Bestseller Games

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12,99 DM

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 20
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

4 344023 312990 20

Pirates!

GOLD

Virengeprüft

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

- GEDRUCKTE ANLEITUNG
- INKL. SPIELSTANDS-EDITOR

UNEINGESCHRÄNKTE CD-ROM-VERSION

MICROPROSE
Seriously Fun Software

PIRATES! GOLD VOLLVERSION AUF CD-ROM!

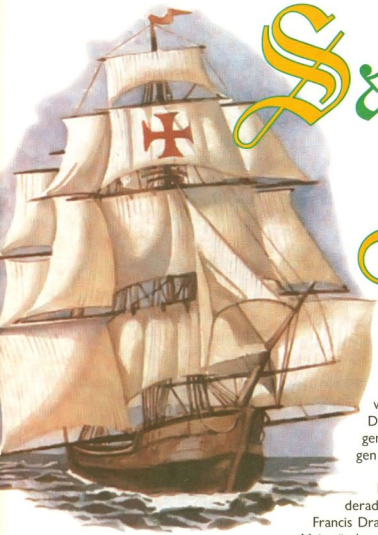
Bestseller Games

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GmbH · Tel. 0180 - 567 11 00



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Sail Away



Nein, wir werden nicht von der Bierindustrie bezahlt, leider noch nicht einmal gesponsert, und es wankt auch kein Stoppelbart mit rudernden Armbewegungen durch die Redaktion, um uns aus voller Kehle und angeblich auch Seele röhrend aufzufordern, unsere Träume zu träumen – das kriegen wir auch ungebeten ganz gut hin, besonders mit Hilfe der Bierindustrie und ihrer Produkte.

Die Segelschiffe unserer Träume haben allerdings keine grünen Segel, und sie fahren auch nicht unter der Flagge irgendeiner Flasche und ihres Hofbarden. Nein, beim Klabautermann, die Schiffe unserer Träume hissen den Jolly Roger, und ihre Kapitäne knüpfen Schreihälse an die höchste Mastspitze, schicken sie über die Planke zu den Haien oder lassen sie kielholen, wenn sie es wagen sollten, zu ihrem Gebrüll auch noch auf offenem Deck Tanzunterricht für Grobmotoriker zu geben.

Bestseller-Games-Veteranen werden sich mit Vergnügen an den Berufsstand des Piraten erinnern, aus dem in *Monkey Island* der Oberschurke LeChuck rekrutiert wurde. In PIRATES! allerdings übernimmt der Spieler die Rolle des Freibeuters, und damit ist der automatisch einer von den guten Jungs. Seine lange und ruhmreiche Ahnenreihe zieren Namen wie Black Beard oder Störtebeker, und wenn der räuberische Diebstahl zur See genügend Beute in die richtigen Schatullen brachte, konnte sogar blaues Blut in Halsabschneideradern fließen, wie Sir Francis Drake, der Freibeuter Ihrer Majestät, beweist. Wer seine Vorbilder lieber in Hollywood sucht, hat auch keine schlechte Auswahl: Burt Lancaster, Errol Flynn oder, bei nicht ganz so athletischem Körperbau, Marty Feldman und Walter Matthau haben allesamt Piraten dargestellt, vom roten Korsaren bis zu Käpt'n Dotterbart. Die weibliche Variante wird von Geena Davis in Cutthroat Island vertreten, und daß auch dieser Film seinen historischen Hintergrund hat, beweist eine Homepage im World Wide Web:

Wild Women and Salty Dogs:
http://www.discovery.com/DCO/doc/1012/world/history/2pirates/

Doch das Aufbringen von Schiffen gehört auch im Zeitalter von Küstenwache und Überwachungssatelliten keineswegs der Geschichte an; am 2. Februar 1998 ging folgende Meldung durch die Presse:

„Nach Angaben des International Maritime Bureau (IMB) und seines Piraterie-Zentrums in Kuala Lumpur wurden im vergangenen Jahr 229 Piratenangriffe auf Handelsschiffe bekannt. Mindestens 51 Seeleute wurden dabei ermordet, doppelt so viele wie im Vorjahr. Viele Überfälle werden allerdings gar nicht gemeldet. Am höchsten ist das Risiko in den Gewässern vor Indonesien, Thailand und den Philippinen."

Auch wenn sich die Schauplätze geändert haben: Wer neben Software-Piraterie und Internet-Surfen mal ein wenig Bildschirm-Freibeuterei betreiben möchte, bewegt sich durchaus auf der Höhe der Zeit.

Was man von anderen nicht behaupten kann – und damit zu einer kleinen Meldung in eigener Sache:

Wer zu spät kommt ...

Wie bekannt sein dürfte, wachsen die Bestseller Games nicht auf unserem Mist. Wir lizenzieren sie, verpassen ihnen eine ihrem Klassikerstatus angemessene Magazinhülle und verkaufen sie sehr, sehr preiswert. Leider laufen solche Lizenzen irgendwann aus, und genau dieses Schicksal hat nun die beiden Monkey Islands ereilt, und mit ihnen fast alle Bestseller Games bis Ausgabe 10 und BG Gold bis Ausgabe 5. Es soll hinterher keiner behaupten, er habe von nichts gewußt – momentan tickt der Countdown für die allseits beliebten SIEDLER, und auch den anderen Titeln schlägt irgendwann die Stunde. Also Leute, wenn Ihr Eure Lieblingsspiele nicht irgendwann ohne gedruckte Anleitung, ohne Lösung und sonstiges Zubehör und natürlich auch ohne die goldenen Worte der Redaktion kaufen wollt, haltet Euch ran – noch sind ältere Ausgaben erhältlich.

Lichtet die Anker, entert die Takelage, setzt jeden Fetzen Tuch und schaut zu, daß Ihr noch ein paar Bestseller Games erbeuten könnt, bevor sie Sammlerwert bekommen und unbezahlbar werden!

Peter Strobel

Inhaltsverzeichnis

Blitzstart 5

Das Handbuch des Kapitäns

Installation und Programmstart 6
Steuerung 9
Einleitung 10

Buch I: Anweisungen an den Kapitän

Das Handbuch 11
Das Ziel des Spiels 11
Das Hauptmenü 11
Wahl einer historischen Epoche 12
Erstellung einer Spielfigur 12
Fechten und Säbelkunst 15
In der Stadt 17
Stadtstatus 18
Sobald Sie einmal in der Stadt sind 20
Die Schenke 23
Der Kaufmann 25
Der Schiffbauer 26
Die Bank 26
Weitere Erledigungen in der Stadt 27
Die Kajüte des Kapitäns 27
Das Logbuch 29
Reisen in der Karibik 31
Begegnungen auf hoher See 34
An Land 72
Landgefechte 73
Kriegsführung mit Hellebarden und Geschützen 77

Buch II: Das Leben eines Piraten

Die Reise 79
Gewinne und Ziele 80
Schätze der Karibik 81

Buch III: Die goldenen Antillen

Das Schiffsverzeichnis (ca. 1690) 83

Spielstandseditor 87

Handbuchergänzung 87

Leserservice 88

Siedler-Update 88
Codemaster Shareware 88
SimCity-Zusatzmaterial 88

Spielvorstellungen

Tomb Raider 2
HERO-INE 89

Blade Runner
Jäger und Gejagte 91

Men in Black
Notorische Schwarzseher 93

Verschiedenes

Editorial 3
Inhalt 4
Impressum 4
CD-ROM-Cover 95
Bestellschein 97
Lizenzurkunde 98



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), Patrick Meyer (prm), Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, Pearl-Straße1, Tel. (07631) 360-550

Compuserve: GO PEARLSUP

Internet: www.trendverlag.de

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Stefan Schlatterer, Diana Whang

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Pearl-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Pearl-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-500, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644-110, Fax: (0208) 644-367, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: Telefon: (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 220.000 Exemplare

Druck: Marco, Toulouse

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 12,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.
Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Blitzstart

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 bis 8. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 386DX/33 mit 4 MB RAM
- ca. 2 MB Festplattenplatz
- VGA-Grafikkarte
- MS-DOS ab V. 5.0 oder Windows 95
- MS-Maus oder kompatible
- Empfohlen: Soundkarte, SVGA-Grafik, 20 MB Festplattenplatz

PIRATES! Gold kann entweder direkt von der CD-ROM gespielt oder auf die Festplatte installiert werden. Nach einer Installation auf Festplatte wird die CD-ROM nicht mehr benötigt.

Spiel von CD-ROM:

Geben Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *INSTALL* ein, wählen Sie aus dem folgenden Menü Punkt 2. Danach beantworten Sie alle Fragen des Sound-Setups und starten das Spiel, indem Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *PIRATESG GER* eingeben.



Festplatteninstallation:

Wechseln Sie auf der Heft-CD ins Verzeichnis HARDDISK und geben Sie *DEUTSCH* ein. Geben Sie an, wohin das Spiel installiert werden soll, und führen Sie nach dem Kopiervorgang das Sound-Setup durch. Sie starten ein installiertes Spiel, indem Sie im Programmverzeichnis auf der Festplatte *PIRATESG GER* eingeben.

Nähere Angaben und Hilfe bei technischen Problemen erhalten Sie auf den Seiten 6-8.

Der Programmstarter

1. Sie gelangen in den Starter, indem Sie den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];

2. an der Eingabeaufforderung BGINSTAL eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um PIRATES GOLD zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Spiele-Demos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft und unsere Vorschau auf die kommenden Ausgaben mit einer Demo-Version des jeweiligen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.

Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD BGINSTAL eingeben und dann Andere Programme auf der CD wählen.

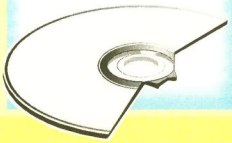
Share- und Freeware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR, WinZip) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Das Verzeichnis \Adobe enthält den Acrobat Reader in einer 16-Bit- und einer 32-Bit-Version, und im Verzeichnis \BOOTDISK befindet sich das Programm Bootme zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten. Außerdem legen wir einen Maustreiber von Microsoft bei (\MSMOUSE).

Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 98) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



Installation und Programmstart

PIRATES! GOLD läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Besonderheiten des Betriebs unter Windows 95 sind mit dem Win95-Logo gekennzeichnet. Lesen Sie bitte auch die entsprechenden Abschnitte unter *Problemlösungen*.

Installation und Konfiguration

PIRATES! kann direkt von CD gespielt oder auf Festplatte installiert werden. Beim Spiel von CD wird nur ca. 1 MB Festplattenplatz belegt (gegenüber ca. 17 MB der Festplatteninstallation). Die Vollinstallation ist allerdings eine einfache Möglichkeit, die recht hohen Speicheranforderungen von PIRATES! zu erfüllen, da danach kein CD-Laufwerk zum Spielen benötigt wird. Mehr dazu im Abschnitt *Problemlösungen*.



Bei beiden Installationsvarianten wird zunächst in einem roten Kasten ein (englischer) Hinweistext angezeigt, den die Leertaste ausblendet. Der gleiche Text kann mit jedem Texteditor geöffnet oder gedruckt werden. Er liegt (auf deutsch) unter dem Namen README.TXT im Verzeichnis \HARDDISK\DEUTSCH der Heft-CD bzw. nach einer Festplatteninstallation auch im Spielverzeichnis der Festplatte vor.



PIRATES! GOLD kann in zwei Video-Modi betrieben werden, im Standard-VGA-Format mit 16 Farben oder im SVGA-Modus mit 256 Farben. Das Programm prüft während der Installation, ob die Voraussetzungen für den (weit besseren) SVGA-Modus gegeben sind, d.h. vor allem eine VESA-kompatible Grafikkarte. Findet es keine, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben und gefragt, ob das Spiel im 16-Farben-Modus installiert werden soll. Antworten Sie nur dann mit Ja, wenn Sie ganz sicher sind, keine SVGA-Grafikkarte zu besitzen – das ist heute sehr selten. Das Spiel kann nachträglich auf 16 Farben konvertiert werden – siehe *Problemlösungen*, Abschnitt *Video-Optionen*.

Spiel von CD-ROM

1. Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks und geben *INSTALL* ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf *INSTALL.BAT* doppelt.



2. Übergehen Sie die Option *Install Game Files to Hard Disk* und wählen *Reconfigure Hardware Options*. Bestätigen Sie mit ENTER. Weiter geht's unter *Soundkonfiguration*.

Festplatteninstallation

1. Wechseln Sie ins Verzeichnis \HARDDISK der Heft-CD und geben *DEUTSCH* ein. Unter Windows 95 klicken Sie auf *DEUTSCH.BAT* doppelt.



2. Im Menü wählen Sie die erste Option und bestätigen mit ENTER.

3. Nun muß das Quell-Laufwerk angegeben werden. Bewegen Sie die Markierung auf *Other* und drücken ENTER. Der Pfad X:\HARDDISK\DEUTSCH sollte vorgegeben sein, andernfalls tragen Sie ihn ein. X steht für das CD-ROM-Laufwerk. Bestätigen Sie mit ENTER.

4. Geben Sie an, wohin PIRATES! installiert werden soll. Vorgabe ist C:\MPS\PIRATES. Bestätigen Sie wiederum mit ENTER, danach beginnt der Kopiervorgang.

Soundkonfiguration

1. Nach der Installation startet das Soundsetup automatisch, später kann es jederzeit im Spielverzeichnis (Festplatteninstallation) bzw. im Hauptverzeichnis der CD durch Eingabe von *INSTALL* aufgerufen werden.



Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

```
BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.

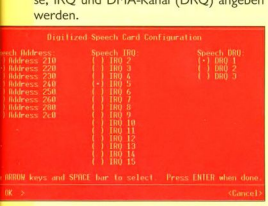


Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

2. Wählen Sie mit den Cursortasten und der Leertaste die Soundkarte für Musik und Effekte aus. Sollte Ihre Hardware nicht aufgeführt sein, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *SoundBlaster (Pro)* zum Ziel. Meist muß auch die Portadresse der Soundkarte angegeben werden – Standardwert für SoundBlaster und kompatible ist 220. Bestätigen Sie die Auswahl mit ENTER.

3. Nun wiederholt sich die Prozedur für die Sprachwiedergabe. Zum Abschluß müssen meist nochmals Portadresse, IRQ und DMA-Kanal (DRQ) angeben werden.



Nach der abschließenden Bestätigung mit ENTER ist die Konfiguration beendet. Sie kann später durch Eingabe von *INSTALL* im Spielverzeichnis erneut aufgerufen werden.

Spielstart

Spiel von CD-ROM

Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der Heft-CD und geben dort PIRATESG GER ein.

Festplatteninstallation

Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte (Standard: C:\MPS\PIRATES) und geben dort PIRATESG GER ein.

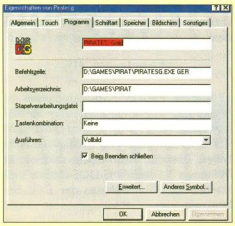
Wenn Sie das Intro schon kennen, kommen Sie durch mehrmaliges Drücken von ESCAPE schneller zum Startbildschirm. Wie es weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung.



Wer lieber auf englisch oder französisch spielt, kann das tun, indem er GER gegen ENG bzw. FRA austauscht.



Da PIRATES! mit einem angehängten Parameter gestartet werden muß, führt der gewohnte Doppelklick nicht zum Ziel. Öffnen Sie stattdessen die MS-DOS-Eingabeaufforderung im START-Menü und starten das Spiel wie oben beschrieben. Wer sich mit Windows 95 etwas besser auskennt, kann den Parameter ergänzen:



Klicken Sie rechts auf die Datei PIRATESG.EXE und wählen *Eigenschaften* und das Register *Programm*. Füllen Sie die Felder unserem Beispiel entsprechend aus, danach startet das Spiel auf den gewohnten Doppelklick.

Problemlösungen

Speichermangel und -konfiguration

PIRATES! benötigt mindestens 600 KB freien konventionellen Arbeitsspeicher und weitere 2 MB Erweiterungsspeicher. Ob genügend Speicher zur Verfügung steht, ermittelt der DOS-Befehl *MEM: (*siehe Bild)

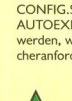
Achten Sie auf die rot markierten Werte – sie sollten mindestens 2.000K (XMS- oder EMS-Speicher) und 600K (Max. Größe...) betragen.

Die Speicherkonfiguration wird in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT festgelegt, die beide im Hauptverzeichnis der Festplatte C: zu finden sind. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!

Eine bewährte Konfiguration können Sie den Beispieldateien auf Seite 8 entnehmen.



Ein einfacher Weg zu mehr Speicher ist die Festplatteninstallation, die das CD-ROM-Laufwerk während des Spiels überflüssig macht. Dadurch können der Treibereintrag in der CONFIG.SYS und MSCDEX.EXE in der AUTOEXEC.BAT mit REM deaktiviert werden, was meist ausreicht, um die Speicheranforderungen zu erfüllen.



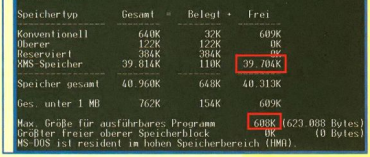
Im Lieferumfang von MS-DOS 6.x befindet sich ein Hilfsprogramm, das die Speicheroptimierung weitgehend automatisch erledigt. Gestartet wird es durch Eingabe von *MEMMAKER*. Leider hat Microsoft dieses nützliche Tool weder den Vorgängerversionen noch Windows 95 beigelegt.



Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette, um durch erneutes Booten und Rückkopieren der Originale auf die Festplatte den ursprünglichen Zustand wiederherstellen zu können! Eine sichere Lösung ist die Erstellung einer Bootdiskette, die nur bei Bedarf eine bestimmte Konfiguration lädt.

Bootdiskette mit BOOTME

Im Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie *BOOTME* eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für PIRATES! sind die Menüpunkte 1 oder 2, NOEMS oder EMS (ausprobieren). Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.





Auf einem gut konfigurierten Windows 95-System sollte PIRATES! problemlos laufen. Da Windows 95 ohne zusätzliche Maus- und CD-ROM-Treiber auskommt, die den konventionellen Speicher einschränken, fällt die Konfiguration sogar leichter. Auch unter Windows ermittelt *MEM* den freien Speicher. Geben Sie den Befehl entweder in der DOS-Eingabeaufforderung oder im Dialogfeld *Ausführen* des Startmenüs ein.

Wenn MEM auch unter Windows 95 nicht genug Speicher aufführt, sind zwei Gründe denkbar:

1. Der Speicher wird durch *überflüssige Treiber* belastet. Benennen Sie

CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT um und starten Sie den Rechner neu. Sollte danach immer noch nicht genug Speicher frei sein, besitzen Sie vermutlich ...

2. ... eine *fehlerhafte Version von Windows 95*. Wie das festzustellen und zu beheben ist, lesen Sie im Abschnitt *Windows 95*.

Maustreiber

Obwohl PIRATES! mit den meisten Maustreibern zusammenarbeitet, garantiert der Hersteller die Funktion nur für den Originaltreiber von Microsoft, den wir mitliefern. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel.

Installation: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie PIRATES! starten. Wenn das CD-Laufwerk nur unter Windows funktioniert, kopieren Sie das Verzeichnis \MSMOUSE auf Ihre Festplatte, bevor Sie Windows verlassen.

Der Treiber läßt sich nur installieren, wenn zuvor kein anderer geladen wurde; unter Umständen müssen Sie den entsprechenden Eintrag in einer der Startdateien deaktivieren und den Rechner neu starten.

Windows 95

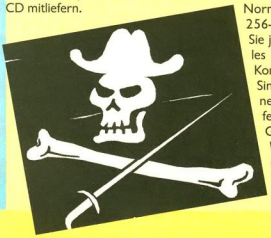
PIRATES! ist kompatibel zu Windows, wurde aber für MS-DOS programmiert, Inkompatibilitäten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus und starten Sie PIRATES! von der DOS-Befehlszeile aus.

Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

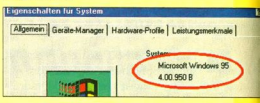
Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Den CD-ROM-Treiber können Sie sich ersparen, wenn Sie eine Festplatteninstallation unter Windows vornehmen und erst zum Spielen in den MS-DOS-Modus wechseln. Wie Sie den Tastaturtreiber laden, entnehmen Sie der Beispielkonfiguration, und falls Sie keinen Maustreiber besitzen oder dieser Probleme bereitet, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden (s. oben).

System-Update für Windows 95

Mit einer weit verbreiteten Version von Windows 95 ist es trotz aller Konfigurationstricks unmöglich, genügend konventionellen Speicher zur Verfügung zu stellen. Der Grund liegt in der Systemdatei IO.SYS, die in der revidierten europäischen Version (OSR 2) zu viel Speicher für HIMEM.SYS in Anspruch nimmt. Microsoft stellt für dieses Problem einen Patch zur Verfügung, den wir im Verzeichnis \W95PATCH der Heft-CD mitliefern.



Betroffen ist mit großer Wahrscheinlichkeit jeder, der einen PC mit vorinstalliertem Windows 95 gekauft hat. Um sicherzugehen, klicken Sie im Startmenü auf *Einstellungen/Systemsteuerung*, dann auf *System*. Im folgenden Bildschirm ist oben rechts die installierte Windows-Version verzeichnet:



Die fehlerhafte Version trägt die Revisionsnummer 4.00.950B.

Installation des Patches: Wechseln Sie ins Verzeichnis \W95PATCH der Heft-CD und klicken Sie auf *IOSYSUPD.EXE* doppelt. Der Patch untersucht zunächst, ob Ihr System ein Update benötigt und führt es gegebenenfalls durch. Nach einem Neustart ist das Betriebssystem auf dem neuen Stand, was Sie an der Datei IO.SYS (im Hauptverzeichnis der Festplatte C:) erkennen können: Sie sollte vom 23.12.1996 stammen.

Video-Optionen

Um PIRATES! mit 256 Farben betreiben zu können, ist eine SVGA-Grafikkarte notwendig, die vom Programm normalerweise erkannt und genutzt wird. Wenn das nicht der Fall ist und Sie sicher sind, eine entsprechende Grafikkarte zu besitzen, können Sie PIRATES! veranlassen, entweder einen bestimmten Chipsatz oder den VESA-Standard zu nutzen. Eine genaue Anleitung zu beidem sowie eine Liste gängiger Chipsätze und Treiber entnehmen Sie bitte der Textdatei README.TXT (s. oben, „Installation").

Falls auch das nicht hilft oder in Ihrem Computer tatsächlich nur eine VGA-Karte steckt, bleibt nur noch der *Betrieb mit 16-Farben*.

Dazu müssen sämtliche 256-Farben-Grafiken während der (Festplatten-) Installation konvertiert werden. Wenn Sie das Spiel bereits für den 256-Farb-Modus installiert haben, müssen Sie in das Spielverzeichnis wechseln und dort *CONV* eingeben bzw. auf CONV.BAT doppelklicken. Dadurch werden alle 256-Farben-Sprites und -Grafiken in 16-Farben konvertiert. Normalerweise werden dabei alle 256-Farben-Dateien gelöscht. Wenn Sie jedoch beide Versionen des Spieles behalten wollen, müssen Sie die Konversion mit *CONV /NO* starten. Sind auf diese Weise beide Versionen installiert, wechselt der Befehl *CHVER* zwischen den Modi. Geben Sie vor dem Spielstart *CHVER 16* ein, um im 16-Farben-Modus zu spielen. *CHVER 256* schaltet auf den 256-Farben-Modus zurück.

Beispielkonfiguration

Datei- und Treibernamen, Variablen und Pfade können sehr unterschiedlich aussehen – es handelt sich nur um Beispiele. Ändern Sie Ihre Originaldateien (nach Erstellen einer Sicherungskopie!), indem Sie die ersten beiden Zeilen der CONFIG.SYS anpassen oder ergänzen, in allen anderen Zeilen DEVICE durch DEVICEHIGH ersetzen und in der AUTOEXEC.BAT jedem Programmaufruf LH voranstellen. Deaktivieren Sie alles, was nicht unbedingt gebraucht wird, indem Sie der entsprechenden Zeile REM voranstellen. Das Betriebssystem wird diese Zeilen beim nächsten Neustart ignorieren. Der ursprüngliche Zustand läßt sich durch Entfernen von REM wieder herstellen. PIRATES! benötigt lediglich Maus-, CD-ROM- und Tastaturtreiber sowie die CD-ROM-Ergänzung MSCDEX.EXE.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS I=E000-EFFF D=128
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
DEVICEHIGH=C:\CDD\WCD.SYS  /D:WP_CDROM
```

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
PROMPT $P$G
SET PATH=C:\DOS
LH KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE.COM
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /D:WP_CDROM /M:10
```

Der INCLUDE-Befehl I=E000-EFFF funktioniert auf den meisten, aber nicht auf allen Computern. Sollten Sie entsprechende Fehlermeldungen erhalten, entfernen Sie ihn aus der EMM386-Zeile.

Die Konfiguration gilt auch für den MS-DOS-Modus von Windows 95, allerdings müssen Sie einige Pfade ändern: HIMEM.SYS und EMM386.EXE stehen im Windows-Verzeichnis (Standard: C:\WINDOWS), Tastaturtreiber und MSCDEX.EXE im Unterverzeichnis C:\WINDOWS\COMMAND.

Die Spielsteuerung

Pirates!

Sie können PIRATES! Gold allein mit der Tastatur oder mit einer Maus in Verbindung mit der Tastatur spielen. Wir empfehlen letzteres.

Tastenkürzel

ESC .....Escape
LMK .....Linker Mausknopf
RMK.....Rechter Mausknopf
PFEILE .....Pfeiltasten
ENTER.....Eingabe-Taste/Return

Allgemeine Steuerung

Unterbrechen/
Spiel wieder aufnehmen (Pause) ..... P
Abbrechen zu Dos..... Q
Sound ändern (Umschalten zwischen vollem Sound, nur Soundeffekten und keinem Sound) V
Zur Kajüte des Kapitäns gehen .... LEER
Einen Bildschirm verlassen ..... ESC
Eine Auswahl treffen ..... ← → ↓ ↑

Spielstand laden

PFEILE nach oben/unten und ENTER drücken; Zeile mit der Maus anklicken



In der Stadt

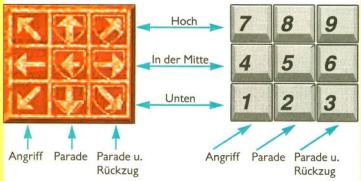
Ein Gebäude betreten	PFEILE und ENTER	LMK
Stadt verlassen auf dem Seeweg		
Schiff-Icon wählen	ENTER	LMK
Stadt verlassen über Land		
Weg anwählen	ENTER	LMK
Stadtstatus überprüfen		
Namen der Stadt oben auf dem Bildschirm wählen	ENTER	LMK
Kajüte des Kapitäns besuchen		LEER

An Land

Figur bewegen	PFEILE	Maus
Schatz/ verschollenen Verwandten suchen		S
Kapitänskajüte besuchen		LEER
Turbo-Modus		T

Fechten

Eine Waffe wählen — PFEILE und ENTER — Maus



Maussteuerung

Angriff.....Angriffslinie wählen (niedrig, in der Mitte oder hoch) und LMK oder RMK drücken
Stoß.....Angriffslinie wählen und RMK drücken
Hieb .....Angriffslinie wählen und LMK drücken
Parade.....Parierlinie wählen und LMK oder RMK drücken
Parade und Rückzug .....Parier- und Rückzugslinie wählen und LMK oder RMK drücken
Aus dem Kampf fliehen .....Parieren und zurückziehen, bis Ihr Pirat den rechten Bildschirmrand erreicht hat

Cursorsteuerung

Die Cursorsteuerung funktioniert am besten mit dem Ziffernblock (siehe Illustration oben).

Angriff .....Angriffszahl wählen: 7 (hoch), 4 (in der Mitte), 1 (niedrig)
Stoß .....Angriffszahl wählen: 7, 4, 1
Hieb.....Shift und Angriffszahl drücken: 7, 4, 1
Parade .....Parierzahl drücken: 8, 5, 2
Parade und Rückzug .....Parier- und Rückzugszahl drücken, 9, 6, 3
Aus dem Kampf fliehen .....Parieren und zurückziehen, bis Ihr Pirat den rechten Bildschirmrand erreicht hat

Schiffsauswahlbildschirm

Der Schiffsauswahlbildschirm erscheint immer dann, wenn Sie ein Schiff verkaufen oder beim Schiffsbauer reparieren lassen; wenn Sie ein Schiff für die Schlacht wählen oder ein Schiff wählen, das zurückgelassen werden soll.

Schiff wählen	Schiff mit PFEILEN wählen und ENTER drücken	Schiff mit der Maus anklicken
Bildschirm verlassen	PFEIL gedrückt halten, bis Zeiger unten rechts auf dem Bildschirm markiert ist, dann ENTER drücken	Zeiger mit der Maus anklicken

Landgefechtsbildschirm

Einheit wählen, die bewegt werden soll	ENTER	Maus
Alle Einheiten wählen	A-Taste	TAB-Taste, bis alle markiert sind
Einheit bewegen	PFEILE	Maus

Handels- und Plünderungsbildschirme

Ware wählen	PFEILE nach oben/ unten	Waren-Icon mit der Maus anklicken
Ware nehmen/ kaufen	PFEIL rechts	rechten Pfeil der Handelsleiste mit der Maus anklicken
Ware zurücklassen/ verkaufen	PFEIL links	linken Pfeil der Handelsleiste mit der Maus anklicken
Schneller Warentausch	PFEIL gedrückt halten	Mausknopf auf rechtem oder linkem Pfeil der Handelsleiste gedrückt halten
Handels- und Plünderungsbildschirme verlassen	ESC drücken oder PFEIL gedrückt halten, bis „Fertig" markiert ist, dann ENTER drücken	„Fertig" mit der Maus anklicken

Kajüte des Kapitäns

Zur Kapitänskajüte gehen .....Von den meisten Bildschirmen aus die Leertaste drücken

Während des Kampfes können Sie die Kapitänskajüte nicht besuchen!

Kapitänskajüte verlassen	ESC drücken	Stiefel anklicken
Eine Funktion wählen	PFEILE rechts/ links und ENTER	Funktion mit LMK anklicken
Funktion verlassen	ESC drücken	„Abbrechen" oder „Fertig"anklicken

Karte der Karibik

Stadt auf der Karte wählen .....Stadt mit der Maus anklicken

Stadt auf der Stadtliste wählen	PFEILE nach oben/ unten und ENTER drücken	Stadtnamen mit der Maus anklicken
Bildschirm verlassen	ESC drücken	„Fertig" anklicken

Spielsicherungsbildschirm

Sie können nur in der Stadt ein Spiel speichern, nicht aber, wenn Sie sich auf See befinden.

Speicherplatz zum Sichern wählen	PFEILE nach oben/ unten und ENTER drücken	Zeile mit der Maus anklicken
Namen zuweisen		Beliebigen Spielsicherungsnamen eingeben, ENTER drücken
Abbrechen, ohne zu sichern		ESC drücken

Pirates!



Gold in Sicht!

Entern, Plündern, Fechten, Feuern – es soll Leute geben, die haben schon damals vor ihrem guten alten C64 die Zeit vorwiegend mit diesen Tätigkeiten verbracht. Mit der späteren CD-Version wurde das Piratenleben erst richtig spaßig. Kein Wunder, schließlich hat sich der legendäre Sid Meier der Seeräuberei angenommen: Originaldesign und Programmierung von PIRATES! stammen von ihm. Die Spieler waren süchtig nach dieser Mischung aus Action, Strategie und Handelssimulation; über Wochen hielt sich PIRATES! in den Bestsellerlisten. Ja, so ein bißchen Freibeuterei und Säbelrasseln unter Palmen bringen eben einen Hauch von Abenteuer ins langweilige Landrattendasein!

Europa ist im Umbruch – neue Könige und Kaiser steigen auf. Dem Ehrgeizigen eröffnen sich im Leben zahlreiche Möglichkeiten: Er kann sich einen guten Ruf erwerben, reich werden, eine wunderschöne Frau zur Gemahlin nehmen und durch königliche Gunst sogar zum Edelmann ernannt werden. „Herzog des Königreiches" klingt gut, nicht wahr? Jetzt ist die Zeit gekommen, in der ein jeder Ruhm und Reichtum erlangen kann!

Nirgendwo sind die Möglichkeiten größer als in der Karibik. Hier sind die großen Mächte in einem unaufhörlichen Kampf um die Vorherrschaft über diese strategisch wichtigen Gewässer verwickelt. Hier suchen die Vertriebenen aus der Alten Welt ein neues Leben in der Neuen Welt, befahren reiche Kaufleute, schwerfällige Fluyt-Frachtschiffe und spanische Galeonen – langsam und vollbeladen mit spanischem Gold – die Meere. Hier trägt die Freibeuterei reichlich Früchte!

Pirates!

Das Handbuch

Die Anleitung ist in vier Abschnitte aufgeteilt: *Das Handbuch des Kapitäns* haben Sie (hoffentlich) schon gelesen – in ihm wird die Installation von PIRATES! beschrieben und angegeben, welche technischen Probleme sich dabei stellen können. Die Spielsteuerung finden Sie zusammengefaßt auf Seite neun.

Buch I gibt umfassende Informationen zum Betreiben des Spiels und befaßt sich teilweise mit dem geschichtlichen Hintergrund.

Buch II vertieft Ihre Einsicht in die verschiedenen Ereignisse, die sich während einer Reise zutragen können. Ferner werden hier Ihre Ziele und alle Schätze aufgeführt, die auf den heldenhaften, vom Glück verwöhnten Kapitän warten.

Buch III enthält genaue Einzelheiten über die verschiedenen Schiffe dieser Zeit. Außerdem werden berühmte Expeditionen berüchtigter Freibeuter beschrieben, und in einem Verzeichnis ist Wissenswertes über die Städte aus PIRATES! Gold aufgelistet.

Diese Handbuchteile informieren über die Expeditionen berühmter Piraten und die politische und wirtschaftliche Situation in jeder der sechs Epochen. Das Städteverzeichnis beschreibt sämtliche Städte in alphabetischer Reihenfolge.

HINWEIS

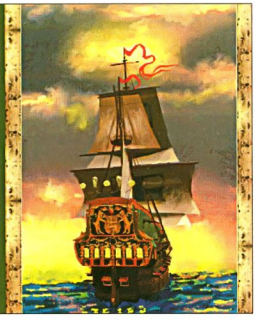
Aus Platzgründen haben wir einen Teil des dritten Buches in Form von Textdateien auf der Heft CD abgelegt. Näheres zum Öffnen dieser Dateien finden Sie auf Seite 87.

Anweisungen an den Kapitän

Das Ziel des Spiels

Aus bescheidenen Verhältnissen kommend, versuchen Sie, in der Karibik Glück und Reichtum zu finden, damit Sie sich später sorglos zur Ruhe setzen können. Wie Sie nach dem Rückzug in den Ruhestand Ihr Leben bestreiten, hängt von Ihrem Reichtum, Ihrer gesellschaftlichen Stellung, Ihren Ländereien, ihrem Ruf, der Frau, die Sie heiraten (falls Sie überhaupt heiraten) und Ihren Erinnerungen an die Erlebnisse als Abenteurer auf hoher See ab.

Sobald Sie in einem Hafen eingelaufen sind und die Beute der letzten Reise aufgeteilt haben, können Sie sich jederzeit aus dem Abenteurerleben zurückziehen und das Spiel beenden. An diesem Punkt erfahren Sie dann auch, wie erfolgreich Sie waren. Sind Sie mit Ihren Errungenschaften nicht zufrieden, dann können Sie sich, sofern es Ihre Gesundheit zuläßt, sogleich wieder in ein neues Abenteuer stürzen. Vielleicht sollten Sie sich versuchsweise einige Male in den Ruhestand begeben, um zu sehen, was passiert. Weitere Informationen zum Thema „Ruhestand" finden Sie im zweiten Buch.



Das Hauptmenü

Nach der Installation und dem ersten Spielstart (siehe Handbuch des Kapitäns, S. 6–8) sehen Sie zunächst den Vorspann, der durch mehrmaliges Drükken von ESCAPE beendet werden kann. Danach sehen Sie den „Hauptmenü"-Schirm vor sich, auf dem die folgenden Optionen zur Wahl stehen: *Eine neue Laufbahn beginnen*, *Ein zuvor gesichertes Spiel fortsetzen*, *Eine Expedition anführen* und *Zurück zu DOS*.



Eine neue Laufbahn beginnen

Mit dieser Option beginnen Sie ein vollkommen neues Abenteuer, angefangen mit ihrer Ankunft in der Neuen Welt bis hin zum wohlverdienten Rücktritt in den Ruhestand. Dabei handelt es sich um das „Standard"-Spiel, an dem Sie mit Sicherheit lange Zeit Freude haben werden.

Spielen Sie PIRATES! Gold zum ersten Mal, dann sollten Sie eine neue Laufbahn beginnen.

Ein zuvor gesichertes Spiel fortsetzen

Mit Hilfe dieser Option können Sie ein laufendes Spiel Ihrer Wahl fortsetzen. Weitere Informationen zum Laden und Sichern von Spielen finden Sie im Handbuch des Kapitäns.

Eine berühmte Expedition anführen

Haben Sie sich für eine der berühmten Expeditionen entschieden, dann beginnen Sie in den meisten Fällen mit einer Vielzahl von Männern und Schiffen, die unter Ihrer Befehlsgewalt stehen. Die Expedition nimmt ein Ende, sobald Sie die Beute aufgeteilt haben.

Jede dieser Expeditionen beruht auf den Heldentaten eines berühmten – oder berüchtigten – Piraten. Sie sind jedoch nicht für die Anfänger oder Zag-

haften unter Ihnen geeignet. Es kann sich als anspruchsvolle Herausforderung entpuppen, in diesen Szenarien genauso erfolgreich wie die historischen Vorbilder zu sein! Sie sollten diese Option also nicht gleich zu Beginn Ihres Piratenlebens wählen, sondern zuerst eine neue Laufbahn beginnen.

Sowohl die berühmten Expeditionen als auch die darauf basierenden Ereignisse werden im Abschnitt „Berühmte Expeditionen" (auf der Heft-CD) behandelt.



Wahl einer historischen Epoche

Haben Sie eine neue Laufbahn gewählt, erscheint ein neues Menü. Hier können Sie bestimmen, wann Ihre Laufbahn als Pirat beginnen soll. (Für Ihr erstes Spiel sollten Sie *Die Helden der Freibeuter – 1660* wählen.)

Dieses Menü erscheint nur, wenn Sie eine neue Laufbahn begonnen haben. Es wird nicht gezeigt, wenn Sie eine der berühmten Expeditionen spielen, da die Epochen dieser Szenarien schon feststehen. Setzen Sie ein gesichertes Spiel fort, dann gilt die Epoche, die Sie zu Beginn dieses Abenteuers bestimmt haben.

Eine kurze Darstellung der Epochen finden Sie hier, detaillierte Beschreibungen enthält das Dokument „Die geschichtlichen Epochen" (auf der Heft-CD).

Das Silberreich – 1560

Die früheste Epoche des Spiels, in der das spanische Weltreich den Gipfel seiner Macht erreicht hat. Sämtliche karibische Kolonien, mit einer Ausnahme, stehen unter spanischer Herrschaft. Alle bedeutenden Häfen und ein Großteil des Handels sind in spanischen Händen. Der Erfolg und ungeheure Reichtum der Spanier zog daher viele andere europäische Mächte in die Karibik, die darauf bedacht waren, alles an sich zu reißen und zu erbeuten, was Spanien nicht verteidigen konnte.

Aufgrund Spaniens großer Macht zu jener Zeit stellt diese Epoche eine äußerst anspruchsvolle Herausforderung dar. Anfänger sollten sich in diesem Szenario also vorerst nicht versuchen.

Kaufleute und Schmuggler – 1600

Diese Epoche ist dem „Silberreich" sehr ähnlich, doch hat Spanien Teile seiner Macht eingebüßt. Obwohl andere Europäer damit begonnen haben, ihre eigenen Kolonien zu gründen, bleibt die Karibik weitgehend in spanischen Händen. Doch haben die Holländer in der Zwischenzeit ein florierendes Schmuggergeschäft aufgebaut.

Wie die Jahre um 1560 ist auch diese Epoche eine Zeit größter Herausforderungen und sollte daher von Neulingen vorerst nicht gespielt werden.

Die neuen Kolonisten – 1620

In dieser Epoche gelingt es Spaniens Feinden, in der Karibik eigene Kolonien zu gründen, während die Macht der Spanier immer mehr abnimmt. Mit der Gründung dieser neuen Kolonien öffnet sich für Piraten und Freibeuter eine neue Welt voller Möglichkeiten.

Eine ziemlich anspruchsvolle Epoche für angehende Piraten und Freibeuter.

Krieg um Profit – 1640

Dies ist die Blütezeit für selbständige Piraten. Die militärische und wirtschaftliche Macht Spaniens erlebt ihren Tiefpunkt, während im gesamten Antillen-Raum neue europäische Kolonien aus dem Boden sprießen.
Für den selbständigen und findigen Seemann ist dies, im wahrsten Sinne des Wortes, ein goldenes Zeitalter – eine Epoche, an der jeder Spieler seine Freude haben wird!

Die Helden der Freibeuter – 1660

In den folgenden Jahrzehnten erreichen die Säbelrassler in der Karibik den Höhepunkt Ihrer Macht. Zwar blüht die spanische Wirtschaft erneut auf, doch ist die militärische Macht der Spanier noch immer nicht erstzunehmen. In den nun zahlreichen Kolonien und Häfen drängen sich überall abenteuerlustige Seeleute auf der Suche nach einem erfolgreichen Kapitän in die Schenken der Städte.

Dieses klassische Zeitalter der Freibeuterei bringt Spaß und Abenteuer für jeden Spieler, doch eignet es sich besonders für diejenigen, die PIRATES! Gold zum ersten Mal spielen.

Der Niedergang der Piraten – 1680

In dieser Epoche geht das Zeitalter der Freibeuterei in der Karibik zu Ende. Die europäischen Kolonien sind reich und ertragreich, die Nationen ernsthaft darauf bedacht, ihren Besitzanspruch zu verteidigen. Gewaltige Kriegsflotten patrouillieren entlang der Küste, Kaperbriefe sind nur noch schwer aufzutreiben, Gouverneure weniger tolerant. Genießen Sie diese Epoche, denn sie bedeutet das Ende eines Zeitalters.

Dieses Szenario ist etwas schwieriger als die anderen. Anfänger mögen hier einige Schwierigkeiten haben, doch bietet es eine interessante Herausforderung für die erfahrenen Spieler unter Ihnen.

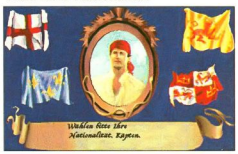
HINWEIS

Die Wahl der Epoche wirkt sich direkt auf das Spiel aus. Die Karibik erlebte viele Veränderungen. Militärische und wirtschaftliche Mächte gewannen und verloren an Einfluß, neue Kolonien blühten auf, alte Städte versanken in der Vergessenheit. Mit der Zeit verwandelte sich die Region vom spanischen Herrschaftsbereich der Jahre um 1560 zu einem tobenden Besatzungsgebiet europäischer Kolonialisten in den frühen Jahren des 17. Jahrhunderts und um 1800 schließlich zu einem kosmopolitischen Zentrum der Weltwirtschaft.

Erstellung einer Spielfigur

Haben Sie sich für eine der sechs Epochen entschieden, erstellen Sie als nächstes Ihre Spielfigur. Dazu müssen Sie den Namen, die Nationalität und die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur bestimmen und danach den Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen.

Wahl Ihrer Nationalität



In den meisten Szenarien können Sie eine von vier Nationalitäten wählen: Englisch, Französisch, Holländisch und

Spanisch. Welche Nationalität Sie letztendlich wählen, wirkt sich direkt auf das Spiel aus, d.h., wo Sie Ihr Abenteuer beginnen, welches Schiff bzw. welche Schiffe Ihnen zur Verfügung stehen, wie groß Ihre Mannschaft oder Ihr Vermögen sind, welchen Ruf Sie haben usw.

Ihre Nationalität hat auch Einfluß auf Ihre Beziehung zu den verschiedenen Städten der Karibik und der Nordostküste von Südamerika – sind Sie z.B. englischer Herkunft, und England steht im Krieg mit Spanien, dann wird man Ihnen in spanischen Städten mit Mißtrauen begegnen.

Doch ist es weitaus wichtiger, welche Taten Sie während Ihres Abenteuerlebens vollbringen. Haben Sie sich die Gunst einer Nation erworben, dann wird der Gouverneur Sie vielleicht belohnen. Haben Sie dagegen einen Gouverneur verärgert (und sei es der Ihres eigenen Landes), dann wird man höchstwahrscheinlich das Feuer auf Sie eröffnen, sobald Sie in einen seiner Häfen einlaufen!

Sie müssen während Ihres Abenteuerlebens keineswegs Ihre eigene Nation unterstützen – in den Jahren um 1680 waren viele holländische Admirale Freibeuter im Dienst Frankreichs!

HINWEIS

Hinweise zu den Szenarien

Im ersten Szenario (1560) kann die holländische Nationalität nicht gewählt werden, da Holland zu dieser Zeit noch zum Spanischen Weltreich gehörte.

Wählen Sie ein historisches Szenario, dann bestimmt das Programm automatisch Ihre Nationalität, d.h. im Szenario „Schlacht um San Juan de Ulua" übernehmen Sie z.B. die Rolle des Engländers John Hawkins.

Nationalitäten



Englisch
Engländer zu sein kann sich oft als nützlich erweisen. Im 16. Jahrhundert unterstützte England die Freibeuterei und war auch im darauffolgenden Jahrhundert sehr großzügig.

In den frühen Epochen wird es schwer für Sie sein, freundlich gesinnte Kolonien zu finden, doch hat England in späteren Szenarien eine Vielzahl von blühenden Häfen wie Port Royale auf Jamaika und St. Kitts auf den Karibischen Inseln (Kleine Antillen).



Französisch
Viele Piraten jener Zeit waren französischer Herkunft. Obwohl Frankreich seinen eigenen Landsleuten im Ausland sehr wenig Unterstützung zukommen ließ, genossen die Auswanderer eine größere Unabhängigkeit und Handlungsfreiheit.

In den frühen Szenarien hat Frankreich einige kleine Siedlungen in Florida und auf den Bahamas, in späteren Epochen bilden Städte im Westen Hispaniolas und auf der Insel Tortuga hervorragende Ausgangspunkte für Piraten.



Holländisch
Zu jenen Zeiten eine aufregende und ungewöhnliche Nationalität. Mit Ausnahme der Jahre um 1620 segelten die Holländer hauptsächlich des Handels wegen und nicht als kriegsführende Nation in die Karibik. Hatten Sie jedoch erst einmal ihr Ziel erreicht, dann wandten sich viele von ihnen der Seeräuberei zu, da sie damit weitaus schneller zu Reichtum kamen als durch ihre friedlichen Handeltätigkeiten. Im allgemeinen versuchten die Holländer, gute Beziehungen zu England und Frankreich aufrechtzuerhalten, obwohl sich dies manchmal als unmöglich erwies.

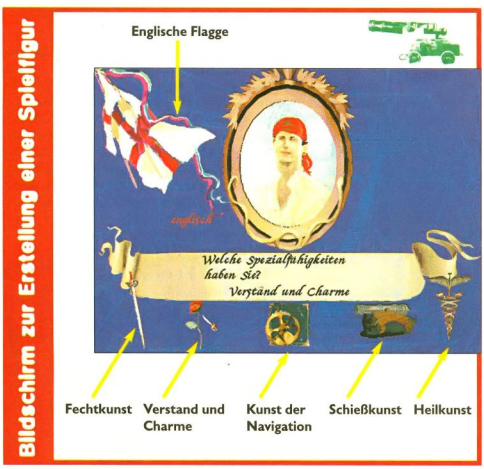


Im ersten Szenario (1560) steht Holländisch als Nationalität nicht zur Wahl. In anderen frühen Epochen bildet Curaçao, eine Insel vor der Nordostküste von Südamerika, einen wichtigen holländischen Hafen. In späteren Szenarien haben sich die Holländer über die ganzen Karibischen Inseln ausgebreitet. St. Martin und St. Eustatius, zwei sehr reiche Städte, sind auf der nördlichen Grenze der Kleinen Antillen angesiedelt.



Spanisch
Spanische Herkunft erfordert das größte Können. Als spanischer Abtrünniger befinden Sie sich zu Beginn in einer ziemlich schwachen Position, obwohl Sie im letzten Szenario (1680) die interessante Rolle als Seemann der Costa Guarda übernehmen können – der spanischen Küstenwache in der Karibik, die sich oft selbst der Freibeuterei zuwandte.

Bildschirm zur Erstellung einer Spielfigur



Ihr Name

Welchen Namen Sie sich geben, bleibt ganz allein Ihnen überlassen.

Besondere Fähigkeiten

Mit dieser Wahl bestimmen Sie Ihre „Spezialfähigkeiten", auf die es im Anfängerlevel jedoch noch nicht so sehr ankommt, da keine der Aufgaben sehr schwierig ist. Auf den höheren Schwierigkeitsstufen müssen Sie sich jedoch besonders in den Bereichen üben, die Ihnen Probleme bereiten.

Die Fechtkunst



Beherrschen Sie die Fechtkunst, dann verfügen Sie über gut trainierte Reflexe, die Ihre Gegner schwerfällig und langsam erscheinen lassen.

Die Kunst der Navigation



Sind Sie ein geübter Navigateur, dann verfügen Sie über hervorragende Erfahrungen auf hoher See und haben gute Kenntnisse der Segelkunst. Sanft und schnell navigieren Sie Ihr Schiff über das oft tückische Karibische Meer.

Die Schießkunst



Als Meister der Schießkunst sind Sie mit der Bedienung der Kanonen vertraut und haben Teile Ihrer Kenntnisse an die Mannschaft weitergegeben. Von Ihrem Schiff abgefeuerte Breitseiten sollten daher ihr Ziel nicht verfehlen.

Verstand und Charme





Mit Ihrem strahlend guten Aussehen und Ihrer gewandten Zunge werden Sie sich beim Stadtvolk und besonders den Frauen großer Beliebtheit erfreuen.

Die Heilkunst



Als gelernter Mediziner sind Sie in den neuesten Praktiken der Heilkunst bewandert – dazu gehören Blutegel, das Schröpfen, Brandeisen und ähnliches. Sie werden sich daher höchstwahrscheinlich länger einer guten Gesundheit erfreuen können und unter Ihren Verletzungen weniger leiden müssen. Ihnen wird also mit aller Wahrscheinlichkeit ein längeres Leben als abenteuersuchender Pirat beschert.

Schwierigkeitsgrad

PIRATES! Gold verfügt über vier Schwierigkeitsgrade: *Lehrling*, *Geselle*, *Abenteurer* und *Säbelrassler*. Für Ihr erstes Spiel sollten Sie den Schwierigkeitsgrad *Lehrling* wählen.

Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf alle bedeutenden Spielaspekte aus. Haben Sie einen leichteren Schwierigkeitsgrad gewählt, dann sind Ihre Fechtgegner z.B. schwächer und leichter zu besiegen. Auch die Städte Ihrer Gegner werden nicht gleich das Feuer auf Sie eröffnen, wenn Sie mit Ihrem Schiff in den Hafen einlaufen. Ihre Mannschaft wird sich außerdem mit einer kleineren Beute zufrieden geben, das Wetter wird milder sein usw. Andererseits fällt dann normalerweise auch Ihr Anteil der Beute kleiner aus. Um in PIRATES! Gold also den größtmöglichen Erfolg davonzutragen, werden Sie sich auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden beweisen müssen.

Lehrling



Auf diesem Level werden Ihnen rangniedrigere Offiziere Ihres Schiffes Hilfe leisten: Sie werden z.B. davon in Kenntnis gesetzt, wessen Gewässer Sie zur Zeit befahren, wie es um die Moral Ihrer Mannschaft steht usw. Das Spiel ist damit leichter, doch werden Sie beim Aufteilen der Beute bemerken, daß Ihre „Experten" sich einen ziemlich großen Anteil nehmen, so daß für Sie nicht mehr viel übrig bleibt.

Geselle



Dieser Schwierigkeitsgrad ist relativ einfach zu meistern. Ihre rangniedrigeren Offiziere haben in diesem Fall etwas weniger Erfahrung in der Seefahrerei (sind aber immer noch sehr gut) und nehmen sich dementsprechend auch einen kleineren Anteil der Beute.

Abenteurer



Der Abenteurerlevel ist ziemlich schwierig. Das Wetter wird Ihnen hier ganz schön zusetzen, und Ihre Gegner sind nunmehr ziemlich ernstzunehmen, da sie geschickt mit dem Säbel umgehen. Ihre rangniedrigeren Offiziere verfügen über mittelmäßige Seefahrtkenntnisse. Ihr Anteil an der Beute fällt demnach wesentlich größer aus.

Säbelrassler



Dieser Level ist der schwierigste. Das Wetter stellt hier eine ständige Bedrohung dar (oft wird Ihr Schiff in schreckliche Stürme geraten), Ihre Gegner sind überaus gefährlich und im allgemeinen sehr feindlich gesinnt, Ihre Mannschaft ungebärdig und Ihre Offiziere ein Haufen erbärmlicher Kerle. Doch sollte man die Dinge auch von der positiven Seite betrachten, denn wenn Sie überleben, erhalten Sie zur Belohnung den größten Anteil der Beute!

In den Anfängen Ihrer Piratenlaufbahn

Haben Sie erst einmal Ihren Piraten erstellt, dann wechselt die Szene zu einem wichtigen Ereignis Ihres frühen Lebens über, und Sie erfahren, wie Sie sich den „Brüdern der Küste" angeschlossen haben. Darauf folgt ein Zweikampf mit Ihrem ersten Gegner. Haben Sie ihn besiegt, können Sie sich endlich in ein Abenteuer auf hoher See stürzen.



Fechten und Säbelkunst

Die Welt des 16. und 17. Jahrhunderts war eine rauhe und gefährliche Zeit. Der Europäer begegnete dieser Gewalttätigkeit mit seinem blitzenden Degen und entmutigte auf diese Weise Diebe, stellte sicher, daß Gerechtigkeit waltete, beschützte seine Familie und verteidigte seine Ehre. Ob er nun in ein Duell verwickelt wurde oder sich seinen Weg durch eine Rauferei in einer Schenke bahnen mußte: seine Geschicklichkeit im Fechten und in der Säbelkunst war ein notwendiges Mittel zum Überleben.

Steuerung des Piraten

Im Handbuch des Kapitäns (S. 9) wird genau beschrieben, wie Sie Ihren Piraten steuern und seine Waffe handhaben.

Wahl der Waffe



Im Kampf stehen drei verschiedene Waffen zur Auswahl: Das Rapier, der Degen und das Entermesser. Jede Waffe hat ihre Stärken und Schwächen. Im Verlauf des Spiels werden Sie lernen, welche Klinge sich für Ihre Kampffertigkeiten und Ihren Fechtstil am besten eignet.

Das Rapier

Das Rapier ist eine lange, dünne und handliche Waffe mit einer scharfen Spitze, jedoch keiner eigentlichen Schneide. Es ist leicht zu handhaben und kann mit großer Genauigkeit eingesetzt werden. Es hat außerdem eine größere Reichweite als der Degen und das Entermesser, doch können die Stöße dem Gegner kaum ernsthafte Verletzungen zufügen. Das Rapier ist damit eine Waffe des Ehrenmanns.

Das Entermesser

Das Entermesser ist ein schweres, gebogenes Hackbeil mit einer scharfen Schneide, jedoch sehr geringer Reichweite. Ein Schlag mit dieser Waffe fügt dem Gegner weitaus mehr Schaden zu als ein Rapier. Für Freibeuter, Halsabschneider und ungelernte Kämpfer ist das Entermesser die bevorzugte Waffe.

Der Degen

Der Degen ist eine klassische Waffe mittlerer Länge – kürzer als ein Rapier, jedoch länger als ein Entermesser. Es weist eine schwere Schneide auf, die dem Gegner größeren Schaden zufügen kann als ein Rapier. Der Degen ist besonders für Soldaten geeignet.

Die Grundsätze des Fechtens



Kombinationen

Wie alle Männer der Zeit ist auch Ihr Pirat ein gelernter Fechter. Angriffs- und Abwehrtaktiken einschließlich aller Bewegungen des Handgelenks, der Arme, des Körpers und der Füße sind für ihn genauso selbstverständlich wie das Schlafen in Hängematten. Zusammen bilden diese Aspekte verschiedene „Kombinationen" mit denen Sie im Kampf angreifen, sich verteidigen oder zurückziehen können.

Im Fechtkampf kommt es immer auf die richtige Kombination an. Haben Sie eine Angriffskombination schnell genug erkannt, dann können Sie den Gegner mit einer Verteidigungskombination abwehren oder sich mit einer gezielten Gegenoffensive sogar die Angriffskombination Ihres Feindes zunutze machen und ihn zurückschlagen.

Die Angriffskombinationen setzen sich aus Stoß und Hieb zusammen; die Abwehrkombinationen werden als Paraden bezeichnet. Jede dieser Kombinationen kann entweder oben, in der Mitte oder unten angesetzt werden, d.h. Sie können einen hohen Stoß, eine Parade auf mittlerer Höhe und einen tiefen Hieb ausführen usw.

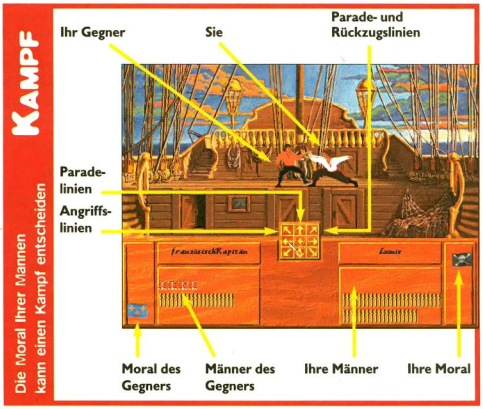
Treffer

Der Gegner wurde getroffen, wenn es ihm mißlungen ist, die Angriffskombination mit einer Parade abzuwehren. Mit jedem Treffer schwächen Sie Ihren Gegner. Führen Sie Ihre Männer gegen einen feindlichen Trupp in den Kampf, so sinkt mit jedem Treffer, den Sie landen, die Moral der gegnerischen Streitkraft (Sie werden bemerken, daß die Männer Ihres Gegners überaus bestürzt darüber sind, wenn Sie ihren Anführer mit einem gezielten Stoß oder Hieb treffen).

Werden Sie dagegen bei einem Gefecht getroffen, dann hat der Gegner Sie geschwächt, und Ihre Männer sind entmutigt, d.h. ihre Moral sinkt.

Rückzug

Der Rückzug ist einfach. Gehen Sie einfach über den Rand des Bildschirms hinaus! Natürlich lassen Sie damit alles zurück, worum Sie zuvor gekämpft haben, wobei sich Ihr Ruf sichtbar verschlechtern wird. Andererseits ist es normalerweise vorzuziehen, den Rückzug anzutreten, als sich zu ergeben.



Aufgabe

Zur Aufgabe kommt es normalerweise immer dann, wenn ein Kämpfer dem anderen während eines Gefechts ziemlich zugesetzt hat. Je mehr der verlierende Kämpfer dabei einstecken muß, umso tiefer sinkt seine Moral, die durch die Flaggen auf dem Bildschirm angezeigt wird. (Während die Flagge des Verlierers sinkt, steigt die des Siegers höher. Wird die Moral zu schlecht, kann ein einziger Schlag zur Aufgabe zwingen.)

Beim „Mehrkampf" (Gruppe gegen Gruppe) wird die Moral jedes Kämpfers davon beeinflußt, wie seine Seite im Gefecht abschneidet. Haben Sie bei einem Gefecht also hohe Verluste, dann sinkt unweigerlich die Moral. Setzen Sie dem Gegner dagegen heftig zu, sinkt die Moral der gegnerischen Streitmacht.

In der Regel hat jedoch immer die Seite mit den meisten Männern einen Vorteil. Ist Ihnen Ihr Gegner also zahlenmäßig weit überlegen, dann sollten Sie alles dransetzen, den gegnerischen Kapitän zu besiegen, bevor Sie von seinen Männern überwältigt werden.

Angriffe

Jede Gefechtskombination stellt ein anderes Fechtmanöver dar. Während des Kampfes wählen Sie eine den Umständen entsprechende Kombination, die Ihr Körper dann automatisch ausführt. Jede dieser Kombinationen wird dabei in einem anderen Zeitrahmen ausgeführt und hat eine unterschiedlich starke Wirkung.

Während eines Gefechtes sollten Sie Ihre Angriffskombinationen laufend ändern: Greifen Sie Ihren Gegner z.B. immer mit einem hohen Stoß an, dann wird er sich Ihre Taktik bald merken und dieses Wissen zu seinem Vorteil nutzen. Vielleicht wehrt er Ihren Angriff ab, um Sie dann mit einer schnellen Gegenoffensive zu überraschen.

Es gibt zwei Arten des Angriffs: Stoß und Hieb.

Der Hieb

Der Hieb ist ein brutaler, heftiger Schlag, der den Gegner mit der Klinge statt der Spitze verletzt. Da Sie für einen Hieb die Klinge Ihrer Waffe einsetzen, müssen Sie wohl oder übel auch näher an den Gegner herantreten, um ihn treffen zu können. Doch fügen Sie Ihrem Gegner weitaus mehr Schaden zu, wenn Sie mit der Klinge einen erfolgreichen Hieb über seinen ganzen Körper ausführen, als wenn Sie ihn mit einem Stoß treffen.



Hoher Hieb: Dies ist die am langsamsten auszuführende Hiebkombination, doch hat sie eine sehr große Reichweite und ist doppelt so wirkungsvoll wie ein normaler Angriff.



Hieb auf mittlerer Höhe: Dies ist zwar eine schnellere Hiebkombination als der hohe Hieb und auch doppelt so wirkungsvoll wie ein normaler Angriff, doch ist sie immer noch langsamer als ein Stoß.



Tiefer Hieb: Dies ist zwar die schnellste Hiebkombination und auch doppelt so wirkungsvoll wie ein normaler Angriff, doch hat sie eine kleinere Reichweite.

Der Stoss

Führen Sie einen Stoß aus, dann greifen Sie damit Ihren Gegner mit der Spitze statt mit der Klinge Ihrer Waffe an. Diese Art von Angriffstaktik ist schneller als die Hiebkombination und hat eine größere Reichweite. Andererseits fügen Sie dem Gegner mit einem Stoß weniger Schaden zu als mit einem Hieb.



Hoher Stoß: Hierbei handelt es sich um eine einigermaßen schnelle Angriffskombination mit einer größeren Reichweite als bei tiefen Stößen und Hieben oder auf mittlerer Höhe angesetzte Gefechtkombinationen.



Stoß auf mittlerer Höhe: Dies stellt die zweitschnellste Angriffskombination mit mittlerer Reichweite dar.



Tiefer Stoß: Dies ist die schnellste Angriffstaktik im Spiel, doch hat sie nur eine geringe Reichweite.

Die Verteidigung

Beim Fechtkampf geht die Verteidigung schneller vonstatten als der Angriff. Der Fechtkämpfer muß dabei seinen Arm und Körper nicht nach vorn beugen; er muß lediglich sein Handgelenk geschickt einzusetzen wissen, um mit seinem Degen den Angriff des Gegners abwehren zu können.

Doch hat bisher niemand einen Kampf durch Paraden gewonnen. Wollen Sie Ihren Gegner besiegen, dann müssen Sie auch ab und zu die Offensive ergreifen. Der beste Fechtkämpfer setzt eine ausgeglichene Kombination von Parade- und Angriffstechniken ein.



Hohe Parade: Mit dieser Gefechtkombination können Sie hohe Stöße und Hiebe abwehren. Da sich hohe Angriffe nur sehr langsam entwickeln, muß der Fechtkämpfer, der momentan eine Abwehrstellung eingenommen hat, bei einer hohen Parade selten „en garde" stehen.



Parade auf mittlerer Höhe: Mit dieser Gefechtkombination können Sie Angriffe und Hiebe auf mittlerer Höhe gezielt abwehren. Hierbei handelt es sich um die klassischen

"en garde"-Position, der sich viele Fechtkämpfer bedienen, da man sich aus dieser Position sehr schnell in eine beliebige andere bewegen kann.



Tiefe Parade: Mit dieser Gefechtkombination können Sie den tiefen Angriff abwehren. Erfahrene Fechtkämpfer stehen bei einer tiefen Parade regelmäßig „en garde", da sich tiefe Angriffe sehr schnell entwickeln können.

Paraden und Rückzug

Während Sie sich zurückziehen, können Sie den Gegner mit gezielten Paraden abwehren. Bei diesem Manöver genießen Sie den gleichen Schutz wie bei der normalen Parade-kombination. Sie stellen damit auch sicher, daß Sie bei Ihrem Rückzug nicht von hinten niedergestochen werden!

Hohe Parade während des Rückzugs: Hierbei handelt es sich um dasselbe Gefechtmanöver wie bei der hohen Parade, nur daß Sie sich in diesem Fall gleichzeitig zurückziehen.

Parade auf mittlerer Höhe während des Rückzugs: Hierbei handelt es sich um dasselbe Gefechtmanöver wie bei der Parade auf mittlerer Höhe, nur daß Sie sich in diesem Fall gleichzeitig zurückziehen.

Tiefe Parade während des Rückzugs: Hierbei handelt es sich um dasselbe Gefechtmanöver wie bei der tiefen Parade, nur daß Sie sich in diesem Fall gleichzeitig zurückziehen.

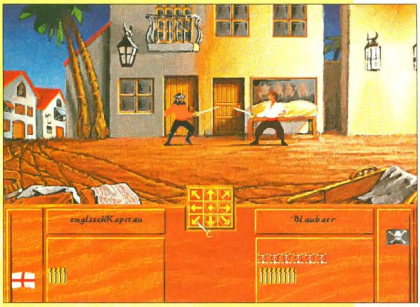
Führung im Kampf

Nur wenige Ihrer Schlachten werden Zweikämpfe sein. Meistens führen Sie Ihre robuste Mannschaft in die Schlacht gegen einen feindlichen Trupp. Während Sie sich mit dem Anführer duellieren, kämpfen Ihre Männer gegen den Rest der gegnerischen Streitmacht.

Moral

Je nachdem, ob Sie den Gegner treffen oder von ihm verletzt werden, steigt oder sinkt die Moral Ihrer Männer und die des Gegners entsprechend. Steigt also Ihre Moral, dann sinkt seine und umgekehrt.

Die Moral Ihrer Männer ist für Ihr Duell und das allgemeine Handgemenge mit dem Feind von größter Wichtigkeit: Ist die Moral Ihres Trupps schlecht, kann ein einziger Treffer Sie dazu veranlassen, sich zu ergeben; ist die Moral dagegen sehr gut, dann wird Ihre Mannschaft dem Gegner weitaus größeren Schaden zufügen.



Anzahl an Männern

Während des Kampfes werden Sie und Ihr Gegner unweigerlich Verluste erleiden. Wie schnell es auf jeder Seite zu Verlusten kommt, hängt von der Anzahl der Männer und der allgemeinen Moral ab. Ist die Moral auf beiden Seiten gleich, dann wird die zahlenmäßig überlegene Streitmacht der anderen mehr Schaden zufügen. Doch kann eine zahlenmäßig unterlegene Streitmacht mit sehr guter Moral einer zahlenmäßig überlegenen Streitmacht mit sehr schlechter Moral schlimm zusetzen. Letztendlich ist die Moral Ihrer Männer also wichtiger.

Rückzug und Aufgabe

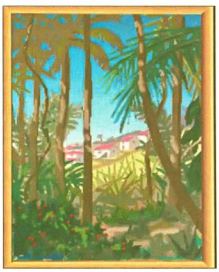
Sie befehlen Ihren Männern den Rückzug, indem Sie selbst den Rückzug antreten. Zu einer Aufgabe kommt es immer dann, wenn Sie einen gegnerischen Trupp mit sehr schlechter Moral oder eine Ihnen zahlenmäßig weit unterlegene Streitmacht oft genug treffen. Haben Sie alle bis auf einen Mann der gegnerischen Truppe besiegt, dann reicht ein erfolgreicher Treffer aus, und er ergibt sich, ganz gleich, wie es um seine Moral steht. Natürlich kann Ihnen genau das gleiche Unglück widerfahren.

In der Stadt

Im 16. und 17. Jahrhundert hatten die Europäer ihre Stellung in der Neuen Welt noch nicht gefestigt. Gewaltige Gebiete Nord- und Südamerikas einschließlich der Karibik waren noch unerforscht und ohne Besitzanspruch.

Das neue Land war rauh und barg viele Gefahren. Feindlich gesinnte Indianer durchzogen einen Großteil des Gebietes. Der pure Haß gegen die habgierigen, mordlustigen Weißen, die ihr Volk versklavten, ihr Gold stahlen und ihre Kultur völlig zu zerstören drohten, hatte sich in ihren Herzen festgesetzt. Auch das Wetter der Neuen Welt, von der Eiseskälte im Norden bis zur unerträglichen Hitze im Süden, war äußerst heimtückisch. Endlose Weiten pesterfüllter Dschungel und Sümpfe voller Krankheiten, gegen die die Europäer keine Abwehrkräfte hatten, erstreckten sich in die Ferne.

Es war zu jenen turbulenten Zeiten, als die Europäer ihre Heimat hinter sich ließen, um unter großen Gefahren ein Leben in der Neuen Welt aufzubauen.



Stadtstatus

Im Verlauf des 16. und 17. Jahrhunderts schossen überall in der Karibik neue Städte aus dem Boden, blühten auf, um dann später wieder in Vergessenheit zu geraten. Auch in PIRATES! Gold durchleben die Städte von Epoche zu Epoche dramatische Veränderungen. Daher muß sich der Spieler in jedem Zeitalter einer anderen strategischen Herausforderung stellen.

Die Städte in PIRATES! Gold unterscheiden sich in ihrer Größe, der Stärke der Verteidigungseinrichtungen, der wirtschaftlichen Macht und der politischen Zugehörigkeit. Im Verlauf des Spiels kann eine Stadt größer oder kleiner, wohlhabender oder ärmer werden, da die Städte von Zeit zu Zeit von Indianern angegriffen, von Krankheiten und Seuchen heimgesucht und von kriegführenden Nationen eingenommen werden. Zuweilen fallen auch blutdurstige Piraten über eine Stadt her!

Wie Sie in einer Stadt aufgenommen werden, hängt hauptsächlich von ihrem gegenwärtigen „Stadtstatus" ab. In einer Stadt mögen Sie vielleicht mit donnernden Kanonen in die Flucht geschlagen werden, in einer anderen heißt man Sie dagegen mit offenen Armen willkommen – ein weiser Pirat wird sehr bald den Unterschied erkennen!

Das alphabetische Städteverzeichnis

Sobald Sie den Status einer Stadt kennen, wird er im alphabetischen Städteverzeichnis festgehalten, das sich in Ihrer Kajüte befindet (siehe „Die Karte der Karibik" im Abschnitt „Die Kajüte des Kapitäns"). Sind die Informationen über eine Stadt veraltet, dann werden sie im Verzeichnis automatisch gelöscht.

Stadtname

Der Name einer Stadt kann von Epoche zu Epoche unterschiedlich sein. Die Stadt wurde vielleicht von einer anderen Macht eingenommen und daher umbenannt. Es könnte jedoch auch möglich sein, daß eine alte Stadt untergegangen ist und in der Nähe eine neue erbaut wurde.

Nehmen Sie als extremes Beispiel einmal die Insel, die heutzutage als Santa Catalina bekannt ist und vor der Küste von Honduras liegt. Im frühen 16. Jahrhundert gründeten die Engländer auf dieser Insel eine Kolonie namens „Providence". Diese Kolonie wurde später von den Spaniern erobert und in „Santa Catalina" umbenannt. Kurz darauf zerfiel die Kolonie. So kommt es also, daß es auf der Insel im dritten Szenario (1620) von PIRATES! Gold eine Stadt namens Providence gibt, diese Stadt im vierten Szenario (1640) Spanien angehört und Santa Catalina heißt und in späteren Szenarien überhaupt nicht mehr existiert.

Nationalität

Es kann durchaus vorkommen, daß eine Stadt während eines Szenarios die Seiten (d.h. die politische Zugehörigkeit) wechselt. Dieser Seitenwechsel findet normalerweise immer dann statt, wenn die Stadt von feindlichen Soldaten erobert wurde, doch werden auch Sie höchstwahrscheinlich die Möglichkeit haben, die Nationalität einer Stadt zu ändern, nachdem Sie sie geplündert haben.

Die Plünderung einer Stadt reicht jedoch nicht immer aus: Sie müssen auch einen ziemlich großen Trupp unter Ihrer Befehlsgewalt haben. Je kleiner die Stadt ist und je mehr Männer Sie haben, umso größer ist Ihre Chance, die Nationalflagge der Stadt durch eine andere ersetzen zu können.

Erobern Sie für Ihr Land eine Stadt des Gegners, dann sichern Sie sich damit die Gunst Ihres Königs.

Wirtschaftlicher Status

Eine Stadt kann entweder „wohlhabend", „blühend", „durchschnittlich" oder „arm" sein. Der wirtschaftliche Status einer Stadt bestimmt, wie groß das Angebot der Kaufleute ist, welche Preise verlangt werden und ob die Stadt überhaupt dazu bereit ist, mit Ihnen Handel zu betreiben (siehe Hinweis „Spanische Handelsbeschränkungen" weiter unten).

Im Verlauf eines Szenarios kann Ihr Handeln den wirtschaftlichen Status einer Stadt beeinflussen. Plündern Sie z.B. eine Stadt oder betreiben Freibeuterei außerhalb eines Hafens, dann wird die betreffende Stadt Teile ihres Reichtums einbüßen. Wenn Sie andererseits einen regelmäßigen Handel betreiben, wird die betreffende Stadt wohlhabender.

Arm

Arme Städte werden von wirtschaftlichen Schwierigkeiten geplagt und treiben daher mit jedem Handel, der in ihrer Stadt einkehrt. Preise und Angebot sind dementsprechend niedrig.

Durchschnittlich

Diese Städte haben entweder eine nur mäßig etablierte oder leicht flaue Wirtschaft. Durchschnittliche spanische Städte treiben Handel mit Leuten, deren Ruf im großen und ganzen gut ist. Preise und Angebot sind durchschnittlich.

Blühend

Blühende Städte erfreuen sich einer gut etablierten, starken Wirtschaft und treiben nur mit Ihnen Handel, wenn Sie ein Kapitän hohen Ansehens sind. Preise und Angebot sind ziemlich hoch.

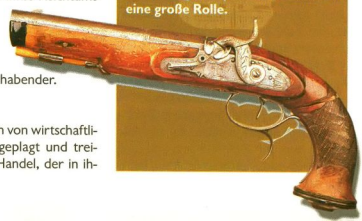
Wohlhabend

Wohlhabende Städte haben ihren wirtschaftlichen Höhepunkt erreicht. Mit nur wenigen Ausnahmen erlangen nur sehr alte spanische Städte diesen Status; sie halten sich so gut wie immer peinlich genau an die Gesetze. Nur den besten und angesehensten Kapitänen ist es gestattet, hier Handel zu betreiben. Die Preise sind dementsprechend hoch und das Angebot groß.

HINWEIS

Spanische Handelsbeschränkungen

In spanischen Städten gilt das Gesetz, daß nur mit spanischen Kaufleuten aus Sevilla (Spanien) Handel betrieben werden darf, die eine Genehmigung der spanischen Regierung in Händen halten. Doch oft ignorieren ansässige Gouverneure und Kaufleute diese lästige Gesetzgebung, besonders dann, wenn die Stadt sich in einer Wirtschaftsflaute befindet. Es kann also vorkommen, daß sich einige Kaufleute nicht an dieses Gesetz halten und sich stattdessen ihre eigene Meinung über Sie bilden. Ihr Ruf in dieser Gegend spielt in diesem Fall eine große Rolle.



Forts



Aufgrund der ständigen Bedrohung durch angreifende Indianer, feindliche Truppen und Banditen schützen sich viele der karibischen Städte, indem Sie verschiedene Verteidigungseinrichtungen gebaut haben. Dabei kann es sich um einfache Holzzäune oder auch gewaltige Steinwälle ähnlich den großen Stadtfestungen Europas handeln.

In PIRATES! Gold gibt es verschiedene Abstufungen dieser Verteidigungsanlagen, die durch die Anzahl der Forts angezeigt werden. Je mehr Forts eine Stadt aufweist, umso stärker sind auch ihre Verteidigungsanlagen.

Soldaten

Je wohlhabender und größer eine Stadt ist, desto mehr Soldaten stehen zu ihrer Verteidigung zur Verfügung: reiche Städte können Hunderte von Soldaten haben, arme dagegen vielleicht gar keine. Greifen Sie eine Stadt vom Meer aus an, dann eröffnen die Soldaten mit ihren Kanonen das Feuer; greifen Sie dagegen vom Land aus an, dann stürmen sie aus der Festung und bekämpfen Sie außerhalb der Stadtmauern. Haben Sie und Ihre Männer schließlich das Fort selbst gestürmt, dann verwickeln Sie als nächstes den Hauptmann des Forts in einen Kampf, während Ihre Mannschaft sich um die übrigen Soldaten kümmert.

Natürlich haben Sie immer eine größere Chance auf Erfolg, wenn Ihre Männer den städtischen Soldaten zahlenmäßig überlegen sind. Es ist zwar durchaus möglich, die Soldaten einer Stadt mit einem kleinen Trupp Männer zu besiegen, doch wird das nicht einfach sein! (Siehe Abschnitt „Führung im Kampf“ unter „Fechten und Säbelkunst“.)

Bürger

Die Bevölkerungszahl einer Stadt ist über die Jahre selten gleichbleibend. Sie kann durch einen Zustrom von Kolonisten aus dem Heimatland zunehmen, aufgrund eines Angriffs durch Indianer dagegen abnehmen.

Je mehr Handel Sie mit einer bestimmten Stadt betreiben, umso wohlhabender wird sie. Der Grund dafür ist, daß eine Stadt mit weniger als 600 Einwohnern keinen Gouverneur hat und damit unbedeutend bleibt. Je mehr Gouverneure Sie zu Ihren Freunden zählen können, umso größer ist auch Ihre Chance, daß man Ihnen besondere Aufträge erteilt, Sie mit hübschen Gouverneurstöchtern Bekanntschaft machen dürfen, Ihnen Ländereien zugesprochen werden und man Sie mit hohen Rängen auszeichnet.



Gold

Für die Eroberung einer Stadt des Gegners ist Ihnen Ihr Land nicht nur dankbar, Sie werden außerdem mit einem Teil des Reichtums der eroberten Stadt belohnt. Wie hoch diese Belohnung ausfällt, hängt von der Dauer des Kampfes ab. Dauert der Kampf länger, dann haben die Bewohner der Stadt mehr Zeit, ihre Reichtümer zu verstecken. Ein Überraschungsangriff mag daher zwar blutiger ausgehen als ein langer Kampf mit gut durchdachten Täuschungsmanövern, doch ist Ihr persönlicher Gewinn in diesem Fall größer.

Wie Sie einen Überblick über die Städte in PIRATES! Gold behalten

Über die Jahre blühen und wachsen die karibischen Städte, bauen eine starke Wirtschaft auf, worauf die Bevölkerung anwächst, die wiederum zu größerem Wohlstand beiträgt und die Regierung dazu veranlaßt, Truppen und Forts zur Verteidigung der Stadt verfügbar zu machen. Auch Kaufleute und Schmuggler verhelfen durch ihren Handel mit Waren und dem Transport von Gütern zu Wirtschaftswachstum. Piraten und Freibeuter dagegen, die den Schiffen vor der Küste einer dieser Kolonien das Leben schwer machen, schaden dem allgemeinen Wirtschaftswachstum.

Aus einem Angriff auf eine arme Stadt ist verständlicherweise kein Gewinn zu schlagen; ein Überfall auf eine gut verteidigte Stadt ist dagegen ein gefährliches Unternehmen. Doch wie bringen Sie Informationen über die einzelnen Städte in Erfahrung, wenn Sie nicht endlos lange und gefährliche Wochen von einer Stadt zur anderen reisen wollen? Wenn Sie Ihre Ohren offen halten, dann werden Sie sogar über die wirtschaftliche Lage weit entfernter Städte allerhand erfahren!

Sie haben drei Möglichkeiten, Informationen über Städte einzuholen:

Informationen in der Schenke einer Stadt einholen

In den Schenken drängen sich die Kaufleute und Seefahrer, die die Städte der Nordostküste Südamerikas regelmäßig besuchen. Einer dieser Reisenden mag vielleicht das Angebot machen, Ihnen für einen bestimmten Preis Informationen über eine Stadt zu geben, die er vor kurzem besucht hat. Zahlen Sie die geforderte Summe, dann erzählt er Ihnen alles über den gegenwärtigen Status dieser Stadt. Zu diesem Zeitpunkt sind

die Informationen noch aktuell, doch können nachfolgende Ereignisse diese Neuigkeiten ungültig machen.

Lauschen Sie dem allgemeinen Klatsch in den Schenken/Bitten Sie vorbeifahrende Schiffe um Neuigkeiten.



Obwohl Sie auf diese Weise keine genauen Informationen über eine Stadt zu hören bekommen, bringen Sie möglicherweise wichtige Informationen über Ereignisse in der Karibik in Erfahrung, wie z.B. Angriffe durch Indianer, vor kurzem entdeckte Goldminen und dergleichen, die sich direkt auf bestimmte Städte auswirken.

Angriffe durch Indianer:
Indianerangriffe verringern die Anzahl an Soldaten, lassen die Bevölkerung und Wirtschaft jedoch unbeschadet zurück. Solche Städte eignen sich hervorragend für einen Angriff Ihrerseits!

Piratenüberfälle:
Piraten reißen jedes Stück Gold an sich, das sie in die Finger bekommen, und schaden damit unweigerlich der Wirtschaft der betroffenen Stadt. Sie werden also keinen großen Gewinn aus einer Stadt schlagen können, die zuvor gerade von anderen Piraten geplündert wurde!

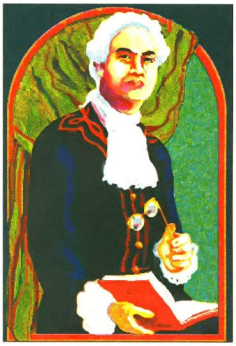
Krankheiten und Seuchen:
Malaria und andere Krankheiten fordern nicht nur das Leben vieler Mitglieder der Garnisonstruppen und Bewohner einer Stadt, sondern haben auch einen sehr nachteiligen Effekt auf das Wirtschaftswachstum.

Goldminen:
Wurde eine Goldmine entdeckt, dann erleben die in der Nähe liegenden Städte einen wirtschaftlichen Aufschwung. Der Reichtum (d.h. das Gold) erhöht sich damit drastisch. Diese Goldfunde sind normalerweise kaum erwähnenswert, vielleicht handelt es sich nur um eine kurzlebige Anschwemmung von kleinsten Goldpartikeln in einem nahegelegenen Bach oder Fluß. Trotz allem breitet sich nach derlei Funden normalerweise in den Städten das Goldfieber aus. Solche Städte eignen sich besonders gut für einen Plünderungszug. Außerdem sind die Preise und das Angebot in solchen Städten immer sehr hoch, sie stellen also auch einen guten Ort zum Handeln dar.

Neuer Gouverneur:
Wurde in einer Stadt ein neuer Gouverneur ernannt, dann heißt das noch lange nicht, daß er Ihnen gegenüber die gleiche Haltung einnehmen wird wie sein Vorgänger. Sie werden erst erfahren, mit wem Sie es zu tun haben, wenn Sie ihn persönlich aufsuchen.

Sobald Sie einmal in der Stadt sind

Der Gouverneur



Städte mit einer Bevölkerung von mehr als 600 Einwohnern haben immer einen Gouverneur. Er wohnt in der Villa hoch oben auf dem Hügel, die gleichzeitig als Sitz der Regierung und Zentrale für alle Neuigkeiten und Intrigen der Kolonie dient.

Ein Besuch des Gouverneurs mag sich als nützlich erweisen. Er kann Ihnen sagen, mit wem seine Nation momentan im Krieg oder Bündnis steht. Vielleicht macht er Ihnen ein besonderes Angebot oder belohnt Sie für einen Dienst, den Sie ihm erwiesen haben. Mit ein wenig Glück und ausreichendem Prestige lernen Sie vielleicht sogar seine Nichte oder gar seine Tochter kennen! Doch hat der Gouverneur selten genug Zeit, sich mit einem rauhen Seebären wie Ihnen zu befassen. Erwarten Sie also nicht, daß man Ihnen so schnell wieder eine Audienz beim Gouverneur gestattet!

Städte mit weniger als 600 Einwohnern haben dagegen keinen Gouverneur: Die Villa auf dem Hügel liegt in diesem Fall öd und verlassen da.

Ihre Beziehung zum Gouverneur

Die Haltung eines Gouverneurs Ihnen gegenüber hängt zu Beginn hauptsächlich von der „offiziellen" Meinung seiner Nation über Ihre Aktivität ab. Doch wird er sich jedes Gefallens erinnern, den Sie ihm erwiesen haben. Aber auch Schlechtes, das seiner Stadt durch Sie widerfahren sein mag, (z.B. weil Sie sie geplündert haben.) wird er so schnell nicht vergessen!

Sie können sich die Gunst eines Gouverneurs erwerben, indem Sie z.B. in den Gewässern in der Nähe seines Hafens einen Piraten gefangennehmen und ihn der Stadt aushändigen. Dagegen wird er natürlich mit Rachegelüsten an Sie denken, wenn Sie in naheliegenden Gewässern eines seiner eigenen Schiffe kapern oder gar seine Stadt plündern!

Ist ein Gouverneur Ihnen gegenüber feindlich gesinnt, dann wird er seinen Soldaten befehlen, das Feuer auf Sie zu eröffnen, sobald Sie in seinen Hafen einlaufen. Mißtraut Ihnen eine Nation, dann stellen die persönliche Haltung des Gouverneurs und die Größe Ihrer Streitmacht wichtige Faktoren dar.

Ein Gespräch mit dem Gouverneur
Die politische Situation

Der Gouverneur einer Stadt ist möglicherweise gewillt, mit Ihnen die gegenwärtige politische und militärische Situation zu besprechen. Durch ihn erfahren Sie, mit welchen Nationen sein Land momentan im Krieg ist oder ein Bündnis abgeschlossen hat. Dies sind alles wertvolle Informationen. Bei künftigen Besuchen wird er Sie dann vielleicht dafür sogar belohnen, daß Sie ein feindliches Schiff oder eine Stadt des Gegners angegriffen haben.



Seien Sie jedoch gewarnt! Die politische Situation in der Karibik ist sehr unbeständig, um es vorsichtig auszudrücken! Die Nationen schließen und brechen Bündnisse mit erschreckender Regelmäßigkeit: Heute der Feind der Nation, morgen fester Bündnispartner! Erwarten Sie also nicht, belohnt zu werden, wenn Sie den neuen Bündnispartner einer Nation überfallen haben, auch wenn sie zur Zeit Ihres Angriffs noch bittere Feinde waren!

HINWEIS

Angebot der Amnestie

Aus den Gesprächen in den Schenken werden Sie vielleicht erfahren, daß eine Nation ehemaligen Piraten Amnestie anbietet. In diesem Fall sollten Sie sich direkt zur Villa des Gouverneurs begeben.

Bietet eine Nation einem Piraten Amnestie an, dann zeigt sie sich gewillt, ihre früheren Feindseligkeiten gegenüber diesem Piraten zu vergessen. Jeder Gouverneur ist bemächtigt, ehemalige Piraten für ihre Taten zu begnadigen, obwohl diese Begnadigung Sie in manchen Fällen einiges kosten kann!

Beachten Sie dabei, daß sich die Ihnen gewährte Amnestie nur auf vergangene Gesetzesbrüche bezieht. Hat man ihnen also Amnestie angeboten, und Sie greifen kurz darauf Schiffe oder Städte dieser Nation an, dann wird ihre Amnestie aufgehoben, bevor Sie auch nur „Hißt die schwarze Flagge" sagen können! Sie haben damit höchstwahrscheinlich eine Menge Geld verschwendet.

Ersuchen Sie die Amnestie einer Nation, dann seien Sie auf der Hut, wenn Sie in einem Ihnen gegenüber feindseligen Hafen einlaufen! Obwohl die Nation, der dieser Hafen angehört, Ihnen vielleicht Amnestie angeboten hat, kann es durchaus vorkommen, daß der Gouverneur der Stadt Ihnen so sehr mißtraut, daß er das Feuer auf Ihr Schiff eröffnen läßt! Dazu kann es besonders dann kommen, wenn Ihre Streitmacht groß ist und Sie vor kurzem Angriffe in der umliegenden Gegend unternommen haben. Schleichen Sie sich dagegen in eine Stadt, dann haben Sie eine weitaus größere Chance, den Gouverneur davon zu überzeugen, Ihnen die Amnestie zu gewähren, die Ihnen seine Nation versprochen hat.

Erwerb eines Kaperbriefes

Im 16. und 17. Jahrhundert fehlte es den königlichen Regierungen oft an den nötigen Geldern. Der Bau und die Wartung der Kriegsschiffe war nicht nur sehr teuer, die einzelnen Nationen konnten es sich auch kaum leisten, Schiffe für Patrouillen entlang der fernen karibischen Küste zu entbehren, wo sie doch auch in heimatlichen Gewässern dringend gebraucht wurden.

In Kriegszeiten stellten viele Regierungen daher Piratenschiffe in den Dienst Ihrer Marine, um ihre dürftigen Streitkräfte aufzustocken. Diese „Freibeuter" erhielten zwar keinen Lohn, doch durften Sie einen Großteil ihrer Beute für sich behalten. Die offizielle Genehmigung für diese Praktik ist ein sog. „Kaperbrief".

Halten Sie einen Kaperbrief in Händen, dann wurden ihre Machenschaften als Pirat auf hoher See damit offiziell genehmigt und als Kriegshandlungen gerechtfertigt. Sie handeln also auf Befehl des Königs einer Nation und segeln unter seiner Flagge. Haben Sie sich in seinen Heimatgewässern nicht allzu feindselig verhalten, dann wird Sie der Gouverneur der Nation als Verbündeten betrachten und Sie für Ihre Dienste belohnen.

Kaperbriefe können sehr teuer sein. Sie verlieren Ihren Kaperbrief, wenn Sie die Nation angreifen, die Ihnen den Kaperbrief übergeben hat, oder gegen ihre Verbündeten auf feindselige Weise handeln. Der Erwerb eines Kaperbriefes ist also reine Geldverschwendung, wenn Sie nicht wirklich vorhaben, mit dieser Nation auf lange Sicht auf gutem Fuß zu stehen!

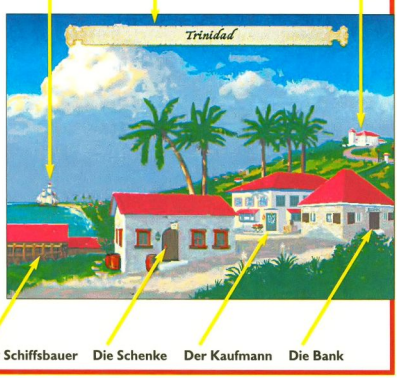
Ausführung besonderer Aufträge

Der Gouverneur einer Stadt wird Sie vielleicht darum bitten, einen besonderen Auftrag für ihn auszuführen. Meistens müssen Sie einem Spion in einer anderen Stadt geheime Nachrichten überbringen, einen Verwandten des Gouverneurs aus der Gefangenschaft befreien oder einen berüchtigten Piraten gefangennehmen, der die Gewässer vor der Küste einer Stadt unsicher macht – für einen Seeman wie Sie ein Kinderspiel!

Sollten Sie eine Bitte abschlagen, dann kommen Sie dadurch zwar nicht groß zu Schaden, doch kann sich Ihre Beziehung zu diesem Gouverneur etwas verschlechtern.

Erklären Sie sich dagegen bereit, seiner Bitte nachzukommen, dann erwartet der Gouverneur besorgt Ihre hoffentlich von Erfolg gekrönte Rückkehr. Gelingt es Ihnen nicht, seinen Auftrag zu erfüllen, dann verliert der Gouverneur sein Vertrauen in Sie und beauftragt jemand anderen. Haben Sie sich also einmal bereit erklärt, einem Gouverneur einen Dienst zu erweisen, dann sollten Sie erst zu ihm zurückkehren, wenn Sie Ihren Auftrag erfüllt haben!

Der Stadtbildschirm

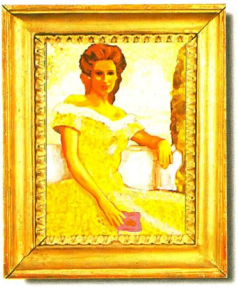


Haben Sie den Auftrag eines Gouverneurs erfüllt, dann sollten Sie ihn baldigst aufsuchen. Die persönliche Einstellung des Gouverneurs Ihnen gegenüber wird sich daraufhin verbessern. Er könnte Sie außerdem für Ihre Dienste belohnen.

Klatsch und Tratsch

In der kleinen Welt der Karibik kennt jeder jeden. Ein Gouverneur kann Ihnen vielleicht wichtige Informationen zum Aufenthaltsort Ihrer vor langer Zeit verschwundenen Verwandten geben!

Bekanntschaft mit der Tochter oder Nichte des Gouverneurs



Erfreuen Sie sich eines tadellosen Rufes (und haben in den letzen vier Wochen ein Bad genommen!), dann stellt Ihnen der Gouverneur einer Stadt vielleicht seine wunderschöne Nichte oder Tochter vor. Die jungen Damen am Hof des Gouverneurs haben unvergleichliche Gelegenheiten, wichtige Neuigkeiten über Geschehnisse in der Karibik zu erfahren. Hat sich eine der jungen Damen also einmal hoffnungslos in Ihr strahlendes Aussehen und Ihren Charme verliebt, wird Sie nur zu gern Ihre Informantin sein und ihnen alle Geheimnisse zuflüstern, die Sie von anderen Verehrern hohen Ranges erfahren hat.

Werden Sie einer dieser hübschen jungen Damen vorgestellt, dann müssen Sie sich entscheiden, ob Sie sich nur ein wenig mit ihr unterhalten oder gleich um ihre Hand anhalten wollen. Machen Sie Ihr einen Heiratsantrag und Ihr gesellschaftliches Ansehen ist tadellos, dann gibt Sie Ihnen vielleicht ihr Ja-Wort. Sind Sie mit einer Frau aus gutem Hause verheiratet, dann ist das ein Zeichen Ihres Erfolges (und bringt Ihnen viele „Piratenpunkte" ein!). Für weitere Einzelheiten hinsichtlich der Heirat lesen Sie bitte den Abschnitt „Gewinne und Ziele".

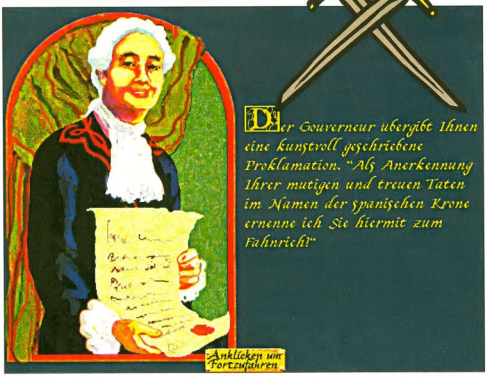
Ein Treffen mit Ihrer Gemahlin/ Geliebten

Ist es Ihnen einmal gelungen, das Vertrauen einer Dame hohen Ranges zu gewinnen oder sie gar zu heiraten, dann wird sie Ihnen auf späteren Besuchen alles erzählen, was sie seit Ihrem letzen Gespräch in Erfahrung gebracht hat.

Militärische Auszeichnungen, Adelspatente und Ländereien

Als Beauftragter der Krone in fernen Landen hat der Gouverneur die Macht, Sie für die Dienste zu belohnen, die Sie seiner Nation erwiesen haben. Er kann Sie entweder mit einem militärischen Titel bzw. einem Adelspatent auszeichnen oder Ihnen Ländereien übertragen. Es ist durchaus möglich, sich als armer Bettler großen Reichtum zu erwerben und später als geachteter Edelmann in den Ruhestand zu gehen!

Am Ende bestimmt allein Ihr gesellschaftliches Ansehen und die Größe Ihrer Ländereien, wie erfolgreich Sie die Welt von PIRATES! Gold gemeistert haben. Lesen Sie dazu bitte auch den Abschnitt „Gewinne und Ziele".



TIP

Gouverneure und situationsbezogene Ethik

Sind Sie flink und der unbeständigen Politik in der Karibik immer einen Schritt voraus, dann können Sie sich Ländereien und vielleicht sogar Adelstitel verschiedener Nationen erwerben.

Sind Frankreich und Spanien z. B. im Krieg mit England und Holland, und Sie greifen gezielt englische und holländische Städte an, dann wird man Sie sehr wahrscheinlich von spanischer und auch von französischer Seite her mit Ländereien und einem militärischen Titel oder Adelspatent auszeichnen. Haben Sie sich erstmal eine hohe Auszeichnung dieser Nationen erworben, dann können Sie England als nächstes um Amnestie bitten, um mit der englischen Krone wieder auf gutem Fuß zu stehen. Schließlich wird man Ihnen vielleicht anbieten, einen Kaperbrief zu erwerben.

Nehmen Sie jetzt einmal an, daß England immer noch im Krieg ist mit Frankreich und Spanien. Greifen Sie nun eine Zeitlang spanische und französische Städte an, so wird der englische Gouverneur Sie sicherlich früher oder später mit Ländereien und einem Titel versorgen. Schließlich könnten Sie dann noch versuchen, sich bei den Holländern einzuschmeicheln!

Die Schenke

Ein Seemann genießt kein besonders hohes Ansehen, Offizieren wird im allgemeinen mit Toleranz begegnet, und dem Kapitän eines Schiffs kommt große Bewunderung zu. Die Matrosen, die die Schiffe bemannen, werden von der gesamten Bürgerschaft als unflätiger, ungebildeter, mit Krankheiten behafteter, gefährlicher Abschaum verachtet.

Dafür gibt es gute Gründe: Hat ein Seemann monatelang kein Land, kein Bett, keine anständige Mahlzeit und keine hübsche Frau gesehen, dann wird er nach Eintreffen in einer Stadt ein Faß aufmachen, trunkene Lieder singend mit seinen Kumpanen durch die Staßen streunen, in Läden einbrechen und ehrbare Damen anpöbeln. Es ist daher nicht verwunderlich, daß ein Seemann für eine Stadt eine deutliche Gefahr darstellt. Sucht er dagegen eine Schenke auf, um sich zu betrinken, eine Mahlzeit zu sich zu nehmen, um Geld zu spielen und „feinen Damen" ein Gläschen zu spendieren, dann trägt er in den Augen der Bewohner zum wirtschaftlichen Wachstum der Stadt bei.



Die Seeleute suchen die Schenken auf, um sich nach einer langen, anstrengenden Reise zu entspannen. Sie genießen die Gesellschaft von Männern, mit denen Sie über die Geheimnisse der Meere plaudern oder einfach nur Seemannsgarn austauschen können. Zu fortgeschrittener Stunde hallen häufig ihre trunkenen Lieder in den nahegelegenen Straßen wider. Auch kommt es oft zu wilden Handgemengen, in denen Möbel kurz und klein geschlagen werden. Doch festnehmen läßt man sie nicht – solange Sie bereit dazu sind, für den angerichteten Schaden zu zahlen. Ein junger Seemann kann hier sehr viel von älteren, erfahreneren Seeleuten lernen. Ist er zeitweilig an Land, dann kann er sich in der Schenke der Stadt nach Arbeit umsehen.

Für den Piratenkapitän stellt die Schenke ebenfalls einen sehr wichtigen Ort dar. Während er in der Villa des Gouverneurs sicherlich Bekanntschaft mit Adligen machen würde, trifft er in der Schenke Seeleute, Händler und gelegentlich sogar einen Piraten. Hier können Sie Männer für Ihre Schiffe anheuern, über Geschehnisse in der Karibik plaudern, Schatzkarten von zwielichtigen Personen erwerben und nach Wunsch mit hübschen Wirtstöchtern ein Gläschen trinken.

Das Anheuern von Seeleuten

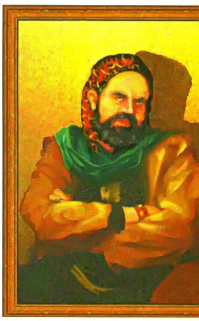


Wie schon erwähnt, gehen Seeleute auf der Suche nach Arbeit in die Schenken. Sie werden sie normalerweise in einer Gruppe um einen Tisch sitzend, Haare kurzgeschoren mit goldenen Ringen in den Ohren, einem kleinen Bier in der Hand und einem hoffnungsvollen Gesichtsausdruck vorfinden. Genießen Sie als Kapitän einen guten Ruf, und ist die Aussicht auf große Beute gut, dann werden einige dieser Männer sich Ihnen anschließen wollen. Haben Sie dagegen den Ruf eines unerfahrenen Kapitäns, der ständig vom Pech verfolgt zu sein scheint, dann werden sie wenig Interesse zeigen.

Als goldene Regel gilt folgendes: Je mehr Männer Sie haben, umso kleiner fällt der Anteil der Beute für den einzelnen aus. Haben Sie also schon eine große Mannschaft, dann werden Sie beim Anheuern weiterer Leute höchstwahrscheinlich auf Schwierigkeiten treffen und als Ausgleich einen wirklich ausgezeichneten Ruf haben müssen!

Schleichen Sie sich in eine Stadt, dann können Sie natürlich keine Männer anheuern, da Sie versuchen, sich im Schatten zu halten. Würden Sie also in einer Schenke einkehren und einer Gruppe ungebärdiger, unflätiger Seeleute große Bierrunden ausgeben, dann würden Sie damit Ihre Anwesenheit verraten.

Schatzkarten von zwielichtigen Personen



Von Zeit zu Zeit werden Sie auf alte, vom Pech verfolgte Piraten treffen, die Ihnen zu einem bestimmten Preis eine Schatzkarte anbieten. Ein derartiges Geschäft ist eine riskante Angelegenheit: Vielleicht gibt er Ihnen eine komplette Karte, auf der der versteckte Schatz deutlich eingetragen ist, vielleicht bekommen Sie aber auch nur einen kleinen Teil einer Karte, auf der nur eine nicht identifizierbare Insel und eine Menge Wasser zu erkennen sind. Gelingt es Ihnen nicht, herauszufinden,



wo sich der Schatz befindet, dann geben Sie trotzdem nicht gleich auf: Es ist immer möglich, daß Sie in einer anderen Stadt vielleicht auf einen anderen alten Piraten treffen, der den fehlenden Teil der Karte bei sich hat!

Informationen von Reisenden



In den Schenken werden Sie auf Kaufleute, Matrosen und Reisende treffen, die die Karibik regelmäßig besuchen. Einer dieser Reisenden zeigt sich vielleicht gewillt, Ihnen zu einem bestimmten Preis Informationen über Städte zu geben, die er vor kurzem besucht hat. Zahlen Sie die geforderte Summe, dann erzählt er Ihnen alles über den gegenwärtigen Status dieser Stadt. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Stadtstatus" im Kapitel „In der Stadt".

Die Informationen, die Sie erhalten, gehen sofort im alphabetischen Städteverzeichnis Ihrer Kajüte ein. (Siehe „Die Karte der Karibik" Abschnitt „Die Kajüte des Kapitäns".)

Tratsch

Laden Sie den Wirt zu einem Gläschen ein, dann erfahren Sie eine Menge über den allgemeinen Tratsch der Stadt: Welches Land mit wem im Krieg ist, welche Städte von Piraten geplündert wurden, wo man auf Gold gestoßen ist usw. (Siehe „Stadtstatus" für weitere Einzelheiten.)

Die Wirtstochter

Die Wirtstöchter der Schenken sind weltkluge junge Damen, die in der Abwehr unerwünschter Annäherungsversuche betrunkener Seeleute geübt sind. Ab und zu kann es jedoch vorkommen, daß eine dieser Damen an einem jungen, gutaussehenden Kapitän wie Ihnen Gefallen findet. Sollten Sie der Glückliche sein, dann nutzen Sie die Gelegenheit. Die Dame könnte sich als gute, wenn auch etwas teure Informantin entpuppen!

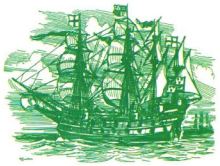
Hat eine Wirtstochter Gefallen an Ihnen gefunden, wird Sie Ihnen von Geschehnissen in fernen Städten erzählen. Wenn Sie Glück haben, gibt Sie Ihnen sogar einen Teil einer Schatzkarte!

Es ist also immer eine gute Idee, die Wirtstochter einer Schenke ab und zu zu einem Gläschen einzuladen. Man kann nie wissen, was passiert!



Andere Personen

In den Schenken können Sie auch auf andere Personen wie Geheimagenten oder böswillige Spanier treffen, die vielleicht Informationen über den Aufenthaltsort Ihrer verschwundenen Verwandten haben. Halten Sie daher immer Augen und Ohren offen und den Degen kampfbereit!





Der Schiffbauer



Während Ihrer Laufbahn werden Sie den Schiffbauern der Karibik zahlreiche Aufträge einbringen. Obwohl die meisten Schiffbauer mit so gut wie jedem Geschäfte machen, richten sich die spanischen Schiffbauer nach den gleichen Einschränkungen wie die spanischen Kaufleute: Schiffbauer in großen, wohlhabenden Städten könnten sich daher durchaus weigern, Geschäfte mit Piraten zu machen!

Die Reparatur von Schiffen

Die Piraterie stellt eine der gefährlichsten Tätigkeiten überhaupt dar. Sie führen Ihre Mannschaft in einen Kampf gegen bewaffnete feindliche Schiffe, bei dem das verheerende Kanonenfeuer erst verklingt, wenn eines der beiden Schiffe entweder gesunken ist oder sich ergeben hat. Dabei zieht sich Ihr Schiff natürlich ständig Schäden zu, die Sie bei einem Schiffbauer reparieren lassen können.

Der Verkauf von Schiffen

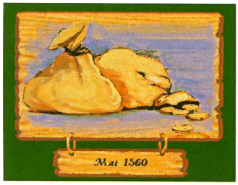
Während Ihrer Laufbahn auf hoher See werden Sie vielleicht mehr Schiffe kapern, als Sie gebrauchen können. Der Schiffbauer wird gewillt sein, Ihnen diese überzähligen Schiffe abzunehmen. Dies kann sich als ein äußerst gewinnbringendes Geschäft erweisen, da Sie für ein unbeschädigtes Handelsschiff bis zu 2000 Goldstücke erhalten!

Beachten Sie dabei jedoch, daß Sie ein Schiff immer für sich behalten müssen. Sie können Ihr letztes Schiff also nicht verkaufen.

Der Verkauf von Kanonen

Schließlich können Sie dem Schiffbauer auch Ihre überschüssigen Kanonen verkaufen. Kann Ihr Schiff (z.B. eine Barke) auf Deck maximal sechzehn Kanonen gleichzeitig abfeuern, und Sie haben mehr als sechzehn Kanonen, dann nehmen diese nur kostbaren Laderaum in Anspruch und sollten verkauft werden. (weitere Informationen über Kanonen und Kargokapazität im Abschnitt „Das Schiffsverzeichnis".)

Die Bank



In der Bank teilen Sie sich den Gewinn der letzten Reise mit Ihren Offizieren und Ihrer Mannschaft. Als Kapitän erhalten Sie einen festgesetzten prozentualen Anteil aller Reichtümer, den Sie dann in Ihrer geheimen Schatzhöhle aufbewahren. Der Rest wird unter der Mannschaft aufgeteilt. Doch wird dabei nicht nur das Gold aufgeteilt, sondern auch die Schiffe, Vorräte, Waren und Kanonen. Nach der Aufteilung der Beute gehen Ihre Männer ihre eigenen Wege, um sich ihrer Reichtümer zu erfreuen. Sie dagegen bleiben mit Ihrem Flaggschiff und Ihrem Anteil der Vorräte und Waffen zurück. Sie müssen Ihr Schiff nun neu ausrüsten (was normalerweise einige Monate in Anspruch nimmt) und sich eine neue Mannschaft suchen.

Die Menge der Reichtümer, die die Mannschaft nach Aufteilen der Beute erhält, hat eine direkte Wirkung auf Ihren Ruf als Kapitän. Ist der Anteil der Beute zu klein, dann werden Sie in Zukunft Schwierigkeiten haben, neue Männer anzuheuern. Ist die Mannschaft mit ihrem Anteil zufrieden, dann werden Ihre Männer anderen Seeleuten davon erzählen. Man wird sich Ihnen also bereitwillig anschließen wollen.

Nach Aufteilen der Beute haben Sie, abhängig von Ihrem Alter und Ihrer Gesundheit, mehrere Möglichkeiten:

TIP

Verkaufen Sie Ihr Kargo, bevor Sie Ihr Schiff verkaufen!

Denn verkaufen Sie Ihr Schiff mit Kargo und Kanonen, dann wird man alles ohne Umschweife einfach auf dem Kai abladen und von Ihnen erwarten, den Kai zu räumen. Haben Sie auf Ihren anderen Schiffen genügend Laderaum, dann wird Ihre Mannschaft das Kargo und alle zusätzlichen Kanonen unter großem Murren verstauen. Ist jedoch kein Platz mehr auf Ihren anderen Schiffen, dann verrottet die Ladung einfach auf dem Kai!

Normalerweise können Sie Ihr Kargo an den Kaufmann der Stadt verkaufen, doch werden Sie sich in diesem Fall mit seinem Preisangebot zufriedengeben müssen. In armen Städten werden die Kaufleute vielleicht gar nicht in der Lage sein, Ihr Kargo zu kaufen, weil ihnen die Mittel fehlen. Sollte es dazu kommen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als es zurückzulassen.

Obwohl Sie sich damit unter den Hafenratten eine Menge Freunde schaffen, werden Ihre Matrosen über eine derartige Verschwendung sehr verärgert sein...

Eine weitere Expedition planen

Sofern es Alter und Gesundheit zulassen, können Sie eine neue Expedition planen und in nur wenigen Monaten erneut die Segel setzen.

Auf einen höheren Schwierigkeitsgrad übergehen

Planen Sie eine weitere Expedition und haben einen Schwierigkeitsgrad (außer Säbelrassler) vollendet, dann werden Sie gefragt, ob Sie sich auf einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen möchten. Haben Sie die letzte Expedition mit Leichtigkeit gemeistert, dann wäre es an der Zeit, zum nächsten Schwierigkeitsgrad aufzusteigen. Obwohl das Spiel dadurch schwerer wird, sind die Belohnungen höher. Sie erhalten außerdem mehr Piratenpunkte, wenn Sie sich der größeren Herausforderung erfolgreich stellen.

Wie sich die Schwierigkeitsgrade auf das Spiel auswirken, wird genau im Kapitel „Erstellung einer Spielfigur" behandelt.

Aus der Freibeuterei in den Ruhestand treten

Wählen Sie diese Option, wenn Sie PIRATES! Gold abbrechen möchten. Sie erfahren daraufhin, welche gesellschaftliche Stellung und wie viele Punkte Sie erreicht haben. Ihnen wird außerdem vor Augen geführt, welchen Weg Ihr Leben von diesem Zeitpunkt an nehmen wird. Sind Sie zufrieden mit dem Ergebnis, dann ist das Spiel zu Ende. Sind Sie es nicht, dann haben Sie die Möglichkeit, das Leben als Pirat fortzusetzen.

„Buch II" enthält weitere Einzelheiten zum Rücktritt in den Ruhestand und zur Punktevergabe.



HINWEIS

Planen Sie, eine berühmte Expedition nachzuvollziehen, so beendet das Aufteilen der Beute das Spiel. (Siehe Kapitel „Berühmte Expeditionen" auf der Heft-CD)

Weitere Erledigungen in der Stadt

Besuch der Kajüte des Kapitäns

Während Sie sich in einer Stadt aufhalten, können Sie die Kajüte des Kapitäns aufsuchen, um zu überprüfen, wie viele Männer momentan für Sie arbeiten und wieviel Kargo Ihr Schiff mit sich führt. Sie können bei dieser Gelegenheit auch einen Blick in Ihr Logbuch, die Karte der Karibik, Ihre Schatzkarten und auf Ihren persönlichen Status werfen. Vielleicht möchten Sie sich aber auch im Fechtkampf üben oder das Spiel sichern.

Verlassen der Stadt



Sind Sie mit Ihrem Schiff in den Hafen einer Stadt eingelaufen und haben die Stadt auf diesem Wege betreten, dann finden Sie sich nach Abschluß Ihrer Geschäfte auf Ihrem Schiff vor der Küste in der Nähe dieses Hafens wieder. Sind Sie dagegen zu Fuß gekommen, dann finden Sie sich nach Abschluß Ihrer Geschäfte vor den Toren der Stadt wieder.

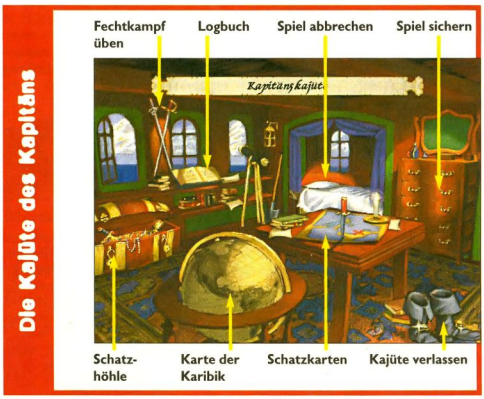
In den Abschnitten über Bewegungen zu Land und zur See finden Sie weitere Einzelheiten darüber, wie Sie sich in der Welt außerhalb der Städte fortbewegen.

Die Kajüte des Kapitäns

In der Kajüte des Kapitäns erhalten Sie Informationen über Ihre Schiffe, Ihr Kargo, Ihre Mannschaft und Ihren persönlichen Status. Von hier aus können Sie auch das Spiel sichern, abbrechen und andere wichtige Funktionen aktivieren.

Der Kapitän eines Segelschiffes aus dem 16. und 17. Jahrhundert ist sowohl für den erfolgreichen Abschluß seiner Reise als auch für das Leben, Wohlergehen und den Reichtum seiner Mannschaft verantwortlich. Er ist Richter, Vater, Vorstandsmitglied der Handelsgesellschaft, Diplomat, Admiral und König in einem. Er verbringt nicht nur viel Zeit mit seinen Büchern, sondern muß gleichzeitig auch sicherstellen, daß das Schiff auf Kurs bleibt.

Als Piratenkapitän werden Sie den gleichen Herausforderungen gegenübergestellt. Sie müssen das Schiff auf Kurs halten, Sandbänke vermeiden, gefährlichen Stürmen die Stirn bieten und den Feind bekämpfen. Sie dürfen dabei aber auch nicht vergessen, Ihre Mannschaft zufriedenzustellen, Ihr Schiff zu versorgen und Ihre Bilanzen im Plus zu halten. Weiter müssen Sie sich auch mit den Informationen



Der Kaufmann

Der Lebensnerv jeder Kolonialstadt ist der Handel. Die Städte in der Karibik sind nur sehr selten imstande, sich selbst zu versorgen. Die Ankunft eines mit Lebensmitteln vollbeladenen Schiffes und möglicherweise auch Waren aus dem fernen Europa wird immer voll gespannter Ungeduld erwartet.

Die Kaufleute und das Gesetz

Da die Durchsetzung der Gesetze nur sehr lax gehandhabt wird und die Nachfrage nach Waren aller Art hoch ist, sind die meisten englischen, französischen und holländischen Kaufleute gewillt, auch mit Freibeutern, Schmugglern und sogar Piraten Handel zu betreiben. Diese Kaufleute werden Sie auch nicht fragen, wo Ihr Kargo herkommt. Ob Sie Ihre Waren nun von einem anderen Händler erworben, bei einem Plünderungszug auf eine Stadt gestohlen oder bei einem Angriff auf ein Schiff an sich gerissen haben, spielt für sie keine Rolle: Sie freuen sich über jede Gelegenheit, Handel betreiben zu können.

Spanische Kaufleute, besonders Händler in wohlhabenden Städten, können dagegen manchmal etwas wählerischer sein. Sind Sie ein berüchtigter Pirat, werden sie sich vielleicht weigern, mit Ihnen Handel zu betreiben, auch wenn Sie die angebotenen Waren auf legalem Wege erworben haben. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Stadtstatus".

Wirtschaftliche Stärke



Einige Kaufleute sind reich, andere arm. Der Erfolg der hiesigen Kaufleute hängt in erster Linie von der wirtschaftlichen Stärke und der Bevölkerungszahl einer Stadt ab. Eine wirtschaftlich starke Gemeinschaft bietet zahlreiche Waren zum Verkauf an und verfügt außerdem über genügend Gelder, Ihre Güter zu erwerben. Die Preise in diesen Städten sind daher auch höher als in kleinen, armen Städten, wo die Kaufleute kaum einen Pfennig in der Tasche und nur sehr unzureichende Lagerhäuser haben.

Die Tochter des Kaufmanns

Machen Sie den Eindruck, ein wohlhabender junger Mann mit einer guten



Zukunft und Geld auf der Bank zu sein, dann wird Sie der Kaufmann vielleicht seiner hübschen Tochter vorstellen. Wenn Sie möchten, können Sie um Ihre Hand anhalten. Ist sie gewillt, Sie zu heiraten, dann wird Ihr neuer Schwiegervater Ihnen seine Waren zu einem weitaus niedrigeren Preis verkaufen! Haben Sie sich für eine ehrbare Laufbahn als Kaufmann entschieden, können Sie auf Ihren Reisen beachtlichen Gewinn machen.

Beachten Sie dabei jedoch, daß Ihr Schwiegervater auch von Ihnen erwartet, daß Sie ihm Ihre Waren zu einem niedrigeren Preis verkaufen! Sie können also nicht billig bei ihm einkaufen und ihm dann seine Waren wieder zu einem höheren Preis verkaufen.



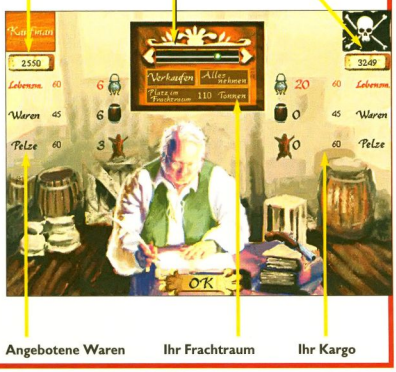
Handel oder Seeräuberei?

Ganz nebenbei können Sie sich eine Menge Gold verdienen, wenn Sie in den armen Städten günstig Waren einkaufen und in den wirtschaftlich blühenden wieder verkaufen. Natürlich greifen Sie auf diese Weise ganz massiv in das Marktgeschehen ein. Ein erhöhtes Warenangebot führt auch in einer blühenden Karibikmetropole zu fallenden Preisen. Allerdings haben Sie zu diesem Zeitpunkt Ihr Geschäft ja bereits gemacht und Ihre Schäfchen bzw. Goldklümpchen ins Trockene gebracht.

Der Handel wird für einen ordentlichen Piraten, der auf sich und seinen Ruf etwas hält, allerdings immer nur einen Nebenerwerb darstellen. Schließlich erwirbt man sich wahren Reichtum und gesellschaftliches Ansehen selten durch ehrliche Arbeit, sondern vielmehr durch das Plündern fremder Leute Eigentum. Diese Tätigkeit wiederum läßt sich am leichtesten ausführen, wenn alle Nationen sich gegenseitig bekriegen: in Friedenszeiten sind Kaperbriefe rar gesät.

Bedenken Sie außerdem, daß Ihre Männer sich schwerlich damit abfinden werden, schlechtbezahlte Angestellte eines Handlungsreisenden zu sein. Haben Sie sich also für die ehrliche Laufbahn entschieden, sollten Sie Ihre Schiffsbesatzung möglichst klein halten.

Der Handelsschirm



Pirates!

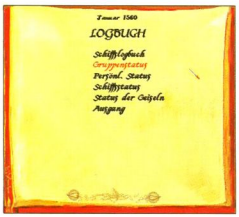


Auch wenn es Ihnen gelingt, Ihre Mannschaft zufrieden zu halten, sollten Sie von Zeit zu Zeit die Beute aufteilen – besonders, wenn Ihre erbeuteten Schätze groß sind. Solange die Beute nicht aufgeteilt wurde, gehört sie nicht Ihnen, sondern ist Teil des Schiffes! Ihr Ruf und Ihre gesellschaftliche Stellung hängen hauptsächlich von Ihrem persönlichen Reichtum, d.h. dem Geld in Ihrer geheimen Schatzhöhle ab. Die Schätze im Laderaum des Schiffes ermöglichen Ihnen kein Aufstieg in den Augen der Gesellschaft. Solange die Beute nicht aufgeteilt und Sie den Anteil nicht in der Schatzhöhle versteckt haben, sind Sie nichts weiter als ein mittelloser Kapitän.

Außerdem spricht für das Aufteilen der Beute, daß alle Schätze in Ihrer geheimen Höhle sicher sind und weder verloren noch gestohlen werden können. Haben Sie dagegen 150.000 Goldstücke im Laderaum eines Schiffes und laufen auf ein Riff oder werden von einem Piratenjäger versenkt, dann haben Sie alles verloren!

TIP

Das Logbuch



Das Logbuch enthält wichtige Informationen über Ihre Schiffe, die Mannschaft und Ihren persönlichen Status. Es ist in folgende Abschnitte aufgeteilt:

Logbuch


SCHIFFSLOGBUCH

Jun 14: Coro besucht.
Jul 2: Neuer Gouverneur in Rio de la Hacha.
Jul 20: einem Piraten Handelsschiff bekämpft.
Aug 6: Maracaibo besucht.
Aug 28: einem spanischen Barke gekapert.
Sep 5: Piraten plündern St. Augustine.
Sep 5: einem spanischen Barke bekämpft.
Sep 15: einem spanischen Barke bekämpft.
Sep 17: Gibraltar geplündert.
Sep 20: Gibraltar besucht.

Dieses Buch führt eine detaillierte Geschichte über die Abenteuer Ihres Schiffes auf – wohin Sie gefahren sind, wen Sie bekämpft haben usw. Außerdem erhalten Sie hier Zugang zu allen Gerüchten und dem allgemeinen Tratsch, den Sie auf Ihren Reisen in Erfahrung gebracht haben.

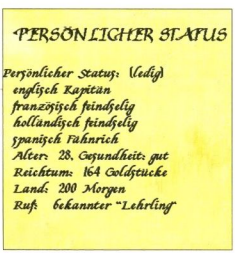
Gruppenstatus


GRUPPENSTATUS

Anführer: Mungo Park
Mannschaft: 16 Männer
Kanonen: 14
Gold: 14866 Stücke
Lebensmittel: 264 Tage)
Mannschaft ist sehr zufrieden
Waren: 1 Tonnen
Häute: 0 Tonnen

Auf dem Gruppenstatusschirm erhalten Sie Informationen über Ihre Mannschaft, Ihr Kargo und Ihre Kanonen.

Persönlicher Status


PERSÖNLICHER STATUS

Persönlicher Status: (ledig)
englisch Kapitän
französisch feindselig
holländisch feindselig
spanisch Fähnrich
Alter: 28. Gesundheit: gut
Reichtum: 164 Goldstücke
Land: 200 Morgen
Ruf: bekannter "Lehrling"

Diesem Bildschirm können Sie entnehmen, wie alt Sie sind, wie es gesundheitlich um Sie steht, wie groß Ihr persönliches Vermögen ist, ob Sie verheiratet oder ledig sind, welchen Ruf Sie haben und mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie gerade spielen. Außerdem erfahren Sie hier, welche Beziehungen Sie zu den einzelnen Nationen haben.

Alter und Gesundheit

Ihr Alter und Ihre Gesundheit bestimmen, wie lange Sie Ihr Leben als Pirat fortsetzen können. Je älter Sie werden, um so langsamer werden auch Ihre Reflexe. Der Fechtkampf kann sich damit als gefährliches Unterfangen für Sie entpuppen. Mit voranschreitendem Alter wird es auch schwerer sein, Ihre Männer im Kampf gegen den Feind anzuführen. Sollten Sie sich dabei Verletzungen zuziehen, dann stehen Sie vor einem wirklichen Problem. Jede Verletzung, die Sie sich bei einem Kampf zuziehen, hat nachteiligen Einfluß auf Ihre Gesundheit.

Je älter Sie werden, umso schwieriger wird es sein, neue Männer anzuheuern, die gewillt sind, mit Ihnen zu segeln. Die Seeleute schließen sich lieber einem jüngeren, aktiveren Kapitän an. Schließlich wird sich niemand mehr finden lassen, und Sie werden sich wohl oder übel in den Ruhestand begeben müssen.

Sind Sie in der Heilkunst bewandert, dann haben Alter und Verletzungen einen geringeren Effekt. Sie können damit also den Tag etwas hinauszögern, an dem Sie sich gezwungenermaßen aus dem Piratenleben zurückziehen müssen.

Persönlicher Reichtum und Ländereien

Ihr persönlicher Reichtum und Ihre Ländereien sind ein deutlicher Hinweis darauf, wie erfolgreich Sie in PIRATES! Gold sind.

Sie erlangen persönlichen Reichtum, indem Sie die Beute am Ende der Reise aufteilen (siehe Abschnitt „Die Bank" unter „In der Stadt"). Erst wenn Sie die Beute aufteilen, erlangen Sie persönlichen Reichtum. Bis dahin gehört alles der Schiffsgemeinschaft.

Ihr persönlicher Reichtum bestimmt nicht nur, wie viele Punkte Sie am Ende des Spiels erhalten, sondern auch, wie andere Personen auf Sie reagieren. Im allgemeinen gilt, daß Sie sich meist eines besseren Rufes erfreuen können, je größer Ihr persönlicher Reichtum ist.

Ländereien haben eine ähnliche Wirkung auf Ihren Status. Je mehr Land Sie haben, um so besser. Sie erhalten Ländereien normalerweise als Belohnung von

einem dankbaren Gouverneur (siehe Abschnitt „Der Gouverneur“ unter „In der Stadt“).

Familienstatus

Falls Sie's noch nicht wissen: Hier erfahren Sie, ob Sie verheiratet oder ledig sind.

Ruf

Ihr Ruf stellt eine Art Maßstab für den Einfluß dar, den Sie auf die Welt der Karibik nehmen. Je mehr Reichtum und Ländereien Sie besitzen und je mehr mutige Taten Sie vollbringen, um so besser Ihr Ruf, und je besser Ihr Ruf, um so erfolgreicher werden Sie sein. Man wird Sie z.B. auf der Straße wiedererkennen. Es kann sogar vorkommen, daß vollbeladene Handelsschiffe es vorziehen, sich Ihnen mit gesenkter Flagge zu ergeben, als gegen Sie kämpfen zu müssen.

Auf der anderen Seite hat der Ruf auch seinen Preis. Es ist weitaus schwieriger, sich in eine Stadt zu schleichen, wenn Sie überall bekannt sind. Je berühmter Sie sind, desto wahrscheinlicher ist es, daß Sie die Aufmerksamkeit der Piratenjäger auf sich ziehen.

Der Ruf wird wie folgt angegeben: feige, vielversprechend, bekannt, berühmt, berüchtigt und ruchlos.

Schwierigkeitsgrad

Sie können den Schwierigkeitsgrad während des Spiels ändern, nachdem Sie die Beute aufgeteilt haben. (Siehe „Die Bank“ unter „In der Stadt“.)

Politische Haltung

Hier erfahren Sie, was für eine Beziehung Sie zu jeder der Nationen im Spiel haben. Ihr politischer Standpunkt bestimmt die Haltung, die die Schiffe anderer Nationen, Gouverneure, Kaufleute und Piratenjäger Ihnen gegenüber einnehmen.

Ihr ursprünglicher politischer Standpunkt hängt von Ihrer Nationalität ab, doch kann Ihr Handeln entsprechende Änderungen mit sich bringen, was sehr häufig vorkommt. Nimmt eine Nation Ihnen gegenüber z.B. eine mißtrauische oder feindselige Haltung ein, dann könnten Sie um „Amnestie“ bitten. Gewährt Ihnen die Nation diese Bitte, dann nimmt Sie daraufhin eine neutrale Haltung Ihnen gegenüber ein (siehe „Der Gouverneur“ unter „In der Stadt“). Die politische Haltung wird wie folgt angegeben:

Feindselig: Die Nation liegt offen im Krieg mit Ihnen. Kriegsschiffe dieser Nation werden Sie demnach angreifen, sobald Sie in Sicht kommen; Piratenjäger werden Ihnen dicht auf den Fersen sein; Städte werden sofort das Feuer auf Sie eröffnen, wenn Sie sich zu Fuß nähern oder versuchen, im Hafen einzulaufen; Gouverneure und Kaufleute werden sich weigern, mit Ihnen zu sprechen.

Mißtrauisch: Die Nation traut Ihnen nicht. Kriegsschiffe dieser Nation werden Sie vielleicht angreifen und gelegentlich einen Piratenjäger auf Sie hetzen; Städte werden möglicherweise das Feuer auf Sie eröffnen, wenn Sie sich zu Fuß nähern oder versuchen, im Hafen einzulaufen; Gouverneure und Kaufleute werden sich eventuell weigern, mit Ihnen zu sprechen oder Handel zu betreiben, wobei es auf andere Umstände wie Ihre persönliche Beziehung mit dem Gouverneur, Ihre militärische Stärke, den wirtschaftlichen Status der Stadt usw. ankommt.

Neutral: Die Nation hat sich bisher keine feste Meinung über Sie gebildet. Kriegsschiffe und Piratenjäger werden Sie wahrscheinlich in Ruhe lassen; Sie sollten ungeschoren in einen Hafen einlaufen oder eine Stadt betreten können, und Gouverneure und Kaufleute werden mit Sicherheit gewillt sein, mit Ihnen zu sprechen oder Handel zu betreiben.

Kaperbrief

Wurde Ihnen ein Kaperbrief bewilligt, dann stehen Sie damit im Dienst der Marine dieser Nation. Sie sollten daher auf keine Schwierigkeiten stoßen, wenn Sie mit Schiffen und Städten dieser Nation in Kontakt kommen. Beachten Sie jedoch, daß Sie Ihren Kaperbrief verlieren, wenn Sie sich gegenüber dieser Nation feindselig verhalten.

Militärische Ränge (Fähnrich, Kapitän etc.):

Hat Sie ein Gouverneur befördert (siehe „Der Gouverneur“ unter „In der Stadt“), dann nimmt die Nation Ihnen gegenüber automatisch eine freundliche Haltung ein. Das kann sich natürlich sehr schnell ändern, wenn Sie ein Schiff oder eine Stadt dieser Nation angreifen. Sie behalten zwar in diesem Fall Ihren Titel, doch werden Sie von dieser Nation von dem Tag an als Feind betrachtet. Weitere Beförderungen können Sie von dieser Nation also so lange nicht erwarten, bis Sie Frieden geschlossen haben – d.h. um Amnestie gebeten haben.

Folgende militärischen Ränge kann ein Pirat erreichen: Fähnrich, Kapitän, Major, Oberst, Admiral.

Adelspatent (Baron, Graf etc.):

Wurden Sie zum Admiral befördert, dann wird der Gouverneur einer Stadt vielleicht seinen Einfluß am Hof des Königs geltend machen, damit man Sie mit einem Adelspatent auszeichnet. Haben Sie sich ein Adelspatent erworben, dann betrachtet Sie die Nation von dem Tag an als Verbündeten. Begehen Sie dem Land gegenüber jedoch Verrat, dann haben Sie sich sehr schnell einen neuen Feind geschaffen. Doch können Sie auch in diesem Fall um Amnestie bitten.

Folgende Adelspatente kann ein Pirat erreichen: Baron, Graf, Marquis und Herzog.

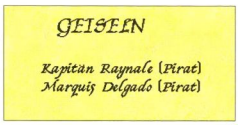
Schiffsstatus

Dieser Bildschirm führt den Status aller Schiffe Ihrer Flotte auf.



Geiselstatus

Dieser Schirm führt alle Ihre Geiseln und Gefangenen auf.





Reisen in der Karibik

Die Karibik ist ein weites Gebiet warmer Gewässer und angenehmer Temperaturen. Aus den Tiefen des Meeres ragen idyllische tropische Inseln, deren Strände mit üppiger Vegetation bewachsen sind. Das Wasser erstreckt sich über 3000 Meilen und dient als Durchfahrtweg zwischen den Städten auf dem Festland Südamerikas, den Inseln und versteckten Anlegestellen.

Die Karibik birgt jedoch vielerlei Gefahren. Dort lauern tückische Riffe unter der glitzernden Wasseroberfläche, die nur darauf warten, den Rumpf eines Schiffes aufzureißen. Im Herbst – der Zeit der Hurrikane – peitschen schreckliche Stürme die gewaltigen Wellen vor sich her und treiben die Schiffe vom Kurs ab direkt auf die dunklen Felsen zu. Und denken Sie auch an den schwelenden Krieg in der Karibik und an die vielen anderen Seefahrer, die diese reichen Wasserwege vor der Nordostküste Südamerikas befahren. Die blutrünstigsten Piraten machen diese Gegend unsicher! Unter der friedlichen Schönheit der Karibik liegen die Überreste tausender Schiffe.

Segel gesetzt!

Verlassen der Stadt

Sie beginnen das Spiel in einem Hafen, Ihr Schiff liegt am Kai vor Anker. Haben Sie sich dazu entschlossen, die Stadt zu verlassen, dann begeben Sie sich automatisch zurück an Bord Ihres Schiffes und setzen die Segel. Die Szene wechselt daraufhin und zeigt Ihr Schiff vor der Küste der Stadt, deren Hafen Sie soeben verlassen haben. Haben Sie eine Stadt dagegen auf dem Landweg betreten, dann verlassen Sie sie auch wieder auf dem Landweg.

Verlassen einer Küste/Insel

Werfen Sie vor der Küste oder einer Insel den Anker und gehen mit Ihrer Mannschaft an Land, dann verweilt Ihr Schiff an dem Ort, an dem Sie es zurückgelassen haben. Um also erneut die Segel zu setzen, müssen Sie Ihre Männer zu Ihrem Schiff zurückführen. Sind Ihre Männer wieder an Bord, dann können Sie mit Ihrer Reise fortfahren.

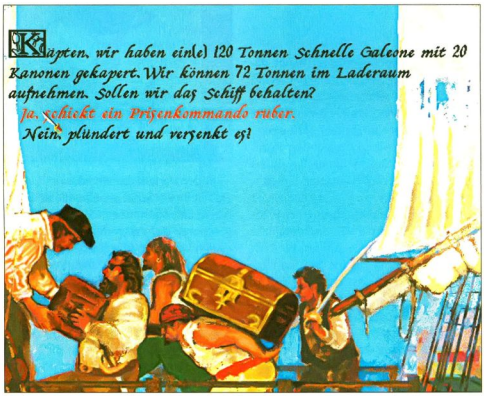
Ihre Flotte

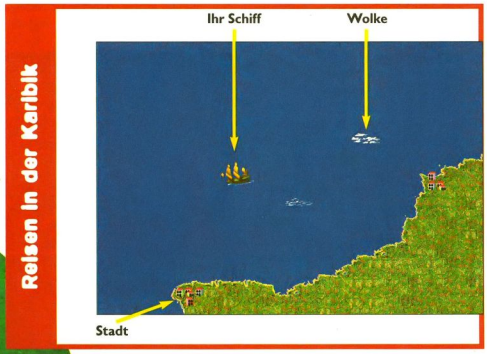
Im Verlauf des Spiels werden Sie wahrscheinlich die Gelegenheit haben, Schiffe zu kapern und in Ihrer eigenen Flotte aufzunehmen. Jedes Schiff benötigt eine Mannschaft von mindestens acht Mann. Haben Sie nicht genug Männer, dann müssen Sie eines Ihrer Schiffe zurücklassen.

Steht mehr als ein Schiff unter Ihrer Befehlsgewalt, dann segelt das größte Schiff immer voraus. Auf der Karte wird Ihre Flotte durch dieses Schiff angezeigt. Um auch Ihre anderen Schiffe einzusehen, müssen Sie in der Kajüte des Kapitäns den Schiffsstatusschirm abrufen (siehe Kapitel „Die Kajüte des Kapitäns").

Die Kunst des Segelns

In PIRATES! Gold ist das Segeln eine ziemlich einfache Angelegenheit. Sie haben dabei zwei Aufgaben: Sie können Ihr Schiff in eine beliebige Richtung lenken und die Segel hissen oder einziehen. Es





ist viel schwieriger, Riffen und Sandbänken auszuweichen, dem Wind die Stirn zu bieten und die Segelleistung Ihres Schiffes voll auszunutzen.

Segel hissen/Segel einziehen

Normalerweise reisen Sie mit vollen Segeln. Ihr Schiff erreicht damit seine Höchstgeschwindigkeit. Müssen Sie Ihr Schiff jedoch durch enge Wasserwege oder um gefährliche Riffe und Sandbänke lotsen, dann sollten Sie die Segel vielleicht ein wenig reffen, um Ihre Geschwindigkeit zu drosseln.

Denken Sie jedoch daran, sie wieder zu hissen, sobald Sie offene Gewässer erreichen, da Ihre Reise sonst ewig dauern wird!

Der Wind

Ihre Reisegeschwindigkeit hängt davon ab, aus welcher Richtung der Wind die Segel Ihres Schiffes bläht. Segeln Sie direkt in den Wind, dann werden Sie nur sehr langsam vorankommen. Mit einem diagonal von hinten kommenden Wind dagegen segeln Sie am schnellsten. Jedes Schiff hat einen bestimmten „Segelpunkt" (d.h. die zum Erreichen der Höchstgeschwindigkeit günstigste Windrichtung). Da sich die Windrichtung laufend verändert und Sie auf Ihren Reisen auch regelmäßig in Stürme geraten werden, fordert die Kunst des Segelns viel Erfahrung und Können.

Haben Sie eine große Flotte, dann segeln alle Schiffe mit der gleichen Geschwindigkeit wie das Leitschiff an der Spitze.

Wetter

Anhand der am Himmel treibenden Wolken können Sie die Windstärke und -richtung erkennen, die von Tag zu Tag, manchmal sogar von Stunde zu Stunde sehr unterschiedlich sein kann.

Zusätzlich dazu sollten Sie nach dunklen Wolken Ausschau halten, da sie Boten von Gewitterfronten sind. Segeln Sie in der Nähe eines solchen Sturms, dann können Sie sich den starken Wind zunutze machen, geraten Sie jedoch mitten in ein solches Gewitter, dann kann es passieren, daß Sie eine Weile festsitzen!

Das größte Risiko, das die Wolken und das Wetter bergen, ist, daß Sie bei einem dieser Stürme auf einer Sandbank auflaufen könnten.

Sandbänke

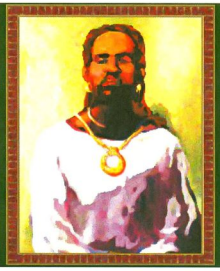
Mit Sandbänken sind die tückischen Felsen und Riffe gemeint, auf die Sie überall in der Karibik stoßen können. Laufen Sie mit Ihrem Schiff auf eine dieser Sandbänke auf, dann mögen Sie vielleicht ungeschoren davonkommen, doch oft wird es den Untergang für Sie bedeuten!

Ob Ihr Schiff sinkt, hängt von zwei Faktoren ab: der Größe Ihres Schiffes und Ihrem gegenwärtigen Schwierigkeitsgrad. Die großen Schiffe (Galeonen, Fregatten und Handelsschiffe) können sogar beim Auflaufen auf kleinste Riffe sinken, während kleine Schiffe (Pinassen und Schaluppen) Sandbänke meist ungeschoren überwinden. Die Widerstandsfähigkeit der Schiffe mittlerer Größe wie Fluyt-Frachtschiffe und Barken liegt dazwischen.

Schlechte Wetterverhältnisse kommen weitaus mehr auf den höheren Schwierigkeitsgraden zum Tragen. Ein Lehrling-Kapitän kann ungestraft direkt unter dunklen Wolken hinwegsegeln, während ein Säbelrassler-Kapitän dabei das Risiko eingeht, weit vom Kurs abzukommen, bevor er die Gewalt über sein Schiff wiedererlangt.

Ihr gegenwärtiger Schwierigkeitsgrad bestimmt auch, wie gefährlich Riffe Ihren Schiffen werden können. Auf den einfacheren Levels ist das Risiko des Auflaufens gering, auf höheren entsprechend größer.

HINWEIS



Mit einem gewaltigen Krachen läuft eines Ihrer Schiffe knirschend auf einem Riff auf und füllt sich in Sekundenschnelle mit Wasser!

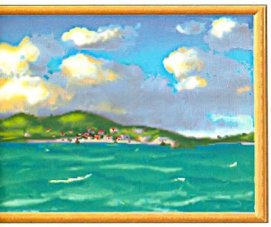
Ein Schiff versinkt:

Haben Sie mehrere Schiffe in Ihrer Flotte und eines davon sinkt, dann gehen die Männer samt Kargo, Kanonen und Schätze unter. Sie müssen Ihre Flagge dann auf einem Ihrer anderen Schiffe hissen. Sie haben zwar durch ein derartiges Unglück nützliche Erfahrungen gesammelt, sind nun aber ein Stück ärmer! Ist Ihr letztes Schiff versunken, dann sind Sie wirklich in Schwierigkeiten. Sie verlieren dabei Ihre gesamte Mannschaft, Kargo, Kanonen und Schätze und werden auf einer Wüsteninsel an Land geschwemmt, auf der Sie viele Monate sehnsüchtig auf Rettung warten.



September 1560

Ihr letztes Schiff ist gesunken, und Sie werden an den Strand einer unbekannten Insel geschwemmt. Die einheimischen Indianer helfen Ihnen, Ihre Kräfte wiederzuerlangen. Viele Monate vergehen...



Informationen einholen

Während Ihrer Reise können Sie jederzeit das Spiel unterbrechen und in die Kajüte des Kapitäns gehen (siehe „Die Kajüte des Kapitäns").

Schiff in Sicht!

Auf Ihren Reisen durch die Karibik werden Sie oft auf andere Schiffe treffen. Hier haben Sie die Möglichkeit, zu fliehen oder sich dem Schiff zu nähern. Als neues Mitglied der „Brüder der Küste" suchen Sie natürlich Ruhm und Reichtum, indem Sie sich für König und Vaterland heldenhaft in den Kampf gegen den Feind stürzen. Treffen Sie also auf ein anderes Schiff, dann wollen Sie sich sicher erst einmal nähern, um zu ermitteln, ob Sie es mit einem vollbeladenen Handelsschiff oder einem gutbewaffneten Kriegsschiff zu tun haben. Weitere Einzelheiten erfahren Sie unter „Schiffsbegegnungen auf hoher See".

In einen Hafen einlaufen

Um eine Küstenstadt anzulaufen, müssen Sie Ihr Schiff direkt auf die Stadt zu lenken. Bald werden Sie erkennen können, welche Flagge die Stadt gehißt hat und wie gut Ihre Verteidigungsanlagen sind. Sie haben an diesem Punkt folgende Möglichkeiten: Sie können *in den Hafen segeln, die Stadt angreifen, sich in die Stadt schleichen* oder *die Stadt verlassen.*

In den Hafen einlaufen

Wählen Sie diese Option, dann läuft Ihr Schiff friedfertig in den Hafen ein. Verfügt die Stadt über gute Verteidigungsanlagen, dann wird man vielleicht das Feuer auf Sie eröffnen, wenn die Nation Ihnen gegenüber feindlich gesinnt ist. Mißtraut Ihnen die Nation, dann wird man Sie höchstwahrscheinlich nur unter Beschuß nehmen, wenn der Gouverneur eine persönliche Abneigung gegen Sie hat. Eröffnet man in einer Stadt das Feuer auf Sie, dann finden Sie sich normalerweise kurze Zeit später auf hoher See wieder. Spielen Sie dabei auf einem höheren Schwierigkeitsgrad, kann es durchaus passieren, daß eines Ihrer Schiffe sinkt!

Die Stadt angreifen

Greifen Sie eine Stadt vom Meer aus an, beginnt ein Seegefecht gegen die Verteidigungsanlagen der Stadt (siehe „Der Angriff einer Stadt vom Meer aus").

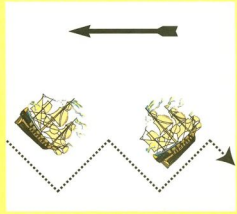


Kreuzen

Meistens bläst in der Karibik ein süd-südöstlicher Wind (d.h von Südamerika zum Golf von Mexiko). Obwohl der Wind natürlich ab und zu wechselt – manchmal bläst er aus südlicher oder südwestlicher Richtung, ein anderes Mal aus östlicher oder südöstlicher Richtung – wird ein Schiff auf südöstlichem Kurs einen Großteil seiner Reise gegen den Wind ankämpfen müssen.

Dies kann besonders den langsameren, größeren Schiffen, wie den Galeonen, Handelsschiffen und vor allem den schwerfälligen Fluyt-Frachtschiffen Probleme bereiten. Versuchen Sie also, mit einem dieser Schiffe gegen den Wind zu segeln, dann wird es sich, wenn überhaupt, eher rückwärts in Bewegung setzen! Derartige Schwierigkeiten können natürlich sehr entmutigend sein, besonders wenn Sie sich gerade auf eine lange Reise in südöstlicher Richtung begeben haben und z. B. von Havanna nach St. Kitts segeln wollen.

Haben Sie es also mit einem starken Gegenwind zu tun, dann werden Sie Ihr Ziel nur erreichern, indem Sie mit ihrem Schiff „kreuzen", d.h. Ihr Ziel im Zickzack ansegeln.



Im Schaubild werden Sie erkennen, daß Sie auf diese Weise die doppelte Entfernung zurücklegen müssen. Doch werden Sie mit einem schwerfälligen Schiff schneller Ihr Ziel erreichen, als wenn Sie stur versuchen, nach Osten zu segeln. Beim Segeln stellt die kürzeste direkte Entfernung demnach nicht immer den schnellsten Weg dar...

Eines der wichtigsten Charakteristika eines Segelschiffes ist seine Fähigkeit, „hart am Wind" zu segeln, d.h. auf das Zentrum des Windes zuzufahren. In der Geschichte des Segelns hatten sich die Schiffsbauer schon immer sehr bemüht, ein Schiff zu entwerfen, das in der Lage war, einige Grade „härter am Wind" zu segeln, denn über lange Reisen konnte ein Unterschied von nur wenigen Graden Tage – manchmal sogar Wochen – einsparen. (Siehe Abschnitt „Das Schiffsverzeichnis" mit Einzelheiten über die sogenannten „Segelpunkte".)

Um es kurz zu fassen: Planen Sie eine Reise von Osten nach Westen, dann sollten Sie vielleicht überlegen, ob Sie nicht vorher die Schiffe verkaufen wollen, die sich bei derartigen Windverhältnissen schlecht steuern lassen. Dazu gehören besonders Handels- oder Fluyt-Frachtschiffe.

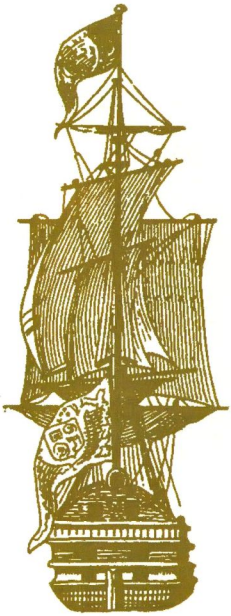
Sich in die Stadt schleichen

Haben Sie sich für diese Option entschieden, dann verbergen Sie Ihre Schiffe in einer nahegelegenen Bucht und schleichen sich im Dunkeln der Nacht mit einigen vertrauenswürdigen Männern durch dunkle Gassen in die Stadt. Befürchten Sie, daß man auf Sie das Feuer eröffnen würde, dann ist dies eine hervorragende Möglichkeit, unbemerkt in die Stadt zu gelangen und ein paar schnelle Geschäfte abzuwickeln. Sind Sie jedoch in aller Welt bekannt, dann erkennt man Sie vielleicht und greift Sie an. Sollte es einmal dazu kommen, dann müssen Sie sich einen Weg aus der Stadt erkämpfen, da man Sie andernfalls gefangennimmt und in den Kerker der Stadt wirft.

Schleichen Sie sich in eine Stadt, dann wollen Sie Ihre Identität natürlich mit allen Mitteln verbergen. Sie können also nicht in eine Schenke gehen, um neue Männer anzuheuern. Und da Sie die Beute, die Sie während Ihrer Reise gemacht haben, auf dem Schiff zurücklassen mußten, können Sie sie auch nicht aufteilen.

Mit dem Schiff vor Anker gehen

Um mit Ihrem Schiff vor der Küste (jedoch nicht in der Nähe eines Hafens) vor Anker zu gehen, um z.B. nach vergrabenen Schätzen zu suchen oder eine Stadt im Landesinneren aufzusuchen, lenken Sie Ihr Schiff direkt auf das Land und den Punkt zu, an dem Sie vor Anker gehen wollen. Sobald Ihr Schiff an Land ist, kommt es zum Stillstand, und ein Landetrupp erscheint neben dem Schiff.



Begegnungen auf hoher See

Als kampfbereiter Seemann – ob Sie sich nun als „Pirat" betrachten oder den etwas vornehmeren Begriff „Freibeuter" bevorzugen – verdienen Sie sich Ihren Lebensunterhalt, indem Sie andere Schiffe angreifen und kapern. Sie schaden damit den Feinden Ihres Königs und füllen Ihre eigene Tasche und die Ihrer gesamten Mannschaft.

Erstes Sichten

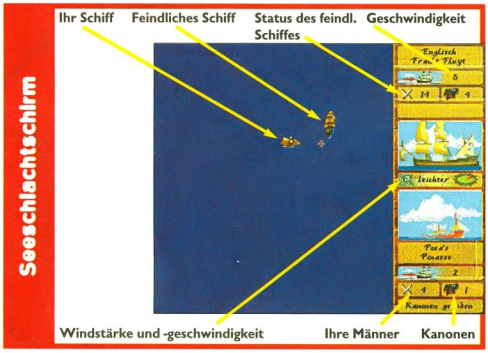
Das erste, das Sie von einem feindlichen Schiff zu sehen bekommen, sind seine Segel und Masten am Horizont. Sollten Sie sich nun dafür entscheiden, Ihre Reise einfach fortzusetzen, dann können Sie einer Auseinandersetzung mit dem feindlichen Schiff an diesem Punkt ohne Schwierigkeiten entgehen. Wollen Sie der Sache jedoch nachgehen, dann müssen Sie sich dem Schiff nähern. Je näher Sie aber an das andere Schiff herankommen, um so geringer ist Ihre Chance, Ihrem Gegner zu entkommen, sollten Sie es sich anders überlegen!

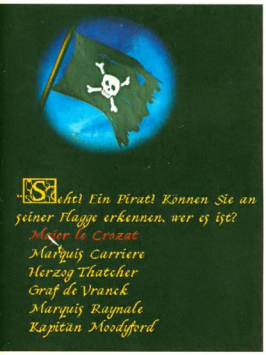
Schiff in Sicht

Segeln Sie an diesem Punkt gleich davon, dann können Sie einer Auseinandersetzung mit dem feindlichen Schiff normalerweise entgehen. Sie können aber auch weitere Nachforschungen anstellen, wodurch Sie dem Gegner immer näher kommen und früher oder später in der Lage sein sollten, die Nationalität des anderen Schiffes zu ermitteln.









Flagge gehisst

Nachdem das andere Schiff seine Flagge gehißt hat, können Sie entweder versuchen, friedlich davonzusegeln, Ihr Schiff an die Seite des anderen zu bringen, um Neuigkeiten auszutauschen oder den Gegner sofort angreifen. Handelt es sich bei dem anderen Schiff um ein Handelsschiff, dann wird man Sie mit Sicherheit davonsegeln lassen oder friedlich mit Ihnen Neuigkeiten austauschen. Haben Sie es dagegen mit einem Piraten oder Piratenjäger zu tun, dann wird man Sie vielleicht erkennen und angreifen, ganz gleich, welche Wahl Sie zuvor getroffen haben!

Wahl ihres Flaggschiffes

Werden Sie in einen Kampf verwickelt und haben mehr als ein Schiff in Ihrer Flotte, dann können Sie eines davon als Ihr Flaggschiff bestimmen. Das Schiff, das Sie gewählt haben, wird daraufhin den Kampf austragen. Überlegen Sie jedoch gut, bevor Sie Ihre Wahl treffen. Der Schiffstyp, mit dem Sie schließlich in den Kampf ziehen, ist von größter Wichtigkeit. Die Stärken, Kapazitäten und Segelcharakteristika werden im Kapitel „Schiffsverzeichnis" behandelt.

Verfügbare Männer und Kanonen

Die Anzahl der verfügbaren Männer bezieht sich auf die maximale Anzahl der für Ihr Flaggschiff verfügbaren Männer, nachdem jeweils acht Mann für jedes Ihrer anderen Schiffe abgezogen wurden. Die Anzahl der Kanonen dagegen zeigt an, wieviele Kanonen Sie insgesamt zur Verfügung haben. Ziehen Sie mit einem kleinen Flaggschiff in den Kampf, dann ist die Anzahl der Männer und Kanonen auf die Kapazität dieses Schiffes begrenzt. Sie sollten weiterhin beachten, daß Sie für jede Kanone vier Mann brauchen werden. Ist die Mannschaft auf Ihrem Flaggschiff also zu klein, dann kann es passieren, daß Sie nicht alle Ihnen zur Verfügung stehenden Kanonen bemannen und damit auch nicht alle für den Kampf einsetzen können.

Der Kampf auf hoher See

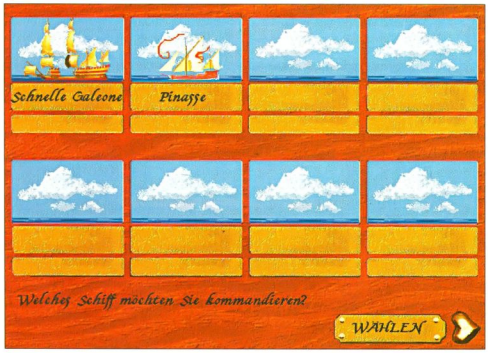
Führt eine Begegnung auf hoher See zu einem Kampf, dann verändert sich die Szene und zeigt manchmal ein Duell zwischen Ihrem Schiff und dem des Gegners. (Einzelheiten zur Steuerung Ihres Schiffes im „Handbuch des Kapitäns".)

Das Segeln

Sie manövrieren Ihr Schiff im Kampf genauso wie auf Ihren Reisen durch die Karibik. Sie können dabei nach rechts oder links abdrehen oder auf Kurs bleiben.

Die Segel wechseln

Sie können entweder mit „vollen Segeln" fahren, um im Kampf die für Ihr



HINWEIS

Es wird immer eine Weile dauern, die Segel zu wechseln. Sind Ihre Männer also gerade damit beschäftigt, die Segel zu hissen, dann können Sie nicht gleichzeitig die Kanonen nachladen.

Flaggschiff mögliche Höchstgeschwindigkeit zu erreichen, oder die Segel für den Kampf reffen, um Ihre Segelgeschwindigkeit zu reduzieren und damit einen möglichen Tauwerkschaden vermeiden. Sie beginnen den Kampf mit gerefften Segeln.

Eine Breitseite abfeuern

Ihre Kanonen sind auf der Backbord- und Steuerbordseite links und rechts des Schiffes angebracht. Um Ihre Kanonen auf ein Ziel ausrichten zu können, müssen Sie Ihr Schiff längsseits zum Schiff Ihres Gegners bringen. Geben Sie den Befehl zum Feuern, dann feuern Ihre Männer automatisch die Kanonen ab, die dem feindlichen Schiff am nächsten sind.

Das Ergebnis des Geschützfeuers hängt von der Anzahl der abgefeuerten Kanonen und der Größe des anderen Schiffes ab. Feuern Sie z.B. mit einem 20-Kanonenschiff eine Breitseite auf eine Galeone ab, dann werden Sie damit nur wenig bewirken. Eine Pinasse würde nach einem derartigen Angriff dagegen höchstwahrscheinlich in Flammen aufgehen und versinken.



Nach Abfeuern einer Breitseite machen sich Ihre Männer sofort daran, die Kanonen so schnell wie möglich nachzuladen. Wie flink Sie dabei sind, hängt von der Moral Ihrer Mannschaft ab. Eine zufriedene Mannschaft bemüht sich weitaus mehr als eine unzufriedene. Wie schnell der Gegner seine Kanonen nachlädt, hängt dagegen von der Kampferfahrung seiner Mannschaft ab (Kriegsschiffe, Piratenjäger und Piraten haben normalerweise eine sehr erfahrene Mannschaft, wogegen die Männer auf friedfertigen Handels- und Fluyt-Frachtschiffen weitaus langsamer sind).

Schäden

Wurde ein Schiff von einer Breitseite getroffen, erleidet die Mannschaft empfindliche Verluste. Auch einige Kanonen werden bei einem solchen Angriff höchstwahrscheinlich zerstört. Je heftiger die Breitseite und je näher das Schiff beim Abfeuern der Kanonen an das andere herangekommen ist, umso mehr Männer und Kanonen gehen bei diesem Angriff verloren.

Besonders heftige Treffer können das Schiff darüber hinaus auch strukturell beschädigen. Je mehr strukturelle Schäden sich ein Schiff bei einem Kampf zuzieht, umso langsamer wird es, und umso mehr läuft es Gefahr zu sinken. Der angerichtete Schaden wird wie folgt angegeben: „Segelschaden", „Mastbruch", „Leck im Bug" und „Schiff sinkt". Zieht sich ein sinkendes Schiff zusätzliche strukturelle Schäden zu, dann geht es kurz darauf unter.

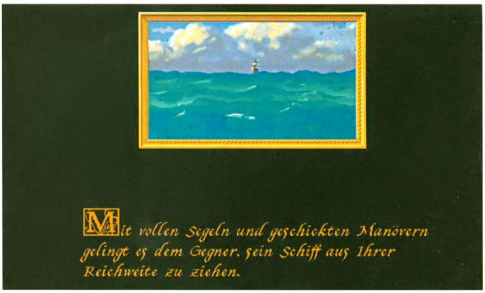
Pause

Sie können den Kampf jederzeit unterbrechen, um ein wenig Luft zu holen. Nehmen Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder auf, dann beginnt der Kampf wieder da, wo Sie ihn zuvor abgebrochen haben.

Dem Kampf entkommen

Um einem Kampf zu entkommen, müssen Sie versuchen, das feindliche Schiff hinter sich zu lassen. Ist die Entfernung zwischen Ihnen und dem Gegner groß genug, dann ist der Kampf beendet. Versuchen Sie aus einem Kampf zu entkommen, wenn das feindliche Schiff noch unbeschädigt ist, verlieren Sie auf Ihrer Flucht unter Umständen eines Ihrer Schiffe. Doch kann es dazu nur kommen, wenn Sie zwei oder mehr Schiffe in Ihrer Flotte haben.

Sollte während eines Kampfes die Nacht hereinbrechen, dann kommt die Schlacht ebenfalls zu einem Ende. In diesem Fall verlieren Sie keine Schiffe.



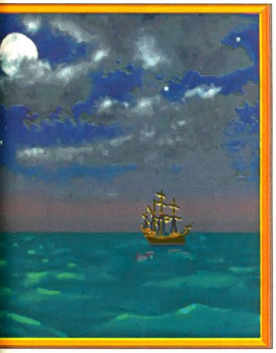
Mit vollen Segeln und geschickten Manövern gelingt es dem Gegner, sein Schiff aus Ihrer Reichweite zu ziehen.

Land und Sandbänke

Tragen Sie einen Kampf vor der Küste aus, dann stehen Sie der zusätzlichen Gefahr gegenüber, auf eine Sandbank aufzulaufen. Sollte es im Kampf dazu kommen, kann sich das Schiff dadurch schwere Schäden zuziehen oder auf den Felsen festsitzen, bis die Mannschaft sich um die Segel gekümmert und mit Ruderbooten das Schiff aus seiner mißlichen Lage befreit hat. Währenddessen kann der Gegner das Schiff natürlich unter heftigen Beschuß nehmen!

Untiefen stellen ebenfalls eine große Gefahr dar. Zwar zieht sich ein Schiff beim Auflaufen auf Grund höchstwahrscheinlich keine Schäden zu, doch kann es auch in diesem Fall eine Weile wehrlos festsitzen.

Beachten Sie, daß bei kleineren Schiffen mit geringerem Tiefgang das Risiko, auf einer Sandbank aufzulaufen oder sich Schäden zuzuziehen, wesentlich kleiner ist als bei den größeren: Es würde sich also bestimmt nicht lohnen, einer winzigen Pinasse mit einer teuren Fregatte in das seichte Wasser zu folgen!



Aufgabe im Kampf

Haben Sie das feindliche Schiff unter heftigen Beschuß genommen und genießen den Ruf eines mutigen und erfolgreichen Piraten, dann wird sich der Kapitän des anderen Schiffes vielleicht ergeben, wenn Sie seinem Schiff zu nahe kommen. Ob es dazu kommen wird, hängt davon ab, wieviel Schaden Sie dem gegnerischen Schiff zugefügt haben, wie groß die beiden Mannschaften sind und mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie spielen.



Entern und an Bord gehen

Segeln Sie mit Ihrem Schiff seitlich an das des Feindes heran oder genau darauf zu, dann springt Ihre Mannschaft an Bord des anderen Schiffes und versucht, es im Sturm zu erobern. Sie müssen Ihre Männer jedoch selbst in den Kampf führen. Siehe „Die Fechtkunst" für weitere Informationen.

Preise und Beute

Preise

Haben Sie eine Seeschlacht gewonnen, dann gehört Ihnen das gegnerische Schiff. Sie können nun acht Ihrer Männer dazu anweisen, es zu bemannen, oder sich einfach nur das Kargo nehmen, das Schiff dann in Brand setzen und es versenken. Nach dem Kampf erhalten Sie Informationen bezüglich der Bewaffnung und der Ladekapazität des feindlichen Schiffes und erfahren außerdem, wieviel Platz Sie noch in den Laderäumen Ihrer eigenen Flotte haben.

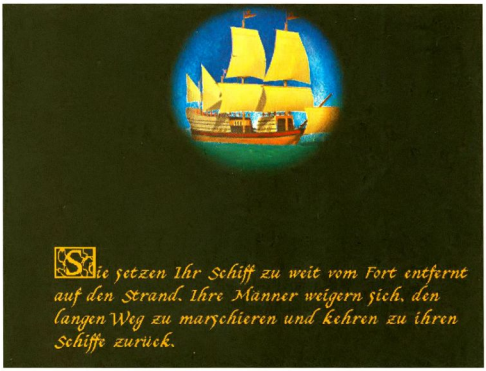
Normalerweise lohnt es sich, feindliche Schiffe als Preis der gewonnenen Schlacht in Ihre Flotte aufzunehmen, da Sie es in einem Ihnen freundlich gesinnten Hafen verkaufen können. Der Nachteil ist, daß ein langsames Schiff Ihre ganze Flotte aufhalten kann (Galeonen und schwerbeschädigte Schiffe sind besonders träge). Außerdem müssen Sie



jedes Schiff, das Sie in Ihre Flotte aufnehmen, mit acht Leuten bemannen. Das bedeutet, daß Ihnen in darauffolgenden Kämpfen nun acht Männer weniger zur Verfügung stehen.

Beute

Ganz gleich, ob Sie das eroberte Schiff in die Flotte aufnehmen oder nicht, Sie müssen sich entscheiden, welches Kargo Sie mitnehmen und was Sie zurücklassen (über Bord werfen) wollen. Gold nehmen Sie sich immer automatisch – im Vergleich zu seinem Wert wiegt Gold nahezu gar nichts und beeinflußt damit auch kaum die Ladekapazität Ihres Schiffes. Um erbeutete Waren und Gegenstände in einem Ihrer Schiffe aufzunehmen oder über Bord zu werfen, gehen Sie auf dieselbe Weise vor wie beim Handel mit Kaufleuten (siehe „Handbuch des Kapitäns").



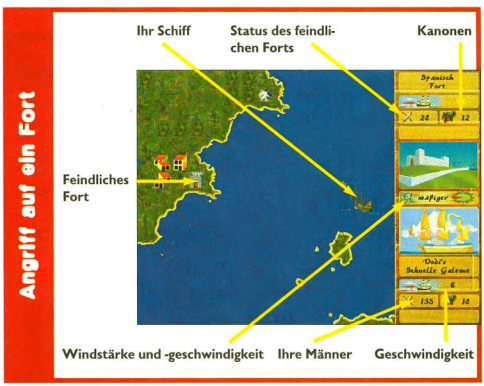
Angriff einer Stadt vom Meer aus

Sind Sie im Hafen einer Stadt eingelaufen und wählen „Stadt angreifen", dann beginnt sogleich ein amphibischer Angriff auf diese Stadt. Bei einem derartigen Angriff muß Ihr Flaggschiff auf das Fort der Stadt zufahren und in unmittelbarer Nähe landen. Sind Sie mit Ihrem Schiff nah genug am Fort gelandet, springen Ihre Männer an Land und stürmen das Fort, worauf ein Kampf hoch oben auf den Zinnen folgt (siehe „Fechten und Säbelkunst"). Landen Sie mit Ihrem Schiff dagegen zu weit vom Fort entfernt, dann weigern sich Ihre Männer, von Bord zu gehen, und der Angriff ist damit gescheitert.

Während Sie sich dem Fort nähern, können Sie es schon einmal kräftig unter Beschuß nehmen. Je mehr Breitseiten Sie abfeuern, desto weniger wird das Fort in der Lage sein, das Feuer zu erwidern. Sie reduzieren damit auch die Anzahl an Männern, denen Sie sich stellen müssen, wenn Sie das Fort letztendlich stürmen.

Sandbänke

Beim Angriff auf ein Fort kann Ihr Weg unter Umständen von Sandbänken versperrt sein. Sind Sie unvorsichtig, dann könnten Sie auf einer dieser Sandbänke auflaufen und dabei Ihr Schiff beschädigen. Siehe Abschnitt „Land und Sandbänke" unter „Begegnungen auf hoher See".





Niederlage

Haben Sie das Gefühl, daß Sie den Kampf verlieren, dann können Sie der Auseinandersetzung ein Ende setzen, indem Sie vom Bildschirm und damit außer Reichweite des Forts segeln. Sie kehren daraufhin zum Segelbildschirm zurück. Sinkt Ihr Schiff, dann werden Sie als Gefangener in die Kerker der Stadt geworfen und müssen nun darauf warten, daß Ihre Männer einen Austausch von Gefangenen in die Wege leiten.





Der Angriff

Ist es Ihnen gelungen, das Fort unversehrt zu erreichen, dann führen Sie Ihre Männer im Kampf gegen den Kommandeur des Forts. Siehe „Fechten und Säbelkunst".

Rückzug und Aufgabe

Ziehen Sie beim Kampf gegen den Kommandeur des Forts den Kürzeren, dann können Sie mit Ihren Männern den Rückzug antreten. Sie finden sich dann außerhalb der Stadt wieder – zwar mit einem befleckten Ruf, doch wenigstens noch am Leben! Ergeben Sie sich dagegen, dann wirft Sie der Kommandeur in den Kerker der Stadt.

Sieg

Haben Sie den Kommandeur besiegt, dann ist die Stadt Ihrer Gnade ausgeliefert. Ihre Männer machen sich dann sofort daran, die Schätze der Stadt zusammenzutragen. Wieviel Sie bei Ihrem Plünderungszug finden, hängt davon ab, wie lange der Kampf gedauert hat: Je länger der Kampf anhält, umso mehr Zeit haben die Bürger der Stadt, Ihr Gold zu verstecken!

Sollte sich bei Ihrem erfolgreichen Angriff der Silberzug oder die Schatzflotte in der Stadt aufhalten, dann haben Sie sich ein gewaltiges Vermögen erbeutet! (Siehe „Schätze der Karibik" für Einzelheiten über den Silberzug und die Schatzflotte.)

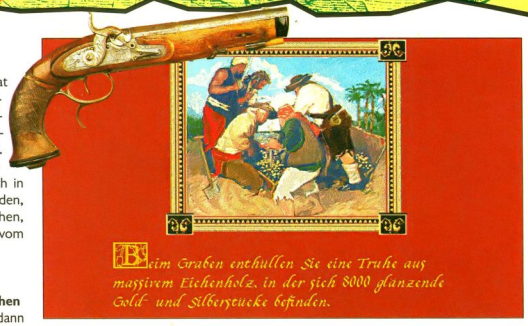


Haben Sie das Gold auf Ihrem Schiff verstaut, dann können Sie sich als nächstes, sofern noch genug Platz in den Laderäumen Ihrer Schiffe ist, über die Waren und Kanonen der Stadt hermachen. Bei einem Angriff auf eine reiche Stadt sollten Sie natürlich immer eine große Flotte mitbringen!

Greifen Sie mit einer großen Streitmacht an, dann jagen Sie dem Gouverneur vielleicht einen derartigen Schrecken ein, daß er panikerfüllt die Flucht ergreift und Ihnen damit die Stadt überläßt. Sie können dann Ihren eigenen Gouverneur ernennen und nach Ihren Wünschen die Nationalität der Stadt ändern. Durch diesen außerordentlichen Dienst haben Sie sich dann auch bestimmt die Dankbarkeit des entsprechenden Königs erworben.

An Land

Obwohl Sie sich als Pirat hauptsächlich auf hoher See aufhalten, werden Sie während Ihrer Laufbahn doch aus verschiedenen Gründen an Land gehen müssen, um z.B. verborgene Schätze oder verschollene Verwandte zu suchen, die sich in der Hand bösartiger Spanier befinden, Ansiedlungen im Inland zu erreichen, und um Städte zu erobern, die Sie vom Meer aus nicht anzugreifen wagen.



Beim Graben enthüllen Sie eine Truhe aus massivem Eichenholz, in der sich 8000 glänzende Gold- und Silberstücke befinden.

An Bord/von Bord des Schiffes gehen

Möchten Sie Ihr Schiff verlassen, dann steuern Sie es einfach an Land. Der Landetrupp, der aus der gesamten Mannschaft besteht, erscheint nun direkt neben dem Schiff. Wollen Sie wieder an Bord gehen, dann bewegen Sie die Gruppe einfach zu Ihrem Schiff zurück.

Sich an Land fortbewegen

Befinden Sie sich an Land, dann können Sie Ihre Gruppe in jede Richtung außer direkt ins Meer bewegen. (Details zur Fortbewegung an Land finden Sie im „Handbuch des Kapitäns".) An Land finden Sie natürlich meist nur unwegsamen Dschungel, Sümpfe und Berge vor, weshalb die Reisen zu Fuß oder zu Pferd nur sehr langsam vonstatten gehen.

Bewegt sich Ihre Gruppe über Land, können Ihre Männer nur so viel mit sich nehmen, wie sie tragen können. Da sich Ihre Männer nur langsam fortbewegen, sollten Sie mit knappen Lebensmittelvorräten nicht zu weit über Land reisen, denn Hunger ist nicht nur unangenehm, sondern auch der Moral abträglich.

Die Suche nach versteckten Schätzen

Erreicht der Landetrupp eine Stelle, an der nach Ihrer Meinung ein Schatz versteckt sein könnte, dann verwenden Sie den Befehl *Suchen* (S-Taste drücken). Befinden Sie sich am richtigen Ort, dann werden Sie kurz darauf auf den Schatz stoßen. Ist dies nicht der Fall, finden Sie nichts.

Eine Stadt betreten

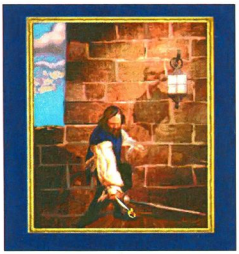
Möchten Sie eine Stadt betreten, dann bewegen Sie den Landetrupp darauf zu. Die Optionen sind hierbei ähnlich wie beim Betreten der Stadt vom Hafen aus (siehe auch „In einen Hafen einlaufen"). An diesem Punkt erfahren Sie, welcher Nation die Stadt angehört und über welche Befestigungsanlagen sie verfügt. Außerdem haben Sie die folgenden Optionen: *In die Stadt marschieren, Die Stadt angreifen, Sich in die Stadt schleichen, Die Stadt verlassen.*

In die Stadt marschieren

Wählen Sie diese Option, dann marschieren Sie mit Ihren Männern offen und friedlich in die Stadt. Ist Ihre Gruppe groß und die Stadt Ihnen gegenüber mißtrauisch eingestellt, dann könnte es zum Kampf kommen.

Die Stadt angreifen

Wählen Sie diese Option, dann führen Sie Ihre Männer in den Kampf gegen die Verteidigungskräfte der Stadt. Dabei könnte es zu einem Landgefecht kommen (siehe unten), doch manchmal weigern sich die Verteidigungskräfte der Stadt, das Fort zu verlassen, um einer Auseinandersetzung mit Ihnen aus dem Weg zu gehen. Ist dies der Fall, dann stürmen Ihre Leute die Stadt, und Sie werden in einen Fechtkampf mit dem Anführer der Verteidigungskräfte verwickelt (siehe auch „Fechten und Säbelkunst").

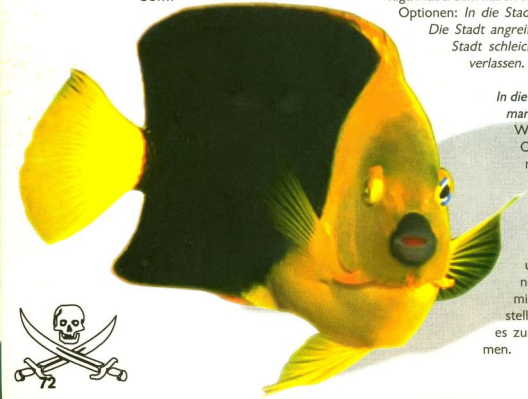


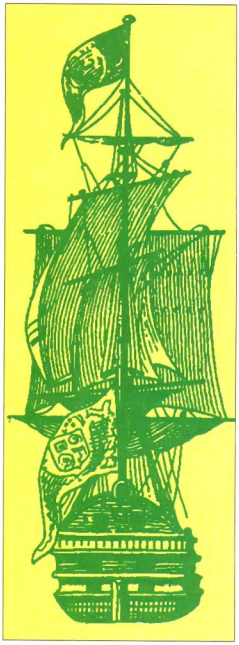
Sich in die Stadt schleichen

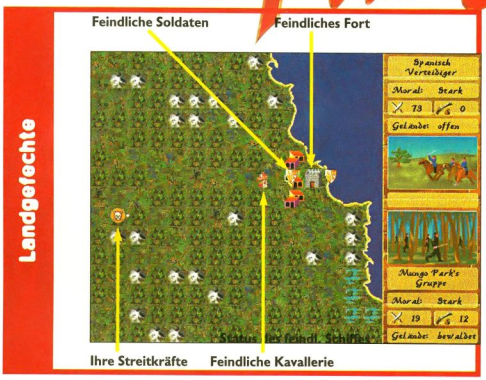
Wählen Sie diese Option, dann lassen Sie den Großteil Ihrer Gruppe vor den Toren der Stadt zurück und klettern in der Nacht mit einigen Vertrauten über die Stadtmauern. Die Risiken und Einschränkungen sind hierbei dieselben wie beim Betreten der Stadt vom Hafen aus (siehe auch „In einen Hafen einlaufen").

Die Stadt verlassen

Sollten Sie sich dafür entscheiden, die Stadt doch nicht zu betreten, dann gelangen Sie mit Hilfe dieser Option wieder vor die Stadttore.







Landgefechte

Piraten sind keine Narren. Sie wissen, daß die kostbare Ladung der spanischen Galeonen aus den spanischen Städten kommt. Sind Sie hinter jenen Schätzen her, dann erscheint es nur logisch, zunächst einmal in den Städten suchen. Städte sind mit Sicherheit leichter zu finden als Schiffe, die ständig in Bewegung sind. Auf der anderen Seite sind Schiffe nicht durch steinerne Mauern, mit Hellebarden bewaffnete Männern und die Kavallerie geschützt. Eine gut geschützte Stadt zu erobern, ist daher kein Kinderspiel!

Marschiert Ihre Gruppe über Land und greift eine Stadt an, dann formieren sich die Verteidigungskräfte der Stadt möglicherweise zu einer kleinen Armee, stürmen aus dem Fort, und fordern Sie zum offenen Kampf. Die Steuerung Ihrer Mannschaft an Land unterscheidet sich von allen anderen Aktivitäten in PIRATES! Gold. Die Kriegsführung mit Hellebarde und Geschützen läßt sich mit den anderen Kampfarten ebenfalls nicht vergleichen. Bitte lesen Sie die folgenden Anweisungen genau durch. Im Handbuch des Kapitäns finden Sie weitere Einzelheiten zur Steuerung.



Befehle erteilen

Bei einem Kampf an Land ist Ihr Landetrupp in zwei oder drei Gruppen unterteilt. Sie können jeder Gruppe einzelne Befehle, oder allen zugleich denselben Befehl erteilen.

Gruppe wählen

Möchten Sie eine andere Gruppe steuern, so können Sie dies mit Hilfe dieser Option tun. Die momentan gewählte Gruppe ist auf der Landkarte markiert. Angaben zu Ihrer Stärke, Bewaffnung und Moral finden Sie auf der rechten Bildschirmseite.

Gruppe bewegen

Durch diese Steuerungsoption bewegt sich die entsprechende Gruppe gemäß Ihren Anweisungen. Alle anderen Gruppen bleiben stehen, während die von Ihnen gewählte Ihre Befehle ausführt.

Alle Gruppen bewegen

Mit Hilfe dieser Option bewegen Sie alle Gruppen gleichzeitig.

Pause

Durch diese Option unterbrechen Sie den Kampf.







HINWEIS

Ihre Leute können nur aus dem Stillstand schießen – gehen Sie deshalb mit Bewegungsbefehlen sparsam um!

Kampf

Ihre Männer beginnen automatisch zu kämpfen, sobald sie sich in der Reichweite des Gegners befinden. Es gibt zwei Arten des Kampfes: Entweder feuern Ihre Männer auf kurze Distanz ihre Musketen ab, oder sie versuchen, den Gegner im Nahkampf zu überwältigen. Beim Nahkampf mischen alle Männer mit, nicht nur diejenigen, die mit Musketen bewaffnet sind.

Musketengefechte

Diese finden immer dann statt, wenn Ihre Männer stillstehen. Jede Gruppe wählt dabei den Gegner, der sich in ihrer Reichweite befindet, und feuert dann die Musketen ab. Ist keiner der Gegner in Reichweite einer Gruppe, werden keine Schüsse abgefeuert.

Nahkampf

Wann immer Ihre Männer direkten Kontakt mit einer gegnerischen Gruppe aufnehmen (oder umgekehrt), findet ein Nahkampf statt. Während des Nahkampfes können Sie Ihre Gruppe weiterhin bewegen.

Sicht und Deckung

Halten sich Ihre Männer in Wäldern oder Städten auf, dann sind sie für den Gegner unsichtbar. Dasselbe gilt natürlich auch für feindliche Gruppen. Sie werden daher bemerken, daß feindliche Einheiten in solchen Situationen plötzlich verschwinden. Sucht Ihre Gruppe also in einem Wald oder in einer Stadt Deckung, dann kann der Gegner sie genausowenig sehen. Der Bildschirmbericht über eine feindliche Gruppe bezieht sich daher stets auf die nächststehende sichtbare Gruppe.

Nutzen Sie dies zu Ihrem Vorteil, indem Sie eine Gruppe am Rand eines Waldes oder einer Stadt verstecken, worauf eine weitere Gruppe den Feind in die Reichweite der ersten lockt.



Geländearten

In den Städten des spanischen Karibikgebietes und deren Umgebung finden Sie eine Anzahl verschiedener Geländearten:

Offenes Gelände: Diese Geländeart hat keinerlei Einfluß auf den Kampf; d.h.

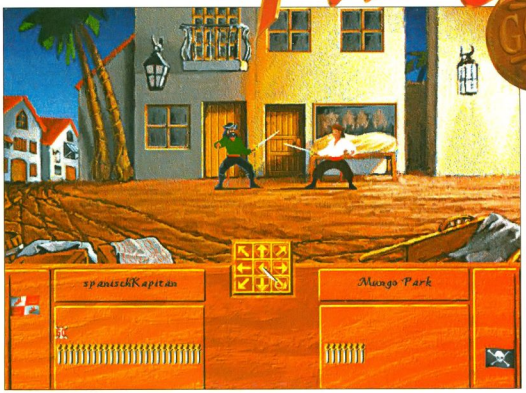
sie ist bei der Fortbewegung nicht hinderlich, verdeckt die sich dort aufhaltenden Feinde nicht und bietet auch keine Deckung.

Bewaldetes Gelände oder Städte: Diese Geländeart verlangsamt die Fortbewegung. Darüber hinaus sind Männer, die sich in Wäldern oder Städten aufhalten, für den Gegner unsichtbar, bis er sich in unmittelbarer Nähe befindet. Wälder und Städte bieten aber auch Deckung für die Verteidigungskräfte, die damit weniger Verluste erleiden und aus großer Entfernung nicht beschossen werden können.

Sümpfe: Sümpfe beeinträchtigen die Fortbewegung sehr stark. Darüber hinaus sind Gruppen, die sich in Sümpfen befinden, für feindliche Truppen unsichtbar. Sümpfe bieten demnach eine gute Deckung.

Hügel: Auch Hügel verlangsamen die Fortbewegung. Findet hier ein Nahkampf statt, dann ist die Truppe, die sich auf einem Hügel aufhält, gegenüber einer, die sich im Tal gruppiert hat, im Vorteil und kann dem Gegner damit weitaus größeren Schaden zufügen.

Wasser: Ihre Leute können durch die seichten Küstengewässer waten. (Die feindlichen Kräfte verfügen über Boote; siehe weiter hinten). Wasser beeinträchtigt die Fortbewegung. Halten sich Gruppen also im Wasser auf, dann erleiden Sie im Kampf weitaus höhere Verluste.



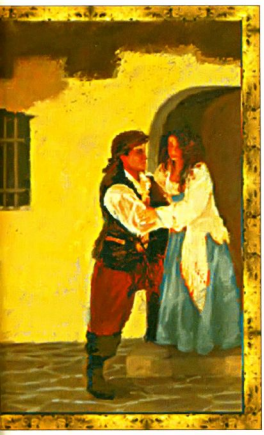
Die Arten der Streitkräfte

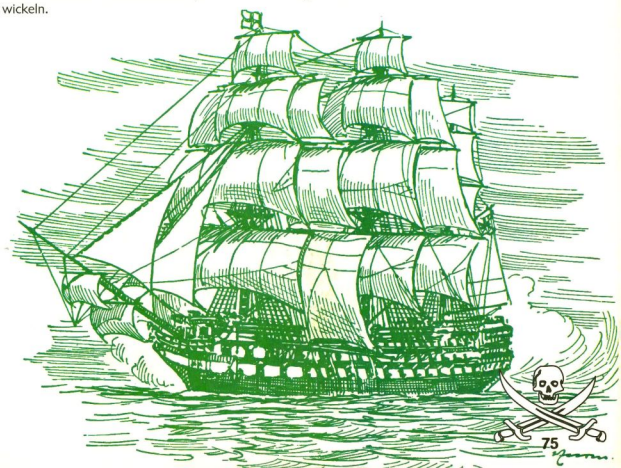
Infanterie: Die meisten der Kämpfer in Landgefechten sind Mitglieder der Infanterie. Einige dieser Männer sind mit Musketen ausgerüstet, andere mit Hellebarden oder Degen bewaffnet.

Befinden Sie sich im Kampf mit der feindlichen Infanterie, so überprüfen Sie bitte, wie viele Musketen jede Seite hat. Haben Sie mehr, dann sollten Sie sich in einiger Entfernung vom Feind aufhalten und Ihre Musketen abfeuern. Verfügt der Feind über mehr Musketen, dann sollten Sie sich dem Feind dagegen nähern und ihn in einen Zweikampf verwickeln.

Kavallerie: Obschon sich Ihre Gruppe und der Großteil der Verteidigungskräfte zu Fuß fortbewegen, verfügen einige der größeren spanischen Städte über eine Kavallerie. Die berittenen Truppen bewegen sich schnell vorwärts und sind für den Nahkampf im offenen Gelände bestens geeignet. Allerdings hat die Kavallerie keine Musketen großer Reichweite und kann sich in Wäldern nur mit Schwierigkeiten fortbewegen.

Boote: Die feindlichen Kräfte verfügen über kleine Küstenboote, mit deren Hilfe sie sich sehr schnell über das Wasser bewegen können. Ihre Männer sind



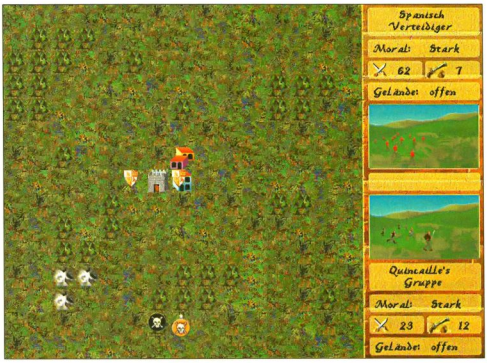


statt dessen gezwungen, durch das seichte Wasser zu waten.

Moral

Jede Gruppe hat einen bestimmten „Moralstatus". Die Moral wird wie folgt angegeben: *wild* (der bestmögliche Zustand), *stark*, *beständig*, *verärgert*, *erschüttert*, bis hin zur *Panik* (der schlechtestmögliche Zustand). Ist eine Gruppe *in Panik*, dann ergreift sie ohne Rücksicht auf Ihre Befehle die Flucht.

Große Verluste demoralisieren die Gruppe, während eine Kampfpause sich positiv auf die Moral auswirkt. Befindet sich eine Truppe außerhalb der Kampfhandlungen, so wird ihre Moral schneller wiederhergestellt, als wenn sie unter Feindbeschuß gerät oder im Nahkampf angegriffen wird.



TIP

Mit einer unzufriedenen Mannschaft können große Vorhaben nicht gelingen. Vergessen Sie den geplanten Überfall auf Goldflotte und Silberzug, wenn die Schiffsbesatzung moralisch auf dem Tiefpunkt ist. Solche Matrosen vergessen schnell jegliche Loyalität und lassen ihren Käpten im Stich.

Das letzte Gefecht

Ihr Ziel ist es, mit Ihren Männern das feindliche Fort zu stürmen. Gelingt dies, dann endet der Kampf auf offenem Gelände und wird auf dem Schutzwall fortgesetzt. Hier entscheidet sich, ob der Feind die Stadt aufgibt oder Ihr Angriff fehlschlägt. (Siehe auch „Fechten und Säbelkunst".)

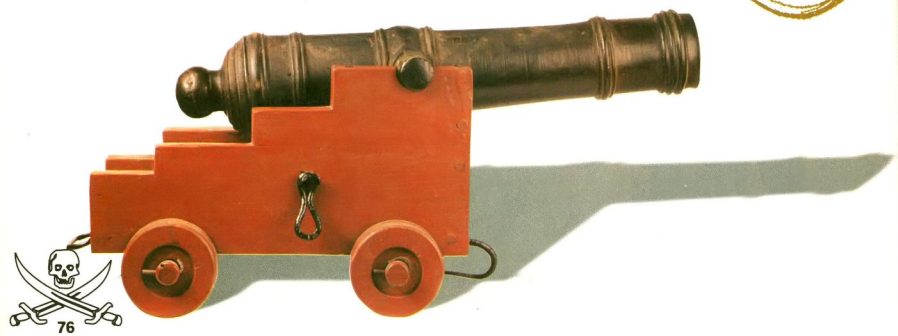
Sieg

Ob Sie eine Stadt von Ihrem Schiff aus oder durch Landgefechte erobern, bleibt sich gleich: Sie erbeuten entweder nur kleine Mengen oder den Großteil des Goldes der Stadt. Die Menge hängt davon ab, wieviel Zeit der Kampf in Anspruch genommen hat. Sie können sich außerdem alle in dieser Stadt vorhandenen Waren und Schiffsladungen nehmen und nach Wunsch sogar die Nationalität der Stadt verändern (siehe auch „Angriff einer Stadt vom Meer aus").

Rückzug und Niederlage

Sie können sich aus dem Kampf zurückziehen, indem Sie sich mit Ihren Gruppen über den Rand der Landkarte hinausbewegen, worauf der Angriff zu einem Ende kommt.

Hat der Feind erst einmal all Ihre Gruppen vernichtet, dann werden Sie gefangengenommen und ohne Umschweife ins Gefängnis geworfen, wo Sie Ihres weiteren Schicksals harren.



Kriegsführung mit Hellebarden und Geschützen



Die Kriegsführung zu Lande wurde während des 16. und 17. Jahrhunderts nach der langen Vormachtstellung des Ritters zu Pferde wieder von der Infanterie bestimmt. In Europa war der spanische „Tercio" das wichtigste Militärsystem – furchterregend wie in den Tagen der Römischen Legion. Der „Tercio" bestand aus einem soliden Block von mit Hellebarden bewaffneten Männern, der mindestens 16 Glieder tief war. Preschte diese Formation vorwärts, so entwickelte sie eine unglaubliche Gewalt. Gleichzeitig war der „Tercio" eine bis an die Zähne bewaffnete, nahezu unbezwingbare Verteidigungsmacht gegen die Kavallerie.

Männer, die mit Feuerwaffen ausgerüstet waren (Büchsen und schwereren Musketen), formierten sich an den Ecken zu kleineren Gruppen, gaben den mit Hellebarden bewaffneten Männern Feuerschutz und nahmen den Feind unter Beschuß, um ihn für den Angriff der Hellebarden zu schwächen. Es gab noch keine Bajonette, und der Ladevorgang der Feuerwaffen jener Zeit dauerte über zwei Minuten. Deshalb zogen sich die Musketiere hinter die mit Hellebarden bewaffneten Männer zurück, wenn die Lage zu bedrohlich wurde.

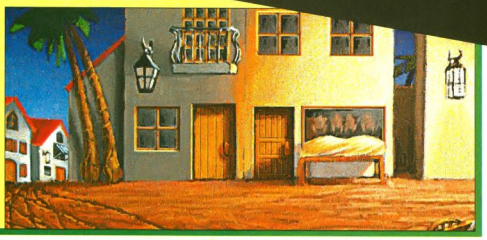
Spanische „Tercios" bestanden aus gut gedrillten Berufssoldaten, die jederzeit bereit waren, die komplizierten Drillbewegungen durchzuführen, die die trägen Blöcke der Hellebardenschützen und die sie unterstützenden Musketiere im Kampf anführten. Dieses militärische System wurde während des 16. und 17. Jahrhunderts in ganz Europa zum Vorbild genommen. Mit der technischen Verbesserung der Feuerwaffen nahm die Zahl der Musketiere langsam zu.

Die etwas schneller feuernde Steinschloßmuskete wurde von den Freibeutern und Seeräubern im Bereich der westindischen Inseln schon jahrzehntelang verwendet, bevor auch reguläre Truppen mit dieser Waffe ausgestattet wurden. Die Seeräuber bewiesen ungewöhnliches Geschick und eine erstaunliche Zielsicherheit mit ihren Waffen. Dies war zum großen Teil darauf zurückzuführen, daß sie bei der Jagd an Land auf ihre Fähigkeiten angewiesen waren.

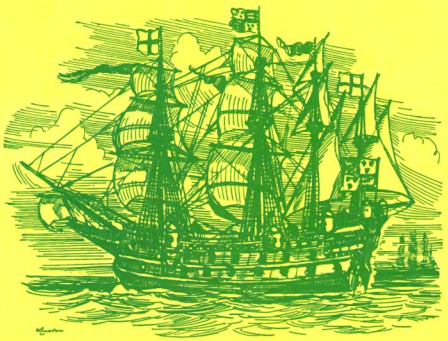
Die zielgenaue Feuerkraft der Seeräuber war zu jener Zeit weltweit ohnegleichen. Darüber hinaus waren sie aufgrund ihrer Haltung („Alles riskieren, alles gewinnen") furchterregende Gegner im Nahkampf. Es ist daher kein Wunder, daß viele Spanier Reißaus nahmen, wenn sie auf die berserkergleichen, mit Entermessern um sich schlagenden Meisterschützen von Tortuga oder Port Royale trafen!

Die Achillesferse der Seeräuber war jedoch ihre Infanterie, deren Feuerkraft gegen einen organisierten, disziplinierten Kavallerieangriff nicht ankam. Die spanische Kavallerie war allerdings weder organisiert noch diszipliniert. Sie bestand meist aus ortsansässigen Honoratioren, deren Hauptinteresse dem Erhalt ihres eigenen Wohlstandes galt, und nicht etwa der Bekämpfung von Piraten. Aus diesem Grund machte sich die Kavallerie der Neuen Welt eher durch ihre Mißerfolge einen Namen. Selbst während der Verteidigung von Panama, als die Spanier über 100 bis 200 berittene Soldaten verfügten, waren die Kräfte zu Pferde ausgesprochen zaghaft und unentschlossen, und nicht wenige Männer desertierten vor und während des Gefechtes.



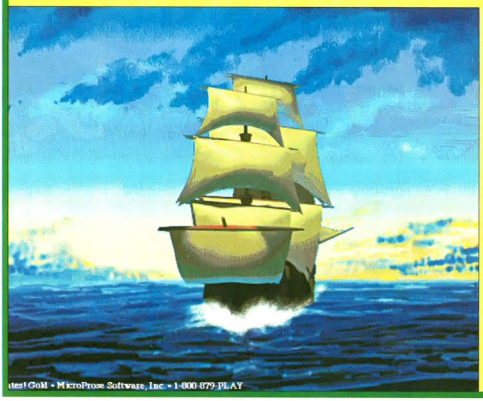






Drakes Angriff auf Cartagena, 1586

An einem späten Winternachmittag, direkt nach der Plünderung Santo Domingos, führte Francis Drake auf seinem mit 30 Geschützen ausgestatteten Flaggschiff Elizabeth Bonaventure eine Flotte gen Cartagena. Seine Schiffe gingen in der Reede außer Reichweite des Forts vor Anker. Im Verlauf dieser Nacht, als die Spanier sich gerade auf den Marineangriff des Hafens vorbereiteten, ließ Drake über 1000 Männer auf der großen Hafenhalbinsel an Land gehen und marschierte an ihrer Spitze über die Sandbank, die die Halbinsel mit der eigentlichen Stadt verband. Dort angelangt, schnitten Drakes Leute einen Durchgang durch eine Umzäunung aus vergifteten Dornen, wateten in die See hinaus, um dem Geschützfeuer der im Hafen vor Anker liegenden spanischen Schiffe aus dem Wege zu gehen und griffen schließlich die 750 Mann starken Verteidigungskräfte der Spanier an. Im Verlauf des bitteren Gefechtes drangen Drakes Männer schließlich in die Stadt vor, wo die Spanier sich endlich ergaben (oder Fersengeld gaben). Die siegreichen Mannen Drakes plünderten daraufhin die Stadt. Am Ende sammelte der spanische Gouverneur 110.000 Dukaten (ein riesiges Vermögen), um Drake zum Verlassen der Stadt zu bewegen. Drake stimmte dem Angebot zu, da er und seine Männer bare Münze dem Besitz einer geplünderten Stadt vorzogen.



Die Verteidigung Panamas, 1671

Als Don Juan Perez de Guzman, Präsident von Panama, die Verteidigung der Stadt gegen Henry Morgans Seeräuber organisierte, bestand seine „Armee" aus zwei Kompanien der regulären spanischen Infanterie (etwa 100 Männer), einigen spanischen Milizkompanien, Mulatten, der Sklaverei entronnenen Schwarzen, Mestizen und sogenannten „Zambos" (Männer spanisch-afrikanisch-indischer Herkunft) – insgesamt vielleicht etwas mehr als 800 Männer. Die rein spanische Miliz war größtenteils zu Pferde, mit Pistolen und Degen bewaffnet, und theoretisch durchaus imstande, auf dem offenen Gelände im Norden der Stadt ein siegreiches Gefecht auszutragen. Die restlichen Kräfte dienten in der Infanterie. Die Bewaffnung der meisten war nicht mehr als eine stumpfe Hellebarde. Keiner dieser Männer hatte genügend militärische Ausbildung genossen, um sich zu jenen dichten, bedrohlichen Blöcken von mit Hellebarden bewaffneten Soldaten formieren zu können, die in Europa ungezählte Siege davontrugen. Tatsächlich hatten wenige genug Disziplin, um mehr als ein oder zwei Musketensalven zu überstehen. Kurioserweise waren es meist die ortsansässigen Spanier, die Reißaus nahmen (viele vor Beginn des eigentlichen Gefechtes!), während die der Sklaverei entkommenen Schwarzen zu den unerschütterlichsten Verteidigern der Stadt gehörten.

Das Leben eines Piraten

Die Reise

Eine fröhliche Mannschaft von Demokraten

Seeräuber und Piraten waren einzigartig: In einer Zeit absolutistisch regierender Könige und gebieterischer Aristokraten waren sie eine demokratische Vereinigung, die ihre Anführer durch Wahlen bestimmte. Unter Piraten wurde die Beute gerecht aufgeteilt. Der Kapitän erhielt einen zusätzlichen Anteil, weil er das größte Risiko trug. Seine Mannschaft segelte „auf Rechnung", d.h. sie erhielt einen Anteil an der Beute statt einer Heuer.



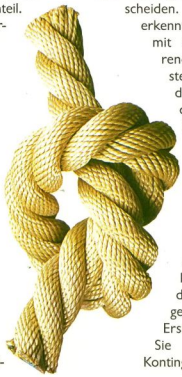
„Sehet! Da ist der vielversprechende Seebär Herr Didodi!" Eine larmende Gruppe von 3 Mannern möchten sich Ihnen anschliepen.
Was tun Sie?
Heuern Sie sie an?
Weisen Sie sie ab?



Auf Rechnung

Am Ende einer jeden Reise wurde der Gewinn der Gruppe aufgeteilt. Jeder Mann erhielt seinen gerechten Anteil. Bis zu dieser Verteilung unterhielt der Quartiermeister eine „Rechnung" für jeden einzelnen Mann, eine Art Konto, von dem Ausgaben für Kleidung und Essen, Strafgelder für Vergehen und Missetaten, Spielschulden etc. abgezogen wurden. Der Begriff „auf Rechnung segeln" bezieht sich auf diesen komplexen Buchhaltungsvorgang, der auch unter der Bezeichnung „Kein Kauf, keine Bezahlung!" bekannt ist.

Als Kapitän sollten Sie stets zwischen dem Vermögen der gesamten Mannschaft (auf dem Gruppenstatusschirm) und Ihrem persönlichen (Bildschirm, auf dem Ihr persönlicher Status gezeigt wird) unterscheiden. Ihre Mannschaft erkennt den Unterschied mit Sicherheit! Während einer Reise besteht das Vermögen der Gruppe aus dem gemeinsamen Gewinn. Es gehört allen und bestimmt in starkem Maß die Moral der Mannschaft (siehe weiter hinten). Wenn Sie am Ende der Reise die Beute aufteilen, dann erhält jeder Mann seinen gerechten Anteil. Erst danach erhalten Sie Ihr persönliches Kontingent.



Die Beute aufteilen

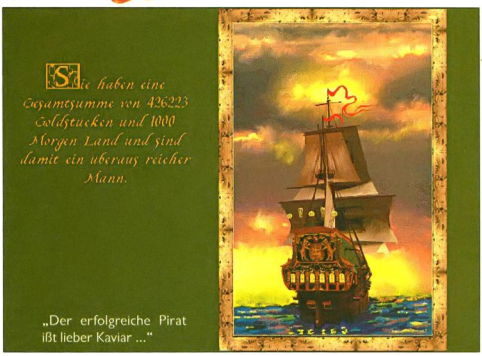
Wenn die Schiffsreise endet und Sie in der Bank die Beute aufteilen, seien Sie nicht überrascht, wenn die Mannschaft sich anschließend zerstreut, um den neuen Wohlstand gebührend zu feiern. Denken Sie auch daran, daß alles gerecht verteilt wird, einschließlich der Schiffe, der Ladungen und der Kanonen. Als Kapitän behalten Sie nur Ihr Flaggschiff. Deshalb ist es ratsam, alles (mit Ausnahme des Flaggschiffes) zu verkaufen, bevor die Beute verteilt wird.

Die Offiziere erhalten einen festgelegten Prozentsatz des Gesamtvermögens (etwas mehr als 2%). Folglich erhält ein Kapitänslehrling mit zwei Anteilen 5%, ein Geselle mit 4 Anteilen 10%, ein Abenteurer mit sechs Anteilen 15%, und ein Säbelrassler mit acht Anteilen 20%. (Anmerkung: Die Größe der Mannschaft hat keinen Einfluß auf Ihren Anteil. Dies soll Kapitäne davon abhalten, Ihre Mannschaften direkt vor der Aufteilung der Beute in ein Massaker zu führen!)

Ganze 10% der Beute werden als Gewinn an die Schirmherren und Sponsoren der Reise zurückgeleitet. Im allgemeinen stellen Ihnen die Geldgeber diese Gelder als Startkapital für die nächste Reise jedoch wieder zur Verfügung.

Die Mannschaft erhält gerechte Anteile des danach verbleibenden Restbetrages. Der Umfang dieser Anteile bestimmt Ihren Ruf. Sind die Anteile groß, so wirkt sich das auf Ihre Reputation vorteilhaft aus. Sind die Anteile dagegen gering, so leidet auch Ihr Ruf, und es wird Ihnen schwerfallen, neue Leute anzuheuern.





Jede Reise ein Neubeginn

Jede Reise bedeutet für den Kapitän und seine Mannschaft einen Neubeginn. Sie fangen mit einem Schiff an, das kurz zuvor gereinigt und ausgerüstet wurde. Außerdem stehen Ihnen zu Beginn der Reise ein Startkapital (etwa 10% der Gewinne der letzten Reise, von Ihren Geldgebern gestellt) und eine loyale Kernmannschaft zur Verfügung.

Mannschaftsmitglieder anwerben

Sie heuern Ihre Leute in Schenken an oder übernehmen sie von gekaperten Schiffen. Schleichen Sie sich in die Stadt, können Sie keine Männer anwerben (das Anheuern von neuen Leuten ist eine öffentliche Angelegenheit!). Wollen Sie Männer von gekaperten Schiffen übernehmen, so gestaltet sich dies am einfachsten, wenn es sich um ein Piratenschiff oder ein Schiff mit einer großen Mannschaft handelt.

Die Moral der Mannschaft

In der Rubrik „Gruppenstatus" in Ihrem „Logbuch" können Sie die Moral der Mannschaft einsehen. Die Haltung der Männer reicht von „Sehr zufrieden" (die bestmögliche Stimmung) über „Zufrieden" und „Unzufrieden" bis zu „Verärgert". Je mehr Geld die Gruppe hat, desto zufriedener ist sie. Für die Mannschaft bedeuten gekaperte Schiffe, Güter, Schatzkarten und andere Gegenstände wenig – bis sie in harte Münze umgewandelt werden!

Die Mannschaft ist außerdem recht ungeduldig. Nachdem einige Monate verstrichen sind, wollen sie normalerweise auseinandergehen und ihre Beute verprassen oder (falls nicht genug Beute gemacht wird) tragen sich mit dem Gedanken, sich einem anderen Kapitän anzuschließen. Um sie bei der Stange zu halten, müssen Sie immer mehr Gold ansammeln! Es ist schon nicht einfach, sie für mehr als ein Jahr bei Laune zu halten – doch dies über einen Zeitraum von zwei oder mehr Jahren zu bewerkstelligen, ist so gut wie unmöglich.

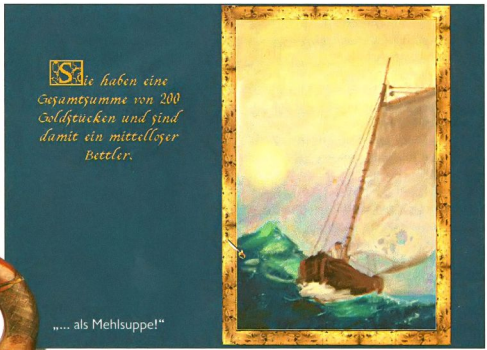
Ist die Mannschaft unzufrieden oder verärgert, dann werden die Männer zu desertieren versuchen, sobald das Schiff einen Hafen anläuft. Hält dieser Zustand an, dann kommt es zur Meuterei. Das bedeutet, daß Sie kämpfen müssen, um Kapitän zu bleiben.

Je kleiner die Mannschaft ist, desto einfacher gestaltet es sich, sie bei Laune zu halten. Der Grund dafür ist folgender: Besteht die Mannschaft nur aus wenigen Männern, dann fällt für jeden ein größerer Anteil ab, was die Stimmung erheblich verbessert. Denken Sie auch daran, daß es sich positiv auf die Moral der Mannschaft auswirkt, wenn die erbeutete Schiffsladung in Gold verwandelt wird. Dies gilt vor allem dann, wenn Sie den Handel in einer Stadt mit hohen Preisen abwickeln. Verkaufen Sie überzählige Schiffe und Kanonen gegen gute harte Goldmünzen an einen Schiffbauer, so hat dies eine ähnliche Wirkung auf die Moral der Mannschaft.

Gewinne und Ziele

Ein Zeitalter des Neubeginns

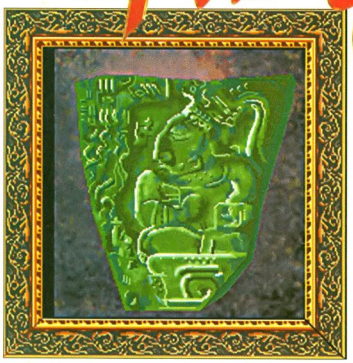
Die hohe Zeit der Freibeuterei war ein Zeitalter der Privilegierten. Für eine Person von hohem Rang oder Titel galten andere Gesetze als für den gewöhnlichen Mann. Noch wichtiger ist es, die soziale Mobilität dieser Zeit zu erkennen. Alte Familien mit der falschen Religionszugehörigkeit, unerwünschten politischen Ansichten oder mangelndem Vermögen verschwanden sehr schnell vom gesellschaftlichen Parkett. Selbst die Königshäuser waren häufigen Wechseln unterworfen. In England herrschte z.B. das Haus Tudor bis 1603, das Haus Stuart bis 1649, gefolgt von Cromwells Commonwealth, der erneuten Regie-





Pirates!





rungsübernahme durch das Haus Stuart (bis 1688) und schließlich der Herrschaft des Hauses Oranien!

In diesem Umfeld des Chaos und der Veränderung konnte es einem einzelnen Mann von Energie und Mut gelingen, Macht und Prestige für sich und zukünftige Generationen an sich zu reißen. Ein gewöhnlicher Seemann von unbedeutender Abstammung, wie z.B. Sir Francis Drake, konnte Adelstitel, militärische Auszeichnungen, Ehre und folglich hohes Prestige erlangen.

Was soll ich anstreben?

Um einen glücklichen und komfortablen Ruhestand genießen zu können, mußte man beizeiten gut vorsorgen. Persönlicher Reichtum war stets erstrebenswert. Ein hoher Rang oder – besser noch – ein Adelspatent waren jedoch noch wertvoller. Auch Land war von Nutzen – in Adelskreisen wurde der „Wert" eines Mannes an seinem Landvermögen gemessen. In der Regel gilt: Je erfolgreicher Sie einen bestimmten „Rang" bzw. Adelstitel durchlaufen, desto mehr Land wird Ihnen zugeteilt, wenn Sie befördert werden. Zusätzlich zu Ihrem Ruf wirken sich Ihre Familie (einschließlich Ihrer Frau, falls Sie verheiratet sind) und Ihre Gesundheit auf Ihr zukünftiges Glück aus.



Wann soll ich in den Ruhestand treten?

Die Meere zu durchkreuzen ist ein aufregendes Abenteuer, aber ein kluger Mann vergißt darüber nicht den Ruhestand. Am Ende werden Kampfverletzungen Ihre Gesundheit belasten. Sind Sie gesundheitlich angegriffen, dann werden hilfreiche Freunde Ihnen raten, in den verdienten Ruhestand zu treten. Nehmen Sie diesen wohlgemeinten Rat an – sollten Sie ihn ignorieren, dann wird das Leben für Sie immer schwerer werden, bis sie eines Tages nicht mehr in der Lage sein werden, eine neue Mannschaft für eine weitere Reise anzuheuern.

Im allgemeinen ist Ihre Laufbahn als Kapitän auf fünf bis zehn Jahre aktiver Unternehmungen begrenzt. Davon abgesehen ist es jedoch nicht ratsam, bereits an der Schwelle des Todes angelangt zu sein, bevor Sie in Ihren hoffentlich glücklichen Ruhestand treten!

Schätze der Karibik

Abgesehen von der reichen Beute, die auf gekaperten Schiffen und in eingenommenen Städten gemacht werden konnte, wimmelte es in der Karibik geradezu von besonderen Schätzen, die kein würdiger Kapitän verschmähte.

Die Piratenbeute

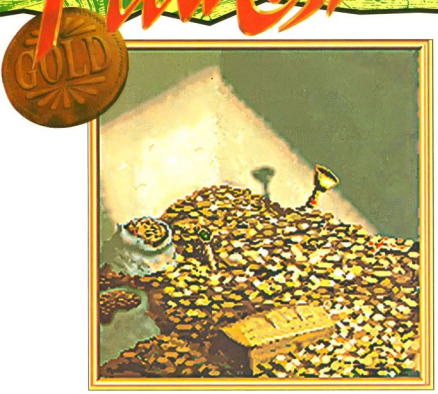
Seit die erste spanische Galeone mit dem Silber der Indianer beladen wurde, suchten Piraten auf Plünderungszügen die karibischen Inseln heim. Ein Großteil dieser Schätze ist mittlerweile ausgegeben worden, doch noch immer liegt viel in geheimen Verstecken, deren ehemalige Eigentümer längst verstorben sind, und nur Kartenfragmente weisen den Weg zu diesen verborgenen Schätzen.

Besuchen Sie eine Schenke, dann könnte sich die Gelegenheit ergeben, solch eine Karte zu erwerben. Obgleich viele arbeitsreiche Tage vor Ihnen liegen mögen, bevor Sie den Schatz endlich entdecken, könnte am Ende gewaltiger Reichtum auf Sie warten!

Gelingt es Ihnen nicht, den Schatz anhand des Kartenteils zu finden, der sich in Ihrem Besitz befindet, verzweifeln Sie nicht: In anderen Schenken treffen Sie vielleicht auf jemanden, der Ihnen den anderen Teil verkaufen will.

Die Schatzflotte

Nach 1530 fielen spanische Schiffe nicht nur im Gebiet der westindischen Inseln, sondern auch im Atlantik den Freibeutern und der offenen Piraterie



anheim. Spanien suchte dieses Problem zu lösen, indem es fortan mehrere Schiffe in einer Art Konvoi (einer Flotte) aussandte. Diese Methode wurde ab 1540 informell angewendet und in den 60er-Jahren des 16. Jahrhunderts gesetzlich verankert.

Jedes Jahr setzte diese Flotte („flota") mit Passagieren, Truppen und europäischen Waren beladen aus Sevilla zu den spanischen Kolonien in der Neuen Welt über. Hauptzweck dieser Unternehmungen war es jedoch, der spanischen Regierung in Europa Silber aus den Minen in Neu-Spanien (Mexiko) und Potosi (Peru) zuzuführen.



Diese wertvolle Ladung machte die nach Spanien zurückkehrende Flotte zum verlockenden Ziel. Häufig folgten Freibeuter- und Piratenschiffe der „flota" in der Hoffnung, Nachzügler überwältigen zu können. Dies war ein gefährliches Unterfangen, da es einer wohlgeführten Kriegsgaleone ohne weiteres gelingen konnte, den Spieß umzudrehen und das Piratenschiff zu kapern! Sie können den augenblicklichen Standort der Schatzflotte ermitteln, indem Sie Informanten am Hofe eines Gouverneurs befragen. Auch feindliche Kapitäne von Einfluß erklären sich manchmal bereit, Ihnen zu verraten, wo sich die Flotte aufhält, wenn Sie sie als Gegenleistung freilassen. Gelingt es Ihnen, die Stadt einzunehmen, in der die Flotte vor Anker liegt, dann warten riesige Gold- und Silberschätze auf Sie!

Der Silberzug

Um die reichen Gold- und Silbervorkommen aus den Minen in Peru und Südamerika zu bergen, beluden die Spanier Hunderte von Mauleseln und trieben sie in die Küstenstädte, wo sie der Ankunft der Schatzflotte harrten. Diese Maulesel-Züge trugen gewaltige Mengen von Silber und Gold.

Ihre Informanten bei Hofe könnten den momentanen Aufenthaltsort des Zuges kennen. Besetzen Sie eine Stadt, in der sich ein Silberzug befindet, dann sind Sie ein wahrhaft reicher Pirat ...

Die Schätze der Indianer

Während der ersten Kreuzzüge gegen die Ureinwohner Zentral- und Südamerikas erplünderten die Spanier Tausende von Tonnen Gold und Silber aus den Städten der Indianer. Der Großteil dieser Schätze wurde nach Spanien verschifft, doch einiges liegt noch immer versteckt in der Karibik.

Finden Sie einen solchen Schatz, dann wird man Ihren Reichtum in den Hafenschenken aller Meere besingen. Vielleicht weiß einer Ihrer verschwundenen Verwandten den Weg zum Versteck des Schatzes ...





Ihre Leute treten Ihnen auf dem Achterdeck entgegen. "Kapitän, Sie sind ein Feigling! Wir übernehmen jetzt das Schiff und gehen auf die Suche nach spanischem Gold!" Sie ziehen Ihren Degen und greifen den Anführer der Meuterei an.

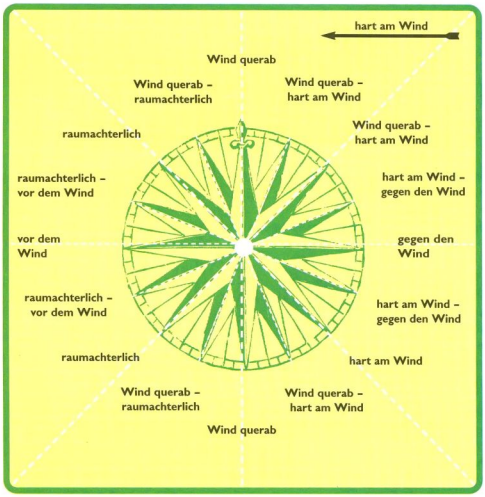
TIP

Zu Beginn seiner vielversprechenden Laufbahn hat ein Piratenkapitän allenfalls eine Schaluppe oder eine Barke unter seinem Kommando. Zu diesem Zeitpunkt würde ein Überfall der Goldflotte sicherlich mißlingen.

Die goldenen Antillen

Das Schiffsverzeichnis (ca. 1690)

Betrachtet man die Vielfalt der Arten, Größen und Takelung der die Karibik durchkreuzenden Schiffe, so kristallisieren sich daraus neun Hauptbauarten heraus. Zwar wurde jedes Schiff individuell entworfen und gebaut, doch die Schiffsbauer lernten voneinander und kopierten Teile der Schiffe, was zu bemerkenswerten Ähnlichkeiten führte. Die neun Hauptbauweisen sind unten zusammengefaßt. Doch auch hier gilt: Ausnahmen bestätigen nicht nur die Regel, sie sind auch recht häufig anzutreffen!



Definitionen

Laderaum

Hier handelt es sich um den verfügbaren Laderaum nach Abzug des Stauraums für Lebensmittel, Wasser, Mannschaft und andere gebräuchliche Materialien und Vorräte. Der Laderaum ist nicht identisch mit der Tonnage (dem Tonnengehalt des Schiffes): Diese gibt die gesamte Traglast des völlig entladenen Schiffes an.

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit wird in Leagues (Wegstunden; ca. 2.5 Meilen) angegeben, die während einer Schiffswache (ca. 4 Stunden) zurückgelegt werden. Der erste Wert bezieht sich auf die bestmögliche Geschwindigkeit bei leichtem Wind, der zweite steht für die bestmögliche Geschwindigkeit bei starkem Wind.

Bester Segelpunkt

Der Segelpunkt bezieht sich auf die günstigste Windrichtung, in der das Schiff seine Höchstgeschwindigkeit erreicht. Jedes Schiff hat einen anderen Segelpunkt.

Spanische Kriegsgaleone

7–15 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Bester Segelpunkt
32 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
28–32 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
256 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
250 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
140 Tonne	Laderaum

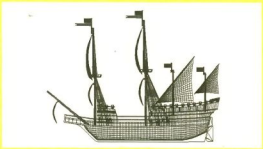


Kriegsgaleonen sind Handelsschiffen sehr ähnlich. Sie verfügten über weniger Laderaum, dafür aber auch über mehr Geschütze und Soldaten. Der wichtigste Unterschied ist, daß bei Kriegsgaleonen die Mannschaft aus Soldaten bestand und adlige Offiziere das Kommando hatten. Daher setzte sich die Besatzung einer Kriegsgaleone aus mutigen und furchterregenden Kampfgegnern zusammen. Aufgrund der besseren Mannschaft waren Kriegsgaleonen raumachterlich vor dem Wind etwas schneller als Handelsgaleonen, davon abgesehen aber genauso schwerfällig und schlecht manövrierbar.

Nur die mächtigsten Kriegsschiffe konnten eine Kriegsgaleone siegreich bekämpfen. Die bevorzugte Taktik der Spanier war es, sich neben dem Gegner zu halten, aus nächster Nähe eine Breitseite abzufeuern und dann das Schiff zu entern, um Mann gegen Mann zu kämpfen. Durch diese Methode wurde die umfangreiche Mannschaft ausgebildeter Soldaten am besten ausgenutzt.

Spanische Galeone

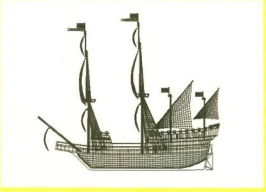
7–15 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich	Bester Segelpunkt
36 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
20–24 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
288 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
275 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung



Galeonen waren die größten Segelschiffe auf den spanischen Meeren. Ursprünglich wurden sie entworfen, weil es billiger war, ein großes Schiff zu bauen als zwei kleine. Große Schiffe waren jedoch wesentlich schlechter zu manövrieren, wodurch nicht nur die Gefahr eines Schiffbruchs erhöht, sondern auch Seegefechte erheblich erschwert wurden. Galeonen wendeten nur langsam und segelten hoch am Wind sehr schlecht. In den Wind zu kreuzen war bei dieser Schiffsart besonders schwierig. Die enorme Tragfähigkeit und gewaltige Bewaffnung machten dieses Schiff jedoch zu einem furchterregenden Gegner im Kampf.

Schnelle Galeone

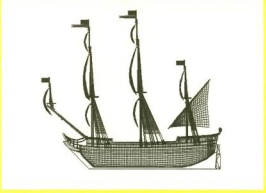
9–12 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Bester Segelpunkt
28 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
24 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
224 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
215 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
120 Tonnen	Laderaum



Die nordeuropäischen Mächte verfeinerten den Grundentwurf der Galeone und überarbeiteten den Segelplan, um die Flexibilität zu erhöhen. Dann verringerten sie das Oberwerk und veränderten die Form des Rumpfes, um die Seetüchtigkeit zu verbessern. Das Ergebnis: ein Schiff, das kleiner als eine spanische Galeone war, im leichten Wind jedoch schneller segelte und wesentlich leichter zu manövrieren war. Dennoch teilte die schnelle Galeone den Nachteil aller Schiffe dieser Bauart – geringe Geschwindigkeit hart am Wind. Ihre überlegene Manövrierfähigkeit und Seetüchtigkeit wurden jedoch unter Beweis gestellt, als die englischen schnellen Galeonen und kleinere Schiffe im Jahre 1588 eine spanische Flotte konventioneller Galeonen besiegten.

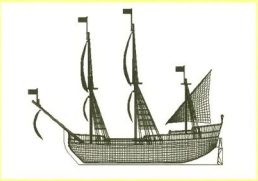
Fregatte

9–12 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Bester Segelpunkt
28 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
26–28 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
224 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
190 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
120 Tonnen	Laderaum



Vollgetakelte Fregatten waren schnelle Segler, im Manöver recht gut zu handhaben und hart am Wind schneller als die meisten anderen vollgetakelten Schiffe. Ferner stellten Fregatten außerordentlich nützliche Patrouillenschiffe dar und eigneten sich sehr gut für Alleinunternehmungen. Fast alle Fregatten wurden als Marinekriegsschiffe im Auftrag des Königs gebaut. Mit ihren gut ausgebildeten und professionellen Mannschaften stellten Fregatten stets einen gefährlichen Gegner dar. Die meisten Piraten und Freibeuter verschwanden schnellstmöglich am Horizont, sobald sie einer Fregatte ansichtig wurden.

Fluyt-Frachtschiff



9–12 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich vor dem Wind	Bester Segelpunkt
20 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
4–12 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
160 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
12–24 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
80 Tonnen	Laderaum

Die sogenannten „Fluyts" wurden um 1660 von den Holländern erfunden und im Laufe der folgenden Jahre in ganz Nordeuropa nachgebaut. Diese wesentlich kleineren und sehr viel wirtschaftlicheren Handelsschiffe benötigten keine umfangreiche Mannschaft (12 – 15 Mann waren durchaus üblich). Ein Fluyt-Frachtschiff verfügte über einen geräumigen Laderaum, doch der Tiefgang war so gering, daß es auch Flüsse, kleine Buchten und Häfen befahren konnte, die für größere Schiffe ungeeignet waren. Seine Segeleigenschaften sind denen des Handelsschiffes ähnlich, obschon der Segelpunkt etwas anders ist.

Als kleinste der vollgetakelten Schiffe konnten die Fluyts kaum als Kriegsschiffe eingesetzt werden. Die Mannschaft bestand meist aus friedlichen Kaufleuten, die sich bereits nach ein oder zwei Breitseiten ergaben. Als Piratenschiffe sind sie gänzlich ungeeignet.



Schaluppe



9–12 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Bester Segelpunkt
12 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
4–6 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
96 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
8–12 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
40 Tonnen	Laderaum

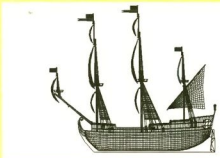
Die Schaluppe (auch Yacht oder Schoner genannt), ein weiteres Schiff holländischer Bauart, erschien erstmals zwischen 1630 und 1640 auf den Weltmeeren und erfreute sich bald großer Beliebtheit im karibischen Raum. Die Schaluppe war extrem schnell und bei leichtem Wind einfacher als jedes andere Schiff zu manövrieren. Hoch am Wind erreichte sie außerordentliche Geschwindigkeiten, und mit Hilfe der Ruder konnte sie selbst direkt gegen den Wind fahren.

Noch wichtiger ist jedoch die Tatsache, daß Schaluppen einen sehr geringen Tiefgang haben, wodurch sie Untiefen ohne weiteres überwinden konnten. Der grundlegendste Nachteil der Schaluppe ist, daß sie im starken Wind wesentlich langsamer ist als ein großes, vollgetakeltes Schiff. In Situationen dieser Art ist ihr einziger Vorteil ihre Manövrierfähigkeit und die größere Geschwindigkeit hoch am Wind oder gegen den Wind.

Obwohl Schaluppen nur von mittlerer Größe waren und über beschränkten Laderaum verfügten, war die Manövrierfähigkeit für viele Piraten Grund genug, sie gegenüber größeren, mächtigeren Schiffen zu bevorzugen. Die Royal English Navy (Königliche Marine Englands) baute nach 1680 sogar einige eigene Schaluppen, die zur Jagd auf Piratenschiffe eingesetzt wurden.

Handelsschiff

9–12 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich	Bester Segelpunkt
24 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
6–12 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
198 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
20–45 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
100 Tonnen	Laderaum

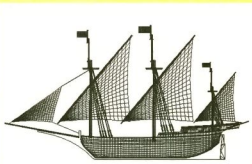


Vollgetakelte Handelsschiffe waren der Traum eines jeden Kaufmanns. Sie verfügten über umfangreichen Laderaum und genügend Platz für Mannschaft, Passagiere und zahlreiche Geschütze zum Schutz in gefährlichen Gewässern. Darüber hinaus kamen sie mit einer kleinen Mannschaft aus, was die Kosten erheblich verringerte.

Die meisten dieser Schiffe waren in friedfertiger Handelsmission unterwegs und Seegefechten äußerst abgeneigt. Meist hatten sie umfangreiche Ladungen, nicht selten von Wert. Daher waren sie gerngesehenes Angriffsziel für Freibeuter und Piraten. Einige dieser Handelsschiffe verwandelten sich jedoch zu Piratenschiffen mit verstärkter Bewaffnung und einer Mannschaft gewalttätiger Verbrecher und waren daher extrem gefährlich!

Barke

9–12 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Wind querab – raumachterlich	Bester Segelpunkt
16 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
4–6 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
128 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
12–36 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
60 Tonnen	Laderaum

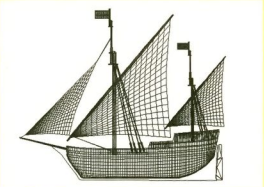


Die Barke, das größte der längsgetakelten Schiffe, wurde nach traditionellen Entwürfen gebaut und war vielen Handels- und Kriegsschiffen des Mittelmeerraumes sehr ähnlich. Viele Barken wurden nicht in Europa, sondern in der Karibik gebaut. Barken waren für ruhige Gewässer gut geeignet, gerieten jedoch in stürmischen Wetterverhältnissen allzu leicht in äußerst prekäre Situationen. Aus diesem Grund gelang nur wenigen Barken die Rückkehr nach Europa, da die nordatlantische West-Ost-Route oft heftigen Stürmen ausgesetzt ist.

Barken waren hoch am Wind die langsamsten und am schwersten manövrierbaren aller längsgetakelten Schiffe. Die Vorteile der Takelung waren allerdings so bestechend, daß Barken alle vollgetakelten Schiffe übertrafen. Darüber hinaus verfügten Barken über Ruder, wodurch sie selbst direkt gegen den Wind vorankamen. Durch ihre Größe und einfache Handhabung waren Piratenbarken äußerst gefährliche Gegner.

Pinasse

9–10 Wegstunden	Bestmögliche Geschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Bester Segelpunkt
8 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
2–4 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
64 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
8–12 Mann	Übliche Mannschafts- und Passagierbelegung
20 Tonnen	Laderaum



Bis zum Erscheinen der Schaluppe war die Pinasse das am häufigsten anzutreffende kleine Schiff in der Karibik. Wie die Schaluppe war auch die Pinasse sehr schnell und wendig, und der geringe Tiefgang erwies sich als äußerst günstig für die Überwindung von Untiefen. Segelte sie hoch am Wind oder ruderte sie gegen den Wind, dann erreichte sie sogar höhere Geschwindigkeiten als die Schaluppe.

Allerdings ist die Pinasse auch wesentlich kleiner als die Schaluppe, weshalb der Raum für Kargo und Geschütze äußerst begrenzt war. Dennoch wurden viele Piratenangriffe von völlig überladenen Pinassen aus geführt. Selbst Drake zog die Pinassen den Handelsschiffen vor, als er die spanischen Gewässer in der Karibik unsicher machte.

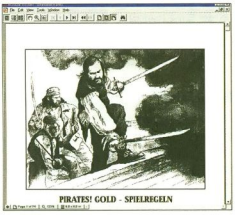
Pirates!

Seemannsgarn

Über Piraten, wirkliche und erdachte, gibt es eine Menge zu erzählen, und weil das so ist und Micro-Prose das im Originalhandbuch auch getan hat, konnten wir den erzählerischen Teil der Anleitung nicht im Heft abdrucken. Er ist zwar sehr interessant, aber für das Spiel nicht unbedingt notwendig. Wer sich etwas Hintergrundwissen über das Piratenunwesen anlesen möchte, findet das Handbuch und den zugehörigen Viewer auf der Heft-CD.

Das gesamte Originalhandbuch liegt im Verzeichnis \HANDBUCH vor und wurde ins PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe umgesetzt. Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Das PDF-Format erfreut sich wachsender Beliebtheit im Internet, eine Installation lohnt sich also auf jeden Fall. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Wichtig! Sämtliche spielwichtigen Teile der Anleitung sind im Heft abgedruckt – niemand braucht sich sein Handbuch auszudrucken. Die Beschreibungen berühmter Expeditionen und historischer Epochen sowie das alphabetische Städteverzeichnis finden Sie im Originalhandbuch ab Seite 66. Nochmals: Die Lektüre ist durchaus empfehlenswert, die Städteliste mag man sich auch ausdrucken, aber wer nur spielen will, braucht seinen Drucker nicht zu bemühen.



Der Acrobat Reader

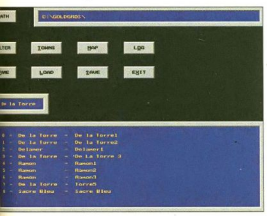
Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version).

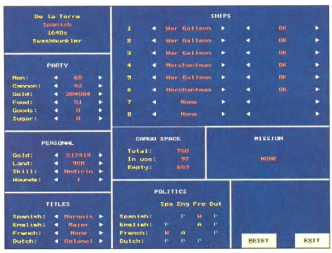
Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

Piraten-Doping

Wie das so ist mit Karriereleitern: Von ganz oben sieht die Welt meist besser aus, aber bis man oben ankommt – das kann dauern. Nicht anders ist das in PIRATES! GOLD, der Aufstieg zum Berater des Königs ist langwierig und alles andere als einfach. Ungeduldige Naturen können freilich auch den leichten Weg wählen, denn wie immer liefern wir das Schummelwerkzeug mit.





Sie finden es auf der Heft-CD im Verzeichnis \EDITOR. Sie können den Editor entweder direkt von dort starten – dann muß allerdings der komplette Pfad zu den Spielstandsdateien angegeben werden – oder die Datei EPIRATE.EXE ins Spielverzeichnis der Festplatte kopieren. Aufgerufen wird der Editor durch den Befehl *EPIRATE*. Er verfügt über eine grafische, mausbedienbare Oberfläche; sollten sich trotzdem Fragen zur Bedienung ergeben, informiert die Textdatei im selben Verzeichnis über alle Möglichkeiten.

Der PIRATES!-Editor ist Freeware, kostet also nichts und darf frei benutzt und kopiert werden. Der Autor heißt Tim Benner und hat eine Homepage, auf der Besucher und Kommentare willkommen sind: ..... http://ucsub.colorado.edu/~bennery/software.html



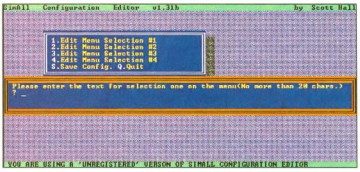
Nachschlag und Dessert

Treue Leser kommen in den Softwarehimmel, Gelegenheitskäufer kommen nirgendwohin – oder müssen selber schauen, wo sie bleiben. Wir jedenfalls sorgen für unsere Stammkunden und liefern auch für ältere Ausgaben Zubehör aller Art nach. In dieser Ausgabe haben wir diverse Editoren für SIMCITY (BG 14) und ein Update für DIE SIEDLER (BG Gold 6) zu bieten, außerdem den CODEMASTER 98, ein Shareware-Programm mit Cheats, Tips und Lösungen zu vielen Spielen.



SimCity-Editoren

Gleich eine ganze Sammlung von SimCity-Editoren schickte uns Daniel Frohs. Sie sind entweder Shareware oder Public Domain, dürfen also frei kopiert und benutzt werden. Die Shareware-Programme SimEdit und SimALL müssen Sie bei regelmäßiger Nutzung allerdings registrieren lassen. Näheres dazu und zum Gebrauch entnehmen Sie bitte der Dokumentation, die jedem der Programme beiliegt. Sie finden die SimCity-Editoren im Verzeichnis \SIMALL auf der Heft-CD.



Die Siedler 95

Erinnern Sie sich? Zwar sind DIE SIEDLER unter Windows 95 auf den meisten Systemen ohne weiteres spielbar, aber beim Versuch, einen Spielstand abzuspeichern, kommt die Meldung, der Datenträger sei voll oder schreibgeschützt.

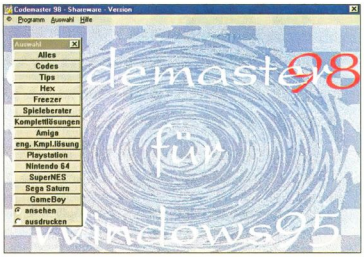
Genau dieses Problem behebt der Patch, den Sie auf der Heft-CD im Verzeichnis \SIED110 finden. Zur Installation kopieren Sie einfach die neue SIED.EXE in Ihr SIEDLER-Spielverzeichnis und bestätigen die Überschreibabfrage. Zur Sicherheit können Sie auch vorher die alte SIED.EXE umbenennen oder in einem anderen Verzeichnis ablegen.

Wenn sonst keine Probleme auftreten, sollten Sie danach auch unter Windows 95 problemlos siedeln und speichern können.



Codemaster 98

Unsere dritte Zugabe ist der Codemaster, eine Sammlung von Cheats, Tips und Lösungen zu sehr vielen PC-Spielen – in der Vollversion liegen dem Programm 2500 Dateien bei, die Shareware-Version auf der Heft-CD (Verzeichnis \CODE98SW) ist natürlich eingeschränkt, bietet aber dennoch einen guten Eindruck vom Umfang und der kinderleicht zu bedienenden Oberfläche. Codemaster 98 läuft unter Windows 95; zur Installation kopieren Sie die Datei CODE98SW.EXE in ein Verzeichnis der Festplatte und starten das selbstentpackende Archiv durch einen Doppelklick. Alles weitere zur Bedienung und Registrierung entnehmen Sie bitte der beiliegenden Textdatei. Der Programmautor Marco Frazzetta verspricht, registrierte Kunden zwei- bis dreimal im Jahr durch Update-Disketten auf dem neuesten Stand zu halten.



TOMB RAIDER II

HERO-INE



Sie ist bereits das zweite Jahr hintereinander zur Miss Polygon gewählt worden. Sie hat mehr Sex-Appeal als die Monroe. Sie ziert die Titelseiten sämtlicher Fachmagazine und hat einen Stammplatz in der Yellow-Press. Und da schon ein Schweinchen, das auf „Babe" hört, einen Oscar gewonnen hat, bekommt sie den wahrscheinlich auch noch. Lara Croft ist wieder da!



Lara Superstar

Eine Computergrafik wurde zum Kult, eine Figur aus einem Spiel avancierte zum Medienereignis. Sogar seriöse Zeitungen und Magazine versuchten, dem Phänomen auf den Grund zu gehen. Namhafte Künstler machen Lara zum Motiv ihrer Werke, und in Hollywood ist braunes Haarfärbemittel ausverkauft, weil auch Blondchen auf die Hauptrolle im zu erwartenden Film scharf sind. Seit dem Aprilscherz einer US-Spielezeitschrift versuchen Fans auf der ganzen Welt, den Nackt-Cheat herauszufinden, dabei ist Lara längst barbusig im Internet zu bestaunen, so wie dort auch selbsterstellte Bilder aus ihrer Studentenzeit oder aus der Freizeit ausgestellt sind. Als Charakter aus einem PC-Spiel stellt sie mit ihrer Prominenz locker Super Mario in den Schatten und wohl auch so manchen Star aus Fleisch und Blut. Tomb Raider hat Lara Croft mehr als nur populär gemacht, logisch, daß sie jetzt im zweiten Teil die Chance erhält zu zeigen, warum sie so besonders ist.

Aus der Sicht des Spielers ist die Popularität der Hauptfigur durchaus berechtigt. Denn schließlich hat sie nicht nur ein bezauberndes Lächeln und sieht phantastisch aus (für eine Ansammlung texturierter Polygone jedenfalls), das PC-Pendant zu Indiana Jones bewegt sich auch in extremen Situationen immer elegant und äußerst selbstsicher. Gerade dadurch dürfte Lara viele Fans gewonnen haben; wenn Sie beispielsweise in einem Seitwärtssprung die Knarren zieht, feuert und sich dabei auch noch elegant abrollt. Das ist sogar dann schön anzuschauen, wenn der Spieler am Anfang die Steuerung nicht im Griff hat, die zwar gewöhnungsbedürftig, aber immer noch spielbar ist. Ungewöhnlich gegenüber der aus 3D-Action gewohnten Sicht über den Lauf der Waffe ist die sich ständig ändernde Perspektive um den Mittelpunkt der Handlung.

Viele Faktoren gerade im Bereich der Grafik sorgen dafür, daß Tomb Raider 2 wie schon der erste Teil so richtig Spaß macht. Die Level sind allesamt mit viel Sorgfalt und Liebe zum Detail entworfen, so wirken sie nicht nur wie die Kulisse zur Action, sondern sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Die leicht verfeinerte Grafik-Engine sorgt für rundere Bewegungen der handelnden Figuren, was die Kampf- und Sprungsequenzen interessanter und einfacher macht. Besitzer von 3DFX-Karten dürfen die prachtvollen Ergebnisse der Entwick-



TOMB RAIDER II



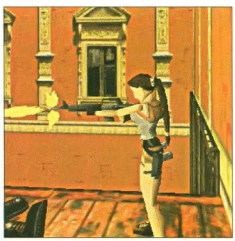


lungsarbeit bestaunen: Ein schnellerer Bildaufbau, schönere Details und üppige Farben sind dann zu bewundern. Mit einer solchen Beschleunigungskarte bewegt sich Lara auch auf einem P100 durchaus flüssig, die Kehrseite ist allerdings, daß ohne Zusatzkarte entweder ein sehr schneller Rechner zum Einsatz kommen oder auf höhere Auflösung verzichtet werden muß.

Einziges Manko sind die bekannten Texturfehler, die auch in der Fortsetzung immer noch nicht ganz behoben wurden, wenn sie auch seltener auftreten. So scheint es manchmal , als würde Lara in einer Wand stehen, und das exakte Zielen bei schwierigen Sprüngen wird zur Glückssache.

Action-Archälogie

Wieder einmal auf der Suche nach einem uralten Artefakt aus längst vergangenen Zeiten, macht sich Lara Croft auf den Weg zur Chinesischen Mauer. Gleich im ersten Level fällt auf, daß Tomb Raider 2 nicht einfach nur ein Nachfolger, sondern eine Fortsetzung ist, mit allem, was dazugehört. Die Rätsel sind etwas kniffliger, die Schauplätze der Handlung besser durchdacht, und vor allem bei den Aufgaben, die durch geschicktes Bewegen der Spielfigur zu lösen sind, hat der Schwierigkeitsgrad zugenommen. Dabei wurde aber gleichzeitig darauf geachtet, daß die Steuerung der teilweise ziemlich unlogischen und kaum nachvollziehbar komplizierten Sprünge und Abläufe leichter zu durchschauen ist. Im ersten Teil mußte man nicht nur die Koordination mit den Tasten meistern, sondern erstmal auf die Idee kommen, solche Aktionen überhaupt zu wagen. Was früher zu frustriertem Aufgeben führte, hat heute motivierende Wirkung. Auch für die Handlung hat man sich bei Core Design einiges ausgedacht. So sind dieses Mal mehr Schauplätze an die Frischluft verlegt worden, wobei besonders die Level in Venedig und im U-Boot herausragen. Lara erhält auch die Gelegenheit, sich auf verschiedenen Fortbewegungsmitteln zu profilieren. Mit Booten und Schneejets jagt sie dem Artefakt hinterher und ihren Konkurrenten davon (manchmal auch umgekehrt). Alles in allem haben die Entwickler einen würdigen zweiten Teil geschaffen, der von Anfang bis Ende spannend ist.



Sehr nett ist auch wieder die Einführung, in der man im Vorgänger von Lara durch ihr Haus geführt wurde und mit der Steuerung üben konnte. Jetzt findet das Training auf dem Hindernisparcours im Garten der Villa statt. Achten Sie darauf, nicht den geriatrischen Butler umzurennen, der ununterbrochen versucht, den Fünfuhrtee zu servieren.

Kurzinfo

Name:	Tomb Raider 2
Inhalt:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Core Design
Vertrieb	EIDOS
Preis:	ca. 90 DM
Empfohlen:	3DFX-Karte und/oder P200, 32 MB RAM

BLADE RUNNER™

Jäger und Gejagte

Los Angeles im 21. Jahrhundert – eine verkommene Megalopolis, in der das einzig Zuverlässige ständiges Zwielicht und dauernder Nieselregen zu sein scheinen. An diesem unfreundlichen Ort machen die Blade Runner der Polizei Jagd auf die sogenannten Replikanten, künstliche Menschen, die intelligent, kampfstark und zu Emotionen fähig sind, aber denen der Aufenthalt auf der Erde bei Todesstrafe verboten ist ...

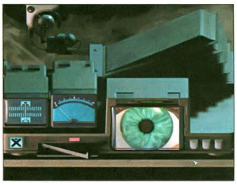




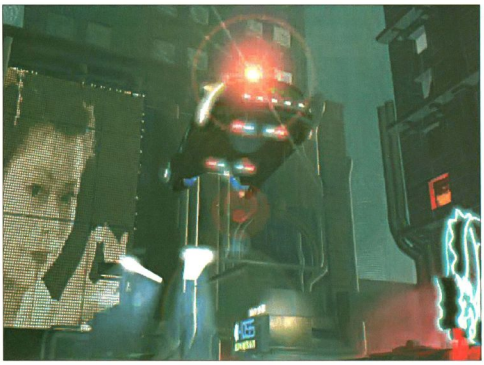
1982 kam Ridley Scotts aufsehenerregender Science-Fiction-Film „Blade Runner" in die Kinos, nach der Romanvorlage „Do Androids Dream Of Electric Sheep" von Philip K. Dick. Absolut düstere Atmosphäre, hintergründige Dialoge und Harrison Fords abgeklärte Präsenz als Replikantenjäger Rick Deckard machten den Film zu einem herausragenden Meilenstein des Genres. Folgt nun nach Kultbuch und Kultfilm auch das kultverdächtige Adventure? Heilige Dreifaltigkeit, das scheint sogar wirklich der Fall zu sein. Zwar klingen Titulierungen wie „Neue Ära des Adventure-Spiels" oder „Ab jetzt gibt nur noch ein Spiel" etwas vollmundig, doch Westwood hat es tatsächlich geschafft, mit Blade Runner in neue Spieldimensionen vorzustoßen.

Mensch oder Maschine

Einige wesentliche Merkmale machen Blade Runner zum ersten Echtzeit-Adventure und unterscheiden das Spiel grundlegend vom Rest der Gattung. Bei jedem Spielbeginn mischt der Computer die Karten neu, das heißt, er legt fest, welche der Hauptcharaktere Replikan-

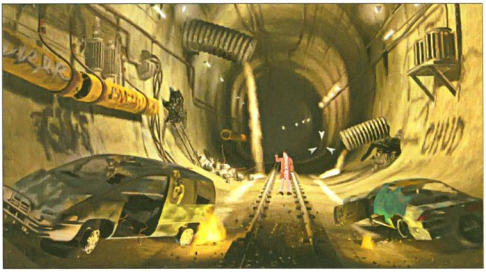






ten, und welche menschlich sind. Die grundsätzliche Story bleibt zwar immer dieselbe, aber der gemeingefährliche Replikant, für dessen Exekution (man nennt es „aus dem Verkehr ziehen") man beim letzten Durchgang eine Belohnung kassiert hat, entpuppt sich in einer anderen Spielversion als mitfühlendes menschliches Wesen. In der Rolle des Blade Runner-Anfängers McCoy genießt man vollkommene Entscheidungsfreiheit. Die Art und Weise, wie man McCoy handeln läßt, führt zu etlichen verschiedenen Spielvarianten. Die beiden extremsten Vorgehensweisen lassen sich am einfachsten beschreiben: McCoy als gnadenloser Killer putzt auftragsgemäß und ohne Skrupel jeden Haujob nach bester Terminator-Manier weg, schlägt sich damit aber auf die Seite der Mächtigen und Ignoranten, was ein etwas schales und unbefriedigendes Ende des Spieles nach sich zieht. Oder aber er entdeckt sein Herz für die entrechteten und verfolgten Androiden, kämpft gegen korrupte Kollegen und flieht mit seinen neugefundenen Brüdern in eine hoffentlich bessere Welt. Zwischen diesen Polen sind natürlich diverse Abstufungen das Handlungsverlaufs möglich. Auch die Wahl von McCoys Gesprächsmodus im Optionsmenu kann erheblichen Einfluß auf den Spielverlauf haben. Im automatischen Modus, der von der künstlichen Intelligenz des Computers gesteuert wird, hat man die Auswahl zwischen höflich, normal, grob und zufällig. Es liegt auf der Hand, daß allzu höfliches Auftreten nicht unbedingt von Erfolg gekrönt sein wird, andererseits kann McCoy als Grobian durchaus wichtige Informanten zu sehr einschüchtern. Empfehlenswert ist deshalb der manuelle Modus, der dem Spieler bei den Dialogen freie Hand läßt.





Puzzles im traditionellen Sinn gibt es bei Blade Runner nicht. Der nonlineare Plot, die Unvorhersehbarkeit des Spielablaufs würden das ohnehin nicht gestatten. Statt dessen sammelt McCoy Informationen aller Art in seinem KIA (Knowlegde Information Assistant), einem kleinen Polizei-Computer, den er ständig mit sich trägt. Dort wird jeglicher Hinweis in Form von Aussagen, Gesprächen, Gegenständen, Fotos usw. gespeichert. Ausgeklügelte Zuordnungs- und Filterfunktionen erleichtern das Ordnen der Fakten. Bei Blade Runner geht es vor allem um kluges Kombinieren und den richtigen Umgang mit Hinweisen aller Art, wobei man jedoch jederzeit die freie Entscheidung darüber hat, wie man weiter vorgeht, und welche Informationen man benutzt oder besser ignoriert. Weitere technische Hilfsmittel McCoys sind das Esper, ein Video-Analysegerät, und natürlich vor allem die Voight-Kampff-Maschine, eine Art Lügendetektor, die nachweisen kann, ob eine Testperson Mensch oder Replikant ist. Auch im Polizeipräsidium gibt es wertvolle Hilfe, so können zum Beispiel im Labor Gegenstände analysiert oder im Keller Inhaftierte befragt werden. Auch das dortige Schießtraining sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen – je besser das Ergebnis auf der Scorer-Liste, desto ruhiger verhält sich das Fadenkreuz in brenzligen Situationen.



BLADE RUNNER



Cops und Haujobs

Blade Runner ist aufgrund der komplexen Story großzügig dimensioniert. Auf 4 CDs entfaltet sich ein eindrucksvolles Panorama mit über 100 verschiedenen Locations und 70 Charakteren. Die hochauflösende 3D-Grafik ist äußerst beeindruckend und schafft vor allem durch Nebel, Regen, Licht- und Schatteneffekte eine sensationelle Atmosphäre. Einige der Schauplätze sind detailliert dem Film nachempfunden, und so darf sich McCoy wie einst Harrison Ford in Chinatown, dem Tyrell-Gebäude, oder in Sebastians Appartement tummeln. An wichtigen Knotenpunkten der Story unterbrechen hervorragend animierte Videosequenzen das Geschehen, und an Soundtrack, Geräuschkulisse und Sprachausgabe gibt es nichts zu bemängeln. Lediglich bei der Gestaltung der Figuren war man etwas nachlässig. Je mehr sie in den Vordergrund treten, desto pixeliger werden sie, und stören den ansonsten perfekten Augenschmaus empfindlich. Das ist aber wirklich der einzige Kritikpunkt an einem ansonsten überragenden Spiel. Das ungewöhnliche Gameplay und die überwältigende Grafik ziehen einen sofort in ihren Bann. Die typische Blade Runner-Atmosphäre wurde von Westwood konsequent und souverän umgesetzt, und die vielen verschiedenen Möglichkeiten, das Spiel durchzuspielen, sorgen für langen und anhaltenden Spaß.

KURZINFO

Name:	Blade Runner
Inhalt:	Echtzeit-Adventure
Hersteller:	Westwood
Vertrieb:	Virgin
Preis:	ca. 100 DM
System:	mind. Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 150 MB freier Festplattenspeicher, Win95

MEN IN BLACK THE GAME

Notorische Schwarzseher

Wer ist das? Sie tragen dunkle Anzüge, lächeln nicht und sehen die Welt durch eine schwarze Brille. Falsch, es sind nicht die Blues Brothers! Die coole, vielköpfige Brigade nennt sich schlicht Men in Black und hat sich nichts Geringerem als der Rettung der Menschheit verschrieben ...

Wie einst in John Carpenters „Sie leben" haben sich Aliens unter die Menschen geschlichen und drohen, da unerkannt, die Welt an sich zu reißen. Nur die Men in Black können die Glibbermonster schon im Frühstadium erkennen und aufhalten. Frei nach dem erfolgreichen Actionfilm gehen Sie jetzt am Bildschirm auf Alienjagd. Drei Mitglieder des Trupps stehen als Helden zur Wahl: Sie schlüpfen in die Rolle von Tommy Lee Jones, Will Smith oder Linda Fiorentino – allesamt in feinster Polygongrafik lebensnah dargestellt und elegant animiert.

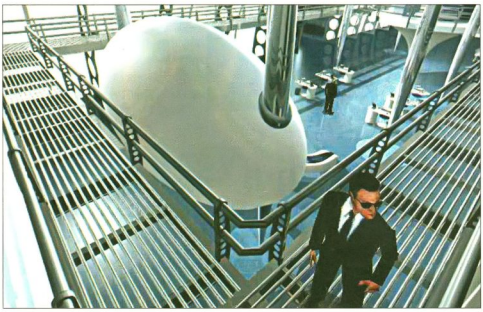
Das raumgreifende Action-Adventure schickt Sie nach anfänglichem Training in die Eiswüste, in Alien-Behausungen und abgelegene Stationen. In den düsteren Gassen und verlassenen Gängen flackern unheimliche Lichter, lauern Invasoren und sind etliche Rätsel nach Adventure-Manier zu lösen. Haben die Gegner zunächst noch Menschengestalt, erscheinen später (in immer bizarreren Kulissen) allerlei waschechte Monster, die es sich vom Leibe zu halten gilt: Das im Kampf erscheinende



MEN IN BLACK THE GAME







Fadenkreuz verschwindet, wenn ein Widersacher Ihnen zu nahe kommt. Dann richtet Ihre Waffe – insgesamt gibt es sieben Typen – kaum noch etwas aus, und Sie wehren sich am besten mit Händen und Füßen. Und das hält selbst ein harter Man in Black nicht lange durch.

Wem viele der gut 200 Schauplätze fremd erscheinen, der irrt nicht: Die meisten Orte stammen nicht aus dem Film, sondern sind völlig neu erfunden. Nur das geräumige Hauptquartier der Alienjäger wurde direkt übernommen und stimmungsvoll in Szene gesetzt. Hier dürfen (und sollten) Sie ausgiebige Schießübungen durchführen, bevor Sie sich in die rauhe Wirklichkeit hinauswagen: Die Fremden überraschen Sie mindestens so plötzlich wie die abrupt auftauchenden Pappkameraden auf dem Übungsgelände. Und Sie müssen blitzschnell erkennen, ob Freund oder Feind vor Ihnen steht.

Wer hinter dem Agenteneinsatz ein reinrassiges Schießspiel wittert, liegt verkehrt. Zwar besteht ein Gutteil des Spiels aus stimmungsvollem Umherschleichen und Monstermeucheln (natürlich mit der adrenalinfördernden Filmmusik und feinen Soundeffekten unterlegt (doch wird die Action vor allem im späteren Verlauf von der Spielhandlung und Geschichte eingeholt. So dürfen auch Adventurefans getrost einen Blick auf die gekonnte Schwarzmalerei werfen. Für Filmfreunde ist das Wiedersehen mit den coolen Krawattenträgern ohnehin ein Muß: Schon die Nahaufnahmen der Helden sind phantastisch gelungen.





Kurzinfo

Name:	Men in Black
Inhalt:	Action-Adventure
Hersteller:	Gremlin
Preis:	ca. 90 DM
System:	PC ab P 100, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM-Laufwerk, 2 MB SVGA-GRAFIK
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM

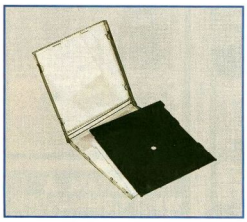
Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 81



BESTSELLER GAMES 20 · PIRATES! GOLD

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–8.

Systemanforderungen

- PC 386
- 2-fach CD-ROM
- MS DOS 5.0 / Windows 95
- Maus
- 4 MB RAM

Empfohlen:

- SVGA
- Soundkarte

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: PIRATES! GOLD + Spielstandseditor
Spielbare Demos: Actua Soccer 2, Age of Empires, Battle Isle 3, Men in Black, Tomb Raider 2
Selbstablaufendes Demo: Bladerunner
Shareware: Packprogramme
Online-Software: T-Online-Decoder
Freeware: MS-Maustreiber, Adobe Acrobat

Bestseller Games 20

BESTSELLER GAMES 20 · PIRATES! GOLD

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 20" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

PIRATES! GOLD ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma **MicroProse**, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

❶ **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **MicroProse** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **MicroProse** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

❷ **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

❸ **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

❹ **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **PIRATES! GOLD** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **PIRATES! GOLD** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 20"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 20

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GmbH · Tel. 0180-567 11 88

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** u. **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle **„Schnäppchen-Jäger"**, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert. Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen.

Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jeden der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein regulär**es Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99
☐	FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
☐	FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
☐	FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
☐	FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
☐	TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
☐	TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
☐	TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
☐	TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
☐	TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
☐	TGG 08	DESCENT	DM 14,99
☐	TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
☐	TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
☐	TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
☐	TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!** [272]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo CD TOP** [211]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES** [233]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** [316]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** [316]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*

☐ **Probeabo PC HIGHSCORE** [317]
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

☐ **Probeabo CD+ extra** [298]
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

* **Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein regulären Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalkschacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:

PEARL Agency · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Vollversion
auf der Heft-CD

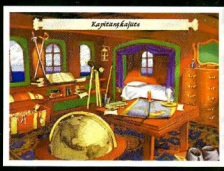
Pirates!













Klar zum Entern!

Ein Klassiker mit Kultstatus wartet auf Ihre Kommandos

Führen Sie Ihre heißblütigen Piraten durch atemberaubende Abenteuer, kapern Sie gegnerische Schiffe und greifen Sie reiche Küstenstädte an. Laufen Sie dann im Hafen eines lebenslustigen Städtchens ein, um die Beute zu verkaufen und den Gewinn zu verteilen. Ruhm, Ehre und Ländereien warten auf Sie, wenn Sie es schaffen, vom einfachen Freibeuter zum Berater des Königs aufzusteigen.

Das goldene Zeitalter der Seeräuber erwacht zu neuem Leben – der einmalige Genre-Mix aus Strategie, Action und Handelssimulation hat nichts von seiner Faszination verloren. Nicht umsonst hielt sich PIRATES! Gold vier Jahre lang in den Leser-Hitlisten von POWER PLAY.

MICROPROSE

- **Original-Vollversion** lizenziert von MicroProse
- Ausführliche **Spielanleitung** im Heft
- Auf der Heft-CD: **Spielstands-Editor**
- In **drei Sprachen** spielbar: deutsch, englisch, französisch
- Spielbar von CD-ROM oder Festplatte
- Brillante **SVGA-Grafik und Soundeffekte**

Was wollen Sie? Gold, Ruhm, schöne Frauen – und einen geruhsamen, sorglosen Lebensabend als Freibeuter im Ruhestand.

Was bekommen Sie? Ein Schiff, eine Schar verwegener Korsaren und die ganze Karibik des 17. Jahrhunderts.

Was müssen Sie tun? Sich den Respekt Ihrer Mannschaft verdienen und erhalten, zuerst ein Schiff, später eine Flotte zielsicher durch die Karibische See manövrieren, Säbelduelle gegen die besten Schwertkämpfer der Sieben Meere bestehen, gegnerische Schiffe, Schatzflotten und reiche Städte angreifen...

Ist das alles? Nun, da wären noch Navigationskenntnisse, die richtige Aufteilung der Beute, die Zufriedenheit Ihrer Männer, geschickte Koalitionen mit den seefahrenden Nationen, der gewandte Umgang mit Gouverneuren, Händlern, Wirten und vor allem deren Töchtern – das Leben eines Freibeuters hält zu Lande und zur See viele Herausforderungen bereit, verheißt aber auch reichen Lohn.

So urteilt die Fachpresse

ASM:
„...echter Strategieknaller, der einen um viel Schlaf bringen wird."

PC Player:
„Durch den großzügigen Handlungsspielraum und die Größe des Szenarios hält die Motivation monatelang an."

PC Review:
„Ein großartiges Spiel mit guten Action- und Strategie-Elementen..."



Systemanforderungen:
PC 386/33, 4 MB RAM, VGA, MS-Maus oder kompatible, mind. 2 MB Festplattenplatz (18 MB bei Festplatten-Installation), MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95
Empfohlen: Soundkarte, SVGA