

1	VORWORT	7
2	INSTALLATION UND SPIELSTART	8
2.1	Installieren	8
2.2	Spielstart	8
3	KUNDENDIENST	8
3.1	Falls Probleme auftreten	8
3.2	Kontakt	8
3.2.1	Im Internet	9
3.2.2	Telefon-Hotline (Infogrames)	9
3.2.3	Per Post	9
4	SCHNELLEINSTIEG	10
4.1	Tutorial	10
4.2	Schnellstart und Bedienung des Spiels	10
4.2.1	Spielgeschwindigkeit	11
4.2.2	Grundlagen des Interfaces	11
4.2.3	Bildschirmaufbau	11
4.3	Handel	12
4.3.1	Wie man handelt	12
4.3.2	Womit man handelt	13
4.3.3	Und wohin führt das?	14
5	SPIELWELT	14
5.1	Städte	14
5.1.1	Hansestädte	14
5.1.2	Hanse-Kontore	14
5.1.3	Hanse-Faktoreien	15
5.1.4	Produktionsniederlassungen	15
5.2	Im Inneren einer Stadt	15
5.2.1	Bürger	15
5.2.2	Warenbedarf	16
5.2.3	Infrastruktur	16
5.2.4	Ereignisse	16
5.3	Wetter	17
5.4	Karteneditor	17
6	HAUPTMENÜ	17
6.1	Tutorial	17
6.2	Kampagne	17
6.3	Einzelspiel	18
6.3.1	Daten zur Position	18
6.3.2	Schwierigkeitsgrad	18
6.3.3	Zielbedingungen	19
6.4	Mehrspieler	19
6.5	Laden	20
6.6	Optionen	20
6.7	Credits	21
6.8	Verlassen	21

7	SPIELSTEUERUNG	21
7.1	Maussteuerung	21
7.2	Weitere Grundlagen	22
7.3	Seekarte	23
7.4	Minikarte und Titelleiste	24
	7.4.1 Minikarte	24
	7.4.2 Titelleiste	25
7.4	Buttonleiste	26
	7.4.1 Nachrichtenmenü	27
8	HANDEL UND WARENPRODUKTION	27
8.1	Grundlagen	27
	8.1.1 Städte und ihr Warenbedarf	27
	8.1.2 Produktion und Preise	28
	8.1.3 Informationen	28
	8.1.4 Ablauf des Handels	29
	8.1.5 Schiffe und Transport	30
8.2	Händlerkontor	30
	8.2.1 Kontormenü:	30
	8.2.3 Lagerhaus	32
8.3	Warenproduktion	32
8.4	Handelsrouten: der automatische Handel	33
	8.4.1 Städte wählen	33
	8.4.2 Waren und Handelsart wählen	33
	8.4.3 Preismarken	33
	8.4.4 Warenmengen	33
	8.4.5 Warenprioritäten	34
	8.4.6 Handel aktivieren	34
	8.4.7 Laden und Speichern	34
	8.4.8 Sperrung von Städten und Reparaturen	34
	8.4.9 Warenfenster	35
	8.4.10 Preisspeicher	35
	8.4.11 Reihenfolge der Städte und Aktionen	36
8.5	Weiterer Handel	36
	8.5.1 Kredite	36
	8.5.2 Handel mit dem Hinterland	36
	8.5.3 Importe	36
9	SCHIFFE	36
9.1	Schiffstypen	36
9.2	Schiffsbau und Reparaturen	38
	9.2.1 Schiffe reparieren	38
	9.2.2 Schiff bauen	38
	9.2.3 Auftragsliste	38
	9.2.4 Reparaturliste	38
	9.2.5 Schiff aufrüsten	39
	9.2.6 Namen ändern	39
9.3	Mannschaft anheuern	39

9.3.1	Matrosen anheuern	39
9.3.2	Kapitäne anheuern	39
9.4	Schiffe bewaffnen	40
9.5	Schiffsmenü	40
9.6	Spezialfälle	42
9.6.1	Transfer zwischen zwei Schiffen	42
9.6.2	Blockierung eines Schiffes	42
9.6.3	Abnutzung	42
9.7	Konvois	42
9.7.1	Konvoi zusammen stellen	42
9.7.2	Öffentliche und private Konvois	43
9.7.3	Konvoi auflösen	43
9.7.4	Anschluss an einen Konvoi	43
9.7.5	Schiff aus einem Konvoi entfernen	43
9.7.6	Blockierung von Konvois	43
10	AKTIONSGEBÄUDE	44
10.1	Händlerkontor	44
10.2	Hafenkran	44
10.3	Markthalle	45
10.3.1	Warenbestand	45
10.3.2	Produktion	45
10.3.3	Verbrauch	45
10.4	Stadtter	45
10.4.1	Geschenke	45
10.4.2	Waren verkaufen	45
10.4.3	Lieferverträge	45
10.4.4	Kredite	46
10.4.5	Landweg	46
10.4.6	Kriegsfall	46
10.5	Scheune	46
10.6	Kneipe	46
10.6.1	Auftragshändler	46
10.6.2	Normaler Händler	46
10.6.3	Matrosen und Kapitäne	46
10.6.4	Waffenhändler	47
10.6.5	Piraten	47
10.6.6	Einbrecher	47
10.6.7	Informant	47
10.6.8	Reisender	47
10.7	Werft und Schiffsdock	47
10.8	Waffenschmiede	48
10.9	Darlehensgeber	48
10.9.1	Darlehen aufnehmen	48
10.9.2	Darlehen tilgen	48
10.9.3	Darlehen vergeben	48
10.9.4	Vergebene Darlehen	48
10.9.5	Anteile kaufen	49

10.9.6	Anteile verkaufen	49
10.10	Gilde	49
10.10.1	Beitreten	49
10.10.2	Versteigerungen	49
10.10.3	Versteigerungssaal	49
10.10.4	Konvois	50
10.10.5	Mitglieder	50
10.10.6	Warenumschlagplätze	50
10.11	Rathaus	50
10.11.1	Aushang	50
10.11.2	Auslieger	50
10.11.3	Stadtinfo	51
10.11.4	Hanseinfo	51
10.11.5	Sitzungssaal	51
10.11.6	Ratskeller	51
10.11.7	Stadtkasse	51
10.11.8	Büro des Eldermanns	51
10.12	Badhaus	52
10.13	Kirche	52
10.13.1	Beten	52
10.13.2	Armenspeisung	52
10.13.3	Spende für den Kirchenschmuck	52
10.13.4	Ausbau der Kirche	52
10.14	Markt	53
10.15	Handelskontor der Konkurrenz	53
10.16	Hafenmeister	53
10.17	Arsenal	53
11	BAU VON GEBÄUDEN	54
11.1	Bauen allgemein	54
11.1.1	Der Bauauftrag	54
11.1.2	Bauausführung	54
11.2	Kontorgebäude	55
11.2.1	Lagerhaus	55
11.2.2	Wohnhäuser	55
11.3	Städtische Gebäude	55
11.3.1	Brunnen	55
11.3.2	Straßenbau	55
11.3.3	Spital	56
11.3.4	Kapelle	56
11.3.5	Elementarschule	56
11.3.6	Münze	56
11.3.7	Denkmal	56
11.4	Produktionsgebäude	56
11.4.1	Rohstoffgebäude	57
11.4.2	Veredelungsbetriebe	59
11.5	Städteverteidigung	60
11.5.1	Bombarde (Hafen, Turm und Tor)	60

11.5.2	Kanone (Hafen, Turm und Tor)	60
11.5.3	Stadtmauer	60
11.5.4	Pechnase	60

12 KARRIERE UND POLITIK 61

12.1	Aufstieg und Anerkennung	61
12.1.1	Stufen einer Karriere	61
12.1.2	Arten der Anerkennung	62
12.1.3	Anerkennung steigern und überprüfen	62
12.1.4	Guter Ruf	63
12.1.5	Familie gründen	63
12.2	Ratsherr	64
12.2.1	Mitglied im Stadtrat	64
12.2.2	Kontakt mit Landesfürsten	64
12.3	Patrizier	64
12.4	Bürgermeister	64
12.4.1	Anträge beim Rat der Stadt	65
12.4.2	Abstimmung	65
12.4.3	Stadtkasse	65
12.4.4	Truppen	66
12.5	Eldermannkandidat	67
12.6	Eldermann	67
12.6.1	Hansetag	67
12.6.2	Ereignisse	68
12.6.3	Einberufen des Hansetages	68
12.7	Bestechung	69
12.7.1	Beeinflussung von Wahlen	69
12.7.2	Gerichtsverhandlung	70

13 KÄMPFE UND SCHLACHTEN 70

13.1	Vorbereitungen	70
13.1.1	Stadtverteidigung	70
13.2	Seeschlacht	70
13.2.1	Identifizieren der Gegner	70
13.2.2	Beginn einer Seeschlacht	70
13.2.3	Manuelle Schiffssteuerung im Kampf	71
13.2.4	Schäden während einer Seeschlacht	73
13.2.5	Enterkampf	73
13.2.6	Übernahme eines Schiffes nach einer Seeschlacht	74
13.2.7	Angriffe auf Konvois	74
13.3	Piraten	74
13.3.1	Piraten anheuern	74
13.3.2	Selbst ist der Pirat!	75
13.3.3	Piratenjagd	75
13.4	Belagerung einer Stadt	75
13.4.1	Erste Geplänkel	76
13.4.2	Stadttor im Belagerungsfall	76
13.4.3	Angriff beginnt	77

13.4.4	Entscheidung	77
13.4.5	Verhalten der Bürger	78
13.5	Seeangriff auf eine Stadt	78
13.5.1	Kämpfenden Parteien	78
13.5.2	Verteidiger	78
13.5.3	Verlauf eines Seeangriffs	78
14	EXPEDITIONEN	79
14.1	Ziele	79
14.2	Waren und Gold	80
14.3	Befehle	80
14.3.1	Erkunden	80
14.3.2	Handel	80
14.3.3	Verträge	80
14.4	Risiken	81
14.5	Expedition kehrt zurück	81
15	MEHRSPIELERMODUS	81
15.1	Hotseat	81
15.2	Netzwerkspiel (LAN)	82
15.2.1	Netzwerkspiel erstellen	82
15.2.3	Spiel laden	83
15.2.4	Besonderheiten im Netzwerkspiel	84
15.3	Internetspiel	84
15.3.1	Verbindung über das Hauptprogramm	85
15.3.2	Verbindung über Ascman	85
16	CREDITS	86
	Konzeption	86
	Programmierung	86
	Grafik	87
	Tests	87
	Zusätzliche Grafik	88
	Handbuch	89
	Verpackungsgestaltung	89
17	ANHANG	90
17.1	Tastaturbefehle im Spiel	90
17.2	Warenkosten für Gebäude	91
17.3	Warenkosten für Schiffe	92
17.4	Handelsgüter	93
17.5	Index	94

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

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

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

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

An dieser Stelle bedankt sich das Patrizier II - Team bei allen, die im Patrizier II - Forum der ASCARON-Webseite ihre Ideen eingebracht, untereinander und mit uns diskutiert haben und damit dieses Programm zu dem gemacht haben, was es jetzt ist.

Das vorliegende Handbuch entspricht dem Stand der Erweiterung. Alle Ergänzungen und Regeländerungen wurden eingearbeitet, überholte Passagen geändert.

2 Installation und Spielstart

2.1 Installieren

Systemvoraussetzung, minimal

Pentium II - 233, 32 MB RAM, 4-fach CD-ROM, 4MB Grafikkarte, Betriebssystem Windows 98/98se/ME/2000/XP.

Systemvoraussetzung, empfohlen (zur Aktivierung aller Grafikoptionen)

Pentium II - 450, 128 MB RAM, schnelle 32MB 3D-Grafikkarte

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

"Patrizier II" ist optimiert für DirectX 8 oder höher. Haben Sie dies schon installiert, können Sie diesen Teil der Installation überspringen.

Nach der Installation wird automatisch das Programm "P2Setup" gestartet, das die für "Patrizier II" möglichen Auflösungen Ihrer Grafikkarte testet. Das Programm können Sie auch jederzeit separat ausführen (z. B. nachdem Sie eine andere Grafikkarte eingebaut haben).

2.2 Spielstart

Zum Spielen muss die "Patrizier II - Gold" CD eingelegt sein. Starten Sie das Programm aus dem Autostart-Menu von der Start-Leiste oder doppelklicken Sie das Patrizier II Icon auf dem Desktop!

Das Intro kann mit ESC abgebrochen werden.

3 Kundendienst

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

Wir helfen Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiter.

Benötigen Sie Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele? Haben Sie Schwierigkeiten bei dem Betrieb unserer Software? Dann helfen wir Ihnen gerne im Forum, via Mail oder telefonisch weiter (s.u.).

3.1 Falls Probleme auftreten

Bei Problemen lesen Sie bitte zunächst die Hinweise in der Datei "Readme.txt", die zusammen mit dem Spiel installiert wird! Hier finden Sie Informationen zu bekannten Konfigurations- und Netzwerkproblemen.

3.2 Kontakt

Sollte Ihnen die Readme-Datei nicht weiter geholfen haben, so haben Sie die Möglichkeit, auf verschiedenen Wegen Kontakt mit uns aufzunehmen.

3.2.1 Im Internet

Produktinformationen, aktuelle Updates (Patches) und Lösungen zu allen Infogrames-Spielen finden Sie unter:

www.de.infogrames.com

Auf der Ascaron-Webseite, die Sie im Internet unter der Adresse

www.ascaron.com

finden, gibt es ein User-Forum zu "Patrizier II - Aufschwung der Hanse". Hier erhalten Sie Tipps, Tricks sowie technische Hilfe, auch unter der Email: service@ascaron.com

Eine deutsche private Fanseite zu Patrizier II finden Sie unter <http://www.patrizierwelt.de>, auf Englisch bei <http://www.patricianworld.com>. Hier gibt es Tipps und Tricks, Starthilfen und Tabellen zur Hansewelt.

3.2.2 Telefon-Hotline (Infogrames)

Deutschland:

(0190)-771 882 (2,42 DM/Min) technische Betreuung, Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr
(0190)-771 883 (2,42 DM/Min) spielerische Betreuung, Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr

Schweiz:

(0900)-105 172 (2,50 CHF/Min) technische Betreuung, Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr
(0900)-105 173 (2,50 CHF/Min) spielerische Betreuung, Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr

Österreich:

(03614) - 500 555 (Normaltarif) technische Betreuung, Di. + Do. 15:00 - 19:00 Uhr

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

- Den Titel und - falls bekannt - die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM-Speicher, Betriebssystem)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)

3.2.3 Per Post

Sollte das von Ihnen erworbene Produkt Beschädigungen am Datenträger aufweisen (z. B. Kratzer auf der CD ROM), bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Sollte dies nicht möglich sein, so senden Sie das Produkt bitte an:

Infogrames Deutschland GmbH

Robert-Bosch-Str. 18

63303 Dreieich-Sprendlingen

4 Schnelleinstieg

Alle wesentlichen Bedienelemente werden im Tutorial in fünf Abschnitten erklärt. Daher empfehlen wir dringend, bei Bedarf die jeweils benötigten Themen durchzuspielen. Falls Sie trotzdem sofort eine Kampagne oder ein normales Spiel beginnen wollen, haben wir auf den folgenden Seiten für Sie die wichtigsten Elemente zusammengefasst.

Genauere Informationen finden Sie im Handbuch in den folgenden Kapiteln:

6 Das Hauptmenü	Spielvarianten, Optionen und Schwierigkeit
7 Spielsteuerung	Aussehen von Schaltflächen und Bedienung des Interface
8 Geld und Handel	Ein- und Verkauf von Waren, das Handelsinterface
9 Schiffe	Schiffstypen, Ausrüstung und Besatzung
Anhang	Alle Tastaturbefehle

4.1 Tutorial

Klicken Sie im Hauptmenü auf "Tutorial" und Sie bekommen fünf Abschnitte zur Auswahl:

Bedienung der Spieloberfläche:

Erklärt den Bildschirmaufbau und die verschiedenen Ansichten. Der Wechsel der Ansichten und die wichtigsten Bedienelemente werden gezeigt.

Schiffe:

Erklärt die Bedeutung der Schiffsinformationen und wie man steuert, Besatzung anheuert, Schiffe repariert oder baut.

Der Handel:

Neben vielen allgemeinen Informationen zum Spielmodell werden Waren gehandelt und es wird gezeigt, wie man an Informationen kommt.

Aufbau von Städten:

Erklärt Aktions-, Wohn- und Produktionsgebäude, wie man Gebäude baut und Waren produziert sowie die entsprechenden Auswirkungen auf die Stadtbevölkerung.

Seeschlachten:

Im Seegebiet manövrieren, schießen und Schiffe entern.

Ein Sprecher erklärt für Schritt die Bedienung des Spiels. Jedes Tutorial kann jederzeit abgebrochen werden.

Hinweis:

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

4.2 Schnellstart und Bedienung des Spiels

Klicken Sie im Hauptmenü auf Kampagne und wählen Sie die Erste: "Der Aufstieg"! Ihre Aufgabe liegt im Aufstieg zum Patrizier, wobei Sie regelmäßig Tipps zum Handel oder Informationen zu Ihrem Ansehen bekommen.

Wollen Sie lieber frei spielen, wählen Sie im Hauptmenü "Einzelspiel". Auf dem nun folgenden Bildschirm geben Sie Ihren Spielnamen ein und klicken auf "Starten". Die weiteren Einstellmöglichkeiten benötigen Sie vorerst nicht, sie werden in Kapitel 6 erklärt.

4.2.1 Spielgeschwindigkeit

Mit der Taste "Pause" kann die Zeit im Spiel angehalten oder gestartet werden. Während die "Zeitbremse" aktiv ist, können Befehle gegeben werden! Mit der Schaltfläche "Vorlauf" läuft die Zeit vor bis zum nächsten Ereignis oder einem Mausklick.

4.2.2 Grundlagen des Interfaces

Genauere Informationen finden Sie in Kapitel 7 "Spielsteuerung"!

Das Spiel startet in der Stadtansicht. Für Bewegungen und einfachen Handel gibt es die Seekarte. Für Handel, genauere Informationen, Bauen und viele weitere Aktionsmöglichkeiten steht Ihnen die Stadtansicht zur Verfügung. Einfache Aktionen können auch über die Minikarte abgewickelt werden.

Bewegen Sie den Cursor/Mauszeiger über ein Objekt oder eine Schaltfläche, so erscheint ein Tooltip.

Maussteuerung

Linksklick auf

Eigenes Schiff, Konvoi oder Gebäude
Aktionsgebäude
Fremde Objekte (Schiffe, Gebäude, Bürger)
Minikarte

Aktion

Auswählen, Aktionsmöglichkeiten
Betreten und Aktionsmöglichkeiten
Informationen
Hauptansicht springt zu dem entsprechenden Bildausschnitt

Rechtsklick auf

(Schiff aktiv) Meer, Fluss oder Stadt
(Schiff aktiv/ Kontor) eine Stadt in der Miniseekarte oder der Seekarte
(Schiff) ein feindliches Schiff
(Schiff) einen Konvoi/eigenes Schiff
(geöffnetes Infofenster)

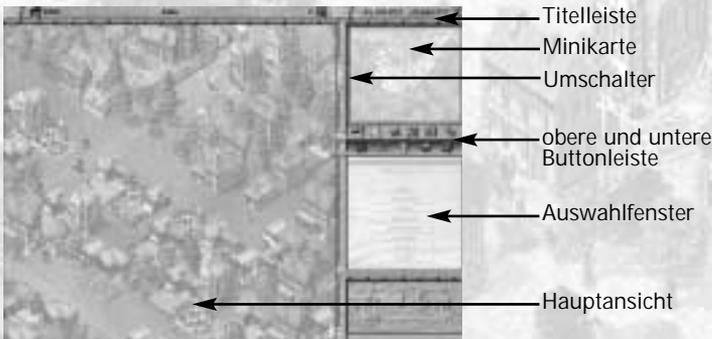
Aktion

Bewegung zum Zielpunkt
Handelsfenster öffnet sich
Feindliches Schiff wird angegriffen
Das Transferfenster öffnet sich
Fenster wird geschlossen

Wenn Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen oder auf die Pfeiltasten drücken, können Sie die Hauptansicht scrollen.

4.2.3 Bildschirmaufbau

4.2.3.1 Bildschirmaufteilung



4.2.3.2 Stadtgebiet



In dieser Ansicht beginnen Sie das Spiel. Sie können alle Möglichkeiten der Stadt nutzen, handeln und bauen. Wenn Sie oben auf "Eigene Gebäude" klicken, dann bleiben nur eigene Gebäude und Aktionsgebäude der Stadt sichtbar. Klicken Sie in der Buttonleiste auf "Stadt verlassen" oder in die Mini-Seekarte, um auf die Seekarte zu gelangen.

4.2.3.3 Seekarte



Immer, wenn Sie eine Stadt verlassen, landen Sie auf der Seekarte, die das gesamte Gebiet der Hanse zeigt. Hier sehen Sie auch Piraten und Unwetter sowie all Ihre Schiffe, so dass Sie deren Routen stets verfolgen und ändern können.

4.2.3.4 Seegebiet



Wann immer Sie ein Seegefecht austragen, wechselt das Spiel in diese Ansicht. Am Ende eines Gefechts gelangen Sie automatisch wieder auf die Seekarte.

4.3 Handel

Und nun zu den wichtigsten Fragen: wie funktioniert der Handel? Und welche Waren können Sie mit Gewinn handeln?

Vorab: Bauen Sie zunächst noch keinen Produktionsbetrieb! Die Gewinnspannen im Handel sind anfangs viel besser als beim Produzieren.

4.3.1 Wie man handelt

Das Handelsinterface wird in Kapitel 8 genauer beschrieben!

Zum Handel brauchen Sie ein ausgewähltes Schiff, einen ausgewählten Konvoi oder ein Kontor in der Stadt. Der Unterschied zwischen Schiff und Kontor liegt zunächst nur im verfügbaren

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

In der Stadtkarte öffnen Sie das Handelsfenster mit einem Linksklick auf den Hafenkran, auf der Seekarte oder Mini-Seekarte mit einem Rechtsklick auf die Stadt.

Wenn Sie in einer Stadt mit einem Kontor den Handel mit einem Schiff eröffnen, können Sie rechts im Auswahlfenster einstellen, ob Sie mit der Stadt handeln oder Waren zwischen Kontor und Schiff umladen wollen.

Im Handelsfenster (s. S. 30) sehen Sie die beteiligten Parteien, vorrätige Güter sowie derzeitige An- und Verkaufspreise. Am unteren Rand können Sie die Stückzahl pro Transaktion einstellen, danach kauft oder verkauft jeder Klick auf die Preis-Schaltfläche diese Menge.

Am rechten Rand finden Sie die durchschnittlichen Einkaufspreise Ihrer Waren, damit sehen Sie schnell, ob Sie noch Gewinn machen oder zu teuer eingekauft haben.

Je kleiner der Warenvorrat einer Stadt ist, desto mehr bezahlt sie für diese Ware. Entsprechend will sie viel mehr Geld für eine bereits knappe Ware. Die Folge:

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

Häufige Probleme:

- Sie wollen kaufen, aber nichts passiert. - Haben Sie noch genug freien Frachtraum auf dem Schiff (rechts oben im Handelsfenster), ausreichend viel Geld in der Kasse?
- Das Schiff fährt los, aber die gekauften Waren sind weg. - War das Schiff nicht ausgewählt und Sie haben mit dem Kontor eingekauft?
- Die Preise im Handelsfenster stimmen nicht. - Bei höherer Stückzahl pro Transaktion sinkt der angezeigte Durchschnittspreis.

4.3.2 Womit man handelt

Kaufen Sie günstig ein, verkaufen Sie teuer! "Die haben gut reden", wird jetzt mancher sagen, denn woher soll ich denn bitte schön wissen, welcher Preis gut ist und welcher nicht?

Bis Sie sich im Seehandel heimisch fühlen, hier einige Tipps:

Zur Routenplanung:

- In der Seekarte zeigen die Bedarfsicons bei den Stadtnamen besonders dringend benötigte Waren an, für die am Zielort ein guter Preis erzielt werden kann.
- Eine Stadt hat in der Regel einige Vorräte der dort produzierten Waren, während für alle anderen Bedarf besteht. Was eine Stadt herstellen kann, verrät ein Linksklick auf den Stadtbutton auf der Seekarte oder auf die Statue im Zentrum in der Stadtansicht.

Zum Ein- und Verkauf:

- Die Preisspanne zwischen An- und Verkaufspreis gibt einen guten Hinweis. Ist sie klein (unter 10 %) so ist die Ware in ausreichender Menge vorhanden. Ist die Preisspanne groß, lohnt ein Kauf selten, da die Ware schwer mit Gewinn zu verkaufen sein wird.

- Sehen Sie sich die Vorräte der Stadt in der Markthalle an! Sind Waren für mehrere Wochen vorhanden, können Sie billig einkaufen, reichen die Vorräte nur noch für Tage, so sind die Preise hoch.
- Für eine schnelle Kontrolle gibt es den Durchschnittspreis bei den eigenen Waren, der den eigenen Einkaufspreis anzeigt. Verkauft man teurer, hat man zumindest Gewinn gemacht.

4.3.3 Und wohin führt das?

Nun wissen Sie erst mal genug, um mit dem Handel zu beginnen. Ihr Vermögen und Ihre Flotte werden wachsen, bald werden Sie Werkstätten und Wohnhäuser errichten und Expeditionen zu fernen Küsten senden. Und dann?

Um zu Ansehen und der damit verbundenen politischen Macht zu kommen, können Sie wiederum Ihr hart verdientes Geld zum Wohle der Bevölkerung einsetzen. Oder Sie führen ein Doppelleben als Freibeuter. Denn um erst in der Heimatstadt, später im ganzen Hanseraum bekannt und geachtet zu werden, genügt es nicht, nur ein gerissener Händler zu sein.

5 Spielwelt

„Patrizier II“ spielt in allen großen Städten der Hansezeit - vierundzwanzig sind es insgesamt. Das Umland der Städte spielt kaum eine Rolle. Geht es den Städten gut, wandern von dort neue Bürger ein. Ist eine Stadt schlecht versorgt, fliehen die Bürger aufs Land.

Kriege und gierige Fürsten stellen die Hanse manchmal vor schwere Herausforderungen, aber ansonsten ist deren Einfluss auf das Spielsystem gering.

Im Mittelmeerraum warten weitere Städte darauf, von Ihnen entdeckt zu werden und mit Ihnen zu handeln. Diese sind in jeder Partie verschieden.

5.1 Städte

Die Städte der Hanse sind unterschiedlich wichtig. Sie können zwar in allen 24 Niederlassungen Kontor und Gebäude erreichen, Karriere machen können Sie aber nur in den großen Städten. Aus diesem Grund kommen auch nur diese als Heimatstadt in Frage.

Köln, Nowgorod und Thorn - die Städte im Landesinneren - nehmen eine Sonderrolle ein. Diese Städte können nur über eine ausgedehnte Flussfahrt mit kleinen Schniggen und Kraiern erreicht werden.

5.1.1 Hansestädte

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

5.1.2 Hanse-Kontore

In Bergen, London, Brügge und Nowgorod haben Sie im Prinzip die selben Möglichkeiten wie in den Hansestädten, doch die letzte Anerkennung, die Wahl zum Bürgermeister, bleibt Ihnen verwehrt.

5.1.3 Hanse-Faktoreien

Die acht Faktoreien, Malmö, Edinburgh, Scarborough, Groningen, Ripen, Oslo, Aalborg und Ladoga sind nur von untergeordneter Bedeutung. Hier gibt es weder eine Händlergilde noch eine Werft, lediglich ein kleines Reparaturdock steht Ihnen zur Verfügung.

5.1.4 Produktionsniederlassungen

Im späteren Spielverlauf haben Sie als erfahrener Bürgermeister die Möglichkeit, für die Hanse die eine oder andere Produktionsniederlassung zu gründen (siehe dazu auch das Kapitel "Politik/Eldermann-Anwärter").

Es handelt sich um historische Orte, an denen Sie weitere Produktionen einrichten können. Dabei müssen Sie alle städtischen Gebäude selbst errichten sowie die ersten Wohnhäuser und Betriebe bauen, um neue Einwohner anzuziehen.

Sobald die Niederlassung eine gewisse Größe erreicht hat, wird sie automatisch an die Hanse übergeben, und Sie haben Ihre Mission erfüllt. Dadurch wächst Ihr Ansehen beträchtlich - mit dem Nachteil, dass Sie die Kosten für den Aufbau selbst aufbringen müssen. Doch durch die neu gebauten Betriebe werden Sie einiges an Gewinnen wieder einstreichen können, zumal der Hanserat die Niederlassung danach auswählt, welche Waren am dringendsten benötigt werden.

Im Vergleich zu anderen Städten bieten die Niederlassungen weniger Produktionsmöglichkeiten und haben etwa den Status einer Hansefaktorei - mit der Ausnahme, dass in einer Niederlassung keine Bürgermeisterwahlen stattfinden und der Erbauer auf immer und ewig Stadtherr bleibt und somit ähnliche Privilegien wie ein Bürgermeister hat (dessen Amt Sie auch gleichzeitig in einer anderen Stadt inne haben dürfen).

5.2 Im Inneren einer Stadt

5.2.1 Bürger

In jeder Stadt gibt es Arme, Wohlhabende und Reiche, und jede dieser drei Schichten entwickelt unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse. Auch eine sehr wohlhabende Stadt hat noch immer viele arme Bürger für die harte Arbeit.

Eine wachsende Stadt zieht viele Einwanderer aus dem Umland an: die Bettler. Um von einem Bettler zu einem Bürger zu werden, braucht der Einwanderer Arbeit und eine Bleibe, sonst zieht er weiter. Neue Arbeitskräfte können nur aus diesem Reservoir gewonnen werden.

Mit der Schaltfläche "Einwohner" in der Titelleiste bekommen Sie genauere Werte über die Größe und Zufriedenheit jeder Schicht. Die Zufriedenheit der Bürger ändert sich nur langsam, ein lang andauernder Mangel bleibt noch eine Weile in Erinnerung.

Falls Sie expandieren wollen, müssen Sie vor allem den Bedarf der armen Bevölkerung decken, denn die bildet die Basis der Stadtbevölkerung.

Die Menge der Arbeiter im Stadtbild zeigt Ihnen den Grad der wirtschaftlichen Aktivität an. Sie können einzelne Bewohner anklicken, dann erzählen sie Ihnen von einem Mangel oder wie bekannt Sie bereits in dieser Bevölkerungsgruppe der Stadt sind.

Auch die Straßen in die und aus der Stadt sind interessant, denn hier sehen Sie schnell, wer kommt und wer die Stadt verlässt. Klicken Sie die Menschen an, so erzählen Sie wiederum ihre Beweggründe.

5.2.2 Warenbedarf

Ob eine Stadt floriert, hängt letztlich davon ab, ob sie ausreichend mit den nötigen Waren versorgt wird. Auch wenn genügend Arbeit und Wohnraum vorhanden ist - ist der Güterbedarf nicht gedeckt, wandern die Bewohner ab.

Der Bedarf an Grundnahrungsmitteln und Konsumgütern ist das beste Beispiel für die unterschiedliche Interessenlage:

- Arme Bürger brauchen als erstes ausreichend Getreide, Bier, Fisch und Holz. Dann folgen Keramik, Tran, Leder und Wolle.
- Wohlhabende Bürger achten eher auf Güter wie Bier, Fisch und Wolle, gefolgt von Fleisch, Getreide, Holz, Tran und Tuch.
- Für die Reichen hingegen hat die Versorgung mit Fleisch, Wein und Tuch oberste Priorität, danach Holz, Felle, Tuch Keramik und Tran.

Die Bürger der Stadt achten besonders darauf, dass der Bedarf gleich für mehrere Tage im Voraus gedeckt ist - schließlich kommt nicht jeden Tag eine neue Lieferung.

Wie viel die Bürger der Stadt und deren Betriebe wöchentlich verbrauchen, können Sie in der Markthalle einsehen. Hier können Sie auch abschätzen, wie lange die vorhandenen Waren reichen werden.

5.2.3 Infrastruktur

Ist die Güterversorgung gesichert, wird die Zufriedenheit der Bevölkerung stark von der Entwicklung und dem Ausbau der Stadt bestimmt.

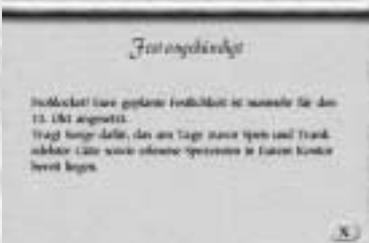
Im Kapitel 11 "Bau von Gebäuden" werden die einzelnen Bauoptionen genauer vorgestellt. Zunächst muss für jede Schicht genug Wohnraum vorhanden sein, sonst kann sie nicht weiter wachsen.

Der Bedarf an guten, gepflasterten Straßen, Brunnen für bessere Hygiene und Feuerschutz, sowie Spitäler und Kapellen als Seuchenvorbeugung, wächst mit der Größe der Stadt.

Auch eine repräsentative Kirche gereicht den Stadtbewohnern zur Ehre. All diese Ausgaben werden von freiwilligen Spenden bestritten. Dem Spender winken für seine Großzügigkeit dauerhaftes Prestige in der Stadt.

Zuletzt müssen auch ausreichend Wachen und Soldaten zum Schutz der Bevölkerung vorhanden sein, und der Großteil der Betriebe und Häuser soll durch die Stadtmauer vor äußeren Feinden geschützt sein. Doch dies ist bereits Aufgabe des Bürgermeisters...

5.2.4 Ereignisse



Ein Fest kann die gedrückte Stimmung einer Stadt wieder aufrichten. Nach dem glücklichen Ende einer Hungersnot, einer Seuche oder einer Belagerung wird man Ihnen ein solches Fest besonders hoch anrechnen. Die Vorbereitungen dazu treffen Sie auf dem Markt.

Krieg und Hungersnot dagegen drücken die Stimmung innerhalb der Stadtmauern. Am Ende wird man versuchen, Ihnen die Schuld in die Schuhe zu schieben. Auf

Belagerungen, egal ob von See oder vom Binnenland aus, reagieren die Bewohner immer ausgesprochen unfroh. Gelingt es der Stadt hingegen, sich aus dem Würgegriff eines Belagerers zu befreien, steigt die Stimmung rapide an.

5.3 Wetter

In der Stadtansicht wurde das Spiel um einige Wettereffekte (Regen, Frost, Hafenvereisung, Schneefall, Schnee) erweitert, die auch spieltechnisch eine Bedeutung haben:

- Regnet es in einer Stadt, ist dies ein Hinweis darauf, dass in der Nähe der Stadt auf dem Meer ein Sturm wütet.
- Frost: Von Dezember bis Februar bildet sich in allen Städten Bodenfrost. In dieser Zeit ist auch die Produktion der Anbaubetriebe reduziert.
- Hafen vereist: Bei besonders kalten Wintern kann es vorkommen, dass vor allem bei östlichen Städten der Hafen zufriert. Für einige Tage kann dann der Hafen nicht befahren werden, d.h. Schiffe können weder an- noch ablegen. In dieser Zeit schwimmen auch Eisschollen im Hafen.

5.4 Karteneditor

Mit "Patrizier II - Gold" wird ein Editor mitgeliefert, mit dem Sie eigene Hansewelten erstellen können. Dabei können Sie entweder die Standardkarte einladen und verändern oder aber eine komplett eigene Karte erstellen, auf der Sie bis zu 25 Städte auf den 40 möglichen Positionen verteilen können.

Damit das Handelssystem nicht aus dem Ruder läuft, werden Ihnen alle Betriebe vorgegeben, die auf die Städte editiert werden müssen. Erst wenn alle Städte und Betriebe verteilt worden sind, kann die Karte in das Patrizier-Format exportiert werden und steht dann für Spiele zur Verfügung.

Die Bedienung des Karteneditors ist einfach und schnell zu erlernen. Eine Anleitung finden Sie im Hilfe-Menü des Karteneditors.

Selbstverständlich können Sie auch eigene Karten weitergeben oder fremde Karte verwenden. Jede Karte wird durch eine .gmf-Datei repräsentiert, die einfach in das Unterverzeichnis "Maps" im Patrizier II-Ordner kopiert werden muss. Starten Sie daraufhin ein neues Spiel, so kann die Karte im Bildschirm "Spieleinstellungen" ausgewählt werden.

6 Hauptmenü

6.1 Tutorial

Das Tutorial macht Sie schrittweise mit der Bedienung von Patrizier II vertraut. Eine genauere Beschreibung finden Sie im Kapitel 4 "Schnelleinstieg".

6.2 Kampagne

Insgesamt sieben Szenarien stehen zur Auswahl. Wird eine Kampagne angeklickt, erscheint in Fenster darunter eine kurze Beschreibung der Aufgaben. Unter "Details" kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden (siehe dazu den nächsten Abschnitt), mit "Start" beginnt das Spiel.

6.3 Einzelspiel



Das Einzelspiel ist der normale Spielmodus in "Patrizier II". Als erstes geben Sie die Daten zu Ihrer Figur und den gewünschten Spieltyp ein, dann drücken Sie "Start". Alle Werte gelten für die gesamte Partie, lediglich die Spielgeschwindigkeit kann man später noch beliebig anpassen.

Schaltflächen im Menü führen dabei zu weiteren Auswahlmöglichkeiten. Die Optionen werden nun erklärt.

6.3.1 Daten zur Position

- Vorname und Name bestimmen, wie Sie im Spiel angesprochen werden.
- Ihr Geschlecht wirkt sich auf Heiratsangebote aus.
- Weltkarte: Hier können Sie die Standardkarte gegen selbst erstellte Karten austauschen.
- Heimatstadt stellt Ihnen auf der Spielkarte alle Hansestädte zur Wahl. Sie können sich hier bereits einen groben Überblick über die jeweils produzierten Waren verschaffen.
- Startjahr: Durch das Startjahr beeinflussen Sie die Größe der Städte und die Anzahl der bereits von anderen Händlern gebauten Betriebe. Ab dem Startjahr 1350 kann außerdem der Schiffstyp "Holk" schon bei Spielbeginn gebaut werden (bei einem früheren Startdatum wird der Holk erst nach und nach in den erfahrenen Werften angeboten).

6.3.2 Schwierigkeitsgrad



Sie können zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen, vom Krämer (sehr leicht) über Händler, Kaufmann, Ratsherr bis zum Patrizier (sehr schwer). Unter der Option "Details" können Sie die Werte der Spielaspekte betrachten und manuell ändern.

Sie wählen in der Regel zwischen niedrig, normal und hoch.

Schwierigkeitsgrad Handel

reduziert die Gewinnspannen beim Handel, indem die Verkaufspreise je Stufe um ca. 10 % gekürzt, die Einkaufspreise um 10 % erhöht werden.

Achtung: Nach einer Umstellung müssen Sie sich vermutlich erst an die neuen Preise gewöhnen!

Schwierigkeitsgrad Anerkennung

Ihre Leistungen wie Versorgung der Städte mit wichtigen Waren oder Spenden steigern Ihr Ansehen. Bei höherem Schwierigkeitsgrad müssen Sie viel mehr tun, um in der Achtung der Bürger zu steigen.

Bedürfnisse der Bürger

Hier wird angezeigt, wie viele Waren die Bürger brauchen, um zufrieden zu sein. Je höher die Bedürfnisse, desto mehr unterschiedliche Waren braucht man, und die Städte wachsen entsprechend langsamer.

Piratenaktivität

Wie viele Piraten unterwegs sind und wie schnell neue Piraten dazukommen, können Sie an dieser Stelle einstellen.

Seeschlachten

Dieser Punkt bestimmt Manövrierbarkeit der Schiffe und die Zielgenauigkeit der Kanonen.

Fürstenaktivitäten

An dieser Stelle legen Sie fest, wie oft Fürsten Forderungen an die Hansestädte stellen. Ebenfalls wird die Größe der Armee bei Belagerungen eingestellt.

Startkapital

Ihr Anfangskapital liegt bei 1.000, 10.000 bis 30.000 Gold.

Anzahl der Schiffe

Eine Schnigge oder eine Schnigge und ein Kraier stehen Ihnen bei Spielstart zur Verfügung.

Drücken Sie dort "OK" kommen Sie zurück zu Spieleinstellungen, und der Schwierigkeitsgrad, der sich aus ihren Einstellungen ergibt, wird angezeigt.

6.3.3 Zielbedingungen

Wählen Sie selbst Ihr Spielziel:

- Keine:** Sie spielen ohne genaue Zielvorgaben.
- Bürgermeister:** Sie müssen innerhalb einer einstellbaren Zeit zum Bürgermeister aufsteigen, um das Spielziel zu erfüllen.
- Eldermann:** Innerhalb einer einstellbaren Zeit müssen Sie einen Aufstieg zum Eldermann geschafft haben.
- Punktebilanz:** Nach der eingestellten Zeit wird das Spiel beendet und Ihr Erfolg wird bewertet. Es gewinnt der Händler mit den meisten Punkten.
- Kapitalbilanz:** Nach der eingestellten Zeit wird das Spiel beendet und das Vermögen der Händler miteinander verglichen.
- Hansebevölkerung:** Das Spiel endet, sobald die Spielwelt eine einstellbare Bevölkerung erreicht hat.

Es gewinnt der von Spieler oder Computer geführte Händler, der die Bedingungen zuerst erfüllt. Sie werden danach gefragt, ob Sie weiterspielen wollen.

6.4 Mehrspieler

Hier können Sie Patrizier II mit mehreren menschlichen Spielern spielen. Genauere Informationen finden Sie in Kapitel 15 "Mehrspielermodus".

6.5 Laden

Im rechten Fenster erscheint eine Liste mit allen Spielständen, links können Sie zwischen Einzelspiel- und Kampagnen-Spielständen umschalten. Klicken Sie zunächst auf das gewünschte Spiel, dann wird im linken Fenster eine Beschreibung angezeigt.

Im linken Fenster können Sie das "Spiel löschen", mit "Laden" das Spiel wieder aufnehmen.

6.6 Optionen



Bei den Optionen finden Sie zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten:

- Auflösung:** Wählen Sie zwischen 800 x 600, 1024 x 768 und 1280 x 1024 Bildpunkten!
- Farbtiefe:** 16 Bit oder 32 Bit stehen zur Auswahl.
- Details:** Vier Detailstufen sind einstellbar, "Aus", "Niedrig", "Normal" und "Hoch". Eine hohe Detailstufe fordert höhere Rechenleistung.
- Wettereffekte:** Während des Spielens werden Regen, vereiste Häfen und Schneefall angezeigt. Beachten Sie bitte, dass dies einen leistungsstarken Computer voraussetzt! Schalten Sie diese Option herunter, falls die Darstellung des Spiels ruckelt!
- Lautstärke Musik, Sound, Video:** Stellen Sie mit den Reglern die gewünschte Lautstärke ein!
- Spielgeschwindigkeit:** In der Stellung "Normal" dauert ein Tag 60 Sekunden, bei "Sehr schnell" ca. 20 Sekunden.
- Ereignisvideos ein/aus:** Für jedes Sonderereignis gibt es ein Video. Wenn Sie sich diese Sequenzen ansehen möchten, aktivieren Sie diese.
- Tooltips ein/aus:** Kleine Hilfetexte werden gezeigt, wenn Sie die Maus über ein Objekt ziehen.
- Konvoi-Schiffe:** Sollen alle Schiffe eines Konvois in der Stadt angezeigt werden oder nur

das Orlogschiff? Letzteres ist besonders bei vielen Schiffen und großen Konvois sinnvoll, um in der Stadtübersicht besser den Überblick bewahren zu können.

Autosave:

In welchem Abstand soll der Spielstand automatisch gespeichert werden? Die Einstellung reicht von "aus" bis alle "30 Minuten".

Klicken Sie auf "Abbruch", um die Änderungen zu verwerfen. Mit "OK" bestätigen Sie Ihre Änderungen. In beiden Fällen landen Sie wieder im Hauptmenü.

6.7 Credits

Zeigt Ihnen das Team des Add-On "Aufschwung der Hanse".

6.8 Verlassen

Beendet das Programm.

7 Spielsteuerung

Eine Zusammenfassung der Bedienung und eine Übersicht der Spielbildschirme ist auch in Kapitel 4 "Schnelleinstieg" zu finden.

Die Belegung der Tastaturbefehle ist im Anhang beschrieben.

7.1 Maussteuerung

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

Linksklick auf

Eigenes Schiff oder Konvoi

Route eines eigenen Schiffs oder Konvois in der Seekarte

Fremdes Schiff

Eigenen Konvoi in der Stadtansicht

Eigenes Schiff, dabei "Strg/Ctrl"-Taste gedrückt halten

Rechteck um mehrere Schiffe aufziehen

Aktionsgebäude

Betrieb oder Wohnhaus

Stadtbürger

Funktion

Schiff auswählen

Mit gedrückter Maustaste den Kurs ziehen, um etwa einen Sturm zu umsegeln

Informationen über das fremde Schiff anzeigen lassen. Diese Informationen sind nicht immer genau

Auswählen des gesamten Konvois. Ein weiterer Klick auf ein Schiff dieses Konvois selektiert das Schiff und zeigt die Waren an.

Selektieren mehrerer eigener Schiffe

Auswählen mehrerer Schiffe

Betreten eines Gebäudes

Informationen anzeigen

Meinung der Bürger abfragen

Minikarte

Hauptansicht springt zu dem entsprechenden Bildausschnitt

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

Rechtsklick auf

Aktion

Mit zuvor ausgewähltem Schiff

Beliebige Position im Meer oder befahrbaren Fluss

Das Schiff fährt diese Position an und wartet dort

("Strg/Ctrl") Auf der Seekarte eine beliebige Position im Meer oder befahrbaren Fluss

Einen Wegpunkt setzen, Kurs kann fortgesetzt werden. Ein Kurs kann bis zu 8 Wegpunkte haben

Eine Stadt in der Miniseekarte oder der Seekarte

Das Schiff nimmt Kurs auf die Stadt und legt im Hafen an
Liegt das ausgewählte Schiff bereits vor Anker, öffnet sich das Handelsfenster

Ein feindliches Schiff während einer Seeschlacht

Feindliches Schiff wird automatisch angegriffen

Ein eigenes Schiff in der Stadtansicht

Sie können Kapitäne, Matrosen und Entermesser verlegen

Einen Konvoi in der Stadtansicht

Das Schiff wird dem Konvoi angegliedert

Ohne ausgewähltes Schiff

Eine Stadt mit Kontor in der Miniseekarte oder Seekarte

Handelsfenster wird geöffnet

Anders als normale Fenster können Videos aus Sicherheitsgründen nicht per Rechtsklick geschlossen werden.

Wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand führen, scrollt die Hauptansicht in diese Richtung.

7.2 Weitere Grundlagen

Fast alle Icons sind Schaltflächen. Sie erkennen das an der weißen Umrandung und dem Tooltipp, der angezeigt wird, sobald die Maus darüber geführt wird. Sobald Sie ein Icon anklicken, erfolgt eine Aktion. Mit den Schiffssicons der Kopfleiste etwa können Sie nacheinander alle Schiffe/Konvois anspringen, mehrfaches Klicken auf das Nachrichten-Symbol ruft nacheinander die neuen Nachrichten auf.

Beschriftete Schaltflächen im Spiel lösen durch Anklicken ebenfalls Aktionen aus. Die Pfeil-Schaltflächen der Schiffsliste vor jedem Namen erlauben den direkten Sprung zum Schiff. Listenelemente (in der Regel Schiffsnamen) sind flach, über sie kann das Objekt ausgewählt werden. Ebenso wie über die Schiffe selbst können Sie z. B. mit Strg + Linksklick auf die Listennamen mehrere Schiffe auswählen.

7.3 Seekarte

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

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

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

Folgende Symbole gibt es:



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



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



In dieser Stadt ist ein Feuer ausgebrochen.



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



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



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



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



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



Städte sind auf der Seekarte mit einem roten Punkt verzeichnet.



Zur Unterscheidung hat die Heimatstadt einen blauen Knopf.



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

7.4 Minikarte und Titelleiste

7.4.1 Minikarte



Die Minikarte zeigt die aktuelle Stadt oder das Handelsgebiet der Hanse in verkleinerter Form. Das eingezeichnete Rechteck gibt an, welcher Ausschnitt gerade in der Hauptansicht gezeigt wird. Die Funktionen:

- Mit einem Linksklick auf eine beliebige Stelle der Minikarte verändern Sie den in der Hauptansicht angezeigten Bereich.
- Auf der Mini-Seekarte können Sie mit einem Rechtsklick ein ausgewähltes Schiff an einen beliebigen anderen Ort schicken oder in Orten handeln. Sie haben dabei genau die selben Möglichkeiten wie in der Seekarte.

- Mit Hilfe des Umschalters "Karte wechseln", der Pfeil neben der Minikarte, schalten Sie in einer Stadt zwischen Stadtgebiet und Seekarte hin und her - so können Sie in der Stadt Ihren Geschäften nachgehen und andererseits die Routen Ihrer Schiffe auf der Minikarte verfolgen.

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

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

Symbole auf der Minikarte:

Symbol	Bedeutung, Funktion
Kästchen (blau, weiß, rot, schwarz)	Schiffe oder Konvois (eigene, Computerhändler, Mitspieler, Piraten)
Raute rot	Stadt ohne Kontor
Raute blau	Stadt mit eigenem Kontor
Raute mit weißem Punkt	Stadt mit eigenem Schiff im Hafen
Raute mit weißem Rahmen	Stadt deren Stadtgebiet Sie gerade betrachten
Blinkende schwarze Raute	Sturm

7.4.2 Titelleiste

In der Titelleiste finden Sie über der Minikarte immer folgende Schaltflächen:



Neben dem Goldstapel wird Ihr derzeitiges Barvermögen angeführt. Wenn Sie den Stapel anklicken, können Sie eine Reihe Statistiken zu Ihrem Unternehmen abrufen. Mehr dazu im Kapitel 8 "Handel und Warenproduktion".



Die Chronik: Hier finden Sie öffentliche Nachrichten über Städte, Ereignisse und Händler.

Der variable Teil der Titelleiste über der Hauptansicht wird zusammen mit der Minikarte umgeschaltet.

7.4.2.1 Titelleiste im Stadtmodus



Hier steht die aktuelle Einwohnerzahl der Stadt, in der Sie sich gerade befinden. Mit einem Mausklick erhalten Sie zusätzliche Informationen über die Verteilung der Bevölkerung auf die drei Bevölkerungsgruppen und die Bettler. Außerdem wird die Zufriedenheit jeder einzelnen Gruppe angezeigt.

Der Name der Stadt zeigt Ihnen, wo Sie sich gerade aufhalten.



Die Zahl Ihrer Gebäude in der Stadt. Ein Mausklick und in der Hauptkarte werden alle fremden Gebäude ausgeblendet bzw. als transparente Flächen dargestellt.

7.4.2.2 Titelleiste im Seemodus

In der Seeanzeige der Minikarte erscheinen oben in der Titelleiste vier neue Schaltflächen:



Schiffen durch.

"Schiffe im Hafen" zeigt die Anzahl Ihrer Schiffe an, die in Häfen vor Anker liegt. Per Linksklick auf die Schaltfläche springen Sie zum ersten dieser Schiffe. Mit weiteren Linksklicks schalten Sie zwischen allen ankernden Schiffen durch.

Hinweis:

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



“Schiffe auf See” zeigt die Zahl Ihrer einzeln fahrenden Schiffe an, die sich zur Zeit auf See befinden. Die Auswahl der Schiffe funktioniert genauso wie bei “Schiffe im Hafen”.



“Konvois im Hafen” informiert Sie über Ihre ankernden Konvois. Mit Linksklicks können Sie wieder auswählen.



“Konvois auf See” zeigt von Ihnen geführte Konvois an. Mit Linksklicks können Sie wieder auswählen.

7.4 Buttonleiste

In dem Bereich, der die Minikarte vom Auswahlfenster trennt, befindet sich die Buttonleiste. Ihnen stehen folgende Schaltflächen zur Verfügung (weitere Icons werden immer im zugehörigen Kapitel erklärt):



Es erscheint die sogenannte “Schiffsübersicht”. Hier bekommen Sie Daten über all Ihre Schiffe. Mit der Schaltfläche rechts unten schalten Sie zwischen Bewaffnungs- und Handelsinformationen um. Mit der “Pfeil”-Schaltfläche springen Sie direkt zum Schiff, ein Klick auf den Namen wählt es aus.



Der Schnellvorlauf. Sie sehen nur Ihre Gebietskarte, während die Zeit schnell verstreicht. Der Schnellvorlauf beendet sich automatisch, sobald ein Ereignis eintritt. Ein beliebiger Linksklick beendet den Schnellvorlauf jederzeit.



Das Nachrichtenmenu, die einzelnen Optionen werden unter “Nachrichtenmenü” erklärt.



Das Baumenü wird in Kapitel 11 “Bau von Gebäuden” vorgestellt. In der Seekarte ist es nicht anwählbar und grau.



Mit einem Klick auf das Stadttor verlassen Sie die Stadtansicht und wechseln in die Seekarte. In der Seekarte ist das Stadttor nicht anwählbar und grau.



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

7.4.1 Nachrichtenmenü



Die Icons geben Ihnen folgende Informationen preis:



“Amtliche Schreiben” wie Steuerbescheide, Gebühren, Anklagen, Gerichtsentscheidungen, aber auch Wahlen und Ämter werden hier angezeigt.



“Persönliche Nachrichten” mit Meldungen aus Ihrem Unternehmen oder Familienangelegenheiten können Sie sich hier ansehen.



Der “Handel” zeigt spezielle Informationen und Angebote.



Hier finden Sie Filterfunktionen, um die Nachrichtenablage für Ihre Bedürfnisse einzustellen.



Das Löschen der aktuell ausgewählten Nachricht wird hier ermöglicht.

8 Handel und Warenproduktion

8.1 Grundlagen

8.1.1 Städte und ihr Warenbedarf

Im Abschnitt 5.2 “Im Inneren einer Stadt” haben Sie bereits von den drei Bevölkerungsschichten in einer Hansestadt und deren unterschiedlichen Bedürfnissen erfahren. Die 20 Waren unterteilen sich in Nahrungsmittel, Bedarfswaren und Luxusgüter, die von den Armen und Reichen unterschiedlich stark verbraucht werden. Die Wohlhabenden liegen bei ihren Bedürfnissen zwischen diesen beiden Gruppen.

Nahrungsmittel:

Getreide, Fisch und Bier sind die wichtigsten Waren für die untere Bürgerschicht, Fleisch ist fast nur den Wohlhabenden und Reichen vorbehalten.

Bedarfswaren:

Hierzu zählen Wolle, Leder und Holz für die Ärmeren, sowie Tuch, Tran und Keramik für die besser gestellten Bürger. Weniger benötigt werden Hanf, Salz und Eisenwaren, aber auch hier gibt es einen Grundbedarf.

Luxusgüter:

Dies sind Wein, Gewürze, Tuch, Tran und Felle, vorwiegend für die Wohlhabenden und Reichen der Stadt.

Der Verbrauch dieser Güter richtet sich nach der Größe der einzelnen Schichten. Gibt es nur wenig Reiche in der Stadt, so wird auch nach Luxusgütern kaum gefragt.

Rohstoffe:

Für Neubauten und das verarbeitende Gewerbe werden Waren benötigt. Hierzu zählen Ziegel, Holz und Pech - Letzteres wird für Bau und Reparatur von Schiffen benötigt. Auch Hanf, Salz, Eisenerz, Eisenwaren und Wolle werden (je nach Stadt) von den Betrieben benötigt.

Nicht alle Waren müssen immer vorhanden sein. Der Schwierigkeitsgrad bei "Bedürfnisse der Bürger" bestimmt, wie viele verschiedene Waren die Bürger brauchen, um sich wohl zu fühlen. Nur Nahrungsmittel haben eine Sonderstellung: fehlt einer Stadt für längere Zeit die Versorgung, dann bricht eine Hungersnot aus. Als Folge steigt der Bedarf nach Nahrung stark an, während die Bevölkerung stirbt oder in die ländlichen Gebiete flüchtet.

8.1.2 Produktion und Preise

Jede Stadt kann nur bestimmte Güter überhaupt oder gar effizient herstellen. Alle weiteren Güter müssen eingeführt werden.

In jeder Stadt gibt es städtische Betriebe, in denen die in der Stadt herstellbaren Waren produziert werden. Um eine bessere Übersicht zu erhalten, werden diese in der Stadtkarte allerdings nicht angezeigt. Aber die Kapazität der städtischen Betriebe ist begrenzt, ebenso die Zahl der Arbeitskräfte, die dort beschäftigt sein können. Weitere Waren können nur von den Händlern selbst produziert werden!

Alle Warenpreise in einer Stadt errechnen sich nach Angebot und Nachfrage.

Die Nachfrage resultiert aus dem Warenbedarf der Bevölkerung und dem Rohstoffbedarf der stadteigenen Betriebe. Der Rohstoffbedarf der Händlerbetriebe in der Stadt wird in der Markthalle nicht erfasst. Der Bedarf an den Baustoffen Ziegel, Holz, Hanf und Eisenwaren richtet sich auch nach der Stadtgröße oder der Werftauslastung.

Das Angebot besteht aus den in der Stadt gelagerten Waren.

Im Vergleich zwischen vorhandenen Lagermengen und erwarteter Nachfrage ergibt sich jetzt der An- und Verkaufspreis der Waren. Je knapper eine Ware ist desto teurer wird sie gehandelt. Das gilt für jede einzelne Transaktion.

Angebot und Nachfrage sind im Gleichgewicht, wenn der Bedarf der Stadt für eine bestimmte Anzahl an Wochen gedeckt ist. Diesen Bereich erkennt man daran, dass die Stadt einen ähnlichen Preis für An- und Verkauf anbietet.

Hinweis:

Für jedes Produkt existiert dieser "Gleichgewichtspreis". Er ist in allen Spieleinstellungen gleich. Bei höherem "Schwierigkeitsgrad Handel" werden knappe Güter weniger teuer gehandelt. Damit sinkt für die Spieler die Gewinnspanne bei gleichen Kosten.

8.1.3 Informationen

Welche Güter kann eine Stadt selbst produzieren, woran herrscht vermutlich Mangel? Dies sehen Sie bei fremden Städten, indem Sie in der Seekarte den Stadtbutton anklicken. In der Stadtansicht klicken Sie dazu auf das Denkmal am Marktplatz.

In der Markthalle sehen Sie die Vorräte und den geschätzten Verbrauch der Stadt. Damit haben Sie eine Vorstellung von möglichen Einkaufs- oder Absatzmengen.

Ein Klick auf den Geldstapel öffnet das Statistikenmenü. Die Statistiken enthalten meist auch Diagramme über den zeitlichen Verlauf der betrachteten Größen.



In der "Unternehmensübersicht" erhalten Sie geordnet Informationen über Ihr wachsendes Handelsimperium.



Unter "Konkurrenz" können Sie den Fortschritt Ihrer Mitbewerber verfolgen.



Bei "Stadtdate" bekommen Sie detaillierte Informationen über die Einwohner, die Bedarfsdeckung und die Lebensqualität aller Städte (auch der Stadt, in denen Sie gar nicht vertreten sind). Dazu können Sie noch Statistiken zu Warenproduktion und -verbrauch abrufen.



Mit "Städtevergleich" können Sie die Entwicklung einzelner Städte in ausgewählten Bereichen direkt vergleichen.

8.1.4 Ablauf des Handels

Wählen Sie zunächst ein Schiff oder einen Konvoi aus, mit dem Sie den Handel durchführen wollen. Wenn kein Schiff ausgewählt ist, handeln Sie automatisch mit Ihrem Kontor.





Klicken Sie in der Stadtansicht auf den Hafenkran!

Dies öffnet das Fenster Warenhandel. Haben Sie weder aktives Schiff noch Kontor, dann erscheint eine Fehlermeldung.

Im Auswahlfenster stellen Sie ein, ob Sie mit der Stadt handeln oder Waren mit Ihren Lagern austauschen wollen.

Waren	Stadt	Kaufen	Verkaufen	Schiff	Kauf-Preis
Bier	137	34	34		
Brennerei	9	1012	413		
Brennerei		0	418		
Felle		0	1008		
Fisch	79	400	307		
Fleisch		0	1453		
Gewürze	49	100	94		
Gewürze		0	402		
Hanf	42	264	230		
Holz	82	47	47		
Wang	4	289	108		
Kornmal	10	190	108		
Leinwand		0	308		
Leinwand	3	139	80		
Salz	41	20	20		
Tein	13	117	100		
Tuch	7	528	338		
Wolle	8	244	307		
Wolle	42	1008	1223		
Ziegel	60	90	44		

Im Kopf des Handelsfensters sehen Sie die Parteien des Handels und die jeweilige Lagerkapazität in Fass, bei einer Stadt die Gesamtmenge der vorhandenen Waren. Darunter werden alle Waren aufgelistet, dazu die jeweiligen Lagermengen sowie die Ankaufs- bzw. Verkaufspreise pro Last oder Fass.

Rechts stehen die Waren Ihres Schiffs oder Kontors, daneben der durchschnittliche Preis, zu dem Sie die Ladung erworben haben.

In der untersten Zeile können Sie einstellen, wie viele Güter pro Klick gehandelt werden sollen. Wenn Sie die Stückelung ändern, ändert sich auch der Durchschnittspreis. Mit "Max" wollen Sie das gesamte Lager kaufen oder verkaufen.

Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche mit den Preisen neben der Ware, um zu kaufen oder zu verkaufen. Der Betrag wird automatisch von Ihrem Konto abgebogen bzw. gutgeschrieben.

8.1.5 Schiffe und Transport

Mit dem Handel in einer Stadt allein ist wenig Gewinn zu machen. Ihr Geschäft ist es ja, Mangel und Überschuss zwischen den Städten auszugleichen und daran kräftig zu verdienen. Mehr über die verfügbaren Schiffe erfahren Sie in Kapitel 9 "Schiffe".

Wichtig für Sie ist vor allem, kostengünstig zu arbeiten. Für die Besatzung Ihres Schiffs zahlen Sie laufend Heuer, jede gefahrene Seemeile nutzt sich das Schiff ab und muss früher oder später repariert werden. Leerfahrten und lange Strecken kosten Geld. Deshalb planen Sie Ihre Routen gut!

Überlegen Sie daher genau, wann Sie in größere Schiffe investieren, denn deren höhere Unterhaltskosten müssen erst wieder verdient werden.

Wenn Ihre Schiffe in schlechtem Zustand sind, werden Sie langsamer. Auch das kostet letztlich Ihr Geld.

8.2 Händlerkontor



Hier ist Ihr Büro und Ihr erstes Lager. Nach einem Linksklick auf das eigene Kontor öffnet sich in der Hauptkarte das Kontorfenster. Im Auswahlfenster erscheinen zahlreiche Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie sich in Ihrem Kontor bewegen können:

8.2.1 Kontormenü

8.2.1.1 Bilanz:

Eine kleine Gewinn- und Verlustrechnung Ihres Unternehmens. Hier kann auch ein Verwalter angestellt oder entlassen werden.

8.2.1.2 Warenbestand:

Der aktuelle Warenbestand sowie Produktion bzw. Verbrauch Ihrer Betriebe in der letzten Woche. Eine '0' neben einer Ware zeigt, dass Sie zwar einen entsprechenden Betrieb besitzen, er aber in der letzten Woche nichts produziert hat. Die Ursache ist zumeist Arbeitskräfte- oder Rohstoffmangel.

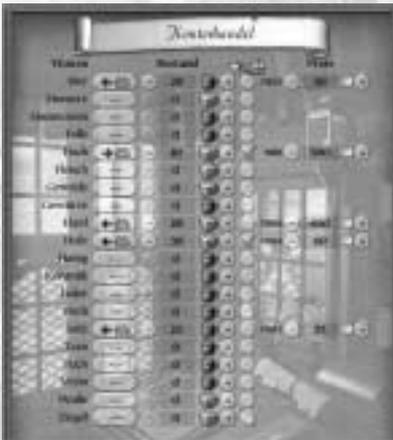
8.2.1.3 Waffenbestand:

Alle gelagerten Schiffs- und Handwaffen werden hier angezeigt.

8.2.1.4 Lager:

Hier werden Ihnen der benötigte und der vorhandene Lagerraum angezeigt. Ihr Kontor hat zunächst für 50 Last Platz. Für jede Last mehr muss für teures Geld Raum gemietet werden. Brauchen Sie mehr Raum, bauen Sie weitere Lagerhäuser mit je 200 Last Kapazität (siehe unten und Kapitel 11).

8.2.1.5 Kontorhandel:



Ihr Kontorsverwalter (s. Bilanz) hat erweiterte Kauf- und Verkaufsbefugnisse und kann automatisch den Warenverkehr abwickeln. Sie können jede beliebige Ware entweder automatisch kaufen, automatisch verkaufen oder bunkern, d. h. vor dem Abtransport durch eigene Schiffe schützen.

Zunächst stellen Sie ein, ob Sie eine Ware kaufen, verkaufen oder nur bunkern möchten:

Ware kaufen

Der Bestand, der eingestellt wird, gibt den Maximalbestand an. Ist diese Menge im Kontor vorhanden, so werden keine weiteren Waren dieses Typs mehr gekauft.

Der Preis, den Sie eingeben, ist der Maximalpreis, den der Verwalter beim Kauf von Waren bezahlen darf.

Ware verkaufen

Der Bestand, der eingestellt wird, gibt den Minimalbestand an, der beim Verkaufen nicht unterschritten werden darf. Auf diese Weise können Sie sicher stellen, dass für die Produktion wichtige Waren nicht verkauft werden.

Der Preis, den Sie eingeben, ist der Minimalpreis, zu dem Waren an die Stadt verkauft werden dürfen.

Ware bunkern

Bei dieser Option achtet der Kontorsverwalter darauf, dass eigene Schiffe, die sich auf einer Handelsroute (automatischer Handel) befinden, ein Kontor nicht leeren. Dies ist wichtig bei Waren, die für die Produktion benötigt werden.

Dazu stellen Sie eine entsprechende Menge ein und markieren den kleinen Kreis neben dem Bestand. Schiffe auf einer Handelsroute werden dann keine Waren unter dem eingestellten Bestand abtransportieren.

8.2.1.6 Persönliches

Hier sehen Sie, welches Ansehen Sie in einer Stadt genießen, und ob die Tendenz steigend oder fallend ist. Der Rang, den Sie in der Hanse haben, wird maßgeblich durch Ihr Ansehen in Ihrer Heimatstadt bestimmt. Sind Sie verheiratet, können Sie unter "Persönliches" auch die Zahl Ihrer Kinder verfolgen.

8.2.1.7 Umzug

Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie Ihre Heimatstadt zu diesem Kontor verlegen wollen. Es wird Ihnen ein Preis für den Umzug genannt, falls Sie ihn entrichten, ist der Umzug perfekt.

8.2.2 Einschränkung beim Kontorbau

Sie können nicht ohne Weiteres in jeder Stadt ein Kontor bauen. Sie benötigen zunächst einiges Ansehen in der Stadt, das Sie beispielsweise durch Handel erlangen. Um festzustellen, wie weit Ihr Ansehen reicht, können Sie die Bürger in der Stadt anklicken. Solange Sie kaum bekannt sind oder niemand mit Ihnen zu tun haben möchte, haben Sie keine Chance auf eine Baugenehmigung.

8.2.3 Lagerhaus



Jedes Kontor in einer Stadt hat Platz für 50 Last Waren. Wenn Sie mehr Lagerkapazität benötigen, müssen Sie bauen. Jedes Lagerhaus bietet weitere 200 Last Lagerkapazität. Eine Übersicht über Ihre Lagerhäuser erhalten Sie im Kontor. Ab zwei Lagerhäusern sollten Sie sich auch Gedanken über Wachpersonal machen, denn je mehr Lagerhäuser Sie besitzen und je mehr Waren Sie lagern, desto unübersichtlicher wird Ihr Besitz. Dies können Einbrecher - ob freie oder von

der Konkurrenz geschickt - ausnutzen. Lagerhäuser benötigen kein Personal und kosten - wie alle Betriebe - 280 pro Woche Grundsteuer.

8.3 Warenproduktion

Waren zu produzieren ist recht teuer. Mit allen Steuern, Rohstoff- und Lohnkosten liegt der Herstellungspreis eines effektiv produzierenden, voll ausgelasteten Produktionsbetriebes nur wenig unter dem Gleichgewichtspreis! In manchen Städten werden Sie die Waren billiger einkaufen können.

Trotzdem lohnt sich die Eigenproduktion auch finanziell. Schließlich bringen Sie Ihre Produkte zu Städten, in denen sie knapp und damit teurer sind. Wenn die Produktion läuft, haben Sie für Ihre Handelsrouten die nötigen Waren sicher, und das zu garantierten Preisen. Außerdem schaffen Sie mit dem Bau von Betrieben neue Arbeitsplätze. Damit kann die Stadt (Ihr Absatzmarkt) wachsen und Sie steigern auch Ihr Ansehen.

Die Rohstoffe entnehmen Ihre Betriebe immer gleich Ihrem Kontor - wohin auch die produzierten Waren geliefert werden. Fehlen Rohstoffe, so verursacht ein Betrieb trotzdem weiter Lohnkosten und zahlt Steuern. Sie können im Kontor einen Verwalter einstellen (s.o.), der Ihnen assistiert.

Das Errichten neuer Betriebe wird in Kapitel 11 "Bau von Gebäuden" beschrieben.

Sobald das Gebäude fertig ist, brauchen Sie Arbeitskräfte. Schauen Sie rechtzeitig vorher in der Titelleiste unter "Einwohner" nach. Wenn die Stadt wächst und einige Bettler vorhanden sind, dann brauchen Sie nur noch zu kontrollieren, ob es genug Wohnraum für Ihre neuen Angestellten gibt.

Wenn die Stimmung, besonders die der Armen, schlecht ist, sollten Sie sich zunächst um die ausreichende Versorgung mit Waren kümmern, sonst liegt Ihr Betrieb später brach. Gibt es hingegen keine Bettler, dann wächst die Stadt vielleicht zu schnell und Sie könnten wieder Probleme mit Arbeitskräften bekommen. Dann helfen möglicherweise Maßnahmen, um die Stadt attraktiver zu machen (siehe Kapitel 11) oder eine Armenspeisung in der Kirche, welche Bettler anzieht.

Durch einen Linksklick auf einen eigenen Betrieb erhalten Sie Informationen über alle Ihre Betriebe des gleichen Typs, die Zahl der Mitarbeiter (aktuell/maximal), die Gesamtproduktion, den Gesamtverbrauch, die Auslastung sowie die Gesamtkosten (immer jeweils auf eine Woche gerechnet). Mit Hilfe der beiden Schaltflächen + und - lässt sich die Auslastung senken oder anheben. In der Buttonleiste können Sie den Betrieb abreißen lassen oder versteigern.

8.4 Handelsrouten: der automatische Handel



Sie können automatischen Handel mit Ihren Schiffen betreiben, sofern diese Schiffe mit Kapitänen besetzt sind:

Sobald Sie einen Kapitän an Bord haben, können Sie im Schiffsmenü die Schaltfläche für den automatischen Handel anwählen.



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

8.4.1 Städte wählen

Nach einem Klick auf die Schaltfläche wird zunächst ein leeres Menü sichtbar. Nun können Sie bis zu 10 Städte angeben, die nacheinander abgefahren werden. Durch Anklicken und Ziehen (Drag and Drop) kann die Reihenfolge der Autohandels-Städte vertauscht werden.

8.4.2 Waren und Handelsart wählen

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

8.4.3 Preismarken

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

Wenn hingegen eine Ware gekauft werden soll, so müssen Sie angeben, welcher Preis maximal gezahlt werden darf.

8.4.4 Warenmengen

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

8.4.5 Warenprioritäten

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

8.4.6 Handel aktivieren

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

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

Tipp

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

8.4.7 Laden und Speichern

Durch einen Klick auf die Schaltfläche "Datei" im Infofenster öffnen Sie das Dateimenü. Hier können Sie die Handelsroute der ausgewählten Schiffe speichern. Standardmäßig wird ein neuer Name angegeben, so dass Sie nur auf "Sichern" klicken müssen.

Möchten Sie die ausgewählten Schiffen einer gespeicherten Route zuordnen, wählen Sie eine Route aus der Liste an und klicken Sie auf "Laden". Achtung: Eine zuvor eingegebene Route wird dadurch mit der geladenen überschrieben!

Einschränkungen:

Da Sie Handelsrouten aus den unterschiedlichsten Spielen laden können, kann es passieren, dass in einer gespeicherten Route Befehle stehen, die gar nicht ausgeführt werden können. Sie sollten daher nach dem Laden einer Route immer prüfen, ob die geladene Route auch wirklich Sinn macht.

Folgende Fälle können auftreten:

- wenn in einer bestimmten Stadt mit einem eigenen Kontor gehandelt werden soll, obwohl Sie in dieser Stadt gar kein Kontor haben, werden die entsprechenden Aktionen gelöscht

- wenn eine Stadt angefahren wird, die es in Ihrem aktuellen Spiel gar nicht gibt (z.B. eine Niederlassung), so wird der Stadtname geändert, sofern eine vergleichbare Stadt gefunden wird. Andernfalls wird die Stadt aus der Handelsroute entfernt

Sie können diese Probleme umgehen, indem Sie Autorouten immer nur während desselben Spiels verwenden.

8.4.8 Sperrung von Städten und Reparaturen

Rechts neben jeder Stadt gibt es einen kleinen Button, mit dem Sie für jede Stadt getrennt Folgendes festlegen können:

-  Die Stadt wird ganz normal angefahren, allerdings kann der Kapitän hier anlegen, wenn die Mannschaft zur Steigerung der Moral Landurlaub nötig hat oder der Zustand eines der beteiligten Schiffe unter 90 % liegt. In diesem Fall werden die Schiffe automatisch vom Kapitän zur Reparatur in die Werft gebracht
-  Die Stadt soll nicht angefahren werden. Natürlich könnten Sie die Stadt auch aus der Liste entfernen, aber vielleicht soll das Schiff nur für eine gewisse Zeit lang nicht dort anlegen.
-  Die Stadt wird ganz normal angefahren (Standardeinstellung).

8.4.9 Warenfenster



Wenn Sie im Infofenster rechts unten auf "Waren" klicken, um die Waren für eine Stadt einzustellen, sehen Sie unter der Warenliste eine Reihe von Schaltflächen:

-  Zeigt das Warenfenster der vorherigen Stadt an
-  Zeigt das Warenfenster der nächsten Stadt an
-  Legt die Handelsart (Kaufen, Verkaufen, Transferieren) für alle Waren fest
-  Stellt alle eingestellten Waren auf maximal (s.u.)
-  Stellt alle Warenmengen auf 0
-  Setzt alle von Ihnen gemachten Änderungen im Warenfenster zurück
-  Schließt das Fenster

Die Maximal-Einstellung

Sie stellen eine Warenmenge, die gehandelt werden soll, auf maximal, indem Sie die Menge auf "-1" stellen oder den Maximal-Button anklicken. Dies hat, je nach Handelsart, folgende Auswirkungen:

An Stadt verkaufen es werden bis zum eingestellten Minimalpreis alle an Bord befindlichen Waren verkauft

Von Stadt kaufen es werden alle in der Stadt befindlichen Waren gekauft, sofern die Schiffskapazität ausreicht und der eingestellte Maximalpreis nicht überschritten wird

- Ausladen in Kontor** alle an Bord befindlichen Waren werden an das Kontor geliefert
- Einladen in Schiff** alle im Kontor befindlichen Waren werden an das Schiff geliefert, sofern genug Platz auf dem Schiff ist und die Waren nicht durch den Kontorsverwalter gebunkert werden (siehe Kapitel Gebäude/Kontor)

8.4.10 Preisspeicher

Das Programm merkt sich den zuletzt von Ihnen eingegebenen Preis einer Ware. Dieser Preis wird Ihnen bei der nächsten Einrichtung eines automatischen Warenhandels als Standardpreis vorgeschlagen. Einkaufs- und Verkaufspreise werden getrennt gespeichert.

8.4.11 Reihenfolge der Städte und Aktionen

- Sie können die Reihenfolge der anzufahrenden Städte verändern, indem Sie im Auswahlfenster per Mausziehen einen Städtenamen an eine andere Position in der Liste bringen. Dazu klicken Sie einen Stadtbutton an, lassen die Maus gedrückt, schieben den Button an eine andere Position und lassen ihn los
- auf ähnliche Weise verändern Sie die Reihenfolge der zu handelnden Waren. Wenn Sie z. B. aus Platzgründen eine Ware nur kaufen möchten, wenn eine andere nicht vorrätig ist, können Sie die wichtigere Ware per Mausziehen nach oben schieben
- es werden zunächst von oben nach unten die Waren behandelt, die ausgeladen werden sollen (Verkaufen, Ausladen), erst danach werden die Einladebefehle von oben nach unten bearbeitet

8.5 Weiterer Handel

8.5.1 Kredite

Beim Geldverleiher jeder Stadt können Sie Kredite aufnehmen oder selbst gewähren.

Wenn Sie einen Kredit an einen Bürger vergeben, kann es passieren, dass er ihn nicht zurückzahlen kann. In diesem Falle erhalten Sie ein Schreiben und bekommen die Möglichkeit, eine Pfändung gegen den Schuldner einzuleiten. Doch dies sollten Sie sich gut überlegen! Meist handelt es sich um einen armen Bürger, der in der letzten Zeit eben etwas Pech hatte. Und wenn Sie ihm sein letztes Hemd ausziehen, so schadet das Ihrem Ruf.

8.5.2 Handel mit dem Hinterland

Der Handel mit dem Hinterland der Stadt läuft über den Landesfürsten bzw. seinen Abgesandten am Stadttor. Mit Aushängen im Rathaus weist der Fürst auf die Waren hin, die er noch benötigt. Am Stadttor können Sie mit dem Abgesandten des Fürsten in Kontakt treten und die benötigten Waren zum Verkauf anbieten, doch dazu müssen Sie zumindest Ratsherr sein. (siehe auch Kapitel 12 "Politik").

Neben den bisherigen Krediten kann es Ihnen als erfolgreichem Händler (Ihr Rang muss Patrizier oder höher sein) auch passieren, dass sich der Landesfürst Ihrer Heimatstadt direkt an Sie wendet, um einen Warenkredit zu erfragen.

8.5.3 Importe

Im Hanseraum gibt es in regelmäßigen Abständen Salz-, Fell- und Weinlieferungen aus dem Hinterland sowie Gewürzlieferungen aus dem Mittelmeerraum. Die ersten drei Waren werden in jeweils drei Städte geliefert, für Gewürzimporte stehen sechs Städte zur Verfügung.

9 Schiffe

9.1 Schiffstypen

Es gibt vier Schiffstypen: Schnigge, Kraier, Kogge und Holk. Schnigge und Kraier haben geringen Tiefgang und können auch Flüsse befahren, Kogge und Holk sind Hochseesegler. Die Schiffe unterscheiden sich nicht nur in Laderaum und Geschwindigkeit - mehr Besatzung bedeutet auch höhere Kosten im Unterhalt. Auch Reparaturkosten berechnen sich anteilig nach den ursprünglichen Baukosten.

Schnigge



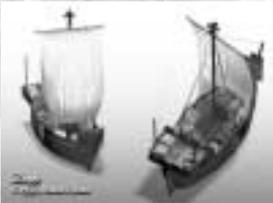
Kapazität:	15-25 
Waffenplätze:	0-6
Besatzung:	5-23
Geschwindigkeit (Kn):	6
Wendigkeit:	100 %
Baukosten inkl.	
Rohstoffen:	11500-12800 

Kraier



Kapazität:	28-35 
Waffenplätze:	0-10
Besatzung:	8-31
Geschwindigkeit (Kn):	6
Wendigkeit:	90 %
Baukosten inkl.	
Rohstoffen:	24400-26000 

Kogge



Kapazität:	45-55 
Waffenplätze:	8-18
Besatzung:	10-55
Geschwindigkeit (Kn):	5
Wendigkeit:	100 %
Baukosten inkl.	
Rohstoffen:	22300-23500 

Holk



Kapazität:	55-70 
Waffenplätze:	12-24
Besatzung:	12-70
Geschwindigkeit (Kn):	5
Wendigkeit:	80 %
Baukosten inkl.	
Rohstoffen:	34500-36600 

In der Übersicht sind kleine Waffenplätze angegeben. Je nach Anordnung der Waffen lassen sich zwei kleine zu einem großen Waffenplatz zusammenlegen. Die Anzahl der Waffenplätze hängt von der Ausbaustufe des Schiffes ab. Jedes Schiff kann zweimal ausgebaut werden. Dadurch gewinnt das Schiff an Stabilität und Waffenplätzen, verliert jedoch an Laderaum.

Bei der Angabe der Geschwindigkeit wurde ein unbeladenes Schiff zu Grunde gelegt. Voll beladene Schiffe sind ca. 15 % langsamer.

9.2 Schiffsbau und Reparaturen

Werft und Dock

In der Werft können Schiffe gebaut, umbenannt, repariert und umgerüstet werden. Im Dock kann der Fortschritt der Arbeiten verfolgt werden.

Je mehr Aufträge eine Werft erledigt hat, desto erfahrener wird sie. Die Qualität der Schiffe steigt. Hanse-Faktoreien haben keine Werft, hier können keine neuen Schiffe gebaut werden.

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

9.2.1 Schiffe reparieren

Ist diese Schaltfläche aktiv, liegen beschädigte Schiffe im Hafen.

Es erscheint das Auftragsbuch mit allen reparierbaren Schiffen. Wählen Sie die Schiffe aus, die Sie reparieren möchten. Sie können die Reparatur abbuchen, indem Sie das Schiff selektieren. Die Materialkosten sind dann allerdings verloren.

9.2.2 Schiff bauen

Wählen Sie aus dem Buch einen der vier Schiffstypen. Zwei Einschränkungen gibt es: In den an Flüssen gelegenen Städten Nowgorod, Thorn oder Köln können Sie nur Kraier oder Schniggen bauen, und der Holk steht zu Spielbeginn noch nicht zur Verfügung. Je erfahrener eine Werft ist, desto eher kann sie ihn anbieten.

Für jeden einzelnen Typ gibt es eine kurze Beschreibung, eine Rohstoff-, Waren- und Kostenübersicht sowie einen Hinweis auf die Bauzeit. Alle Rohstoffe, die Sie nicht auf Schiffen oder im Kontor lagern haben, werden zugekauft. Rote Zahlen bedeuten, dass der Stadt ein Rohstoff fehlt. Wenn Sie den Bau eines Schiffes bestätigt haben, erscheint im Fenster der Hauptkarte eine Mitteilung über die verbleibende Bauzeit. Klicken Sie nun auf "OK", um den Bauauftrag endgültig zu erteilen und ggf. ein weiteres Schiff in Auftrag zu geben. Ist ein Schiff erst einmal im Bau, können Sie den Auftrag nicht mehr zurück nehmen.

Die Ladekapazität hängt von der Erfahrung der Werft ab. Die Kapazität der Schiffe, die Sie neu bauen lassen, nimmt im fortschreitenden Spiel immer weiter zu.

9.2.3 Auftragsliste

Sobald ein Bauvorhaben in Auftrag gegeben wurde, können Sie sich mit Hilfe der Auftragsliste über den Stand des Auftrags (Datum des Baubeginns, Datum der Fertigstellung, Schiffstyp) informieren. Falls der Bau noch nicht begonnen hat, können Sie ein Schiff auch wieder aus der Liste streichen

- in diesem Fall bekommen Sie 90 % des gezahlten Geldes zurück, nicht aber die Waren. Sollte die Werft bereits mit dem Bau begonnen haben, gibt es allerdings kein Zurück mehr.

Hinweis:

Sie sollten Ihre Haus-Werft immer regelmäßig mit Aufträgen versorgen - eine Werft mit vollen Auftragsbüchern stellt mehr Mitarbeiter ein (Ansehen), verkürzt die Bauzeiten und baut bessere Schiffe.

9.2.4 Reparaturliste

Wie die Auftragsliste, nur für Reparaturen.

9.2.5 Schiff aufrüsten

Bei einer Aufrüstung wird das Schiff verstärkt und es werden Waffenplätze für Geschütze eingebaut. Dafür geht jedoch ein Teil des Frachtraums verloren. Eine Schnigge mit einer Kapazität von 15-25 Last beispielsweise kann in voll aufgerüstetem Zustand nicht mehr als 5-15 Last transportieren.

Sie können jedes Schiff insgesamt zwei Mal aufrüsten. Die Werft baut Ihre Schiffe nur um, die notwendigen Waffen erhalten Sie beim Waffenschmied.

9.2.6 Namen ändern

In der Werft können Sie Ihrem im Hafen vor Anker liegenden Schiff einen neuen Namen geben lassen.

9.3 Mannschaft anheuern

In der Kneipe jeder Stadt finden Sie die notwendige Crew. Klicken Sie auf die Kneipe, um sie zu betreten. Das Schiff muss im Hafen vor Anker liegen, braucht aber nicht angewählt sein.

Im Auswahlfenster interessieren uns jetzt nur "Matrosen" und "Kapitän".

9.3.1 Matrosen anheuern

In der Bildmitte können Sie einstellen, wie viele Matrosen aus der Kneipe Sie anheuern wollen. Wenn die Stadt wächst, kommen schnell wieder neue Matrosen hinzu. Zum Entlassen sind die neuen Arbeitskräfte jedoch viel zu schade. Falls Sie auf einem Schiff wirklich mal zu viele Matrosen haben, übertragen Sie sie auf ein anderes Schiff.

Hinweis:

Seeleute über die Minimalbesatzung hinaus nehmen Frachtraum weg. Beachten Sie beim Einstellen von Matrosen auch, dass jedes Schiff eine gewisse Maximalbesatzung hat, die nicht überschritten werden kann!

9.3.1.1 Die Moral der Besatzung

Die Moral der Matrosen liegt auf der Skala zwischen 0 (sehr schlecht) und 4 (sehr hoch). Je höher die Moral, desto besser Ihre Chancen, eine Seeschlacht heil zu überstehen. Andererseits vermiesen eine verlorene Seeschlacht oder zu lange Schiffspassagen den Matrosen die Stimmung. Dagegen helfen eigentlich nur ein paar zünftige Tage Landurlaub. Am besten reparieren Sie regelmäßig Ihr Schiff in der Werft, dann hat der Landurlaub einen doppelten Nutzen.

9.3.1.2 Meuterei auf hoher See

Wer für längere Zeit die Moral seiner Leute ignoriert, der muss damit rechnen, dass die Mannschaft auf hoher See eine Meuterei anzettelt. Das Schiff vergisst sein eigentliches Ziel und

läuft statt dessen den nächstbesten Hafen an. Sie können es zwar noch auswählen, aber steuern können Sie es nicht mehr. Im Auswahlfenster erscheint die unmissverständliche Mitteilung "Die Mannschaft meutert!".

Im Hafen angekommen, geht nicht nur der größte Teil der Besatzung von Bord, sondern auch ein großer Teil der Ware.

9.3.2 Kapitäne anheuern

Nur selten wird ein Kapitän in der Kneipe anwesend sein. Falls Sie Glück haben und einen finden, können Sie sich seine Eigenschaften ansehen (siehe unten). Wenn im Hafen dann eines Ihrer Schiffe ohne Kapitän liegt, können Sie ihn "einstellen" und er geht an Bord dieses Schiffes. Einen Kapitän an Bord erkennen Sie am goldenen Stern vor der Mannschaftsstärke.

Eines gleich vorweg: Sie können nicht für jedes Schiff einen Kapitän anheuern, gute Schiffsführer sind rar gesät und zudem teuer. Viele Schniggen und Kraier kommen hervorragend ohne Kapitän aus.

9.3.2.1 Besondere Fähigkeiten Jedes Kapitäns

Sie brauchen einen Kapitän, wenn Sie:

- mit einem Schiff oder Konvoi automatischen Handel betreiben wollen, siehe Kapitel 8 "Handel und Warenproduktion"
- ein Orlogschiff für einen Konvoi brauchen. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt über Konvois in diesem Kapitel
- ein Ausliegerschiff für eine Stadt stellen wollen.

Jeder Kapitän ist in der Lage, auftauchende Gefahren wie Stürme oder Eisberge zu umsegeln.

9.3.2.2 Die Attribute eines Kapitäns

Kapitäne bringen unterschiedliche Manövrier-, Handels- und Gefechtserfahrung mit. Die Bonuswerte reichen von 0 bis 5 und erhöhen neben der Reisegeschwindigkeit auch die Treffsicherheit der Schiffe. Kapitäne mit hoher Handelserfahrung schlagen beim automatischen Handel noch Preisvorteile heraus, bei einem Bonuswert von 5 kann das satte 10 % ausmachen. Die Wendigkeit eines Schiffes erhöht sich bei einem erfahrenen Kapitän sogar um 30 %. Ein solcher Mann ist sein Geld wert. Das Dumme ist nur - er weiß es.

9.4 Schiffe bewaffnen

Die für eine Seeschlacht nötigen Waffen erhalten Sie in der Waffenschmiede einer Stadt - allerdings nur dann, wenn Sie dort ein Kontor unterhalten! Erkundigen Sie sich im Schiffsdeck-Menü nach den benötigten Bliden, Bombarden oder Kanonen und kaufen Sie danach in der Waffenschmiede die entsprechenden Mengen mit Ihrem Kontor.

Klicken Sie dann mit ausgewähltem Schiff auf den Hafenkran. Im Auswahlfenster klicken Sie nun auf "Waffen", dies ersetzt das gewöhnliche Handelsfenster mit dem Waffenhandel. Nun können Sie Geschütze und Handwaffen zwischen Kontor und Schiff verschieben.

Für den Kampf Mann gegen Mann kann die Besatzung mit Entermessern ausgerüstet werden, die Sie ebenfalls beim Waffenschmied erhalten. Die "Handwaffen" sind für diesen Zweck unbrauchbar, sie werden nur für Landtruppen benötigt.

9.5 Schiffsmenü

Das Schiffsmenü wird angezeigt, sobald Sie ein eigenes Schiff angewählt haben



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



Oben sehen Sie Daten zum Schiff:

den Zielort (geankert bei Lübeck), den Zustand (99 %), die Besatzung (8 Mann ohne Kapitän), die Waffenstärke 7 (ergibt sich aus einer dicken roten Kugel = 5 und zwei schwarzen = 1, eine davon liegt im Bild in der roten) und, bei dem Fass rechts, die Nutzung des Laderaums. 20 Fass werden von der Bewaffnung verbraucht, 60 durch die Ladung von insgesamt 180.



Die Besatzung Ihres Schiffes wird mit einem Klick auf diesen Button angezeigt. Hier sehen Sie auch genauere Informationen zu Ihrem Kapitän, falls einer an Bord ist.



Die Besatzung hat den Maximalwert. Es sind keine Entermesser an Bord. Der Kapitän kann Handeln auf Stufe 4, segeln Stufe 2 und kämpfen Stufe 1. Das Schiff ist gerade einsam auf hoher See; der Kapitän kann also nicht entlassen werden, könnte aber die Piratenflagge hissen.



In der Deckansicht gibt es einen Überblick über die Bewaffnung des Schiffes.



Um Konvois zu bilden, markieren Sie die entsprechenden Schiffe und drücken diesen Button.



Sie können den Konvoi über diesen Button wieder auflösen.



Hiermit können Sie den automatischen Handel einstellen. Ein Kapitän führt für Sie den Handel durch und fährt einen Rundkurs über ausgewählte Städte. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 8 "Handel und Warenproduktion".

9.6 Spezialfälle

9.6.1 Transfer zwischen zwei Schiffen

Eigene Schiffe, die gemeinsam im Hafen einer Stadt vor Anker liegen, können Mannschaften, Kapitäne und Entermesser miteinander austauschen. Wählen Sie im Stadtmodus ein Schiff aus und klicken Sie danach mit der rechten Maustaste auf ein weiteres - daraufhin nähern sich die beiden Schiffe einander an. Es erscheint das Fenster "Verschieben der Mannschaft".

Nun lassen sich Angestellte und Ausrüstung verschieben. Auf der Seekarte ist ein solcher Transfer leider nicht möglich.

9.6.2 Blockierung eines Schiffes

Es gibt Situationen, da wird Ihr Schiff den Hafen nicht verlassen, obwohl Sie ihm einen ordnungsgemäßen Marschbefehl gegeben haben. Schiffe werden immer dann blockiert, wenn

- Sie nicht genügend Leute an Bord haben,
- das Schiff überladen ist,
- der Zustand des Schiffes mangelhaft ist,
- die Moral der Mannschaft zu niedrig ist,
- das Schiff gerade repariert wird (dann müssen Sie die Reparatur bei voller Kostenübernahme abbrechen)
- es für eine Blockade oder als Auslieger abgestellt wurde

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

9.6.3 Abnutzung

Auch ohne Gefechte nimmt Ihr Schiff durch lange Fahrten Schaden. Stürme oder Eisberge beschädigen es sehr stark. Zu starke Abnutzung des Schiffs verringert nicht nur die Stärke im Gefecht, auch im normalen Betrieb lassen Geschwindigkeit und Wendigkeit nach.

9.7 Konvois

Mehrere Schiffe können zu einem Konvoi zusammengefasst werden, damit diese als geschlossene Gruppe von einem Hafen zum nächsten fahren können. Die erhöhte Feuerkraft bietet allen besseren Schutz, die Vorteile eines Kapitäns (schnelleres Segeln, Stürmen ausweichen) gelten außerdem jetzt für alle Schiffe des Konvois.

9.7.1 Konvoi zusammen stellen

Das entsprechende Icon in der Buttonleiste wird aktiv, wenn ein einzelnes, angelegtes Schiff ausgewählt ist. Klicken Sie es an, wenn Sie einen eigenen Konvoi bilden möchten. Voraussetzung ist

allerdings, dass mindestens eines der anwesenden Schiffe die Voraussetzungen zum Orlogführer, also zum Führungsschiff, hat.

Dieses Schiff

- darf keine Schäden aufweisen, die über 50 % hinausgehen,
- muss entsprechend bewaffnet sein (Bewaffnungsstärke= 10, also 2*rot),
- benötigt eine Mindestbesatzung von 20 Mann
- braucht einen Kapitän an Board

Erfüllt Ihr Schiff nur eine dieser Bedingungen nicht, erhalten Sie einen Hinweis.

9.7.2 Öffentliche und private Konvois

Existiert ein geeignetes Schiff, haben Sie die Wahl, ob es ein "öffentlicher" oder ein "privater" Konvoi sein soll. Einen privaten Konvoi können Sie wie ein eigenes Schiff handhaben.

Soll der Konvoi dagegen öffentlich sein, müssen Sie zunächst Mitglied der örtlichen Gilde sein und ein Reiseziel angeben, das anschließend in der Gilde veröffentlicht wird. Innerhalb von 5 Tagen können sich nun Schiffe anderer Händler Ihrem Konvoi anschließen, um Geleitschutz in die von Ihnen gewählte Stadt zu erhalten.

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

Hinweis:

Wenn Sie den Zielort Ihres Konvois festgelegt und bestätigt haben, können Sie ihn nicht mehr ändern.

9.7.3 Konvoi auflösen

Ein öffentlicher Konvoi löst sich automatisch auf, wenn er sein Ziel erreicht hat (siehe oben) oder wenn das Orlogschiff unterwegs sinkt. Einen vor Anker liegenden Konvoi können Sie auflösen, indem Sie ihn anwählen und auf das entsprechende Icon in der Buttonleiste klicken. Diesen Schritt sollten Sie sich jedoch gut überlegen, wenn sich andere Händler Ihrem Konvoi angeschlossen haben, denn dies spricht sich in Windeseile herum und Ihr Ansehen bei der Hanse und den ihr angeschlossenen Händlern sinkt dramatisch.

9.7.4 Anschluss an einen Konvoi

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

9.7.5 Schiff aus einem Konvoi entfernen

Als Teilnehmer können Sie einen fremden Konvoi jederzeit wieder verlassen, wenn es sein muss auch auf hoher See. Wählen Sie Ihr Schiff aus und klicken Sie auf den Button "Konvoi auflösen" in der Buttonleiste! Noch einfacher geht es, wenn Sie Ihrem Schiff per Rechtsklick ein neues Ziel zuweisen. Auf Ihr Ansehen hat das keinen Einfluss, es sei denn, Sie sind der Eigner des Orlogschiffes.

9.7.6 Blockierung von Konvois

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

Ihr Orlogschiff ist blockiert

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

Ein Schiff im eigenen Konvoi ist blockiert

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

Ein Schiff im fremden Konvoi ist blockiert

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

Verschiedene Schiffe und Konvois sind blockiert

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

10 Aktionsgebäude

Neben den Betrieben und Wohnhäusern gibt es in jeder Stadt noch die Aktionsgebäude, die Sie durch Anklicken betreten können, um bestimmte Aktionen durchzuführen. Alle Aktionsgebäude stehen im Hafen- und Marktbereich einer Stadt. Bei den meisten Gebäuden öffnet sich in der Hauptansicht ein Dialog, wobei unten rechts ein Auswahlménü angezeigt wird.

10.1 Händlerkontor



Das Händlerkontor ist Ihr zentrales Gebäude in einer Stadt, es ist Ihr Büro, Ihr Lager und Ihre Visitenkarte. In jeder der Städte im Hanseraum dürfen Sie ein Kontor errichten - aber erst, wenn Sie in der Stadt genügend Ansehen genießen! Ein Kontor ist Voraussetzung, um in einer Stadt weitere Produktionsgebäude zu bauen oder mit dem Waffenschmied zu handeln.

Die genaue Funktion wird im Kapitel 8 "Handel und Warenproduktion" beschrieben.

10.2 Hafenkran



Ein Linksklick öffnet das Handelsmenü - vorausgesetzt, Sie besitzen in der Stadt ein Kontor oder haben im Hafen ein Schiff ausgewählt. Mehr dazu in Kapitel 8 "Handel und Warenproduktion".

10.3 Markthalle



Die Markthalle informiert Sie über Produktion und Verbrauch in der Stadt.

10.3.1 Warenbestand

Zeigt den Warenbestand und Preis der Stadt an, vergleichbar mit dem Hafenkran.

10.3.2 Produktion

Unter "Produktion" finden Sie den wöchentlichen Güterausstoß der Stadt- und der Händlerbetriebe. Auch die Produktion Ihrer Betriebe geht in diese Zahl ein.

10.3.3 Verbrauch

"Verbrauch" schließlich listet den Wochenbedarf an Waren auf. Hier ist nur der Bedarf der Bürger und der städtischen Betriebe berücksichtigt, denn nur dieser Bedarf geht in die Preisberechnung ein. Je höher der Bedarf einer Ware ist, desto größer wird auch die Menge sein, die eine Stadt davon vorrätig haben möchte.

10.4 Stadttor



Sie können die Stadttore Ihrer Heimatstadt anklicken, um mit dem Landesfürsten in Kontakt zu treten. Sie benötigen dafür aber mindestens den Rang eines Ratsherrn.

10.4.1 Geschenke

Hier können Sie ablesen, wie zufrieden der Landesfürst momentan mit Ihrer Stadt ist. Ist er sehr unzufrieden oder gar ungehalten, so sollten Sie ihn vielleicht mit einem Geschenk aufmuntern. Da Geschenke aus der Stadtkasse bezahlt werden, müssen Sie für die Entnahme Bürgermeister der Stadt sein.

10.4.2 Warenverkauf

Hier können Sie den Landesfürsten mit Waren versorgen, die er momentan gut gebrauchen kann. Er bezahlt zwar nicht sehr gut, nimmt dafür aber auch große Mengen ab. Außerdem steigern Sie auf diese Weise seine Zufriedenheit.

10.4.3 Lieferverträge

Sie haben die Möglichkeit, einen Liefervertrag mit dem Landesfürsten einzugehen. Damit verpflichten Sie sich, regelmäßig eine feste Menge einer Ware im Kontor bereit liegen zu haben, die der Landesfürst dann abholen lässt.

Vorsicht! Gehen Sie keine Verträge ein, die Sie nicht einhalten können!

10.4.4 Kredit

Manchmal kommt es vor, dass der Landesfürst mittels eines Briefes nach einem großen Warenkredit fragt (allerdings erst, wenn Sie einen hohen Status in der Stadt inne haben). Gehen Sie darauf ein, so können Sie die Waren am Stadttor unter "Kredit" abgeben.

10.4.5 Landweg

Haben Sie von der Hanse den Auftrag erhalten, einen neuen Landweg einzurichten, können Sie über diese Schaltfläche Waren an den Fürsten übergeben. Die Schaltfläche ist auch aktiv, wenn Sie nicht Bürger der betreffenden Stadt sind.

10.4.6 Kriegsfall

Im Kriegsfall kann der Bürgermeister die Stadt frei kaufen, Kapitulieren oder einen Ausfall befehlen.

10.5 Scheune



In allen Städten, in denen ein Warentransport über Landwege möglich ist, befindet sich eine Scheune in der Nähe des Marktes. Um den Landtransport zu nutzen, benötigen Sie in beiden angeschlossenen Städten ein Kontor.

Über die Scheune können Sie dann Waren aus einem Kontor über den Landweg zu einem anderen Kontor schicken, es stehen bis zu 10 Wagen mit je 10 Fass bzw. 1 Last Kapazität zur Verfügung.

Je wertvoller die zu transportierenden Waren sind, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit eines Überfalls! Daher wird jeder Transport mit einem Geleitschutz ausgestattet. Sie können selbst wählen, wie teuer der Geleitschutz sein soll. Es wird Ihnen jeweils ein optimaler Geleitschutz empfohlen.

10.6 Kneipe



Die Kneipe ist immer dicht am Hafen und an den davor gelagerten riesigen Fässern leicht zu erkennen. Beim Betreten können Sie unter einer Reihe von Begegnungen wählen. Nicht jede der hier aufgeführten Personen ist immer anwesend.

Noch eine Warnung an alle, die sich mit Piraten, Einbrechern oder Waffenhändlern einlassen: Sie sind nicht die einzigen Gäste in diesem Lokal.

Werden Sie beispielsweise von einer Stadtwache dabei ertappt, wie Sie sich mit einem Kriminellen unterhalten, so kann dies zu einer Anklage führen.

10.6.1 Auftragshändler

Auftragshändler, die übrigens mit ihrem Namen erscheinen, treten immer dann auf, wenn Sie einen Auftrag übernommen haben, zu dem auch ein Treffen mit einem bestimmten Händler gehört. Der Mann bleibt solange ansprechbar, bis Sie den Auftrag erledigt haben.

10.6.2 Normaler Händler

Ab und zu wird Ihnen ein Händler einen ziemlich großen Posten einer Ware anbieten, die er selbst in dieser Stadt aufgrund eines Überangebotes nicht losschlagen kann. Möglich sind auch andere Angebote wie das Anmieten von Lagerplatz in Ihrem Kontor.

10.6.3 Matrosen und Kapitäne

Das Anwerben von Matrosen oder einem Kapitän finden Sie im Kapitel 9 "Schiffe".

10.6.4 Waffenhändler

Den zwielichtigen Waffenhändler finden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit in der Kneipe, sollten Sie Interesse an Waffengeschäften haben. Doch Vorsicht: Dies ist illegal! Kaufen Sie, wenn möglich, nur beim Waffenschmied.

10.6.5 Piraten

Wie man einen Piraten anwirbt, wird unter 13.3. "Kämpfe/ Piraten" beschrieben.

Der Sinn hinter dieser Aktion ist folgender: Ein Pirat in Ihren Diensten sorgt in der von Ihnen bestimmten Region (im Dialogfenster erscheint eine entsprechende Option) durch Überfälle für erhebliche Unruhe. Das schadet unliebsamen Konkurrenten oder sorgt für deren Ruin. Wird der Pirat jedoch gefasst, droht auch Ihnen das Gericht - und das kann teuer werden.

10.6.6 Einbrecher

Nur selten werden Sie einem "unauffällig gekleideter Mann" begegnen. Gegen eine gewisse Vorauszahlung bricht er bei einem ortsansässigen Händler ein und vernichtet Waren. Nicht unpraktisch also, wenn man einen lästigen Konkurrenten mal so richtig in die Grütze reiten will.

10.6.7 Informant

Der Informant wird Ihnen Informationen zum Kauf anbieten, die sich auf außergewöhnliche Umstände bei Angebot und Nachfrage beziehen. Auch bestimmte Ereignisse wie z. B. Hungersnöte, Waren- oder Waffenknappheit, Feuersbrünste, Seuchen, Belagerungen oder Anwesenheit von Piraten sind ihm eine Mitteilung wert - wenn Sie dafür bezahlen.

Falls Sie zu dem Handel bereit sind, wird der geforderte Betrag von Ihrem Guthaben abgezogen und die Mitteilung erscheint in Ihren "Persönlichen Nachrichten" des Nachrichtenmenüs.

10.6.8 Reisender

Reisende sind eher seltene Gäste. Doch wenn Sie einen treffen, dann hat er es immer ziemlich eilig. Zumeist muss er dringend in eine weit entfernte Stadt und ist gerne bereit, für den Transport einen guten Preis zu zahlen. Er gibt immer einen Zeitraum an, in dem er sein Ziel erreicht haben muss. Wenn Sie den Auftrag annehmen, müssen Sie sich sputen.

10.7 Werft und Schiffsdock



Die Werft gehört zu den wichtigsten Gebäuden einer Stadt - denn die Schiffe, die Sie hier bauen, reparieren oder aufrüsten können, sind das Rückgrat Ihres Unternehmens. In den Docks sieht man die Arbeit am aktuellen Auftrag.

Hanse-Faktoreien haben keine Werft für Neubauten, nur Schiffsdocks für Reparaturen und Ausbauten.

Die Funktionen der Werft wurden im Kapitel 9 "Schiffe" erklärt.

10.8 Waffenschmiede



Wenn Sie in der Stadt ein Kontor besitzen, so können Sie beim Schmied Waffen kaufen. Bei Schiffswaffen wählen Sie aus sechs Geschützen, von der kleinen Blide bis zur Kanone, zusätzlich noch Entermesser für Ihre Matrosen.

Als Bürgermeister können Sie außerdem Handwaffen für die Miliz beim Schmied kaufen. Zusätzlich können Sie dem Schmied mitteilen, welche Art Handwaffe Sie besonders dringend benötigen. Dazu markieren Sie die Waffe in der Spalte "Vorrang".

Hinweis

- *Sie müssen Bürgermeister dieser Stadt sein, um beim Schmied Handwaffen kaufen zu können*
- *als Eldermann dürfen Sie in jeder Stadt Handwaffen kaufen*
- *Handwaffen können auch weiterhin illegal beim Waffenhändler in der Kneipe besorgt werden*

10.9 Darlehensgeber



Banken in unserem heutigen Sinne kannte das Mittelalter noch nicht, wohl aber Darlehensgeber, reiche Geschäftsleute, die Privatleuten (und Potentaten) gerne mit einer gewissen Summe unter die Arme griffen.

Sechs verschiedene Aktivitäten sind möglich:

10.9.1 Darlehen aufnehmen

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

10.9.2 Darlehen tilgen

Ein Klick und Sie sehen alle Ihre Schulden in allen Städten. Besitzen Sie in den jeweiligen Städten ein Kontor bzw. ein Schiff, können Sie Ihre Außenstände bei jedem beliebigen Darlehensgeber ganz oder teilweise zurückzahlen.

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

10.9.3 Darlehen vergeben

Hier können Sie auch selbst Kredite vergeben. Der Darlehensgeber nennt Ihnen bis zu fünf Interessenten mit den unterschiedlichsten Vorstellungen bezüglich Betrag, Zinshöhe und Zahlungsfristen. Legen Sie die Höhe des Zinssatzes fest und warten Sie einen Moment bis zur Entscheidung des Kreditsuchenden.

10.9.4 Vergebene Darlehen

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

10.9.5 Anteile kaufen

Hier können Sie Anteile an anderen Unternehmen kaufen. Der Darlehensgeber informiert Sie über alle Beteiligungen, die Sie erwerben können bzw. schon erworben haben.

10.9.6 Anteile verkaufen

Verkaufen Sie hier eigene Geschäftsanteile oder Anteile an anderen Unternehmen, die Sie vorher erworben haben.

10.10 Gilde



Die Gilde ist ein Treffpunkt, ein Zusammenschluss reicher Händler, den es in jeder Hansestadt und jedem Hansekontor gibt. Sie müssen nicht Mitglied einer Gilde sein, doch die Vorteile einer Mitgliedschaft sind nicht von der Hand zu weisen - vor allem der Zugang zu Expeditionen, die Teilnahme an Versteigerungen und öffentlichen Konvois sowie der hohe Ansehenszuwachs, den Gildemitglieder genießen.

Allerdings sollten Sie sich überlegen, ob Sie wirklich in jeder Stadt in die Gilde eintreten müssen! Am preiswertesten ist der Beitritt in der Heimatstadt. Aber was tut man nicht alles, wenn man Eldermann werden will

10.10.1 Beitreten

Bereits ein Krämer kann beitreten, solange er die hohen Gebühren dafür aufbringen kann.

10.10.2 Versteigerungen

Klicken Sie hierauf, um sich über Versteigerungen von Schiffen in der Hanse zu informieren. Haben Sie eines oder mehrere Schiffe im Hafen (nicht Konvoischiffe), so erscheint eine Schiffsauswahl und Sie können ein Schiff zur Versteigerung anbieten.

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

Um eines Ihrer Gebäude zur Versteigerung anzumelden, klicken Sie es an. In der Button-Leiste erscheint die Schaltfläche "versteigern".

Sie können auch an einer Versteigerung als Bieter teilnehmen. Damit Sie den Termin nicht vergessen, sollten Sie ihn vormerken, denn dann werden Sie rechtzeitig daran erinnert.

Beachten Sie, dass Sie ein Schiff oder Gebäude nur in den Städten ersteigern bzw. versteigern können, in deren Gilde Sie Mitglied sind!

10.10.3 Versteigerungssaal

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

Ein Dialogfenster informiert Sie genauer über das Versteigerungsobjekt. Versteigert werden Schiffe, Häuser und Betriebe. Darunter ein Bild des Objekts sowie das aktuelle Höchstgebot.

Klicken Sie auf "... mehr bieten", so erscheint Ihr Name neben dem gebotenen Preis. Den Zuschlag erhält der letzte Bieter.

10.10.4 Konvois

Unter diesem Stichwort erhalten Sie eine Zusammenfassung aller öffentlichen Konvois. Wenn Sie selbst öffentliche Konvois bilden, sollten Sie in der Abfahrtsstadt Gildenmitglied sein, denn sonst werden sich kaum fremde Schiffe anschließen.

10.10.5 Mitglieder

Wenn Sie wissen wollen, wer denn sonst noch Mitglied dieses elitären Clubs ist, genügt ein Klick auf diese Schaltfläche. Aufgezählt werden alle Händler, die der Gilde angehören, deren Ruf sowie die Zahl der Schiffe und Kontore, die sie besitzen.

10.10.6 Warenumsschlagplätze

Hier werden die entdeckten Warenumsschlagplätze im Mittelmeerraum und ... (wird nicht verraten) angezeigt. Auch Nicht-Mitglieder können einen Blick auf die Entdeckerkarte werfen - allerdings werden Sie dort kaum Neues erfahren, denn sie verzeichnet nur jene Warenumsschlagplätze, die Sie selbst entdeckt haben. Weitere Informationen zum Thema "Expeditionen" finden in Kapitel 14.

Mitglieder sehen da schon mehr: Hier erscheinen alle Warenumsschlagplätze, die von ehrenwerten Mitglieder aller Gilden bisher entdeckt wurden.

10.11 Rathaus



Alle Städte besitzen ein Rathaus. Hier können Sie Informationen über Stadt und Hanse einsehen sowie Warenaufträge annehmen. Für Bürgermeister und Eldermann stellt das Rathaus weitere Funktionen zur Verfügung. Lesen Sie dazu unbedingt auch das Kapitel 12 "Karriere und Politik"!

Über das Rathaus erreichen Sie folgende Mitteilungen:

10.11.1 Aushang

Hier können Sie die Aufträge einsehen, die zur Zeit zu vergeben sind. Sind alle Aufträge angenommen, bleibt diese Schaltfläche inaktiv. Bis zu fünf Aufträge sind gleichzeitig möglich. Klicken Sie auf "Vor" bzw. "Zurück", wenn Sie alle einsehen wollen!

Um einen Auftrag zu übernehmen, wählen Sie ihn per Linksklick aus und drücken die Schaltfläche "Auftrag annehmen"!

10.11.2 Auslieger

Hier erscheint der Name des Händlers, der zur Zeit den Auslieger (eine Art Patrouille vor dem Hafen, die Piraten abschrecken soll) stellt. Sollte ein neuer Auslieger gesucht werden, gibt diese Option Auskunft über die ausgelobte Prämie (vgl. 13.5 "Der Seeangriff auf eine Stadt").

10.11.3 Stadtinfo



Hier erscheinen:

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

Sie können angeben, dass Sie nicht für die Nominierung zum Bürgermeister zur Verfügung stehen. Dazu klicken Sie in der Stadtinfo neben dem Text "Eigene Nominierung annehmen" einfach auf den Button "Nein". Sie werden dann nicht mehr in der Kandidatenliste aufgeführt.

Allerdings kann es sein, dass man Ihnen das übel nimmt. Sie können die Kandidatur jederzeit erneuern. Außerdem können Sie mit dem Button "Antrag stellen" in Ihrer Heimatstadt ab dem Rang des Ratsherren Anträge beim Rat der Stadt stellen,

beispielsweise wenn Sie der Meinung sind, die Stadtmauer sollte ausgebaut werden (siehe Kapitel Politik/Ratsherr).

Nach einem solchen Antrag wird in der Stadtinfo angezeigt, wann die nächste Ratsversammlung stattfindet.

10.11.4 Hanseinfo

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

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

10.11.5 Sitzungssaal

Im Sitzungssaal finden neben den Bürgermeisterwahlen auch die Sitzungen des Stadtrates und des Hansetages statt. Der Sitzungssaal ist nur am Tag einer Sitzung betretbar (siehe Kapitel 12 "Politik/Bürgermeister").

10.11.6 Ratskeller

Der Ratskeller ist die gute Stube der Stadt.

10.11.7 Stadtkasse

Als Bürgermeister steht Ihnen in Ihrer Heimatstadt die Stadtkasse zur Verfügung (siehe Kapitel "Politik/ Bürgermeister").

10.11.8 Büro des Eldermanns

Das Büro des Eldermanns gibt es nur in der Heimatstadt des amtierenden Eldermanns. Sie können es nur betreten, wenn Sie ein hohes Ansehen in der Hanse genießen. Sobald dieses zutrifft, werden Sie schriftlich zu einer Audienz eingeladen. Sie können dann spezielle Missionen der Hanse annehmen (siehe Kapitel "Politik/Eldermannkandidat").

Haben Sie es gar bis zum Eldermann geschafft, können Sie im Büro des Eldermanns - was ja dann Ihr eigenes Büro ist - verschiedene Aktionen ansetzen, um zum Beispiel abtrünnige Städte einzuschüchtern (siehe Kapitel "Politik/Eldermann").

10.12 Badhaus



Das Badhaus ist in jeder Stadt ein Ort der Entspannung, des zwanglosen Gesprächs. Der allgegenwärtige heiße Dampf löst die Stimmung und verschluckt so manche Bemerkung, die ohnehin nicht für die Öffentlichkeit bestimmt ist. Kurzum: Hier können Sie einflussreiche Bürger der Stadt bestechen (siehe Kapitel 12.7. "Bestechung").

10.13 Kirche



Eine Kirche darf in einer Hansestadt selbstverständlich nicht fehlen. Nach einem Linksklick auf die Kirche erscheint im Auswahlfenster das folgende Menü:

10.13.1 Beten

Ein kleines Gebet vor dem nächsten Geschäft - vielleicht hilft es!

10.13.2 Armenspelsung

Bei der Armenspeisung werden Bettler der Stadt zu einem üppigen Mahl eingeladen. Beliefern Sie die Kirche mit Waren Ihres Kontors bzw. Ihrer Schiffe und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Spende abliefern". Falls Sie dringend neue

Arbeitskräfte brauchen, können Sie so die Zuwanderung kurzfristig ankurbeln (siehe auch Kapitel 11 "Bau von Gebäuden")

10.13.3 Spende für den Kirchenschmuck

Eine angemessene Spende für Kirchenschmuck steigert Ihr soziales und gesellschaftliches Ansehen in der Stadt. Je prächtiger die Kirche zum Lob des Herrn ausgeschmückt ist, desto reicher und beeindruckender ist sie. Allerdings verschwindet selbst die größte Pracht mit der Zeit, wenn der Spendenfluss ausbleibt. Wählen Sie den gewünschten Betrag aus und bestätigen Sie die Summe mit einem Klick auf "Spende abliefern"!

10.13.4 Ausbau der Kirche

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

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Ausbau"! Wenn eine Erweiterung möglich ist, wird man Sie zunächst über den aktuellen Spendenstand informieren (Sie bestreiten den Ausbau ja nicht allein) und Sie dann bitten, den gewünschten Betrag anzugeben. Bestätigen Sie nun den Betrag und Sie haben sich um Ihr Seelenheil und diese Stadt verdient gemacht!

10.14 Markt



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

Die Zahl der Teilnehmer hängt von Ihrer Beliebtheit ab und lässt sich schlecht schätzen. Rechnen Sie beim Verbrauch der Gäste mit mindestens einer Last pro Ware für tausend Gäste! Werden die Gäste zufriedengestellt, steigt Ihr Ansehen.

10.15 Handelskontor der Konkurrenz

In diesem Kontor finden Sie alle Konkurrenten, menschliche und Computerhändler, die in dieser Stadt mindestens ein Kontor besitzen. Sie erfahren auch etwas über die Ämter, die diese bekleiden.

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

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

10.16 Hafenmeister



Direkt am Hafen steht ein kleines Gebäude, das entfernt an einen Leuchtturm erinnert. Hier, beim Hafenmeister, bekommen Sie eine komplette Übersicht aller vor Anker liegenden Schiffe. Damit sehen Sie auf einen Blick, wer gerade hier handelt.

10.17 Arsenal



Lange Zeit ist das Arsenal für Sie das uninteressanteste Gebäude der Stadt. Erst als Bürgermeister sind Sie auch für die Verteidigung der Stadt zuständig. Dann können Sie im Arsenal Ihre künftigen Stadtwachen und Schützen ausbilden.

11 Bau von Gebäuden

11.1 Bauen allgemein

11.1.1 Der Bauauftrag



Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche können Sie in den Städten bauen. Wenn Sie noch kein Kontor besitzen, werden Sie zuerst aufgefordert, eines zu errichten - falls Sie in dieser Stadt angesehen genug sind!

Rohstoffe für Ihre Bauvorhaben werden soweit möglich Ihrem Kontor und Ihren Schiffen im Hafen entnommen. Fehlen noch Waren, wird automatisch versucht, auf dem lokalen Markt einzukaufen. Falls das nicht möglich ist, werden die fehlenden Rohstoffe rot markiert.

Nun erhalten Sie eine Meldung über die tatsächlichen Baukosten, mögliche Bauplätze werden farblich unterlegt. Mit "zurück" können Sie den Bau jetzt abrechnen, durch Platzieren des Gebäudes erteilen Sie den Auftrag.

Während Belagerungen kann außerhalb der Stadtmauer nicht gebaut werden.



Unter "Kontor" können Sie Lager- und Wohnhäuser bauen.



Bei "städtischen Gebäuden" stehen Ihnen diese Möglichkeiten zur Auswahl: "Straßenbau", "Brunnen", "Münze", "Schule", "Spital" und "Kapelle".



Hinter der Schaltfläche "Rohstoffe" finden Sie landwirtschaftliche Betriebe, Sägewerk und Eisenschmelze.



Die "Veredelung" umfasst alle übrigen Manufakturen, die Ausgangsprodukte weiterverarbeiten.



Der Punkt "Befestigung" ist nur für den Bürgermeister der Stadt freigeschaltet und erlaubt die Errichtung von Wehranlagen.

In jeder Rubrik werden nur die Gebäude aufgelistet, die in der Stadt gebaut werden können.

11.1.2 Bauausführung

Nach der Platzierung des Gebäudes werden alle Bau- und Materialkosten abgebucht und es entsteht eine Baustelle.

In jeder Stadt sind einige Bautrupps für den Bau neuer Gebäude zuständig. Sind alle Bautrupps ausgelastet, so verzögert sich die Bauausführung. Die Rohstoffe werden sofort abgezogen, aber

das Gebäude wird erst gebaut, wenn ein Bautrupp frei ist. Im Prinzip könnte sogar eine ganze Stadtmauer geplant werden.

Während an einer Stadtmauer gebaut wird, werden regelmäßig andere Bauaufträge eingeschoben. Somit legt dieses Großprojekt nicht jegliche Bautätigkeit lahm.

Eine Stadt hat anfangs bis zu 5 Bautrupps, für jeweils 5000 Einwohner kommt ein neuer Bautrupp hinzu.

11.2 Kontorgebäude

Wohnungen und Lagerhäuser können nur innerhalb der Stadtmauern errichtet werden.

11.2.1 Lagerhaus



Jedes weitere Lagerhaus vergrößert Ihren Lagerraum um 200 Last. Eine Übersicht über Ihren Platzbedarf erhalten Sie im Kontor, ebenso die Möglichkeit, Wachpersonal einzustellen.

11.2.2 Wohnhäuser



Es gibt drei verschiedene Typen: Fachwerkhäuser für Arme, Giebelhäuser für Wohlhabende und Kaufmannshäuser für reiche Bürger.

Wenn Sie eines Ihrer eigenen Häuser anklicken, erscheint eine Übersicht über den Wohnraum, den Sie in der Stadt besitzen, die Auslastung, Mieteinnahmen und Grundsteuer. Sie können hier auch die geforderte Miete in drei Stufen einstellen.

Bei fremden Häusern bekommen Sie Informationen zur Belegung bei diesem Besitzer und die Wohnungssituation in der ganzen Stadt.

11.3 Städtische Gebäude

Die folgenden Bauten verbessern die Lebensqualität in einer Stadt. Allerdings werden Sie nicht aus der Stadtkasse bezahlt. Reiche Bürger treten als Spender auf und sichern sich dadurch persönliches Ansehen bei ihren Mitbürgern.

Alle Gebäude können nur innerhalb der Stadtmauern errichtet werden.

11.3.1 Brunnen



Brunnen verbessern die hygienischen Lebensbedingungen der Stadtbewohner und dienen dem Feuerschutz. Klicken Sie einen Brunnen an, um zu erfahren, wie viele es in der Stadt gibt. Bauen Sie lieber einen zu viel als einen zu wenig!

11.3.2 Straßenbau

Eine ausgebaute Straße verbessert die hygienischen Bedingungen einer Stadt.

11.3.3 Spital



Eine flächendeckende Versorgung mit Spitälern verringert die Seuchengefahr erheblich und steigert die Zufriedenheit der Stadtbewohner - man wird sich zu gegebener Zeit an den Wohltäter erinnern.

Klicken Sie auf ein Spital oder eine Kapelle, wenn Sie Informationen über die allgemeine Gesundheitsvorsorge erhalten wollen. Hier erfahren Sie auch den Ausbaustand der Straßen.

Wenn die Gesundheitsversorgung der Stadt ausreichend ist, erhalten Sie eine Mitteilung.

11.3.4 Kapelle



Kapellen versorgen Bedürftige und verbessern dadurch den Gesundheitszustand in einer Stadt. Mit dem Bau einer Kapelle erzielen Sie daher einen ähnlichen Effekt wie durch den Bau eines Spitals. Das Bauamt achtet übrigens darauf, dass etwa gleich viele Kapellen und Spitäler in einer Stadt gebaut werden.

Kapelle und Spital können nur ausgebaut werden, wenn die Stadtmauer mindestens einmal ausgebaut worden ist.

11.3.5 Elementarschule



Die Elementarschule erhöht die Zuwanderungsrate in die Stadt um 30 %. Sie brauchen nur eine Schule pro Stadt.

11.3.6 Münze



Die Münze erhöht den Anteil der Reichen in einer Stadt um 50 %. Es muss nur eine Münze pro Stadt vorhanden sein.

11.3.7 Denkmal



Sind Sie ein besonders guter Bürgermeister, so kann es Ihnen passieren, dass die Stadt Ihnen zu Ehren ein Denkmal errichtet. Dafür müssen Sie sich aber mindestens in der zweiten Amtsperiode befinden und sich außerdem besonders gut für die Bürger der Stadt eingesetzt haben.

11.4 Produktionsgebäude

Produktion und Verbrauch beziehen sich jeweils auf eine Woche. Die Betriebs- und Verbrauchskosten gelten bei voller Auslastung pro Woche.

Die Baukosten verstehen sich inklusive der durchschnittlichen Preise für die Baumaterialien.

Hinweis:

Eine Gebädeliste mit Materialbedarf finden Sie im Anhang.

Sie erhalten einen Produktionsbonus, wenn Sie gleiche Betriebe in einer Stadt bauen. Den ersten Bonus erhalten Sie bei drei gleichen Betrieben. Weitere Boni gibt es bei sechs und neun Betrieben. Die Produktionseffizienz wird dabei erhöht, d. h. es wird etwas mehr produziert bei gleichen Zeiten und Kosten.

Tipp:

Mit der Schaltfläche "Eigene Gebäude" in der Titelleiste können Sie alle fremden Wohnhäuser und Produktionsgebäude ausblenden. In der Stadt bleiben dann neben den Aktionsgebäuden nur Ihre Betriebe und Wohnhäuser sichtbar!

11.4.1 Rohstoffgebäude

Alle Anbaubetriebe haben von Dezember bis Februar eine reduzierte Produktion (Getreidehof 2/3, Hanfhof, Winzer und Imker 50 %)

Eisenschmelze



Produktion:	3,5 Eisen
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0
Betriebskosten v.B.:	3360
Arbeiter:	30
Baukosten:	13000
Bauzeit:	10 Tage

Fischer - Walfang



Produktion:	5,2 Fisch und 28 Tran
Verbrauch:	10,5 Salz und 0,5 Hanf
Rohstoffkosten:	500
Betriebskosten v.B.:	4200
Arbeiter:	30
Baukosten:	21000
Bauzeit:	3 Wochen

Fischer - Fisch



Produktion:	7 Fisch
Verbrauch:	14 Salz und 0,7 Hanf
Rohstoffkosten:	700
Betriebskosten v.B.:	2520
Arbeiter:	30
Baukosten:	21000
Bauzeit:	3 Wochen

Getreidehof



Produktion:	7 Getreide
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0
Betriebskosten v.B.:	770
Arbeiter:	30
Baukosten:	5500
Bauzeit:	10 Tage

Hanfhof



Produktion:	1,75 🍷 Hanf
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0 🍷
Betriebskosten v.B.:	770 🍷
Arbeiter:	30
Baukosten:	5500 🍷
Bauzeit:	10 Tage

Imkererl



Produktion:	14 🍷 Honig
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0 🍷
Betriebskosten v.B.:	1470 🍷
Arbeiter:	30
Baukosten:	8000 🍷
Bauzeit:	3 Wochen

Sägewerk



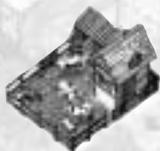
Produktion:	14 🍷 Holz
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0 🍷
Betriebskosten v.B.:	840 🍷
Arbeiter:	30
Baukosten:	5500 🍷
Bauzeit:	10 Tage

Schafzucht



Produktion:	3,5 🍷 Wolle
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0 🍷
Betriebskosten v.B.:	3360 🍷
Arbeiter:	30
Baukosten:	18000 🍷
Bauzeit:	6 Wochen

Viehhof



Produktion:	1,75 🍷 Fleisch und 7 🍷 Leder
Verbrauch:	5 🍷 Salz und 0,1 🍷 Holz
Rohstoffkosten:	180 🍷
Betriebskosten v.B.:	3430 🍷
Arbeiter:	30
Baukosten:	15000 🍷
Bauzeit:	6 Wochen

Weingut



Produktion:	14 🍷 Wein
Verbrauch:	0
Rohstoffkosten:	0 🍷
Betriebskosten v.B.:	2940 🍷
Arbeiter:	30
Baukosten:	18000 🍷
Bauzeit:	6 Wochen

11.4.2 Veredelungsbetriebe

Brauerei



Produktion: 49 🍷 Bier
Verbrauch: 0,5 🌲 Holz und 1,2 🌾 Getreide
Rohstoffkosten: 180 🍷
Betriebskosten v.B.: 1820 🍷
Arbeiter: 30
Baukosten: 9500 🍷
Bauzeit: 3 Wochen

Jagdhütte



Produktion: 7 🐾 Felle
Verbrauch: 1/28 🌲 Hanf und 0,3 🏭 Eisenwaren
Rohstoffkosten: 130 🍷
Betriebskosten v.B.: 5040 🍷
Arbeiter: 30
Baukosten: 20000 🍷
Bauzeit: 3 Wochen

Pechkocher



Produktion: 7 🍷 Pech
Verbrauch: 0,7 🌲 Holz
Rohstoffkosten: 40 🍷
Betriebskosten v.B.: 385 🍷
Arbeiter: 15
Baukosten: 1500 🍷
Bauzeit: 5 Tage

Siederei



Produktion: 35 🧂 Salz
Verbrauch: 3,5 🌲 Holz
Rohstoffkosten: 150 🍷
Betriebskosten v.B.: 910 🍷
Arbeiter: 30
Baukosten: 910 🍷
Bauzeit: 10 Tage

Töpferei



Produktion: 14 🏺 Keramik
Verbrauch: 0,7 🌲 Holz
Rohstoffkosten: 50 🍷
Betriebskosten v.B.: 2520 🍷
Arbeiter: 30
Baukosten: 11000 🍷
Bauzeit: 3 Wochen

Weberei



Produktion: 21 🧵 Tuch
Verbrauch: 2,1 🐑 Wolle
Rohstoffkosten: 2000 🍷
Betriebskosten v.B.: 3080 🍷
Arbeiter: 30
Baukosten: 18000 🍷
Bauzeit: 8 Wochen

Werkstatt



Produktion:	21 Eisenwaren
Verbrauch:	2,1 Holz + 2,1 Eisen
Rohstoffkosten:	2000
Betriebskosten v.B.:	3640
Arbeiter:	30
Baukosten:	18000
Bauzeit:	6 Wochen

Ziegelei



Produktion:	7 Ziegel
Verbrauch:	3,5 Holz
Rohstoffkosten:	200
Betriebskosten v.B.:	385
Arbeiter:	30
Baukosten:	1500
Bauzeit:	5 Tage

11.5 Städteverteidigung

Nur der Bürgermeister einer Stadt darf die Verteidigungsanlagen in Auftrag geben. Und auch dann nur, wenn diese Entscheidungen vorher durch den Stadtrat genehmigt wurden. Dafür werden die Kosten von der Stadtkasse übernommen (siehe Kapitel 12.5 "Bürgermeister")

11.5.1 Bombarde (Hafen und Tor)



Die Bombarde schützt den Hafen vor Piratenangriffen und das Stadttor vor Belagern. Verteilen Sie diese Türme gleichmäßig auf die Stadttore, um die Stadtmauern zu schützen.

11.5.2 Kanone (Hafen und Tor)



Eine bestehende Hafenbombarde kann zu einer Hafenkanone aufgerüstet werden. Der Turm gewinnt dadurch an Stabilität und Feuerkraft. Ebenso lässt sich eine Torbombarde zu einer Torkanone aufrüsten.

11.5.3 Stadtmauer



Die Stadtmauer schützt Betriebe und Wohnhäuser vor der Zerstörung durch Belagerungsarmeen. Erst wenn eine erweiterte Stadtmauer fertiggestellt ist, wird der alte Verteidigungsring aufgegeben.

Wohnhäuser und öffentliche Einrichtungen können nur innerhalb der Stadtmauer errichtet werden.

11.5.4 Pechnase



Jedes Stadttor kann mit einer Pechnase versehen werden, um die Rammböcke der Belagerer zu bekämpfen. Die Pechnase funktioniert jedoch nur, wenn während einer Belagerung genügend Pech in der Stadt vorhanden ist.

In Friedenszeiten kann das Tor für den Landhandel genutzt werden, im Krieg kann man sich dort von der Belagerung loskaufen, kapitulieren oder einen Ausfall machen.

12 Karriere und Politik

Geld allein macht nicht glücklich, die wahre Macht liegt in der Politik. Hier werden Entscheidungen getroffen, die über das Wohlergehen Ihrer Stadt und schließlich das der ganzen Hanse entscheiden.

12.1 Aufstieg und Anerkennung

Als junger Krämer, den nicht einmal in seiner Heimatstadt jemand kennt, machen Sie sich an die Mehrung Ihres Vermögens. Sie werden schnell feststellen, dass Geld allein nicht genügt. Anfangs haben Sie noch kleine Ziele, etwa Baurechte in fremden Städten oder Einfluss auf den Schutz Ihrer Betriebe in der Heimatstadt...

12.1.1 Stufen einer Karriere

Für Ihren gesellschaftlichen Aufstieg sind zunächst Ihr Vermögen und Ihr Ansehen in der Heimatstadt wichtig. Zu Beginn jeden Monats wird geprüft, ob Sie den Sprung auf die nächste Stufe geschafft haben.

Bürgermeister und Eldermann werden gewählt, die Termine und Nominierungen erfahren Sie im Rathaus.

Sie können gesellschaftlich nicht absteigen, auch wenn Sie das nötige Ansehen oder einen Teil Ihres Vermögens wieder verlieren sollten. Aus einem politischen Amt können Sie jedoch abgewählt werden.

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Ränge dargestellt:

Krämer

Sie sind ein noch unerfahrener, junger Händler, kaum jemand kennt Sie.

Sie können bereits einer Gilde beitreten und sich im Rathaus Ihrer Stadt um Aufträge bewerben.

Händler

Ihr Vermögen übersteigt nun 100.000 Gold, einige Bürger Ihrer Stadt haben von Ihnen gehört.

Kaufmann

Ihr Vermögen übersteigt nun 200.000 Gold, Ihr Ansehen ist gewachsen.

Fernkaufmann

Ihr Vermögen übersteigt nun 300.000 Gold, Ihr Ansehen ist gewachsen und Sie sind Mitglied der Gilde in Ihrer Heimatstadt.

Ratsherr

Ihr Vermögen übersteigt nun 500.000 Gold, Sie besitzen Bekanntheit bei den einfachen Bürgern und Einfluss in der feinen Gesellschaft Ihrer Stadt.

Als Ratsmitglied können Sie an Entscheidungen des Stadtrates mitwirken oder in Ihrer Heimatstadt mit dem Fürsten in Verbindung treten.

Patrizier

Ihr Vermögen übersteigt nun 900.000 Gold, Sie sind bei allen Schichten der Stadtbürger sehr gut angesehen.

Bürgermeister

Nun zählt ausschließlich Ihr Ansehen in der Stadt, Sie müssen es am Wahltag in Stimmen umsetzen. Der Bürgermeister ist eine allseits geachtete Persönlichkeit.

Der Bürgermeister verwaltet die Stadtkasse und führt alle vom Stadtrat genehmigten Maßnahmen zum Wohl und Schutz der Stadt durch.

Die Position des Bürgermeisters macht Sie auch über die Grenzen Ihrer Heimatstadt bekannt.

Eldermannkandidat

Sie sind erfolgreicher Händler und Bürgermeister Ihrer Heimatstadt. Die erfolgreiche Bewältigung anspruchsvoller Aufgaben macht Sie zu einem der Kandidaten für die nächste Wahl.

Eldermann

Sie haben nun Ihr Ziel erreicht und sind in das höchste Amt der Hanse gewählt worden. Dazu haben Sie in der gesamten Hanse mehr Ansehen als Ihre Mitbewerber gebraucht.

12.1.2 Arten der Anerkennung

Soziale und gesellschaftliche Anerkennung

Jede der drei Bevölkerungsschichten beurteilt Sie vorrangig nach dem, was Sie für diese Schicht getan haben. Die bevorzugten Güter der Armen zu liefern, steigert die soziale Anerkennung ebenso wie das Schaffen von Arbeitsplätzen. Die Reichen schätzen Luxusgüter, aber auch Ihr erarbeitetes Vermögen, Ihre Stellung als Arbeitgeber oder Mitglied in der Gilde. Wohlhabende liegen in ihrer Einschätzung wieder dazwischen.

Alle schätzen Ihr Engagement für den Ausbau der Stadt, deren Sicherheit und die Bekämpfung von Piraten.

Lokale und globale Anerkennung

Waren zu liefern oder ein Gebäude zu bauen, betrifft nur die Bürger einer Stadt. Große Entdeckungen, Kämpfe gegen Piraten oder der Umfang Ihrer Flotte beeindrucken alle Bürger der Hanse.

Konstante und abklingende Anerkennung

Die Auswirkung mancher Taten ist von ewiger Dauer, etwa einen Handelsplatz entdecken, ein Gebäude stiften oder einen Piraten versenken. Die Erinnerung an Feste oder Warenlieferungen verblasst jedoch schnell. Wertschätzung als Arbeitgeber, Vermieter oder Besitzer des Ausliegerschiffs genießen Sie nur, solange Ihre Leistung anhält.

Die Beurteilung Ihrer Taten kann auch negativ ausfallen, falls Sie etwa knappe Waren aufkaufen, Ihr Ausliegerschiff vor Piraten flüchtet oder Sie wegen einer Straftat verurteilt werden

12.1.3 Anerkennung steigern und überprüfen

Mit einem Linksklick auf einen Bürger erfahren Sie dessen Meinung über Ihr Ansehen in der Stadt. Anfangs kennt man Sie kaum. Fragen Sie einfach von Zeit zu Zeit nach, wie sich Ihr Status entwickelt. Auch im Kontor unter "Persönliches" können Sie etwas erfahren.

Der einfachste (und lohnendste!) Weg zu Ansehen führt zuerst über die Versorgung der Bürger mit Waren. Bestimmte Ereignisse (etwa Hungersnot, Boykott oder Belagerung) können diesen Effekt noch verstärken. Auch erfolgreiche Kreditvergabe hilft. Ohne diese Maßnahmen bekommen Sie nicht einmal die Baugenehmigung für ein Kontor.

Ihre Frau und die Zahl der Kinder können eine Wertschätzung leicht steigern, zudem bringt Sie die Mitgift finanziell weiter.

Die Zahl Ihrer Arbeiter und Mieter in der Stadt zählt ebenso wie ein Schiffsauslieger oder eine erfolgreiche Piratenjagd. Gebäude zu stiften wirkt permanent, kostet aber auch Geld. Für die Reichen zählt noch die Gildenmitgliedschaft und der Umfang von Flotte und Vermögen.

Negativ vermerkt werden das Abreißen eines Betriebes, erfolglose Feste, Wucherzinsen, gescheiterte Straftaten oder ein flüchtender Schiffsauslieger.

12.1.4 Guter Ruf

Die Welt ist klein. Was Sie anfangen, was Sie zu Ende bringen und mit wem Sie verkehren, bleibt nicht unbemerkt.

Zuverlässigkeit:

Führen Sie öffentliche Aufträge und Missionen möglichst zu Ende - sonst bekommen Sie irgendwann keine Anschlussaufträge mehr. Mangelnde Zuverlässigkeit kann verhindern, dass Sie im Rathaus für einen Auftrag erwogen werden oder dass sich Kaufleute Ihrem Konvoi anschließen. Auch illegale Aktionen oder Piraterie schaden Ihrer Zuverlässigkeit - wenn Sie entdeckt werden.

Der öffentliche Ruf:

Der öffentliche Ruf wird immer in einem Atemzug mit Ihrem Namen genannt und spiegelt den Charakter Ihrer bisherigen Handlungen wieder.

Sind Sie eher friedlich, nennt man Sie unerfahren, brav, tüchtig, erfahren, erfolgreich, raffiniert, weltmännisch oder schlichtweg unglaublich. Sind Sie dagegen ein ungestümer Haudegen, wird man Sie als ungestüm, tapfer, verwegen, mutig, aggressiv, rabiat oder sogar gefährlich einschätzen.

Der Unterwelt-Ruf:

Ihr Ruf bei der Unterwelt hängt von der Art und Anzahl Ihrer Kontakte ab. Pflegen Sie häufiger Umgang mit Piraten oder den zweifelhaften Existenzen in der Kneipe, so steigt Ihr Ruf. Entsprechend werden Sie nun leichter Kontakte knüpfen oder gar, als Kollege, von Piraten verschont bleiben. Ausliegerschiffe und Piratenjagd sind dagegen Gift für Ihren Unterweltruf.

12.1.5 Familie gründen

Nach ersten beruflichen Erfolgen melden sich immer wieder Werber, die Ihnen einen Ehepartner vermitteln möchten.

Im ersten Schreiben wird Ihnen angeboten, gegen eine kleine Gebühr einem passenden Partner bzw. einer passenden Partnerin vorgestellt zu werden. Wenn Sie das Angebot annehmen, folgt ein zweites Schreiben mit einem Portrait des möglichen Partners und einigen weiteren Informationen.



Nun müssen Sie sich innerhalb von fünf Tagen entscheiden, ob Sie das Angebot annehmen wollen. Falls Ihre Antwort "ja" lautet, erfahren Sie nun den Termin der Hochzeit.

Für das Hochzeitsfest müssen Sie bis zum Termin die nötigen Waren besorgen (siehe Kapitel 10.14 "Markt"). Am Tag nach der Hochzeit erhalten Sie außerdem Ihre Mitgift, die ganz beträchtlich ausfallen kann.

Ob Ihr neuer Partner die Beziehungen zu den einfachen Leuten verbessert oder seine Geschäftstüchtigkeit gesellschaftliche Anerkennung bringen wird, können Sie leider erst hinterher im Kontor unter "Persönliches" nachsehen. Gemeinsame Kinder erhöhen jedenfalls das soziale Ansehen.

12.2 Ratsherr

12.2.1 Mitglied im Stadtrat

Als Ratsherr sind Sie bei den Sitzungen des Stadtrats stimmberechtigt, Sie können im Sitzungssaal des Rathauses einen Ratsantrag stellen (siehe Kapitel 12.5.1). Damit berufen Sie eine Sitzung ein.

12.2.2 Kontakt mit Landesfürsten

Als Ratsherr können Sie in Ihrer Heimatstadt Kontakt mit dem Landesfürsten aufnehmen. Eine Auflistung der Möglichkeiten finden Sie im Kapitel 10.4. "Stadttor".

Ein Landesfürst toleriert in der Regel, dass sich eine Stadt auf seinem Gebiet ausbreitet und sich manche Kaufleute fern von allen Grundherren zu reichen und mächtigen Patriziern entwickeln. Doch möchte der Fürst als Gegenleistung von den reichen Märkten innerhalb der Stadtmauern profitieren. Daher ist es nur verständlich, dass der Landesfürst am Stadttor gewisse "Wünsche" äußert.

Achten Sie von Zeit zu Zeit auf die Wünsche des Landesfürsten und kontrollieren Sie seine Laune am Stadttor (unter "Geschenke" können Sie ablesen, wie zufrieden der Landesfürst momentan mit Ihrer Stadt ist)! Je unzufriedener er wird, desto größer wird die Gefahr einer Belagerung. Schließen Sie keinesfalls Verträge mit ihm ab, die Sie nicht einhalten können! Dadurch wird er nur noch ungehaltener. Auf der anderen Seite ist er ein willkommener Abnehmer von Waren, die durch große Vorräte günstig geworden sind, denn dann kann er niedrige Preise fordern. Gehen Sie ruhig darauf ein, denn auch wenn Sie nicht viel Gewinn machen, so können Sie immer noch dafür sorgen, dass er Ihre Stadt mit seinen Armeen in Frieden lässt.

12.3 Patrizier

Ab dem Rang eines Patriziers kann es Ihnen passieren, dass sich der Landesfürst Ihrer Heimatstadt direkt an Sie wendet, um einen Warenkredit zu erfragen. Wenn Sie darauf eingehen, müssen Sie ihm die große Menge an Waren direkt an das Stadttor bringen. Sie finden dort eine entsprechende Schallfläche.

12.4 Bürgermeister

Die Bürgermeisterwahlen erfolgen jährlich. Als Bürgermeister einer Stadt haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Verwaltung der Stadtkasse
- Bau von Abwehrtürmen
- Erweiterung der Miliz im Arsenal
- Kauf und Verkauf von Handwaffen in der städtischen Schmiede
- Bau einer Stadtmauer (Größe egal)
- Erhöhung der Soldatenzahl um ein Kontingent (z. B. 10 Soldaten)
- Änderung der Kopfsteuern
- Festsetzen einer Sondersteuer

Doch freuen Sie sich nicht zu früh: Die unteren vier Entscheidungen müssen Sie mit dem Rat der Stadt absprechen. Dazu muss im Rathaus unter "Stadtinfo" ein Antrag gestellt werden. Nur wenn dieser Antrag bei der folgenden Abstimmung angenommen wird, haben Sie als Bürgermeister die Möglichkeit, den Antrag in die Tat umzusetzen.

12.4.1 Anträge beim Rat der Stadt

Ratsanträge können im Rathaus vom Bürgermeister und von allen Ratsherren der Stadt gestellt werden. Möchten Sie einen Antrag stellen, so betreten Sie das Rathaus und klicken auf "Stadtinfo", dann auf "Antrag stellen". Sie erhalten dann eine Auswahl von bis zu vier Anträgen, mit denen Sie als Bürgermeister folgende Möglichkeiten haben, sofern Sie im Rat der Stadt Zustimmung finden:

Stadtmauer erweitern

Erlaubt es Ihnen, die Stadtmauer auf die im Antrag festgesetzte Größe zu erweitern. (siehe Kapitel 11.6. "Städteverteidigung") Die Mauerteile werden nach und nach fertig gestellt. Die Kosten für eine neue Stadtmauer werden aus der Stadtkasse bezahlt.

Eine neue Mauer kann nur beantragt werden, wenn eine bereits geplante Mauer vervollständigt worden ist.

Miliz vergrößern

Kommt dieser Antrag durch, können Sie im Arsenal so viele neue Milizmitglieder einstellen, wie im Antrag vorgegeben wurden.

Kopfsteuersatz ändern

Der neue Kopfsteuersatz wird bereits im Antrag festgelegt und tritt sofort nach der Abstimmung durch den Rat der Stadt in Kraft.

Sondersteuer erheben

Im Antrag wird ein Betrag angegeben. Kommt der Antrag durch, wird die Sondersteuer von den reichen Händlern der Stadt eingefordert und in die Stadtkasse eingezahlt.

12.4.2 Abstimmung

Im Sitzungssaal finden neben den Bürgermeisterwahlen auch die Sitzungen des Stadtrats und des Hanserats statt. Wann die nächste Sitzung stattfindet und welches Thema sie hat, können Sie im Rathaus in der Stadtinfo sehen. Da der Sitzungssaal nur am Tag einer Sitzung betretbar ist, sollten Sie sich den Termin - wenn Sie teilnehmen möchten - gut merken.

Während einer Abstimmung können Sie eine Stimme abgeben, indem Sie eine der Stimmoptionen anwählen und dann auf "Stimme abgeben" klicken. Als Bürgermeister haben Sie übrigens zwei Stimmen, als Eldermann sogar drei.

12.4.3 Stadtkasse



Die wichtigste Einrichtung für den Bürgermeister ist die Stadtkasse, zu der Sie im Rathaus Zugang haben. Als Bürgermeister bekommen Sie zwar keinen Lohn, da es sich um eine ehrenamtliche Tätigkeit handelt. Jedoch werden viele Ausgaben, die Sie als Bürgermeister zu verantworten haben, durch die Stadtkasse aufgefangen. Alle Ausgaben für Stadtmauern, die Miliz und militärische Einrichtungen werden von der Stadtkasse übernommen.

Außerdem fließt ein Teil der Steuereinnahmen (Kopfsteuer, Grundsteuer und Sondersteuer) in die Stadtkasse, der Rest wird von der Stadtverwaltung für die Infrastruktur der Stadt zurückbehalten. Für Sie ist Folgendes wichtig: Je größer eine Stadt ist, umso höher fallen auch die Gelder an, die man zu Ihrer Verfügung in die Stadtkasse fließen lässt.

Über den Button "Stadtkasse" im Rathaus können Sie sich über den verfügbaren Betrag informieren und die einzelnen Bilanzposten ansehen:

Die einzelnen Posten der Bilanz:

- **+ Grundsteuer und Kopfsteuer**
Dieser Posten wird am Beginn eines jeden Tages aktualisiert, d. h. es werden täglich die Steuern für einen Tag dazugezählt.
- **+ Sondersteuern**
Diese Steuern werden dazu gezählt, sobald sie erhoben wurden.
- **+ / - Spenden und Entnahmen**
Der Betrag, der vom Bürgermeister an die Stadtkasse gespendet oder von ihr entnommen wurde.
- **Unterhalt der Stadtwache**
Die Gesamtkosten der Stadtwache werden täglich berechnet.
- **Baukosten für Mauern und Türme**
Der Bau von Stadtmauern und Abwehrtürmen wird immer nur aus der Stadtkasse bezahlt.
- **Kosten für Auslegerschiffe**
Der Posten wird täglich aktualisiert.
- **Belagerungen**
Beträge, die eine Belagerungsarmee beim Plündern erbeutet oder beim Freikaufen erhält (siehe Kapitel 13.4 "Belagerung einer Stadt").
- **Sonstiges**
Sonstige Kosten (Geldbußen an die Hanse, Geschenke an den Landesfürsten).

Wahl des Zeitraumes

Unter der Bilanz können Sie mit der Schaltfläche "Letzter Monat/Dieser Monat" bestimmen, welche Bilanz Sie anwählen möchten. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie sehen möchten, welche Ein- und Ausgaben Sie noch im laufenden Monat erwarten können.

Sanieren der Stadtkasse

Wenn Sie als Bürgermeister die Stadtkasse ins Minus bringen, können Sie keine Verteidigungseinrichtungen mehr bauen. Noch schlimmer ist, dass die Stadtwachen keinen Sold mehr erhalten und dann irgendwann verärgert den Dienst quittieren. In solchen Fällen sollten Sie schnellstens die Stadtkasse sanieren. Entweder spenden Sie der Stadtkasse Gold aus Ihrem Privatvermögen, indem Sie die Schaltfläche "Gold spenden" anklicken, oder Sie versuchen eine Sondersteuer zu erheben (siehe oben). Sie können sich denken, dass die erste Alternative auf viel mehr Zustimmung bei der Bevölkerung stößt.

Ist die Stadtkasse einmal bis oben hin voll, können Sie auch mit der Schaltfläche "Gold entnehmen" einen Betrag aus der Stadtkasse zu Ihrem eigenen Bargeld transferieren. Doch Vorsicht: Sie sollten das nicht machen, wenn die Bürger gerade hohe Steuern zahlen, eine Sondersteuer erhoben wurde oder die Stadt das Geld selbst gut brauchen könnte, etwa weil noch Bauten anstehen! Sonst sieht es so aus, als wollten Sie sich an der Stadtkasse bereichern.

12.4.4 Truppen

Belagerungen können durch einen unzufriedenen Fürsten oder durch vorbei ziehende Söldnerheere geführt werden. Während Sie Streitigkeiten mit dem Landesfürsten umgehen können, indem Sie ihn mit Waren und Geschenken bei Laune halten (siehe Kapitel 10.4. "Stadttor"), haben Sie auf die Motivation der Söldner leider keinen Einfluss. Es empfiehlt sich daher immer, die Stadtverteidigung hoch zu halten, auch wenn Sie mit dem Landesfürsten gut auskommen sollten.

Um ein Ausliegerschiff gegen Angriffe von See brauchen Sie sich nicht zu kümmern, das Rathaus hängt automatisch einen Auftrag aus.

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

Neue Einheit bilden

Für jede neue Einheit benötigen Sie Arbeitskräfte wie für einen Produktionsbetrieb.

Die neue Einheit muss zunächst eine Woche trainieren, bis sie in Dienst genommen werden kann. Befindet sich bereits eine Einheit im Training, so wird die neue Einheit erst eine Woche nach der schon vorhandenen Einheit fertig.

Für jede Einheit werden fünf Waffen benötigt, die auf Kosten der Stadtkasse vom Waffenschmied bezogen werden können. Reichen diese Vorräte nicht aus, können Sie noch aus eigenen Beständen auffüllen.

Einheit entlassen

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

12.5 Eldermannkandidat

Irgendwann, wenn Sie bereits erfolgreicher Händler und Bürgermeister einer Stadt sind, erhalten Sie einen Brief vom Rat der Hanse. In diesem Brief teilt man Ihnen mit, dass man von Ihrem Erfolg sehr angetan ist, und bietet Ihnen an, Aufgaben zum Wohle der Hanse zu erfüllen. Diese Aufgaben können Sie sich direkt vom amtierenden Eldermann abholen. Sein Büro finden Sie im Rathaus seiner Stadt.

Erst nachdem Sie zwei oder drei solcher Aufgaben erfüllt haben (dies hängt von der Schwierigkeit der Aufgaben ab), kommen Sie auf die Kandidatenliste für die nächste Eldermannwahl.

Über die Aufträge soll hier nicht zu viel verraten werden. Die genauen Anweisungen erhalten Sie im entsprechenden Auftragstext im Spiel. Nur so viel: Es geht um neue Niederlassungen der Hanse, Städteaufbau, Piraten und Landwege.

12.6 Eldermann

Nachdem Sie Ihr Können bei den Eldermannaufträgen bewiesen haben, werden Sie in der Eldermannkandidatenliste geführt. Dabei zählt Ihr gesamtes Ansehen in allen Städten. Auch der Eldermann wird jedes Jahr neu gewählt.

12.6.1 Hansetag

Regelmäßig findet der sogenannte Hansetag statt, an dem sich die Bürgermeister der Städte und besondere Hanseratsmitglieder zu Abstimmungen über Anträge und Wahl des neuen Eldermanns zusammenfinden.

Die Abstimmungen laufen dabei genauso ab wie die des Stadtrats. Den Termin der jeweils nächsten Sitzung können Sie im Rathaus unter "Hanseinfo" erfahren. Normalerweise sind hier nur die Termine für die nächste Wahl angegeben (ordentlicher Hansetag). Kommt es aber zu einem besonderen Ereignis innerhalb der Hanse, so kann auch ein außerordentlicher Hansetag einberufen werden, bei dem ein Beschluss gefasst wird.

Stehen Sie auf der Kandidatenliste ganz oben, können Sie bei der nächsten Eldermannwahl (den Termin hierzu finden Sie unter "Hanseinfo" im Rathaus) zum Eldermann gewählt werden. Wie jede andere Abstimmung auch, können Sie die Eldermannwahl durch Bestechung beeinflussen.

12.6.2 Ereignisse

Hier und da kann es passieren, dass eine Stadt vom Erfolg der Hanse oder ihrer ansässigen Händler in größerem Maße profitieren möchte, als sie es ohnehin schon durch die steten Warenlieferungen und den Aufbau der Produktion tut. Manchmal ist vielleicht auch Neid über den Erfolg anderer Städte oder Unmut darüber im Spiel, dass manche Waren nicht kontinuierlich geliefert werden. So kann es passieren, dass eine Stadt eine der folgenden Maßnahmen ergreift:

Erheben eines Ausfuhrzolls

Auf eine bestimmte Ware, die Ihnen von der Stadt per Post genannt wird, wird ein Zoll erhoben. Dadurch wird diese Ware in der Stadt teurer.

Erheben einer Sondersteuer

Händler, die in der Stadt produzieren, müssen eine Sondersteuer bezahlen.

Plünderung von Lagern

Die Lager von ansässigen Händlern werden von der Stadt geplündert.

Entsendung von Piraten

Die Stadt hat Piraten ausgesandt, um Schiffe der Hanse zu plündern.

12.6.3 Einberufen des Hansetages

Anders als beim Rat der Stadt kann ein außerordentlicher Hansetag nur vom Eldermann selbst einberufen werden. Das ist außerdem nur dann möglich, wenn ein besonders Ereignis - wie oben beschrieben - stattgefunden hat.

Nachdem Sie schriftlich über das Eintreffen eines Ereignisses informiert wurden, können Sie als Eldermann in Ihrem Büro (das Eldermannbüro im Rathaus Ihrer Heimatstadt) einen Hansetag einberufen. Dazu können Sie aus einer Liste der aktuellen Ereignisse ein Ereignis auswählen und eine Maßnahme gegen die Stadt bestimmen, über die beraten werden soll. Damit Sie ungefähr wissen, welche Maßnahme von Ihnen erwartet wird, steht Ihnen ein Berater zur Seite.

Sobald Sie Ihre Auswahl bestätigt haben, wird ein Termin festgesetzt und alle Teilnehmer des Hanserates werden informiert. Es bleibt Ihnen aber immer selbst überlassen, ob Sie einen Hansetag einberufen möchten oder nicht. Beachten Sie aber, dass man von Ihnen als Eldermann eine gewisse Reaktion auf Ereignisse erwartet! Folgende Maßnahmen stehen zur Auswahl:

Bußgeld

Der Bürgermeister der betroffenen Stadt wird dazu aufgefordert, ein Bußgeld an die Hanse zu bezahlen. Dieses Bußgeld wird auf die Stadtkassen der verschiedenen Städte aufgeteilt.

Boycott

Bei einem Boycott wird allen Händlern verboten, den Hafen der betroffenen Stadt anzufahren. Zwei Schiffe bewachen den Hafen der Stadt. Händler, die den Boycott nicht beachten, müssen mit einer Anklage rechnen.

Auch Sie können von Rat der Hanse dazu aufgefordert werden, ein Schiff für den Boycott zu stellen. Dazu fahren Sie mit Ihrem Schiff in die betreffende Stadt und fügen es dem Hanse-Konvoi hinzu. Sie können immer so viele Schiffe stellen, wie Sie möchten, egal ob Sie dazu aufgefordert wurden oder nicht.

Einer Aufforderung sollten Sie allerdings auf jeden Fall nachkommen, um keinen Ansehensverlust zu erleiden. Nachdem die Aktion beendet wurde, werden Sie über deren Ausgang informiert und können Ihr Schiff wieder abholen.

Blockade

Bei der Totalblockade bewachen 2 Schiffe den Hafen der betroffenen Stadt. Im Unterschied zum Boycott darf bei einer Blockade kein Schiff in den Hafen einlaufen oder ihn verlassen. Alle Schiffe, die sich zu Beginn der Blockade im Hafen befinden, sind blockiert, d. h. es kann ihnen kein Ziel mehr zugewiesen werden.

Auch bei der Blockade können vom Rat der Hanse dazu aufgefordert werden, ein Schiff zu stellen.

Hinweis:

Ihre einzige Möglichkeit, eine Blockade zu durchbrechen, ist, die Stadt mit Piratenschiffen anzugreifen. Dadurch kommt es zunächst zum Kampf zwischen Ihren Schiffen und den Blockadeschiffen. Gewinnen Sie, so wird der Hafen anschließend nicht mehr blockiert. Diese Aktion ist natürlich höchst illegal.

Konvoi zur Piratenjagd bilden

Für die Piratenjagd wird in der Stadt des Eldermanns ein Konvoi gebildet. Ein Händler wird dazu aufgefordert, ein Orlogschiff zu stellen, von bis zu 4 anderen Händlern wird gefordert, ein Begleitschiff zu stellen.

Werden Sie von Rat der Hanse dazu aufgefordert, ein Schiff zu stellen, müssen Sie es in der Stadt des Eldermanns dem Hansekonvoi hinzufügen. An einem vorher festgesetzten Termin fährt der Konvoi los und begibt sich auf die Suche nach den Piraten.

12.7 Bestechung

Im Badhaus (siehe Kapitel 10.12) können Sie durch Bestechung einflussreicher Bürger dafür sorgen, dass Ihre Sicht der Dinge mehr Gewicht erhält.

Jeder Bestochene ist bei der nächsten Abstimmung auf Ihrer Seite. Danach ist die Wirkung der Bestechung allerdings verloren.

12.7.1 Beeinflussung von Wahlen

Bei einer Stadtratssitzung oder einer Bürgermeisterwahl muss der Bestochene aus Ihrer Heimatstadt kommen, bei einer Hanseratssitzung zählen Bestechungen in allen Städten zusammen. Mit erfolgreichen Bestechungen können Sie das Verhalten der Wahlmänner aufeinander "abstimmen" -

jeder Bestochene wartet in der Regel eine Weile, bis Sie sich entschieden haben und schließt sich danach Ihrem Votum an. Sie haben etwa fünf Sekunden Zeit, die Richtung vorzugeben.

Bei der Bürgermeisterwahl erhalten Sie für jede erfolgreiche Bestechung 20 % der abgegebenen Stimmen der reichen Bürger.

12.7.2 Gerichtsverhandlung

Wenn Sie in einer Stadt angeklagt werden, so sind Sie bereits mit zwei Bestechungen auf der sicheren Seite. Bei einer Gerichtsverhandlung gibt es 4 Stimmen. Eine besitzt der Ankläger, eine ergibt sich zwingend durch den Beweis und zwei weitere werden von den Richtern abgegeben.

13 Kämpfe und Schlachten



Gegen gefährliche Piraten, neidische Konkurrenten, aufmüpfige Städte, marodierende Söldner oder machtgierige Fürsten, die Ihre Stadt belagern - selbst wenn Sie nicht kämpfen wollen, sollten Sie zumindest darauf vorbereitet sein.

13.1 Vorbereitungen

13.1.1 Stadtverteidigung

Die Organisation der Stadtverteidigung ist Sache des Bürgermeisters.

13.2 Seeschlacht

Die Seeschlacht ist die wahrscheinlichste und häufigste Form der Auseinandersetzung, die Sie als Hansehändler zu bestehen haben. Seeschlachten treten immer dann auf, wenn sich feindlich gesinnte Schiffe (d. h. mindestens eines muss die Piratenflagge gehisst haben) auf hoher See treffen oder ein fremdes Schiff in den Hafen einfährt und dort ein anderes plötzlich angreift. Dabei können Sie durchaus selbst der Angreifer sein.

13.2.1 Identifizieren der Gegner

13.2.1.1 Sichtradius

Jedes Schiff verfügt über einen bestimmten Sichtradius, innerhalb dessen andere Schiffe erkannt werden können. Wer den Radius kreuzt, wird aber nicht automatisch gesehen. Außerhalb des Radius' verschwinden fremde Schiffe wieder aus der Sicht.

Auch nach einer Sichtung kann man einem Angreifer noch entkommen.

13.2.1.2 Angriffsradius

Die Reichweite Ihrer Waffen ist deutlich geringer als der Sichtradius. Folglich muss sich das feindliche Schiff immer erst im Angriffsradius Ihres Schiffes befinden, wenn es zu einer Seeschlacht kommen soll: Wählen Sie Ihr Schiff aus und klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf das feindliche Schiff! Danach fährt Ihr Schiff auf den Gegner zu und bringt sich in Position.

13.2.2 Beginn einer Seeschlacht

Sobald sich die Schiffe nah genug sind, kommt es zur Schlacht.

Bei Beginn der Seeschlacht öffnet sich ein Bildschirm, auf dem Sie gefragt werden, ob Sie das nun folgende Gefecht manuell durchführen wollen. Nach einigen Sekunden Wartezeit oder wenn Sie die Mitteilung schließen, startet das automatische Gefecht.

13.2.2.1 Automatischer Kampf

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

Findet die Schlacht im Hafen einer Stadt statt oder haben Sie sich für "manuell" entschieden, steuern Sie die Schiffe selbst.

13.2.2.2 Manueller Kampf

Die lokale Seekarte, das Seeschlachtfenster, erscheint nach einem Druck auf diesen Button. Nun wählen Sie bitte die Schiffe aus, mit denen Sie angreifen möchten, und geben Ihre Befehle! Wie das genau geht, wird im nächsten Abschnitt erklärt.

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

Nach dem Ende des Gefechts erscheint auf dem Seeschlachtbildschirm eine kurze Nachricht über den Ausgang der Schlacht. Danach wird der Bildschirm geschlossen und Sie befinden sich wieder auf der normalen Seekarte.

13.2.2.3 Kapitän und Besatzung

Ein Schiff mit einem guten Kapitän ist 10 % schneller und bis zu 30 % wendiger als normal. Die langjährige Erfahrung eines Kapitäns wirkt sich auch auf die Durchschlagskraft Ihrer Schiffswaffen aus - die Trefferschäden erhöhen sich um bis zu 30 %. Gerade bei ausgeglichener Bewaffnung entscheidet der bessere Kapitän über Sieg und Niederlage!

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

13.2.3 Manuelle Schiffssteuerung im Kampf

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

Folgende Schaltflächen stehen zur Verfügung:

Alle Schiffe selektieren



Dadurch werden alle diejenigen Ihrer Schiffe ausgewählt, die sich zur Zeit in einer Seeschlacht befinden.

Kapern



Solange dieser Modus aktiviert ist, wird der Enterkampf durchgeführt, sofern das feindliche Schiff nah genug ist. Ist dieser erfolgreich, wird das feindliche Schiff Ihrer Flotte hinzugefügt.

Plündern



Der Enterkampf wird durchgeführt, solange dieser Modus aktiviert ist und sich das gegnerische Schiff in ausreichender Nähe befindet. Im Gegensatz zum Kapern werden nur die geladenen Waren geraubt; das Schiff selbst bleibt bei seinem Besitzer. Ist auf Ihrem Schiff nicht genug Platz für alle Waren, so werden die wertvollsten Waren zuerst mitgenommen. Ein Schiff kann auch mehrmals von verschiedenen Schiffen geplündert werden.

Flucht



Hiermit geben Sie den selektierten Schiffen den Fluchtbefehl. Die betroffenen Schiffe versuchen, den Schlachtschauplatz so schnell wie möglich zu verlassen. Sie brauchen sich um diese Schiffe nicht weiter zu kümmern.

Beenden



Sind alle Gegner vor Ihnen auf der Flucht, so können Sie die Seeschlacht auch beenden, wenn Sie keine Lust haben, die feindlichen Schiffe zu verfolgen.

Weiße Flagge



Solange nicht alle Gegner auf der Flucht sind, wird statt des "Beenden"-Buttons die weiße Flagge angezeigt. Werden Sie von übermächtigen Gegnern angegriffen und Sie sehen auch keine Chance zur Flucht, so signalisieren Sie mit dieser Option, dass Sie aus Rücksicht auf Schiff und Mannschaft die Kampfhandlungen einstellen wollen. Ihre Schiffe werden dann geentert und geplündert.

13.2.3.1 Automatisches Steuern

Wählen Sie Ihr Schiff oder Ihre Schiffe aus! Durch einen Rechtsklick auf ein gegnerisches Schiff fahren Ihre Schiffe unter Berücksichtigung des Windes zum Ziel und versuchen dabei, eine Schussposition einzunehmen. Sobald sie in Reichweite kommen, wird automatisch gefeuert.

13.2.3.2 Manuelles Steuern

Sie können ein Schiff während einer Seeschlacht aber auch manuell mit einer Kombination aus Maus- und Tastaturbefehlen (eine Übersicht der Tastaturbefehle finden Sie im Anhang) steuern.

Segelfläche erhöhen/reduzieren



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

Schiff Steuern

Mit einem Rechtsklick auf eine freie Wasserfläche ändert Ihr Schiff seinen Kurs in diese Richtung.

13.2.3.3 Bewaffnung und Taktik

Ihr Erfolg in einer Seeschlacht hängt entscheidend davon ab, ob Sie Ihre Schiffswaffen taktisch klug einsetzen. Eine große Blide etwa ist einer Bombarde auf großer Entfernung überlegen, richtet aus der Nähe aber kaum den halben Schaden an.

Wer dagegen auf Werke oder schwere Bombarden setzt, muss möglichst dicht an den Gegner heranhelfen, weil diese Waffen ihre größte Durchschlagskraft nur aus der Nähe entwickeln. Deshalb sollten Sie bei der Bewaffnung Ihres Schiffes immer auf ein möglichst ausgewogenes Verhältnis zwischen den einzelnen Waffentypen achten.

13.2.4 Schäden während einer Seeschlacht

13.2.4.1 Schäden am Schiff

Die Schäden, die ein Schiff während einer Seeschlacht davon trägt, können Sie in der Deckansicht im Auswahlfenster verfolgen. Schäden bis zu 20 % verkraftet ein Schiff noch relativ problemlos, danach aber werden die Beeinträchtigungen deutlich spürbar: Geschwindigkeit, Wendigkeit und auch die Ladekapazität eines Schiffes nehmen deutlich ab. Die verringerte Kapazität macht sich freilich erst beim Wiederbeladen im Hafen bemerkbar - während des Kampfes geht die Ladung nicht verloren.

13.2.4.2 Schäden an Waffen

Auch Schiffswaffen können bei einer Schlacht zerstört werden. Achten Sie auf frei gewordene Waffenplätze auf der Deckansicht!

13.2.4.3 Verlust von Besatzungsmitgliedern

Nach bestandener Seeschlacht werden Sie häufig ein paar neue Leute brauchen. Falls die Mannschaftsstärke nach einem Gefecht unter die Sollstärke absinkt, kommen Sie mit Ihrem Schiff gerade noch in den nächsten Hafen. Vor dem erneuten Auslaufen müssen Sie dann Ersatz anwerben. Selbst der Kapitän ist nicht unverwundbar - allerdings stirbt dieser immer als Letzter.

13.2.5 Enterkampf

Mit den Schaltflächen "Kapern" und "Plündern" wollen Sie das feindliche Schiff im Kampf Mann gegen Mann nehmen. Wenn Sie jetzt rechts auf den Gegner klicken, versucht Ihr Schiff, nahe genug heranzukommen, um den Entervorgang einzuleiten.

Bei "Kapern" versuchen Sie, die Mannschaft zu töten und das ganze Schiff für Ihre Flotte zu erobern. Wenn Sie "Plündern" wählen, nehmen Sie nur die wertvollste Ladung mit.

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

Im Nahkampf zählt die Größe der Mannschaft und deren Vorrat an Entermessern. Auch die Moral der eigenen Leute spielt eine Rolle.

13.2.6 Übernahme eines Schiffes nach einer Seeschlacht

Der Enterkampf ist beendet, wenn ein Schiff keine Besatzung mehr hat. Danach wird die überlebende Mannschaft des siegreichen Schiffes auf beide verteilt. Klicken Sie hierzu zunächst mit der linken Maustaste auf das eigene Schiff, dann mit der rechten auf das geenterte. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie Matrosen hinüberschicken können.

Ist die Besatzung nun unter Sollstärke, kann wieder nur der nächste Hafen angesteuert werden. Die Ware des geenterten Schiffes bleibt an Bord, das Schiff selbst geht samt Ladung in Ihren Besitz über.

13.2.7 Angriffe auf Konvois

Natürlich können auch Konvois in eine Seeschlacht verwickelt werden. Hier kommt es immer nur zum Kampf zwischen dem Angreifer und den bewaffneten Schiffen des Konvoiführers.

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

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

Gewinnt der Konvoiführer das Gefecht, setzt der Konvoi seine Reise fort. Das Ansehen dieses Mannes ist nun beträchtlich gestiegen, und wenn er seinen Gegner erfolgreich geentert hat, darf er auch noch die Beute einstreichen.

13.3 Piraten

Piraten werden Ihnen im Spiel öfter begegnen. Sie können dabei Jäger oder Gejagter sein, Kaufmann oder selbst Pirat.

Piraten sind grundsätzlich immer nur daran interessiert, Schiffe zu plündern. Werden Sie von Piraten angegriffen und es besteht keine Chance auf einen Sieg, so sollten Sie sofort die weiße Flagge hissen. Die selektierten Schiffe werden dann nicht mehr attackiert sondern nur geentert und geplündert. Sie verlieren dadurch zwar geladene Waren, können aber wenigstens Ihre Schiffe in unbeschädigtem Zustand behalten.

Sie können die weiße Flagge jedoch nur hissen, wenn Sie vorher nicht gekämpft haben. Haben Sie Ihren Gegner bereits durch Treffer verärgert, so wird er sich nicht mehr mit Plündern zufrieden geben, sondern versuchen, Ihr Schiff zu versenken oder zu kapern.

Das Hissen der weißen Flagge kann nicht rückgängig gemacht werden. Ausnahme: Wenn Ihr Gegner die weiße Flagge gehisst hat und Sie weiterhin auf ihn schießen, so nimmt er die weiße Flagge zurück. Sind Sie mit mehreren Schiffen an einer Seeschlacht beteiligt und Sie hissen nicht

auf allen Schiffen die weiße Flagge, so kümmert sich der Gegner erst um die verbleibenden Schiffe. Das Schiff mit der weißen Flagge wird erst später geplündert.

13.3.1 Piraten anheuern

Gehen Sie in eine beliebige Kneipe, heuern dort einen Piraten an und stellen Sie ihm eines Ihrer Schiffe (mit Besatzung, aber ohne Kapitän) zur Verfügung. 50 % oder mehr der Gesamtbeute wandern in Ihre Taschen! Entsprechende Mitteilungen und Geldüberweisungen erhalten Sie als persönliche Nachricht. Der Pirat kann vor der Stadt oder in der ganzen Hanse aktiv werden.

13.3.2 Selbst ist der Pirat!

Alles, was Sie dazu brauchen, ist ein bewaffnetes Schiff und ein Kapitän. Um die Piratenflagge zu hissen, müssen Sie außer Sicht von Städten und anderen Schiffen sein. Diese Aktion wird per Schaltfläche im Besatzungsmenu vollzogen. Nun können Sie angreifen.

Wenn Sie als Pirat Jagd auf Händlerschiffe machen, ist dies eine höchst kriminelle Aktion. Sie müssen mit hohen Strafen und großen Ansehensverlusten rechnen, sollten Sie erwischt und angeklagt werden. Achten Sie bei solchen Aktionen darauf, dass Sie nicht von anderen Schiffen (im Sichtbereich) gesehen werden! Doch auch wenn Sie nicht gesehen werden, kann ein Mannschaftsmitglied während eines Saufgelages etwas ausplaudern.

Sollten von Ihnen angegriffene Schiffe flüchten können, oder greifen Sie gar einen Hafen an, ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass man Sie erkennt. Werden Sie gar selbst gekapert, dann geht nicht nur Ihr Schiff, dessen Ladung und die ganze Beute verloren, sondern auch Ihr mühsam erworbenes Ansehen. Außerdem haben Sie noch einen Prozess am Hals. Ihr Kapitän wird für einige Monate aus dem Verkehr gezogen und wandert in den Kerker.

Das Kapern von Schiffen wird übrigens wesentlich intensiver untersucht und härter bestraft als das Plündern. Kapern Sie daher nur in Notfällen!

Hisst der Gegner die weiße Flagge, so kommt es nur beim Kapern zum Enterkampf, da Sie in diesem Fall das Schiff in Ihre Gewalt bringen wollen. Ist Ihre Mannschaft also zahlenmäßig unterlegen, so sollten Sie lieber auf das Plündern ausweichen. In diesem Falle händigt Ihnen die gegnerische Mannschaft freiwillig die Waren aus, oder aber Sie beschießen den Gegner solange, bis Ihre Mannschaft überlegen ist.

Als Angreifer können Sie nicht die weiße Flagge hissen.

13.3.3 Piratenjagd

Piratenjäger erwerben in allen Städten der Hanse großes Ansehen. Sie brauchen dazu im Gegensatz zur eigenen Piraterie nicht unbedingt einen Kapitän, aber möglichst schnelle, kampfstarke Schiffe. Wenn sich ein Pirat zu unterlegen fühlt, wird er nicht angreifen sondern versuchen zu fliehen.

13.4 Belagerung einer Stadt



Von einer Städtebelagerung ist immer dann die Rede, wenn eine Stadt von der Landseite her angegriffen wird. Marodierende Söldnerheere oder ein unzufriedener Fürst sind die Angreifer.

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

In den Ablauf einer Schlacht kann nur der Bürgermeister eingreifen. Wird eine Stadt belagert, so werden die Stadttore geschlossen und die

Stadtmauern verteidigt. Betriebe, die nicht innerhalb der Stadtmauern liegen, fallen schon nach kurzer Zeit zum Teil in die Hände der Belagerer und stellen in jedem Falle die Produktion ein.

13.4.1 Erste Geplänkel

13.4.1.1 Aufmarsch der Belagerer

Die Belagerer suchen sich immer die schwächste Stelle der Stadtbefestigung aus, also das Stadttor mit den wenigsten Abwehrtürmen. In respektvollem Abstand zu den Türmen beginnen Sie nun mit dem Aufbau ihrer Belagerungszelte. Dann beginnt der Aufmarsch der Truppen und Belagerungsgeräte.

13.4.1.2 Die Reaktionen der Stadt

Nach dem ersten Auftritt der Belagerer retten sich alle Bürger ins Stadttinnere. Die Tore werden geschlossen, die Stadtmauern von den Schützen besetzt. Die Miliz sammelt sich am Stadttor, und das Arsenal stellt die weitere Ausbildung von Soldaten ein. Alle ansässigen Händler erhalten eine Nachricht mit Angaben zur Stärke der Belagerer, zur Identität des verantwortlichen Landesfürsten und über die Gründe der Belagerung.

13.4.2 Stadttor im Belagerungsfall

Da Aktionen am Stadttor während Belagerungen sehr großen Einfluss auf das Wohl der Stadt haben können, müssen Sie Bürgermeister sein, um das Stadttor während eines Angriffs betreten zu können. Sie haben dann folgende Möglichkeiten:

13.4.2.1 Ausfall

Die Miliz der Stadt machen einen Ausfall. Dazu wird das Tor geöffnet und alle Truppen der Stadt stürmen heraus, um den Angreifer in die Flucht zu schlagen. Natürlich sollten Sie sicher sein, dass Ihre Truppen auch gewinnen...

13.4.2.2 Kapitulation

Die Stadt ergibt sich und das Stadttor wird gewaltfrei geöffnet. Dadurch wird die Stadt zwar auch geplündert, aber wenigstens bleiben Truppen und Abwehreinrichtungen verschont. Sie sollten allerdings nicht kapitulieren, wenn Sie nicht wirklich unterlegen sind, denn sonst wird man Sie für ziemlich feige halten...

13.4.2.3 Freikaufen

Sie können sich auch von den Belagerern freikaufen, das ist etwas eleganter als die Kapitulation. Dazu übergeben Sie dem Anführer der Belagerer eine Summe (maximal den gesamten Inhalt der Stadtkasse). Ist die Summe hoch genug, nimmt der Anführer an und zieht sich mit seinen Truppen zurück.

Das Problem: Sie wissen nicht, wie viele Goldstücke der Belagerer erwartet - das richtet sich nach der Größe der Stadt. Sie bekommen zwar eine zweite Chance, wenn der angebotene Betrag zu niedrig war. Ist der Betrag jedoch viel zu niedrig, so fühlt sich der Anführer beleidigt und bricht den Kontakt ab.

13.4.3 Angriff beginnt



Nach einigen Tagen beginnt der Angriff der Belagerer.

13.4.3.1 Verhalten der Angreifer

Zunächst macht sich der Rammbock an die Arbeit - er bewegt sich sofort zum Stadttor und beginnt es zu rammen. Die Bliden versuchen inzwischen, die Abwehrtürme zu zerstören und beschießen danach die Schützen auf den Mauern.

Die Bogenschützen bekämpfen zuerst die Schützen auf der Mauer. Danach warten sie auf das Eintreffen der Schwertkämpfer, und ziehen sich zurück. Die Schwertkämpfer wiederum stürmen mit einem Rammbock das Stadttor. Auf dem Weg liegende Gebäude werden kurzerhand abgefackelt. Liegt das Tor in Trümmern kommt es zum Endkampf mit der Stadtmiliz, dem letzten Hindernis vor der Plünderung.

13.4.3.2 Verhalten der Verteidiger

Die Türme versuchen immer, zuerst die Bliden auszuschalten, bevor sie auf Fernkämpfer und später dann auch auf Schwertkämpfer feuern. Gegen feindliche Einheiten an der Stadtmauer ist der Turm jedoch machtlos. Dafür sind die Schwertkämpfer zuständig, während die Fernkämpfer sich bemühen, zunächst die Schützen der Gegenseite aufzureiben, bevor sie auf feindliche Schwertkämpfer oder Bliden losgehen.

13.4.4 Entscheidung



Fällt das Stadttor, kommt es zum entscheidenden Kampf. Die überlebenden Schwertkämpfer der Stadt bekämpfen die vor den Resten des Tors versammelten Feinde.

Wenn es den Verteidigern gelingt, alle Schwertkämpfer der Belagerer auszuschalten, treten die Angreifer den Rückzug an. Diese Gelegenheit werden die städtischen Kräfte nutzen, um den fliehenden Angreifern nachzusetzen.

Wird die Verteidigung aussichtslos, fliehen dagegen die überlebenden Verteidiger.

13.4.4.1 Sieg des Belagerers

Drei Schwertkämpfer stürmen das Rathaus, die Stadtkasse wird restlos geplündert. Sobald die Belagerer mit ihrer Beute abgezogen sind, erhalten alle ortsansässigen Händler eine amtliche Mitteilung der Stadt, in der sie zur Zahlung einer Sondersteuer zum Wiederaufbau aufgefordert werden.

13.4.4.2 Sieg der Stadt

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

13.4.5 Verhalten der Bürger

Während einer Belagerung leben die Bewohner einer Stadt im Ausnahmezustand. Warenknappheit verringert massiv das Ansehen des Bürgermeisters. Umgekehrt wird der Händler, der die Stadt mit knappen Waren beliefert, stärker gefeiert als üblich. Auch die Zahl der Bettler, die in Notzeiten durch Arbeitslosigkeit ohnehin steigt, wird zunehmend als störend empfunden. Sollte die Bevölkerung aber unter einer Belagerung keine Einschränkungen hinnehmen müssen, wird die Beliebtheit des Bürgermeisters stark ansteigen. All diese Gefühle verstärken sich mit jedem Tag, den die Belagerung andauert.

Die langfristige Zufriedenheit oder Ablehnung hängt von den Kosten ab, die die Belagerung verursacht. Hat der Bürgermeister den Gegner sogar in offener Feldschlacht besiegt, steigt sein Ansehen in bisher ungeahnte Höhen.

Danach sollten die Wehranlagen wieder repariert, die Stadtwachen wieder aufgefüllt werden.

13.5 Seeangriff auf eine Stadt



Eine Stadt kann auch von See angegriffen werden, auch das Hafenbecken muss entsprechend gesichert sein. Bombardentürme können Sie und Ihre Stadt im Notfall vor dem Schlimmsten bewahren. In jedem Hafenbecken bleiben drei Plätze für solche Türme reserviert.

Seeangriffe schneiden eine Stadt vom Seehandel ab. Nach einer Plünderung kann eine Stadt 30 Tage lang nicht mehr angegriffen werden. Sollte es dennoch jemand versuchen, erhält er eine Nachricht, die ihn darauf aufmerksam macht, dass hier in absehbarer Zeit nichts zu holen ist.

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

13.5.1 Kämpfenden Parteien

Nur die Schiffe des Angreifers, die Ausliegerschiffe der Stadt und die Abwehrtürme kämpfen mit. Andere Schiffe dürfen sich an der Schlacht nicht beteiligen.

13.5.2 Verteidiger

Die Bombardier- und Kanonentürme sind für jedes angreifende Schiff eine große Gefahr. Mehr als drei solcher Türme aber kann sich eine Stadt nicht leisten. Wer seine Stadt vor Übergriffen besser schützen möchte, muss dies mit einem Ausliegerschiff versuchen.

Jede Stadt kann zum eigenen Schutz ein Ausliegerschiff oder einen Ausliegerkonvoi unterhalten, welche von einem ortsansässigen Händler gestellt werden.

13.5.3 Verlauf eines Seeangriffs

Die Bewohner werden von den Feindseligkeiten kaum betroffen, lediglich keines der neutralen Schiffe darf den Hafen verlassen.

Werden die Angreifer besiegt oder in die Flucht geschlagen, endet der Seeangriff mit einem Triumph der Verteidiger.

Hat der Angreifer alle Türme zerstört und auch die Ausliegerschiffe besiegt, plündert er die Stadtkasse - zum Schaden des Bürgermeisters.

Sollten die Ausliegerschiffe angesichts einer Übermacht des Feindes geflohen sein, trifft auch ihren Besitzer Zorn und Verachtung der Bürger.

14 Expeditionen



Bei Patrizier II können Sie Expeditionen in den Mittelmeerraum schicken. Dazu müssen Sie ein Schiff selektieren und im Südwesten der großen Seekarte auf den angedeuteten Meerausgang klicken. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit einer Expeditionskarte, in dem Sie mehrere Einstellungen vornehmen können.

Durch Expeditionen können Sie den anfangs noch unbekanntem Mittelmeerraum bereisen und nach Städten suchen. Einmal gefunden, stehen sie für den Warenhandel zur Verfügung. In jedem Spiel können 12 Städte entdeckt werden, die jedoch immer anders verteilt sind.

Die Städte im Mittelmeerraum unterteilen sich in Handelsstützpunkte und Hafenstädte. Handelsstützpunkte haben wesentlich größere Warenvorräte. Sie kaufen auch größere Warenmengen ab.

Erfolgreiche Expeditionen steigern Ihr Ansehen in der Hanse ungemein.

Hinweis:

Nur ein Konvoi kann auf eine Expedition geschickt werden, siehe Kapitel "Schiffe".

14.1 Ziele

Zunächst müssen Sie Ziele für Ihre Expedition angeben. Bis zu vier verschiedene Ziele kann die Expedition anfahren, bevor sie zurückkehrt. Befindet sich an einem Ziel eine Stadt, so versucht der Kapitän Ihrer Expedition, gemäß Ihren Befehlen Waren zu kaufen oder zu verkaufen. Befindet sich am Zielort keine Stadt, wird statt dessen die Umgebung nach Städten abgesehen.

Zu Beginn ist der Mittelmeerraum noch unbekannt und es müssen erst Handelspartner entlang den Küsten gesucht werden. Verteilen Sie also Ihre Ziele in größeren Abständen und schicken Sie die Expedition erst mal ins Ungewisse! Wer weiß, vielleicht kehrt sie ja gleich nach der ersten Fahrt mit einer Entdeckung zurück.

1. Ziel Um der Expedition ein Ziel zuzuweisen, klicken Sie entweder eine bereits entdeckte Stadt oder ein Küstengebiet an. Klicken Sie dann auf einen der vier Zielbuttons, um das Ziel zu speichern. Belegen Sie auf diese Weise bis zu vier Ziele!

14.2 Waren und Gold

Gewählter Ort:	Podgorica	Jede Stadt ist an zwei Waren interessiert
Warennachfrage:	Eisenwaren	und bietet selbst auch zwei Waren an.
Warenangebot:	<input checked="" type="checkbox"/> Wein	Sobald Sie einer Expedition eine bereits
	<input checked="" type="checkbox"/> Keramik	bekannte Stadt als Ziel zuweisen, wird

angezeigt, an welchen Waren die Stadt interessiert ist und welche sie anbietet.

In der Regel wird der Kapitän versuchen, alle Waren zu kaufen, die in der Stadt angeboten werden. Wenn Sie dies nicht möchten, können Sie einzelne Handelsgüter deaktivieren. Dann versucht der Kapitän, von der anderen Ware mehr mitzubringen.

Wenn Sie die Expedition zu einer Stadt mit einer bestimmten Warennachfrage schicken, so können Sie den Schiffen diese Handelsgüter mitgeben. Der Kapitän versucht dann, die Waren zu einem möglichst guten Preis zu verkaufen.

Wieviel Gold wollt Ihr der Expedition mitgeben?	Soll die Expedition Waren kaufen, müssen Sie ihr natürlich auch
<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="9000"/> <input type="button" value="+"/>	Gold mitgeben. Da der Kapitän allerdings immer erst Waren ver-
	kauft, bevor er einkauft, kann er das eingenommene Gold auch
	zum Einkauf von Waren verwenden.

Hafenstädte und Handelsstützpunkte nehmen nicht unbegrenzt Waren ab und verfügen auch nur über begrenzte Mengen. Wenn Sie also ein Ziel häufig anfahren, so kann es passieren, dass Ihr Kapitän mit leeren Händen zurückkommt oder aber mitgenommene Waren nicht losbekommt. Handelsstützpunkte haben in der Regel mehr Waren und können auch mehr Waren abnehmen als Hafenstädte.

14.3 Befehle

Welche Befehle soll die Expedition haben?	Sie können jeder Expedition einen von drei Befehlen geben. Ein solcher
<input type="button" value="Handel"/>	Befehl beeinflusst die Handlungsweise Ihres Kapitäns auf der Reise.
	Klicken Sie auf den Befehlsbutton so lange, bis der von Ihnen
	gewünschte Befehl erscheint. Folgende Befehle stehen zur Auswahl:

14.3.1 Erkunden

Der Kapitän nimmt sich mehr Zeit für die Erkundung der Ziele, wodurch der erkundete Bereich größer wird. Dadurch steigt auch die Wahrscheinlichkeit, einen Handelspartner zu finden. Nachteil: Expeditionen mit diesem Befehl sind länger unterwegs.

14.3.2 Handel

Der Kapitän erzielt bessere Ein- und Verkaufspreise, da er sich mehr Zeit nimmt, den besten Handelspartner zu suchen.

14.3.3 Verträge

Der Kapitän sucht an den angegebenen Orten nach Handelspartnern, die einen Handelsvertrag eingehen möchten.

Durch Handelsverträge wird Ihnen die Abnahme oder der Verkauf einer bestimmten Warenmenge zu einem guten Preis garantiert. Alle Handelsverträge haben eine festgelegte Laufzeit. Nach Ende der Laufzeit ist der Vertrag nicht mehr gültig, egal, ob er erfüllt wurde oder nicht.

Während Verträge erfüllt werden, kann ganz normal gehandelt werden, auch in derselben Stadt.

Da die Suche nach einem Vertragspartner sehr aufwändig ist, kann pro Expedition immer nur ein Vertrag ausgehandelt werden.

14.4 Risiken

Schiffe auf Expeditionsreisen können durch normale Abnutzung, Stürme und Piratenangriffe beschädigt werden. Die Abnutzung ist dabei höher als im Hanseraum, da es sich um unbekanntes Gewässer handelt. Außerdem kann es zu Plünderungen durch Piraten kommen, die allerdings nur Gold und keine Waren rauben.

14.5 Expedition kehrt zurück

Sobald eine Expedition zurückkehrt, erhalten Sie einen Brief (Handelsinfo) mit einer Zusammenfassung des Erfolgs der Expedition. Sie erfahren:

- welche Waren zu welchem Preis verkauft oder gekauft wurden
- ob ein bereits bestehender Vertrag erfüllt wurde
- ob ein neuer Handelsvertrag abgeschlossen werden konnte
- ob ein neuer Handelsstützpunkt oder eine Hafenstadt entdeckt wurde

15 Mehrspielermodus

Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Mehrspieler".

Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig im Mehrspieler-Modus gegeneinander (bzw. miteinander) antreten. Sie können per Hotseat-Modus, im Netzwerkmodus (LAN) und im Internet spielen.

15.1 Hotseat

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

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

Der Hotseat-Modus ist rundenbasiert, d. h. die Spieler agieren nicht gleichzeitig sondern nacheinander. Sie beenden Ihren Zug, indem Sie im Spiel die Taste "Nächster Spieler" (anstelle "Vorlauf") drücken.

Zu Beginn jeden Spieltages können Befehle gegeben werden. Haben alle Spieler ihre Eingabe abgeschlossen, läuft die Spielzeit weiter. Sobald ein Ereignis eintritt (etwa Einfahrt in den Hafen) kann der betreffende Spieler erneut Befehle eingeben.

Hinweise:

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

15.2 Netzwerkspiel (LAN)

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

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

Wählen Sie als Spieltyp "Netzwerk"!

Hinweis zur Direktverbindung:

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

15.2.1 Netzwerkspiel erstellen

Wählen Sie rechts die Schaltfläche "Spiel erstellen"! Sie gelangen nun auf den vom Einzelspieler-Modus her bekannten Bildschirm der Spieleinstellungen. Hier stellt der Spieler, dessen Rechner als Server dient, die gewünschten Spieldaten ein und gibt auch seine eigenen Daten wie Name, Heimatstadt etc. ein.

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

Der Bildschirm besteht aus 4 Bereichen:



15.2.1.1 Spielbeschreibung

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

15.2.1.2 Persönliche Einstellungen

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

15.2.1.3 Teilnehmerliste

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

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

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

Hinweis:

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

15.2.1.4 Chatbereich

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

15.2.2 Teilnahme am Netzwerkspiel

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

Hinweis:

Es werden nur dann Spiele angezeigt, wenn sich bereits ein Server im Sammelraum befindet und dort auf Clients wartet. Sie können jederzeit erneut nach einem Server suchen, indem Sie auf den Button "Suchen" klicken.

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

15.2.3 Spiel laden

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

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

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

Hinweis:

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

Wenn Sie im Mehrspielermodus ein gespeichertes Spiel laden und einen neuen Spieler hinzufügen möchten, kann der Name des Händlers, der übernommen werden soll, nicht geändert werden. Der Button "Übernehmen" entfällt daher.

15.2.4 Besonderheiten im Netzwerkspiel

15.2.4.1 Spiel speichern

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

15.2.4.2 Spieler entfernen oder hinzufügen

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

15.2.4.3 Chatten während des Spiels

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

15.2.4.4 Schnellvorlauf

Der Schnellvorlauf ist im Mehrspielermodus nicht aktivierbar.

15.3 Internetspiel

In Patrizier II können Sie nun auch per Internet mit anderen Mitspielern um den Eldermannittel kämpfen. Internet-Spiele laufen dabei genauso ab wie Netzwerkspiele. Allerdings gibt es bei der Anmeldung den Unterschied, dass die teilnehmenden Computer die IP-Adresse des Spielleiters kennen müssen, damit Sie sich mit ihm verbinden können.

Begriffserklärung "IP-Adresse":

Jeder Computer, der an das Internet angeschlossen ist, hat eine eigene Adresse, damit er eindeutig identifiziert werden kann. Alle Computer, die zusammen an einem Spiel teilnehmen wollen, müssen die Adressen aller Teilnehmer kennen, um während des Spiels miteinander kommunizieren zu können.

Die IP-Adressen werden vom Internet-Provider bei der Einwahl ins Internet vergeben. Bei den meisten Providern wird bei jeder Einwahl eine andere IP-Adresse zugewiesen.

Die eigene IP-Adresse wird nach dem Verbinden unterhalb der Spielbeschreibung im Sammelraum angezeigt. Sie können sie auch herausfinden, indem Sie unter Windows im Startmenü unter "Ausführen" den Befehl "winipcfg" eingeben.

Sie haben nun zwei Möglichkeiten, die Verbindung aufzubauen:

15.3.1 Verbindung über das Hauptprogramm

Klicken im Hauptmenü von Patrizier II auf "Mehrspieler" und "Internet", um ein Internetspiel direkt zu starten. In diesem Fall müssen Sie aber die IP-Adresse des Spielleiters kennen, wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten.

15.3.2 Verbindung über Ascman

Ascman ist ein Verbindungstool von ASCARON, das Sie mit dem ASCARON-Game-Server verbindet. Einmal verbunden, können Sie ein Patrizier II - Spiel erstellen oder an einem noch nicht laufenden Spiel teilnehmen. Der Vorteil von Ascman ist, dass alle erstellten Spiele am Ascaron-Game-Server angemeldet und bei allen Usern angezeigt werden. Somit besteht eine größere Chance, Mitspieler zu finden.

Ascman unterstützt auch passwortgeschützte Spiele, und Sie können mit anderen Usern chatten.

Das Programmsymbol finden Sie in der Startleiste am gleichen Ort wie das Patrizier II Symbol.

Das Programm selbst befindet sich auf der Festplatte im Unterverzeichnis "Ascman" des Patrizier II-Ordners. Sie können es von dort direkt aufrufen.

Nach dem Start von Ascman müssen Sie einen Namen eingeben, der den anderen Usern angezeigt werden soll. Wird dieser Name bereits von einem anderen Spieler verwendet, so wird eine Nummer (z. B. "1") hinzugefügt. Außerdem tauscht der Ascman die IP-Adressen der Teilnehmer automatisch aus.

15.3.2.1 Ascaron-Interface



Username/Kanal

Spieler, die sich auf dem Ascaron-Game-Server befinden, können nach ihrem Benutzernamen bzw. Kanal sortiert angezeigt werden. Ein Kanal ist dabei ein bestimmter Chat-Bereich oder ein Spiel. Zu Beginn sind Sie in der Lobby.

Kanal/User

In diesem Fenster wird angezeigt, in welchen Kanälen sich wie viele User befinden. Auf diese Weise ist es möglich, sich in einem speziellen Kanal zu begeben, etwa "Patrizierspieler". Klicken Sie doppelt auf einen Kanal, um ihm beizutreten.

Spielname/Spieler

Hier werden alle offenen und laufenden Spiele mit der Anzahl der angemeldeten Spieler angezeigt. Wenn noch Mitspieler fehlen, können Sie mit einem Doppelklick an diesem Spiel teilnehmen.

Chat

Im Chatfenster können Sie die an Sie eingegangenen Nachrichten ihres Kanals verfolgen. Wenn Sie selbst eine Nachricht an die Spieler senden wollen, die sich im selben Raum befinden, können Sie diese in die Zeile unter dem Chatfenster eintragen und mit < Return > abschicken.

15.3.2.2 Ein Spiel starten

Bei Ihrem ersten Besuch müssen Sie unter "Einstellungen" angeben, welches Spiel Sie installiert haben und spielen möchten, in diesem Fall "Patrizier II".

Rechts unten finden Sie die Schaltfläche "Hilfe und Updates", die Ihnen die Bedienung des Programms erklärt. Hier finden Sie auch spezielle Tipps, falls Sie Probleme mit Firewall, Proxyserver oder LAN haben.

Mit der Schaltfläche "Neues Spiel" starten Sie jetzt ein Netzwerkspiel wie unter 15.2. beschrieben.

Konzeption

Daniel Dumont
Bernd Ludewig

frei nach der Idee von

“Der Patrizier” erschienen 1991

Programmierung

Leitung und Simulationslogik

Bernd Ludewig

Iso - Engine

Martin Mayer

Interface

Matthias Schiller

See- und Landschlachten

Michael Guthe

Netzwerk und Internet

Peter Grimsehl

Grafik

Leitung

Christoph Werner

Leitung Add-On

Marco Zeugner

3D Grafik

Jörg Laurien
Patrick Lubbers
Patrick Schumacher

Layout, Städtedesign und Illustration

Anca Finta
Monika Krawinkel

Animation und 3D-Grafik

Marco Zeugner

Renderings

Stefan Hofmann

Seekarte

Jost Schweinfurter

Musik und Sound

Leitung Tonstudio
Dag Winderlich

Musik und Komposition

Yanco

Effekte und Abmischung

Dag Winderlich

Henrik Hobein

Sprecher Tutorial

Andreas Fiebig

Sprachaufnahmen Intro

M&S Music

Tests

Leitung

Jörg Beilschmidt

Tester

Adrian von Pokrzywnitzki

Marcel André Schalamon

Mario Endlich

Markus Reiser

Oliver Nemet

Roman Grow

Sascha Bobrowski

Tester Add-On

Roman Grow

Lars Berenbrinker

Andreas Winkler

Mario Endlich

Beta-Tester

Andreas Müller (Nickname "mdandi")

Andy Ziese (Andy307)

Arthur Schmidt (BMAS)

Frank Thomzig (Honko)

Heinz Schröer (Simplex)

Klaus Orth (Zeedüvel)

Michael Poradny (Der Rabiäte)

Peter und René Gehrcken (Peter und Rabbit)

Ralf Josephs (Josch99)

Ralf Tielmann (Bagaluth)

Sascha Dennis Lange (Mr smoKing Smoky)

Stephan Bückner (Der Unglaubliche)

Udo Damsch (Udonello)

Walter Schneider (Walter)

Werner Männel (Beetlebum)

Zusätzliche Programmierung

Bastian Rolf
Ulf Winkelmann
Boris Fornefeld
Jordan Russel
Fabian Winkler
Michael Glück
Nils Widmer
Ralf Rüdiger
Stefan Radermacher
Tim Plöger

Zusätzliche Grafik

Cutscenes und Renderings

Sebastian Cosor
Andreas Jupe
Daniel Lieske
Guido Neumann
Patrick Schumacher
Jörg Delbrügge
Mark Külker
Torsten Asholt
Daniela Paust

Intro

The Light Works

Projektleitung

Daniel Dumont

Produzent

Holger Flöttmann

Marketing Director

Bernd Almstedt

Product Manager

Ralph Frefat

Handbuch

Texte

Thomas Schmidt
Claus Fritzenkötter (Historische Texte)
Daniel Dumont (Add-On)
Peter Luber (Überarbeitung Gold-Version)

Layout, Korrektur und Satz

Christiane Pfeifer
Arthur (BMAS) Schmidt (Korrekturlesen)

Besonderer Dank an

Dr. Rainer Decker, Dr. Michael Bhatt, Björn Lilleike, Peter Luber, Raphael Dumont und die Besucher des PII-Forums, die mit ihren Diskussionen und Ideen die Fortsetzung zu Patrizier II überhaupt erst möglich gemacht haben.



Uses Miles Sound System. Copyright (c) 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

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

17 Anhang

17.1 Tastaturbefehle im Spiel

Mausbefehle für Schiffe

Linksklick auf...

eigenes Schiff
Rechteck um Schiffe ziehen
eigenes Schiff mit "Strg"-Taste
fremdes Schiff
Wasser

Aktion

eigenes Schiff auswählen
Auswählen mehrerer Schiffe
Auswählen mehrerer eigener Schiffe
Informationen anzeigen
Auswahl aufheben

Rechtsklick auf...

geöffnetes Fenster
eine Stadt in der Seekarte

Aktion

Fenster wird geschlossen
1. Schiff nimmt Kurs auf diese Stadt und legt im Hafen an
2. öffnet sich das Handelsfenster (falls ausgewähltes Schiff vor Anker liegt)
Schiff fährt an diese Position und wartet dort
Schiff wird angegriffen
Transferfenster wird angezeigt

Position

Gegnerisches Schiff
(Schiff) Konvoi oder Schiff

Stadt

Linksklick auf...

Aktionsgebäude
Betrieb oder Wohnhaus
Stadtbürger

Aktion

Betreten des Gebäudes
Informationen anzeigen
Meinung der Bürger abfragen

Hafenkran
Stadtknopf auf der Seekarte

Rechtsklick auf...
Geöffnetes Fenster

Allgemeine Bedienung

Stadt, Seekarte

Pause
-
+
ESC
Pfeiltasten
F 5
F 6
F 7
F 8
F 12
Leertaste
1, 2, 3, 4
TAB
Entf

Seeschlacht

Leertaste, Num-0
Bild hoch
Bild runter
Einf
Entf
Pos1
Ende

Öffnet Handel zwischen Kontor und Stadt
1. Betreten der Stadt (falls Schiff oder Kontor vorhanden)
2. Stadtinfo anzeigen (sonst)

Aktion
Fenster wird geschlossen

Wirkung

Zeitbremse ein
Geschwindigkeit langsamer
Geschwindigkeit schneller
Fenster schließen, Optionsmenü
Bildausschnitte bewegen
Minikarte umschalten
Schiffsliste
Nachrichtenmenü
Stadt verlassen
Schnellvorlauf
Handelsmenü öffnen
Stückelung im Handelsmenü
Schiffe durchwechseln und zentrieren
Ausgewählte Nachricht wird gelöscht

Aktion

Feuern
Segel rauf
Segel runter
Kapern
Plündern
Flucht
weiße Flagge setzen/beenden

17.2 Warenkosten für Gebäude

Gebäude	Ziegel	Holz	Eisenw.	Hanf	Gold	Bauzeit
Kontorgebäude						
Kontor	50	20	20	-	13.000	6 Wochen
Lagerhaus	40	20	20	-	10.000	3 Wochen
Fachwerkhäuser	25	2	2	-	5.000	10 Tage
Giebelhaus	40	10	10	-	8.000	3 Wochen
Kaufmannshaus	50	20	20	-	8.000	6 Wochen
Rohstoffgebäude						
Eisenschmelze	-	10	10	-	10.000	10 Tage
Fischer	40	5	5	20	5.000	3 Wochen
Getreidehof	25	2	2	-	3.000	10 Tage
Hanfhof	25	2	2	-	3.000	10 Tage
Imker	40	10	5	-	3.000	3 Wochen
Sägewerk	25	2	2	-	3.000	10 Tage
Schafzucht	50	20	20	-	8.000	6 Wochen
Viehzucht	50	20	20	-	5.000	6 Wochen
Weingut	50	20	20	-	8.000	6 Wochen
Veredelungsbetriebe						
Brauerei	40	5	5	-	5.000	3 Wochen
Jagdhütte	40	10	10	10	8.000	3 Wochen
Pechkocherei	10	1	1	-	1.000	5 Tage
Salzsiederei	25	2	2	-	3.000	10 Tage
Töpferei	40	10	10	-	5.000	3 Wochen
Weberei	50	20	20	-	8.000	6 Wochen
Werkstatt	50	20	20	-	8.000	6 Wochen
Ziegelei	10	1	1	-	1.000	5 Tage
Städtische Gebäude						
Straße	10	1	1	-	200	5 Tage
Brunnen	10	1	1	-	2.000	5 Tage
Münze	80	50	50	-	25.000	8 Wochen
Schule	80	40	40	-	15.000	6 Wochen
Spital	80	30	30	-	7.000	6 Wochen
Kapelle	80	30	30	-	2.000	6 Wochen
Stadtbefestigungen						
Hafenbombarde	20	20	20	-	2.500	6 Wochen
Torbombarde	20	20	20	-	2.500	6 Wochen
Pechnase	25	5	5	-	2.000	0 Tage
Stadtmauer	10	1	1	-	200	5 Tage

17.3 Warenkosten für Schiffe

Kosten und Zeitbedarf für den Schiffsbau sind abhängig von der Erfahrung der Werft. Wenn die Werft größere Versionen eines Schiffs bauen kann, verbraucht Sie mehr Holz, die Werft wird dadurch teurer.

Schiffstyp	Holz	Tuch	Eisen-waren	Hanf	Pech	Gold
Schnigge	7-11	3	3	3	20	7.650 - 8.800
Kraier	12-16	5	5	5	30	18.270 - 19.890
Kogge	18-22	3	4	4	40	16.560 - 17.490
Holk	30-36	10	10	8	50	22.968 - 24.840
Ausbaukosten je Stufe						
Schnigge	2	-	1	-	1	ca. 1.300
Kraier	3	-	2	-	2	ca. 2.000
Kogge	4	-	3	-	3	ca. 3.000
Holk	5	-	4	-	4	ca. 4.000

17.4 Handelsgüter



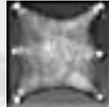
Bier



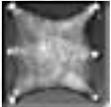
Keramik



Eisenwaren



(braun)
Leder



(grau)
Felle



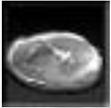
Pech



Fisch



Roheisen



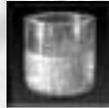
Fleisch



Salz



Getreide



Tran



Gewürze



Tuch



Hanf



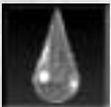
Wein



Holz



Wolle



Honig



Ziegel

17.5 Index

A

Abnutzung eines Schiffes 42
Aktionsgebäude 44
Amtliche Schreiben 27
Anerkennung 62
Anerkennung steigern 62
Angebot 28
Angriffsradius 71
Anhang 90
Ankaufspreis 28
Anteile kaufen 49
Anteile verkaufen 49
Arme 15
Armenspeisung 52
Arsenal 53
Ascman 85
Ascman-Interface 86
Attribute eines Kapitäns 40
Auftragshändler 46
Ausbau der Kirche 52
Aushang im Rathaus 50
Auslieger 50
Automatischer Kampf 71

B

Badhaus 52
Bau von Gebäuden 54
Bauauftrag 54
Bedarfsicons 13
Bedarfswaren 27
Beeinflussung von Wahlen 69
Befehle für eine Expedition 80
Belagerung 23
Belagerung einer Stadt 76
Bestechung 69
Beten 52
Betreten einer Stadt 23
Bettler 15, 52
Bilanz 31
Bildschirmaufbau 11
Baumenu 26
Maussteuerung 21
Spielsteuerung 21
Bildschirmaufteilung 11
Blockade 69

Blockierung eines Schiffes 42
Bombarde 60
Bonus 57
Boycott 69
Brauerei 59
Brunnen 55
Bürger 15
Bürgermeister 61, 64
Büro des Eldermanns 51
Bußgeld 69
Buttonleiste 26

C

Chatbereich 83
Chronik 25
Credits 87

D

Darlehen aufnehmen 48
Darlehen tilgen 48
Darlehen vergeben 48
Darlehen, vergebene 49
Darlehensgeber 48
Denkmal 56
Der automatische Handel 33

E

Ehepartner 63
Einbrecher 47
Einschränkung beim
Kontorbau 32
Einwanderer 15
Einwohner 15
Einzelspiel 18
Eisenschmelze 57
Eldermann 62, 67
Eldermannkandidat 62, 67
Elementarschule 56
Enterkampf 73
Ereignisse 16, 68
Expeditionen 79

F

Fähigkeiten jedes Kapitän 40
Familie 63
Fass 13
Fehlende Rohstoffe 54
Fernkaufmann 61

Fest 16
Feuer 23
Filterfunktionen für
Nachrichten 27
Fisch 57
Fischer 57
Frost 17

G

Gerichtsverhandlung 70
Getreidehof 57
Gilde 49
Goldstapel 25
Grundnahrungsmittel 16
Grundsteuer 66

H

Hafenkran 45
Hafenmeister 53
Hafenvereisung 17
Handel 12, 27
Handel aktivieren 34
Handelsfenster 13, 30
Handelsinfos und Angebote 27
Handelskontor der
Konkurrenz 53
Handelsrouten 33
Händler 61
Händlerkontor 30, 44
Hanfhof 58
Hanse-Faktoreien 15
Hanseinfo 51
Hanse-Kontore 14
Hansestädte 14
Hansetag 68
Hauptmenü 17
Heimatstadt auf der Seekarte 24
Holk 37
Hotseat 81
Hungersnot 23

I

Imkerei 58
Importe 36
Informant 47
Informationen zur Stadt 29
Infrastruktur 16

Installation 8
Internetspiel 84

J

Jagdhütte 59

K

Kampagne 17
Kämpfe 70
Kanone 60
Kapazität 37
Kapelle 56
Kapitalbilanz 19
Kapitäne anheuern 40
Karriere 61
Karte exportieren 17
Karteneditor 17
Kaufmann 61
Kirche 52
Kneipe 46
Kogge 37
Konkurrenz 29
Konsumgüter 16
Kontorgebäude 55
Kontormenü 31
Konvoi 23, 42
Konvoi auflösen 43
Konvoi zusammen stellen 43
Konvoi, Anschluss an einen 43
Konvoi, Blockierung 44
Konvoi, Schiff aus einem entfernen 43
Kopfsteuer 66
Kopfsteuersatz ändern 65
Kraier 37
Krämer 61
Kredite 46
Kundendienst 8

L

Laden 20
Lager 31
Lagerhaus 32, 55
Landesfürst 64
Landweg 46
Last 13
Lieferverträge 46

Löschen von Nachrichten 27
Luxusgüter 28

M

Mangelware 23
Mannschaft anheuern 39
Manueller Kampf 71
Markt 53
Markthalle 45
Matrosen anheuern 39
Mausbefehle 90
Maussteuerung 11
Mehrspieler 19
Mehrspielermodus 81
Meuterei 39
Miliz vergrößern 65
Minikarte 24
Mitgift 62
Moral 39
Münze 56

N

Nachfrage 28
Nachrichtenmenu 26
Nachrichtenmenü 27
Nahrungsmittel 27
Netzwerkspiel 82
Netzwerkspiel erstellen 82
Neue Arbeitskräfte 52

O

Öffentliche und private
Konvois 43
Optionen 20

P

Patrizier 61, 64
Pechkocher 59
Persönliche Nachrichten 27
Piraten 74
Piraten anheuern 75
Piratenjagd 75
Piratenschiff 24
Politik 61
Preis 13
Preise 28
Preismarken 34
Preisspeicher 36

Produktionsbonus 57
Produktionsgebäude 56
Produktionsniederlassungen 15
Produktionsstätten gründen 15
Punktebilanz 19

R

Rathaus 50
Ratsherr 61, 64
Ratskeller 51
Regen 17
Reiche 15
Reisender 47
Reparatur von Schiffen 38
Risiken einer Expedition 81
Rohstoffe 28, 33
Rohstoffgebäude 57
Routenplanung 13
Ruf 63

S

Sägewerk 58
Schafzucht 58
Scheune 46
Schiffe 37
Schiffe bewaffnen 40
Schiffsbau 38
Schiffsdock 47
Schiffsmenü 41
Schiffstypen 37
Schiffsübersicht 26
Schlachten 70
Schnee 17
Schneefall 17
Schnelleinstieg 10
Schnellvorlauf 26
Schnigge 37
Schwierigkeitsgrad 18
Scrollen der Karte 22
Seeangriff auf eine Stadt 78
Seegebiet 12
Seekarte 12, 23
Seeschlacht 70
Seuche 23
Sichtradius 70
Siederei 59
Sitzungssaal 51

Sondersteuer erheben 65
Sondersteuern 66
Spenden 16
Sperrung von Städten 35
Spielgeschwindigkeit 11, 18
Spielstart 8
Spielwelt 14
Spital 56
Stadt mit Kontor auf der Seekarte 24
Seekarte 24
Stadtansicht 12
Stadtdateien 29
Städte auf der Seekarte 24
Städtevergleich 29
Städteverteidigung 60
Stadtinfo 51
Städtische Gebäude 55
Stadtkasse 51, 65, 66
Stadtmauer 60
Stadtmauer erweitern 65
Stadtrat 64
Stadttor 45
Stadtverteidigung 70
Stadtwatch 66
Statistikmenü 29
Straßenbau 55
Systemvoraussetzung 8

T

Tastaturbefehle 90
Titelleiste 25
Titelleiste im Seemodus 25
Titelleiste im Stadtmodus 25
Töpferei 59
Transfer zwischen zwei Schiffen 42
Transport 30
Truppen 67
Tutorial 10, 17

U

Umschalters 24
Umzug 32
Unternehmensübersicht 29

V

Verkaufspreis 28

Verlassen der Stadtansicht 26
Versteigerungen 49
Verwalter 33
Viehhof 58

W

Waffenbestand 31
Waffenhändler 47
Waffenplätze 37
Waffenschmiede 48
Walfang 57
Ware bunkern 32
Warenbedarf 16
Warenbedarf einer Stadt 27
Warenbestand 31
Warenfenster 35
Warenkosten für Gebäude, Liste 91
Warenprioritäten 34
Warenproduktion 27, 32
Weberei 59
Weingut 58
Werft 47
Werkstatt 60
Wetter 17
Wohlhabende 15
Wohnhäuser 55
Wohnraum 16

Z

Ziegelei 60
Zielbedingungen 19
Ziele einer Expedition 79