



XBOX 360

# Port Royale 3



**! WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

## Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil



umfasst die Alterseinstufung:

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt



wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.peginline.eu>

## **Xbox LIVE**

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### **Anschließen**

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### **Jugendschutz**

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



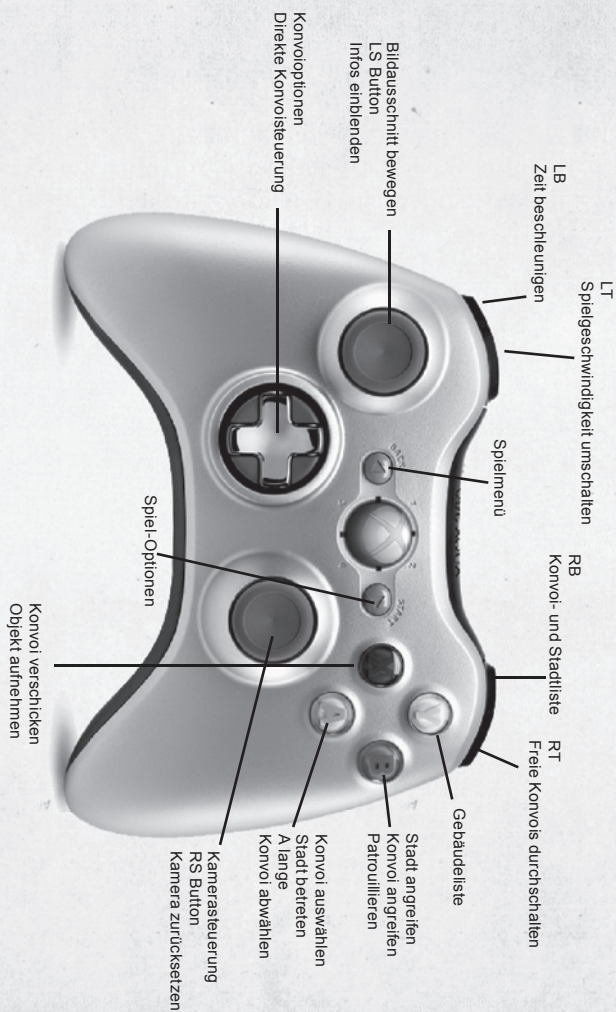


### STADTANSICHT

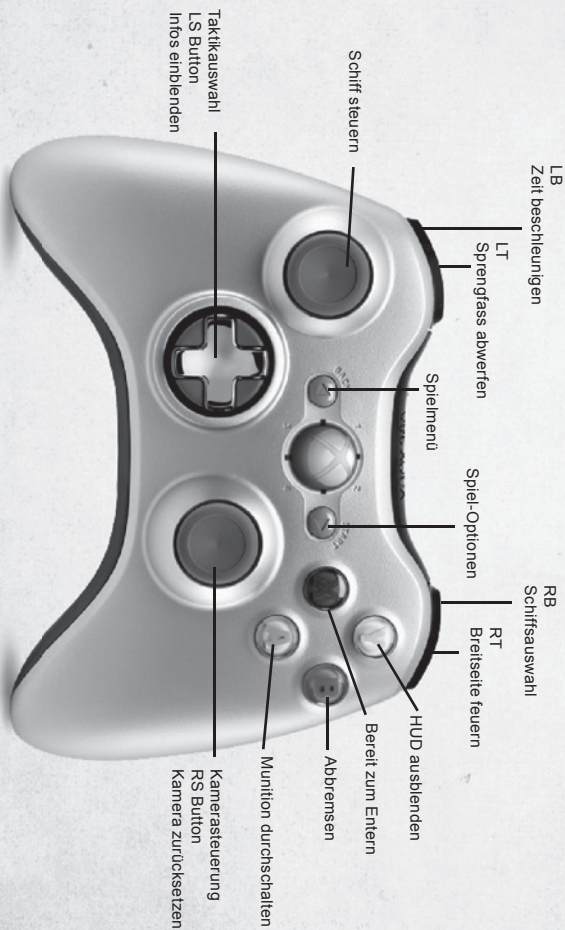




# SEEKARTE



## SEESCHLACHT









<b>STEUERUNG</b>	4
<b>VORWORT</b>	10
<b>SCHNELLSTART-ANLEITUNG</b>	11
KAMPAGNEN UND TUTORIAL	11
SPIELHILFEN	11
<b>BEDIENUNG DES SPIELS</b>	12
DIE SPIELEBENEN	12
<b>DIE SEEKARTE</b>	13
<b>DIE STADTANSICHT</b>	14
<b>SEESCHLACHTEN</b>	15
<b>AUFBRUCH IN DIE NEUE WELT</b>	17
DIE SPIELWELT	17
STÄDTE	17
ARBEITER UND BÜRGER	18
WOHLSTANDSSTATUS	19
HANDEL ZWISCHEN DEN STÄDTEN	19
NATIONEN	19
SCHATZFLOTTEN	20
EREIGNISSE	20
AKTIONEN IN DER STADT	22
DAS HANDELSFENSTER	23
AUSRÜSTUNG UND SIEDLER	25
<b>AKTIONSGEBÄUDE</b>	26
<b>GEBÄUDEBAU UND PRODUKTION</b>	29
<b>WEITERE GEBÄUDE</b>	37
<b>AKTIONEN AUF DER SEEKARTE</b>	37
STÄDTE	37
KONVOI VERSCHICKEN	38
EINEN KONVOI ANGREIFEN	38
SCHATZKARTEN	38
BESONDERE OBJEKTE AUF DER SEEKARTE	38
<b>SCHIFFE UND KONVOIS</b>	39
ORGANISATION VON SCHIFFEN	39
EINEN NEUEN KONVOI BILDEN	39
EIN SCHIFF EINEM KONVOI HINZUFÜGEN	39
ORGANISATION VON KONVOIS	39
DIE BESATZUNG	41

KAPITÄNE	41
SCHIFFSTYPEN	43
<b>KAMPFHANDLUNGEN</b>	44
BEGINN EINER SCHLACHT	44
AUTOMATISCH ODER MANUELL	44
IN KÄMPFE SPRINGEN	45
ABLAUF DER SCHLACHTEN	45
MUNITION UND SONSTIGE AUSSTATTUNG	46
ENTERN UND KAPERN	47
EINRICHTEN EINER PATROUILLE	48
STÄDTE ANGREIFEN	48
PIRATEN UND DEREN VERSTECKE	48
<b>ÜBERNAHME VON STÄDTEN</b>	50
FEINDLICHE ÜBERNAHME	50
WIRTSCHAFTLICHE ÜBERNAHME	50
VORTEILE UND BESONDERHEITEN	50
HEIRATEN	51
EINRICHTEN VON HANDELSROUTEN	51
ÜBERWACHUNG VON HANDELSROUTEN	52
<b>ANSEHEN UND AUFSTIEG</b>	52
RANG	52
ANSEHEN	53
BELIEBTHEIT	54
MACHT	55
<b>MITWIRKENDE</b>	55
<b>KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST</b>	57
<b>ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN</b>	58



*Willkommen bei Port Royale 3, der Wirtschafts- und Eroberungssimulation zur Zeit der Kolonialisierung der Karibik.*

*Wie in allen unseren Wirtschaftssimulationen wird auch in Port Royale 3 eine lebendige Welt dargestellt, in der zum Einen das Wachstum von Städten, zum Anderen ein buntes Treiben auf hoher See zwischen den Städten simuliert wird: Handelskonvois transportieren Waren, Piraten suchen nach Beute und Militärkonvois sichern ihre Handelsrouten oder greifen ihre jeweiligen politischen Gegner an. Und daneben gibt es noch die sagemuwobene Schatzflotte, die von Europa aus startet und neue Siedler bringt und Schätze sowie Kolonialwaren einsammelt.*

*Und mittendrin sind Sie: mit einem kleinem Schiff und einer Handvoll Gold starten Sie in die Neue Welt, um Ihr Glück zu suchen. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, wie Sie Ihre Macht steigern:*

*Als Freibeuter nutzen Sie die Konflikte zwischen den Nationen, um an Kaperbriefe zu gelangen und auf legale Weise an Schiffe und Ausrüstung zu kommen.*

*Als Händler kaufen Sie Waren günstig ein und verkaufen sie andernorts mit großem Gewinn. Oder Sie steigen gleich selbst in die Produktion von Waren ein, um sich einen kontinuierlichen Zugang zu günstigen Waren zu sichern.*

*Als Pirat greifen Sie alles und jeden an, um Waren zu plündern und Schiffe zu kapern. Sie können sogar ganze Städte plündern.*

*Daneben können Sie natürlich auch selbst Jagd auf Piraten machen, mit der Aussicht auf Belohnungen, Beute und Schiffe. Und Sie können bei den zahlreichen Personen, denen Sie in der Welt begegnen, Aufträge annehmen.*

*Später im Spiel können Sie sogar Städte übernehmen – sowohl mit wirtschaftlichen als auch mit kriegerischen Mitteln, je nachdem, wie Ihre Spielweise ist. Eigene Städte bieten den Vorteil, dass sie einerseits Steuereinnahmen generieren, andererseits auch einen sicheren Hafen bieten, wenn Sie als Pirat unterwegs sind.*

*Sie sehen, die offene Welt von Port Royale 3 bietet Ihnen einige Möglichkeiten. Wir empfehlen, dass Sie alles einmal versuchen, denn festlegen müssen Sie sich nie.*

*Ihr Spielziel ist es, so viel Macht wie möglich zu erlangen. Genaugenommen konkurrieren Sie nicht mit einzelnen Händlern oder Piraten, sondern mit den verschiedenen Nationen. Denn genau wie diese können Sie eine große Flotte aufbauen, Handelsrouten sowie Patrouillen einrichten und Städte übernehmen. Mit der Zeit steigern Sie Ihre Macht kontinuierlich, während die der anderen Nationen sinkt.*

*Wie auch immer Sie Port Royale 3 spielen möchten: wir wünschen Ihnen mindestens so viel Spaß dabei, wie wir bei der Gestaltung des Spiels hatten.*

*Ihr Port Royale 3 - Team*





# SCHNELLSTART-ANLEITUNG



## KAMPAGNEN UND TUTORIAL

Starten Sie das Spiel einfach mit einer der beiden Kampagnen. Natürlich seien Ihnen beide Kampagnen ans Herz gelegt, damit Sie mit allen Möglichkeiten des Spiels vertraut werden.

Zu Beginn der ersten Kampagne wird Ihnen außerdem die Steuerung des Spiels innerhalb eines kleinen Tutorials erläutert.

## SPIELHILFEN

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen verschiedene Spielhilfen begegnen:

### DAS INFO-SYMBOL



Wann immer im Spiel dieses Symbol angezeigt wird, können Sie den linken Stick-Button drücken, um eine ausführliche Beschreibung der Situation anzeigen zu lassen.

### DIE BERATER-TIPPS



Der Berater wird sich während des Spiels je nach Situation mit Tipps und Hinweisen bei Ihnen melden. Neben seiner Sprachausgabe werden auch Nachrichten im Logbuch unter „Infos“ erzeugt, die Sie jederzeit nachlesen können.

### DIE EINFÜHRUNGSFILME



Zu Beginn und während einer Kampagne wird regelmäßig das nächste Kampagnenziel angezeigt. Manchmal erscheint hier auch das Film-Symbol. Sie können dann einen Film über die Funktionsweise und Bedienung eines bestimmten Spielmerkmals abspielen lassen.

### DIE PROBLEMLISTE DES BERATERS IN DER LISTE „KONVOIS & STÄDTE“



Im Dialog „Konvois & Städte“ gibt es den Bereich „Berater“. Hier werden stets alle aktuellen Ereignisse gesammelt, die Ihrem Unternehmen Probleme bereiten könnten. Sie können den Eintrag auswählen, um direkt zu der Problemstelle zu springen.

## **B**EDIENUNG DES SPIELS

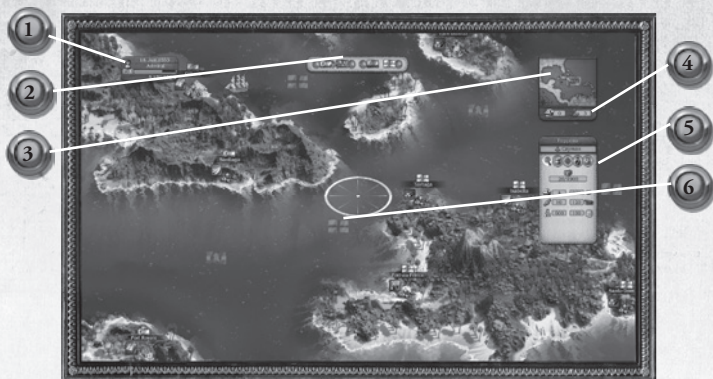
### **DIE SPIELEBENEN**

Auf der Seekarte verschicken Sie Ihre Konvois von einer Stadt zur anderen. Hier können Sie auch Städte entdecken, andere Konvois angreifen, oder Handelsrouten sowie Patrouillen einrichten.

Von der Seekarte aus können Sie Städte betreten, in denen Sie mit einem Konvoi oder einem Lager vertreten sind. Dadurch öffnet sich die Stadtansicht. In der Stadtansicht können Sie Gebäude anwählen, um in ihnen Aktionen durchzuführen. Ein Hinweis: Da das Betreten von Städten mit Ladezeit verbunden ist, können Sie die meisten Gebäude einer Stadt auch von der Seekarte aus mittels [Y] besuchen. Sie können hier auch neue Gebäude und Betriebe errichten.

Kommt es zu einer Seeschlacht und Sie entscheiden sich dazu, sie manuell zu führen, so gelangen Sie in die Seeschlachtansicht, einem vergrößerten Ausschnitt der Seekarte. Hier können Sie die Geleitschiffe Ihres Konvois einzeln steuern.

# DIE SEEKARTE



1	Spielgeschwindigkeit, Datum, aktueller Rang, Rangfortschritt, Bargeld.
2	Ihr Ansehen bei den Nationen und das Verhältnis der Nationen untereinander
3	Minikarte
4	Zeigt die Anzahl Ihrer Konvois vor Anker und auf See an, die sich nicht in Handelsrouten oder auf Patrouille befinden. Diese Konvois können Sie mit [RT] durchschalten.
5	Bereiche des aktuell ausgewählten Konvois. Können mit [D-Pad] durchgeschaltet werden.
6	Die Flaggen auf dem Meer zeigen die aktuelle militärische Dominanz in diesem Gebiet an.



## DIE STADTANSICHT



- |   |                                                                                            |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Informationen über die Stadt                                                               |
| 2 | Hafen mit derzeit in der Stadt vor Anker liegenden Konvois sowie freie, ungenutzte Schiffe |
| 3 | Aktionsgebäude (Auswählen, um Aktionen darin durchzuführen)                                |
| 4 | Die Minikarte der Stadt. Ihre eigenen Gebäude sind blau eingefärbt.                        |
| 5 | Bereich außerhalb des Stadtkern mit Betrieben, Wohn- und Lagerhäusern                      |



# SCHLACHTEN



- 1 Ihre Schiffe haben blau eingefärbte Segel. Das Schiff, das Sie gerade selbst steuern, befindet sich in der Mitte der Anzeige.
- 2 Befindet sich ein Gegner in guter Schussposition zu einer Ihrer Breitseiten, so wird unter dem Gegner ein Kreis angezeigt. Erst dann können Sie eine Breitseite abfeuern. Wird er grün, so werden Ihre Kanonen optimal treffen.
- 3 Die in Ihrem Konvoi zur Verfügung stehende Munition
- 4 Aktuell ausgewählte Taktik Ihrer anderen Schiffe. Kann mittels [D-Pad] umgeschaltet werden. Siehe unten.
- 5 Anzeige der aktuell gewählten Munition Ihres Schiffes und der Enterbereitschaft.
- 6 Das aktuelle Stärkeverhältnis beider Konvois (grün bedeutet, Sie sind stärker)
- 7 Bis zu drei Geleitschiffe Ihres Konvois treten in der Schlacht gegen den Gegner an. Hier können Sie das Schiff anklicken, das Sie selbst steuern möchten. Alle anderen werden automatisch gesteuert – gemäß Ihren Taktikvorgaben.  
Ein Schiff behält immer die von Ihnen gewählte Munition bei, sofern diese vorhanden ist.

## ES STEHEN FOLGENDE TAKTIK-BEFEHLE ZUR VERFÜGUNG:

Mein Ziel angreifen	Das Gegnerschiff, das zuletzt von ihrem manuellen Schiff Schaden erhalten hat, wird bis auf weiteres von Ihren automatisch gesteuerten Schiffen angegriffen.
Defensives Verhalten	Ihre automatisch gesteuerten Schiffe richten möglichst viel Schaden an, versuchen aber, die gegnerischen Schiffe nicht zu versenken (sinnvoll, wenn Sie darauf aus sind, möglichst viele Schiffe zu kapern, um sie nach der Schlacht zu übernehmen).
Standard-Verhalten	Ihre anderen Schiffe verhalten sich eigenständig.
Kapitulation	Alle Ihre Schiffe ergeben sich. Achtung: hierdurch kann der gesamte Konvoi an Ihren Gegner fallen.



Während Seeschlachten spielt der Wind eine wichtige Rolle. Die aktuelle Windrichtung können Sie stets an den Schiffsflaggen erkennen.

Achten Sie auf Untiefen! Sie bremsen Ihre Schiffe ab.





# AUFBRUCH IN DIE NEUE WELT

Dieses Kapitel beschreibt die Welt und was darin passiert.

## DIE SPIELWELT

Die Spielwelt ist die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts. Hier kämpfen die Seemächte Spanien, England, Frankreich und Holland um die Vorherrschaft in der Neuen Welt. Auf der Seekarte tummelt sich einiges:

Hunderte von Handelskonvois transportieren Waren zwischen den Städten, immer auf der Suche nach Orten mit überschüssigen Waren und solchen mit hohen Nachfragen.

Piratenkonvois streifen auf der See umher, um Handelskonvois abzufangen und zu plündern.

Die Militärkonvois der Nationen sichern in großer Anzahl die Handelswege oder greifen Konvois und Städte ihrer Gegner direkt an, um die Machtpositionen des jeweiligen Gegners zu schwächen.

## STÄDTE

In Port Royale 3 gibt es insgesamt 60 Städte, die Sie zu Spielbeginn erst entdecken müssen. Dies erreichen Sie, indem Sie andere Konvois verfolgen oder die Küsten abfahren. Sobald eine Stadt in den Sichtbereich Ihres Konvois kommt, wird sie aufgedeckt.

Jede Stadt gehört zu einer bestimmten Nation, die die Stadt mit Militärkonvois und Hafenkanonen vor Angriffen schützt. Stehen Sie der Nation feindlich gegenüber, so wird Ihnen auch untersagt, den Hafen zu befahren.

Des Weiteren teilen sich die Städte in drei unterschiedliche Typen auf:

Jede Nation hat einen Vizekönig, und dementsprechend ist eine Stadt der Sitz des Vizekönigs. Nur in dieser Stadt können Sie den Vizekönig aufsuchen (siehe unter „Aktionen in der Stadt“). Die Vizekönigs-Städte sind bei Spielbeginn die größten Städte und verfügen über die beste Verteidigung.

Jede Nation hat mehrere Städte, in der die Gouverneure sitzen. Sie sind größer und besser verteidigt als normale Städte und sie werden wie die Vizekönig-Städte von der Schatzflotte angefahren (siehe unten).

Die meisten Städte sind einfache Kolonialstädte. Sie sind am schwächsten verteidigt und meist nicht besonders groß.



## DIE STADTINFO

Bewegen Sie auf der Seekarte den Cursor über eine Stadt, so können Sie mittels [Y] das Hafendock öffnen. Hier finden Sie die Stadtinfo, der Sie alle wichtigen Infos entnehmen können. Die Infoseite können Sie auch öffnen, indem Sie in der Stadtansicht das Hafendock-Gebäude auswählen.

1	Nation, Stadtgröße, Stadttyp, Stadtverteidigung.
2	Wohlstandsstatus der Stadt, Anzahl der freien Siedler, Siedlerzuwachs (nur bei hohem Status).
3	Die Produktionsmöglichkeiten in der Stadt sowie die Anzahl aller Betriebe, aller Wohnhäuser und die Auslastung der Wohnhäuser
4	Ihre Beliebtheit und die Anzahl der von Ihnen gebauten Gebäude in der Stadt.

## ARBEITER UND BÜRGER

Die Größe einer Stadt wird einzig und allein durch die Zahl ihrer Bürger festgelegt. Und wieviele Bürger eine Stadt haben kann, hängt wiederum mit der Anzahl der Arbeitsplätze zusammen, die es in der Stadt gibt. Der Zusammenhang zwischen Bürgern und Arbeitern ist wie folgt:

Zunächst sind da die Siedler, die nach Arbeit suchen. Sie kommen mit den Schatzflotten aus Europa und werden in den Vizekönig- und Gouverneur-Städten ausgeladen. Von dort werden sie von den Handelskonvois in die Kolonialstädte gebracht.

Gibt es in einer Stadt einen freien Arbeitsplatz, so kann dieser besetzt werden, wenn die Stadt über 4 Siedler verfügt – sozusagen ein Arbeiter und seine Familie. Dadurch erhöht sich die Einwohnerzahl der Stadt um vier Bürger.

Natürlich benötigt jeder Bürger Wohnraum. Ist der vorhandene Wohnraum in einer Stadt belegt, so kann es auch keine neuen Bürger geben.



## WOHLSTANDSSTATUS

Generell gilt: je besser eine Stadt mit Waren versorgt wird, desto höher ist ihr Wohlstandsstatus. Durch fehlende Waren, aber auch durch Ereignisse in der Stadt (siehe unten) reduziert sich der Status einer Stadt. Glücklicherweise geschieht dies nicht sehr schnell, so dass Ihnen genug Zeit zum Reagieren bleibt, wenn Ihnen eine Stadt am Herzen liegt.

Es ist auch nicht weiter schlimm, wenn der Status einer Stadt nicht maximal ist. Sinkt er aber zu niedrig ab, verlassen Arbeiter ihre Arbeit und Bürger werden wieder zu Siedlern. Städte mit sehr hohem Wohlstand erhalten außerdem einen Bonus: die Produktion wird effizienter (Lohnkosten reduzieren sich, Produktion wird erhöht) und die Stadt erzeugt von selbst neue Siedler.

## HANDEL ZWISCHEN DEN STÄDTEN

In Port Royale 3 gibt es 20 verschiedene Waren, die von den Bürgern nachgefragt und verbraucht werden. Auch manche Betriebe benötigen bestimmte Waren als Rohstoffe.

Jede Stadt kann fünf der 20 Waren produzieren. Entsprechend findet man in jeder Stadt fünf verschiedene Produktionsbetriebe, die in der Regel deutlich mehr produzieren, als in der Stadt verbraucht wird. Damit stellt jede Stadt Waren für den Export bereit – und fragt gleichzeitig die Waren nach, die nicht produziert werden.

Der gesamte Handel einer Stadt läuft über den zentralen Warenmarkt am Hafendock und folgt dem Prinzip von Angebot und Nachfrage einschließlich dynamischer Preise: hat eine Stadt von einer Ware mehr auf Lager, als sie in den nächsten Wochen benötigt, so ist die Ware billig. Andersherum zahlt die Stadt für alle Waren hohe Preise, die derzeit knapp sind.

Die Handelskonvois nutzen diese Preisunterschiede aus, indem sie Waren in einer Stadt günstig einkaufen und in anderen Städten teuer verkaufen. Auf diese Weise werden die Waren in der gesamten Spielwelt verteilt.

## NATIONEN

Wie es damals so üblich war, befinden sich die vier Nationen in ständig wechselnden Verhältnissen zueinander:

Fühlt sich eine Nation stark, so erklärt sie gerne einer anderen Nation den Krieg, die aufgrund ihrer Stärke zu einer Bedrohung werden könnte. Befinden sich zwei Nationen im Krieg, so können Sie bei einer der beiden Nationen einen Kaperbrief erwerben („Aktionen in der Stadt“).

Entsprechend können sich zwei Nationen verbünden, die militärisch eher schwach bewertet werden. In diesem Fall wird Ihr Ansehen bei den beiden Nationen gemittelt und alle Aktionen, die Sie für oder gegen eine der beiden Nationen durchführen, wirken sich auf die jeweils andere gleichermaßen aus.

Zwei Nationen, die sich gerade im Krieg miteinander befinden, greifen sich



gegenseitig mit ihren Militärkonvois an. Ziel können die Militärkonvois und die Städte des Gegners sein. Im Laufe der Zeit erhält jede Nation immer wieder neue Militärkonvois aus Europa – die Streitereien gehen also immer weiter.



Eine Nation kann stets nur zu einer anderen Nation ein besonderes Verhältnis haben. Allen anderen Nationen steht sie dann neutral gegenüber. Es ist aber auch möglich, dass eine Nation zu allen anderen ein neutrales Verhältnis hat.

### SCHATZFLOTTEN

Einige Waren, nämlich Farbstoffe, Kaffee, Tabak und Kakao, werden nicht nur für den Verbrauch in der Neuen Welt hergestellt, sondern auch nach Europa exportiert. Zu diesem Zweck kommen von den Nationen regelmäßig schwer bewaffnete Konvois aus Europa, die zum einen neue Siedler mitbringen, aber auch Exportwaren und andere Schätze abholen.

Die Exportwaren werden nur von den Gouverneur- und Vizekönig-Städten gesammelt. Zu diesem Zweck wird täglich ein kleiner Teil dieser Waren aus dem Warenmarkt der Stadt entnommen und in ein Exportlager transferiert. Legt dann eine Schatzflotte im Hafen an, entnimmt sie die Waren aus diesem Lager und liefert im Gegenzug Siedler an die Stadt. Sobald eine Schatzflotte voll beladen ist, fährt sie zurück nach Europa. Ansonsten fährt sie eine weitere Stadt an.



Je mehr Exportwaren eine Schatzflotte einladen kann, desto mehr Siedler lässt sie auch in der Stadt zurück.

### EREIGNISSE

Abgesehen von den Piraten und ständigen Streitereien zwischen den Nationen wäre das Leben in der Karibik nahezu paradiesisch schön, wenn da nicht dauern diese Ereignisse wären, die den Bürgern, Produzenten und Seefahrern das Leben schwer machen.

Während vieler Ereignisse nimmt die Lebensqualität der Bürger in der Stadt stark ab. Häufig können auch während eines Ereignisses keine neuen Gebäude errichtet werden.



Versuchen Sie, Ereignisse für sich zu nutzen! Fällt beispielsweise in der Stadt aufgrund eines Ereignisses die Produktion einiger Waren aus, so führt dies meist zu einem Engpass dieser Waren in der Region – und damit zu höheren Preisen!

### **Hurrikan**

Ein Hurrikan hat einen großen Vorteil: man sieht ihn auf der Seekarte kommen. Schiffe, die durch einen Hurrikan fahren, erhalten größeren Schaden; und bewegt sich ein Hurrikan über eine Stadt, so wütet in der Stadt ein schwerer Sturm, der jegliche Produktion in der Stadt unmöglich macht.

Ein Hurrikan kann vor allem in den Monaten April bis September entstehen.

### **Heuschrecken**

Riesige Heuschrecken-Schwärme können in der Zeit von Oktober bis März entstehen. Sie bewegen sich von einer Stadt zur anderen und machen jegliche Warenproduktion in der Stadt unmöglich. Zusätzlich vervierfacht sich der Verbrauch verderblicher Waren durch die Bürger (Früchte, Hanf, Backwaren). Irgendwann löst sich der Schwarm von selbst auf.

### **Dürre**

Dürre kann entstehen, wenn es in einer Stadt mehrere Wochen nicht geregnet hat. Die Produktion von Anbauwaren wird durch eine Dürre um 30% reduziert, solange die Dürre anhält.

### **Seuche**

Je größer eine Stadt ist und je weniger Hospitäler sie hat, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit für den Ausbruch einer Seuche. Während einer Seuche ist der Verbrauch von Tuch und Kleidung durch die Bürger der Stadt doppelt so groß.

### **Feuer**

In Städten mit längerer Trockenheit kann ein Feuer ausbrechen, wenn es in der Stadt feuerintensive Betriebe gibt. Dazu zählen die Gießerei, der Schmied und die Rumbrennerei. Der Verbrauch von Holz und Ziegel durch die Bürger verdoppelt sich, während ein Feuer in der Stadt wütet.

### **Warenknappheit und Hungersnot**

Diese beiden Ereignisse entstehen nicht durch Zufall, sondern dann, wenn eine Stadt über einen längeren Zeitraum zu schlecht mit Waren versorgt wird. Für die Hungersnot ist das Fehlen der Nahrungsmittel Weizen, Früchte, Mais, Fleisch und Backwaren verantwortlich.

Beide Ereignisse schlagen sich auf das Gemüt der Bürger nieder, bei einer Warenknappheit werden zusätzlich die Maximalpreise in der Stadt für die fehlenden Waren um 50% erhöht.

## AKTIONEN IN DER STADT

Wenn Sie auf der Seekarte eine Stadt anwählen, so wird die Stadtansicht geöffnet, sofern Sie in der Stadt mit einem Konvoi oder einem Gebäude vertreten sind.

In der Stadtansicht werden alle Wohnhäuser und Betriebe angezeigt, die es derzeit in der Stadt gibt. So bekommen Sie sofort einen Eindruck davon, wie groß die Stadt ist und was in ihr produziert wird.

Außerdem gibt es im Zentrum der Stadt noch die besonderen Gebäude, die Sie durch Anwählen betreten und Aktionen in ihnen durchführen können, wie beispielsweise die Annahme eines besonderen Auftrags.

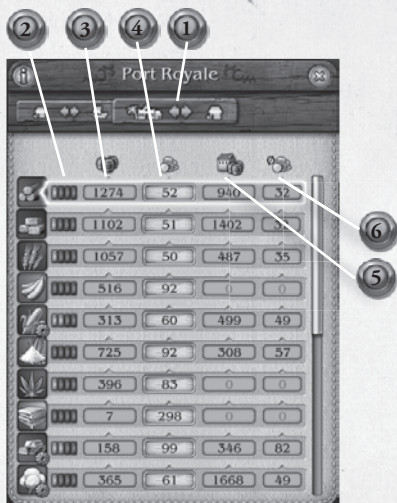




## DAS HANDELSFENSTER

Direkt am Hafen steht das Hafendock. Dies ist der zentrale Warenmarkt der Stadt. Alle Waren, die von den Händlern der Stadt produziert werden, werden an diesen Markt verkauft. Außerdem besorgen sich die Betriebe der städtischen Händler hier ihre Rohstoffe.

Auch Konvois, die mit der Stadt handeln möchten, erledigen dies über das Hafendock. Der Preis aller Waren richtet sich nach Angebot und Nachfrage. Für die Nachfrage berücksichtigt das Hafendock, wie viele Waren die Einwohner und Betriebe der Stadt in den nächsten Tagen benötigen. Waren, die in großen Mengen vorrätig sind und sogar noch in der Stadt produziert werden, sind entsprechend billig.



- |   |                                                                                                                                                                                    |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Hier wird die aktuelle Handelsrichtung angezeigt. Sie wird wie alle Bereiche des Hafendocks mittels [Linker Stick] ausgewählt.                                                     |
| 2 | Vorratsanzeige der Stadt. Siehe unten.                                                                                                                                             |
| 3 | Warenmenge in der Stadt                                                                                                                                                            |
| 4 | Aktueller Preis pro Fass. Um eine Ware zu handeln, wählen Sie die Ware an.                                                                                                         |
| 5 | Warenmenge im Konvoi                                                                                                                                                               |
| 6 | Der von Ihnen bezahlte Durchschnittspreis der Waren, die sich an Bord des Konvois befinden. So können Sie beim Verkaufen der Waren stets sehen, wie viel Sie selbst bezahlt haben. |

## DIE HANDELSRICHTUNG

Bevor Sie in einer Stadt Waren produzieren können, benötigen Sie ein Lagerhaus, wo die produzierten Waren abgeliefert werden. Sie können Ihr Lager aber auch einfach für das Zwischenlagern von Waren verwenden.

In einer Stadt stehen Ihnen prinzipiell drei Handelsrichtungen zur Auswahl:

- Liegt in der Stadt Ihr Konvoi vor Anker und ist dieser Konvoi ausgewählt, so können Sie zwischen Stadt und Konvoi handeln.
- Haben Sie in der Stadt ein Lager errichtet (dieses benötigen Sie, bevor Sie selbst Waren produzieren können), so können Sie auch zwischen Stadt und Lager handeln.

Liegt in der Stadt Ihr Konvoi vor Anker und Sie haben ein Lagerhaus in der Stadt, können Sie Waren zwischen Ihrem Lager und Ihrem Konvoi verschieben.

## DIE VORRATSANZEIGE

Diese Anzeige gibt Ihnen einen schnellen Überblick über den Warenvorrat einer Stadt:



Der Vorrat der Ware ist sehr gering und die Ware hat ihren Maximalpreis erreicht. Kaufen Sie eine solche Ware, so sinkt Ihre Beliebtheit in der Stadt. Entsprechend steigt sie, wenn Sie eine solche Ware verkaufen.



Der Warenvorrat reicht etwa für die nächsten 30-40 Tage. Solche Waren sollten Sie weder kaufen noch verkaufen, denn der Preis ist unattraktiv.



Der Warenvorrat ist unkritisch und die Ware wird günstig angeboten. Solche Waren werden meist in der Stadt selbst produziert. Kaufen!



Der Preis der Ware ist weiter gefallen, da die Warenmenge selbst für produzierende Städte zu groß ist.



Der Warenpreis hat seinen Minimalwert erreicht und liegt nununter dem Produktionspreis. Betriebe der Stadt können die Ware nicht mehr gewinnbringend am Markt verkaufen und reduzieren daher ihre Mitarbeiter.

## AUSRÜSTUNG UND SIEDLER

Betreten Sie mit einem ausgewählten Konvoi das Hafendock, so können Sie den Konvoi auch ausrüsten.



- 1 Hier wird Ihnen angezeigt, wie viele Siedler derzeit in der Stadt vorhanden sind und wie viele von ihnen bereit sind, auf Ihrem Konvoi anzuheuern. Je größer Ihre Beliebtheit in der Stadt ist, desto mehr Siedler bieten Euch ihre Dienste an.
- 2 Handwaffen benötigen Sie für Enterkämpfe.
- 3 (3) Kettenkugeln und Streukugeln werden in Seeschlachten benötigt. Es gibt auch noch Massivkugeln; diese hat ein Konvoi jedoch immer unbegrenzt an Bord
- 4 Sprengfässer sind selten und sehr teuer. In Seeschlachten können Sie aber den entscheidenden Schaden anrichten



Matrosen, Handwaffen und Munition werden zunächst im gesamten Konvoi gelagert und nicht auf einzelne Schiffe verteilt. Sobald es zu einer Schlacht kommt, werden diese Elemente auf die von Ihnen definierten Geleitschiffe verteilt, wobei jedoch ein Geleitschiff immer nur 5 mal so viele Matrosen aufnehmen kann, wie das Schiff Kanonen hat.

Weitere Details dazu siehe Kapitel "Kampfhandlungen"



## AKTIONSGEBÄUDE

Grundsätzlich können Sie alle Gebäude in der Stadt anwählen. Bei Wohnhäusern und Betrieben erhalten Sie grundsätzliche Informationen über deren Auslastung und Produktion. Daneben gibt es im Zentrum der Stadt noch die besonderen Gebäude, die Sie durch Anklicken betreten und Aktionen in ihnen durchführen können, wie beispielsweise die Annahme eines besonderen Auftrags. Diese Aktionsgebäude sind:



Das **Hafendock** ist der zentrale Warenmarkt der Stadt. Hier können Sie sich über die Stadt im Allgemeinen informieren. Die Warenliste zeigt Ihnen außerdem an, wie hoch der aktuelle Verbrauch und die Produktion der Stadt ist. Weitere Erläuterungen zum Hafendock siehe oben, unter „Das Handelsfenster“.



In der **Taverne** treffen Sie allerhand interessante Gestalten. Viele haben irgendetwas Wichtiges zu erledigen und benötigen dazu Ihre Hilfe. Schauen Sie also ruhig ab und zu in der Taverne vorbei, wenn Sie auf der Suche nach einem Auftrag sind oder Waren vom Schwarzmarkt erwerben möchten.

Übrigens hält sich manchmal auch ein Kapitänslehrer in der Taverne auf. Die sind zwar nicht gerade billig, doch können sie den Kapitän Ihres ausgewählten Konvois ruckzuck auf einem Gebiet trainieren. Jeder Lehrer hat ein bestimmtes Fachgebiet und taucht nur in bestimmten, zu einander nahegelegenen Städten auf.



Wenn Sie über die eigene Produktion von Waren nachdenken, kommen Sie um den **Baumeister** nicht herum. Denn bei ihm müssen Sie zunächst die nötigen Lizenzen erwerben, bevor Sie mit dem Häuserbau beginnen können.

Weitere Erläuterungen siehe Kapitel „Gebäudebau und Produktion“.



Wenn Sie in einer Stadt eine eigene Produktion errichten möchten, so muss Ihr erstes Gebäude stets das **Lagerhaus** sein.

Das Lager gibt Ihnen einen Überblick über Ihre Produktion in der Stadt sowie die gelagerten Waren. Besonders praktisch ist der Lager-Verwalter, den Sie auf Wunsch einstellen können. Er überwacht für Sie den Markt der Stadt und kann Ihnen viele Standardaufgaben abnehmen.

Sie können in einer Stadt mehrere Lager errichten, um Ihren Lagerraum zu erweitern. Das erste Lagerhaus wird immer im Stadtzentrum errichtet. Dies hat den Vorteil, dass Sie es stets schnell wiederfinden.



In der **Werft** können Sie Schiffe reparieren, kaufen und verkaufen. Da die Werften in der Neuen Welt keine Schiffe selbst herstellen, ist das Angebot an neuen Schiffen meist nicht sehr vielfältig. So können Sie nur solche Schiffe kaufen, die zuvor von anderen Händlern verkauft wurden. Jede Stadt hat ihr eigenes Angebot an Schiffen.

Übrigens können Sie in der Werft ganze Konvois in Reparatur geben. Dies erspart Ihnen das lästige Umorganisieren von Konvois. Ein weiterer Vorteil: Reparaturdauer und -kosten sind für Konvois geringer, als wenn Sie die Schiffe einzeln abgeben.

Kleine Werft = lediglich Reparieren

Große Werft = zusätzlich Kaufen, Verkaufen von Schiffen



Die **Kirche** bietet Ihnen neben dem Beten die Möglichkeit, Ihre Beliebtheit in der Stadt und auch die Zufriedenheit der Bürger im Allgemeinen zu erhöhen, indem Sie beispielsweise ein Fest organisieren.

Des Weiteren kann die Kirche auch dabei helfen, neue Siedler herbeizuschaffen. Dies kann Ihnen im Falle der Bekehrung von Bürgern anderer Nationen auch Pluspunkte beim Ansehen Ihrer Nation einbringen.



Je nachdem, ob die Stadt einen Administrator, einen Gouverneur oder gar den Vizekönig beheimatet, bietet der **Stadtpalast** unterschiedliche Funktionen.

Der Gouverneur sorgt sich immer um seine Region und bietet entsprechend Aufträge an, wenn etwas im Argen liegt.

Der Vizekönig einer Nation bietet Ihnen Kaperbriefe an, wenn sich seine Nation im Krieg befindet. Mit Kaperbriefen können Sie die Konvois einer Nation angreifen, ohne als Pirat angesehen zu werden. Ihr Ansehen bei der Nation, die Sie angreifen, sinkt natürlich trotzdem. Des Weiteren äußert der Vizekönig immer gewisse Wünsche, deren Erfüllung Vorteile bringen.

Jeder Stadtpalast bietet außerdem:

Der Administrator der Stadt bietet manchmal besondere Aufträge zum Wohle der Stadt an.

Es wird stets die aktuelle Piratenliste ausgehängt. Hier können Sie sehen, welcher Pirat gerade aktiv ist und wie stark er aktuell ist.



Im späteren Spielverlauf gelingt es Ihnen mit Sicherheit, die Verwaltung einer Stadt zu übernehmen. In diesem Fall können Sie den bisherigen Verwaltungspalast der Stadt durch Ihre **Residenz** ersetzen. Dies hat folgende Auswirkungen:

Die Stadt wird automatisch zu Ihrer Heimatstadt

Sie können heiraten. Ihre Gemahlin (oder Ihr Gemahl) wird hier einziehen und Sie mit besonderen Informationen versorgen. Den passenden Ehepartner finden Sie beim Vizekönig, vorausgesetzt, Sie haben ein sehr hohes Ansehen bei ihm und Ihr Rang ist hoch genug.

Sie können nur in einer Stadt einen Palast errichten.

## WEITERE GEBÄUDE



Der **Marktplatz** im Zentrum der Stadt gibt Ihnen erste Anhaltspunkte über das Warenangebot in der Stadt. Ist eine Warenplattform reich gefüllt, so deutet dies auf einen Überschuss der entsprechenden Ware hin.



Jede Stadt hat einen **Leuchtturm**. In ihnen sitzt der Hafenmeister. Klicken Sie einen Leuchtturm an, um Ihre im Hafen liegenden Konvois und Schiffe zu organisieren. So können Sie zum Beispiel freie Schiffe im Hafen zu einem Konvoi hinzufügen oder Schiffe und sogar Kapitäne zwischen zwei Konvois austauschen.

## DER LAGERVERWALTER

Wenn Sie eines Tages mit der Produktion von Waren beginnen möchten, wird Ihnen der Lagerverwalter eine sehr wichtige Hilfe sein, denn er kann verschiedene Überwachungs- und Verkaufsaktionen durchführen:



## WAREN VERKAUFEN

Der Verwalter verkauft automatisch Waren, die sich im Lager befinden, wenn der Preis am Markt der Stadt hoch genug ist. Sie können einstellen, ab welchem Preis verkauft werden soll. Der Preis wird in Prozent angegeben, wobei 100% der normale Produktionspreis einer Ware ist.

## Rohstoffe vor Verkauf schützen

Aktivieren Sie diese Option, wenn der Verwalter beim Verkaufen von Waren keine Rohstoffe verkaufen soll, die Ihre eigenen Betriebe in der Stadt benötigen. Sie können die Anzahl der Tage einstellen, die der Verwalter an Rohstoffen vorhalten soll.

## Rohstoffe vor Handelsrouten schützen

Haben Sie Handelsrouten eingerichtet, die Waren aus dem Lager entnehmen, so kann der Verwalter die Herausgabe von Rohstoffen an die Handelsrouten-Konvoi verwehren. Auch hier können Sie die Anzahl der Tage einstellen, die der Verwalter an Rohstoffen vorhalten soll.

## Waren sperren

Hier können Sie pro Ware zwei absolute Mengen einstellen, die vom Verwalter beim Verkauf und bei der Weitergabe an Handelsrouten nicht unterschritten werden dürfen.

# GEBÄUDEBAU UND PRODUKTION

Neben den oben beschriebenen Aktionsgebäuden besteht eine Stadt noch aus weiteren Gebäuden, die Sie allesamt auch selbst errichten können. Im Folgenden sind Baukosten und Bedeutung dieser Gebäude beschrieben.

## DER BAUMEISTER

Bevor Sie in einer Stadt Gebäude selbst errichten können, müssen Sie beim Baumeister vorbeischaun. Er vergibt Lizenzen für den Bau von Lagerhäusern, Wohnhäusern und Betrieben. Da niemand möchte, dass sich ein Schurke in einer Stadt niederlässt, kontrolliert der Baumeister Ihr Ansehen bei seiner Nation und Ihre Beliebtheit in der Stadt. Nur wenn beide Werte hoch genug sind, bietet er Ihnen eine Lizenz an – gegen Bares natürlich.

Der Baumeister bietet aber auch einen Vorteil: Sie können bei Ihm jedes Gebäude einfach in Auftrag geben. Er besorgt sich selbständig alle Waren vom Hafendock und koordiniert den Bau des neuen Gebäudes. Sie müssen sich um nichts kümmern – außer einen Bauplatz wählen.



Jede Stadt hat ihren eigenen Baumeister. In je mehr Städten Sie bereits eine Lizenz erworben haben, desto teurer ist eine weitere Lizenz. Auch Ihr Rang spielt eine Rolle, denn je höher er ist, desto mehr glaubt der Baumeister Ihnen zumuten zu können.



## WOHNHÄUSER

Das Aussehen von Wohnhäusern hängt vom Wohlstand in der Stadt ab. Je besser es einer Stadt geht, desto prunkvoller sieht das Gebäude aus. Fehlt in einer Stadt Wohnraum, so können keine neuen Arbeiter eingestellt werden und die Anzahl der Bürger kann nicht zunehmen.

Wenn Sie selbst ein Wohnhaus errichten, stehen zunächst Zelte auf dem Gelände. Erst wenn Bürger einziehen, wird das Gebäude sichtbar.

### Baukosten



14000



40



80

## HANDWERKSBETRIEBE

Jeder Handwerksbetrieb produziert eine Ware und nimmt 25 Arbeiter auf. Die meisten Handwerksbetriebe benötigen Rohstoffe. Ihre Handwerksbetriebe entnehmen Sie aus Ihrem Lager in der Stadt. Sind die Vorräte aufgebraucht, stellt der Betrieb seine Produktion ein – während aber die Kosten weiterlaufen. Produzierte Waren werden auch stets an Ihr Lager geliefert. Von dort können Sie die Waren beispielsweise mittels Konvois abholen oder auch automatisch vom Verwalter an die Stadt verkaufen lassen.



## SÄGEWERK

Holz ist der wichtigste Rohstoff. Er wird sowohl von der Bevölkerung als auch für den Gebäudebau, die Metallgewinnung, Metallverarbeitung und die Rumherstellung benötigt.

### Baukosten



8000



20



40

### Produktion / Verbrauch pro Tag



6



## LEHMZIEGEL

Ziegel werden sowohl von der Bevölkerung als auch für den Gebäudebau benötigt.

### Baukosten



8000



20



40

### Produktion / Verbrauch pro Tag



6





### WEBEREI

Webt Baumwolle zu Tuch. Tuch wird von der Bevölkerung direkt verbraucht, dient aber auch als Rohstoff für die Herstellung von Kleidung.

#### Baukosten



12000



40



80

#### Produktion / Verbrauch pro Tag



2



2



### GIESSEREI

Stellt verschiedene Rohmetalle für die Weiterverarbeitung beim Schmied her. Metalle werden aber auch von der Bevölkerung direkt verbraucht.

#### Baukosten



12000



40



80

#### Produktion / Verbrauch pro Tag



1,5



3



### SCHMIED

Stellt Metallwaren wie Geschirr oder Werkzeuge für die Bevölkerung sowie die Kaffee- und Kakaoproduktion her. Er benötigt dazu Holz und Metalle als Rohstoff.

#### Baukosten



16000



60



120

#### Produktion / Verbrauch pro Tag



1



2



2







## SCHNEIDEREI

Verarbeitet Tuch und Farbstoffe zu Kleidung für die Bevölkerung.

### Baukosten



18000



60



120

### Produktion / Verbrauch pro Tag



1



1



1



## SEILEREI

Verarbeitet Hanf zu Seilen, die zu den Gebrauchsgegenständen der Bevölkerung gehören.

### Baukosten



12000



40



80

### Produktion / Verbrauch pro Tag



2



2



## BRENNEREI

Mithilfe von Holz als Brennstoff und Zucker als Rohstoff wird Rum hergestellt.

### Baukosten



10000



40



80

### Produktion / Verbrauch pro Tag



0,5



1



1



# BÄCKER

Der Bäcker verarbeitet Weizen und Zucker zu Backwaren aller Art.



## Baukosten



10000



40



80

## Produktion / Verbrauch pro Tag



1



1



2



# ANBAUBETRIEBE

Diese Gebäude produzieren Waren, indem Felder bewirtschaftet werden. Jeder Anbaubetrieb besteht aus einem Haupthaus mit mindestens einem und maximal vier angrenzenden Feldern. Wenn Sie einen neuen Anbaubetrieb hochziehen, wird daher immer gleichzeitig ein Haupthaus und ein angrenzendes Feld errichtet. Diese Kombination zählt als ein Betrieb und kann 25 Arbeiter aufnehmen. Jedes weitere Anbaufeld erhöht die Arbeiterzahl um 25.

# WEIZENFARM

Weizen wird sowohl von der Bevölkerung als auch für die Bäckerei benötigt.



## Baukosten



8000



20



40

## Produktion pro Tag



6



# OBSTFARM

Produziert Früchte für die Bevölkerung.



## Baukosten



8000



20



40

## Produktion pro Tag



4





## MAISFARM

Mais wird für die Bevölkerung und die Fleischproduktion benötigt.

### Baukosten



8000



20



40

### Produktion pro Tag



4



## ZUCKERROHRFARM

Produziert Zucker für die Bevölkerung, die Rum-Brennerei und den Bäcker.

### Baukosten



8000



20



40

### Produktion pro Tag



4



## HANFPLANTAGE

Hanf wird für die Herstellung von Seilen, aber auch direkt von der Bevölkerung benötigt.

### Baukosten



8000



20



40

### Produktion pro Tag



4





### BAUMWOLLFARM

Produziert Baumwolle für die Weberei, wird aber auch direkt von der Bevölkerung verbraucht.



#### Baukosten



8000



30



60

#### Produktion pro Tag



4



### FARBSTOFFHOF

Farbstoffe werden für Kleidung benötigt, aber auch in geringen Mengen von der Bevölkerung direkt verbraucht und sind außerdem eine Exportware für Europa.



#### Baukosten



8000



20



40

#### Produktion pro Tag



2



### KAFFEEPLANTAGE

Kaffee wird von den Bürgern verbraucht und von den Schatzflotten nach Europa exportiert.



#### Baukosten



10000



40



80

#### Produktion pro Tag



0,5



2





## KAKAOPLANTAGE

Kakao wird von der Bevölkerung verbraucht, aber auch von den Schatzflotten nach Europa exportiert.

### Baukosten



10000



40



80

### Produktion pro Tag



0,5



2



## TABAKPLANTAGE

Produziert Tabak für die Bürger und ist wie Farbstoffe, Kaffee und Kakao eine Exportware, die in Europa sehr begehrt ist.

### Baukosten



8000



20



40

### Produktion pro Tag



2



## VIEHHOF

Produziert Fleisch für die Bevölkerung, benötigt dazu Mais als Rohstoff.

### Baukosten



12000



40



80

### Produktion pro Tag



2



1



## WEITERE GEBÄUDE

Neben den Aktionsgebäuden, Wohnhäusern und Betrieben gibt es noch ein paar weitere Gebäude, die in einer Stadt eine Rolle spielen. Auch diese Gebäude können Sie vom Baumeister errichten lassen. Die wichtigsten sind:

**Hat eine Stadt Schulen,** so erzeugt sie täglich neue Siedler, sofern die Stadt den Status „wohlhabend“ oder „reich“ hat. Der Effekt ist maximal, wenn es pro 2.500 Bürger eine Schule gibt.

**Spital:**Das Spital senkt in einer Stadt die Wahrscheinlichkeit für den Ausbruch von Seuchen. Eine Stadt ist optimal versorgt, wenn es etwa ein Spital pro 2.000 Bürger gibt.

**Umbau der Werft:**In Städten mit kleiner Werft kann die große Werft gebaut werden. Dort können Schiffe gekauft und verkauft werden.

**Bäume:**Bäume heben die allgemeine Zufriedenheit der Bürger. Sie sollten stets versuchen, nicht genutzte Bauflächen mit Bäumen aufzuwerten.

**Ihr eigener Palast:** siehe oben unter „Aktionsgebäude“.

## AKTIONEN AUF DER SEEKARTE

### STÄDTE



Neben jeder Stadt wird ein Warensymbol angezeigt, das auf die derzeit am meisten benötigte Ware in der Stadt hinweist.

Befindet sich einer Ihrer Konvois in der Stadt, der aktuell keine Aufgabe hat, so wird außerdem ein Anker angezeigt.

Wenn Sie den Auswahlkreis über eine Stadt bewegen, so können Sie mittels [Y] die Gebäudeliste der Stadt öffnen. So können Sie beispielsweise mit der Stadt handeln, ohne die Stadt zu betreten.

Um eine Stadt zu betreten, wählen Sie diese mittels [A] an. Es muss sich allerdings einer Ihrer Konvois oder ein von Ihnen gebautes Lagerhaus in der Stadt befinden.



## KONVOI VERSCHICKEN

Um einen Konvoi zu verschicken, wählen Sie ihn aus und bewegen den Auswahlkreis auf eine Stadt oder auf eine Position auf See aus. Sobald Sie [X] drücken, macht sich Ihr Konvoi sofort auf den Weg.

Bitte beachten Sie: Einzelne, freie Schiffe können nicht verschickt werden, denn sie haben weder Matrosen noch Kapitän an Bord. Sie müssen zuvor immer einem Konvoi hinzugefügt werden.

## STÄDTE ENTDECKEN

Zu Spielbeginn wird Ihnen nur ein Bruchteil aller Städte auf der Seekarte angezeigt. Um eine neue Stadt zu entdecken, muss sich diese im Sichtbereich eines Ihrer Konvois befinden. Folgen Sie einfach anderen Konvois oder fahren Sie die Küsten ab, um neue Städte aufzudecken.

## EINEN KONVOI ANGREIFEN



Alle Konvois, die in den Sichtbereich Ihres Konvois oder einer Stadt kommen, in der Sie ein Lagerhaus besitzen, werden auf der Seekarte angezeigt. Kommt ein solcher Konvoi in Ihren Auswahlkreis, Informationen angezeigt:

- Nation des Konvois
- Typ des Konvois (Händler, Militärkonvoi, Pirat)
- Kampfstärke des Konvois

Um einen Konvoi anzugreifen, muss er sich im Auswahlkreis befinden und hervorgehoben sein. Dann können Sie [B] drücken. Zuvor sollten Sie sicher sein, dass Ihr Konvoi stark genug ist (siehe auch Kapitel „Schiffe und Konvois“ und „Kampfhandlungen“).

## SCHATZKARTEN

Ab und zu werden Sie an Teile von Schatzkarten gelangen. Die Stücke der Karte werden im Logbuch zusammengesetzt. Wenn Sie glauben, den richtigen Seeausschnitt zu erkennen, können Sie sich mit einem Konvoi auf die Suche nach dem Schatz machen. Dazu müssen Sie den Konvoi sehr nahe an den Schatz heran bewegen, um ihn sichtbar zu machen. Anschließend können Sie ihn einfach mit [X] aufnehmen.

## BESONDERE OBJEKTE AUF DER SEEKARTE

Halten Sie auf der Seekarte immer Ausschau nach Flaschenpost, Treibgut oder Schiffbrüchigen. Es gibt auch Bonus-Verstecke entlang der Küsten. Einmal entdeckt, kann ein Objekt eingesammelt werden, indem man einen Konvoi mittels [X] zu dem Objekt schickt.



## SCHIFFE UND KONVOIS



### ORGANISATION VON SCHIFFEN

Schiffe sind natürlich das wichtigste Kapital eines Abenteurers zur See. Doch um mit dem Schiff etwas anfangen zu können, müssen Sie es entweder einem Konvoi hinzufügen oder mit dem Schiff einen neuen Konvoi bilden.

### EINEN NEUEN KONVOI BILDEN

Um einen neuen Konvoi zu bilden, wählen Sie Ihr Schiff im Hafen an und nutzen dann die Option „Konvoi bilden“. Dadurch werden automatisch der bestmögliche Kapitän der Stadt und eine Mannschaft eingestellt.

Machen Sie sich nichts daraus, wenn der Kapitän noch unerfahren sein sollte: er lernt mit der Zeit dazu und wird immer besser.



Wenn Sie ein neues Schiff in der Werft erworben haben, wird es im Hafen abgestellt und erzeugt noch keine Kosten. Sobald das Schiff aber zu einem Konvoi gehört, werden tägliche Kosten für die Mannschaft fällig.

### EIN SCHIFF EINEM KONVOI HINZUFÜGEN

Möchten Sie ein einzelnes Schiff im Hafen lieber einem anderen, bereits bestehenden Konvoi hinzufügen, so lassen Sie den Konvoi im gleichen Hafen wie das Schiff vor Anker gehen. Wählen Sie dann das Gebäude des Hafenmeisters. Nun öffnet sich ein Dialog, in dem Sie bequem Schiffe zwischen Konvoi und Hafen hin- und herschieben können.

### ORGANISATION VON KONVOIS



Sobald Sie einen Konvoi ausgewählt haben, wird die Konvoi-Übersicht aufgerufen. Hier werden Name (1), aktuelle Aktion (2) und Bereiche (3) für die verschiedenen Übersichten angezeigt.

Der erste Bereich zeigt die allgemeine Übersicht an: Anzahl Schiffe, Zustand, Geschwindigkeit des Konvois (wird durch das langsamste Schiff bestimmt), Anzahl Kanonen des Konvois, zusätzliche Matrosen (für Seeschlachten) und die aktuelle Kampfstärke.

Darunter befinden sich die Buttons für den Patrouillenmodus und das Angreifen von Städten (siehe Kapitel „Kampfhandlungen“).

Ist dieser Konvoibereich geöffnet, können Sie außerdem Ihren Konvoi organisieren, indem Sie Geleitschiffe definieren.



## Die weiteren Bereiche zeigen an:

- die im Konvoi geladenen Waren
- die Geleitschiffe des Konvois (siehe unten)
- die Daten des Kapitäns mit den aktuellen Kosten des Konvois
- Die Handelsroutenübersicht (siehe Kapitel „Einrichten von Handelsrouten“)



## GELEITSCHIFFE

Ein Konvoi kann sehr viele Schiffe haben, doch Sie müssen sich entscheiden, welche Schiffe den Konvoi im Falle einer Seeschlacht verteidigen sollen. Maximal drei Schiffe können Sie dafür definieren – dies sind die Geleitschiffe des Konvois.

- |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | In der Geleitschiffübersicht können Sie sehen, welche Schiffe dies sind. In diesem Beispiel sind zwei Geleitschiffe bestimmt, ein Feld ist leer.                                                                                                                                                                                                                             |
| 2 | Hier kann man ablesen, über wie viele Matrosen der Konvoi verfügt und verfügen könnte (die Maximalzahl der Matrosen beträgt immer fünf Matrosen pro Kanone).                                                                                                                                                                                                                 |
| 3 | Außerdem wird die aktuelle Kampfstärke des Konvois angezeigt. Sie ergibt sich aus den Kanonen, Matrosen und dem Zustand der Geleitschiffe. Daneben steht auch, wie groß die Kampfstärke sein würde, wenn andere oder weitere Schiffe des Konvois zu Geleitschiffen machen würden. Sie können diese Optimierung selbst vornehmen, indem Sie Ihren Konvoi organisieren (s.o.). |



## DIE BESATZUNG

Jedes Schiff innerhalb eines Konvois hat automatisch die Grundbesatzung an Bord, die es für seine Fahrten benötigt. Diese Mannschaft ist für die Grundkosten eines Schiffs im Konvoi verantwortlich.

Darüber hinaus können Sie aber am Hafendock weitere Matrosen einstellen. Diese zusätzlichen Matrosen erhöhen die täglichen Kosten Ihres Konvois und pro Kanone, die ein Konvoi hat, können fünf Matrosen an Bord des Konvois geholt werden. Je mehr Matrosen ein Konvoi hat, desto niedriger ist die Nachladezeit im Kampf und desto stärker ist ein Schiff im Enterkampf.



Zu Beginn einer Schlacht werden die Matrosen des Konvois auf die Geleitschiffe verteilt. Dabei kann jedes Geleitschiff maximal fünf Matrosen pro Kanone aufnehmen.

## KAPITÄNE







In der Kapitänsübersicht eines Konvois werden neben den täglichen Kosten des Konvois auch die Anzahl der Seeschlachten angezeigt, in die Ihr Kapitän bisher verwickelt war.

Darunter steht der Name des Kapitäns und seine sechs Erfahrungswerte:









Sie können einen Kapitän mithilfe eines Lehrmeister trainieren (siehe unter Aktionen in einer Stadt / Taverne).

Jeder Kapitän lernt aber auch von selbst, wenn er bestimmte Aktionen durchzuführen hat.

<b>1 Schlachterfahrung</b> 	Erhöht den Schaden in Seeschlachten. Schaden erhöht sich pro Punkt um 2%.	Der Kapitän lernt durch gewonnene Seeschlachten
<b>2 Navigation</b> 	Schnellere Fortbewegung auf der Seekarte. Geschwindigkeit des Konvois erhöht sich pro Punkt um 2%.	...Reisen auf See
<b>3 Handelserfahrung</b> 	Kürzere Stoppzeiten auf Handelsrouten. Liegezeit verringert sich pro Punkt um 10%.	...Handel, der mit dem Konvoi durchgeführt wird (manuell oder in Handelsrouten)
<b>4 Schiffsbau</b> 	Kürzere Reparaturdauer. Reparaturdauer verringert sich pro Punkt um 5%.	...Reparieren des Konvois in der Werft
<b>5 Kampferfahrung</b> 	Erhöht den Schaden in Enter- und Landkämpfen. Schaden erhöht sich pro Punkt um 2%.	...gewonnene Enterkämpfe
<b>6 Sichtweite</b> 	Vergrößert den Sichtradius des Konvois. Der Radius erhöht sich pro Punkt um 10%.	...pro Tag auf See im Patrouillenmodus

## SCHIFFSTYPEN

In Port Royale 3 gibt es 16 verschiedene Schiffstypen, die sich außer in ihrem Aussehen auch durch die folgenden Eigenschaften unterscheiden:

Ladekapazität 	Jedes Schiff kann eine bestimmte Anzahl Waren transportieren. Diese Menge wird in „Fass“ angegeben.
Wendigkeit 	Die Wendigkeit ist vor allem in Seeschlachten wichtig.
Tiefgang 	Der Tiefgang zeigt an, wie stark ein Schiff in Seeschlachten abgebremst wird, wenn es über Untiefen fährt.
Maximale und minimale Geschwindigkeit 	Die Maximalgeschwindigkeit eines Schiffs ist gleichzeitig die Reisegeschwindigkeit auf See. Ein Konvoi ist immer so schnell wie das langsamste Schiff im Konvoi. Die minimale Geschwindigkeit ist in Seeschlachten wichtig: sie gibt an, wie schnell ein Schiff gegen den Wind segeln kann.
Kanonen 	Jedes Schiff hat die Hälfte seiner Kanonen auf jeder Seite.
Matrosen 	Pro Kanone kann ein Schiff fünf Matrosen aufnehmen.
Trefferpunkte 	Die Trefferpunkte geben an, wie viele Treffer ein Schiff in der Schlacht einstecken kann. Segel und Rumpf haben jeweils die gleiche Menge an Trefferpunkten.
Tägliche Kosten 	Jedes Schiff erzeugt bestimmte tägliche Kosten für die Grundbesatzung. Die Kosten werden aber erst erzeugt, wenn das Schiff zu einem Konvoi gehört. Bei freien Schiffen im Hafen haben die Matrosen sozusagen Landurlaub.





### BEGINN EINER SCHLACHT

Wenn Sie auf der Seekarte mit Ihrem Konvoi einen Angriff auf einen anderen Konvoi starten, so versucht Ihr Konvoi zunächst den Gegner zu erreichen. Dann öffnet sich der Seeschlacht-Eröffnungsdialog, der Ihnen einen Überblick über die Konvois beider Seiten bietet. Hier können Sie die Schlacht noch abbrechen, falls Ihr Konvoi nicht stark genug ist.

Ansonsten entscheiden Sie, ob Sie den Kampf selbst ausfechten wollen (manuell) oder es lieber dem Kapitän überlassen (automatisch). Mehr dazu siehe nächster Abschnitt.

Der Eröffnungsdialog erscheint auch, wenn Ihr gerade ausgewählter Konvoi selbst angegriffen wird. Wird jedoch ein anderer Konvoi von Ihnen angegriffen, erscheint nur eine Meldung (siehe unten „In Kämpfe springen“).

### AUTOMATISCH ODER MANUELL

Entscheiden Sie im Seeschlacht-Eröffnungsdialog, eine Schlacht selbst auszufechten, so öffnet sich die Seeschlachtansicht. Ansonsten trägt Ihr Kapitän den Kampf im Hintergrund aus und Sie können sich anderen Dingen widmen.

Folgende Dinge sind zu beachten:

- In automatischen Schlachten werden keine Schiffe gekapert.
- Angriffe auf Städte müssen immer manuell geführt werden.
- Führen Sie eine Schlacht selbst durch, so wird die Zeit auf der Seekarte angehalten – Sie verpassen also nichts.



Sie müssen sich wirklich nicht um jede Schlacht selbst kümmern, vor allem dann nicht, wenn Sie viele Konvois haben und eine Schlacht Sie immer wieder aus Ihren derzeitigen Aktionen rausreißen würde. Wenn Sie sehen, dass Ihr Konvoi stärker ist als der Gegner, lassen Sie ihn ruhig selbst kämpfen.

## IN KÄMPFE SPRINGEN

Sie haben grundsätzlich nur dann die Wahl, eine Schlacht selbst auszufechten, wenn der gerade von Ihnen ausgewählte Konvoi in einen Kampf verwickelt wird. Haben Sie beispielsweise 3 Konvois, von denen Sie gerade einen steuern, ein anderer aber angegriffen wird, so begibt sich dieser Konvoi automatisch in eine Schlacht. (hier wäre es doch sehr nervig, wenn jedes Mal ein Dialog erscheinen würde).

In einem solchen Fall wird aber oben links auf dem Bildschirm eine Schlachtnotiz angezeigt, die Ihnen die wichtigsten Daten über die anstehende Schlacht mitteilt. Um in dieser Schlacht das Ruder selbst zu übernehmen, drücken Sie [Back], um das Spielmenü zu öffnen und die Schlacht auszuwählen.



## ABLAUF DER SCHLACHTEN

An einer Schlacht nehmen immer nur die Geleitschiffe Ihres Konvois teil. Ein Schiff können Sie direkt steuern, die anderen indirekt über Taktikbefehle.

Eine Beschreibung der Steuerung entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Bedienung des Spiels“. Hier aber noch ein Tipp zur manuellen Seeschlacht:

Betätigen Sie die Feuertaste, so kann die eine, die andere oder beide Breitseiten abgefeuert werden. Das Schiff entscheidet automatisch, welche Breitseite einen Gegner treffen könnte. Dies sind immer die Gegner, bei denen unter dem Schiff ein roter bis grüner Kreis angezeigt wird.



## MUNITION UND SONSTIGE AUSSTATTUNG

Ihren Konvoi können Sie im Handelsdialog unter dem Tab „Ausrüsten“ mit Matrosen, Munition und sonstigen Waffen ausstatten. Des Weiteren spielt auch der Kapitän des Konvois eine gewisse Rolle. Hier eine Übersicht, was beim Kampf alles eine Rolle spielt.



Pro Konvoi können Sie drei Geleitschiffe definieren, die im Falle einer Schlacht den Konvoi verteidigen. Siehe Kapitel „Schiffe und Konvois“.



Die Schlacht- und Kampferfahrung des Kapitäns bietet einen Bonus während Schlachten. Siehe Kapitel „Schiffe und Konvois“.



Zusätzliche Matrosen an Bord Ihres Konvois haben zwei Funktionen: Zum einen reduzieren sie die Nachladezeit Ihrer Kanonen. Diese Zeit ist dann minimal, wenn auf einem Schiff pro Kanone vier Matrosen bereit stehen. Fünf Matrosen kann jedes Schiff pro Kanone aufnehmen. Siehe Kapitel „Schiffe und Konvois“.

Zum anderen brauchen Sie Matrosen, wenn Sie andere Schiffe entern oder Städte angreifen möchten



Diese Munition haben Sie immer unbegrenzt und kostenlos an Bord. Sie bewirkt den größten Rumpfschaden. Verwenden Sie Massivkugeln, wenn Sie den Gegner schnell versenken oder schwächen wollen.



Kettenkugeln beschädigen die Segel Ihrer Gegner und machen sie dadurch langsamer – wichtig vor Enterkämpfen.



Streu-kugeln dezimieren die Mannschaft Ihrer Gegner und erhöhen dadurch deren Nachladezeit und machen sie anfälliger für Enterkämpfe.



Sprengfässer sind schwer zu finden und teuer. Sie sind so etwas wie Minen mit Zeitzündern und richten beim Explodieren Schaden in einer größeren Umgebung an.



Säbel und Musketen sind nur wichtig für Enterkämpfe und Angriffe auf Städte. Achten Sie darauf, dass Sie für jeden Matrosen an Bord Ihres Schiffes eine Handwaffe haben.



Außerdem sollten Sie auf das richtige Verhältnis von Säbeln und Musketen achten, denn entsprechend des Verhältnisses an Bord bewaffnen sich auch die Matrosen im Ernstfall.

Ein Verhältnis von etwa 70% Säbel und 30% Musketen erzeugt die größte Kampfkraft.





Zur Vereinfachung greift jedes Geleitschiff auf den gleichen Vorrat an Munition und Handwaffen zu. Hat Ihr Geleitschiff beispielsweise 140 Matrosen und Sie haben an Bord des Konvois 140 Handwaffen, so wird jeder Matrose im Falle eines Enterkampfes bewaffnet.

## ENTERN UND KAPERN

Nur in manuellen Seeschlachten haben Sie die Möglichkeit, ein feindliches Schiff zu entern. Gelingt das Entern, so bleibt das Schiff bis zum Ende der Schlacht bewegungslos und fällt dann an den Sieger der Schlacht.

### Um ein Schiff zu entern, müssen Sie folgendes beachten:

- Vor dem Entern müssen Sie die Munitionswahl auf „Vorbereiten zum Entern“ stellen. In dieser Zeit können Sie keine Breitseiten mehr feuern.
- Sie können nur Schiffe entern, die langsam genug sind, denn Sie müssen eine Weile dicht neben dem Schiff fahren, bevor das Entern beginnt. Dies können Sie erreichen, indem Sie entweder die Segel zerschießen oder das Schiff auf eine Untiefe locken, um es abzubremesen. Sollte Ihr Schiff zu schnell sein, nutzen Sie die „Bremse“ (Segel reffen) mittels [LT].
- Sind alle Voraussetzungen erfüllt, starten Sie den Entervorgang, indem Sie einfach das zu enternde Schiff rammen.
- Der Entervorgang läuft automatisch ab und Sie können das Schiff bis zum Ende des Kampfes nicht mehr steuern. Sie können jedoch mit einem anderen Schiff weiter auf das feindliche Schiff feuern.
- Doch Vorsicht, dadurch treffen Sie womöglich auch Ihre eigenen Leute.

### Noch ein paar wichtige Hinweise zum Entern:

- Das Entern von Schiffen ist die einzige Möglichkeit, um an bestimmte Schiffstypen heranzukommen.
- Um wirklich große Schiffe kapern zu können, müssen Sie zunächst die Matrosen ordentlich dezimieren oder aber das Schiff mehrmals entern. Sie können einen Konvoi auch mehrfach angreifen, sofern er Ihnen auf der Seekarte nicht entwischt.



## EINRICHTEN EINER PATROUILLE

Auf See können Sie einem Konvoi befehlen, in einer bestimmten Region zu patrouillieren. Bewegen Sie dazu den Auswahlkreis zu der gewünschten See-Position und drücken Sie [B]. Ihr ausgewählter Konvoi macht sich nun auf den Weg und beginnt mit der Patrouille, sobald er das Ziel erreicht hat. Um den Konvoi wird dann ein Kreis angezeigt, der das Seegebiet symbolisiert, den der Konvoi sichert.

Sobald sich ein Konvoi einer zu Ihnen feindlich gesinnten Nation in diesen Bereich bewegt, wird er automatisch angegriffen. Diesem Kampf können Sie wie immer selbst beiwohnen oder ihn automatisch ausfechten lassen.

Patrouillen können je nach Spielweise eine mächtige Funktion darstellen. Wenn Sie beispielsweise mehrere Patrouillen nebeneinander positionieren, können Sie ganze Seegebiete vor feindlichen Militärkonvois sichern. Das ist vor allem dann sehr praktisch, wenn Sie einer Nation gerade eine Stadt abgeluchst haben und sich auf Racheaktionen gefasst machen müssen. Patrouillen eignen sich auch, um Piraten abzuwehren.

## STÄDTE ANGREIFEN

Neben Konvois können Sie auch Städte angreifen. Eine solche Aktion sollten Sie sich aber gut überlegen, denn Städte haben in der Regel eine sehr starke Verteidigung.

Um eine Stadt anzugreifen, bewegen Sie den Auswahlkreis über eine Stadt und drücken dann [B].

Der Angriff auf eine Stadt besteht immer aus zwei Phasen: zunächst müssen Sie Ihre Schiffe in Position bringen, um die Hafenverteidigung zu beschädigen. Dadurch wird auch die Truppenstärke der Soldaten in der Stadt reduziert. Anschließend müssen Sie mit einem Schiff am Hafen anlegen, um den Landangriff zu starten. Siegen Sie in diesem Kampf, so haben Sie die Schlacht gewonnen. Dieser läuft ähnlich wie ein Enterkampf ab und benötigt viele gut ausgestattete Matrosen.



Es wird Ihnen meist nicht gelingen, eine Stadt mit nur einem Konvoi in die Knie zu zwingen. Richten Sie sich darauf ein, den Angriff abubrechen, bevor Ihr Konvoi vernichtet wird – und führen Sie den Kampf mit einem oder zwei frischen Konvois weiter.

## PIRATEN UND DEREN VERSTECKE

Normalerweise treiben sich verschiedene Piratenbanden auf der See herum. Sie lauern Handelskonvois auf, gehen aber vor Militärkonvois in Deckung.

Jede Piratenbande hat ein Versteck und mehrere Konvois. Je erfolgreicher eine Bande ist, desto mehr Schiffe und Konvois wird sie zusammenstellen. Außerdem gilt: solange eine Bande ein Versteck hat, wird sie auch Konvois aussenden. Ein Versteck ist dabei so etwas wie ein sicherer Hafen, in dem die Beute ausgeladen wird und die Schiffe wieder instand gesetzt werden.

Im Stadtpalast hängt stets eine Piratenliste aus, die über die aktuelle Bedrohung informiert. Dort wird auch die Belohnung genannt, die Sie für jeden vernichteten Piratenkonvoi erhalten.

Sie können aber auch direkt das Versteck eines Piraten vernichten, um damit die ganze Bande nachhaltig zu schwächen. Um ein Versteck aufzuspüren, folgen Sie einem Piratenkonvoi, bis er irgendwo an einer Küste verschwindet. Wenn Ihr Konvoi das Verschwinden beobachtet, besteht eine gute Chance, dass das Versteck aufgedeckt wird. Anschließend können Sie es wie einen Konvoi oder eine Stadt angreifen. Der Kampf läuft in zwei Phasen ab: zunächst müssen Sie gegen alle Piratenschiffe kämpfen, die sich im Versteck befinden.

Danach müssen Sie mit Ihren Geleitschiffen anlegen und einen Kampf an Land durchführen. Hier kämpfen dann alle Matrosen Ihrer Geleitschiffe gegen die verbleibenden Piraten an Land. Je stärker die verbliebene Flotte des Piraten auf See ist, desto zahlreicher sind auch die Piraten an Land.







## ÜBERNAHME VON STÄDTEN



### FEINDLICHE ÜBERNAHME

Nachdem Sie eine Stadt im Landangriff besiegt haben, können Sie die Stadtkasse plündern. Mit dem entsprechenden Kaperbrief in der Tasche können Sie die Stadt auch für die Nation, die Ihnen den Kaperbrief ausgestellt hat, annektieren. In diesem Falle wechselt die Stadt ihre Nation.

Doch ab dem Rang „Kommodore“ steht Ihnen eine weitere Option zur Verfügung: Sie können die Stadt für sich selbst annektieren und gründen oder vergrößern auf diese Weise Ihre eigene Nation.

### WIRTSCHAFTLICHE ÜBERNAHME

Sind Sie weniger an Abenteuer und Schlachten interessiert als vielmehr am Handel und der Warenproduktion, erscheint Ihnen die wirtschaftliche Übernahme einer Stadt vielleicht interessanter. Sobald für eine Stadt folgende Bedingungen erfüllt sind, können Sie beim Vizekönig der Nation dieser Stadt anfragen, ob er Ihnen die Verwaltungsrechte der Stadt überträgt:

- Sie haben den Rang „Navigator“ oder höher und bei der Nation ein Ansehen von mehr als 90%.
- Sie haben mehr als zehn Betriebe in der Stadt und beschäftigen mehr als 75% der Arbeiter in der Stadt.
- Die Stadt hat den Status „Wohlstand“ erreicht. Sie genießen bei den Bürgern eine Beliebtheit von mehr als 90%.

### VORTEILE UND BESONDERHEITEN

Für eigene Städte gelten folgende Besonderheiten:

- Durch die Übernahme wechselt die militärische Macht in der Stadt. Die Bürger jedoch gehen ihren Gewohnheiten und Arbeiten ganz normal nach. Durch die Übernahme einer Stadt werden Sie auch nicht zum Besitzer von Betrieben oder Wohnhäusern, die Ihnen vorher nicht gehörten.
- In eigenen Städten sind Sie grundsätzlich beliebter als in anderen. Trotzdem sollten Sie sich stets für das Wohl Ihrer Städte einsetzen.
- Die Stadt erzeugt Steuereinnahmen, die Sie am Stadtpalast abholen können.
- Sie brauchen sich nicht um die Verteidigung der Stadt zu kümmern. Je größer die Stadt wird, desto stärker sind auch die Befestigungsanlagen und desto mehr Soldaten werden eingestellt. Sie sollten aber eventuell darauf achten, dass genügend freie Siedler in die Stadt kommen.
- Die Schatzflotte wird in Ihren Städten niemals anlegen, auch wenn die Stadt zuvor eine Gouverneurs- oder Vizekönigstadt war.
- Händler anderer Nationen werden weiterhin Ihre Stadt anfahren.



Der größte Vorteil einer eigenen Stadt ist natürlich, dass Sie diese Stadt stets anfahren können. Städte anderer Nationen dürfen Sie nur anfahren, wenn Ihr Ansehen bei der Nation 25% oder mehr beträgt.

## HEIRATEN

In einer der von Ihnen verwalteten Städte können Sie den Stadtpalast in Ihren eigenen Palast umwandeln. Dadurch wird diese Stadt zu Ihrer Heimatstadt.

Ein eigener Palast ist unumgänglich, wenn Sie an eine Hochzeit mit einer Vizekönigstochter oder einem Vizekönigssohn denken. Denn Ihre zukünftige Gemahlin bzw. Ihr zukünftiger Gemahl werden einer Hochzeit nur zustimmen, wenn Sie zuvor für eine adäquate Unterkunft sorgen.

Nach der Hochzeit steht in Ihrem Palast ein neuer Tab zur Verfügung, über den Sie Ihr Ehepartner mit geheimen Informationen versorgt.



## Einrichten von Handelsrouten



Wenn Sie auf dem Weg sind, ein Handelsimperium zu errichten, oder wenn Sie eine lukrative Beschäftigung für einige Ihrer Konvois suchen, damit Sie Ihre Zeit einem Abenteuerleben widmen können, dann sollten Sie über das Einrichten von Handelsrouten nachdenken.

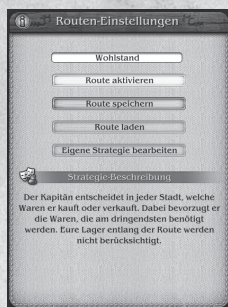
Dazu wählen Sie einen Konvoi an und wählen im Bereich „Handelsroute“ die Funktion „Einrichten“. Anschließend können Sie mit der Angabe von Städten eine neue Route planen oder eine zuvor gespeicherte Route einladen.

Wenn der Kapitän im Wesentlichen selbst handeln soll, dann sollten Sie Städte wählen, die unterschiedlichste Waren produzieren.

Eine Handelsroute ergibt aber auch Sinn, wenn Sie selbstproduzierte Waren auf einfache Weise verkaufen wollen und an höheren Preisen interessiert sind, als Ihnen die Produktionsstadt bietet. Denn Sie können auch sehr einfach Ihre Lager in die Handelsroute mit einbeziehen.

Möchten Sie eine neue Route erstellen, so wählen Sie zunächst die Option „Städte hinzufügen“. Anschließend müssen Sie für die Route eine Strategie wählen, wobei es zwei grundsätzliche Möglichkeiten gibt:





Entweder Sie wählen eine vorgefertigte Handelsstrategie und vertrauen auf Ihren Kapitän. Oder aber Sie wählen die eigene Strategie und stellen selbst ein, was in welcher Stadt zu welchem Preis und in welcher Menge gehandelt werden soll.

Seien Sie gewarnt: die 2. Möglichkeit ist deutlich komplexer und wenn Sie hier die falschen Werte einstellen, erzeugt der Konvoi womöglich nur Kosten.

Vertrauen Sie daher vor allem am Anfang ruhig auf die vorhandenen Strategien, damit Sie sich nicht verzetteln.

Andererseits können fortgeschrittene Spieler mit den Detail-Einstellungen den Gewinn und die Effizienz einer Route immer weiter optimieren.



Die Verwendung einer vorgegebenen Strategie hat einen entscheidenden Vorteil: die Route passt sich von selbst an geänderte Stadtgrößen an und kann damit beispielsweise größere Mengen handeln, wenn eine Stadt gewachsen ist.

## ÜBERWACHUNG VON HANDELSROUTEN

Über die Konvoi- und Stadtlste, die Sie jederzeit mittels [RB] öffnen können, haben Sie Zugriff auf alle eingerichteten Handelsrouten. Hier können Sie leicht überprüfen, wie Ihre Handelsrouten gerade laufen, wie viel Gewinn sie machen oder wie hoch die größte Auslastung ist. So können Sie leicht entscheiden, welche Route Sie noch etwas optimieren möchten.



## ANSEHEN UND AUFSTIEG



### RANG



Oben links auf dem Bildschirm wird Ihr aktueller Rang angezeigt. Sie werden merken, dass einige Aktionen, etwa der Besuch beim Baumeister oder beim Vizekönig, an einen bestimmten Mindestrang gekoppelt sind.

Um im Rang aufzusteigen, sind drei Dinge erforderlich: Vermögen, Laderaum und Mitarbeiter.

- Vermögen bezieht sich auf alles, was Sie besitzen: Schiffe, Gebäude, Waren und Bargeld.
- Laderaum ist die Summe all Ihrer Schiffskapazitäten.
- Mit Mitarbeitern sind die Arbeiter in Ihren Betrieben sowie die zusätzlichen Matrosen auf Ihren Konvois gemeint.



Der blaue Balken unter dem Rang zeigt Ihnen stets an, wie weit Sie vom nächsten Aufstieg noch entfernt sind. Detaillierte Informationen zum nächsten Rang erhalten Sie im Logbuch (mittels [Back] öffnen), gleich auf der ersten Seite.

## ANSEHEN

Bei jeder Nation haben Sie ein bestimmtes Ansehen, das sich vor allem durch militärische Aktionen für oder gegen die Nationen ändert. Auch durch das Erfüllen von Administrator- oder Gouverneursmissionen wird das Ansehen beeinflusst.

Ihr aktuelles Ansehen bei jeder einzelnen Nation wird Ihnen stets in Form eines Kuchendiagramms auf der Seekarte oben in der Mitte angezeigt.



Es gibt folgende Ansehensgrenzen:

Kleiner als 25%	Die Nation steht Ihnen feindlich gegenüber. Sie dürfen keine Städte der Nation betreten und müssen mit Angriffen durch Militärkonvois rechnen.
25 bis 75%	Sie haben ein neutrales Verhältnis zur Nation. Sie können beispielsweise Produktionslizenzen erwerben und mit Gouverneuren sprechen.
Größer als 75%	Die Nation ist Ihnen überaus freundlich gesinnt. Sie dürfen um eine Audienz beim Vizekönig ersuchen und Kaperbriefe erwerben.



Verbünden sich zwei Nationen, so haben Sie anschließend das gleiche, gemittelte Ansehen bei beiden Nationen.

## BELIEBTHEIT

In jeder Stadt haben Sie eine gewisse Beliebtheit bei den Bürgern, die von 0% bis 100% reicht. Sie wird wie folgt beeinflusst:

Handel	Durch Verkaufen bzw. Kaufen von Waren, deren Menge unterhalb des ersten Vorratsbalkens liegt, steigt bzw. sinkt Ihre Beliebtheit.
Arbeiter & Mieter	Jeder Arbeiter und jeder Mieter erhöht Ihre Beliebtheit in der Stadt.
Aufträge	Aufträge, die Sie für die Stadt erledigen, erhöhen Ihre Beliebtheit.
Piraterie	Greifen Sie einen Händler an so sinkt Ihre Beliebtheit in der Stadt des Händlers.

Beliebtheit benötigen Sie vor allen Dingen, wenn Sie in einer Stadt selbst produzieren wollen.

## MACHT

Sind Sie erst einmal so weit, dass Sie eigene Städte übernehmen, so stellen Sie quasi eine eigene Nation dar. In der Chronik im Tab „Macht“ können Sie dann vergleichen, wie groß Ihre Macht im Vergleich zu den anderen Nationen ist. Die Macht einer Nation wird im Wesentlichen durch die Gesamtzahl Ihrer Kanonen und die Gesamtzahl Ihrer Arbeiter (= Wirtschaftsmacht) ermittelt.

## MITWIRKENDE

### GAMING MINDS STUDIOS

#### CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

#### TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

#### PROGRAMMING

Bastian Clarenbach

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Michael Offel

Peter Grimsehl

Stephan Hodes

Ulf Winkelmann

#### GRAPHICS

Christoph Werner

Daniel Lieske

Guido Neumann

Mareike Gabele

Mark Kölker

#### GAME DESIGN

Daniel Scollie

Stephan Müller

#### QA

Sebastian Walter

Ingo Sander

#### SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION

Rocketaudio – Dag Winderlich

#### EXTERNAL QA

Games Quality

#### ADDITIONAL SFX

Markus Braun

#### REALTIME BUILDINGS AND ILLUSTRATIONS

Animation Arts – Marco Zeugner,

Christian Fischer, Marlene Fischer

[www.digisteam.com](http://www.digisteam.com)

#### PORTRAITS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

#### STORY, TEXTE & LEKTORAT

Falko Löffler

#### INTRO-SEQUENCE

The Light Works - Tobias Richter

#### SPECIAL THANKS TO

the members of [www.patrizierforum.net](http://www.patrizierforum.net)

and all beta testers of Port Royale 3.

### KALYPSO MEDIA GROUP

#### MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig

Stefan Marcinek

#### HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

#### HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

#### GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal

Christian Schlütter

#### HEAD OF MARKETING

Anika Thun

#### MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

#### HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

#### ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß



# Port Royale 3

Anna-Maria Heinrich  
Thabani Sihwa  
Anna Owtschinnikow

PR DEPARTMENT  
Mark Allen  
Ted Brockwood  
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION  
MANAGER  
Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER  
Sebastian Weber

SUPPORT & COMMUNITY  
MANAGEMENT  
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK  
Andrew Johnson  
Mark Allen  
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA  
Mario Kroll  
Ted Brockwood  
Theresa Merino  
Peter Lytle

KALYPSO MEDIA DIGITAL  
Jonathan Hales  
Andrew McKerrow

## LICENSES

Uses “FMOD Ex Sound System” and  
“Firelight Technologies”



Portions of this software Copyright  
© 2012 Jenkins Software, LLC. All  
rights reserved. Used under license.



Uses Bink Video. Copyright (C)  
1997-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Granny Animation. Copyright  
(C) 1999-2012 by RAD Game Tools,  
Inc.



Uses Iggy. Copyright (C) 2009-2011  
by RAD Game Tools, Inc.



# KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST

## Kostenloser Kundenservice

Unser Kundenservice ist für Sie täglich an sieben Tagen die Woche per E-Mail erreichbar. Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen unter folgender Adresse oder in unserem Forum einfach und kostenlos Antworten und Lösungen auf die meistgestellten Fragen:

**support@kalypsomedia.com**  
**forum.kalypsomedia.com**

Wir benötigen dazu folgende Informationen von Ihnen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, die genaue Fehlermeldung und eine Beschreibung des Problems.

Beachten Sie bitte, dass wir nicht in der Lage sind, Anfragen für Tipps und Tricks per E-Mail zu beantworten.

## Persönliche Unterstützung

Sollten Sie keine Lösung für Ihr Problem gefunden haben, können Sie sich gerne persönlich an unser Supportteam wenden.

**Tel: 0049 (0)6241 50 22 40**  
**Fax: 0049 (0)6241 50 61 91 1**

**Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr**

## ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschliesslich der Verpackung, Handbuecher u. ae. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschuetzt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschliesslich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdruücklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklaren Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

### **Gewahrleistung**

Da Software naturgemaess komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei laeuft. Kalypso Media GmbH uebernimmt auch keine Garantie fuer spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies ueber den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt fuer die Richtigkeit oder Vollstaendigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemaesser Gebrauch trotz sachgemaesser Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht moeglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur fuer Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH senden. Darueber hinaus uebernimmt Kalypso Media GmbH keine Haftung fuer mittelbare oder unmittelbare Schaeden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schaeden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlaessigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Hoehe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall fuer unvorhersehbare oder untypische Schaeden. Ansprueche gegen den Haendler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberuehrt.

Kalypso Media GmbH uebernimmt keine Haftung fuer Schaeden, die durch unsachgemaesse Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehoer entstehen, sofern die Schaeden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.



## Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persoенliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhaengig von den Gewährleistungsregeln und nur fuer direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafuer zwingend erforderlich und beizufuegen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemaesse Behandlung zurueckzufuehren ist. Ueber den Umtausch hinausgehende Ansprueche sind ausdruuecklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veraenderung der Software ist ausdruuecklich untersagt.

Wer Software unzuulaessigerweise vervielfaeltigt, verbreitet oder oeffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzuulaessige Vervielfaeltigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fuenf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzuulaessig kodierte CD-ROMs koennen von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behaelt sich ausdruuecklich zivilrechtliche Schadensersatzansprueche vor.

Fuer den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der Uebrigen Bestimmungen hiervon unberuehrt.

**Kalypso Media GmbH**  
**Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13**  
**67547 Worms**

**[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)**



GAMING MINDS

kalypso

fmod



Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.