

1	INHALT	
2	EINFÜHRUNG	.5
3	INSTALLATION	.6
4	HAUPTMENÜ	.6
4.1	Freies Spiel	.6
4.2	Szenarien	.7
4.3	Laden	.7
4.4	Optionen	.7
5	SPIELSTEUERUNG	.7
5.1	Allgemeines	.7
5.2	Stadtansicht	.8
	Stadtkern	.9
	Äußeres Stadtgebiet	.9
	Hafenbecken	.10
	Minikarte	.10
5.3	Seekarte	.11
	Städte	.12
	Konvois	.16
	Schwimmende Objekte	.17
	Minikarte	.18
5.4	Seeschlachten	.18
	Begegnung	.19
	Ausweichen	.20
	Seeschlachtansicht	.21
	Ablauf der Schlacht	.22
	Manövrieren	.22
	Zentrieren	.22
	Schiffe wechseln	.22
	Feuer frei!	.23
	Nachladen	.23
	Munitionswahl und Entern	.24
	Flüchten	.24
5.5	Stadtangriff	.24
5.6	Landschlachten	.26
	Ablauf des Landangriffs	.28
	Gebundene Einheiten	.29
	Sturmangriff	.29
	Unterstützung eigener Einheiten	.29

5.7 Der Fechtkampf	30
Steuerung des Fechtkampfes	31
Spezialangriffe	31
Ende des Kampfes	32
Geiselnahme	32
5.8 Die Chronik	32
5.9 Das Logbuch	33
5.10 Spielgeschwindigkeit	34
6 STÄDTE	35
6.1 Gouverneurstädte	35
6.2 Kolonialstädte	35
6.3 Städte mit Sitz des Vizekönigs	35
6.4 Stadtbewohner	35
Siedler	35
Arbeiter und Bürger	36
Soldaten	36
6.5 Der Status einer Stadt	36
6.6 Händler	37
6.7 Ihre eigene Stadt	37
7 AKTIONSGEBÄUDE	39
7.1 Lagerhaus	39
Übersicht	40
Warenbestand	41
Wareneinkauf	41
Warenverkauf	41
7.2 Handelsdock	42
Austausch zwischen Konvoi und Lager & Frachthandel	42
7.3 Werft	43
7.4 Kneipe	43
Piraten anheuern	43
7.5 Gebäude der Stadtverwaltung	44
General	44
Schatzmeister	44
Gouverneur	44
Tochter des Gouverneurs / Gemahlin	45
Vizekönig	45
7.6 Baumeister	45
7.7 Kirche	45

7.8 Marktplätze	46
8 SCHIFFE UND KONVOIS	47
8.1 Schiffe	47
Schiffe im Hafen	47
Grundkosten	48
Schiffstypen	48
8.2 Konvois	52
Auswahl eines Konvois und Warenliste	53
Schiffsliste, Übersicht und Kosten	54
Angriffsmodus	55
Einen neuen Konvoi bilden	55
Transfer zwischen Konvoi und Hafen	56
Transfer zwischen zwei Konvois	56
Geleitschiffe	56
Heimliches Anlegen	56
Abnutzung von Schiffen	57
8.3 Kapitäne	57
Navigationserfahrung	57
Handelserfahrung	58
Kampferfahrung	58
8.4 Besatzung	58
Entermannschaft	58
Moral	59
9 WARENHANDEL	60
Wie die Preise entstehen	60
Einen Handel durchführen	60
Knappe Waren	62
Warentypen	62
Importe und Exporte	64
Warenausgleich	64
Handelstipps	65
10 GEBÄUDEBAU UND PRODUKTION	66
10.1 Erwerben einer Konzession	66
10.2 Was Sie bauen können	66
Gebäude	68
Betriebe	70
Sondergebäude	74
10.3 Gebäudeunterhalt	75

10.4 Arbeiter und Produktion	75
Woher neue Arbeiter kommen	75
Aufschwung und Rezession	75
Waren und Rohstoffe	76
Probleme bei der Produktion	76
10.5 Konkurrenz	77
Betriebe aufkaufen	77
Betriebe ruinieren	77
11 HANDELSROUTEN	78
11.1 Alle Macht dem Kapitän	78
11.2 Etwas mehr Kontrolle	80
11.3 Genaue Vorgaben	81
11.4 Das eigene Lager einbeziehen	82
Produzierte Waren verteilen	83
Rohstoffe herbeischaffen	83
11.5 Angriffe	84
11.6 Reparatur und Wartung	85
11.7 Die Handelsroutenübersicht im Logbuch	86
12 POLITIK DER NATIONEN	88
12.1 Krieg und Frieden	88
12.2 Die Stärke einer Nation	88
12.3 Vizekönige und Annektierungen	89
12.4 Kaperbriefe	89
12.5 Freibeuter	90
12.6 Piraten	91
Aktive Piraten	91
Piratenverstecke	92
Jagd auf Piraten	92
Vernichten einer Piratensippe	92
13 ANSEHEN UND RANG	93
13.1 Ihr Ansehen bei den Nationen	93
Steigendes Ansehen	93
Fallendes Ansehen	93
Nichts währt ewig	94
13.2 Der Rang	94
14 EIGENE LOGOS VERWENDEN	95
15 SERVICE UND SUPPORT	96
16 CREDITS	99

2 EINFÜHRUNG

Willkommen bei Port Royale 2, der Wirtschaftssimulation in der historischen Karibik.

Das Spiel versetzt Sie an den Beginn des 17. Jahrhunderts, als die großen Kolonialmächte um die Vorherrschaft in der Karibik kämpften und Städte in kurzer Zeit sehr groß – und auch sehr klein – werden konnten.

Sie übernehmen die Rolle eines jungen Abenteurers, der sich zum Ziel gesetzt hat, mit Mut und Geschick ein großes Unternehmen mit hoher wirtschaftlicher und militärischer Stärke aufzubauen.

Sie können Waren zwischen den Städten handeln, eigene Produktionen errichten, verschiedenste Aufträge und Missionen annehmen, Kaperfahrten durchführen und Städte plündern.

Anders als im ersten Teil von Port Royale sind Ihnen in der Expansion Ihres Unternehmens keine Grenzen mehr gesetzt. Sie können unbegrenzt viele Konvois befehligen und in allen Städten eine Produktion aufbauen. Das ist noch nicht alles: Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, können Sie auch von ansässigen Produzenten Betriebe erwerben und so eine ganze Stadt an sich reißen. Oder Sie übernehmen in verschiedenen Städten alle Betriebe einer Ware und errichten so ein echtes Produktionsmonopol für die gesamte Karibik.

Wenn Sie lieber den kämpferischen Weg gehen wollen, können Sie Besitzer einer Stadt werden. Indem Sie für einen Vizekönig Städte feindlicher Nationen überfallen und annektieren, also für den Vizekönig in Besitz nehmen, können Sie mit großzügigen Landgeschenken rechnen. Jeder Vizekönig schenkt Ihnen so Stück für Stück einer Stadt, die Sie von Anfang an selbst aufbauen können. Und wenn Sie wollen, annektieren Sie alle Städte für eine Nation, damit endlich Frieden herrscht. Das Team von Port Royale 2 hat mit viel Ehrgeiz und Freude an diesem Spiel gearbeitet und präsentiert Ihnen hiermit ein spannendes Wirtschaftsspiel, in dem Sie eine historische Welt nach Ihren Vorlieben formen und aufbauen können.

Doch nehmen Sie sich am Anfang nicht zu viel vor. Werfen Sie vielleicht erst einmal einen Blick auf die zur Verfügung stehenden Szenarien. Dort werden Sie bestimmt ein Thema nach Ihrem Geschmack finden, das Sie in die Welt von Port Royale 2 einführt.

*Viel Spaß und viel Glück in der Karibik wünschen Ihnen
Daniel Dumont und das Port-Royale-2-Team.*

3 INSTALLATION

Legen Sie die Port-Royale-2-CD in das Laufwerk ein. Ist die Autostart-Option aktiviert, startet das Autostartmenü von selbst. Klicken Sie dann auf "Installieren" und Port Royale 2 wird installiert. Sollte das Autostartmenü nicht von alleine starten, so können Sie das Autostartmenü starten, indem Sie auf die Datei "Autorun" bzw. "AutoRun.exe" doppelklicken. Folgen Sie im Rahmen der Installation nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wichtige technische Informationen und letzte Änderungen finden Sie in der Datei "read-me.html" im Installationsverzeichnis des Spiels, welche Sie unbedingt lesen sollten. Auf der Internet-Homepage www.portroyale2.de erfahren Sie die aktuellsten Neuigkeiten rund um Port Royale 2.

4 HAUPTMENÜ

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie ins Hauptmenü. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie sich den Punkt "Szenarien" genauer ansehen. Denn hier gibt es spezielle Einführungsspiele zu verschiedenen Themen des Spiels.

4.1 Freies Spiel

Hier starten Sie ein freies Spiel. Wählen Sie eine Stadt und damit die Nation, in der Sie das Spiel beginnen möchten. Die Besonderheit an Ihrer Startstadt ist, dass Sie dort bereits ein Lagerhaus und eine Genehmigung zum Bau von Betrieben und Wohnhäusern besitzen. Überlegen Sie sich Ihre Startnation gut, denn je kleiner die Nation ist, desto schwieriger haben Sie es, wenn Sie sich mit deren Feinden anlegen möchten. Doch keine Sorge, Sie können sich auch noch während des Spiels einer anderen Nation zuwenden.

4.2 Szenarien

Port Royale 2 bietet eine hohe Spieltiefe. Daher gibt es Szenarien, die sich mit den verschiedenen Bereichen des Spiels befassen - wie Handel, Seeschlachten oder Aufbau. Wenn Sie das erste Mal Port Royale 2 spielen, sollten Sie ein Einführungsszenario wählen, dann haben Sie es leichter. Sollten Sie andererseits eine besondere Herausforderung suchen, dann stehen Ihnen auch hierfür Szenarien zur Verfügung.

4.3 Laden

Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.

4.4 Optionen

Hier können Sie Grafik und Sound einstellen. Außerdem können Sie hier die Tastenbelegung von Spielfunktionen ändern oder Spielablauf-Einstellungen (unter "Gameplay") vornehmen.

5 SPIELSTEUERUNG

5.1 Allgemeines

Bitte merken Sie sich:

- Wenn Sie einen Konvoi oder ein Gebäude auswählen möchten, klicken Sie das Objekt mit der linken Maustaste an.
- Wenn Sie einen Konvoi verschicken wollen, wählen Sie ihn an und machen Sie dann einen Rechtsklick auf eine Stadt oder einen Ort auf See.
- Sie können alles mit der Maus bedienen, es gibt aber auch einige Tasten auf Ihrer Tastatur, die Ihnen das Spielen bequemer machen können.
- Drücken Sie im Spiel die Taste "F1", um sich eine Zusammenfassung der Steuerung anzeigen zu lassen.
- Verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur, um den angezeigten Bildausschnitt zu bewegen.
- Verwenden Sie die Schnellvorlauftaste (Leertaste), um den Spielablauf stark zu beschleunigen. Dies ist beispielsweise sinnvoll, wenn Sie nicht warten wollen, bis ein Konvoi eine andere Stadt erreicht hat.

5.2 Stadtsicht

Nach dem Starten eines Spiels gelangen Sie in die Stadtsicht Ihrer Startstadt. Jede der 60 Städte in Port Royale 2 hat eine solche Ansicht, in der Sie bestimmte Aktionen durchführen können.

Die Stadtsicht zeigt die Gebäude einer Stadt und die im Hafen liegenden Schiffe. Jede Stadt hat ein Hafenbecken, den Stadtkern sowie Wohngebiete und Betriebe, die sich im Hinterland befinden.

Sie können von der Seekarte aus jede Stadt betreten, in der Sie Gebäude errichtet haben oder in der ein Konvoi vor Anker liegt.



- 9 Konvois ohne Auftrag durchschalten
- 10 Konvois mit Auftrag durchschalten
- 11 Liste Ihrer Konvois
- 12 Stadt verlassen (Seekarte anzeigen)
- 13 Optionsmenü
- 14 Aktionsgebäude (wichtige Gebäude, die Sie betreten können, um Aktionen durchzuführen)
- 15 Ereignisfenster
- 16 Ranganzeige, siehe Kap. 13.2
- 17 Auswahlfenster (hier wird angezeigt, welches Objekt (Schiff, Konvoi, ... Gebäude) Sie gerade ausgewählt haben)
- 18 Auswahlbuttons
- 19 Minikarte der Stadt
- 20 Karte wechseln

Es wird immer nur ein Teil der Stadt auf dem Bildschirm dargestellt. Mit den Pfeiltasten auf der Tastatur können Sie den Bildausschnitt bewegen. Sie können dazu auch alternativ den Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen, die mittlere Maustaste halten und den Ausschnitt verschieben, oder in die Minikarte linksklicken.

Sie können den Bildschirmausschnitt auch zoomen, indem Sie die Tasten Bild↑ oder Bild↓ drücken oder das Rad an Ihrer Maus drehen.

Stadtkern

Der Stadtkern einer Stadt ist immer von einer Stadtmauer umgeben, um die Stadt vor Angriffen von Landseite zu schützen. Zum Stadtkern gehören stets die wichtigen Aktionsgebäude (siehe Kap. 7: Aktionsgebäude), in denen Sie verschiedene Personen treffen können. Klicken Sie ein solches Gebäude einfach an, um es zu betreten.

Äußeres Stadtgebiet

Wenn Sie oder ein ansässiger Produzent der Stadt einen Betrieb oder ein Wohnhaus bauen möchten, dann muss dies außerhalb der Stadtmauern erfolgen. Welche Gebäude in einer Stadt gebaut werden können und wie der Bau abläuft, wird in Kap. 10: Gebäudebau und Produktion beschrieben. Klicken Sie ein Wohnhaus oder einen Betrieb mit der linken Maustaste an, um sich Informationen anzeigen zu lassen. Bei eigenen Betrieben können Sie auch Einstellungen vornehmen.

- 1 Chronik, siehe Kap. 5.8
- 2 Logbuch, siehe Kap. 5.9
- 3 Ihr Bargeld
- 4 Spielgeschwindigkeit
- 5 Verbrauch der Einwohner an Waren
- 6 Einwohnerzahl
- 7 Ihr Ansehen bei der Nation der Stadt
- 8 Eigene Gebäude hervorheben

Hafenbecken

Im Hafenbecken stehen die Konvois und Schiffe, die in einer Stadt vor Anker liegen. Ein Konvoi ist eine Gruppe von Schiffen, die von einem Kapitän befehligt werden. Wenn ein Konvoi aus mehreren Schiffen besteht, so wird zur besseren Übersicht immer nur das größte Schiff des Konvois im Hafenbecken angezeigt.

Linksklicken Sie auf ein Schiff oder einen Konvoi, um sich Informationen anzeigen zu lassen. Bei eigenen Konvois können Sie auch Einstellungen vornehmen.

Minikarte

Unten rechts in der Spielansicht zeigt die Minikarte das gesamte Stadtgebiet an. Für die Gebäude und Konvois in der Stadt werden verschiedene Farben verwendet.



- 1 Ihre angelegten Schiffe und Konvois
- 2 Schiffe anderer Händler
- 3 Angezeigter Bildausschnitt
- 4 Hafenbecken

- 5 Stadtkern mit Aktionsgebäuden
- 6 Äußeres Stadtgebiet
- 7 Ihre Betriebe und Wohnhäuser
- 8 Gebäude ansässiger Händler
- 9 Ihre Lagerhäuser

5.3 Seekarte

Die Seekarte wird immer angezeigt, wenn Sie eine Stadt verlassen. In der Seekartenansicht können Sie die Bewegung Ihrer Konvois verfolgen. Außerdem werden alle Städte angezeigt, die Sie bisher entdeckt haben. Sie müssen sich einer Stadt nur nähern, um sie zu entdecken. Sie verschicken Konvois, indem Sie einen Konvoi auswählen und mit der rechten Maustaste auf eine Stadt oder eine Position auf See klicken.



- 1 Piratenkonvoi
- 2 Aufgedecktes Piratenversteck
- 3 Politische Übersichtskarte anzeigen
- 4 Militärkonvoi oder Freibeuter einer Nation

- 5 Händlerkonvoi
- 6 Ihr Konvoi auf See
- 7 Stadtsymbol
- 8 Stadtname und Nation
- 9 Stadticsons für Warenknappheit, Siedlerüberschuss und Ereignis in der Stadt
- 10 Ihre in der Stadt angelegten Konvois
- 11 Minikarte der Spielwelt

Wie in der Stadtansicht wird auch in der Seekartenansicht nur ein Teil angezeigt. Mit den Pfeiltasten können Sie den Bildausschnitt bewegen. Sie können dazu alternativ auch den Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen, die mittlere Maustaste halten und den Ausschnitt verschieben, oder in die Minikarte linksklicken.

Städte



- 1 Stadtsymbol. Linksklicken, um Stadt zu betreten (nur möglich, falls Konvoi oder Gebäude in der Stadt).
Wenn angelegter Konvoi ausgewählt:


Rechtsklicken, um Handel mit Konvoi zu betreiben.




Wenn kein Konvoi ausgewählt, aber Lagerhaus in der Stadt ist:

Rechtsklicken, um Handel mit Lagerhaus zu betreiben.

- 2 Stadtname anklicken, um Stadtinfo anzuzeigen.
- 3 Ihre in der Stadt angelegten Konvois anklicken, um Konvois durchzuschalten.
- 4 Ein Symbol mit einer Ware zeigt an, dass diese Ware in der Stadt knapp ist.
- 5 Das Siedlersymbol zeigt an, wenn Siedlerüberschuss oder Siedlermangel in der Stadt herrscht.
- 6 Verschiedene Ereignissymbole zeigen an, ob gerade ein besonderes Ereignis in der Stadt vorliegt.

Mögliche Ereignisse in Städten

	Goldfund	In der Nähe der Stadt ist eine neue Goldmine entdeckt worden. Die Lebensqualität ist dadurch gestiegen und der Verbrauch an Luxuswaren ist einen Monat lang doppelt so hoch.
	Rattenplage	Es gibt eine Rattenplage in der Stadt. Einen Monat lang ist der Verbrauch an Weizen, Früchten, Mais und Fleisch doppelt so hoch.
	Seuche	In der Stadt ist eine Seuche ausgebrochen. Die Lebensqualität sinkt und der Verbrauch an Kleidung ist für einen Monat doppelt so hoch. Solange die Seuche anhält, sterben täglich Bürger der Stadt und Händler fahren die Stadt ungern an.
	Nahrungsmittel verseucht	In der Stadt wurden Nahrungsmittel verseucht (Auswirkung wie Hungersnot).
	Hungersnot	Eine Hungersnot ist ausgebrochen. Solange sie anhält, erhöht sich der Preis für Weizen, Früchte, Mais und Fleisch.
	Sturm	Über der Stadt wütet ein Sturm. Die Produktion der Anbaubetriebe ist halbiert.

 Angriff durch Militärkonvoi, Piraten oder Eingeborene	Die Stadt wurde kürzlich von Land- oder Seeseite angegriffen. Der Status der Stadt ist gesunken. Auswirkungen: - Militärkonvoi: viele Waren geplündert - Piraten: Fertigwaren geplündert - Eingeborene: Luxuswaren geplündert und Arbeiter/Bürger reduziert
 Schatzflotte in der Stadt	In der Stadt liegt die Spanische Schatzflotte vor Anker.
 Sabotage durch Freibeuter	Dieses Symbol wird bei verschiedenen Sabotageaktionen eines Freibeuters angezeigt. Freibeuter werden nur im Kriegsfall aktiviert.

Arbeiterstreik	Ein Freibeuter hat sich unter falschem Namen in die Stadt begeben und eine große Unruhe unter den Arbeitern verursacht. Zwei Wochen lang lassen alle Arbeiter die Arbeit ruhen.
Nahrungsmittel verseucht	Ein Freibeuter hat in der Stadt große Mengen an Nahrungsmitteln verseucht. Dadurch ist eine Hungersnot ausgebrochen.
Ernte vernichtet	Ein Freibeuter hat sich in die Stadt geschlichen und die Ernte sowie die Anbaufelder aller Anbaubetriebe vernichtet. Es wird etwa 2 Wochen dauern, bis wieder geerntet werden kann.




Übersicht der Sabotageaktionen von Freibeutern

Lagerbestände vernichtet	Ein Freibeuter hat sich in die Stadt geschlichen und große Lagerbestände verschiedener Händler vernichtet. Die Stadtverwaltung übernimmt keine Haftung.
Warenbestände der Stadt vernichtet	Ein Freibeuter hat sich in die Stadt geschlichen und große Lagerbestände des städtischen Warenmarkts vernichtet.
Siedler abgeworben	Ein Freibeuter hat viele Arbeiter samt ihrer Familien abgeworben. Viele Betriebe in der Stadt sind nun nicht mehr ausgelastet.
Waren aufgekauft	Ein Freibeuter hat heute unter falscher Flagge im Hafen der Stadt angelegt und sich als Händler ausgegeben. Auf diese Weise gelang es ihm, Warenbestände der Stadt aufzukaufen. Viele Waren sind nun gar nicht mehr oder kaum vorhanden.
Händler eingeschüchtert	Ein Freibeuter hat sich in den Hafen der Stadt geschlichen und ankommende Händler bedroht. Mindestens 4 Wochen lang werden auswärtige Händler nur noch höchst ungern die Stadt anlaufen.

Konvois

Alle Konvois, die Ihnen gehören, werden auf der Seekarte angezeigt. Kommen andere Konvois in deren Sichtbereich, so werden diese auch angezeigt. Zu jedem Konvoi auf der Seekarte wird angezeigt, wie viele Schiffe sich in dem Konvoi befinden und zu welcher Nation der Konvoi gehört.

Es gibt verschiedene Typen von Konvois, die sich über die angezeigten Symbole unterscheiden:

	Ihre EIGENEN KONVOIS haben als Flagge das Logo, das Sie im Optionsmenü auswählen können (siehe auch Kap. 14 Eigene Logos verwenden).
	Dieses Symbol wird von HÄNDLERKONVOIS und TRANSPORTKONVOIS verwendet. TRANSPORTKONVOIS beliefern die Karibik mit Waren aus Europa (siehe Kap. 9 Importe und Exporte). Ein besonderer TRANSPORTKONVOI ist die Spanische Schatzflotte. Sie kommt aus Europa und sammelt Gold von den spanischen Kolonien ein.
	MILITÄRKONVOIS haben eine rote Warnfarbe, patrouillieren die Gewässer ihrer Nation und werden in Kriegszeiten auch militärisch aktiv (siehe Kap. 12.2 Die Stärke einer Nation). Besondere MILITÄRKONVOIS sind die Freibeuter, die in Kriegszeiten Städte angreifen und besondere Aktionen durchführen (siehe Kap. 12.5 Freibeuter).
	PIRATENKONVOIS tragen das Piratensymbol (siehe Kap. 12.6 Piraten).

Sie können auf jeden Konvoi linksklicken, um ihn anzuwählen und sich Informationen anzeigen zu lassen. So erfahren Sie beispielsweise, welche und wie viele Geleit- und Handelsschiffe ein Konvoi hat. Bei Piratenkonvois erfahren Sie, zu welcher Piratensippe der Konvoi gehört. Eigene Konvois können Sie mittels Rechtsklick zu einer Stadt oder an einen Ort auf der Seekarte schicken. Möchten Sie einen anderen Konvoi angreifen, dann müssen Sie einen Rechtsklick auf den Zielkonvoi machen.

Schwimmende Objekte

Manchmal kommen auch schwimmende Objekte in den Sichtbereich eines Ihrer Konvois. Solche Objekte können Sie aufnehmen, indem Sie per Rechtsklick einen Konvoi dorthin schicken.

	Eine <u>schwimmende Schatzkiste</u> ist immer einen Umweg wert.
	Die <u>Flaschenpost</u> enthält Teile einer Schatzkarte. Gefundene Schatzkartenteile können Sie im Logbuch unter "Schatzkarten" einsehen.
	Einer oder mehrere <u>Schiffsbrüchige</u> können aufgenommen werden.
	<u>Treibgut</u> können Sie in ihre Konvois aufnehmen.
	Dieses Objekt deutet auf einen <u>Missions-Gegenstand</u> hin: Manchmal erhalten Sie durch eine Mission den Auftrag, einen verlorenen Gegenstand zu suchen. Außerdem haben besondere, sehr seltene und schwer zu findende Gegenstände dieses Symbol. Diese befinden sich immer in Ufernähe. Wenn Sie mit einer Gouverneurstochter verheiratet sind, wird Ihre Gemahlin Ihnen mehr dazu sagen, sobald Sie einmal einen dieser Gegenstände gefunden haben.

Minikarte

Die Minikarte zeigt in der Seekartenansicht die gesamte Spielwelt.

Städte und Konvois haben bestimmte Farben:



Weißer Rauten	Städte
Rauten mit blauem Kern	In dieser Stadt haben Sie Gebäude
Rauten mit blauem Rahmen	In dieser Stadt haben Sie einen Konvoi vor Anker
Blaue Quadrate	Ein eigener Konvoi
Weißer Quadrate	Ein fremder Konvoi
Schwarze Quadrate	Konvoi eines Piraten oder Freibeuters
Kleine schwarze Quadrate	Piratenverstecke
Kleine gelbe Quadrate	Ein schwimmendes Objekt (z.B. Schiffsbrüchiger)

Die Minikarte hat noch weitere, sehr nützliche Funktionen:

Linksklick auf Karte	Bildausschnitt der Seekarte verschieben
Linksklick auf Stadt	Stadt betreten, falls Konvoi oder Lagerhaus vorhanden
Rechtsklick auf Stadt	Einen ausgewählten Konvoi in die Stadt schicken oder mit der Stadt handeln, falls ausgewählter Konvoi vor Anker

5.4 Seeschlachten

Wenn Sie einen eigenen Konvoi ausgewählt haben, können Sie auf der Seekarte mittels Rechtsklick auf einen anderen Konvoi eine Seeschlacht provozieren. Sobald sich die Konvois nahe genug aneinander angenähert haben, öffnet sich der Begegnungsdialog.

! Sie müssen in Ihrem Konvoi Geleitschiffe definiert haben, um eine Seeschlacht zu führen, denn nur die Geleitschiffe beider Seiten nehmen an einer Schlacht teil! Wie man Geleitschiffe definiert, ist unter Kap. 8.2 Konvois beschrieben.

Begegnung



Seeschlacht



Angriff auf französischen Militärkonvoi

Euer Verhältnis zu Frankreich: freundlich

Militärkonvoi	Henk van Ruisdael
 4	 3 ➔ 3
 2	 1 ➔ 4
 166	 126 ➔ 5
 0	 400 ➔ 6
➔ 7	
Abbrechen	Kampf führen

- 1 Flagge des Gegners
- 2 Ihre Flagge
- 3 Geleitschiffe im Konvoi
- 4 Handelsschiffe im Konvoi
- 5 Kanonen an Bord der Geleitschiffe
- 6 Matrosen an Bord der Geleitschiffe
- 7 Wird Ihr Konvoi angegriffen, so können Sie den Kampf nicht abbrechen. Hier steht dann nur die Option "Ausweichen" zur Verfügung (s.u.).


Wenn Sie nun auf "Angreifen" drücken, öffnet sich die Seeschlachtansicht und der Kampf kann beginnen.

Ausweichen

Es kann auch passieren, dass nicht Sie der Angreifer sind. Militärkonvois und Piraten können Ihre Konvois angreifen, wenn Sie in deren Sichtbereich kommen. In diesem Fall öffnet sich ebenfalls der Begegnungsdialog, sofern sich der Konvoi nicht auf einer automatischen Handelsroute befindet (siehe Kap. 11 Handelsrouten). Eine solche Schlacht können Sie nicht abbrechen.

Wenn Sie die Schlacht allerdings nicht selbst führen wollen, dann können Sie die Option "Ausweichen" wählen. In diesem Fall wird die Schlacht vom Kapitän Ihres Konvois automatisch geführt. Der Kapitän verhält sich jedoch sehr defensiv. Sein Ziel ist es, die Schlacht mit möglichst wenig Schäden zu beenden. Es interessiert ihn dabei nicht, wie viel Schaden er beim Gegner anrichtet, und er wird auch keine Schiffe plündern oder kapern.

Der Ausgang einer solchen Schlacht wird sofort angezeigt.

 Konvois, die sich auf einer Handelsroute befinden, wählen immer automatisch die Option "Ausweichen". Über den Ausgang der Schlacht werden Sie dann mittels einer Nachricht informiert, die Sie über das Nachrichtenmenü des Logbuchs aufrufen können.

Seeschlachtansicht



- 1 Ihr aktives Schiff
- 2 Schiffe des Gegners
- 3 Windrichtung
- 4 Ausrichtung Ihres Schiffs
- 5 Moral der Mannschaft und Kampferfahrung des Kapitäns
- 6 Ihre Geleitschiffe und das ausgewählte Schiff. Vor der Schlacht können Sie durch Anklicken ein beliebiges Schiff wählen, mit dem Sie den Kampf beginnen möchten.
- 7 Bei jedem Schiff können Sie hier Zustand sowie Ausstattung mit Kanonen und Entermannschaft ablesen.
- 8 Wahl der Munition und Aktivieren der Enterbereitschaft
- 9 Schiffe des Gegners
- 10 Minikarte der Seeschlacht mit Ihrem aktiven Schiff und den Gegnerschiffen

Haben Sie mehrere Geleitschiffe, können Sie am Anfang der Schlacht das Schiff wählen, mit dem Sie die Schlacht beginnen möchten. Betätigen Sie dann die Taste für den Schnellvorlauf (normalerweise die Leertaste).

Ablauf der Schlacht

Nur Geleitschiffe nehmen am Kampf teil (siehe unter Kap. 8.2 Konvois), Handelsschiffe bleiben von der Schlacht fern. Allerdings fallen die Handelsschiffe stets dem Gewinner der Schlacht zu.

Sinkt oder flieht das letzte Geleitschiff einer Seite oder wird es geentert, so ist der Kampf beendet und der Gewinner kann wählen, ob er die Handelsschiffe plündert oder kapert (also übernimmt).

Um Ihnen die Bedienung zu erleichtern, können Sie während einer Schlacht stets nur ein Schiff zur gleichen Zeit steuern, während Ihr Gegner bis zu 5 Schiffe haben kann. Zu Beginn einer Schlacht müssen Sie daher aus Ihren Geleitschiffen das Schiff wählen, mit dem Sie die Schlacht eröffnen wollen.

Klicken Sie dazu auf ein eigenes Schiff in der oberen Schiffsliste und drücken Sie die Schnellvorlauftaste (Leertaste), um die Schlacht zu beginnen.

Manövrieren

Wie auf der Seekarte steuern Sie Ihr Schiff mit der rechten Maustaste. In Seeschlachten geben Sie auf diese Weise allerdings keinen Zielort an, sondern eine Richtung. Da jedes Schiff eine gewisse Trägheit hat, dauert es immer eine Zeit, bis das Schiff die vorgegebene Richtung erreicht hat. Fahren Sie gegen den Wind, ist Ihr Schiff natürlich sehr viel langsamer.

Zentrieren

In Seeschlachten können Sie jederzeit mit der Umschalttaste ("Shift") auf Ihr Schiff zentrieren.

Mittels "Umschalten feststellen" ("Caps-Lock") bleibt die Zentrierung immer aktiv.

Schiffe wechseln

Verfügen Sie über mehrere Geleitschiffe, so können Sie während der Schlacht Ihr Schiff wechseln, indem Sie einfach ein anderes Schiff in der Schiffsliste anwählen. Beachten Sie, dass Ihr bisheriges Schiff dadurch in den Fluchtmodus versetzt wird und in dieser Schlacht nicht mehr verwendet werden kann!

Ein Schiff im Fluchtmodus versucht immer, den Rand des Seeschlachtgebietes zu erreichen.

Da ein Schiff im Fluchtmodus noch angegriffen werden kann, sollten Sie erst dann ein neues Schiff auswählen, wenn sich das auszuwechselnde Schiff nahe des Kartenrandes befindet.

Feuer frei!

Sie feuern mit Ihrem Schiff eine Breitseite ab, indem Sie die linke Maustaste drücken. Dabei müssen Sie nicht entscheiden, welche Seite feuern soll: Es schießt automatisch immer die Seite Ihres Schiffs, die einen Gegner treffen könnte. Das kann auch bedeuten, dass beide Seite abgefeuert werden, wenn sich auf beiden Seiten Ihres Schiffs ein Gegner befindet. Um Ihnen zu signalisieren, welcher Gegner von Ihrem Schiff aufs Korn genommen wird, werden die entsprechenden Gegnerschiffe mit einem roten Zielkreuz markiert.

Nur wenn bei einem Gegnerschiff ein rotes Zielkreuz angezeigt wird, können Sie feuern! Das heißt aber nicht, dass Ihre Kanonen auch alle treffen. Wann eine wirklich gute Schussposition vorliegt, müssen Sie immer noch selbst entscheiden.

Nachladen

Nach dem Feuern müssen Ihre Kanonen nachgeladen werden. Dies wird in dem blauen Kreis unter dem Ihrem Schiff angezeigt. Wenn Sie weniger Besatzung als Kanonen auf dem Schiff haben, steigt die Nachladezeit beträchtlich. Auch die Motivation an Bord Ihrer Schiffe hat Einfluss auf die Nachladezeit.

Es ist schwer, eine Seeschlacht zu gewinnen, wenn der Gegner deutlich überlegenere Schiffe hat. Insbesondere Militärkonvois sind sehr stark. Sollten Sie sich bei einem Angriff verschätzt haben, können Sie auch während einer Seeschlacht den Schwierigkeitsgrad auf "leicht" stellen.

Munitionswahl und Entern

In der Schiffsauswahl unten können Sie zwischen 3 verschiedenen Munitionsarten wählen, sofern Sie diese an Bord des Konvois haben. Die Munition liegt nicht auf einem bestimmten Schiff Ihres Konvois, sondern steht immer dem ganzen Konvoi zur Verfügung. Außerdem können Sie signalisieren, dass sich Ihre Mannschaft auf einen Enterkampf vorbereiten soll.



Massivkugeln: Richten den größten Schaden am Schiffsrumpf an. Wählen Sie diese Munition, wenn Sie einen Gegner schneller versenken wollen. Je mehr Schaden ein Schiff erhalten hat, desto schlechter kann es auch manövrieren.



Kettenkugeln: Zerstören besonders effektiv die Segel von Schiffen. Auf diese Weise wird ein Schiff schnell manövrierunfähig.



Streukugeln: Sie setzen die Besatzung eines Schiffs außer Gefecht. Nützlich, wenn Sie vorhaben, das Schiff anschließend zu entern.



Enterbereitschaft: Wählen Sie diese Option, wenn sich Ihre Mannschaft auf einen Enterkampf einstellen soll. Sobald Ihre Mannschaft enterbereit ist, müssen Sie nur noch ein anderes Schiff rammen, um den Entervorgang zu beginnen. Den Enterkampf selbst können Sie nicht mehr beeinflussen. Entscheidend ist, wie groß Ihre Entermannschaft ist und wie viele Entermesser den Matrosen zur Verfügung stehen.



Das Wechseln der Munition und das Vorbereiten zum Entern dauert wie das Nachladen immer eine Weile. Während dieser Zeit können die Kanonen nicht abgefeuert werden.

Flüchten

Wenn während einer Seeschlacht ein Schiff aus dem Seeschlachtgebiet hinausfährt, so gilt es als geflüchtet. Es kann an der Schlacht nicht mehr teilnehmen und fällt auch nach der Schlacht nicht dem Gegner zu.

5.5 Stadtangriff

Normalerweise legt Ihr Konvoi im Hafen an, wenn Sie mit einem Konvoi auf eine Stadt zufahren. Sie können aber auch festlegen, dass der Konvoi den Hafen nicht anfahren, sondern angreifen soll. Dazu klicken Sie im

Auswahlmenü des Konvois auf den Button "Angriffsmodus" und aktivieren die Option "Städte angreifen" (siehe auch Kap. 8.2 Konvois). Wenn Ihr Konvoi nun eine Stadt erreicht, öffnet sich wie bei einer Begegnung auf hoher See ein Dialog, der die Stärke der Stadt und Ihres Konvois gegenüberstellt.

Stadtangriff

Kolonialstadt Andross

Euer Verhältnis zu Holland: freundlich

Gegner	Henk van Ruysdael
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 1 3 </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 4 3 </div>
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 2 354 </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 163 4 </div>
	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 600 5 </div>

Wie wollt Ihr angreifen?

Abbrechen
Seeseite
Landseite

6

- 1 Die Hafenabwehrtürme der Stadt
- 2 Die Größe der Stadtwache
- 3 Ihre Geleitschiffe
- 4 Ihre Kanonen
- 5 Ihre für Landangriffe verfügbare Entermannschaft. Sie muss mit Entermessern oder Musketen bewaffnet werden.
- 6 Hier entscheiden Sie, ob Sie die Stadt von Land- oder Seeseite angreifen

Wählen Sie "Seeseite", um den Angriff von Seeseite durchzuführen. Falls in der Stadt Militärkonvois vor Anker liegen, müssen Sie zunächst gegen diese antreten und gewinnen. Erst dann können Sie die Hafenverteidigung lahm legen, indem Sie die Abwehrtürme der Stadt beschießen.

Geht der letzte Turm in Rauch auf, so kapituliert die Stadt und kann geplündert werden. Oder Sie haben einen Annektierungsauftrag von einem Vizekönig erhalten (siehe Kap. 12.3 Vizekönige und Annektierungen), dann können Sie die Stadt auch für eine andere Nation in Besitz nehmen.

5.6 Landschlachten

Wenn Sie beim Angreifen einer Stadt die Option "Landseite" wählen, so greifen Sie die Stadt von Landseite aus an. Zunächst müssen Sie aber auch gegen evt. ankernde Militärkonvois gewinnen.

Für den Landangriff müssen Sie zunächst wählen, wie viele Nahkämpfer und wie viele Fernkämpfer sie einsetzen wollen. Es werden immer automatisch so viele Matrosen Ihrer Entermannschaft an Bord des Konvois eingesetzt, wie sie Musketen und Entermesser geladen haben. Haben Sie aber mehr Waffen als Leute, so können sie die Verteilung der Waffen beeinflussen.



Landschlacht



Andross		Henk van Ruisdael	
 355		 600	
 1 Truppe			 3 Truppen
 2 Truppen			 3 Truppen

Wählt die Verteilung der Waffen auf Eure Matrosen. 5



300

←
→

 300
 

Ok

- 1 Die Schwertkämpfer der Stadt
- 2 Die Musketenschützen der Stadt
- 3 Ihre Nahkämpfer (Entermesser)
- 4 Ihre Fernkämpfer (Musketen)
- 5 Wenn Sie mehr Handwaffen als Matrosen an Bord haben, können Sie die Verteilung der Waffen selbst bestimmen.

Ihre Leute werden automatisch in Truppen eingeteilt. Jede Truppe besteht entweder nur aus Nah- oder nur aus Fernkämpfern. Je mehr Leute Sie einsetzen, desto mehr Truppen - max. 10 - werden gebildet.

Ablauf des Landangriffs

Ihr Ziel beim Angreifen einer Stadt ist es, ein gegnerisches Stadttor zu zerstören. In diesem Falle kapituliert die Stadt und Sie können weitere Verluste vermeiden. Andererseits gewinnen Sie die Schlacht auch dann, wenn Sie alle Verteidiger kampfunfähig machen.

Aber: Sie haben nicht unbegrenzt Zeit, um einen Sieg herbeizuführen. Denn wenn sich der Kampf zu lange hinauszögert, verlieren Ihre Truppen den Mut und flüchten zurück auf die Schiffe. Wie viel Zeit Sie haben, hängt von der Moral Ihrer Mannschaft und dem Status der Stadt ab. Die Zeit läuft in Form einer Sanduhr ab. Je voller die Sanduhr zu Beginn der Schlacht ist, umso mehr Zeit haben sie.

Sobald der Kampf losgeht, können Sie Ihre Truppen per Anklicken und Rechtsklicken positionieren. Sobald Sie dabei in die Nähe eines Feindes kommen, greifen sie den Feind automatisch an.



- 1 Linksklick auf Einheit, um sie auszuwählen. Selektierte Truppen werden mit einem blauen Kreis gekennzeichnet. Diese Einheiten können Sie per Rechtsklick verschicken.
- 2 Wenn Sie den Mauszeiger über eine Einheit bewegen, werden die Lebenspunkte und die Ausdauer der Truppe angezeigt.
- 3 Die Sanduhr zeigt an, wie viel Zeit Ihnen für einen Sieg bleibt. Wenn die Schlacht länger dauert, ergreifen Ihre Truppen aus Moralverlust die Flucht.
- 4 Ausgewählte Einheiten werden farblich gekennzeichnet.
- 5 Anzahl der Truppen und Gesamtzahl der Matrosen bzw. Soldaten.
- 6 Auswahl aller Nahkämpfer bzw. Fernkämpfer.
- 7 Rückzug befehlen.

Gebundene Einheiten

Truppen, die von einem Gegner angegriffen werden, sind an den Gegner gebunden. Sie können erst dann weiterbewegt werden, wenn der gegnerische Trupp besiegt wurde. Ausnahme: der Sturmangriff.

Sturmangriff

Mit einem Doppelrechtsklick können Sie Ihre Truppen dazu bringen, loszustürmen. Die Einheit bewegt sich dann etwas schneller als sonst zu dem angegebenen Ziel. Angreifende Gegner werden dabei allerdings ignoriert und der Verteidigungswert Ihres Trupps ist reduziert.

Außerdem kann sich eine Einheit nur kurze Zeit im Sturmangriff bewegen, denn dies kostet die Einheit Ausdauer, die nur begrenzt zur Verfügung steht. Die Ausdauer regeneriert sich allerdings wieder, wenn der Sturmangriff beendet ist.

Unterstützung eigener Einheiten

Mit einem Rechtsklick können ausgewählte Truppen an eine freundliche Einheit gebunden werden, die dann den gebundenen Truppen folgen und die eigene Einheit unterstützen.

5.7 Der Fechtkampf

Wenn Sie während einer Seeschlacht einen Enterkampf durchführen wollen, kann es passieren, dass Ihr Konvoikapitän zu einem Fechtkampf herausgefordert wird. Da es zum guten Ton gehört, nimmt Ihr Kapitän eine solche Herausforderung stets an, auch, da er dadurch seine Mannschaft schonen kann. Das Gleiche kann bei Angriffen auf Städte passieren. Es gibt folgende Situationen:

Situation	
Befindet sich während einer Seeschlacht der Konvoiführer des Gegners zufällig auf dem Schiff, das Sie entern wollen, so kann es zu einem Fechtkampf kommen.	Wenn Sie gewinnen, bekommen Sie das gegnerische Schiff. Wenn Sie verlieren, verlieren Sie Ihr Schiff an den Gegner.
Greifen Sie eine Stadt an und haben Sie den letzten Kanonenturm oder das Stadttor zerstört, kann es zu einem Fechtkampf mit dem Hauptmann der Stadtwache kommen.	Wenn Sie gewinnen, gilt der Angriff auf die Stadt als erfolgreich und Sie können die Stadt plündern oder annectieren (Auftrag vorausgesetzt).
Auch wenn bei Landangriffen die Moral der städtischen Truppen zu niedrig ist, kann der Hauptmann Ihren Kapitän zum Fechtkampf herausfordern, um noch eine Niederlage abzuwenden.	Wenn Sie verlieren, haben Sie auch den Angriff auf die Stadt verloren. Die Besatzung kehrt zurück zum Konvoi und der Konvoi verbleibt in der Schleichposition der Stadt (siehe Kap. 11.2 Konvois).

Wenn es zum Fechtkampf kommt, ist das eigentlich immer vorteilhaft für Sie. Denn die beiden Kontrahenten tragen den Kampf nur zwischen sich aus, die kämpfenden Truppen erleiden keine weiteren Verluste.



- 1 Zustand und Ausdauer Ihres Konvoi-Kapitäns
- 2 Zustand und Ausdauer des Gegners
- 3 Ihr Kapitän pariert einen Angriff per Rechtsklick
- 4 Per Linksklick in eine Körperzone des Gegners starten Sie einen Angriff

Steuerung des Fechtkampfes

Den Fechtkampf steuern Sie ausschließlich mit der Maus. Durch einen Linksklick auf den Gegner (er ist Ihnen immer zugewandt) führen Sie eine Angriffsbewegung aus. Dabei macht es einen Unterschied, wo Sie den Gegner anklicken. Je abwechslungsreicher Ihr Angriff ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er nicht abgewehrt wird. Greift der Gegner an, so können Sie, sofern Sie rechtzeitig reagieren, mittels Rechtsklick eine Abwehrbewegung ausführen. Betätigen Sie am Besten sofort die rechte Maustaste, wenn sie bemerken, dass Ihr Gegner einen Angriff startet.

Spezialangriffe

Wenn Ihr Kapitän einen erfolgreichen Angriff durchgeführt hat, so können

Sie, kurz bevor er sich in seine Grundposition zurückbewegt hat, einen weiteren Angriff starten. Das Zeitfenster für einen solchen Spezialangriff ist sehr klein. Drücken Sie die linke Maustaste zu früh, wird Ihre Aktion ignoriert. Drücken Sie zu spät, wird es womöglich nur ein normaler Angriff.

Können Sie Ihren Gegner mit einem Spezialangriff überraschen, so haben Sie eine größere Chance, dass der Angriff nicht abgewehrt wird.

Ende des Kampfes

Sobald Ihr Kapitän oder sein Gegner keine Gesundheitspunkte mehr hat, gibt er auf und der Kampf ist beendet. Ein Fechtkampfteilnehmer kann nicht getötet werden.

Geiselnahme

Wenn Sie einen Freibeuterkonvoi angreifen und das Schiff des Freibeuters entern wollen, kommt es immer zu einem Fechtkampf. Gewinnen Sie den Fechtkampf, so wird der Freibeuter automatisch als Geisel genommen. Sie können dann bei einem Gouverneur seiner Nation ein Lösegeld fordern.

5.8 Die Chronik

Die Chronik informiert Sie über alles, was in der Welt vor sich geht. Sie rufen sie mit dem Button oben links neben der Uhr auf.

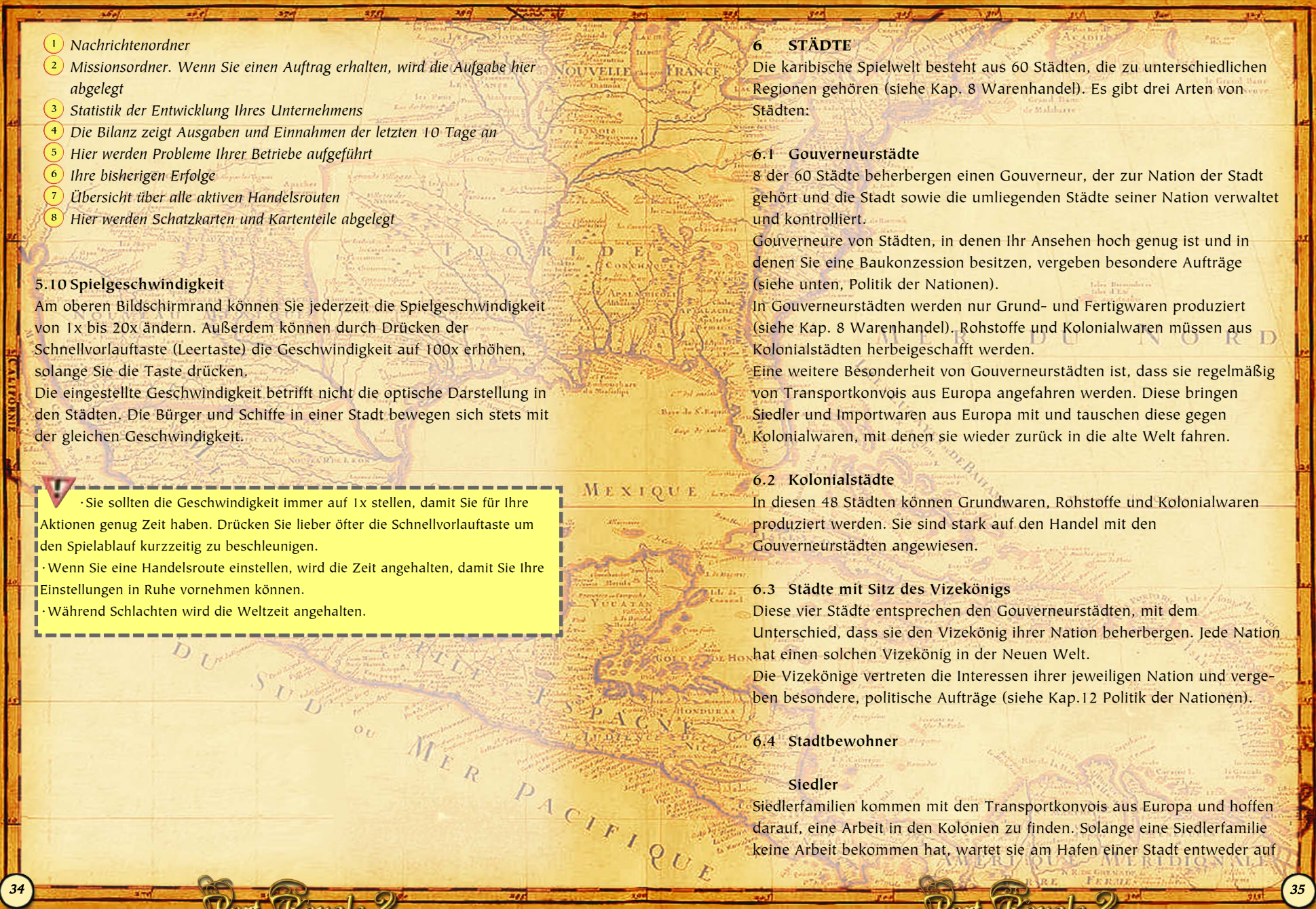


- 1 Ereignisse in der Welt
- 2 Die Größe, Stärke und Kriege der Nationen
- 3 Übersicht über alle aktiven Piraten
- 4 Die von Ihnen entdeckten Städte mit Einwohnerzahl
- 5 Entwicklung der Einwohner der Nationen
- 6 Entwicklung der Städtezahl der Nationen
- 7 Die in den Nationen gezahlten mittleren Preise für Waren

5.9 Das Logbuch

Im Logbuch finden Sie alles, was Ihre Unternehmungen, Aufträge und Investitionen angeht. Der Logbuch-Button befindet sich neben Ihrem Bargeldbestand.

Bilanz			1
	letzte 10 Tage	Prognose	2
			3
Investitionen	-56.416	0	4
Schiffsunterhalt	-12.364	-11.240	5
Matrosen	-38.335	-34.850	6
Kapitäne	-1.045	-950	7
Gebäudesteuer	-6.500	-6.500	8
Arbeiter	-6.000	-6.000	
Mieteinnahmen	5.700	5.700	
Wareneinkauf	-33.194	-33.194	
Warenverkauf	219.405	219.405	
Missionen	0	0	
Piraten	0	0	
Glücksspiel	0	0	
Sonstiges	-120	0	
Gesamt	71.131	132.371	
Kredite			

- 
- 1 Nachrichtenordner
 - 2 Missionsordner. Wenn Sie einen Auftrag erhalten, wird die Aufgabe hier abgelegt
 - 3 Statistik der Entwicklung Ihres Unternehmens
 - 4 Die Bilanz zeigt Ausgaben und Einnahmen der letzten 10 Tage an
 - 5 Hier werden Probleme Ihrer Betriebe aufgeführt
 - 6 Ihre bisherigen Erfolge
 - 7 Übersicht über alle aktiven Handelsrouten
 - 8 Hier werden Schatzkarten und Kartenteile abgelegt

5.10 Spielgeschwindigkeit

Am oberen Bildschirmrand können Sie jederzeit die Spielgeschwindigkeit von 1x bis 20x ändern. Außerdem können durch Drücken der Schnellvorlauftaste (Leertaste) die Geschwindigkeit auf 100x erhöhen, solange Sie die Taste drücken.

Die eingestellte Geschwindigkeit betrifft nicht die optische Darstellung in den Städten. Die Bürger und Schiffe in einer Stadt bewegen sich stets mit der gleichen Geschwindigkeit.



- Sie sollten die Geschwindigkeit immer auf 1x stellen, damit Sie für Ihre Aktionen genug Zeit haben. Drücken Sie lieber öfter die Schnellvorlauftaste um den Spielablauf kurzzeitig zu beschleunigen.
- Wenn Sie eine Handelsroute einstellen, wird die Zeit angehalten, damit Sie Ihre Einstellungen in Ruhe vornehmen können.
- Während Schlachten wird die Weltzeit angehalten.

6 STÄDTE

Die karibische Spielwelt besteht aus 60 Städten, die zu unterschiedlichen Regionen gehören (siehe Kap. 8 Warenhandel). Es gibt drei Arten von Städten:

6.1 Gouverneurstädte

8 der 60 Städte beherbergen einen Gouverneur, der zur Nation der Stadt gehört und die Stadt sowie die umliegenden Städte seiner Nation verwaltet und kontrolliert.

Gouverneure von Städten, in denen Ihr Ansehen hoch genug ist und in denen Sie eine Baukonzession besitzen, vergeben besondere Aufträge (siehe unten, Politik der Nationen).

In Gouverneurstädten werden nur Grund- und Fertigwaren produziert (siehe Kap. 8 Warenhandel). Rohstoffe und Kolonialwaren müssen aus Kolonialstädten herbeigeschafft werden.

Eine weitere Besonderheit von Gouverneurstädten ist, dass sie regelmäßig von Transportkonvois aus Europa angefahren werden. Diese bringen Siedler und Importwaren aus Europa mit und tauschen diese gegen Kolonialwaren, mit denen sie wieder zurück in die alte Welt fahren.

6.2 Kolonialstädte

In diesen 48 Städten können Grundwaren, Rohstoffe und Kolonialwaren produziert werden. Sie sind stark auf den Handel mit den Gouverneurstädten angewiesen.

6.3 Städte mit Sitz des Vizekönigs

Diese vier Städte entsprechen den Gouverneurstädten, mit dem Unterschied, dass sie den Vizekönig ihrer Nation beherbergen. Jede Nation hat einen solchen Vizekönig in der Neuen Welt.

Die Vizekönige vertreten die Interessen ihrer jeweiligen Nation und vergeben besondere, politische Aufträge (siehe Kap. 12 Politik der Nationen).

6.4 Stadtbewohner

Siedler

Siedlerfamilien kommen mit den Transportkonvois aus Europa und hoffen darauf, eine Arbeit in den Kolonien zu finden. Solange eine Siedlerfamilie keine Arbeit bekommen hat, wartet sie am Hafen einer Stadt entweder auf

eine Arbeit oder auf eine Mitfahrgelegenheit in eine andere Stadt.

Arbeiter und Bürger

Gibt es Arbeit in der Stadt, so wird aus jeweils einer Siedlerfamilie ein Arbeiter. Gleichzeitig erhöht sich die Zahl der Bürger in der Stadt um vier, d.h. der neue Arbeiter und seine drei Angehörigen werden zu Bürgern.

Soldaten

Je mehr Bürger eine Stadt hat, desto größer wird auch die Zahl der Soldaten sein, die aus Europa kommend in der Stadt stationiert werden. Soldaten haben keine Familien. In der Regel wird es auf vier Bürger einen Soldaten geben, der die Stadt im Angriffsfall verteidigt.

6.5 Der Status einer Stadt

Je nachdem, wie gut eine Stadt mit Waren versorgt ist, hat dies Auswirkung auf die Lebensqualität und damit den Status der Stadt.

Status	Bedingung	Auswirkung
Armut	-	Bevölkerung nimmt ab: 1% Umwandlung pro Tag von Bürgern + Arbeitern in Siedlerfamilien. Keine neuen Arbeiter möglich.
Rezession	-	Bevölkerung nimmt ab: 0,5% Umwandlung pro Tag von Bürgern + Arbeitern in Siedlerfamilien. Keine neuen Arbeiter möglich.
Stagnation	-	Keine neuen Arbeiter möglich
Erholung	Nach Überfällen auf die Stadt	Keine neuen Arbeiter möglich
Aufschwung	-	+ Neue Arbeiter werden möglich
Blütezeit	Nur ab 2000 Einwohnern	5% reduzierte Lohnkosten
Wohlstand	Nur ab 4000 Einwohnern	10% reduzierte Lohnkosten
Reichtum	Nur ab 6000 Einwohnern	15% reduzierte Lohnkosten Siedlerzuwachs: Die Zahl der Siedler erhöht sich in der Stadt von selbst.



- Spital und Schule erhöhen die Lebensqualität in einer Stadt etwas.
- Der Status einer Stadt verändert sich nicht von heute auf morgen. Es dauert ein paar Tage, bis sich das Fehlen von Waren oder eine plötzliche Besserversorgung bemerkbar machen.
- In der Stadtfinfo (erreichbar durch Anklicken des Stadtnamens in Stadtsansicht oder Seekarte) können Sie jederzeit den Status und den Trend ablesen.

6.6 Händler

In der Karibik befinden sich viele Händler, die Warenhandel zwischen den Städten betreiben und Produktionsbetriebe in den Städten errichten.

Sie sorgen dafür, dass Waren, die in einer Stadt produziert werden, auf die anderen Städte verteilt werden. Dies ist sehr wichtig, denn eine Stadt kann niemals alle Waren produzieren.

Die Handelskonvois sorgen außerdem dafür, dass die verfügbaren Siedler auf die Städte verteilt werden, in denen Arbeitskräfte benötigt werden.

6.7 Ihre eigene Stadt

Wenn Sie sich mit einem Vizekönig gut gestellt und mehrere Annektierungen für ihn durchgeführt haben, schenkt er Ihnen ein Stück Land. Den Ort können Sie aus ein paar Angeboten selbst wählen. Auf diesem Landgeschenk finden Sie bereits den Grundstein für eine neue Stadt vor, die Sie fortan selbst aufbauen können. Mit weiteren Landgeschenken des Vizekönigs können Sie immer mehr Fläche der Stadt bebauen, bis Ihnen irgendwann das gesamte Gebiet gehört. Nur Sie dürfen in der Stadt Gebäude errichten, niemand pfuscht Ihnen dazwischen. Neben den bekannten Wohnhäusern und Betrieben müssen Sie auch andere wichtige Gebäude errichten:

Handelsdock	bereits vorhanden	-
Palisade (Stadtmauer)	bereits vorhanden	Ab 6000 Einwohner wird die Palisade zur Stadtmauer ausgebaut
Marktplatz	bereits vorhanden	passt sich dem Wohlstand der Stadt an
Spielerpalast	bereits vorhanden	Ersetzt die Lagerhäuser. Hat unbegrenzte Lagerkapazität.
Baumeister	bereits vorhanden	Nur für Baumenü. Den Baumeister selbst kann man nicht sprechen.
Kneipe	muss gebaut werden	nötig für mehr als 500 Einwohner
Kirche	muss gebaut werden	nötig für mehr als 2000 Einwohner
Kleine Werft	muss gebaut werden	Repariert kostenlos Ihre Konvois
Hafenverteidigung	muss gebaut werden	Verteidigungstürme schützen den Hafen vor Freibeutern und Piraten

Sobald Ihre Stadt über mehr als 1000 Einwohner verfügt, wird Sie von den Händlern der verschiedenen Nationen angefahren, sofern in Ihrer Stadt lukrative Handelsgeschäfte möglich sind.

! Achten Sie aber auch auf Verteidigungsmaßnahmen in Ihrer Stadt. Hafenkanonen und Stadtwache helfen bei Angriffen auf die Stadt durch Freibeuter und Piraten!

7 AKTIONSGEBÄUDE

In jeder Stadt gibt es einige besondere Gebäude. Die meisten von ihnen stehen im Stadtkern, umgeben von der Stadtmauer. Klicken Sie ein Gebäude in der Stadtansicht mit der linken Maustaste an, um es zu betreten.

7.1 Lagerhaus

Das Lagerhaus ist stets das erste Gebäude, das Sie in einer Stadt errichten müssen, wenn Sie in einer Stadt Betriebe errichten wollen, denn alle Waren, die von Ihren Betrieben produziert werden, landen im Lager. Manche Betriebe benötigen außerdem Rohstoffe. Diese werden immer dem Lager entnommen.



Weitere Hinweise hierzu finden Sie in Kapitel 10. Gebäudebau und Produktion.

Jedes Lager bietet Platz für eine bestimmte Menge Waren. Bauen Sie also genügend Lagerhäuser, wenn Sie viel Stauraum benötigen.

Das Lagerhaus bietet einen schnellen Überblick über Ihre Produktion in der Stadt. Außerdem können Sie den Lagerverwalter anweisen, bestimmte Waren automatisch von der Stadt zu kaufen oder zu verkaufen.

Übersicht

Sobald Sie ein Lagerhaus anklicken, wird die Übersicht angezeigt.



- 1 Anzahl der Lagerhäuser in der Stadt und deren Kapazität.
- 2 Mieter in Ihren Wohnhäusern.
- 3 Arbeiter in Ihren Betrieben.
- 4 Diese Übersicht zeigt an, welche und wie viele Waren Sie täglich in der Stadt produzieren. Der aktuelle Produktionspreis wird auch angegeben.
- 5 Diese Produktion läuft nicht effektiv (z.B. Rohstoffe fehlen).
- 6 Wenn Sie mehr Waren lagern, als Sie Lagerkapazität haben, entstehen Kosten von 1 Goldstück (GS) pro Tag und Fass.
- 7 Jedes Ihrer Gebäude kostet pro Tag 50 GS Unterhalt.
- 8 Übersicht
- 9 Warenbestand
- 10 Automatisch kaufen
- 11 Automatisch verkaufen

Warenbestand

Den aktuellen Bestand Ihrer Waren können Sie mit dem zweiten Auswahlbutton aufrufen. Hier sehen Sie auch, wie viele Waren pro Tag verbraucht bzw. produziert werden.

Wareneinkauf

Hier können Sie festlegen, dass der Lagerverwalter regelmäßig den Bestand der Waren überprüft und nötigenfalls bis zu einer bestimmten Menge auffüllt, indem er Waren aus der Stadt kauft. Dabei können Sie einen Höchstpreis einstellen, bis zu dem der Verwalter Waren von der Stadt kaufen darf.



- 1 Bestand im Lagerhaus
- 2 Verbrauch an Waren durch Ihre Betriebe in der Stadt
- 3 Klicken Sie eine Ware an, um den automatischen Einkauf von Waren durch den Lagerverwalter zu aktivieren
- 4 Produktion an Waren durch Ihre Betriebe in der Stadt
- 5 Klicken Sie hier, um Kapitän auf Handelsrouten zu verbieten, die von Ihnen eingestellten Maximalmengen durch Lieferungen zu überschreiten.
- 6 Diese Ware kann in dieser Stadt produziert werden.

Warenverkauf

Analog zum Wareneinkauf können Sie den Lagerverwalter anweisen, Waren automatisch zu verkaufen. Dabei können Sie einstellen, wie tief der Preis sein darf, den die Stadt zu bezahlen bereit ist. Außerdem können Sie

eine Menge einstellen, die der Lagerverwalter zurückhalten, also nicht verkaufen soll.

Wenn Sie eine Ware selbst produzieren, so können Sie diese immer mit etwas Gewinn in der gleichen Stadt verkaufen (es sei denn, in der Stadt herrscht großes Überangebot).

7.2 Handelsdock

Das Handelsdock steht immer direkt am Hafen einer Stadt. Über dieses Gebäude läuft der gesamte Handel mit der Stadt ab. Sie können Waren kaufen und verkaufen.

Je nachdem, ob Sie einen Konvoi oder ein Lagerhaus in der Stadt haben, können Sie zwischen Stadt und Lager bzw. zwischen Stadt und Konvoi handeln. Möchten Sie mit einem Konvoi handeln, so muss der Konvoi vorher ausgewählt sein und im Hafen der Stadt vor Anker liegen.

Wie Sie mit dem Handelsdock handeln können, wird in Kap. 9 Warenhandel beschrieben.



Austausch zwischen Konvoi und Lager

Wenn Sie einen Konvoi und ein Lager in der Stadt haben, so können Sie auch Waren zwischen Lager und Konvoi transferieren.

Frachthandel

Auch der Frachthandel läuft über das Handelsdock ab. Wählen Sie dazu im Handelsdock den Auswahlbutton "Frachthandel" an. Hier bekommen Sie Waffen und Munition. Außerdem können Sie hier die Entermannschaft für Ihre Konvois anheuern und verfügbare Siedler in Ihren Konvoi aufnehmen oder abladen.



Die Matrosen, die Sie im Handelsdock einstellen können, zählen lediglich als Entermannschaft, die zum Entern von Schiffen oder Angreifen von Städten benötigt wird. Die Matrosen zum Steuern Ihrer Schiffe müssen nicht extra eingestellt werden, sie befinden sich immer automatisch an Bord.

Wie viele der verfügbaren Matrosen bereit sind, für Sie zu arbeiten, hängt von Ihrem Ansehen bei der Nation ab.

7.3 Werft

Es gibt zwei Arten von Werften: die kleine Werft der Kolonialstädte und die große Werft der Gouverneurs- und Vizekönigstädte.

In kleinen Werften können Sie Schiffe und Konvois nur reparieren sowie den Namen eines Konvois ändern.

In großen Werften können Sie zusätzlich Schiffe kaufen und verkaufen. Dazu müssen sich die Schiffe als freie Schiffe im Hafen befinden. Schiffe in Konvois können nicht verkauft werden.



Je größer der Schaden an einem Schiff oder Konvoi ist, desto mehr Werftarbeiter arbeiten an der Instandhaltung und desto schneller wird die Reparatur abgeschlossen. Es ist daher sinnvoll, immer den ganzen Konvoi in Reparatur zu schicken und nicht die einzelnen Schiffe.

Während Reparaturen hat die Entermannschaft an Bord eines Konvois Landurlaub, den Sie nicht bezahlen müssen. Nur die Grundkosten der Schiffe und die Kapitänssteuer laufen weiter.

7.4 Kneipe

In der Kneipe können Sie Kapitäne anheuern, sich im Glückspiel versuchen oder besondere Personen treffen, die Ihnen Aufträge anbieten.



Piraten anheuern

In der Kneipe können Sie auch Piraten treffen, die Ihnen anbieten, für Sie auf Kaperfahrt zu gehen und Sie an den Plünderungsgewinnen zu beteiligen. Dazu übergeben Sie einen Konvoi mit bis zu fünf Schiffen. Je stärker der Konvoi ist, umso größer sind die Chancen, dass die Kaperfahrten ein Erfolg werden. Sobald Sie einen Konvoi übergeben haben, sucht sich der Pirat ein Versteck irgendwo in Nähe als Ausgangsbasis für seine Kaperfahrten. Ihre Anteile an den Plünderungsgewinnen können Sie nach einiger Zeit in der Kneipe abholen, in der Sie den Piraten angeheuert haben. Im Logbuch unter "Piraten" wird stets angezeigt, wie viel Ihnen der Pirat insgesamt eingebracht hat.

7.5 Gebäude der Stadtverwaltung

Jede Stadt hat ein Verwaltungsgebäude, in dem Sie sich je nach Stadttyp mit verschiedenen Personen treffen können. Sie können die Personen nur treffen, wenn Sie ein bestimmtes Ansehen bei der Nation der Stadt genießen.



Stadttyp	Personen	Besuch möglich bei
Normale Stadt	General Schatzmeister	Ansehen neutral oder höher Ansehen neutral oder höher
Gouverneurstadt	Gouverneur General Schatzmeister Tochter des Gouverneurs / Gemahlin	Immer Ansehen neutral oder höher Ansehen neutral oder höher Ansehen freundlich (maximal) Immer
Sitz des Vizekönig	Vizekönig General Schatzmeister	Ansehen freundlich (maximal) Ansehen neutral oder höher Ansehen neutral oder höher

General

Der General informiert Sie über den Verteidigungsstatus der Stadt. Sie können ihn unterstützen und damit Ihr Ansehen bei der Nation und Ihren Handelserfolg (siehe Kap. 10.1 Erwerben einer Konzession) in der Stadt ein wenig verbessern, indem Sie ihm Gold für neue Truppen oder Hafenkanonen übergeben.

Schatzmeister

Beim Schatzmeister können Sie – je nachdem, wie liquide Sie sind – Kredite aufnehmen oder vergeben.

Gouverneur

Der Gouverneur hat drei wichtige Funktionen:

1. Ist Ihr Ansehen bei seiner Nation unbeliebt oder feindlich, können Sie sich gegen eine Gebühr bei ihm freikaufen. Danach gelten Sie wieder als neutral.

2. Er kann Ihnen Aufträge vergeben, wenn Ihr Ansehen bei seiner Nation neutral oder besser ist, und Sie eine Konzession in der Stadt besitzen.
3. Im Kriegsfall kann er Ihnen einen Kaperbrief gegen die verfeindete Nation verkaufen, sofern Ihr Ansehen bei seiner Nation neutral oder besser ist. Durch einen Kaperbrief können Sie die feindliche Nation angreifen, ohne dass Ihr Ansehen bei den unbeteiligten Nationen fällt (siehe Kap. 13.2 Kaperbriefe).

Tochter des Gouverneurs / Gemahlin

Ab einem gewissen Rang und Ansehen können Sie mit der Tochter des Gouverneurs flirten und nach mehrmaligem Besuch auch um Ihre Hand anhalten. Besuchen Sie anschließend Ihre Gemahlin von Zeit zu Zeit, denn sie hält manchmal interessante Informationen für Sie bereit.

Vizekönig

Nur der Vizekönig kann Ihnen im Kriegsfall den Auftrag erteilen, eine gegnerische Stadt für seine Nation zu annektieren. Siehe dazu Kap. 12.3 Vizekönige und Annektierungen.

7.6 Baumeister

Den Baumeister müssen Sie besuchen, wenn Sie in einer Stadt eine Konzession zum Bau von Gebäuden erwerben wollen. Haben Sie bereits eine solche Konzession, so erreichen Sie über den Baumeister das Baumenü (siehe Kap. 10 Gebäudebau und Produktion).

Sie können prinzipiell in jeder Stadt eine Bauerlaubnis erwerben. Je mehr Konzessionen Sie jedoch besitzen, umso teurer ist eine weitere. Bevor Ihnen ein Baumeister eine Konzession anbietet, müssen Sie außerdem bewiesen haben, dass Sie sich für das Wohl der Stadt einsetzen. Dazu müssen Sie vorher durch Handelserfolge mit der Stadt zeigen, dass Ihnen die Stadt am Herzen liegt. Siehe Kap. 10.1 Erwerben einer Konzession.

7.7 Kirche

In der Kirche können Sie unter anderem Ihre Konvois segnen lassen, um die Moral der Mannschaft mit einem Schlag anzuheben. Durch Spenden wird neuer Schmuck angeschafft und Ihr Ansehen bei der Nation der Stadt steigt.

7.8 Marktplätze

Jede Stadt hat mehrere Marktstände. Klicken Sie einen beliebigen Marktstand an, um ein Stadtfest zu organisieren oder um sich mit einer Person zur Übergabe von Waren zu treffen. Solche Personen treten nur dann auf, wenn Sie vorher eine entsprechende Mission in der Kneipe oder beim Gouverneur angenommen haben. Ein Stadtfest steigert Ihren Handelserfolg und den Wohlstand in der Stadt. Ihr Ansehen bei der Nation steigt.

8 SCHIFFE UND KONVOIS

Es gibt 16 verschiedene Schiffstypen in Port Royale 2. Einige von ihnen werden von bestimmten Nationen bevorzugt verwendet.

8.1 Schiffe

Schiffe können Sie in den Werften der Gouverneurstädte erwerben. Oder Sie kapern welche. Je nach Nation gibt es aber nicht alle Schiffe in der Werft. Außerdem werden die großen Kriegsschiffe nicht angeboten.

Schiffe im Hafen

Wenn Sie ein Schiff kaufen oder aus einem Konvoi herausnehmen, liegt es im Hafen der Stadt vor Anker. Sie haben dann die Möglichkeit, das Schiff einem Konvoi hinzuzufügen oder in der Kneipe einen Kapitän anzuheuern, um aus dem Schiff ein Konvoi zu machen. Sie können es auch reparieren lassen oder in einer großen Werft verkaufen. Um zu sehen, welche Schiffe im Hafen liegen, klicken Sie einfach im Hafenbecken auf die Wasserfläche. Dann wird eine Liste mit den vor Anker liegenden Schiffen angezeigt. Schiffe, die sich in Konvois befinden, werden allerdings nicht angezeigt!



- ① Daten des ausgewählten Schiffs und täglicher Unterhalt
- ② Schiff anklicken, um es auszuwählen


Alternativ können Sie auch ein einzelnes Schiff direkt anklicken. Auch dann wird die Schiffsliste angezeigt, wobei das angeklickte Schiff gleich angezeigt wird.


Grundkosten


Wenn Sie ein Schiff kaufen, wird es im Hafen abgestellt und Sie können es einem Konvoi hinzufügen. Auf jedem Schiff befindet sich immer automatisch die Segelmannschaft, die Sie weder entlassen noch einstellen können. Während Fahrten steuert sie das Schiff, während Hafenaufenthalt schützt sie das Schiff. Jedes Schiff erzeugt daher gewisse Grundkosten.


Schiffstypen

Es folgt nun eine Übersicht über alle verfügbaren Schiffstypen.

	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Alle	60	100	flach
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	2	6	10	8
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Pinasse	10	5	20	30


	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Alle	60	100	flach
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	1	6	11	14
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Schaluppe	19	5	30	40

	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Alle	80	95	flach
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	2	5	11	16
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Brigg	27	8	50	50

	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Alle	80	90	flach
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	3	5	12	20
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Barke	36	8	60	60

	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Nur Piraten	80	90	flach
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	3	5	13	24
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Piratenbarke	36*	8	60	80

	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Alle	200	80	mittel
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	3	4	10	16
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Fleute	40	12	40	80

	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	Holland	250	70	mittel
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	3	4	10	8
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER-CREW
Handelsfleute	50	18	40	100



Korvette

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Alle	140	80	flach
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	5	12	22
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
60	14	100	80



Galeone

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Spanien	180	75	tief
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	4	10	36
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
120	18	100	120



Fregatte

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Alle	160	80	mittel
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	5	11	26
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
70	15	100	100



Karacke

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Holland	140	75	tief
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
4	4	12	40
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
140 *	20	200	140



Militärkorvette

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Frankreich	120	85	flach
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	5	14	32
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
100	16	150	120



Karavelle

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Frankreich	160	75	tief
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	5	12	40
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
160 *	22	200	160




Militärfregatte

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
England	140	85	mittel
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	5	13	40
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
120	16	150	120



Kriegsgaleone

NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
Spanien	160	60	tief
MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
3	4	13	46
PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
180 *	24	250	180

 <i>Linien Schiff</i>	NATION	LADEKAP. IN FASS	WENDIGKEIT IN %	TIEFGANG
	<i>England</i>	<i>170</i>	<i>50</i>	<i>tief</i>
	MASTEN	KN. MIN.	KN. MAX.	KANONEN
	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>14</i>	<i>50</i>
	PREIS IN 1000 GS	STABILITÄT	KOSTEN PRO TAG	ENTER- CREW
	<i>200*</i>	<i>26</i>	<i>300</i>	<i>200</i>

* Diese Schiffe können in der großen Werft nicht erworben werden!



• Jede Nation hat zwei bevorzugte Schiffe.

- Die angegebenen Preise variieren je nach Eurem Ansehen der Nation, bei der Ihr das Schiff kauft
- Der Preis, den Sie für ein Schiff erhalten, ist deutlich geringer als der Kaufpreis
- Einige Schiffe können in der großen Werft nicht erworben werden.

8.2 Konvois

Wenn Sie Waren, Waffen oder Entermannschaft auf Schiffen aufnehmen oder einfach nur in See stechen wollen, benötigen Sie einen Konvoi. Ein Konvoi ist immer ein Zusammenschluss von 1-10 Schiffen und – das ist das Besondere – einem Kapitän.

Im täglichen Gebrauch können Sie einen Konvoi wie ein einzelnes Schiff betrachten. Wenn Sie beispielsweise Waren in den Konvoi laden, so brauchen Sie sich nicht darum zu kümmern, auf welchen Schiffen die Waren verstaut werden. Nur bei der Auswahl von Geleitschiffen und in Seeschlachten spielen die einzelnen Schiffe eine Rolle. Ansonsten zählt immer ihre Gesamtheit.

Ein Konvoi wird auf der Seekarte und im Hafen immer als ein Schiff angezeigt. Der Konvoiname, der in der Stadt über dem Konvoi angezeigt wird, verrät Ihnen auf dem ersten Blick, dass es sich um einen Konvoi und nicht um ein einzelnes Schiff handelt.

Einen neuen Konvoi bilden

Einen Konvoi bilden Sie, indem Sie einen neuen Kapitän einstellen. Dazu gehen Sie in die Kneipe der Stadt, in der Ihr Schiff im Hafen liegt und sprechen einen Kapitän an. Wählen Sie nun das Schiff aus, für das Sie den Kapitän anheuern möchten. Schon haben Sie einen neuen Konvoi.

Auswahl eines Konvois

Um einen Konvoi auszuwählen, klicken Sie ihn an. Sie können einen Konvoi auch mittels der Konvoibuttons am oberen Bildschirmrand durchschalten. Alternativ können Sie Konvois auch mittels der Konvoiliste auswählen.

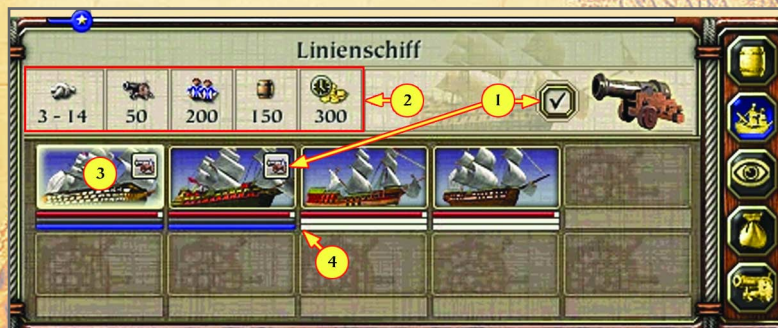
Nachdem Sie einen Konvoi ausgewählt haben, erscheint der Konvoi unten im Auswahlfenster. Nun können Sie mittels der Auswahlbuttons rechts davon die verschiedenen Anzeigen des Konvois durchschalten:

Warenliste



- 1 Ihre Flagge
- 2 Name des Konvois
- 3 Moral der Besatzung
- 4 Rang des Kapitäns
- 5 Auswahlbuttons des Konvois
- 6 Zustand des Konvois (gemittelt über die Schiffe) und Beladung in Prozent
- 7 Die an Bord geladenen Waren in Fass
- 8 Aktuelle Aktion des Konvois, aktuelle Geschwindigkeit, Anzahl der Kanonen und Größe der Entermannschaft

Schiffsliste



- 1 Hier klicken, um das Schiff als Geleitschiff zu definieren
- 2 Die Daten des angewählten Schiffs
- 3 Klicken Sie ein Schiff an, um sich dessen Daten anzusehen
- 4 Zustand, Anzahl an Kanonen und Entermannschaft

Übersicht und Kosten



- 1 Name und Erfahrungswerte des Kapitäns (siehe Kap. 8.3 Kapitäne)
- 2 Gesamtkosten des Konvois und einzelne Kosten für Schiffsunterhalt, Kapitän und Entermannschaft
- 3 Gesamtkapazität des Konvois und Moral der Besatzung (siehe Kap. 8.4 Besatzung)
- 4 Entermesser, Musketen und Munition

Handelsroute

Siehe Kap. 11 Handelsrouten

Angriffsmodus



- 1 Hier klicken, wenn der Konvoi im Hafen liegt und den Hafen beschützen soll.
- 2 Hier klicken, wenn ein Konvoi nicht in einer Stadt anlegen, sondern die Stadt angreifen soll.

- Wenn ein Hafen durch einen Konvoi geschützt wird, so öffnet sich der Begegnungsdialog (siehe Kap. 5.4 Seeschlachten), sobald der Hafen angegriffen wird.
- Wenn Sie die Option "Städte angreifen" aktivieren, öffnet sich beim Betreten einer Stadt der Begegnungsdialog (siehe Kap. 5.5 Hafenangriffe)

Transfer zwischen Konvoi und Hafen

Wenn Sie einen neuen Konvoi gebildet haben, besteht er zunächst aus nur einem Schiff. Haben Sie noch weitere Schiffe im Hafen, die Sie dem Konvoi hinzufügen möchten, dann machen Sie einfach mit selektiertem Konvoi einen Rechtsklick auf das freie Schiff oder Hafenbecken.

Es öffnet sich ein Dialog, der die Schiffe des Konvois und die freien Schiffe im Hafen anzeigt. Per Anklicken und Ziehen können Sie nun ein Schiff vom Hafen in den Konvoi schieben oder umgekehrt.

Transfer zwischen zwei Konvois

Wenn Sie zwei Konvois im Hafen haben, können Sie zwischen ihnen Waren, Fracht, Schiffe oder Kapitäne verschieben. Klicken Sie dazu einen Konvoi an und machen Sie anschließend einen Rechtsklick auf den anderen Konvoi.

Geleitschiffe

Bei einem Konvoi können Sie in der Schiffsliste definieren, welches Schiff Geleitschiff sein soll. Für Geleitschiffe gilt Folgendes:

- Nur Geleitschiffe nehmen an Seeschlachten teil.
- Wenn Sie Waffen und Entermannschaft an Bord Ihres Konvois holen, werden Geleitschiffe als erstes damit ausgerüstet.
- Wenn Sie Geleitschiffe definieren, sollten Sie auch genügend

Entermannschaft, Kanonen, Munition und Entermesser an Bord des Konvois holen. Diese Dinge werden gerecht auf alle Geleitschiffe aufgeteilt. Es wäre schade, wenn Sie erst in einer Seeschlacht feststellten, dass keines Ihrer Geleitschiffe optimal versorgt ist.

Kanonen nehmen sehr viel Platz ein (3 Fass pro Kanone), Entermannschaft ist sehr teuer (5 GS pro Mann und Tag). Nehmen Sie daher nur soviel Kanonen und Mannschaft mit, wie auf Ihren Geleitschiffen Platz haben.

Heimliches Anliegen

Wenn Sie mit einer Nation feindlich stehen, so dürfen Sie mit Ihren Konvois nicht öffentlich in deren Häfen anlegen. Wenn Sie nun aber trotzdem einen Konvoi zu einer feindlichen Stadt schicken, wäre es vom

Kapitän unklug, vor der Stadt auf weitere Befehle von Ihnen zu warten, denn das könnte gefährlich sein (Militärkonvois!).

Daher fährt der Kapitän automatisch die Stadt heimlich an, indem er Schiff und Flagge tarnt. Der Konvoi befindet sich anschließend ganz normal im Hafen, kann allerdings nicht mit der Stadt handeln.

Im Konvoiauswahlfenster erkennen Sie das heimliche Anliegen durch ein besonderes Symbol.

Ein Konvoi, der heimlich angelegt hat, kann nicht angegriffen werden. Außerdem ermöglicht er Ihnen, eine Stadt zu betreten, wenn Sie dort kein Lager haben. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Gouverneur besuchen und sich freikaufen.

Abnutzung von Schiffen

Bei Reisen auf See erfährt jedes Schiff im Konvoi eine gewisse Abnutzung. Reparieren Sie daher Ihre Konvois regelmäßig. Ab einem Rumpfzustand von 60% kann ein Schiff nicht mehr die volle Geschwindigkeit erreichen (Segel werden automatisch von der Mannschaft instand gesetzt).

8.3 Kapitäne

Jeder Konvoi benötigt einen Kapitän, der den Konvoi führt. Sie können Kapitäne in jeder Hafenkneipe anheuern. Diese Kapitäne haben in der Regel unterschiedliche Erfahrungswerte bezüglich Navigation, Kampf und Handel. Je größer die Erfahrung eines Kapitäns, desto teurer ist der Kapitän.

Normalerweise werden die Kapitäne, die sich Ihnen anbieten, sehr unerfahren sein. Im späteren Spielverlauf, wenn Sie einen höheren Rang haben, werden Sie auch erfahrenere Kapitäne antreffen. Dann lohnt es sich eventuell, die verschiedenen Kneipen zu durchsuchen.

Navigationserfahrung

Wenn sich Ihr Konvoi auf See bewegt, steigen die Navigationskenntnisse des Kapitäns. Bei maximaler Erfahrung hat der Konvoi eine um 10% höhere Reisegeschwindigkeit.

Handelserfahrung

Diese Erfahrung erhält der Kapitän auf Handelsrouten, wenn er in den Städten handelt. Bei maximalem Wert erhält er einen Bonus von 5% auf den Einkaufspreis der Waren.

Kampferfahrung

Durch das Versenken oder Entern von Schiffen sowie durch das Zerstören von Hafentürmen erhält der Kapitän Kampferfahrung. Je höher sie ist, desto größer ist auch die Zielgenauigkeit der Schiffskanonen.

- In jedem Bereich kann ein Kapitän 0-5 Erfahrungspunkte haben. Je mehr Erfahrung der Kapitän in einem Bereich hat, desto länger dauert es, bis er einen weiteren Punkt erhält.
- Hat ein Kapitän mindestens 4 Erfahrungspunkte, so darf er eine automatische Handelsroute führen.

8.4 Besatzung

Entermannschaft

Um die Segelmannschaft zum Lenken Ihrer Schiffe müssen Sie sich nie kümmern. Jedes Schiff erhält automatisch diese Mindestbesatzung – sie ist in den Grundkosten eines Schiffs enthalten.

Die Besatzung, die Sie im Frachthandelsfenster einstellen können, ist lediglich die zusätzliche Entermannschaft, mit der Sie in Seeschlachten andere Schiffe entern können. Zudem sinkt die Nachladezeit der Kanonen, wenn weniger Entermannschaft als Kanonen an Bord ist.

- Auf Handelsschiffen bringt eine Entermannschaft gar nichts, denn nur Geleitschiffe nehmen an Seeschlachten teil (Ausnahme: Landangriffe). Auch bei Handelsroutenkonvois hat eine Entermannschaft auf Handelsschiffen keine Bedeutung, außer dass sie Kosten verursacht.

Moral

Die Besatzung eines Konvois hat eine Moral, die Einfluss auf das Kampfverhalten hat. Bei einer zu niedrigen Moral verweigert die Mannschaft außerdem das Ablegen.

Bei folgenden Ereignissen sinkt die Moral der Mannschaft:

- bei langen Fahrten auf See ohne ausreichend Landurlaub
- bei Schäden und Verlusten in Seeschlachten
- wenn Sie Matrosen entlassen

Bei folgenden Ereignissen steigt die Moral:

- solange der Konvoi in einem Hafen vor Anker liegt
- durch das Segnen des Konvois in der Kirche
- durch das Gewinnen von See- oder Landschlachten

Je niedriger die Moral, desto größer ist die Ladezeit der Kanonen in Seeschlachten und desto weniger Schaden richtet die Mannschaft während Enterkämpfen an.

9 WARENHANDEL

In Port Royale 2 gibt es 19 Waren, die zwischen den Städten transportiert werden. Da nicht alle Waren überall produziert werden können, entsteht automatisch ein reger Handel durch die Handelskonvois der Städte.

Wie die Preise entstehen

Jede Stadt hat einen gewissen Vorrat an Waren, den Sie einsehen können, indem Sie das Handelsdock im Hafen einer Stadt anwählen (siehe Kap. 7.2 Handelsdock).

Die Preisbildung in Port Royale 2 basiert auf Angebot und Nachfrage, sowie dem Ansehen, das Sie bei der Nation genießen. Die Nachfrage entsteht durch den Verbrauch der Stadtbewohner und den Verbrauch der Betriebe (falls Rohstoffe benötigt werden).

Gouverneurstädte haben außerdem einen zusätzlichen Bedarf an Kolonialwaren, da diese von dort nach Europa exportiert werden (siehe S. 64 Importe und Exporte)

Je größer die Nachfrage einer Ware, desto höher ist auch der Preis. Umgekehrt ist der Preis niedriger, wenn mehr Ware im Markt vorhanden ist.

Einen Handel durchführen

Wenn Sie mit einer Stadt handeln möchten, so müssen Sie im Hafen auf das Handelsdock klicken.

Sie können immer nur zwischen Stadt und Lager oder zwischen Stadt und Konvoi handeln. Sie können aber auch Waren zwischen Lager und Konvoi transferieren, falls Sie in einer Stadt einen Konvoi und ein Lagerhaus haben.



- 1 Hier legen Sie fest, wie viele Waren Sie auf einmal handeln möchten (s.u. Hinweise zur Stückelung)
- 2 Warenmengen im Konvoi
- 3 Hier klicken, um Waren zu kaufen
- 4 Warenmengen in der Stadt
- 5 Hier klicken, um Waren zu verkaufen
- 6 Rot gefärbte Mengen bedeuten, dass die Ware in der Stadt knapp ist (s.u.).
- 7 Sie können eine Ware auch anklicken, um den Handel mittels eines Schiebereglers durchzuführen. Je nachdem, in welche Richtung Sie den Regler schieben, kaufen oder verkaufen Sie.
- 8 Zwischen Stadt und Lager handeln
- 9 Zwischen Stadt und Konvoi handeln
- 10 Transfer zwischen Lager und Konvoi
- 11 Umschalter für Waren / Fracht



- Der auf den Kaufen-/Verkaufen-Pfeilen angezeigte Preis hängt immer von der Stückelung ab.
- Ob Sie 10-mal eine Ware handeln oder einmal 10 Waren, ist egal. Der Gesamtpreis ist der gleiche.
- Je größer die Stückelung, desto größer ist auch der Warenpreis, denn der Preis steigt im Prinzip mit jeder Ware, die Sie kaufen.

Knappe Waren

Wenn in einer Stadt eine Ware knapp ist, so wird ihre Menge rot eingefärbt.

Für diese Waren gilt:

- Knappe Waren sind ziemlich teuer.
- Wenn Sie knappe Waren aufkaufen, sinkt Ihr Ansehen bei der Nation (es kann bis auf "unbeliebt" fallen).
- Wenn Sie Waren liefern, die in einer Stadt knapp sind, steigt Ihr Ansehen bei der Nation.
- Sehr knappe Waren (Vorrat reicht der Stadt für weniger als 10 Tage) reduzieren die Lebensqualität der Bürger und damit den Status der Stadt.

Warentypen

Die Waren teilen sich in fünf Gruppen auf und jede Ware einer Gruppe hat den gleichen mittleren Produktionspreis. Manche Gruppen können überall, andere nur in bestimmten Kolonial- oder Gouverneurstädten produziert werden (Städte mit Vizekönig zählen wie Gouverneurstädte).

GRUNDWAREN (80 ●)

	Weizen	alle Städte	
	Früchte	alle Städte	
	Holz	alle Städte	
	Lehmziegel	alle Städte	

ROHSTOFFE (100 ●)

	Mais	Kolonialstädte	
	Zucker	Kolonialstädte	
	Baumwolle	Kolonialstädte	
	Hanf	Kolonialstädte	

FERTIGWAREN (300 ●)

	Fleisch	Gouverneurstädte	benötigt Mais
	Kleidung	Gouverneurstädte	benötigt Baumwolle
	Seile	Gouverneurstädte	benötigt Hanf
	Rum	Gouverneurstädte	benötigt Zucker

KOLONIALWAREN (150 ●)

	Kaffee	Kolonialstädte	benötigt Werkzeug
	Kakao	Kolonialstädte	benötigt Werkzeug
	Farbstoffe	Kolonialstädte	benötigt Werkzeug
	Tabak	Kolonialstädte	benötigt Werkzeug

IMPORTWAREN (500 ●)

	Gewürze	Gouverneurstädte	
	Wein	Gouverneurstädte	
	Werkzeug	Gouverneurstädte	

Importe und Exporte

Importwaren können nicht produziert werden, sie werden mit den Transportkonvois aus Europa an die Gouverneurstädte geliefert. Auf dem gleichen Weg kommen auch Siedler in die Karibik. Sie werden in den Gouverneurstädten abgesetzt und gelangen von dort über die Händler zu allen anderen Städten.

Auf Ihrem Rückweg nach Europa nehmen die Transportkonvois Kolonialwaren aus den Gouverneurstädten mit. Gouverneurstädte haben daher immer einen sehr hohen Bedarf an Kolonialwaren. Als Faustformel gilt: Die Hälfte der produzierten Kolonialwaren wird in den Städten der Neuen Welt verbraucht. Die andere Hälfte ist für den Export bestimmt.

Warenausgleich

Eine Stadt kann immer nur 5 Waren produzieren. Die Aufteilung der Gruppen ist wie folgt:

- jede Kolonialstadt kann 2 Grundwaren, 2 Rohstoffe und 1 Kolonialware produzieren.
- jede Gouverneurstadt kann 3 Grundwaren und 2 Fertigwaren produzieren.

Da jede Stadt im Prinzip jede Ware benötigt, um die Bürger optimal zufrieden zu stellen und daher auch gute Preise für die benötigten Waren bezahlen, gibt es einen sehr betriebsamen Handel zwischen den Städten. Dazu kommt, dass eine Gouverneurstadt zwar Fertigwaren, aber keine Rohstoffe produzieren kann. Die müssen also von den Kolonialstädten herbeigeschafft werden.

Im Gegenzug benötigen die Kolonialstädte Fertigwaren und Importwaren, die sie nur von den Gouverneurstädten beziehen können.

Handelstipps

- Je niedriger das Angebot (der Vorrat in der Stadt) und je höher die Nachfrage, desto höher ist auch der Preis.
- Je besser Ihr Ansehen bei einer Nation ist, desto günstiger können Sie Waren in deren Städten kaufen.
- Sie sollten Waren nur in Städten kaufen, in denen sie produziert werden.
- Am schnellsten kommen Sie zu Gold, wenn Sie Kolonialwaren und Rohstoffe in den Kolonialstädten kaufen und diese Waren in Gouverneurstädten verkaufen. Kaufen Sie dort Fertigwaren und Importwaren ein und bringen Sie diese zu den Kolonialstädten.
- Richten Sie frühzeitig Handelsrouten ein. Sie können sehr lukrativ sein und nehmen Ihnen viel Arbeit ab (siehe Kap. 11 Handelsrouten).
- Ereignisse wie z.B. eine Hungersnot erhöhen den Bedarf an bestimmten Waren in dieser Stadt. Sie können dann mehr Waren zu einem höheren Preis dort absetzen.
- Preise werden in Echtzeit berechnet. Hat gerade ein Transportkonvoi angelegt, so sind die Preise fürs Importieren niedrig. Schlagen Sie zu, bevor die Händler der Region das tun.

10 GEBÄUDEBAU UND PRODUKTION

10.1 Erwerben einer Konzession

Bevor Sie in einer Stadt Gebäude errichten können, müssen Sie beim Baumeister der Stadt (siehe Kap. 7.6 Baumeister) eine Konzession erwerben.

Sie können prinzipiell in jeder Stadt eine Bauerlaubnis erwerben. Je mehr Konzessionen Sie jedoch besitzen, umso teurer ist eine weitere.

Bevor Ihnen ein Baumeister eine Konzession anbietet, müssen Sie außerdem zeigen, dass Sie sich für das Wohl der Stadt einsetzen. Dazu müssen Sie vorher durch Handelserfolge mit der Stadt zeigen, dass Ihnen die Stadt am Herzen liegt.

Ihre Handelserfolge in einer Stadt steigen immer dann an, wenn Sie der Stadt Waren liefern, die sie dringend benötigt (in diesem Fall sind die Warenmengen im Handelsfenster rot eingefärbt).

Ihren aktuellen Handelserfolg in einer Stadt können Sie jederzeit ablesen, indem Sie die Stadtinfo aufrufen. Klicken Sie dazu in der Stadtansicht oder der Seekarte auf den Stadtnamen. Sobald Ihr Handelserfolg bei 100% liegt, können Sie eine Konzession erwerben.



- 1 Klicken Sie das Gebäude an, das gebaut werden soll
- 2 Gebäude
- 3 Betriebe
- 4 Sondergebäude
- 5 Mit dem Baumeister sprechen
- 6 Kosten für Bauarbeiten und Grundstück
- 7 Jeder Bau benötigt Lehmziegel und Holz. Diese Waren werden Ihrem Lager entnommen. Fehlende Waren können von der Stadt automatisch zugekauft werden.

• Auch durch das Spenden in der Kirche und beim General sowie durch das Veranstellen von Festen (am Marktplatz) steigt Ihr Handelserfolg in einer Stadt!

• Je mehr Konzessionen Sie besitzen, umso langsamer steigt Ihr Handelserfolg in anderen Städten.

10.2 Was Sie bauen können

Das Baumenü rufen Sie auf, indem Sie den Baumeister im Stadtzentrum anklicken. Alternativ können Sie auch die Taste "B" drücken.

Das Baumenü hat die drei Bereiche Gebäude, Betriebe und Sondergebäude. Wählen Sie einen Bereich aus und klicken Sie dann auf das Gebäude, das Sie bauen möchten.

Für jedes Gebäude benötigen Sie Baustoffe für den Bau und Gold für die Bauarbeiten und den Bauplatz. Wenn Sie ein Lagerhaus in der Stadt haben, werden die Baustoffe direkt aus dem Lager genommen. Die Baustoffe, die Ihnen fehlen, können automatisch von der Stadt hinzugekauft werden – sofern die Stadt diese vorrätig hat.

Haben Sie kein Lagerhaus in der Stadt, wird stattdessen angezeigt, welche Waren auf Ihrem ausgewählten Konvoi vorhanden sind, sofern dieser Konvoi im Hafen vor Anker liegt.

Haben Sie alle Bauwaren beisammen und auch genügend Bargeld, kann das Bauen sofort beginnen. Dazu werden die bebaubaren Flächen in der Stadt eingefärbt und Sie können sich einen Bauplatz aussuchen, indem Sie Ihre Maus über eine freie Baufläche bewegen. Bestätigen Sie den Bau mit der linken Maustaste. Anschließend wird mit dem Bau des Gebäudes


begonnen, dessen Fertigstellung mit einem Fortschrittsbalken dargestellt wird.









- Sie sollten Platz sparend bauen, denn irgendwann könnten die freien Bauflächen knapp werden
- Zwischen allen Gebäuden muss ein Abstand für Wege und Straßen freigehalten werden
- Betriebe, die Ackerbau betreiben, können zu Großbetrieben zusammengefasst werden (siehe unten)




Gebäude




Das erste Gebäude, das Sie in einer Stadt bauen müssen, ist das Lagerhaus. Es bietet Ihnen eine Übersicht über Ihre Wohnhäuser und Betriebe in der Stadt und dient außerdem als Lager für Ihre produzierten Waren (siehe Kap. 7.1 Lagerhaus). Ein weiteres sehr wichtiges Gebäude ist das Wohngebiet. Es ist das einzige Gebäude, das Sie ohne Bauzeit errichten können. Sie stellen quasi das Baumaterial für die späteren Bewohner zur Verfügung, die anfangs nur in Zelten, später aber in prunkvollen Gebäuden wohnen. Wie sehr ein Wohngebiet ausgebaut wird, hängt von seinem Alter und dem Status der Stadt ab.

	Bäume	1000 ●	Bäume verschönern die Stadt und machen Stadtbewohner glücklich!
---	--------------	--------	---

	Lagerhaus	30 	Das Lagerhaus bietet Lagerraum für Ihre Waren und eine Übersicht über Ihre Wohnhäuser und Betriebe in der Stadt. Außerdem können Sie den Lagerverwalter anweisen, Waren automatisch zu kaufen bzw. zu verkaufen.
		30 	
		10000 ●	
		15 Tage	

	Wohngebiet	30 	Jedes Wohngebiet bietet Platz für 120 Mieter. Es können nur dann neue Siedler in eine Stadt aufgenommen werden, wenn genügend Wohnraum in der Stadt vorhanden ist. Aus jeder Siedlerfamilie, die in der Stadt Arbeit findet, werden 4 Mieter. Jeder Mieter zahlt 1 ● pro Tag Miete.
		30 	
		5000 ●	
		Keine Bauzeit	

	Spital	60 	Der Bau eines Spitals ist eine noble Geste. Es erhöht die Lebensqualität in der Stadt, Ihr Ansehen bei der Nation und hat außerdem den praktischen Effekt, dass es die Seuchengefahr in der Stadt herabsetzt.
		60 	
		20000 ●	
		30 Tage	

	Schule	60 	Auch der Bau einer Schule wird Ihnen hoch angerechnet. Die Schule erhöht die Lebensqualität in der Stadt.
		60 	
		20000 ●	
		30 Tage	





















Wenn es mehr Wohnraum als Mieter in der Stadt gibt, werden nicht alle Wohngebiete mit der vollen Mieterzahl ausgelastet. Errichten Sie also nicht zu viele Wohngebiete auf einmal.
Ein Tipp: Bauen Sie für jeden Betrieb, den Sie errichten, auch gleich ein Wohngebiet. So können Sie sicher sein, dass es sich schnell füllt und Sie auch noch die Miete kassieren können.































Betriebe

In jeder Stadt können fünf verschiedene Waren produziert werden. Der Bau von Betrieben läuft ab wie bei anderen Gebäuden auch, mit einer Ausnahme: Betriebe, die über Anbaufelder verfügen (Weizen, Baumwolle etc.), können Sie direkt aneinander bauen. Bis zu vier Betriebe eines Typs (z.B. vier Weizenbetriebe) können ohne Abstand aneinander gesetzt werden. Auf diese Weise entstehen Großbetriebe. Vorteil: Sie sparen wertvollen Bauplatz und es sieht hübscher aus.














Jeder Betrieb kann und sollte 30 Arbeiter aufnehmen, damit er effektiv arbeitet.

Ein Betrieb produziert pro Tag eine bestimmte Menge Waren. Einige Betriebe sind zudem auf Rohstoffe angewiesen. Fehlen diese Rohstoffe, so steht die Produktion still.

	BETRIEB	BAUKOSTEN	PRODUKTION	VERBRAUCH
	Weizenfarm	30  30  10000  15 Tage	2,5  mittl. Produktionspreis: 80 	-
	Obstfarm	30  30  10000  15 Tage	2,5  80 	-
	Sägewerk	30  30  10000  15 Tage	2,5  80 	-

	BETRIEB	BAUKOSTEN	PRODUKTION	VERBRAUCH
	Ziegelei	30  30  10000  15 Tage	2,5  80 	-
	Maisfarm	30  30  10000  15 Tage	2  100 	-
	Zuckerrohr-farm	30  30  10000  15 Tage	2  100 	-
	Baumwoll-farm	30  30  10000  15 Tage	2  100 	-
	Hanf-plantage	30  30  10000  15 Tage	2  100 	-

	BETRIEB	BAUKOSTEN	PRODUKTION	VERBRAUCH
	Viehhof	60  60  20000  30 Tage	1  Fleisch 300 	1  Mais
	Weberei	60  60  20000  30 Tage	1  Kleidung 300 	1  Baumwolle
	Seilerei	60  60  20000  30 Tage	1  Seile 300 	1  Hanf
	Rumbrennerei	60  60  20000  30 Tage	1  Rum 300 	1  Zucker
	Kaffeeplantage	30  30  10000  15 Tage	2  Kaffee 150 	0,2  Eisenwaren






	BETRIEB	BAUKOSTEN	PRODUKTION	VERBRAUCH
	Kakao-plantage	30  30  10000  15 Tage	2  Kakao 150 	0,2  Eisenwaren
	Farbstoff-plantage	30  30  10000  15 Tage	2  Farbstoffe 150 	0,2  Eisenwaren
	Tabak-plantage	30  30  10000  15 Tage	2  Tabak 150 	0,2  Eisenwaren



Sondergebäude

OBJEKT	BAUKOSTEN	BEMERKUNG
	Plätze 1  1000 	Plätze verschönern die Stadt.
	Kleine Werft 60  60  20000  30 Tage	Kann nur in eigenen Städten errichtet werden (siehe Kap. 6.7 Ihre eigene Stadt). Reparaturen in Ihrer eigenen Werft sind für Sie stets kostenlos! Kann nur an einer bestimmten Stelle erbaut werden.
	Kneipe 60  60  20000  30 Tage	Kann nur in eigenen Städten errichtet werden. Benötigt für mehr als 500 Einwohner. Kann nur an einer bestimmten Stelle erbaut werden.
	Kirche 120  120  40000  60 Tage	Kann nur in eigenen Städten errichtet werden. Benötigt für mehr als 2000 Einwohner. Kann nur an einer bestimmten Stelle erbaut werden.
	Verteidigungsturm 60  60  20000  30 Tage	Kann nur in eigenen Städten errichtet werden. Schützt den Hafen Ihrer Stadt. Kann nur an einer bestimmten Stelle erbaut werden.

10.3 Gebäudeunterhalt

Die von Ihnen errichteten Wohnhäuser und Betriebe verursachen täglich Kosten für den Erhalt der Gebäude:

- Betriebe: 50  + 5  pro Arbeiter = 200  für einen vollbesetzten Betrieb
- Lagerhäuser: 50 
- Wohnhäuser: 50 

 Jedes Lagerhaus bietet Stauraum für 800 Fass Waren. Wenn Sie mehr Waren in einer Stadt lagern, als Sie Stauraum in Ihren Lagerhäusern haben, so kostet dies 1  pro Fass und Tag.

10.4 Arbeiter und Produktion

Woher neue Arbeiter kommen

Jeder Betrieb kann 30 Arbeiter aufnehmen, wofür 30 Siedler benötigt werden. Sobald neue Arbeitskräfte in einer Stadt benötigt werden, können Siedler, die im Hafen der Stadt bereitstehen, in Arbeiter und Bürger umgewandelt werden. Jeder umgewandelte Siedler erhöht die Zahl der Arbeiter um 1 und die Zahl der Bürger um 4.

Sollten Ihnen einmal Siedler fehlen, d.h. herrscht in Ihren Betrieben Arbeitskräftemangel, so sollten Sie schleunigst losziehen und in anderen Städten nach Siedlern suchen. Ihre erste Adresse sollten die Gouverneurstädte sein, denn dort werden die Siedler aus Europa abgesetzt, bevor sie sich auf die umliegenden Städte verteilen.

Aufschwung und Rezession

Sinkt der Status einer Stadt auf Stagnation oder wurde die Stadt vor kurzem von Piraten oder Freibeutern angegriffen, so ist kein Siedler bereit, in der Stadt Fuß zu fassen. Dementsprechend können auch keine neuen Arbeiter eingestellt werden.

Sinkt der Wohlstand noch tiefer, so wandern sogar Arbeiter und Bürger ab. Sie werden in Siedler umgewandelt und warten dann im Hafen auf eine Mitfahrgelegenheit in ein besseres Leben.

Aber der Status einer Stadt kann sich auch positiv auf Ihre Produktion auswirken: Liegt der Status bei Blütezeit oder höher, erhalten Ihre Betriebe einen Bonus auf die Lohnkosten bis zu 15 %. Die Lebensqualität in den Städten, in denen Sie produzieren, sollte Ihnen daher sehr am Herzen liegen. Sorgen Sie in solchen Städten für eine besonders gute Versorgung mit Waren!



Eine Übersicht über die Status-Stufen einer Stadt, die dazugehörigen Bedingungen und die Auswirkungen können Sie in Kap. 6.5 Der Status einer Stadt nachlesen.

Waren und Rohstoffe

Alle in Ihren Betrieben produzierten Waren landen im Lager Ihrer Stadt. Benötigt ein Betrieb Rohstoffe, so müssen diese zu Beginn eines Tages im Lager vorrätig sein, sonst fällt die Produktion an diesem Tag aus.

Probleme bei der Produktion

Jede Ware hat bestimmte Produktionskosten, die durch Gebäudeunterhalt, Lohnkosten und Rohstoffkosten entstehen. Die Produktionskosten können drastisch ansteigen, wenn in Ihren Betrieben Arbeiter fehlen. Gleichzeitig können aber die Produktionskosten sinken, wenn die Stadt einen hohen Status hat.

Sie sollten sich stets einen Überblick über Ihre Produktionskosten verschaffen. Solange alle Betriebe ordentlich arbeiten, d.h. wenn genügend Arbeiter in der Stadt und alle Rohstoffe vorhanden sind, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen.

Jedoch sollten Sie auf besondere Ereignisse in der Stadt achten - wie beispielsweise eine Seuche.

Keine Sorge, im Ereignisfenster und in der Chronik werden Sie über alle

Ereignisse informiert. Auch die Auswirkungen werden beschrieben.

Außerdem haben Sie noch weitere Kontrollmöglichkeiten:

- Klicken Sie einen Ihrer Betriebe an, um sich über den gesamten Betriebszweig in der Stadt zu informieren.
- Beachten Sie die Übersicht im Lagerhaus. Sie zeigt Ihnen auf einen Blick an, ob ein Betrieb ineffizient arbeitet.
- Im Logbuch unter "Produktionsprobleme" werden außerdem alle Städte angezeigt, in denen mindestens ein Betrieb nicht auf vollen Touren arbeitet. Der Grund wird ebenfalls angegeben. Sie können von dort auch gleich in die betroffene Stadt springen.

10.5 Konkurrenz

Betriebe aufkaufen

Wenn Ihnen die Betriebe Ihrer Konkurrenten einmal ein Dorn im Auge sind, können Sie deren Betriebe aufkaufen. Wählen Sie dazu in einer Stadt, in der Sie ein Lagerhaus besitzen, den gewünschten Betrieb an und klicken Sie auf den Button "Kaufen". Nun wird Ihnen ein Preis genannt, zu dem Sie den Betrieb erwerben können.

Dieser Preis ist meist sehr hoch. Er richtet sich nach dem Warenpreis in der Stadt, Ihrem Ansehen bei der Nation und der Anzahl der Betriebe, die Sie in der Stadt, der Umgebung und der gesamten Karibik bereits besitzen (Monopolstellung).

Betriebe ruinieren

Sie können die Betriebe örtlicher Händler ruinieren, indem Sie für dauerhaft niedrige Preise am Handelsdock sorgen. Wenn der Preis einer Ware längere Zeit minimal ist, machen die Produzenten keinen Gewinn mehr und beginnen sofort damit, Arbeiter zu entlassen. Sobald genügend Arbeiter (mehr als 30) entlassen wurden, wird ein Betrieb abgerissen. Sie können dies beobachten, indem Sie einen Konkurrenz-Betrieb anklicken und die Arbeiterzahl verfolgen.

11 HANDELSROUTEN

Wenn Sie eines Tages über ein paar Konvois mehr verfügen, haben Sie sicherlich keine große Lust mehr, jeden Handel selbst durchzuführen. Aber das brauchen Sie auch gar nicht! Denn Ihre Kapitäne haben mehr drauf, als Sie denken.

Sobald der Kapitän eines Konvois über mehr als vier Erfahrungspunkte verfügt (siehe Kap. 8.3 Kapitäne), können Sie ihm eine Route vorgeben, die er selbstständig abfährt, um in den einzelnen Städten Handel zu treiben. Wie viel Sie Ihren Kapitän entscheiden lassen, können Sie genau vorgeben. Sie können eine Route mit sehr einfachen oder aber sehr komplexen Vorgaben planen.

11.1 Alle Macht dem Kapitän

Für den einfachsten Fall einer Handelsroute müssen Sie dem Kapitän lediglich ein paar Städte vorgeben. Wählen Sie dazu einen geeigneten Konvoi aus und klicken Sie im Auswahlmenü auf den Button "Handelsroute". Nun wählen Sie den Button "Seekarte", um eine Karte anzuzeigen zu lassen, auf der sie die Route planen können.



- 1 Städte anklicken, um Route festzulegen. Städte feindlicher Nationen können nicht ausgewählt werden. Die Route wird nach der letzten Stadt automatisch zur ersten geschlossen.
- 2 Die Handelsroute aktivieren.

Wenn Sie die Karte nun schließen und auf "Bearbeiten" klicken, werden die einzelnen Städte noch mal in einer Liste angezeigt.



Aktivieren Sie nun die Handelsroute, indem Sie unten das Kästchen anklicken. Der Konvoi beginnt sofort mit dem Anfahren der ersten Stadt. In jeder Stadt schaut sich der Kapitän um, welche Waren günstig zu bekommen sind. Er berücksichtigt auch, welche anderen Städte noch auf der Route liegen. So kauft er beispielsweise kein Holz ein, wenn in allen anderen Städten Holz produziert wird. Kommt der Kapitän in einer Stadt an, die einen guten Preis für die transportierten Waren bezahlen, so überlegt er nicht lange und verkauft so viel wie möglich – solange er Gewinn machen kann.

Ein paar Tipps und Hinweise

- Auch wenn Sie diese sehr leicht einzustellende Handelsroute wählen, können Sie ordentlich Profit machen. Sollte dies mal nicht der Fall sein, so liegt es wahrscheinlich daran, dass Sie die anzufahrenden Städte nicht optimal gewählt haben.
- Schnelle Gewinne machen Sie, indem Sie dicht beieinander liegende Kolonialstädte mit möglichst unterschiedlicher Produktion und zusätzlich Gouverneurstädte in die Route mit einbeziehen.

- Versuchen Sie es anfangs mit ca. 4 Kolonialstädten und 1-2 Gouverneurstädten.
- Verwenden Sie anfangs keine Geleitschiffe, nur Handelsschiffe. Nehmen Sie weder Waffen noch Entermannschaft an Bord, um Platz und Kosten zu sparen.
- Im Logbuch können Sie jederzeit überprüfen, wie hoch die Kosten im Vergleich zu den Gewinnen sind.

11.2 Etwas mehr Kontrolle

Wenn Sie in der Städteliste auf den Button "Waren" klicken, können Sie dem Kapitän auch verbieten, mit bestimmten Waren zu handeln. Standardmäßig handelt der Kapitän immer mit allen Waren, und das ist auch gut so.



Sie können auch gezielt in bestimmten Städten Waren ausklammern. Klicken Sie dazu eine Stadt der Liste an und ziehen Sie ungewünschte Waren in den Bereich "Kein Handel".



- 1 Stadt in der Liste anklicken, um Details in der Stadt vorzunehmen.
- 2 Ware anklicken und in den Bereich „Kein Handel“ schieben, um Handel in dieser Stadt zu verbieten.
- 3 Alle Waren verschieben
- 4 Manuellen Handel in der Stadt aktivieren.
- 5 Hier klicken, um die Stadt vorübergehend nicht anfahren zu lassen, ohne sie aus der Liste zu löschen.
- 6 Hier klicken, um die Reparatur des Konvois in dieser Stadt zu erlauben.

Im Normalfall gibt es eigentlich keinen Grund, warum Sie dem Kapitän bestimmte Waren vorenthalten sollten. Es kann aber Sinn machen, wenn Sie beispielsweise mehrere Handelsrouten eingerichtet haben und nicht wollen, dass sich die Kapitäne die Waren gegenseitig wegkaufen.

11.3 Genaue Vorgaben

Sie können noch genauere Vorgaben machen, indem Sie dem Kapitän genau sagen, welche Waren er in welchen Mengen und zu welchem Preis handeln soll. Dazu klicken Sie auf den Button "Manueller Handel", nachdem Sie eine Stadt angewählt haben. Ziehen Sie nun die Waren, die Sie manuell einstellen möchten, in den unteren Bereich. Dann erscheint auf der rechten Seite ein neues Fenster.



Produzierte Waren verteilen

Wenn Sie beispielsweise in Vera Cruz Kleidung produzieren, dann können Sie manuell einstellen, dass der Konvoi Kleidung aus dem Lager entnehmen soll. Der Kapitän wird dann versuchen, diese Waren in anderen Städten zu verkaufen, auch ohne dass Sie weitere Einstellungen vornehmen.



1 Hier klicken, um zwischen Handel mit der Stadt und Transfer mit dem Lagerhaus umzuschalten.

Nur möglich, falls Sie ein Lager in der Stadt haben.

2 Der Kapitän soll 100 Fass Kleidung an Bord nehmen, sofern sie im Lager vorrätig sind.

3 Umschalter Lager/Stadt für alle manuellen Waren

- 1 Hier zwischen Ausladen (verkaufen) und Einladen (kaufen) wählen.
- 2 Den Preis aller Waren auf den normalen Produktionspreis setzen oder um 5% ändern.
- 3 Einladen:
Hier die maximal zu kaufende Menge und den maximal zu zahlenden Preis einstellen.
Ausladen:
Die maximal zu verkaufende Menge und den niedrigsten Preis, für den die Waren verkauft werden dürfen, einstellen.
- 4 Warensymbole anklicken und verschieben, um Reihenfolge für den manuellen Handel festzulegen.

11.4 Das eigene Lager einbeziehen

Bisher ging es nur um den Handel mit der Stadt. Sie können aber auch Waren aus einem Lager oder in ein Lager transferieren lassen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Sie manuelle Eingaben vornehmen, denn der Kapitän kann Ihr Lager nicht automatisch mit einbeziehen.

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, das Lager einzubeziehen, auch ohne die Handelsroute manuell einzustellen: Verkaufen Sie einfach die in der Stadt produzierten Waren an die Stadt, indem Sie den Lagerverwalter verwenden. Sie machen damit zwar noch nicht viel Gewinn, aber es deckt bereits die Kosten (es sei denn, die Stadt wird mit der Ware überschwemmt). Da dadurch die Waren in größeren Mengen und zu niedrigen Preisen in der Stadt angeboten werden, wird der Kapitän diese Waren vermehrt kaufen und sie so auf der ganzen Route verteilen, auch ohne dass Sie manuelle Einstellungen an der Handelsroute vornehmen müssen.

Rohstoffe herbeischaffen

Ein anderer Nutzen der manuellen Einstellung kann auch sein, Rohstoffe für Ihre Betriebe herbeizuschaffen. Verpflichten Sie den Kapitän, den Rohstoff in einer Stadt, in der er produziert wird, einzukaufen. In der Stadt, in der Sie den Rohstoff benötigen, lassen Sie den Rohstoff ins Lager schieben.

Die Mengen stellen Sie so ein, dass Sie immer etwas Reserve haben, auch wenn der Kapitän mal nichts bekommt. Wenn Sie einen Rohstoff ins Lager schieben wollen, sieht dies so aus:



11.5 Angriffe

Sie müssen immer damit rechnen, dass ein Handelsroutenkonvoi angegriffen werden kann. Die größte Gefahr geht von den Militärkonvois feindlicher Nationen aus. Doch selbst wenn Sie zu keiner Nation feindlich sind, gibt es immer noch die Piraten.

Wenn Ihr Konvoi angegriffen wird, versucht der Kapitän automatisch, dem Kampf auszuweichen. Er wird sich auf kein Risiko einlassen. Hat er Geleitschiffe zur Verfügung, so wird er versuchen, die Handelsschiffe abzuschirmen.

Ziel des Angreifers ist stets nur, Ihren Handelsschiffen einen Teil der Waren "abzunehmen". Die Angreifer werden also in erster Linie versuchen, die flüchtenden Handelsschiffe zu stellen.

Befinden sich bewaffnete Geleitschiffe in Ihrem Konvoi, so sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass Handelsschiffe geplündert werden. Allerdings gehen Sie dann das Risiko ein, dass Ihre Geleitschiffe Schaden nehmen oder gar versenkt oder gekapert werden. Außerdem erhöhen Geleitschiffe

die Kosten. Überlegen Sie daher gut, ob es sich lohnt, Geleitschiffe einzusetzen.

- Ihr Konvoi wird nicht angegriffen, wenn er mehr Kanonen als der potentielle Angreifer hat. Diese Abschreckung ist besonders effektiv, wenn auf Ihren Geleitschiffen 2 Mann Besatzung pro Kanone zur Verfügung stehen.
- Wenn Sie die automatische Wartung (s.u.) aktivieren, sorgt der Kapitän für Kanonen und die richtige Matrosenzahl.
- Je schneller und wendiger ein Handelsschiff ist, umso kleiner ist die Wahrscheinlichkeit, dass es geplündert wird.

11.6 Reparatur und Wartung

Während sich ein Konvoi auf einer Handelsroute befindet, nehmen die Schiffe durch natürliche Abnutzung Schaden. Daher können Sie bei jeder Stadt entscheiden, ob die Werft der Stadt für Reparaturzwecke genutzt werden darf oder nicht. Standardmäßig ist die erste Stadt einer Route für Reparaturen aktiviert.

Wenn Sie außerdem Ihrem Konvoi Geleitschiffe mitgeben, können diese in Schlachten zusätzlichen Schaden nehmen oder Kanonen, Matrosen und Munition verlieren. Wenn Sie wollen, dass Ihr Kapitän immer alle Geleitschiffe auf Vordermann hält, dann aktivieren Sie die Option "Wartung aktiv". In diesem Fall prüft der Kapitän in jeder Stadt, ob die Geleitschiffe volle Kanonenzahl, ausreichend Munition und Entermesser haben.

Außerdem stellt er pro Kanone 2 Matrosen ein. Diese Matrosenzahl genügt, um potentielle Angreifer abzuschrecken, sofern genügend Platz für Kanonen ist.

- Während Reparaturen hat die Mannschaft übrigens Landurlaub - was sich positiv auf die Moral auswirkt.

11.7 Die Handelsroutenübersicht im Logbuch

Im Logbuch können Sie sich vorzüglich über Ihre eingerichteten Handelsrouten informieren. Öffnen Sie dazu das Logbuch und wählen Sie den Button mit dem Goldsack. Sie können dann auf einen Blick sehen, wie es um die Gewinne Ihrer Konvois steht.

Handelsrouten

Antonio Garcia

4

3 0 0

101 / 490 6 9 Tage

Ergebnisse der letzten Fahrt:

Handel:	66.491	Transfer:	0
Kosten:	3.060	Bilanz:	63.431

3

Warendetails **Konvoidetails**

Einkäufe:	78.177	Transfer aus Lager:	0
Verkäufe:	144.668	Transfer in Lager:	0
Zuladungen:	220	Entladungen:	410
Mittlere Beladung:	145		
Größte Auslastung:	46% in Havanna		

Summe der Kosten (Unterhalt und Heuer, Reparatur, Waffen und Munition; siehe oben)

Bilanz:

Handel + Transfer – Kosten

4 Konvoi auswählen

Warendetails **Konvoidetails**

Unterhalt und Heuer: 3.060

Reparaturkosten: 0

Waffen und Munition: 0

Aktiv seit 21 Tagen. Gemittelter Tagesgewinn 2.278

Konvoi hat noch keine Seeschlacht geführt.

1 Die gemittelte Tagesbilanz zeigt an, wie viel Gewinn der Konvoi in der letzten Zeit ungefähr pro Tag gemacht hat.

1 Mit diesem Schieberegler wählen Sie die Handelsroute aus, die Sie betrachten möchten

2 Aktueller Laderaum, Städte in der Route und Dauer der letzten Route

3 Handel:

Summe der Verkäufe – Summe der Einkäufe

Transfer:

Mittlerer Wert der Entladungen in Lager – Wert der Zuladungen aus Lager

Kosten:

12 POLITIK DER NATIONEN

12.1 Krieg und Frieden

Die Nationen in dieser Zeitepoche befinden sich in einem dauernden Wechsel zwischen Krieg und Frieden. Achten Sie genau darauf, wenn sich das Verhältnis zweier Nationen ändert. Denn wenn Sie beispielsweise einen Kaperbrief gegen eine Nation haben, erlischt die Gültigkeit, sobald Frieden geschlossen wird. Es wäre mehr als peinlich, wenn Sie danach noch weiterhin Angriffe durchführen würden.

Außerdem kann sich ein Krieg auch auf andere Weise auswirken, denn die Nationen erhöhen die Zahl der Militärkonvois und führen von Zeit zu Zeit Sabotageaktionen gegen Städte durch (siehe Kap. 12.4 Freibeuter).


12.2 Die Stärke einer Nation

Jede Nation schützt die Gewässer um ihre Städte durch Militärkonvois. Im Normalfall hat eine Nation etwa einen Militärkonvoi pro Stadt, die Stärke der Nation gilt dann als "normal".

Im Kriegsfall rüstet eine Nation auf und erhöht die Zahl an Militärkonvois. Dadurch kann die Stärke auf "stark" steigen. Wie schnell eine Nation zu Kriegsbeginn aufrüstet, hängt davon ab, wie viele Konvois sie in der letzten Zeit verloren hat.

Sie können die Stärke einer Nation wie folgt beeinflussen:

- Indem Sie Militärkonvois einer Nation jagen und vernichten, können Sie diese Nation schwächen. Achtung: Besorgen Sie sich vorher besser einen Kaperbrief.
- Sie können einem Vizekönig einen oder mehrere Ihrer Konvois übergeben, um seine Nation zu stärken.

 Sie können die Stärke einer Nation jederzeit in der Chronik unter "Nationen" ablesen. Dort wird auch die aktuelle Anzahl der Militärkonvois angegeben.

12.3 Vizekönige und Annektierungen

Der Vizekönig kann Ihnen im Kriegsfall den Auftrag erteilen, eine gegnerische Stadt zu annektieren, damit sie anschließend zur Nation des Vizekönigs zählt. Hierbei gibt es nur ein Problem: Da die neu gewonnene Stadt geschützt werden muss, sollte die Nation des Vizekönigs über ausreichend Militärkonvois verfügen. Außerdem darf die feindliche Nation nicht zu stark sein.

Damit der Vizekönig Ihnen einen Auftrag zur Annektierung erteilt, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Die Nation des Vizekönigs muss sich im Krieg mit einer anderen Nation befinden
- Die feindliche Nation muss als "schwach" gelten, d.h. über wenige Militärkonvois verfügen
- Die Nation des Vizekönigs muss als "stark" gelten, also über viele Militärkonvois verfügen

12.4 Kaperbriefe

Bei den Gouverneuren können Sie im Falle eines Krieges einen Kaperbrief gegen die feindliche Nation erwerben. Dadurch können Sie offiziell auf der Seite Ihrer Nation am Krieg teilnehmen und Konvois sowie Städte des Feindes angreifen, ohne dass Sie als Pirat angesehen werden.

Im Einzelnen bedeutet dies:

- Pro versenktem oder geentertem Schiff einer Nation, gegen die Sie einen Kaperbrief haben, steigt Ihr Ansehen bei der Nation, von der Sie den Kaperbrief erhalten haben.
- Das Gleiche gilt für das Angreifen von Städten.
- Bei der Nation, gegen die Sie vorgehen, sinkt Ihr Ansehen, bei den anderen Nationen bleibt es konstant.

12.6 Piraten

Aktive Piraten

Bekannte Piraten				
Luis de Mendoza				
	 1	Beuteanteil	Aktiv seit	Treffpunkt
	 2	1.840 	27. Okt. 1600	Villa Hermosa
Christopher Condent				
	 1	Belohnung	Aktiv seit	Versteck
	 2	0 	8. Aug. 1601	unbekannt
Captian Bartholomeo				
	 3	Belohnung	Aktiv seit	Versteck
	 7	33.600 	23. Sep. 1600	bekannt
Stede Bonnet				
	 0	Belohnung	Aktiv seit	Versteck

① Dies ist ein vom Spieler angeheuerter Pirat. Bei Beuteanteil steht, was er bisher eingebracht hat. Um den Beuteanteil abzuholen, muss man ihn in der Kneipe der Stadt treffen.

② Dies ist ein berühmter Pirat mit 7 Schiffen, die sich auf 3 Konvois verteilen. Wenn Sie Konvois eines Piraten vernichten, erhalten Sie eine Belohnung, die hier angezeigt wird und die Sie bei einem beliebigen Gouverneur abholen können.



Seien Sie vorsichtig, wenn Sie, geschützt durch einen Kaperbrief, gegen eine Nation vorgehen. Denn wenn der Krieg erst einmal vorbei ist, können Sie arge Probleme bekommen:

Die von Ihnen malträtierte Nation ist nämlich auch nach dem Krieg ziemlich sauer auf Sie und wird Jagd auf Sie machen. Wenn Sie sich dann aber wehren und dabei Schiffe kapern und/oder versenken, gilt dies wieder als Piraterie, denn Sie haben ja keinen Kaperbrief mehr.

Und durch Piraterie sinkt bekanntlich Ihr Ansehen bei allen Nationen ganz erheblich! Aber wenn Sie die angreifenden Schiffe in die Flucht schlagen oder selber fliehen, können Sie ihr Ansehen wahren.

12.5 Freibeuter

Manchmal wird während eines Krieges ein normaler Militärkonvoi zu einem Freibeuter. Dieser Freibeuter trägt dann einen besonderen Namen (viele dieser Namen sind historisch verbürgt) und hat nur eins im Sinn: die Städte seines Feindes zu sabotieren!

Die Liste der möglichen Aktionen eines Freibeuters ist sehr vielfältig. Sie reicht von normalen Angriffen auf eine Stadt über das Vernichten von Lagerbeständen, dem Abwerben von Arbeitern und vieles mehr (siehe Kap. 5.3 Städte, Übersicht der Sabotageaktionen von Freibeutern).

Wenn Sie einen solchen Bösewicht erwischen, können Sie seinen Konvoi angreifen. Entern Sie während der Seeschlacht dann das Schiff, auf dem sich der Freibeuter persönlich befindet, so kommt es zu einem Fechtkampf (siehe Kap. 5.7 Fechtkampf) und Sie können den Freibeuter als Geisel nehmen. Geiseln können Sie dann bei den Gouverneuren der Nation des Freibeuters gegen eine Auslösesumme abgeben.

Sie können einen Freibeuterkonvoi auch schlicht und einfach vernichten. Auch in diesem Falle verschwindet der Freibeuter von der Bildfläche.

Piratenverstecke

Von Piratenverstecken aus fallen die Piraten über die Handelskonvois in der Karibik her. Jedes Piratenversteck wird von einem berühmten Piraten angeführt.

Piraten haben großen Respekt vor Militärkonvois und halten sich mit Vorliebe in schwächer geschützten Gewässern auf.

Wenn ein Piratenkonvoi ausreichend Beute gemacht hat oder zu sehr beschädigt wurde, fährt er in das Piratenversteck zurück und liefert seine Beute ab. Mit jeder abgelieferten Beute wächst das Versteck weiter und schließlich erhöht sich auch die Anzahl der Schiffe und Konvois, die von diesem Versteck aus operieren.

Jagd auf Piraten

Glücklicherweise können Sie den Piraten Einhalt gebieten, indem Sie deren Konvois jagen. Dies hat auch einen sehr positiven Effekt auf Ihr Ansehen bei allen Nationen. Außerdem erhalten Sie auch eine ordentliche Belohnung. In der Chronik können Sie stets überblicken, welche Piraten aktiv sind und wie viel Belohnung Sie sich schon verdient haben. Fahren Sie dann einfach zu einem Gouverneur Ihres Vertrauens und streichen Sie die Belohnung ein.

Vernichten einer Piratensippe

Irgendwann, wenn es die Piraten eines Verstecks zu bunt getrieben haben, kann es passieren, dass der Ort des Verstecks nicht länger geheim bleibt. Dann können Sie das Versteck angreifen und der ganzen Piratensippe, die unter dem Befehl eines bestimmten Piraten aktiv war, den Garaus machen. Entdeckte Piratenverstecke werden wie Städte auf der Seekarte eingezeichnet. Und Sie können sie wie Städte angreifen.

Ein Linksklick auf ein Piratennest informiert Sie über Schiffe und Konvois, die unterwegs sind oder vor Anker liegen. Entkommen Ihnen Schiffe beim Angreifen eines Verstecks, so werden sie mit großer Wahrscheinlichkeit irgendwann ein neues Versteck gründen.



Sie können Piratenverstecke auch aufspüren, wenn Sie einen Piraten bis zu seinem Versteck verfolgen. Dies klappt allerdings nicht immer.

13 ANSEHEN UND RANG

13.1 Ihr Ansehen bei den Nationen

Je nachdem, wie Sie sich einer Nation gegenüber verhalten, steigt oder fällt Ihr Ansehen bei der Nation. Ihr Ansehen wird in 4 Stufen angegeben:

freundlich	Das höchste Ansehen. Sie erhalten die besten Waren- und Schiffspreise in der Stadt. Nur mit diesem Ansehen werden Sie zum Vizekönig vorgelassen.
neutral	Dieses Ansehen reicht aus, wenn Sie sich mit den wichtigen Personen einer Stadt (Gouverneur, Baumeister etc.) treffen wollen.
unbeliebt	Sie werden geduldet, erhalten aber die schlechtesten Preise.
feindlich	Sie dürfen Häfen dieser Nation nicht mehr anfahren (aber Sie können sich in eine Stadt schleichen, siehe Kap. 8.2 Konvois, heimliches Anlegen). Außerdem machen die Militärkonvois der Nation Jagd auf Sie.

Steigendes Ansehen

Ihr Ansehen wird durch die folgenden Aktionen positiv beeinflusst:

- Warenhandel
- Spenden beim General und in der Kirche
- Ein Fest veranstalten
- Pro versenktem oder geentertem Piratenschiff
- Pro zerstörter Hafenkanone in einem Piratenversteck
- Erfüllen einer Mission bei Gouverneur oder Vizekönig
- Entern oder Versenken feindlicher Schiffe mit Kaperbrief (siehe Kap. 12.4 Kaperbriefe)
- Freikaufen bei einem Gouverneur

Fallendes Ansehen

Ihr Ansehen bei einer Nation fällt, wenn Sie folgende Aktionen durchführen:

- Aufkaufen knapper Waren in einer Stadt (siehe Kap. 9 Warenhandel)
- Angriffe auf Konvois und Städte (Ausnahme: Kaperbriefe, siehe Kap. 12.4 Kaperbriefe)

Nichts währt ewig

Leider vergisst eine Nation mit der Zeit, was Sie alles für sie getan haben. Ihr Ansehen fällt daher früher oder später immer auf "neutral", wenn Sie sich nicht für die Nation einsetzen.

Andererseits steigt Ihr Ansehen auch mit der Zeit von feindlich oder unbeliebt auf "neutral", da man Ihnen auch schlechte Taten irgendwann verzeiht.



Damit Sie es am Anfang nicht so schwer haben, fällt Ihr Ansehen bei einer Nation erst dann langsam ab, nachdem Sie den Rang eines "Matrosen" erreicht haben.

13.2 Der Rang

Sie beginnen das Spiel als "Schiffsjunge", was soviel heißt, dass Sie noch nicht über sehr viel Erfahrung verfügen. Je mehr Vermögen Sie allerdings anhäufen, desto höher steigen Sie im Rang auf. Einen einmal erreichten Rang können Sie nicht wieder verlieren.

Wann Sie den nächsten Rang erreichen, können Sie im Logbuch unter "Erfolge" ablesen. Oder direkt an dem blauen Balken, der immer unten im Bildschirm über dem Auswahlfenster angezeigt wird.

Mit jedem Anstieg Ihres Vermögens wandert der Balken weiter nach rechts. Erreicht er den rechten Rand, so steigen Sie auf.

Sie können jederzeit das noch nötige Vermögen ablesen, indem Sie den Mauszeiger auf den blauen Balken bewegen.

Mit steigendem Rang können Sie immer mehr Konvois führen und Baukonzessionen in den Städten erwerben. Anfangs können Sie nur einen Konvoi und eine Konzession besitzen, doch die Anzahl nimmt mit Ihrem Rang schnell zu.

Der Rang beeinflusst auch, welche Missionen und Aufträge man Ihnen anvertraut.

14 EIGENE LOGOS VERWENDEN

Im Optionsmenü (unter Gameplay) können Sie wählen, welches Logo Ihr Unternehmen haben soll. Dieses Logo wird während des Spiels auf den Flaggen und Segeln Ihrer Schiffe angezeigt. Dieses Logo können Sie auch im laufenden Spiel jederzeit ändern (es wird aber erst nach dem Neustarten oder Neuladen eines Spiels aktiviert).

Sie können auch eigene Logos entwerfen oder vorhandene ändern, wenn Sie gerne ein eigenes Logo verwenden möchten. Dazu benötigen Sie ein Grafikprogramm.

Eigene Logos müssen in das Verzeichnis "Eigene Dateien\Ascaron Entertainment\Port Royale 2\Logos" abgelegt werden. Dort finden Sie auch ein Beispiellogo, das Sie verändern können. Alle Logos, die sich in diesem Verzeichnis befinden, stehen automatisch im Spiel unter "Optionen / Gameplay" zur Auswahl bereit, wenn sie das richtige Format haben. Logos müssen 96x64 Pixel groß sein, Farbformat 24 Bit (16,7 Mio Farben), und als BMP (Bitmap) gespeichert werden. Weiß gilt als transparent.

15 SERVICE UND SUPPORT

Sollte es bei der Installation oder Ausführung von Port Royale 2 zu technischen Schwierigkeiten kommen, stehen Ihnen verschiedenste Informationsangebote zur Verfügung.

Tipps und Ergänzungen zum Handbuch

Wichtige technische Hinweise finden Sie in der Datei "Readme.html" im Installationsverzeichnis des Spiels (standardmäßig C:\Programme\Ascaron Entertainment\Port Royale 2\).

Forum

Im Forum können Sie mit anderen Port-Royale-2-Fans diskutieren und Erfahrungen austauschen. Auch die Entwickler des Spiels sind oft in den Foren zu finden.

Website:
www.ascaron-forum.de

Patch / Website

Ein Patch ist ein Programm, das die Funktion eines bereits installierten Programms optimiert. Auf der Port-Royale-2-Website können Sie herausfinden, ob ein Patch für Port Royale 2 notwendig bzw. bereits verfügbar ist.

Website
www.ascaron.com
www.portroyale2.de

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

Wenngleich wir alles daran setzen, dies im Vorfeld durch ausgiebige Testläufe und umfangreiche Betatests zu verhindern, so treten doch vereinzelt - zumeist schnell zu behebende - Fehler auf.

Sollten Sie also wider Erwarten ein Problem im Betrieb von Port Royale 2 feststellen, so steht Ihnen unser Service unter

+49 (0) 52 41 / 96 69 0
(14 - 17 Uhr)

zur Verfügung. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie am Rechner sind, wenn Sie anrufen, und halten Sie die Hardware-Informationen zu Ihrem Rechner bereit.

Sie können uns alternativ auch per E-Mail erreichen:

Service_pr2@ascaron.com

Wenn Sie uns auf diesem Wege kontaktieren möchten, so legen Sie bitte Ihrer Nachricht ebenfalls die grundlegenden Hardwareinformationen zu Ihrem Rechner bei. Wir bitten zudem dringend darum, die Datei "DXDiag.txt" beizufügen.

Sie können diese wie folgt erstellen:

- 1.) Unten links unter Windows auf "Start" und dann auf "Ausführen" klicken.
- 2.) Geben Sie "dxdiag" ein und klicken Sie auf "OK".
- 3.) Das DirectX-Diagnoseprogramm sollte so gestartet werden. Bitte haben Sie dabei etwas Geduld.
- 4.) Klicken Sie unten auf "Alle Informationen speichern..." und es wird eine Datei "DXDiag.txt" erstellt.

Natürlich stellen wir Ihnen auch eine Postanschrift und Faxnummer zur Verfügung:

Ascaron Entertainment GmbH
Dieselstr. 66
D-33334 Gütersloh
Fax: +49 (0) 52 41 / 96 66 10

Defekte Datenträger tauschen wir selbstverständlich um. Bitte senden Sie uns hierfür die Original-Datenträger an die o.a. Adresse. Wir senden Ihnen anschließend umgehend neue Datenträger zu.

Unsere Garantiebedingungen gelten nicht für die Beschädigung der Spiel-Datenträger durch unsachgemäße Behandlung. Für den Fall, dass Ihr Originaldatenträger durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird, bieten wir Ihnen jedoch gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro den Austausch Ihres Datenträgers an. Für diesen Austausch legen Sie bitte 10 Euro Ihrer Umtauschsendung bei.

Alternativ können Sie die Kostenpauschale auch auf unser Konto überweisen.

Bankdaten:

Empfänger: Ascaron Entertainment
Bankverbindung: Sparkasse Gütersloh
Kontonummer: 60111
Bankleitzahl: 47850065

Wir können den Austauschservice insgesamt nur für zwei Kalenderjahre nach Erstveröffentlichung eines Titels aufrechterhalten. Für ältere Titel übernehmen wir keine Garantie. Der Austauschservice ist eine freiwillige Leistung der Ascaron Entertainment GmbH, es besteht kein rechtlicher Anspruch auf den Austausch.

16 CREDITS

Konzeption und Projektleitung

Daniel Dumont

Programmierleitung

Bernd Ludewig

QA Leitung

Lars Berenbrinker

Programmierung

Simulation und Missionen

Peter Grimsehl

Städtegestaltung

Boris Fornefeld

3D Grafik und Spezialeffekte

Michael Kopietz

Stephan Hodes

Seeschlachten

Bernd Ludewig

Landschlachten

Thorsten Bentrup

Interface

Ralf Rüdiger

Grafik

Technical Research

Mark Külker

Animation Arts

Marco Zeugner

Christian Fischer

und

Andreas Jupe

Gamedesign

Städtegestaltung

Sebastian Neuhaus

Missionen

Peter Grimsehl
Daniel Dumont
Sebastian Neuhaus

Konzeptunterstützung

Björn Lilleike
Texte des Chronisten
Claus Fritzenkötter

Musik und Soundeffekte

Sound
Dag Wunderlich
Henrik Hobein
Musik
Yanco
Sprachaufnahmen
M&S Music

Qualitätssicherung

Spielablauf
Sebastian Neuhaus
Roman Grow
Jörg Beilschmidt
Jan Langermann
Dirk Niestadtkötter
Ramses Schiller
Nils Grüne
Denis Rehbock
Hardware
Markus Reiser
Betatest-Leitung, Mastering
Torsten Allard
QA Tools
Daniel Balster
Matthias Süß
Bastian Clarenbach

Intro

MBA Studios
Markus Baader
Andras Kavalecz

Handbuch und Cover

Layout
Jürgen Venjakob
Texte
Daniel Dumont
Lektorat
Torsten Allard

Technische Leitung

Kay Struve

Produzent

Holger Flöttmann

Marketing Director

Christian Franke

PR Agentur

Between Us!

Take2

Marketing Director
Matthias Wehner
Senior Product Manager
Andreas Traxler
Leitender Pressesprecher
Markus Wilding
Externer Produzent
Hendrik Lesser

Illustrationen

Robert Andreas Drude

Verpackungsdesign

Sassenbach Advertising

Besonderer Dank an...

...die vielen Besucher des Port Royale - Forums, die mit ihren Anregungen und Ideen den zweiten Teil von Port Royale erst ermöglicht haben

...die Betatester von Port Royale 2, die während des offenen Betatests unermüdlichen Einsatz gezeigt haben, im Besonderen Uday Biswas, Gerald Flemming, Jens Mensching, Heinz Schröer, Mario Stiele, Andy Ziese und Ernst Beck

... Nicole Jeannette Pescher, Don Geraldo und BMP aus dem Betatest für die zugesandten Logos

STEUERUNG UND TASTATURBELEGUNG

Linke Maustaste (LMT)

Linksklick auf Konvoi auswählen
auf einzelnes Schiff oder Hafenbeckenfreie Schiffe anzeigen
auf GebäudeGebäude betreten
auf Stadtsymbol (Seekarte)Stadt betreten

Rechte Maustaste (RMT)

Rechtsklick auf Seekarte / Minikarte ausgewählten Konvoi verschicken
- mit Strg gedrücktWegpunkte setzen
auf angelegten KonvoiTransfer mit ausgewähltem Konvoi
auf HafenbeckenSchiffstransfer mit ausgewähltem Konvoi

Mausrad

Stadtansicht/SeeschlachtZoomen
In ListenScrollen

in Städten

BackspaceStadt verlassen
Rausgewählten Konvoi in Reparatur
.....schicken
HHafenanlage betreten
BBaumeister betreten
WWerft betreten
GStadtverwaltung betreten
LLager betreten
MMarkt betreten
PKneipe betreten
IKirche betreten

Seeschlachten

LMTBreitseite abfeuern
RMTKurs setzen
1, 2, 3Munition wählen
4Enterbereitschaft

Landschlachten

LMT	Einheit auswählen
RMT	Einheit verschicken
I...O	Einheit auswählen

Allgemein

ESC	Dialog schließen, Optionsmenü aufrufen
Space	Schnellvorlauf aktivieren
Shift	ausgewählten Konvoi zentrieren
Caps-Lock	immer Zentrieren ein/aus
Pfeiltasten	Bildausschnitt verschieben
Strg + I...O	ausgewählten Konvoi speichern
I...O	gespeicherten Konvoi abrufen
TAB	Nächsten Konvoi in der Stadt / auf Seekarte auswählen
+ / -	Spielgeschwindigkeit ändern
F5	Schnellspeichern (nicht während Kämpfen)
Druck-Taste	Screenshot ablegen (unter "Eigene Dateien\...\Port Royale 2")

Dialoge

C	Chronik öffnen
N	Logbuch öffnen
K	Konvoiliste öffnen
Strg	im Handelsfenster: Stückelung umschalten
RMT	schließt geöffnete Dialoge, die einen Schließen-Button haben