen Kontakt auf, wenn Sie sich ihnen nähern. Feindliche Schiffe können Sie beispielsweise dazu auffordern, den Weg freizumachen oder sich dem Kampf zu stellen. Neutrale oder friedliche Schiffe können Ihnen die neuesten Nachrichten und Gerüchte übermitteln.

Wenn der Kapitän eines Schiffs eine Nachricht an Sie richtet, erscheint diese, sobald das Schiff sich in der Nähe Ihrer Flotte befindet. Die Nachricht wird ebenfalls angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf das fremde Schiff bewegen.

Angreifen fremder Schiffe

Wenn Sie einmal so nahe an das fremde Schiff herangekommen sind, dass Sie einen Angriff einleiten können, drücken Sie die Taste „Angriff“ (Ziffernblock 5) oder rammen Sie das Schiff, um mit der Schlacht zu beginnen.



POPUP-FENSTER ZUR BESTÄTIGUNG DES ANGRIFFS

Über das Popup-Fenster zur Bestätigung des Angriffs können Sie bestimmen, welches Schiff angegriffen werden soll, wenn sich mehrere Ziele im Angriffsbereich befinden. Sie können damit auch Ihr Flaggschiff wechseln (wenn Sie mit zwei oder mehr Schiffen unterwegs sind). Schließlich können Sie hier aber auch den Angriff abbrechen, wenn Sie sich unentschieden haben.

ANGRIFFE DURCH FREMDE SCHIFFE

Höchstwahrscheinlich werden Sie sich während Ihrer Piratenlaufbahn nicht wenige Feinde machen. Wenn Sie die Schiffe einer Nation angreifen, kann es vorkommen, dass diese Nation ein Kriegsschiff aussendet, das Ihren Raubzügen ein Ende setzen soll. Auch das Mitführen von viel Beute kann vorbeisegelnde Piraten dazu einladen, Sie zu überfallen. Und wenn Sie den vergrabenen Schatz eines anderen Piraten klauen, wird er Sie ohnehin ohne Vorwarnung angreifen.

Die Memoiren von Captain Incognito

Muss wohl '65 oder vielleicht '66 gewesen sein, als der barsche alte Captain Briggs und ich uns darüber unterhalten haben, was wohl das beste Schiff für die Piraterie wäre.

„Eine Königliche Schaluppe“, sagte ich. „Das Ding ist schnell in einer leichten Brise, kann auf einem Viertelpenny wenden und hat genug Kanonen an Bord, um diese fetten Handelsgaleonen, in denen die Spanier ihr Gold transportieren, das Fürchten zu lehren.“

„Incognito“, sagte er, „Ihr seid verrückt. Ne Kriegsbrigg ist doch viel besser. Vielleicht nicht so schnell wie Eure Schaluppe, aber dafür trägt sie fast doppelt so viele Männer, Geschütze und Fracht“, meinte er noch. „Hat doch keinen Sinn, Beute zu machen, wenn Ihr sie nicht mit nach Hause bringen könnt.“

„Ihr seid derjenige, der total verrückt ist“, sagte ich. „Ne Brigg ist ein gutes Schiff, das geb ich zu, aber wozu beim Klabaوتر wollt Ihr all die Geschütze? Das Gute am Piratendasein ist, Euer Schiff längsseits an den Feind heranzubringen und ihn so unauffällig wie möglich zu kapern. Oh ja, Ihr müsst vielleicht ein paar Kugeln vorausschießen, um den Feind gefügig zu machen, aber eine Breitseite mit den 16 Kanonen von Eurer wertvollen Brigg versenkt das Schiff, bevor es sich ergibt. Und wo bleibt dann Euer Gewinn, Ihr dämlicher Dummkopf?“

Tja, daraufhin nannte er mich einen senilen, alten Bauerntölpel und ich nannte ihn einen Gras fressenden Fettsack und die Diskussion wurde etwas lebhafter. Wir kamen zu keinem Ergebnis – und haben noch immer keine Antwort.

Letzten Endes, glaub' ich, sucht sich ein guter Pirat ein Schiff aus, das zu seinen Stärken passt: Wenn Ihr ein guter Seemann seid, sucht Euch ein schnelles, bewegliches Schiff aus. Als guter Kanonier solltet Ihr ein Schiff nehmen, das genug Geschütze mit sich führt, damit sie auch was ausrichten.

WARNUNG

Wenn ein kampfbereites Schiff sich nähert, kündigt es seine Absicht manchmal an. Daraus ergibt sich für Sie die Möglichkeit, Ihr Schiff für den folgenden Kampf in eine vorteilhafte Position zu bringen bzw. kehrtzumachen und das Weite zu suchen!

Die Warnung erscheint einmalig, sobald das Schiff nahe genug ist, bzw. wenn Sie den Mauszeiger auf das feindliche Schiff bewegen.

KANONENDONNER

Wenn sich ein feindliches Schiff in Reichweite befindet, kann es anfangen, seine Kanone auf Sie abzufeuern. Dieses Geschützfeuer kann Ihr Flaggschiff und die anderen Schiffe in Ihrer Flotte beschädigen. Der Verfolger wird das Feuer so lange fortsetzen, bis Sie aus seiner Reichweite segeln oder einen Hafen anlaufen – oder bis Sie sich dazu entscheiden, zurückzuschießen.

GEGENSCHLAG

Wenn Sie gegen Ihren Verfolger kämpfen wollen, drücken Sie die Taste „Angriff“ (Ziffernblock 5) oder rammen Sie das Schiff. Siehe „Angreifen fremder Schiffe“ im oben stehenden Abschnitt.



Kampf oder Flucht

Sie müssen sich nicht jedem kampfbereiten Schiff stellen. Wenn Ihr Schiff beschädigt, hoffnungslos unterbesetzt oder zerstört ist und Sie einen Schatz mit sich führen, den Sie nicht aufs Spiel setzen wollen, sollten Sie auf jeden Fall die Flucht ergreifen!

Wenn Sie einen „Segelpunkt“ finden, der Sie schneller macht als Ihren Gegner, können Sie diesen einfach hinter sich lassen. Wenn Sie weit genug entfernt sind, steigt die Chance, dass Ihr Gegner Sie aus den Augen verliert oder einfach die Jagd aufgibt.

Sie können sich wahlweise auch in einer Stadt verstecken. Wenn Sie den Hafen wieder verlassen, ist das gegnerische Schiff vielleicht schon weitergesegelt. Hierfür gibt es aber keine Garantie. Daher ist es eine gute Idee, das Schiff reparieren zu lassen und einige zusätzliche Besatzungsmitglieder anzuheuern, bevor Sie weitersegeln.

SEESCHLACHTEN

Überblick

Der Spielverlauf bei Seeschlachten ist recht übersichtlich: Es geht darum, das Schiff zu manövrieren, die Segel zu setzen oder einzuziehen und Breitseiten abzufeuern. Die Herausforderung liegt darin, diese einfachen Mittel unter den sich ständig verändernden Bedingungen auf See ideal zu nutzen.



Spielsteuerung für das Schiff

Die spezifischen Tastatur- und Mausbefehle zur Steuerung Ihres Schiffes bei Schlachten können Sie der Liste für die Spielsteuerung entnehmen.

MANÖVRIEREN DES SCHIFFES

Für das Manövrieren Ihres Schiffes verwenden Sie die Steuerrad-Tasten (Ziffernblock 4 und 6), dieselbe Spielsteuerung, die Sie beim Steuern auf hoher See verwenden.

SEGEL WECHSELN

Ihre Segel können Sie auf zweierlei Arten setzen, nämlich als volle oder gereifte Segel.

Drücken Sie die Tasten „volle Segel“ (Ziffernblock 8) oder „gereifte Segel“ (Ziffernblock 2), um zwischen diesen Segelanordnungen hin- und herzuwechseln.

Volle Segel: Ein Schiff mit vollen Segeln liefert die größtmögliche Angriffsfläche für den Wind und bewegt sich mit maximaler Geschwindigkeit. Mit vollen Segeln ist die Gefahr eines Segelschadens bei Schlachten größer. Vor allem dann, wenn der Gegner Kettengeschosse verwendet.

Gereifte Segel: Teilweise eingeholte (gereifte) Segel senken die Gefahr des Segelschadens durch feindliche Kanonen, vor allem bei Breitseiten mit Kettengeschossen. Darüber hinaus ist der Wendekreis von Schiffen mit gereiften Segeln kleiner als der von Schiffen mit vollen Segeln. Mit gereiften Segeln bewegt sich das Schiff aber deutlich langsamer als mit vollen Segeln.

ABGEBEN EINER BREITSEITE

Die Schiffe dieser Zeit waren mit Kanonenreihen ausgerüstet, die sich beiderseitig längs des Rumpfes befanden. Diese Anordnung der

Kanonen bedeutete, dass die Schiffe keine Ziele nach vorn oder nach achtern beschießen konnten, sondern nur Ziele, die seitlich zum Rumpf lagen. Wenn Sie einen Schießbefehl ausgeben, überprüfen Ihre Männer, ob sich an Back- oder Steuerbord ein Ziel befindet. Dann werden die Kanonen der jeweiligen Schiffsseite abgefeuert. Wenn sich breitseits mehrere Ziele befinden, nehmen Ihre Männer das nächstgelegene Ziel unter Beschuss. Übrigens ist die Zahl der Kanonen eines Schiffes an Back- und Steuerbord gleich. Das heißt, dass immer nur die Hälfte aller Kanonen als Breitseite gleichzeitig abgefeuert werden kann.

Drücken Sie die Taste „Breitseite abgeben“ (Ziffernblock 5 oder Leertaste), um Ihre geladenen Kanonen abzufeuern.

STREUSCHÜSSE

Man spricht von einem „Streuschuss“, wenn eine Kanonenkugel das Heck oder den Bug ihres Ziels trifft und dann die gesamte längsseitige Achse beschädigt. Streuschüsse richten mehr Schaden an als Schüsse, welche eine Seite des Schiffes treffen.

NACHLADEN DER KANONEN

Ihre Besatzung wird die Kanonen nach dem Abfeuern einer Breitseite automatisch nachladen. Die Besatzung lädt die Kanonen mit derselben Munitionsart wie zuvor, außer Sie geben neue Anweisungen aus (siehe unten).

Die Zeit, die Sie zum Nachladen benötigen, hängt von der Besatzungsstärke ab. Je mehr Mann Sie an Bord haben, desto schneller können Sie nachladen. Wenn Sie weniger Leute zur Verfügung haben, sollten Sie schnell über Ausweichmanöver nachdenken.

Von der Statusanzeige für die Kanonen können Sie ablesen, wie viele der Kanonen Ihres Schiffes zurzeit geladen sind. Sie müssen mit dem Schießen nicht warten, bis alle Kanonen nachgeladen sind.

KANONENMUNITION

Es gibt drei unterschiedliche Haupttypen von Geschossen, die Sie mit Ihren Kanonen abfeuern können: Kanonenkugeln, Kettengeschosse und Hagelgeschosse.

Kanonenkugel: Die Kanonenkugel ist das Standard-Kanonengeschoss. Zu Beginn jeder Schlacht sind Ihre Kanonen mit diesen Geschossen bestückt. Die Kanonenkugel hat die größte Reichweite. Es kann damit auf jeden beliebigen Schiffsteil gezielt werden. Den größten Schaden richtet die Kanonenkugel aber am Rumpf und den Kanonenanlagen des feindlichen Schiffes an.

Kettengeschosse: Ein Kettengeschoss besteht aus zwei kleineren Kugeln,

die durch eine Kette miteinander verbunden sind. Beim Abfeuern spannt sich die Kette und die Kugeln schleudern durch die Luft. Dies macht sie für die Segel des gegnerischen Schiffes zu einem gefährlichen Geschoss. Kettengeschosse haben eine mittlere Reichweite, d. h. sie fliegen kürzer als Kanonenkugeln, aber weiter als Hagelgeschosse.

Hagelgeschosse: Hagelgeschosse sind klassische Geschosse zum Einsatz gegen die feindliche Besatzung. Sie bestehen im Grunde genommen aus einem Haufen Musketenkugeln und Eisenteilen, welche in die Kanone gestopft werden, wodurch die Kanone zu einer riesigen Schrotflinte wird. Hagelgeschosse führen vor allem zu Verletzungen der feindlichen Besatzung. Sie verfügen nur über eine sehr kurze Reichweite.

WECHSELN DER KANONENMUNITION

Zu Beginn jeder Schlacht sind Ihre Kanonen mit Kanonenkugeln bestückt. Wenn Sie die beiden anderen Munitionstypen an Bord haben, können Sie Ihre Geschütze nach Belieben auf diese umstellen.

Drücken Sie die Taste für „Kanonenkugeln“ (Ziffernblock 3), „Hagelgeschosse“ (Ziffernblock 1) oder „Kettengeschosse“ (Ziffernblock 7), um Ihre Kanonen mit der entsprechenden Munition zu laden.



Verfügbare Munition

Alle Schiffe sind mit Kanonenkugeln ausgerüstet, aber bei manchen fehlen entweder einer der beiden anderen oder beide der anderen Munitionstypen. Wenn dies bei Ihrem Schiff der Fall sein sollte, können Sie versuchen, Ihr Munitionslager bei einem Schiffbauer aufzurüsten.

AUSWIRKUNG VON SCHÄDEN

Durch einen Treffer durch ein feindliches Geschoss erleiden der Rumpf, die Segel, die Besatzung oder die Kanonen des getroffenen Schiffes Schaden. Das Ausmaß des Schadens wird durch einen Schadens-Algorithmus bestimmt. Bei manchen Munitionstypen ist die Möglichkeit der Beschädigung bestimmter Teile größer als bei anderen. Gleichzeitig sind Nebenschäden an anderen Schiffsteilen unabhängig vom verwendeten Geschoss möglich.

Rumpfschaden: Bei Rumpftreffern sinken Manövrierbarkeit und Geschwindigkeit des Schiffes. Wenn der Rumpf vollständig zerstört wurde, sinkt das Schiff.

Segelschaden: Unter Segeltreffern leidet die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Schiffes. Wenn die Segel vollständig zerstört wurden, ist das Schiff nicht mehr steuerbar und kann sich bei Ihrem nächsten Angriff ergeben.

Verluste unter der Besatzung: Je mehr Besatzungsmitglieder außer Gefecht sind, desto länger dauert es, bis die Überlebenden die Schiffskanonen nach dem Abfeuern einer Breitseite neu geladen haben.

Verlust einer Kanone: Dies führt dazu, dass Ihrem Schiff beim Schießen auf den Feind weniger Kanonen zur Verfügung stehen (was Sie sich aber wahrscheinlich bereits gedacht haben).

ENTERN UND AN BORD GEHEN

Wenn ein Schiff ein anderes rammt, geht die Besatzung des einen Schiffes an Bord des gerammten Schiffes, um mit der feindlichen Besatzung zu kämpfen. Unterdessen liefern Sie sich mit dem Kapitän des feindlichen Schiffes einen atemberaubenden Schwertkampf. Das Gefecht ist beendet, sobald Sie oder der feindliche Kapitän sich ergeben.

Genauer zu dieser abenteuerlichen Auseinandersetzung entnehmen Sie bitte dem folgenden Abschnitt „Fechten und Schwertkampf“.

Die Memoiren von Captain Incognito

Ich sag es immer wieder: Ein guter Pirat kämpft nur, wenn er sich einen Gewinn verspricht oder keine andere Wahl hat.

Wenn ein Pirat für Gewinn kämpft, muss er daran denken, dass das Schiff des Gegners mit jeder Kugel an Wert verliert. Ein einziger Glückstreffer kann sogar den stärksten Rumpf zum Sinken bringen. Ich selber schieß ja gerne 'ne Runde aus der Ferne, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Dann geh ich rein, riegle den Bug oder das Heck ab, mach die Besatzung mit Hagelgeschossen nieder, und dann wird geentert und mit Schwertern klar Schiff gemacht.

Männliche Breitseiten mit Handelsschiffen sind vielleicht gut für die Legenden – mir ist sicheres Geld lieber.

Wenn es um's Überleben geht, sieht alles genau andersrum aus. Wenn ich gejagt worden bin und mich so ein verdammter Piratenjäger in einem monströsen Kriegsschiff zum Kämpfen zwingt, dann muss ich das Schiff außer Gefecht setzen oder sinken – da schert mich der Wert des Rumpfs einen D---ck! Von den Handelsschiffen hol ich mir den Schatz, und gegen Kriegsschiffe kämpf' ich, damit ich den auch genießen kann!

Retten von Besatzungsmitgliedern

Zu den Verlusten bei der Besatzung gehören auch Mitglieder, die über Bord geschleudert wurden und sich an Schiffsteilen festhalten, wo sie um Hilfe rufen. Sie können die umhertreibenden Mitglieder der Besatzung retten, indem Sie das Schiff zu ihrer Position bewegen.

Auf sammeln von Ladung

Nach einem Volltreffer kann es vorkommen, dass die Schiffladung auf dem Meer verstreut umhertreibt. Sie können die verlorene Ladung auf sammeln, indem Sie über die Fässer hinwegfahren. Jedes auf gesammelte Fass bedeutet einen Gewinn von Ladung im Wert von 50 Goldstücken.

Ende der Schlacht

Eine Seeschlacht kann mit einem Sieg bzw. einer Niederlage enden oder unentschieden bleiben.

SCHLACHT OHNE SIEGER

Der Kampf endet unentschieden, wenn die Gegner zu weit voneinander entfernt sind, um sich zu sehen. Dies bedeutet im Allgemeinen, dass das schwächere Schiff seinen Verfolger erfolgreich abgeschüttelt hat.

Eine Schlacht gilt ebenfalls als beendet, wenn die Sonne untergeht (wenn die Schlacht zu lange gedauert hat und keiner der Gegner mehr entscheidende Erfolge zu verzeichnen hatte).

Wenn ein Kampf unentschieden endet, kehren Sie zum Bildschirm „Navigation“ zurück, auf dem Ihr Gegner nicht mehr sichtbar ist. Wenn Sie durch die Schlacht Schäden erlitten haben, so bleiben diese so lange bestehen, bis Sie das Schiff von einem Schiffbauer reparieren lassen. Haben Sie Besatzungsmitglieder verloren, segeln Sie mit der reduzierten Besatzung weiter, bis Sie in einer Schenke Ersatzleute angeheuert haben.

NIEDERLAGE

Eine Schlacht kann auf zweierlei Arten verloren werden: entweder durch Verlust eines Schiffes oder durch die Gefangennahme in Folge eines Duells mit dem feindlichen Kapitän. Beide Ausgänge sind für Sie ungünstig.

Der Kapitän geht mit dem Schiff unter: Wenn Sie nur ein Schiff haben und es im Kampf versenkt wird, sitzen Sie ohne Schiff, Gold oder Mannschaft fest. Das Einzige, was Ihnen bleibt, sind die Schatzkarten.

Wird Ihr Flaggschiff versenkt, werden Sie aus dem Wasser gezogen, wenn Ihre Flotte aus weiteren Schiffen besteht (dieses Schiff wird dann Ihr neues Flaggschiff). Sie verlieren in diesem Fall zwar einen Teil Ihrer

Besatzung, Ladung und Schätze, haben aber immer noch Ihre Fachleute und Spezialobjekte (sowie die Schatzkarten).

Das Geld, das Sie nach dem Teilen der Beute gesichert haben, können Sie nicht mehr verlieren. Sie verlieren nur das Geld, das sich auf Ihrer Flotte befindet.

Gefangennahme: Werden Sie während des Enterns gefangen genommen, werden Sie so lange eingesperrt, bis Sie entweichen können oder freigekauft werden. Wenn Sie wieder in Freiheit sind, schließen sich die überlebenden Mitglieder Ihrer Besatzung Ihnen wieder an und Sie bekommen alle Schiffe und Schätze wieder, die Ihre Besatzung noch retten konnte.

Sieg: Eine Seeschlacht gilt als gewonnen, wenn das feindliche Schiff versenkt oder gekapert wurde. Jeder Sieg trägt zu Ihrem Ruf als wilder und gefährlicher Pirat bei. Bitte beachten Sie, dass das Kapern eines feindlichen Schiffes sich weitaus mehr lohnt, als es zu versenken. Beim Versenken eines gegnerischen Schiffes geht die gesamte Ladung mit unter. Wenn Sie das Schiff kapern, übernehmen Sie seine gesamte Ladung, sämtliches an Bord befindliche Gold, alle Spezialobjekte und Fachleute sowie das Schiff selbst.

Dies funktioniert folgendermaßen.

Gegnerische Seeleute, die sich Ihrer Besatzung freiwillig anschließen möchten: Ihrem Ruf und Reichtum entsprechend (und in Abhängigkeit vom Schwierigkeitsgrad des Spiels) werden sich Ihnen unter Umständen mehrere Besatzungsmitglieder des gekaperten Schiffes freiwillig anschließen wollen. Wenn Sie das Angebot annehmen, vergrößert sich Ihre Besatzung entsprechend. Wenn nicht, werden sie zusammen mit den anderen gefangenen Seemännern an Land ausgesetzt. (Dies geschieht automatisch.)

Fachmänner, die sich Ihrer Besatzung anschließen wollen: Falls sich auf dem gekaperten Schiff zufällig ein Fachmann für eine Position befindet, die bei Ihnen noch nicht besetzt ist, wird es nicht lange dauern, ihn zu „überreden“, sich Ihnen anzuschließen.



Bildschirm „Beute“

Auf dem Bildschirm „Beute“ können Sie sich entscheiden, ob Sie das gekaperte Schiff behalten oder aufgeben möchten. Sie können auch Teile der Ladung oder die gesamte Ladung an sich nehmen. Die Goldreserven des Schiffs erhalten Sie automatisch.

Wenn Sie mit dem Plündern Ihres Opfers fertig sind, schaltet die Anzeige wieder zum Bildschirm „Navigation“ um. Wenn Sie sich dafür entscheiden, das gekaperte Schiff mitzunehmen, reiht es sich hinter Ihnen in die Flotte ein.

Seeschlachten und weltweites Ansehen

Die Karibik ist relativ überschaubar, und nichts bleibt wirklich unbeobachtet. Die verschiedenen Nationen (Spanien, Frankreich, England und die Niederlande) verfolgen Ihre Aktionen mit großem Interesse. Wenn Sie mit Ihren Aktionen einer bestimmten Nation in die Hände spielen, werden Sie dort auch besser angesehen sein. Umgekehrt sinkt Ihr Beliebtheitsgrad bei einer Nation, wenn Sie ihr entgegenarbeiten.

Die Auswirkungen sollten klar sein. Eine Nation, bei der Sie beliebt sind, wird es Ihnen gestatten, in ihre Häfen einzulaufen, Waren zu kaufen und zu verkaufen, Besatzungsmitglieder anzuheuern, usw. Darüber hinaus können Sie Jobangebote und Beförderungen erhalten oder jungen Damen aus gutem Hause vorgestellt werden. Wenn Sie bei einer Nation unbeliebt sind, werden Sie nicht in ihre Städte hineingelassen. Die Schiffe dieser Nationen werden das Feuer auf Sie eröffnen, sobald Sie sich ihnen nähern oder sogar Piratenjäger auf Ihr Schiff ansetzen.

NIEDERLAGE BEI EINER SEESCHLACHT

Wenn Sie bei einer Seeschlacht besiegt werden, berührt dies niemanden. Eine Niederlage hat keinerlei Auswirkungen auf Ihr Ansehen.

UNENTSCHEIDENE SCHLACHT

Wenn eine Schlacht durch den Einbruch der Dunkelheit oder das Erreichen einer zu großen Entfernung beendet wird und Sie das gegnerische Schiff nicht beschädigt haben, so hat dies keinerlei Auswirkungen auf Ihr Ansehen. Wenn Sie jedoch das gegnerische Schiff beschädigt haben, so hat dies dieselben Auswirkungen wie eine durch Sie gewonnene Schlacht.

SIEG BEI EINER SEESCHLACHT

Bei Schlachten gegen Piraten oder Indianer: Wenn Sie ein Piratenschiff besiegen, steigt Ihr Ansehen allerorts. Ihr Beliebtheitsgrad bei den anderen Piraten sinkt jedoch. Dasselbe gilt bei Siegen gegen indianische Schiffe.

In Schlachten gegen Handelsschiffe einer bestimmten Nation: Wenn Sie das Handelsschiff einer bestimmten Nation besiegen, sinkt Ihr Ansehen bei der betreffenden Nation und allen Gruppen, die einen Friedensvertrag mit dieser Nation abgeschlossen haben. Bei anderen Nationen, die mit der betreffenden Nation im Krieg liegen, wird Ihr Beliebtheitsgrad steigen. Neutrale Nationen interessiert Ihr Sieg nicht.

In Schlachten gegen Kriegsschiffe einer bestimmten Nation: Die betroffene Nation und ihre Verbündeten nehmen es Ihnen äußerst übel, wenn Sie eines ihrer Kriegsschiffe besiegen. Die Länder, die mit der betreffenden Nation im Krieg liegen, werden von Ihrer Aktion begeistert sein. Neutrale Nationen interessiert Ihr Sieg nicht.

SCHLACHTEN IN DER NÄHE VON STÄDTEN

Nicht nur die verschiedenen Nationen haben eine bestimmte Meinung zu Ihren Aktionen, sondern auch die einzelnen Städte. Wenn Sie Schiffe angreifen, welche aus einer bestimmten Stadt auslaufen oder in sie einlaufen, wird Ihr allgemeines Ansehen dort sinken. Die Bewohner der Städte sind vor allem verärgert, wenn Sie direkt vor ihren Häfen Schiffe angreifen.

Es ist auch möglich, dass Ihre Beziehungen zu einer einzelnen Stadt sich stark von Ihren Beziehungen zu der Nation unterscheiden, der diese Stadt angehört. So ist es durchaus möglich, dass Sie unter Beschuss genommen werden, sobald Sie in den Hafen einer Stadt einfahren wollen, in der Sie unbeliebt sind, während Sie in allen anderen zur selben Nation gehörenden Städten aber willkommen sind.

Die Memoiren von Captain Incognito

Ein Piratenkapitän muss mit gutem Beispiel vorangehen. Versucht doch einmal, einer Mannschaft raubeiniger Bukaniere die Enterung eines feindlichen Schiffes zu befehlen, während Ihr Euch im Laderaum versteckt, und seht zu, was es Euch einbringt.

Nein, mein Lieber, wenn Ihr ein richtiger Kapitän sein wollt, müsst Ihr als Erster über die Reling und an Deck des feindlichen Schiffes springen. Bukaniere würden einem mutigen Mann überallhin folgen, einem feigen Hund nirgendwohin.

Deshalb müsst Ihr gut mit dem Schwert umgehen können, beim Klabaوتر! Meistens steht Ihr beim Entern eines Schiffes dem feindlichen Kapitän gegenüber. Wenn Ihr ihn besiegt, verliert seine Mannschaft die Nerven und ergibt sich. Wenn er Euch schlägt, geschieht das Gleiche mit Eurer Mannschaft!

FECHTEN UND SCHWERTKAMPF

Überblick

Im 17. Jahrhundert war Gewalt an der Tagesordnung. Straßenräuber, bewaffnete Milizen und umherziehende Banden hungriger ehemaliger Soldaten machten die Straßen des „zivilisierten“ Europa unsicher. Die meisten Männer trugen Schwerter bei sich und wussten wenigstens ansatzweise damit umzugehen.

Sie müssen darauf vorbereitet sein, dass Sie als Pirat häufig zum Schwert greifen müssen. Bei Seeschlachten besteht das Ziel gewöhnlich im Kapern feindlicher Schiffe, ohne diese jedoch zu beschädigen oder zu versenken. Daher werden Sie versuchen, die Schiffe im Sturm zu entern und in Ihre Gewalt zu bringen. Dabei werden Sie dem gegnerischen Kapitän in einem Duell Auge in Auge gegenüberstehen.

Ihr Erfolg oder Misserfolg als Pirat wird zu einem großen Teil davon abhängen, wie gut Sie mit dem Schwert umgehen können.



DER DUELL-BILDSCHIRM

Der Duell-Bildschirm zeigt ein typisches Duell bei einer Seeschlacht nach dem Rammen eines gegnerischen Schiffs. Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente:

Ihr Pirat: Ihre Spielfigur

Ihr Gegner: Der gegnerische Kapitän

Vorteilsleiste: Zeigt an, welcher der beiden Duellanten die Oberhand hat bzw. im Vorteil ist. Geht die Leiste von der Mitte aus nach links, haben Sie die Oberhand. Geht sie nach rechts, liegt der Vorteil bei Ihrem Gegner. Der Duellant, der die Oberhand hat, bewegt sich schneller als normal, der unterliegende Duellant bewegt sich

langsamer. Sie können die Vorteilsleiste von sich wegbewegen, indem Sie Ihren Gegner verhöhnen oder indem Sie unter einem hohen Hieb wegducken, einen Stoß parieren oder über einen tiefen Hieb springen.

Die Schlacht der Besatzung

Während Ihres Duells mit dem gegnerischen Kapitän kämpft Ihre Besatzung gegen die des Gegners. Ständig verliert die eine oder andere Seite ein paar Männer, je nach Duellstand und Anzahl, Fähigkeit und Moral des Gegners.

Die gegnerische Besatzung: Zahl der verbleibenden gegnerischen Besatzungsmitglieder.

Ihre Besatzung: Zahl der verbleibenden eigenen Besatzungsmitglieder.

Das Diagramm mit den Ziffernblock-Tasten zur Steuerung: Dieses zeigt Ihnen, wie Sie mit Hilfe des Zifferblocks Ihren Piraten steuern können.

Duell-Übersicht

Bei einem Duell führen Sie Ihre Männer im Kampf gegen Ihren Feind an (manchmal müssen Sie auch alleine kämpfen; auf diesen Punkt kommen wir später zu sprechen). Während Ihre Männer mit der gegnerischen Besatzung kämpfen, versuchen Sie, den gegnerischen Kapitän bei einem Schwertkampf Mann gegen Mann zu besiegen.

Hierfür müssen Sie versuchen, Ihren Gegner mit Ihrem Schwert zu treffen, während Sie seinen Angriffen ausweichen. Durch einen erfolgreichen Schlag weicht der Getroffene ein bis zwei Schritte nach hinten. Der Kampf ist vorüber, sobald einer der beiden Duellanten mit dem Rücken an der Wand steht, über Bord fällt oder auf andere Art gestellt wird.

Während Ihres Einzelkampfes läuft die Schlacht Ihrer Männer mit den gegnerischen Seeleuten weiter. Auf beiden Seiten steigen die Verluste mit fortschreitender Zeit, abhängig von der aktuellen Gefechtssituation sowie der Größe, den Fähigkeiten und der Moral der gegnerischen Besatzung. Wenn nur noch einer Ihrer Männer übrig ist und Sie noch einen Schlag abbekommen, werden Sie zur Aufgabe gezwungen. Dasselbe gilt umgekehrt für Ihren Gegner.

Angriffe

Sie haben drei verschiedene Angriffsbewegungen zur Auswahl: den hohen Hieb, den Stoß und den tiefen Hieb.

HOHER HIEB

Der hohe Hieb ist ein Kopfangriff. Hierfür holen Sie mit Ihrem Schwert nach hinten oben aus und versuchen, den Kopf oder Hals des

Gegners zu treffen. Für diesen Angriff müssen Sie weit ausholen. Ein Treffer ist aber ziemlich wirkungsvoll. Sie führen einen hohen Hieb aus, indem Sie die Taste „hoher Hieb“ (Ziffernblock 7) drücken.

Ergebnis bei einem Treffer: Der Gegner weicht 2 Schritte zurück.

Kontern: Ducken

STOSS

Der Stoß besteht in einem schnellen, geradlinigen Angriff auf den Brustkorb des Gegners. Für diesen Angriff müssen Sie nur wenig ausholen. Er richtet aber auch weniger Schaden an als der hohe oder tiefe Hieb. Sie führen einen Stoß aus, indem Sie die Taste „Stoß“ (Ziffernblock 4) drücken.

Ergebnis bei einem Treffer: Der Gegner weicht 1 Schritt zurück.

Kontern: Parieren

TIEFER HIEB

Der tiefe Hieb besteht in einem Angriff auf die Beine des Gegners. Für diesen Angriff müssen Sie ein bisschen weiter ausholen. Ein Treffer ist aber ziemlich wirkungsvoll. Führen Sie einen tiefen Hieb aus, indem Sie die Taste „tiefer Hieb“ (Ziffernblock 1) drücken.

Ergebnis bei einem Treffer: Der Gegner weicht 2 Schritte zurück.

Kontern: Sprung

Abwehrbewegungen

Sie können auch zwischen drei verschiedenen Abwehrbewegungen auswählen: Ducken, Parieren und Springen.

DUCKEN

Bei dieser Ausweichbewegung „tauchen“ Sie unter dem hohen Hieb des Gegners weg. Drücken Sie dazu die Taste „Ducken“ (Ziffernblock 2).

Ducken zum Abwehren eines hohen Hiebs: Wenn Sie erfolgreich unter dem hohen Hieb Ihres Gegners weggetaucht sind, ist Ihr Gegner für kurze Zeit verwirrt, was Ihnen einen schnellen Angriff ermöglicht, bevor er sich wieder gesammelt hat.

Ducken zum Abwehren eines Stoßes oder tiefen Hiebes: Der gegnerische Angriff ist erfolgreich.

PARIEREN

Bei dieser Abwehrbewegung blocken Sie den Angriff des Gegners mit Ihrem Schwert ab. Diese Abwehrbewegung ist gegen jede Angriffsart mehr oder weniger wirkungsvoll. Drücken Sie dazu die Taste „Parieren“ (Ziffernblock 5).

Parieren zum Abwehren eines Stoßes: Der Schlag des Gegners wird vollständig abgeblockt.

Parieren zum Abwehren eines hohen oder tiefen Hiebes: Sie wehren den Angriff teilweise ab, d. h. Sie weichen nur 1 Schritt statt 2 Schritte zurück.

SPRUNG

Bei dieser Ausweichbewegung springen Sie über den tiefen Hieb des Gegners hinweg. Drücken Sie dazu die Taste „Springen“ (Ziffernblock 8).

Springen zum Abwehren eines tiefen Hiebs: Wenn Sie erfolgreich über den tiefen Hieb Ihres Gegners hinweggesprungen sind, ist Ihr Gegner für kurze Zeit verwirrt, was Ihnen einen schnellen Angriff ermöglicht, bis er sich wieder gesammelt hat.

Springen zum Abwehren eines Stoßes oder hohen Hiebes: Der gegnerische Angriff ist erfolgreich.

Täuschmanöver

Beim Täuschmanöver verspotten Sie Ihren Gegner durch eine demoralisierende listige Verbalattacke. Durch ein erfolgreiches Täuschmanöver verschiebt sich die Vorteilsleiste zu Ihren Gunsten. Das Täuschmanöver scheitert, wenn Sie während der Durchführung getroffen werden. Täuschen Sie Ihren Gegner, indem Sie die Taste „Täuschmanöver“ (Ziffernblock 6) drücken.

Die Schlacht der Besatzung

Während Sie sich mit dem gegnerischen Kapitän duellieren, kämpfen Ihre Männer gegen die feindliche Besatzung. Auf beiden Seiten steigen die Verluste mit fortschreitender Zeit, abhängig von der aktuellen Gefechtssituation sowie der Größe, den Fähigkeiten und der Moral der gegnerischen Besatzung.

AUSWIRKUNG DER MORAL AUF DIE SCHLACHT

Die Moral der Besatzung beim Eintritt in die Schlacht wirkt sich auf die Kampfleistung aus. Glückliche Besatzungsmitglieder können kämpfen wie die Löwen und auch Gegner besiegen, die ihnen zahlenmäßig weit überlegen sind. Eine unzufriedene Besatzung wird bei weitem weniger erfolgreich sein.

Die Moral der gegnerischen Besatzung ist ebenfalls variabel. Im Allgemeinen ist die Moral der Besatzung auf Kriegsschiffen oder Piratenschiffen höher, während Seemänner auf Handelsschiffen eine niedrigere Moral aufweisen.

AUSWIRKUNGEN DES EINZELDUELLS AUF DIE SCHLACHT DER BESATZUNG
Die Moral der Besatzung hängt stark von Ihrem Erfolg im Kampf gegen den feindlichen Kapitän ab. Wenn Sie sich gut halten und Ihren Gegner zurückdrängen, steigt die Moral Ihrer Besatzung. Wenn Sie selbst zurückgedrängt werden, wirkt sich dies auf die Moral Ihrer Besatzung negativ aus.

Die Bedeutung dieser Tatsache darf nicht unterschätzt werden. Wenn Sie gewinnen, können Ihre Leute gegnerische Mannschaften bekämpfen und besiegen, die ihnen zahlenmäßig weit überlegen sind. Wenn Sie das Duell aber verlieren, können Ihre Männer auch durch eine kleinere Besatzung auseinander genommen werden.

EINFLUSS DER SCHLACHT IHRER BESATZUNG AUF IHR EINZELDUELL
Wenn die gegnerische Besatzung Männer verliert, verschiebt sich die Vorteilsleiste zu Ihren Gunsten. Wenn Ihre eigene Besatzung Männer verliert, verschiebt sich die Vorteilsleiste in die Richtung Ihres Gegners.

ENDE DER SCHLACHT DER BESATZUNG

Die Schlacht der Besatzung geht so lange weiter, bis das Einzelduell vorbei ist oder nur noch ein Besatzungsmitglied einer der beiden Seiten übrig ist.

Sieg oder Niederlage

Das Duell ist vorbei, sobald einer der Kontrahenten über Bord geht, mit dem Rücken an der Wand steht oder einer der Duellanten aufgibt.

WEGLAUFEN ZWECKLOS

Bei Gefechtsbeginn befinden sich die beiden Duellanten in der Mitte des „Duellierfeldes“ (normalerweise im Zentrum des Hauptdecks). Durch einen gegnerischen Treffer wird der jeweilige Duellant zurückgedrängt. Dies geht so lange, bis einer der Kontrahenten sich am Rand des Duellierfeldes befindet. Bei einem nochmaligen Treffer verliert der Zurückgedrängte das Duell und muss sich ergeben (wenn er nicht über Bord geht).

VERLORENE SCHLACHT DER BESATZUNG

Wenn von der Besatzung eines Duellanten nur noch ein Mann übrig bleibt, muss der Duellant aufgeben, sobald er noch einen einzigen weiteren Treffer abbekommt. (**Hinweis:** Auch wenn bis auf einen Mann alle Mitglieder Ihrer Besatzung besiegt wurden, besteht immer noch die Möglichkeit, das Duell für sich zu entscheiden. Sie müssen nur allen gegnerischen Angriffen ausweichen und kämpfen, bis Sie Ihren Gegner aus dem Feld gedrängt haben).

IN DER STADT

Die Memoiren von Captain Incognito

Ich glaube, von allen Städten in der Karibik war mir Tortuga am allerliebsten. Der Schiffbauer war schnell und meistens ehrlich, die Händler fragten einen nie, wo die Ladung herkam und die Schenke wimmelte immer nur so von Bukanieren, die nach Arbeit suchten.

Ich erinnere mich noch, dass ich mich mit dem Gouverneur auch gut verstand, obwohl Tortuga eine französische Stadt war und ich ein englischer Kapitän, und Frankreich und England lagen fast immer miteinander im Krieg.

Aber Frankreich lag normalerweise gleichzeitig auch noch mit Spanien im Krieg, und solange ich nur spanische Schiffe kaperte und die französischen in Ruhe ließ, war es ihm egal, woher ich kam.

Wusstet Ihr eigentlich, dass mich der Mann zum Admiral beförderte? Ich, ein Admiral in der verfluchten französischen Marine! Ich fiel vor Lachen fast tot um, als er mir das sagte!

Der Gouverneur stellte mich auch seiner Tochter vor, das war echt höflich von ihm, wenn Ihr mich fragt. Wurde allerdings nie was daraus. Sie war ziemlich unscheinbar und ich hatte mein Herz schon an dieses wunderschöne Mädchen in St. Kitts verloren.

Anlaufhäfen

Im siebzehnten Jahrhundert gab es bereits Dutzende europäischer Siedlungen auf den Inseln und dem an die Karibik angrenzenden Festland. Dazu gehörten altherwürdige Städte mit Tausenden von Einwohnern. Andere Siedlungen waren nur winzig und lebten in ständiger Angst vor feindseligen Ureinwohnern, gierigen Piraten und feindlichen Religionsfanatikern - ganz zu schweigen von den Gefahren der Natur. Einige der Siedlungen dienten nur als kurzzeitige Zufluchtsorte für Seeräuber, die dort ihre nächsten Einsätze planten. Wieder andere waren religiöse Gemeinden, in denen (über)eifrige Missionare versuchten, die Eingeborenen zum Christentum zu bekehren. Neben den europäischen Siedlungen gab es natürlich auch noch vereinzelte Dörfer von Eingeborenen, die trotz der misslichen Lage ums Überleben kämpften.

Ihr Pirat wird einen großen Teil seiner Zeit in diesen verschiedenen Häfen verbringen, um Waren zu kaufen und zu verkaufen, sein Schiff reparieren zu lassen, Besatzungsmitglieder anzuheuern, zwielichtigen Gestalten Schatzkarten abzukaufen, für verzweifelte Gouverneure Aufträge zu übernehmen, sich bei den Töchtern dieser Gouverneure einzuschmeicheln, böse Fremde zu bekämpfen usw.

STÄDTE

Die Städte sind die bedeutendsten dauerhaften europäischen Siedlungen in der Karibik. Name, Lage und Nationalität der Städte sind innerhalb ein und derselben Epoche in allen Spielen gleich.

STADTTYPEN

Im Spiel gibt es mehrere verschiedene Stadttypen: Hauptstädte, Häfen, Städte, usw. Jeder Typ verfügt über bestimmte Grundeigenschaften:

Hauptstadt: Eine Hauptstadt ist eine große, reiche Stadt mit starker Verteidigung.

Hafen: Eine große, reiche Stadt mit schwacher Verteidigung.

Stadt: Eine große, arme Stadt mit starker Verteidigung.

Kolonie: Eine große, arme Stadt mit schwacher Verteidigung.

Handelsposten: Eine kleine, reiche Stadt mit starker Verteidigung.

Festung: Eine kleine, arme Stadt mit starker Verteidigung.

Dorf: Ein kleiner, reicher Ort mit schwacher Verteidigung.

Gemeinde: Ein kleiner, armer Ort mit schwacher Verteidigung.



Reden kostet nichts

Und es ist dazu auch noch einfach. Immer wenn Sie jemandem begegnen, der Ihnen etwas zu sagen hat, wird er Sie mit einem kurzen Kommentar begrüßen. Wenn der Kommentar rein informativer Natur ist und Ihrerseits keine Antwort erwartet wird, erscheint am Ende des Kommentars die Schaltfläche „Beenden“.



Klicken Sie die Schaltfläche an, sobald Sie mit dem Lesen des Kommentars fertig sind und weiterspielen möchten.

Wenn eine Reaktion Ihrerseits erforderlich ist, erscheint unter dem Kommentar eine Liste mit möglichen Antworten. Klicken Sie einfach die gewünschte Antwort an, um das Gespräch fortzusetzen.

Das Stadtmenü

Sie können innerhalb einer Stadt die verschiedensten Orte besuchen. Verwenden Sie Ihre Maus (oder Tastatur), um sich durch dieses Menü zu bewegen und mit den Stadtbewohnern zu reden.



DAS HERRENHAUS DES GOUVERNEURS

Begeben Sie sich hierhin, um mit dem Mann zu sprechen, der für den Hafen verantwortlich ist. Er hält unter Umständen politische oder militärische Aufträge für Sie bereit. Außerdem werden Sie von ihm für Ihre Erfolge belohnt. Wenn er Sie für erfolgreich genug hält, stellt er Sie vielleicht auch einmal seiner hübschen Tochter vor (falls er eine hat).

Der Gouverneur: Der Gouverneur ist der wichtigste und einflussreichste Mann der Stadt. Sie sollten sich in Ihrem eigenen Interesse mit einigen Gouverneuren in der Karibik gut stellen.

- Ein Gouverneur kann Ihnen einen Kaperbrief geben und Sie dadurch zu einem rechtlich anerkannten Freibeuter seiner Nation machen.
- Wenn Sie einen Kaperbrief besitzen, können Sie als Belohnung für Angriffe auf gegnerische Nationen befördert werden.
- Wenn Sie eines seiner Schiffe angegriffen haben, können Sie den Gouverneur (gegen Zahlung einer bestimmten Summe) um Straferlass ersuchen, was Ihnen ermöglicht, einen Kaperbrief zu erhalten, der Ihnen die Möglichkeit gibt, befördert zu werden.
- Es kommt auch vor, dass ein Gouverneur Sie bittet, einen Sonderauftrag für ihn zu erledigen, der Ihnen bei Erfolg wiederum eine Beförderung und das Ansehen der Nation einbringt.
- Ein Gouverneur kann Ihnen außerdem Informationen zu Ihren Feinden liefern.
- Und nicht zu vergessen: Der Gouverneur stellt Sie vielleicht auch seiner Tochter vor.

Gouverneurstöchter: Manche Gouverneure haben junge unverheiratete Töchter, die nur darauf warten, einen so schneidigen und tapferen Halunken wie Sie kennen zu lernen. Wenn Sie das Herz der Gouverneurstochter gewinnen können, wird diese Ihnen wertvolle Informationen zu Ihren Feinden und vermissten Verwandten liefern. Außerdem gibt Sie Ihnen möglicherweise das eine oder andere wertvolle

Spezialobjekt oder eine Schatzkarte, wenn sie der Meinung ist, dass Sie der Sache würdig sind. Wenn Sie hartnäckig genug sind, wird die Tochter des Gouverneurs vielleicht sogar in eine Hochzeit mit Ihnen einwilligen, was Ihnen in der gesamten Karibik eine Menge Prestige einbringen wird.

Sie können eine Gouverneurstochter entweder beeindrucken, indem Sie einen hohen Titel erlangen (dies gilt allerdings nur für Titel ihrer eigenen Nationalität; siehe untenstehende Informationen unter der Überschrift „Titel“). Sie können ihr Herz aber auch gewinnen, indem Sie Ihr Können beim Tanzen unter Beweis stellen und ihr Juwelen schenken, die ihr gefallen.

Übrigens sind nicht alle Gouverneurstöchter gleich. Manche Gouverneurstöchter sind äußerlich recht unscheinbar, andere sind attraktiv und einige sind ziemlich hübsch. Es wird Sie nicht überraschen, dass eine Gouverneurstochter umso schwerer zu beeindrucken ist, je schöner sie aussieht.

DIE SCHENKE

Kommen Sie hierher, um Männer anzuheuern, den neuesten Dorfratsch mitzubekommen, Schatzkarten zu kaufen, usw.



Menschen in der Schenke: Ihr Pirat ist in der Mitte des Raumes zu sehen. Um ihn herum befindet sich eine Reihe verschiedener Charaktere. Jeder von ihnen hat Informationen für Sie (oder kann Ihnen etwas verkaufen). Klicken Sie die Figur an, mit der Sie sprechen möchten.

Der Schankwirt: Der Schankwirt weiß in der Regel, wo Sie Zusatzteile für Ihr Schiff bekommen. Darüber hinaus weiß er oft über den Aufenthaltsort prominenter (oder berühmter) Leute in der Karibik Bescheid. Und zu guter Letzt ist er immer verdächtig genau darüber informiert, wo attraktive Frauen zu finden sind.

Das Schankmädchen: Das Schankmädchen kann Ihnen Auskunft über die Piraten und Schurken der Region geben. Sie ist oft über dicke Schiffsladungen vorübersegelnder Schiffe informiert.
Der geheimnisvolle Fremde: Dieser zwielichtige Geselle kann Ihnen

Auskünfte zu den Städten erteilen, die er vor kurzem besucht hat. Manchmal bietet er auch Teile einer Schatzkarte oder Spezialobjekte an - natürlich alles zum entsprechenden Preis.

Seemänner: In den Schenken treiben sich oft arbeitslose Seemänner herum, die nach Arbeit suchen. (Nicht in allen Schenken befinden sich Seemänner, die nach Arbeit suchen und wenn Sie einmal in einer Schenke neue Besatzungsmitglieder angeheuert haben, kann es eine Weile dauern, bis sich weitere arbeitslose Seemänner sehen lassen.)

DER HÄNDLER

Sie können ihm einen Besuch abstatten, wenn Sie Waren und Kanonen kaufen wollen. Verwenden Sie die Maus, um Ihre Wahl zu treffen, Ladung zu kaufen oder zu verkaufen, usw.

DER SCHIFFBAUER

Beim Schiffbauer können Sie Ihr Schiff reparieren oder aufrüsten lassen und überflüssige Schiffe verkaufen.

TREFFPUNKT ZUM TEILEN DER BEUTE

Kommen Sie am Ende einer langen Reise hierher, um die Beute unter sich und der unruhigen Besatzung aufzuteilen. Weitere Informationen können Sie dem Abschnitt „Teilen der Beute“ auf Seiten 80-81 entnehmen.

STATUS ÜBERPRÜFEN

Hier können Sie Ihre Schiffe, Ladungen, Besatzungen, Missionen usw. überprüfen. Von hier aus können Sie auch auf sämtliche Informationsbildschirme zugreifen.

DAVONSEGELN

Klicken Sie auf diese Option, um die Stadt zu verlassen und wieder in See zu stechen.

Andere Siedlungen

Die Städte sind nicht die einzigen Siedlungen in der Karibik. Es gibt auch noch andere kleinere Enklaven. Diese kleineren Orte verändern Ihre Lage vom einen Spiel zum anderen.

SIEDLUNGEN

Diese sind kleinere und neuere Städte, in denen oft nur wenige Menschen leben und die meist nicht sehr wohlhabend sind. Gelegentlich kommt es vor, dass der Bürgermeister einer solchen Siedlung einen Auftrag für Sie hat.

In den Siedlungen sind teilweise dieselben Orte (Schenken, Händler, Schiffbauer, usw.) zu finden wie in den Städten. Diese Orte sind aber in

der Regel ziemlich arm und einfach. Erwarten Sie von den dortigen Waren und Dienstleistungen nicht dieselbe Qualität wie in den großen Städten.

JESUITEN-MISSIONEN

Missionen sind Gemeinden, in denen Mitglieder des religiösen Jesuitenordens leben, die versuchen, die Ureinwohner zum Christentum zu bekehren. Der Einflussbereich der Jesuiten-Priester reicht oft bis in die nahe liegenden Städte. Daher ist es möglich, durch sie die gegnerischen Gouverneure zu seinen eigenen Gunsten zu beeinflussen. In Missionen gibt es Händler, allerdings sind sie meist arm und haben geringe Lagerbestände.

PIRATEN-ENKLAVE

Diese Siedlungen sind vorübergehende Niederlassungen von Piraten zum Anheuern von Besatzungsmitgliedern und Planen der nächsten Mission. Wenn Sie hinterhältig genug sind, können Sie unter Umständen den Piraten-Kapitän zu einem Angriff auf eine nahe liegende Stadt anstiften. Die „zehn berühmtesten“ Piraten verstecken sich allesamt in verschiedenen Piraten-Enklaven. In den Piraten-Enklaven finden Sie arme und einfache Schenken, Schiffbauer, Händler, usw.

INDIANISCHE DÖRFER

Dies sind die Siedlungen, in denen die verbleibenden Ureinwohner versuchen, die europäische Invasion zu überleben. In den Dörfern der Ureinwohner sind im Allgemeinen die Nachbarn nicht indianischer Abstammung wenig beliebt. Wenn Sie ein rücksichtsloser Halunke sind, können Sie aber vielleicht den Häuptling zum Angriff auf eine nahe liegende europäische Stadt anstiften!

In manchen indianischen Dörfern finden Sie Händler, die Ihnen gerne etwas von den knappen Warenreserven verkaufen, die sie haben.

Die Memoiren von Captain Incognito

Ich hab noch nie verstanden, was sich diese berühmten Piraten so dachten, als sie ihre Schätze überall in der Karibik vergruben. Ich habe mein Geld immer bis zum letzten Schilling ausgegeben oder es zu einer richtigen, echten Bank gebracht, wo es auch sicher ist.

Mir scheint es fast so, als würde jedes Mal, wenn jemand seinen Schatz verbuddelt hat, ein verflüchter Dieb des Weges kommt und es wieder ausgräbt. Ich frag' Euch, was soll denn das?

Natürlich muss man ganz schön mutig sein, um einem anderen Piraten die Beute zu klauen – besonders, wenn der betreffende Pirat Blackbeard oder Kidd oder so heißt. Diese Jungs sind unheimlich nachtragend.

SCHATZKARTEN

Überblick

Berühmte Piraten tun nichts lieber, als Schätze an geheimen Orten zu vergraben, die Helfer nach dem Eingraben umzubringen, eine rätselhafte Schatzkarte anzulegen - und diese dann im Nu zu verlieren.

Auf Ihren Reisen stoßen Sie unter Umständen auf Teile dieser Karten. Wenn Sie einmal genug Teile gesammelt haben, sind Sie vielleicht in der Lage, den Markierungen der Karte zum vergrabenen Schatz zu folgen und reich zu werden. Damit ziehen Sie natürlich den Zorn des Piraten auf sich, dessen Beute Sie gestohlen haben.



Sammeln von Kartenteilen

Gelegentlich treffen Sie geheimnisvolle Fremde, die Ihnen Teile einer Schatzkarte verkaufen können. Sie finden diese geheimnisvolle Fremde in Schenken. Die eine oder andere Gouverneurstochter hat eventuell Teile von Karten, die Sie zu verschollenen Städten voller Gold führen. Diese Karten finden Sie in Gouverneursvillen.

Zugriff auf die Karte

Wenn Sie einen Kartenteil gesammelt haben, wird er auf dem Informationsbildschirm „Schatzkarte“ gespeichert. Wenn Sie weitere Teile der Karte erhalten, werden sie automatisch an der richtigen Stelle auf der betreffenden Seite abgelegt. Wenn Sie mehr als eine Karte besitzen, erscheint jede von ihnen auf einer eigenen Seite.

Wenn Sie einen Schatz gehoben haben, wird die Karte dafür von Ihrer Sammlung entfernt.

MARKIERUNGEN AUF DER KARTE

Piraten verwenden zur Lokalisierung ihrer Schätze verschiedene Markierungen. Einige davon können von See aus gesehen werden. Die Markierungen schließen Städte, Siedlungen, Dörfer, Missionen und Piraten-Enklaven ein. Piraten verwenden auch benannte Landmarken zur

Markierung (wie etwa Dolchfalle, Schädeluntiefen, Häftlingsfels usw.), welche ebenfalls vom Boot aus zu sehen sind.

Andere Markierungen sind kleiner und nur sichtbar, wenn Sie mit einem Landungstrupp an Land gehen. Um Felsbögen, indianische Totempfähle, tote Bäume, usw. sehen zu können, müssen Sie das Schiff verlassen.

Wenn Sie einen Schatz finden wollen, müssen Sie eine sichtbare Landmarke finden, die auf der Schatzkarte verzeichnet ist und dann in deren Nähe an Land gehen. Danach können Sie den anderen Markierungen folgen, bis Sie den Schatz gefunden haben. Weitere Informationen zur Fortbewegung nach dem Anlegen finden Sie im untenstehenden Abschnitt „An Land“, um zu erfahren, wie Sie den Schatz bergen.

Übrigens verändert sich die Position der Landmarken und Siedlungen in jedem neuen Spiel. Das heißt, wenn Sie in einem Spiel die Dolchspitze an der Südspitze Kubas gefunden haben, heißt das noch lange nicht, dass sie sich auch im nächsten Spiel dort befinden wird...

ANDERE KARTENARTEN

Auf Ihrer Reise können Sie auch andere Karten finden, die Sie zu vermissten Verwandten, versteckten Goldstädten usw. führen. Diese Karten erhalten Sie gewöhnlich von den Gouverneurstöchtern, manchmal aber auch von anderen Quellen.

Diese Karten funktionieren genauso wie die Schatzkarten. Sie werden ebenfalls im Schatzkarten-Bildschirm gespeichert. Zum Erreichen der geheimen Stelle müssen Sie den oben beschriebenen Schritten folgen.



Robert Lewis Stevenson kennt viele Antworten

Meines Wissens hat bisher nur ein Pirat seinen Schatz tatsächlich jemals vergraben, und zwar unter ungewöhnlichen Umständen. Der Freibeuterkapitän William Kidd reiste nach New York und wusste, dass man ihm dort für Piraterie den Prozess machen würde. Er versteckte einen Teil seines Schatzes auf Long Island, um sich einen Vorteil für die bevorstehenden Verhandlungen zu verschaffen. Der Plan klappte nicht und Kidd wurde umgehend verhaftet und dazu gezwungen die Stelle preiszugeben. Dann wurde er nach England verschifft, wo er für Piraterie verurteilt und gehängt wurde.

Die Legende vom vergrabenen Schatz scheint ihren Ursprung in Robert Lewis Stevensons Roman „Die Schatzinsel“ zu haben. In diesem 1881 erschienenen Roman, der sehr beliebt war, geht es um die Suche nach einem vergrabenen Piratenschatz. Obwohl die Geschichte von Anfang bis Ende erfunden ist, sind viele Menschen noch immer davon überzeugt, dass das Vergraben von Teilen ihrer Beute bei Piraten gang und gäbe war.

In den meisten Fällen vertranken Piraten ihren Schatz, oder sie verloren ihn beim Glücksspiel. Oder sie gaben ihn für die „feinen Damen“ in der Stadt aus. Einige wenige Piraten waren vernünftiger und brachten ihr Gold zur Bank oder investierten in ihre Begnadigung oder einen Adelstitel, aber die meisten von ihnen verprassten es schneller, als sie es „verdient“ hatten.

AN LAND

Überblick

Piraten haben mit dem Land nicht viel am Hut. Das Land ist ein übler Ort - es ist voller Schlangen, Alligatoren, Bauern und anderen Landplagen. In der Regel halten die Piraten sich in den Städten oder auf hoher See auf. Wenn sie sich doch einmal in die Wildnis trauen, dann gewöhnlich nur, weil es dort etwas zu holen gibt - und zwar vergrabene Schätze, beim Klabauter!

Anlegen

Wenn Sie an Land gehen wollen, steuern Sie mit Ihrem Schiff auf die Küste zu. Wenn Sie den Landeplatz erreicht haben, erscheint ein Pop-up-Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie wirklich an Land gehen wollen. Wenn Sie diese Frage mit „Ja“ beantworten, geht Ihre Besatzung vor Anker und es wird ein Landungstrupp zusammengestellt, den selbstverständlich Sie anführen.

Ablegen

Wenn es Zeit ist, auf das Schiff zurückzukehren, drücken Sie die Taste „Zum Schiff zurückkehren“ (z). Ihre Besatzung wird unverzüglich an Bord gehen und in See stechen. Beachten Sie bitte, dass Sie diesen Befehl auch verwenden können, um Ihre Besatzung von einem Punkt weit im Landesinneren direkt aufs Schiff zu „verfrachten“.



Der Bildschirm „An Land“

Dies sind die Elemente, die Sie sehen, wenn Ihre Besatzung an Land ist.

Ihre Besatzung: Ihr Landungstrupp mit Ihnen an der Spitze.

Landmarke: Eine Markierung, die zum vergrabenen Schatz führt.

Lebensmittelreserven (in Monaten): Wenn Ihnen das Essen ausgeht, beginnen Ihre Männer zu verhungern.

Zahl und aktuelle Moral der Besatzung: Zahl der Mitglieder Ihres Landungstrupps und deren Moralstatus.

Kompass: Dieser hilft Ihnen bei der Richtungsbestimmung.

Aktuelle Suchen: Informationen zu den Leuten, die Sie zu finden versuchen.

Aktuelle Schatzkarten: Verknüpfung zu Ihren Schatzkarten.

Die Memoiren von Captain Incognito

Fester Boden ist für Landratten, wisst Ihr? Und für den verrückten alten Captain Briggs. Er hat immer massenweise diese Karten gekauft und dann seine arme Mannschaft überall hingeschleppt und nach vergrabenen Schätzen suchen lassen. Ha! Die Hälfte der Zeit ging ihnen in irgendwelchen gottverlassenen Bergen der Proviant aus und die Hälfte seiner Männer lief ihm davon.

Natürlich fand er ein paar Mal einen Schatz, der auch eine kleine Stange Geld wert war. Was mich angeht, ich halte mich lieber an die hohe See. An Land herumzuwandern ist gegen die Natur für einen Piraten, sag ich immer. Ich habe gehört, dass es in diesen Dschungeln riesengroße Spinnen gibt und gewaltige Blut saugende Wombats.

Nein, danke. Ich gehe für etwas Sinnvolles an Land, z. B., um eine spanische Stadt anzugreifen, oder so was. Aber vergrabene Schätze? Die überlasse ich denen, die sie haben wollen. Eine fette spanische Schatzgaleone ist mir allemal lieber.

Fortbewegung an Land

Der Liste für die Spielsteuerung können Sie die Anweisungen zur Fortbewegung Ihres Landungstrupps an Land entnehmen.

Das „X“ ist die Zielmarkierung

Im Abschnitt „Schatzkarte“ (s. oben) erfahren Sie, wie Sie einen Schatz mit Hilfe von Landmarken aufspüren.

Bewegen Sie Ihre Männer auf die blinkende Markierung, um die fette Beute zu heben. Wenn Sie die Beute haben, können Sie mit Hilfe der Taste für „Zum Schiff zurückkehren“ wieder in See stechen.

Gefahren an Land

Wenn Sie einen Landungstrupp anführen, müssen Sie zwei Dinge immer im Auge behalten: die Moral der Besatzung und den Lebensmittelvorrat. Mit fortschreitender Zeit schwinden Ihre Lebensmittelvorräte. Wenn nichts mehr zu essen da ist, wird die Besatzung äußerst ungehalten. Wenn Sie dann nicht schnell für Nachschub sorgen, werden die ersten Männer Sie schon bald im Stich lassen.

Doch Vorsicht: Auch eine wohlgenährte Besatzung beschwert sich, wenn die Suche zu lange dauert. Es ist vernünftig, jeden Ausflug an Land mit einer großen Menge an Nahrungsmitteln und einer glücklichen Besatzung zu beginnen.

Betreten einer Stadt oder Siedlung

Wenn Sie Ihren Landungstrupp in eine Stadt oder Siedlung führen möchten, bewegen Sie sich einfach in Richtung der auf der Karte sichtbaren Gebäude. Wenn Sie sich in der Nähe des Ortes befinden, erscheint ein Menü, in dem Sie nach Ihren Absichten gefragt werden. Je nach aktueller Lage können Sie dann den Ort entweder direkt betreten, oder Sie müssen sich hineinschleichen bzw. Ihren Weg freikämpfen.

LANDGEFECHTE

Die Memoiren von Captain Incognito

Damals, im Frühling '65, oder vielleicht war es auch '66, wollten die Jungs und ich den Holländern eine Lektion erteilen. Wir hatten gehört, dass die Indianer Curaçao angegriffen hatten und dachten, dass sie den Ort wahrscheinlich mürbe genug für uns gemacht hatten. Ich erinnere mich, wir waren ungefähr 250 Mann und erreichten Curaçao irgendwann im Mai. Wir gingen an Land und bildeten vier oder fünf Einheiten – zwei mit Jungs mit Entermessern, zwei mit Bukanieren, die mit Musketen bewaffnet waren und eine mit uns Offizieren vornweg.

Tja, die Holländer versteckten sich zwischen den Bäumen und lockten uns in einen Hinterhalt. Ihre Infanterie war mit Musketen bewaffnet, die nicht viel ausrichteten, aber sie waren in Deckung, und wir waren im offenen Gelände. Sie teilten ordentlich aus, steckten aber auch ein. Sie hielten die Stellung, bis wir ihre Flanke angriffen; das brach ihren Widerstand und sie rannten in die Stadt zurück.

Mittlerweile war die holländische Artillerie auf dem Schlachtfeld, aber nach dem Abzug der Infanterie sah es schlecht aus. Sie schafften es, einen guten Schuss auf die Bukaniere abzugeben, aber wir Offiziere rannten los und setzten ihre Geschütze außer Gefecht. Dann tauchte Kavallerie an einer unserer Flanken auf. „Jungs“, sagte ich, „langsam wird's brenzlig. Wir sollten ein paar Bukaniere auf, um diese Reiter abzulenken, während der Rest von uns die Stadtmauern stürmt. Was haltet ihr davon?“ Die Jungs stimmten zu und wir rückten vor.

Der langen Rede kurzer Sinn: Es funktionierte. Ein paar von uns rannten in einen neuen Hinterhalt, aber die meisten schafften es über die Mauern. Die Holländer verloren ihre Courage und ergaben sich.

Letzten Endes besiegten wir sie also, aber ich sag's Euch, ein Spaziergang war das nicht. Wenn diese holländischen Infanteristen besser auf ihre Flanken aufgepasst hätten und die Kavallerie schneller gewesen wäre, hätte die Geschichte anders ausgehen können.

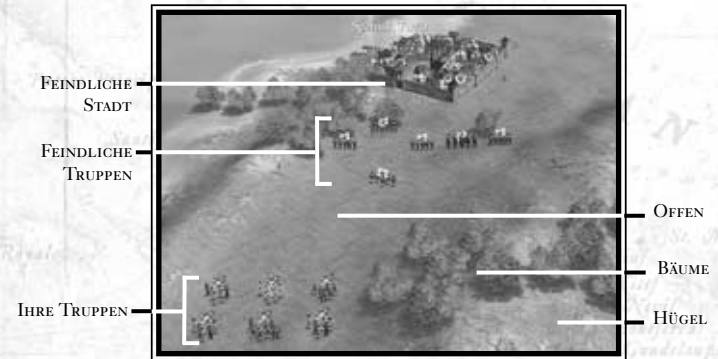
Überblick

Als Kapitän eines Piratenschiffs wird von Ihnen erwartet, dass Sie Ihre Männer in Seeschlachten zum Sieg führen. Sie müssen aber auch dazu fähig sein, Ihre Besatzung an Land zu bringen, um feindliche Städte anzugreifen, in denen Bürgerwehren, Infanterie, Kavallerie, eingeborene

Krieger und Artillerie auf Sie warten. Ihre Männer haben keine besonders große Erfahrung im Schultern von Musketen, Salutieren oder Marschieren – trotzdem kämpfen sie wie die Teufel, wenn sie dem Feind gegenüberstehen.

In Landgefechten kommandieren Sie mehrere „Einheiten“: Piraten, Bukaniere und Offiziere. Der Gegner verfügt über Infanterie, Kavallerie, Artillerie und eingeborene Krieger. Ihr Ziel ist es, den Feind auf dem Schlachtfeld zu besiegen und die feindliche Stadt mit mindestens einer Einheit zu erreichen oder die feindlichen Einheiten zu zerstören.

Denken Sie daran, dass Ihr Ziel nicht ist, die feindlichen Einheiten zu besiegen oder zu vernichten – Sie wollen nur Leute in die Stadt bringen. Wenn Sie dazu jede feindliche Einheit auf der Karte vernichten müssen, dann tun Sie das. Wenn Sie alle umkreisen und in die Stadt eindringen können, ohne dass ein einziger Schuss fällt, ist das mindestens genauso gut.



Der Bildschirm „Landgefechte“

Ihre Truppen: Ihre Streitkräfte

Feindliche Truppen: die Streitkräfte des Feindes

Bäume: lichter Dschungel

Offen: offenes Gelände

Hügel: erhöhtes Gelände

Feindliche Stadt: Ihr Ziel

Einheiten

IHRE TRUPPEN

Sie kommandieren drei verschiedene Einheitstypen.

Piraten: Diese Einheiten sind mit Entermessern und -äxten bewaffnet und sind im Nahkampf (Mann gegen Mann) beachtliche Kämpfer. Sie können jedoch keinen Kampf auf Distanz führen.

Bukaniere: Diese Einheiten sind mit Musketen bewaffnet, eignen sich hervorragend für den Kampf auf Distanz und können aus einer Entfernung von vier Schritten auf einen Feind schießen. In einem Nahkampf dagegen taugen sie nicht besonders viel.

Offiziere: Diese Elitepiraten tun sich im Nahkampf hervor, können aber keinen Kampf auf Distanz führen.

FEINDLICHE TRUPPEN

Es gibt es fünf verschiedene Einheitstypen, denen Sie in einem Landgefecht begegnen können.

Infanterie: Bei diesen Einheiten handelt es sich um Angehörige der örtlichen Bürgerwehr, die mit Musketen und Säbeln bewaffnet sind. Infanteristen können sowohl einen Nahkampf als auch einen Kampf auf Distanz führen, sind aber nicht besonders stark und taugen bei Kämpfen beider Art nicht viel. Infanteristen können aus einer Entfernung von drei Schritten auf feindliche Einheiten schießen.

Wächter: Diese Einheiten bestehen aus Berufssoldaten, die mit leichten Musketen und Säbeln bewaffnet sind. Sie sind Experten im Nahkampf und können im Kampf auf Distanz ihre Feinde aus einer Entfernung von zwei Schritten angreifen.

Kavallerie: Diese Einheiten bestehen aus berittenen Berufssoldaten, die mit Speeren und Säbeln bewaffnet sind. Sie bewegen sich schnell und sind besonders gefährlich, wenn sie in offenem Gelände einen „Angriff“ gegen feindliche Einheiten reiten. Sie sind aber im Gefecht zwischen Bäumen miserable Kämpfer und können keinen Kampf auf Distanz führen.

Artillerie: Diese Kanonen sind bei einem Kampf auf Distanz über eine Entfernung von 8 Schritten verheerend. Sie werden aber automatisch zerstört, wenn sie im Nahkampf angegriffen werden. Artillerie wird nur selten zur Verteidigung von Städten eingesetzt, allerdings kann es sein, dass größere Städte mit besserer Verteidigung eine Artillerie unterhalten.

NEUTRALE TRUPPEN

Diese Einheiten tauchen entweder als Freund oder Feind auf.

Eingeborene Bogenschützen: Diese Krieger sind mit Pfeil und Bogen bewaffnet. Sie eignen sich hervorragend für den Kampf auf Distanz und können einen Feind über eine Entfernung von 2 Schritten angreifen. Im Nahkampf sind sie allerdings anfällig.

Eingeborene Speerkämpfer: Diese wilden Kämpfer sind mit Speeren und Steinäxten bewaffnet. Sie ausgesprochen fähig im Nahkampf, können aber keinen Kampf auf Distanz führen.

So spielen Sie

In einer Schlacht werden die im Spiel befindlichen Einheiten – Ihre und die Ihres Feindes – nacheinander „aktiviert“. Wenn eine Einheit aktiviert ist, erhält sie von ihrem Befehlshaber den Befehl sich zu bewegen, zu schießen, anzugreifen, usw. Nachdem eine Einheit ihre Befehle ausgeführt hat, wird die nächste Einheit aktiviert. Es ist immer nur eine Einheit aktiv.

Zu Beginn einer Schlacht können Sie mit der Tabulatortaste zwischen drei Ausgangsorten wählen. Drücken Sie nach der Auswahl des Ausgangsorts die Eingabetaste, um fortzufahren. Schlachten werden abwechselnd in Runden ausgetragen, sodass die Seiten jeweils abwechselnd agieren.

BEFEHLE

Wenn eine Ihrer Einheiten aktiviert ist, können Sie ihr einen der folgenden Befehle erteilen (siehe Liste für die Spielsteuerung):

Bewegen: Befehlen Sie einer Einheit, auf ein angrenzendes leeres Feld vorzurücken, nicht jedoch auf ein Feld, das von einer anderen „befreundeten“ Einheit besetzt wird. Sie erteilen Ihrer Einheit den Befehl „Bewegen“ mit einem Rechtsklick auf das Feld, auf das Sie die Einheit bewegen wollen oder, indem Sie die Taste „Bewegen“ drücken (diese befindet sich auf dem Ziffernblock, weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zur Spielsteuerung).

Umdrehen: Sie können Ihrer Einheit befehlen, sich in jede beliebige Richtung zu drehen (siehe „Flankenangriffe“ weiter unten). Erteilen Sie den Befehl zum Umdrehen, indem Sie die Taste „Umdrehen“ drücken (Umschalttaste-Ziffernblock, siehe Abschnitt zur Spielsteuerung).

Nahkampfangriff: Wenn Sie einer Einheit befehlen, auf ein Feld vorzurücken, das von einer feindlichen Einheit besetzt ist, greift Ihre Einheit den Feind an und es kommt zum Nahkampf, in dem Ihre Einheit versuchen wird, den Feind von seinem Feld zu vertreiben und dieses zu übernehmen.

Angriff auf Distanz: Sie können einer Einheit, die auf Distanz kämpfen kann, befehlen, auf jede feindliche Einheit zu schießen, die sich innerhalb

der Reichweite ihrer Waffen befindet. Potenzielle Ziele sind durch einen roten Kreis markiert, das momentan anvisierte Ziel leuchtet auf. Drücken Sie die Taste „Ziel wechseln“ (TAB), um ein anderes Ziel anzuvisieren. Drücken Sie die Taste „Schießen“, (Ziffernblock 5), um zu feuern.

Runde auslassen: Keine Aktion. (Die Einheit überspringt ihren Zug.) Drücken Sie die Taste „Runde auslassen“ (Leertaste), um einer Einheit den entsprechenden Befehl zu erteilen.

GELÄNDE

In *Pirates!* gibt es vier grundlegende Geländeformen.

Offenes Gelände: Freie Landschaft. In offenem Gelände angegriffene Einheiten erhalten keinen Verteidigungsbonus. Kavallerieeinheiten erhalten einen Angriffsbonus, wenn sie den Feind in offenem Gelände angreifen.

Bäume: Einheiten, die sich zwischen Bäumen verstecken, bleiben unsichtbar, bis eine feindliche Einheit auf ein angrenzendes Feld vorrückt. Bäume bieten einen Verteidigungsbonus. Kavallerieeinheiten werden benachteiligt, wenn sie Einheiten zwischen Bäumen angreifen.

Hügel: Einheiten auf Hügeln (erhöhtem Gelände) erhalten einen Bonus, wenn sie von Einheiten, die sich in tiefer gelegenen Gelände befinden, in einen Nahkampf verwickelt werden.

Nicht passierbares Gelände: Felsiges Gelände, das Einheiten nicht durchqueren können. Einheiten für den Kampf auf Distanz können jedoch hindurchfeuern.

Versteckte Einheiten

Einheiten, die sich zwischen Bäumen oder hinter Hügeln verstecken, sind unsichtbar, bis sie von einer feindlichen Einheit „entdeckt“ werden (dazu muss diese den Hügel erklimmen oder auf ein angrenzendes Feld zwischen den Bäumen vorrücken).

Kampfsituationen

NAHKAMPF

Zu einem Nahkampf kommt es dann, wenn eine Einheit versucht, ein vom Feind besetztes Feld zu betreten. Die Nahkampffähigkeiten des Angreifers werden gegen die Verteidigungsstärke des Verteidigers eingesetzt (Gelände, Truppenmoral und eventuelle „Flankenangriffe“ werden dabei mit einbezogen), und schließlich wird das Ergebnis errechnet. Einheiten können Verluste erleiden und die Truppenmoral kann sich verschlechtern. Gewinnt die verteidigende Einheit den Nahkampf, hält sie ihre Position, wenn die angreifende Einheit siegt, übernimmt sie das Feld und zwingt den Feind zur Flucht.

KAMPF AUF DISTANZ

Ein Kampf auf Distanz kann nur von Bukanieren, Infanterie, Artillerie und eingeborenen Bogenschützen ausgetragen werden. Dabei schießt der Angreifer seine Waffen auf eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb seiner Reichweite ab. Die Auswirkungen werden auf dieselbe Weise wie im Nahkampf ermittelt, aber nur das Gelände des Verteidigers ist von Bedeutung. Der Verteidiger muss eventuell Verluste von Männern und/oder Moral hinnehmen, für den Angreifer kommt es im Kampf auf Distanz zu keinerlei negativen Auswirkungen.

FLANKENANGRIFFE

Wird eine Kampfeinheit von hinten oder von der Seite angegriffen, erhält der Angreifer einen Bonus für diesen „Flankenangriff“. Dies trifft sowohl für den Nahkampf als auch für den Kampf auf Distanz zu.

PANIK

Wird eine Einheit getroffen, verschlechtert sich die Moral. Wenn die Moral einer Einheit den „Panik“-Punkt erreicht, „zerbricht“ sie und flieht vom Schlachtfeld, sobald sie weitere Verluste erleidet.

SIEG

Sobald Ihre Truppen die Stadtmauern erreichen, zerstreuen sich die verteidigenden Truppen und laufen davon, und die Bürger vor Ort zahlen Ihnen ein Lösegeld, damit Sie abziehen (dieses kann recht hoch sein, je nach Wohlstand der Stadt und dem Zustand der geschlagenen Truppen). Sie können natürlich mit Finten und Schleichmanövern Einheiten in die Nähe der Stadt bringen, um so leichter einen Sieg zu erringen, aber es könnte sein, dass Sie dabei eine geringere Beute erzielen. Ein überwältigender Sieg könnte Ihnen darüber hinaus die Möglichkeit geben, das Land eines neuen Gouverneurs äußerst glücklich und das Land eines alten Gouverneurs eher unglücklich zu stimmen.

EINNAHME EINER STADT

Falls Ihr Angriff von großem Erfolg gekrönt ist, kann es passieren, dass die Stadtbewohner sich gegen ihre gegenwärtigen unfähigen Herrscher auflehnen und Sie über die zukünftige Nationalität der Stadt bestimmen dürfen!

NIEDERLAGE

Wenn Sie im Kampf besiegt werden, kommt es zu einem der folgenden beiden Szenarien: Falls Sie nicht gefangen genommen wurden, kehren Sie zu Ihrer Flotte zurück, um Ihre Wunden zu lecken und Ihren nächsten Raubzug zu planen. Wenn Sie jedoch gefangen genommen wurden, verbringen Sie die nächsten sechs Monate oder so im örtlichen Gefängnis.

UMHERSCHLEICHEN IN DER STADT

Die Memoiren von Captain Incognito

Ich hatte Baron Raymondo schon so an die sechs Monate lang gejagt, weil er anscheinend wusste, wo meine seit langem verschollene Schwester festgehalten wurde. Schließlich fand ich heraus, dass er in Saint Martin im Loch saß. Das war ein kleines Problem, weil nämlich die Holländer nicht so gut auf mich zu sprechen waren, nachdem ich Curaçao geplündert hatte. Natürlich eröffneten ihre Kanonen das Feuer auf mein Schiff, sobald ich den Hafen von Saint Martin anlief. Also schlich ich allein in die Stadt.

Es war schon spät und die Straßen waren finster und ruhig. Die einzigen Menschen außer mir waren die holländischen Wächter. Sie waren aber langsam und leicht zu sehen und ich wusste, ich war in Sicherheit, solange ich mich nicht blicken ließ.

Dann lief ich diese Straße runter und merkte, dass es eine Sackgasse war und dass hinter mir ein Wächter gerade um die Ecke bog. Ich hatte keinen Ausweg: Alle Haustüren waren verschlossen und ich wusste, dass ein Fenster oder eine Tür einzutreten zu viel Lärm machen würde. Ich saß also fest.

Doch plötzlich sah ich diese Heuballen und versteckte mich dahinter, und genau in dem Moment bog der Wächter um die Ecke. Als er vorbeilief, kam ich hinter meiner Deckung hervor und streichelte ihm mit diesem Knüttel, den ich dabei hatte den Schädel. Er kippte um und ich schlich die Straße runter und kletterte über eine Mauer, bevor mich jemand entdeckte.

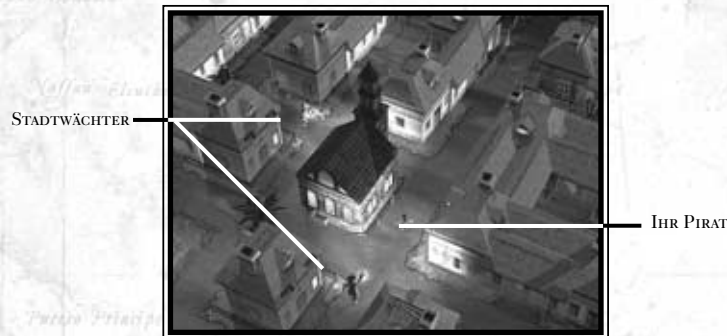
Kurz danach fand ich die Schenke und betrat sie. Baron Raymondo war nicht besonders glücklich mich zu sehen – und er war noch viel unglücklicher, nachdem ich mit ihm fertig war.

Überblick

Es kann ab und zu ganz hilfreich sein, unbemerkt in eine Stadt hinein- oder aus ihr herauszugelangen. Nehmen wir einmal an, Sie liegen gerade im Krieg mit den Spaniern und haben herausgefunden, dass Ihr Erzgegner sich in der Schenke von Cartagena versteckt hält. Da Sie nicht genügend Männer haben, um die Stadt zu erstürmen, besteht Ihre einzige Alternative darin, sich in die Stadt zu schleichen, die Schenke zu finden und Ihren Gegner zu stellen.

Oder ein anderes Beispiel: Sie lagen die ganze Zeit im Krieg mit den heimtückischen Engländern und hatten das Pech, gefangen genommen und auf Barbados ins Gefängnis geworfen zu werden. Eines Nachts gelingt es Ihnen, aus dem Gefängnis zu entweichen. Jetzt müssen Sie sich nur noch aus der Stadt herausschleichen, ohne erwischt zu werden.

Wenn Sie durch die gegnerische Stadt schleichen, werden Ihnen einige Wachen auf Routinepatrouille über den Weg laufen. Wenn Sie sich von hinten an einen Wächter heranschleichen, können Sie ihn k.o. schlagen. Allerdings sind Sie besser beraten, die Wachen von vornherein zu meiden. Wenn Sie durch einen Wächter entdeckt werden, gibt er Alarm und Sie werden von Dutzenden von Wachen umzingelt sein. Und dann heißt es „zurück in den Knast, Freundchen“ – es sei denn, Sie laufen schneller als Ihre Verfolger.



Der Bildschirm „Durch die Stadt schleichen“

Ihr Pirat: Ihr eigener Teufelskerl von einem Piraten!

Stadtwächter: Die Gegner. Halten Sie sich von ihnen fern!

Gebäude: Eine Wohnung. Diese Gebäude können weder Sie noch die Wachen betreten. Die Wachen können auch nicht sehen, wer oder was sich hinter den Gebäuden befindet.

Zielgebäude: Das Herrenhaus des Gouverneurs oder die Schenke, wenn Sie in die Stadt schleichen.

Ihre Besatzung: Ihre Gefolgsleute, die am Stadtrand auf Sie warten. Sie erreichen Ihre Leute, wenn Sie stadtauswärts gehen.

Zaun: Ein Zaun. Während Sie über die Zäune hinwegklettern können, sind die Stadtwachen zu dick und faul dafür. Sie können außerdem nicht erkennen, wer oder was sich hinter einem Zaun befindet.

Heuballen: Wenn Sie sich hinter einem Heuballen verstecken, können die Wachen Sie nicht sehen.

Fortbewegung

Wie Sie sich in der Stadt fortbewegen können, entnehmen Sie der Liste für die Spielsteuerung.

LAUFEN

Dies ist Ihre normale Geschwindigkeit. Damit können Sie sich langsam und ruhig fortbewegen und Ihre Umgebung genau im Auge behalten. Die Wachen können Sie nicht hören (wenn die Wachen aber in Ihre Richtung blicken, können Sie natürlich dennoch gesehen werden).

RENNEN

Beim Rennen bewegen Sie sich viel schneller, aber auch um einiges lauter fort. Wachen in Ihrer Nähe können Sie rennen hören. Außerdem nehmen Sie beim Rennen nur wenig von Ihrer Umgebung wahr, da Ihr Blickfeld eingeengt ist, und es kann schnell passieren, dass Sie einem Wächter in die Arme laufen.

ÜBER ZÄUNE KLETTERN

Um über einen Zaun zu klettern, müssen Sie sich auf den Zaun zu bewegen. Sobald Sie ihn berühren, klettern Sie automatisch darüber hinweg. Dies ein gutes Mittel, um Ihre Verfolger abzuschütteln, da die Wächter weder über Zäune steigen noch durch sie hindurch sehen können.

VERSTECKEN

Gehen Sie auf einen Heuballen zu, um sich dahinter zu verstecken, damit die Wache Sie nicht entdeckt.

AUSKNOCKEN EINES WÄCHTERS

Um einen Wächter auszuknocken, müssen Sie sich ihm von hinten nähern. Sobald Sie Ihr Ziel erreicht haben, schlagen Sie ihn k.o. Sie können keinen Wächter k.o. schlagen, der Ihnen zugewandt ist. Sobald er Sie näher kommen sieht, wird er Alarm schlagen.

GEFANGENNAHME

Wenn ein Wächter Sie sieht und so nahe an Sie herankommt, dass er Sie berühren kann, werden Sie verhaftet und ins Gefängnis geworfen, wo Sie so lange schmoren, bis die Obrigkeit besänftigt und bereit ist, Sie wieder auf freien Fuß zu setzen, beim Klabauter!

BETRETEN EINES ZIELGEBÄUDES

Wenn Sie ein Zielgebäude erreichen, sind Sie erfolgreich in die Stadt eingedrungen und können Ihren Geschäften wie gewohnt nachgehen, es sei denn, Sie befinden sich in einem ausgesprochen feindseligen spanischen Hafen, in dem die Händler keine Geschäfte mit Ihnen treiben.

AUS DER STADT ENTWISCHEN

Um eine Stadt hinter sich zu lassen, laufen Sie bis zum Stadtrand (wo Ihre Besatzungsmitglieder bereits auf Sie warten). Sobald Sie bei Ihrer Besatzung angekommen sind, haben Sie es geschafft, aus der Stadt zu entweichen. Nun wird Ihnen wieder der Bildschirm „Navigation“ angezeigt.

TANZ MIT DER TOCHTER DES GOUVERNEURS

Die Memoiren von Captain Incognito

Man sieht's mir vielleicht nicht mehr an, Jungchen, aber seinerzeit war der alte Captain auf dem Tanzparkett ein schneidiger Anblick. Das war natürlich, bevor ich dieses Holzbein hatte. Jünger war ich natürlich auch und ich hatte noch mehr Zähne im Mund. Und beide Augen und Hände ...

Ja, die gute, alte Zeit. Ich war wochenlang auf hoher See und holte mir in den Gewässern südlich von Santiago spanische Schiffe. Wenn es brenzlich wurde, segelte ich nach Tortuga, um meine Beute zu verkaufen und mich mit der Tochter des Gouverneurs zu treffen.

Das waren noch Zeiten! Ich führte sie zum Tanz aus und wirbelte sie ein paar Hundert Mal über das Tanzparkett. All die anderen feinen Damen mit ihren fettarschigen, faulen und feigen Verehrern waren blass vor Neid.

Ich muss schon zugeben, sie war nicht das hübscheste Mädchen der Welt. Nancy, meine Zukünftige, war viel hübscher – wenn ich drüber nachdenke, dann sahen Simone und Inga, meine anderen Zukünftigen, auch viel besser aus – aber man fühlte sich in ihrer Gesellschaft wohl. Manchmal machte sie mir auch Geschenke: ein neues Hemd, einen schicken Hut oder irgendwelchen anderen modischen Schnickschnack.

Ja, sie war ein liebes Mädchen. Ich habe gehört, sie nahm es ziemlich schlecht auf, als Theodora und ich in Saint Kitts heirateten.

Überblick

Im 17. Jahrhundert stellten Bälle (Tanzfeste für die Reichen) die wichtigste Unterhaltungsform für die Oberschicht dar. Jeder, der etwas auf sich hielt, musste sich auf den Bällen in den edelsten Gewändern mit den wertvollsten Juwelen präsentieren. Die Männer trugen gepuderte Perücken, die Frauen trugen kunstvoll hochgesteckte Frisuren zur Schau, die den Kerzenlüstern gefährlich nahe kamen. Dazu wurde über den neuesten Tratsch gesprochen und es wurden geheime romantische Treffen arrangiert.

Von den jungen Damen und Herren wurde erwartet, dass sie gut tanzen konnten – vor allem, wenn sie auf der Suche nach einem Partner waren. Wer keine kunstvollen Figuren aufs Parkett zaubern konnte, hatte keine Chance, die höchste Stufe gesellschaftlichen Ansehens zu erklimmen.

Wie schneidig und stattlich ein Pirat auch sein mochte - wenn er das Herz einer Gouverneurstochter erobern wollte, musste er ein guter Tänzer sein.



Der Tanz-Bildschirm

Ihr Pirat: Ihre Spielfigur.

Ihre Tanzpartnerin: Die Tochter des Gouverneurs. Dies ist die junge Dame, die Sie beeindrucken möchten.

Weitere Tänzer: Wichtige Bürger der Stadt. Sie verfolgen jeden Ihrer Tanzschritte, um zu sehen, wie Sie sich schlagen.

Herzanzeige: Hier können Sie ablesen, wie stark die Gefühle Ihrer Tanzpartnerin für Sie sind. Je größer das Herz ist, desto mehr empfindet Ihre Partnerin für Sie.

Schnörkelpunkte: Die kleinen Herzen um die Herzanzeige herum stehen für die Anzahl der „Schnörkel“, die Sie im Takt der Musik hintereinander ausgeführt haben (siehe unten). Gouverneurstöchter lassen sich von Schnörkeln stark beeindrucken.

Die Musik

Es wird zu Menuetten getanzt. Dies war in dieser Epoche die beliebteste Tanzform. Menuette haben einen 3/4-Takt (EINS-zwei-drei, EINS-zwei-drei, EINS-zwei-drei usw.). Auch andere Tanzformen im 4/4-Takt (EINS-zwei-drei-vier) waren beliebt.

Tanzen

Bei einem Tanz führt das Paar komplizierte Kombinationen von Tanzfiguren aus, bei denen die eine im Takt der Musik nahtlos in die andere übergeht. Ihre Tanzpartnerin deutet mit einer Geste die folgende Tanzfigur an. Sie

müssen dann versuchen, diese Figur zur Musik auszuführen. Wenn Sie die richtige Tanzfigur wählen, ist Ihre Tanzpartnerin zufrieden mit Ihnen. Wenn Sie sich für die falsche Figur entscheiden oder gar keine Figur tanzen, geraten Sie ins Straucheln, und Ihre Tanzpartnerin ist verärgert und schämt sich. Versuchen Sie, die junge Dame nicht zu blamieren.

DIE TANZFIGUREN

Hier ist eine Liste der sechs Tanzfiguren und der dazugehörigen Gesten. In der Liste für die Spielsteuerung erfahren Sie, wie Sie die einzelnen Figuren ausführen können.



Schritt vorwärts: Sie bewegen sich nach vorn (in die Bildschirmenebene hinein). Ihre Partnerin macht einen Schritt rückwärts.



Schritt rückwärts: Sie bewegen sich nach hinten (aus der Bildschirmenebene heraus), während Ihre Partnerin einen Schritt nach vorn macht.



Gleitschritt nach rechts: Sie bewegen sich gemeinsam mit Ihrer Partnerin in Richtung des rechten Bildschirmrandes.



Gleitschritt nach links: Sie bewegen sich gemeinsam mit Ihrer Partnerin in Richtung des linken Bildschirmrandes.



Pirouette nach rechts: Sie drehen sich gemeinsam mit Ihrer Partnerin gegen den Uhrzeigersinn.



Pirouette nach links: Sie drehen sich gemeinsam mit Ihrer Partnerin im Uhrzeigersinn.

TANZFEHLER

Wenn Sie eine falsche Figur tanzen oder es nicht schaffen, rechtzeitig die Figur auszuführen, stolpern Sie und Ihre Partnerin runzelt die Stirn.

TANZSCHUHE

Wenn Sie „Kalbslederstiefel“ (eines der Spezialobjekte) besitzen, erhöht dies die Chance, dass Sie auch bei einem Tanzfehler die richtige Tanzfigur ausführen. Mit „Tanzschuhen“ sind Sie sogar noch sattelfester.

SCHNÖRKEL

Wenn Sie im Takt der Musik, d. h. auf der EINS im 3/4- und 4/4-Takt (EINS-zwei-drei oder EINS-zwei-drei-vier) die korrekte Tanzfigur einleiten, führen Sie mit Ihrer Tanzpartnerin einen „Schnörkel“ aus. Dies ist eine elegantere Version der Standard-Tanzfigur.

DIE HERZANZEIGE

An der Herzanzeige (dem Herzen oben in der Mitte des Bildschirms) können Sie Ihre Tänzerfolge ablesen. Das angezeigte Herz wächst mit jedem korrekt ausgeführten Tanzschritt. Durch Schnörkel wächst das Herz schneller. Je mehr Schnörkel Sie hintereinander ausführen, desto schneller wächst es. Durch Fehltritte schrumpft das Herz wieder.

ENDE DES TANZES

Ihr Erfolg hängt von der Größe der Herzanzeige am Ende des Tanzes ab. Ist das Herz nur klein, konnten Sie die Tochter des Gouverneurs nicht besonders beeindrucken, was sie Ihnen auch deutlich machen wird. Wenn das Herz geradezu gigantisch ist, haben Sie getanzt wie Fred Astaire und werden von der Tochter des

Gouverneurs bewundert. Dann dauert es nicht mehr lang, bis Sie das Herz der jungen Dame erobert haben!

BEFÖRDERUNGEN

Die Memoiren von Captain Incognito

Mein alter Kumpel Captain Briggs, das war ein Mann, der Titel sammelte, beim Klabauter! Als er in den Ruhestand ging, war er ein englischer Herzog, ein französischer Baron und ein holländischer Admiral.

Ich selbst kam nie über einen englischen Oberst und einen französischen Admiral hinaus. Ich hatte mich nie gut genug mit den Holländern gestellt, um von ihnen befördert zu werden. Briggs hatte den besseren Magen, der hinterlistige alte Fuchs.

Diese Titel waren aber nicht nur zum Angeben gut. Die Schiffbauer reparierten Euer Schiff für so gut wie gar nix, wenn Ihr einen Oberstitel vorzuzeigen hattet und wenn Ihr erstmal ein Baron wart, überschlugen sich die Männer, um sich Eurer Besatzung anschließen zu dürfen. Angeblich lieben Seeleute Adelstitel. Die Dummköpfe!

Einen spanischen Titel? Nein, so einen hab ich mir nie geholt. Ich wollte auch keinen. Aber ein Schankmädchen erzählte mir, dass die spanischen Dons ein Kopfgeld von 10.000 Dublonen auf mich ausgesetzt hatten – und das, Jungen, ist besser als alle Titel der Welt.

Briggs war den Spaniern nie mehr als 8.000 Dublonen wert und das hab ich ihn nie vergessen lassen.

Überblick

Sie können durch Gouverneure befördert werden, indem Sie wertvolle Dienste für deren Nationen leisten. Mit jeder Beförderung steigen Ihr Ruhm und Ansehen bei der betreffenden Nation. Jede Beförderung bringt für Sie auch Vorteile innerhalb dieser Nation mit sich. Um befördert werden zu können, benötigen Sie aber zunächst einen Kaperbrief der jeweiligen Nation.

Neben den Vorteilen, die Sie im Spiel durch Ihren Titel erlangen, tragen Beförderungen auch zu Ihrem allgemeinen Ruhmstatus bei, der in Ihren Gesamt-Punktestand mit einbezogen wird, wenn Sie sich zur Ruhe setzen.

Verdienen von Beförderungen

Die Titel werden durch die Gouverneure der Städte verliehen. Sie kön-

nen sich eine Beförderung verdienen, wenn Sie der betreffenden Nation einen Dienst erweisen, indem Sie gegnerische Schiffe, Städte und Schiffeskorten mit Geheimagenten, Soldaten oder Immigranten angreifen, gesuchte Piraten oder Flüchtlinge gefangen nehmen usw.

Wenn Sie mit einer Nation gut stehen (oder ihr gegenüber zumindest neutral eingestellt sind), ist die Ausstellung eines Kaperbriefs durch den Gouverneur reine Formsache obwohl Sie diesen einfachen Schritt mit ausreichend guten Taten umgehen können. Wenn Sie aber aufgrund bestimmter gegen die Interessen der Nation gerichteter Aktionen nicht beliebt sind, müssen Sie dem Gouverneur unter Umständen zunächst ein ordentliches Bestechungsgeld anbieten. Wenn Sie bei einer bestimmten Nation wirklich verhasst sind, kann es helfen, einen Jesuiten-Mönch zu bitten, sich für Sie einzusetzen.

Beförderungen durch verschiedene Nationen

Ihr Status ist von Nation zu Nation unterschiedlich. So können Sie gleichzeitig ein französischer Marquis sein, während Sie bei den Engländern immer noch als bescheidener Kapitän dastehen und bei den Spaniern als vogelfrei gelten!

Sie haben durch Ihren Titel nur innerhalb der Nation Vorteile, von der Sie den Titel bekommen haben. Dass Sie holländischer Admiral sind, wird Ihnen in Häfen, die nicht durch Holland kontrolliert werden, nichts bringen.

Sie können sich durch eine einzige Aktion Beförderungen von zwei verschiedenen Nationen gleichzeitig verdienen, wenn beide Nationen Nutzen aus dieser Aktion ziehen. Wenn beispielsweise sowohl Frankreich als auch England mit Spanien im Krieg liegen und Sie Kaperbriefe beider Nationen besitzen, erhalten Sie nach dem Angriff spanischer Schiffe oder Städte von beiden eine Beförderung.

Verlust von Ansehen

Wenn Sie durch eine Nation befördert wurden, danach aber gegen die Interessen dieser Nation handeln (z. B. indem Sie eines ihrer Schiffe angreifen), werden Sie bei dieser Nation letztendlich in Ungnade fallen. Sie behalten zwar Ihren aktuellen Titel, verlieren aber alle damit verbundenen Vorteile. (Der Titel wird aber noch zu Ihren Ruhmpunkten dazugezählt.) Wenn Sie der Nation wirklich in den Rücken gefallen sind, ist es sogar möglich, dass diese Nation Sie fortan als Feind betrachtet, Ihnen den Zugang zu ihren Städten verweigert, Piratenjäger auf Sie ansetzt, usw.

Um die mit Ihrem Titel verbundenen Vorteile wieder zu erlangen, müssen Sie die Gunst dieser Nation wieder gewinnen. Dies geschieht

durch Bestechungsgelder, Fürbitten durch Jesuiten oder wirklich beeindruckende Aktionen, die den Interessen der betreffenden Nation dienlich sind. Wenn Sie bei der Nation wieder angesehen sind, kommen Sie wieder in den Genuss der mit Ihrem Titel verbundenen Vorteile und können weiterbefördert werden.

Titel

KAPITÄN

Im damaligen Seemanns-Jargon war der Kapitän der niedrigste Offizier, der selbständig Kommando führen durfte.

Vorteil: Das Anheuern von Besatzungsmitgliedern in den Städten der Nation ist einfacher.

MAJOR

Ein Major ist ein höherrangiger Armee-Offizier. Wenn dieser Titel einem Schiffsoffizier gegeben wird, so handelt es sich dabei meist um einen Ehrentitel.

Vorteil: Schiffsreparaturen sind in den Werften der betreffenden Nation billiger.

OBERST

Ein Oberst ist ein hochrangiger Armee-Offizier. Wenn dieser Titel einem Schiffsoffizier gegeben wird, so handelt es sich dabei meist um einen Ehrentitel.

Vorteil: Die Händler der betreffenden Nation verkaufen Ihnen mehr Waren.

ADMIRAL

Ein Admiral kann eine ganze Flotte bei einer Seeschlacht anführen. Dies ist der höchste militärische Dienstgrad, den ein Schiffsoffizier erlangen kann.

Vorteil: Das Aufrüsten der Schiffe ist billiger.

BARON

Dies ist der niedrigste Adelstitel.

Vorteil: Die Seemänner mögen Barone! Das Anheuern von Besatzungsmitgliedern in den Schenken der Nation ist als Baron relativ einfach.

GRAF

Der vierthöchste Adelstitel. Der Graf steht über allen Bürgern und Baronen, doch unter dem Marquis und dem Herzog.

Vorteil: Schiffsreparaturen sind für Grafen in den Werften der betreffenden Nation umsonst.

MARQUIS

Der dritthöchste Adelstitel. Der Marquis steht über allen Bürgern, Baronen und Grafen, doch unter dem Herzog.

Vorteil: Die Händler der betreffenden Nation stellen einem Marquis bei Weitem mehr Waren zur Verfügung.

HERZOG

Der zweithöchste Adelstitel. Der Herzog steht über allen Bürgern, Baronen, Grafen und dem Marquis und untersteht nur Königen und Prinzen.

Vorteil: Das Aufrüsten der Schiffe ist für Herzöge umsonst.

MISSIONEN UND SUCHEN

Die Memoiren von Captain Incognito

Oh ja, ich habe mich seinerzeit auf die eine oder andere Suche begeben. Ich rettete meine Schwester, die irgendwo auf einer Plantage gefangen gehalten wurde – ich erinnere mich, das war in Honduras. Dann fand ich meinen Bruder, der südlich von Saint Augustine in Florida eingesperrt war. Später fand ich heraus, dass meine alte Tante in Hispaniola festgehalten wurde und natürlich musste ich sie dann auch retten, oder? Dann war da noch mein Onkel, der auf einer Plantage irgendwo in Jamaica gefangen war. Es war fast so, als würde ich an jedem verdammten Wochentag jemanden retten – und zwei an Sonntagen.

Aber, als der gute, alte Incognito ein einziges Mal in Campeche eingesperrt war, glaubt Ihr, dass auch nur ein Schwein gekommen wäre, um ihn zu retten? Ha! Dass ich nicht lache! Ich musste mich selbst retten, so wie immer.

Jetzt weiß ich nämlich auch, warum so viele Piraten falsche Namen haben – um ihren verfluchten Familien zu entkommen! Ich wünschte nur, das wäre mir schon vor Jahren eingefallen – hätte mir jede Menge Ärger erspart, beim Klabaوتر!

Überblick

Eine Mission oder Suche besteht in einer Aufeinanderfolge von Herausforderungen, die von einer großen Belohnung gekrönt ist. So erzählt man Ihnen unter Umständen von einem gewissen Baron Raymondo, der über den Verbleib Ihrer seit langer Zeit vermissten Schwester Bescheid weiß, die vor vielen Jahren in Ketten in die Karibik verschleppt wurde und dass dieser Raymondo in Richtung San Juan segelte, als er zuletzt gesehen

wurde. Ihre neue Suche: Rettung Ihrer Schwester. Ihr erster Schritt: nach San Juan segeln, um den bösen Spanier zu stellen.

Wie Sie die Suche angehen, hängt von den aktuellen Gegebenheiten ab. Wenn Sie bei den Spaniern gut angesehen sind, können Sie eventuell einfach in den Hafen einlaufen und die Schenke aufsuchen. Wenn Sie mit den Spaniern nicht so gut stehen, werden Sie wahrscheinlich eher in die Nähe von San Juan fahren und versuchen, sich in die Stadt zu schleichen. Oder vielleicht haben Sie ja genug Macht, um eine Armada vor der Stadt zu positionieren, um sie mit Gewalt einzunehmen.

Suchen

Im Allgemeinen müssen Sie bei Suchen ein vermisstes Mitglied Ihrer Familie retten oder ein Unrecht rächen, das jemand einem der Ihren angetan hat. Suchen sind gewöhnlich langwierige Aufgaben, bei denen Sie mehrere Herausforderungen meistern, lange Reisen unternehmen, durch Städte schleichen, gegnerische Schiffe bekämpfen und sich mit bösen Schurken duellieren müssen. Typisch für Suchen ist, dass sie zeitlich unbegrenzt sind. Eine Suche kann auf einer einzigen Reise erledigt werden oder mehrere Jahre lang dauern.

INFORMATIONEN ZU IHREN SUCHEN

Neue Suchaufträge und Informationen zu laufenden Suchen erhalten Sie von Schankwirten, Schankmädchen, Gouverneuren und Gouverneurstöchtern.

ERFÜLLEN VON SUCHAUFRÄGEN

Wenn Sie das Ziel Ihrer Suche erreicht haben, steigt Ihr Ruhmstatus. Oft erhalten Sie auch eine stattliche Belohnung.

Wenn Sie eine Suche ignorieren oder nicht erfolgreich abschließen, so ergeben sich daraus keinerlei Nachteile für Sie (außer vielleicht der demütigenden Gewissheit, dass Sie die Ehre Ihrer Familie mit Füßen getreten haben).

Missionen

Meistens müssen Sie bei Missionen Schiffe durch gefährliche Gewässer eskortieren oder einen gesuchten Kriminellen gefangen nehmen, der sich in einer anderen Stadt befindet. Missionen bestehen gewöhnlich nur aus einem oder zwei Schritten. Um durch wichtige Bürger einer bestimmten Nation auf eine Mission geschickt zu werden, müssen Sie jedoch einen Kaperbrief der jeweiligen Nation besitzen. Einige Missionen sind zeitlich begrenzt, für die Erfüllung anderer Missionen wiederum können Sie sich nach Belieben Zeit lassen.

INFORMATIONEN ZU IHREN MISSIONEN

Nur Bürgermeister, Gouverneure oder deren Töchter können Sie mit neuen Missionen beauftragen und Ihnen Informationen zu laufenden Missionen liefern.

ERFÜLLEN VON MISSIONEN

Wenn Sie eine Mission erfüllen, ist Ihnen die betreffende Nation zu Dank verpflichtet, was wiederum zu einer unmittelbaren Beförderung führen kann oder Sie zumindest Ihrer nächsten Beförderung ein gutes Stück näher bringt. Gleichzeitig gewinnen Sie an Ruhm.

Für nicht erfüllte Missionen werden Sie nicht bestraft.

SCHURKEN

In der Karibik gibt es viele Schurken, von denen überraschend viele Ihnen oder Ihrer Familie Schaden zugefügt haben oder durch die Regierung gesucht werden.

Einige der Schurken sind sesshaft und bleiben so lange an ein und demselben Ort, bis Sie sie aufgespürt haben, um mit Ihnen abzurechnen. Andere wiederum fahren nach Lust und Laune in der Karibik umher. Wenn Sie zu lange brauchen, um die letzte bekannte Position eines Schurken zu erreichen, kann es durchaus sein, dass er schon lange wieder weitergezogen ist. Es kommt vor, dass Sie einzelne Schurken durch die halbe Karibik verfolgen müssen, bevor Sie ihrer habhaft werden. Wenn sie sich in der Stadt befinden, verbringen die Schurken die meiste Zeit in den Schenken. Der Schankwirt wird wissen, wo sich der betreffende Schurke aufhält. Sie müssen sich aber nicht unbedingt in eine Stadt begeben, um den gesuchten Schurken zu fassen. Sie können ihn auch auf dem Weg zwischen zwei Städten erwischen, wenn er an Bord eines mächtigen Kriegsschiffs mitfährt. Wenn Sie dieses Schiff bei einer Schlacht besiegen, haben Sie die Gelegenheit, ihn vor Ort zu stellen.

Wenn Sie das Duell verlieren, verspottet er Sie und zieht weiter in eine andere Stadt. Dann müssen Sie wieder von vorn anfangen. Wenn Sie den Schurken besiegen, ergibt er sich und erzählt Ihnen, was er weiß.

Nachvollziehen Ihrer Suchen

Sie können sich den Status Ihrer laufenden Suchen/Missionen anzeigen lassen, indem Sie auf den Informationsbildschirmen die Rubrik „Missions-Logbuch“ aufrufen, oder indem Sie auf dem Bildschirm „Navigation“ die Symbole für die Suchen anklicken. Weitere Informationen können Sie dem Abschnitt zur Spielsteuerung entnehmen.

Wenn Sie eine Suche erfolgreich beendet haben, verschwindet diese aus dem Logbuch und vom Bildschirm „Navigation“.

PIRATEN DER KARIBIK

Die Memoiren von Captain Incognito

Berühmte Piraten? Ja, gelegentlich hab ich den einen oder anderen getroffen. War ja auch fast unmöglich, keinen von denen zu sehen. Die waren ja immer unterwegs, auf der Suche nach Beute.

Ich kann mich noch erinnern, das muss anno '22 gewesen sein, als ich vor Puerto Rico mit Blackbeard zusammentraf. Tja, da war ich also, mit meiner königlichen Schaluppe Bernice und 75 der raubeinigsten Piraten diesseits von Barbados. Mein Stolz und meine Dummheit hielten mich davon ab, zu wenden und abzuhau'n. Was mach' ich also? Ich legte das Ruder herum und griff an, um meinem Ruf treu zu bleiben.

Der Kampf dauerte weniger als eine Viertelstunde. Blackbeard ließ mich bis auf hundert Yards heran, wendete seine Fregatte hart nach Backbord und feuerte eine Breitseite aus vierzig Kanonen ab. Zehn Sekunden später war ich im Wasser und sah zu, wie mein Schiff direkt in Richtung Meeresgrund verschwand.

Blackbeard hängte mich nicht – ich fand, das war sehr anständig von ihm – stattdessen lachte er und warf mich für sechs Monate ins Gefängnis, „um Respekt vor Leuten, die mir überlegen waren, zu lernen“.

Ich lernte meine Lektion. Als ich ihn das nächste Mal traf, segelte ich auf einer nagelneuen Fregatte, die ich mit allen verfügbaren Verbesserungen versehen hatte. Außerdem sorgte ich dafür, dass ich ein Wetterglas hatte.

Ich besiegte ihn auch in dieser Schlacht nicht – sie endete bei Einbruch der Dunkelheit in einer Art Unentschieden – beide Schiffe standen in Flammen, die Masten waren umgefallen, 50 Männer oder so über Bord. Nein, gewonnen hab ich nicht, er aber auch nicht, und ich glaube nicht, dass der alte Blackbeard da noch über mich lachte.

Überblick

Sie glauben, dass Sie der einzige Pirat in der Karibik sind? Weit gefehlt! Dort draußen gibt es noch andere Piraten, und wenn Sie ihnen in die Quere kommen, werden Sie als Haifischköder enden, beim Klabauter!

Es gibt zwei verschiedene Klassen von Piraten in der Karibik: zum einen die unbekannten (namenlosen) Piraten, die umhersegeln, um Schiffe und Städte anzugreifen, und zum anderen die zehn berühmtesten Piraten (einschließlich Ihnen), mit denen Sie um den ersten Platz in der Liste der 10 berühmtesten Piraten kämpfen. Die 9 anderen berühmtesten

sten Piraten sind überaus gefährlich. Keiner von denen mag Sie besonders, und vor allem dann nicht, wenn Sie ihre vergrabenen Schätze gehoben haben!

Namenlose Piraten

Namenlose Piraten beginnen das Spiel in Piraten-Enklaven. Sie verhalten sich wie typische Piraten - sie greifen Städte an oder lauern ihrer hilflosen Beute auf gut befahrenen Seewegen auf. Zu Beginn des Spiels sind sie Ihnen gegenüber neutral eingestellt und werden Sie die meiste Zeit in Ruhe lassen (außer natürlich, wenn Ihr Schiff ein besonders fettes Ziel darstellt). Wenn Sie sie aber angreifen, werden sie zu Ihren Feinden. Bei Ihrem nächsten Treffen werden sie dann auch entsprechend feindselig reagieren.

Berüchtigte Piraten

Im Spiel gibt es neun berüchtigte Piraten, die alle einem echten damaligen Piraten aus Fleisch und Blut entsprechen. Diese sind in der Liste der 10 berüchtigtsten Piraten aufgeführt, auf die Sie über die Informationsbildschirme zugreifen können. Diese Schurken sind durch die Bank gefährlich. Dies gilt vor allem für diejenigen unter ihnen, die auf der Liste ganz oben stehen. Genauere Informationen zu jedem der 10 berüchtigtsten Piraten können Sie der Pirateopedia entnehmen.

Jeder der Piraten auf dieser Liste hat sein Hauptquartier in einer spezifischen Piraten-Enklave. Sie können diese Piraten also entweder in den Gewässern in der Nähe ihrer Häfen oder in der Piraten-Enklave selbst antreffen. Die 10 berüchtigtsten Piraten greifen alles an, was sich bewegt.

WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Jeder der 10 berüchtigtsten Piraten segelt gewöhnlich in einem gekaperten Kriegsschiff über die Meere (alle Bootstypen vom Kanonenboot bis hin zur Fregatte). Ihre Schiffe sind in der Regel voll ausgerüstet und voll besetzt. Die Moral der Besatzung ist meist sehr gut.

Wenn Sie einem der 10 berüchtigtsten Piraten im Duell gegenüberstehen, können Sie davon ausgehen, dass er über ein oder mehrere spezielle Duelliermanöver verfügt.

Sie sind gut beraten, wenn Sie warten, bis Ihr Schiff ausgerüstet ist und Sie eine Reihe von kampfspezifischen Spezialobjekten gesammelt haben, bevor Sie einen dieser Super-Schurken herausfordern.

LISTE DER 10 BERÜCHTIGTSTEN PIRATEN

Sie können die Liste der 10 berüchtigtsten Piraten auf dem Informationsbildschirm einsehen, oder sie durch Drücken der Taste F7 aufrufen. Zu Beginn des Spiels befindet sich Ihr Name ganz unten auf dieser Liste. Je mehr Ruhm und Reichtum Sie erlangen, umso weiter rücken Sie nach oben.

Eines der Ziele des Spiels besteht darin, vor dem Rückzug aus dem Piratenleben die Spitze der Liste zu erreichen. Dies ist eine immense Herausforderung und erfordert eine Menge Glück. Sie können den Vorgang durch eine lebensgefährliche Aktion abkürzen: Wenn Sie einen der zehn berüchtigtsten Piraten im Kampf besiegen, fällt er unmittelbar an das Ende der Liste zurück.

Piraten-Enklaven

Piraten-Enklaven sind kleine vorübergehende Siedlungen, die über die ganze Karibik verstreut liegen. Wie auch in anderen Siedlungen können dort Schiffe repariert und Waren gekauft werden (es ist aber anzumerken, dass Piratenhändler in der Regel nicht viel zu verkaufen haben bzw. nicht viel Geld besitzen, mit dem Sie Ihnen Waren abkaufen könnten). In der Schenke erfahren Sie den neuesten Klatsch. Dort können Sie vielleicht auch ein Spezialobjekt oder einen Kartenteil erwerben bzw. die Beute teilen.

Besuch des Kapitäns

Anstelle eines Bürgermeisters oder Gouverneurs werden Piraten-Enklaven durch einen Kapitän geführt. Wenn Sie einen Piraten-Kapitän besuchen, bietet er Ihnen möglicherweise an, eine nahe liegende Stadt für Sie anzugreifen. Der Piratenangriff kann die Verteidigungsstellungen dieser Stadt schwächen, wodurch Ihnen später der Angriff auf diese Stadt bzw. deren Eroberung und Plünderung leichter fallen wird. Dieses Angebot bekommen Sie aber nur, wenn Sie mit den Piraten recht gut stehen.

TEILEN DER BEUTE

Die Memoiren von Captain Incognito

Viele Piratenkapitäne warten so lange wie möglich, bevor sie die Beute aufteilen. Ich weiß ganz genau, warum sie mit der Auszahlung warten – die Jungs verschwenden alle in der nächsten Stadt, wo sie ihren Anteil so schnell wie möglich ausgeben und dann dauert es so um die sechs Monate, bis Ihr genug von den Faulpelzen wieder dazu kriegt, die nächste Reise anzutreten. Welcher Kapitän mit einem Gehirn im Kopf würde das nicht so lange wie möglich hinauszögern?

Ist ja alles schön und recht, aber das ist nur ein Teil der Geschichte.

Wenn Eure Männer erstmal im Kopf haben, dass es Zeit ist, die Beute zu teilen, verringert sich ihre Brauchbarkeit im Kampf. Je länger die Verzögerung, umso schlimmer wird es. Ihre Moral sinkt in den Laderaum, sie murren die ganze Zeit und desertieren jedes Mal, wenn Ihr aus einem Hafen auslauft, in Scharen.

Nein, sag ich. Ihr könnt das Unvermeidliche eine Weile lang hinauszögern, aber wofür? Niemand, der auch nur einigermaßen klar im Kopf ist, zieht mit einer meuternden Besatzung in den Kampf. Wenn Eure Besatzung Euch sagt, dass es Zeit ist, die Beute zu teilen, sollet Ihr also lieber zuhören.

Überblick

Die Besatzung auf Piratenschiffen erhält selten einen Lohn. Stattdessen unterzeichnen die Männer einen Vertrag, der ihnen einen Teil aller während eines Raubzuges erbeuteten Schätze zusichert. Ihre Besatzung wird Ihnen lange Zeit treu bleiben, wenn Sie immer wieder für frische Beute sorgen. Doch früher oder später wollen sie ihren Teil der Beute sehen. Ihr Anteil als Kapitän ist größer.

Sie können die Beute in jeder Stadt oder Piraten-Enklaven teilen.

Zeitpunkt zum Teilen der Beute

Es gibt zwei Situationen, in denen es ratsam ist, die Beute zu teilen: erstens, wenn Ihre Besatzung dies fordert und Sie nicht mehr genug Schätze erbeuten können, um sie zufrieden zu stellen. Und zweitens, wenn Sie eine fette Beute gemacht haben und Ihren Anteil sichern möchten, bevor Sie ihn im Kampf verlieren.

Menü zum Teilen der Beute

Um die Beute zu teilen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Die Beute teilen“ im Hauptmenü einer Stadt oder Siedlung.

Aufteilen von Beutestücken

Wenn Sie die Beute teilen, wird all Ihr Gold zwischen Ihnen und der Besatzung aufgeteilt.

DER ANTEIL DES KAPITÄNS

Als Kapitän erhalten Sie einen festgelegten Prozentsatz der Beute. Dieser Prozentsatz hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab:

- Lehrling:** 5%
- Kapitänsgehilfe:** 10%
- Abenteurer:** 20%
- Schurke:** 30%
- Draufgänger:** 50%

DER ANTEIL DER BESATZUNG

Der Rest des Geldes wird gleichmäßig unter der Besatzung aufgeteilt. Die Reaktion der Besatzung auf den erhaltenen Anteil hängt vom Schwierigkeitsgrad des Spiels, der Länge der Reise und der Größe des Anteils ab. Die Reaktion geht von sehr wütend bis begeistert.

Die Zufriedenheit der Besatzung mit ihrem Anteil bestimmt die Moral der nächsten Besatzung bei Beginn einer neuen Reise.



Nach dem Teilen

Nachdem Sie die Beute geteilt haben, können Sie sich entscheiden, ob Sie sich zur Ruhe setzen oder eine neue Reise planen wollen. Eventuell haben Sie auch die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu ändern.

RUHESTAND

Wenn Sie sich dafür entscheiden, sich zur Ruhe zu setzen, ist das Spiel

für Ihren Piraten vorbei. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem nächsten Abschnitt („Das Ende“).

PLANEN EINER NEUEN REISE

Wenn Sie erneut in See stechen möchten, vergehen mehrere Monate, bis Sie neue Besatzungsmitglieder angeheuert und Vorräte angesammelt haben. Wenn am Ende alles bereit ist, können Sie das Spiel fortsetzen.

Sie starten die neue Reise mit einer kleinen Besatzung und Goldreserven, die Ihrem Anteil der Beute aus dem letzten Raubzug entsprechen.

ÄNDERN DES SCHWIERIGKEITSGRADS

Nach einer besonders erfolgreichen Fahrt haben Sie möglicherweise die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu steigern. (Diese Option ist natürlich nicht verfügbar, wenn Sie bereits als „Draufgänger“ spielen, denn dies ist der höchste Schwierigkeitsgrad des Spiels). Nach einer besonders erfolglosen Reise werden Sie unter Umständen danach gefragt, ob Sie den momentanen Schwierigkeitsgrad reduzieren wollen. (Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie als „Lehrling“ spielen.)

Wenn Sie sich zu einer Änderung des Schwierigkeitsgrads entschließen, stechen Sie unter den oben beschriebenen Voraussetzungen, allerdings bei einem neuen Schwierigkeitsgrad, wieder in See.

ALTERN

Die Memoiren von Captain Incognito

Alt zu werden macht keinen Spaß, Jungchen. Ihr verliert Euren jugendlichen Charme, Eure Kraft und Ausdauer und früher oder später Euren Verstand.

Wirklich, mein Sohn, lasst Euch eines vom alten Captain Incognito sagen: Werdet nicht alt, es hat keine Zukunft.

Überblick

Das Piratendasein ist schwer. Ein Pirat benötigt Kraft, Ausdauer, Koordinationsvermögen und Charisma. Leider verblassen diese Eigenschaften, wenn ein Pirat altert. Um diese Tatsache widerzuspiegeln, werden bestimmte Abschnitte des Spiels schwieriger, wenn Ihr Pirat altert. Sie können mit Ihrem Piraten so lange spielen, wie Sie wollen, aber das Spiel wird im Lauf der Jahre immer schwieriger.

Datum und Zeit werden auf dem Bildschirm „Navigation“ angezeigt.

Ablauf der Zeit

Dieser Abschnitt führt die Zeit an, die während jeder Spielaktivität vergeht.

Auf hoher See oder an Land: Die Zeit vergeht in gleichmäßigem Tempo, jeder Tag ist einige Sekunden lang.

Während Seeschlachten: Während einer Seeschlacht vergeht die Zeit langsamer, ein Tag ist mehrere Minuten lang.

Anhalten des Spiels; Duelle; Landgefechte; Aufenthalte in der Stadt; Rollenspiele; Informationsbildschirme ansehen; Kauf, Verkauf oder Plündern von Waren: Während dieser Aktivitäten steht die Zeit still.

Antreten einer neuen Reise nach dem Teilen der Beute: Das Überholen des Schiffes für eine neue Reise benötigt ungefähr sechs Monate.

Im Gefängnis oder ausgesetzt: Wenn Sie im Gefängnis landen, bleiben Sie drei bis zwölf Monate lang dort, die durchschnittliche Dauer Ihres Gefängnisaufenthalts beträgt sechs Monate. (Sie können die Dauer Ihres Gefängnisaufenthalts halbieren, indem Sie erfolgreich aus der Stadt schleichen.)

Das Teilen der Beute und ausgesetzt oder eingesperrt zu sein nehmen eindeutig die meiste Zeit in Anspruch. Ihr Pirat altert sehr schnell, wenn Sie ihn diesen Aktivitäten zu oft aussetzen.

Die Auswirkungen des Alterns

Wenn Ihr Pirat ein bestimmtes Alter erreicht – 30, 35, 40, 45, 50, usw. – ermittelt das Programm, ob seine Fähigkeiten nachgelassen haben. Sollte das der Fall sein, wird eine Aktivität im Spiel schwieriger für ihn.

Von diesem Zeitpunkt an wird die betroffene Aktivität etwas schwieriger – Duellgegner werden ein wenig schneller, Schnörkel beim Tanzen benötigen genaueres Timing, oder Sie finden weniger Besatzungsmitglieder, die sich Ihrer Mannschaft anschließen wollen, usw.

Die Verzögerung des Unvermeidlichen

Wenn Sie die „Medizin“-Fähigkeit für Ihren Piraten gewählt haben, dauert es um einiges länger, bis er die Auswirkungen des Alterungsprozesses spürt.

DAS ENDE

Die Memoiren von Captain Incognito

Ruhestand? Ich? Wer sagt hier was von Ruhestand? Ich hab in den letzten 25 Jahren bloß 'ne Pause eingelegt, das ist alles. Ich bin doch nicht im Ruhestand, beim Klabauter, und die Landratte, die behauptet, dass ich zu alt bin, um wieder zur See zu fahren, lass ich kielholen. Ich zeig's Euch betrunkenem Pack!

„Ahoi, Jungs! Captain Incognito setzt wieder Segel! Wer schließt sich mir an?“

Überblick

Auch die schönsten Zeiten sind irgendwann einmal vorbei. Daher werden Sie sich früher oder später dazu entscheiden müssen, sich aus dem Seeräuberleben zurückzuziehen, um die Früchte Ihres Abenteuerlebens zu genießen.

Wenn ein Pirat sich zur Ruhe setzt, scheidet er aus dem Spiel aus. Danach können Sie mit einer völlig neuen Spielfigur von neuem beginnen.

Zeitpunkt des Ruhestandes

Bei Pirates! gibt es kein vorgeschriebenes Alter für den Ruhestand. Sie können mit Ihrer Spielfigur so lange weiterspielen, wie Sie wollen. Allerdings wird für Ihren Piraten das Leben mit fortschreitendem Alter immer schwerer (siehe vorheriger Abschnitt).

Sie können sich mit Ihrem Piraten auch zur Ruhe setzen, wenn Sie eine andere Spielstrategie ausprobieren möchten. Zum Beispiel, wenn Sie sich als Piratenjäger versuchen wollen, der außer Seeräuberschiffen keine anderen Schiffe angreift. Oder vielleicht wollen Sie einmal ein Spiel als friedlicher Händler versuchen und nur dann kämpfen, wenn Sie selbst attackiert werden. Möglicherweise wollen Sie ja auch die Niederlande zur Weltmacht machen, indem Sie alle auf der Karte befindlichen Städte in eine holländische Enklave verwandeln. [Oder vielleicht wollen Sie ja nur eine andere Epoche ausprobieren.]

Sie haben die Möglichkeit, sich zur Ruhe zu setzen, sobald die Beute aufgeteilt ist (siehe Seiten 80-81).

Der Ruhestands-Bildschirm

Wenn sich Ihr Pirat zurückzieht, werden seine Ruhmespunkte ausgerechnet, woraufhin er auf der Grundlage seiner Leistungen einen entsprechenden Arbeitsplatz für Piraten im Ruhestand erhält. Je größer die Zahl seiner Ruhmespunkte ist, desto besser wird dieser Arbeitsplatz ausfallen. Ein schlechter Pirat könnte seine letzten Tage beispielsweise als gemeiner Taschendieb fristen, während ein außerordentlich erfolgreicher Seeräuber es bis zum Stadtgouverneur bringen kann!

Die Piraten-Ruhmeshalle

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur außerordentlich erfolgreich waren, wird für Sie ein Platz in der Piraten-Ruhmeshalle reserviert.

SPIELSTEUERUNG

Informationsbildschirme

Aktion	Ziffernblock	Maus	Tastatur
Status		Auf zugehöriges Symbol klicken	F1
Flottenstatus		Auf zugehöriges Symbol klicken	F2
Persönlicher Status		Auf zugehöriges Symbol klicken	F3
Logkapitel des Kapitäns		Auf zugehöriges Symbol klicken	F4
Schatzkarten		Auf zugehöriges Symbol klicken	F5
Weltkarte		Auf zugehöriges Symbol klicken	F6
Liste der zehn berühmtesten Piraten		Auf zugehöriges Symbol klicken	F7
Piratopedia		Auf zugehöriges Symbol klicken	F8
Systemoptionen		Auf zugehöriges Symbol klicken	F9
Laden/Speichern		Auf zugehöriges Symbol klicken	F10
Log der Suchen		Auf zugehöriges Symbol klicken	F11

Navigation auf See

Aktion	Ziffernblock	Maus	Tastatur
Pause	7	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock 7	Umschalttaste-p
Links	4	Linksklick auf Wasser oder Bildschirm-Ziffernblock 4	←
Rechts	6	Linksklick auf Wasser oder Bildschirm-Ziffernblock 6	→
Volle Segel	8	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock 8	↑
Gereifte Segel	2	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock 2	↓
Seeschlacht einleiten (nur in Reichweite)	5	Bildschirm-Ziffernblock 5	a
Ansicht ändern	9	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock 9	v
Flottenstatus	1	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock 1	F2
Karte	3	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock 3	F6
Informationsbildschirme öffnen			Esc.

Schlacht an Land

Aktion	Ziffernblock	Maus	Tastatur
Pause			Umschalttaste-p
In nächstes wechseln		Feld Ziffernblock Richtungstaste	
Feuer!	5		Linksklick auf Bildschirm-Tastatur 5
Halten			Leertaste
Richtung wechseln			STRG-Richtungstaste
Fernziel ändern			Tabulator

Schlacht zur See

Aktion	Ziffernblock	Maus	Tastatur
Pause			Umschalttaste-p
Links	4	Linksklick auf Wasser oder Bildschirm-Ziffernblock 4	←
Rechts	6	Linksklick auf Wasser oder Bildschirm-Ziffernblock 6	→
Volle Segel	8	Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 8	↑
Gereifte Segel	2	Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 2	↓
Feuer!	5	Rechtsklick oder Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 5	Leertaste
Ansicht ändern	9	Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 9	a
Kanonenkugel	3	Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 3	K
Hagelgeschoss	1	Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 1	h
Kettengeschoss	7	Linksklick Bildschirm-Ziffernblock 7	k

Duellieren

Aktion	Ziffernblock	Maus	Tastatur
Pause			Umschalttaste-p
Stoß	4	Linksklick auf Feind (Mitte) oder selbst	
Parieren	5	Rechtsklick auf Feind (Mitte) oder selbst	
Hoher Hieb	7	Linksklick (hoch) auf Feind oder selbst	
Tiefer Hieb	1	Linksklick (tief) auf Feind oder selbst	
Springen	8	Rechtsklick (hoch) auf Feind oder selbst	
Ducken	2	Rechtsklick (tief) auf Feind oder selbst	
Täuschen	6	Mittlere Maustaste	

Tanzen

Aktion	Ziffernblock	Maus	Tastatur
Pause			Umschalttaste-p
Schritt vorwärts	8	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock oder Bildschirm-Quadrat	
Schritt rückwärts	2	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock oder Bildschirm-Quadrat	
Gleitschritt nach links	4	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock oder Bildschirm-Quadrat	
Gleitschritt nach rechts	6	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock oder Bildschirm-Quadrat	
Pirouette nach links	3 oder 7	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock oder Bildschirm-Quadrat	
Pirouette nach rechts	1 oder 9	Linksklick auf Bildschirm-Ziffernblock oder Bildschirm-Quadrat	

Wenn die FESTSTELLTASTE AN ist, müssen Sie die Umschalttaste nicht drücken!

CREDITS

NOTIZEN

FIRAXIS GAMES

Sid Meier
Designer/Programmer

Production

Barry Caudill
Producer

Dan Magaha
Associate Producer

Steve Martin
Executive Producer

Jeff Briggs
CEO of Firaxis Games

Programming

Don Wuenschell
Lead Programmer

Mike Breikreutz
Theresa Bogar
David McKibbin
Rob McLaughlin
Bart Muzzin
Casey O'Toole
Jacob Solomon
Programmers

Mike Breikreutz
Tools Group Manager

David Evans
Director of Technology

Art

Jerome Atherholt
Marc Hudgins
Lead Artists

Dennis Moellers
Lead Animator

Steve Chao
Gregory Cunningham
Ed Lynch
Animators

Rob Cloutier
Alex Kim
Additional Animation

Ryan Murray
Lead Character Modeler

Alex Kim
Mark Shahan
Jon Marro
Character Modelers

Brian Busatti
Lead Locations Modeler

Greg Foertsch
Megan Quinn
Nick Rusko-Berger
Justin Thomas
Locations Modeling

Michael Bates
Terrain Artist

Jack Snyder
Additional Character
Modeling

Michael Bazzell
Ship Modeling

Rob Cloutier
Ship Animation

Michael Bazzell
Effects

Brandon Blackwell
Jason Cohen
Darren Gorthey
Ben Harris
Art Interns

Mark Cromer
Michael Curran
Sound and Music

Roger Briggs
Additional Music
Composition

Mike Gibson
Director of Creative
Resources

Jeff Briggs
Paul Murphy
Additional Design

Barry Caudill
Dan Magaha
Additional Programming

Paul Murphy
Manual, Strategy Guide,
and Piratopedia Writing

Timothy McCracken
QA Manager

Lindsay Richl
Director of Marketing

Kelley Gilmore
Michael Fetterman
Marketing and PR

Josh Scanlan
Network Administrator

Digital Steamworks
Introduction Cinematic

Jerome Atherholt
Anne Kristin Barnes
Michael Bazzell
Tiffany Beadenkopff
Brandon Blackwell
Greg Coale
Mark Cromer
James Curran
Michael Curran
Michael Fetterman

Mike Gibson
William Kerfoot
Tim King
Donna Morlock-Cromer
Steve Ogden
David B. Reynolds
Kathleen Schronce
Ronald Schronce
Tom Simmons
David Smith
Eloise A. Ullman
Sharon Zelefsky
"Firaxlish" Voices

Jason Butterhoff
Patrick Cullen
Timothy Lamb
Jeremiah Sanders
Absolute Quality Inc.
Testers

Special Thanks

Susan Meier
Donna Milesky
Jeff Morris
The Civ IV Team
Jon Hockaday
Eduardo Baraf
Adam Caldwell
Vince McDonnell
Patricia-Jean Cody
Ken Moodie
...all our families
and loved ones

**2K GAMES
PUBLISHING**

Gabe Abarcar, Sarah
Anderson, Roasbeh
Ashyani, Tom Bass, Jason
Bergman, Ryan Brant,
Dylan Bromley, James Daly,
Dan Einzig, Steve
Glickstein, Greg Gobbi,
Christoph Hartmann,
David Ismailer, Jennifer
Kolbe, Susan Lewis, Marc
Nesbitt, James Pacquing,
Jon Payne, Christina
Recchio, Dorian Rehfield,
Jack Scalici, Matt
Schlosberg, Nan Ten,
Peggy Yu, Lesley Zinn

GARANTIE UND KUNDENDIENST

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/ Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.
- (2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestaltungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

- (1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.
- (2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

- (1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.
- (2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

- (1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
- (2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

- (1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.
- (2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert oder bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.
- (3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

- (1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielanführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für

GARANTIE UND KUNDENDIENST

den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

- (2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden. Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.
- (2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

- (1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
- (2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

- (1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.
- (2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
- (3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

GARANTIE UND KUNDENDIENST

LEGAL INFO

This product contains software technology licensed from...

© 2008 Take-Two Interactive Software. Alle Rechte vorbehalten. 2K Games, das 2K Games Logo und Take-Two Interactive Software sind alle Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Sid Meier's Pirates! © 2008 Firaxis Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Pirates! Ist ein in U.S.A. eingetragenes Warenzeichen. Firaxis Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Firaxis Games, Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

TELEFON-SUPPORT

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 32 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

KONTAKT:

Hotline: 0900 / 11 00 823

Montag - Freitag 14 - 16 Uhr / 0,48 EUR pro Minute
(aus dem dt. Festnetz, Mobilfunkpreise können abweichen)

Telefax: 02451 / 40 96 42

E-Mail: support@greenpepper.de

Internet: www.greenpepper.de