



Games
for Windows®

The background of the cover art features a dramatic scene with a pirate captain and a woman in the foreground. The pirate captain, on the left, wears a black tricorn hat with a red band, a black coat with gold trim, and a red sash. He holds a flintlock pistol in his right hand. The woman, on the right, has long dark hair and wears a dark, low-cut dress with a gold necklace. Behind them, a large sailing ship with white sails and a red flag is on the water. In the distance, a fortified island is visible under a blue sky with palm trees on the sides. The title 'Port Royale 3' is written in a large, ornate, golden script across the middle of the image.

Port Royale 3

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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

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

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

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

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



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



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

Jugendschutz

Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.



VORWORT	6
SNHELLSTART-ANLEITUNG	7
KAMPAGNEN UND TUTORIAL	7
SPIELHILFEN	7
„KONVOIS & STÄDTE“	7
BEDIENUNG DES SPIELS	8
DIE SPIELEBENEN	8
MAUS- UND TASTATURBELEGUNG	8
DIE SEEKARTE	10
DIE STADTANSICHT	11
SEESCHLACHTEN	12
AUFBRUCH IN DIE NEUE WELT	14
DIE SPIELWELT	14
STÄDTE	14
ARBEITER UND BÜRGER	15
WOHLSTANDSSTATUS	16
HANDEL ZWISCHEN DEN STÄDTEN	16
NATIONEN	16
SCHATZFLOTTEN	17
EREIGNISSE	17
AKTIONEN IN DER STADT	19
DAS HANDELSFENSTER	20
AUSRÜSTUNG UND SIEDLER	22
AKTIONSGEBÄUDE	23
GEBÄUDEBAU UND PRODUKTION	26
WEITERE GEBÄUDE	34
AKTIONEN AUF DER SEEKARTE	34
STÄDTE	34
KONVOI VERSCHICKEN	35
EINEN KONVOI ANGREIFEN	35
SCHATZKARTEN	35
BESONDERE OBJEKTE AUF DER SEEKARTE	35
SCHIFFE UND KONVOIS	36
ORGANISATION VON SCHIFFEN	36
EINEN NEUEN KONVOI BILDEN	36
EIN SCHIFF EINEM KONVOI HINZUFÜGEN	36
ORGANISATION VON KONVOIS	36

DIE BESATZUNG	38
KAPITÄNE	38
SCHIFFSTYPEN	40
KAMPFHANDLUNGEN	41
BEGINN EINER SCHLACHT	41
AUTOMATISCH ODER MANUELL	41
IN KÄMPFE SPRINGEN	42
ABLAUF DER SCHLACHTEN	42
MUNITION UND SONSTIGE AUSSTATTUNG	43
ENTERN UND KAPERN	44
EINRICHTEN EINER PATROUILLE	45
STÄDTE ANGREIFEN	45
PIRATEN UND DEREN VERSTECKE	46
ÜBERNAHME VON STÄDTEN	47
FEINDLICHE ÜBERNAHME	47
WIRTSCHAFTLICHE ÜBERNAHME	47
VORTEILE UND BESONDERHEITEN	47
HEIRATEN	48
EINRICHTEN VON HANDELSROUTEN	48
ÜBERWACHUNG VON HANDELSROUTEN	49
ANSEHEN UND AUFSTIEG	49
RANG	49
ANSEHEN	50
BELIEBTHEIT	50
MACHT	51
MEHRSPIELER-MODUS	51
DIE ANMELDUNG	51
EINEM SPIEL BEITRETEN	52
EIN SPIEL ERSTELLEN	52
DIE SPIELERLISTE IM SPIEL	52
LADEN UND SPEICHERN	52
MITWIRKENDE	53
KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST	55
ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN	56



VORWORT



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Übrigens enthält Port Royale 3 auch einen Mehrspieler-Modus, mit dem Sie über Internet und im lokalen Netzwerk mit bis zu vier Personen in See stechen können. Jeder Spieler steuert hierbei sein eigenes Unternehmen und es liegt an Ihren Absprachen, ob Sie sich gegenseitig unterstützen oder beharken. Der besondere Clou:

Im Mehrspielermodus lassen sich Start- und Zielbedingungen frei wählen. So sind 30-Minuten-Spiele ebenso denkbar wie 30-Stunden-Sessions, während denen das Spiel auch abgespeichert werden kann.

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

Ihr Port Royale 3 - Team

CHNELLSTART-ANLEITUNG

KAMPAGNEN UND TUTORIAL

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

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



Das freie Spiel können Sie erst starten, nachdem Sie eine Kampagne erfolgreich absolviert haben.

SPIELHILFEN

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen verschiedene Spielhilfen begegnen:

DAS INFO-SYMBOL



Wann immer im Spiel dieses Symbol angezeigt wird, können Sie die Maus darauf bewegen, um eine ausführliche Beschreibung der Situation anzeigen zu lassen. Das Infosymbol informiert Sie über alle Hintergründe und komplexeren Zusammenhänge.

DIE BERATER-TIPPS



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

DIE EINFÜHRUNGSFILME



Zu Beginn und während einer Kampagne wird regelmäßig das nächste Kampagnenziel angezeigt. Manchmal erscheint hier auch das Film-Symbol. Klicken Sie es an, um einen Film über die Funktionsweise und Bedienung eines bestimmten Spielmerkmals abzuspielen.

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



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



BEDIENUNG DES SPIELS



DIE SPIELEBENEN

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

Klicken Sie auf der Seekarte auf eine Stadt, in der Sie mit einem Konvoi oder einem Lager vertreten sind, so betreten Sie die Stadt. In der Stadtansicht können Sie Gebäude anklicken und in ihnen Aktionen durchführen. Sie können hier auch neue Gebäude und Betriebe errichten.

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

MAUS- UND TASTATURBELEGUNG

Das Spiel wird mit folgenden Maus- und Tastaturkommandos gesteuert. Dabei steht LMT für die linke und RMT für die rechte Maustaste.

Stadtansicht	
Konvoi auswählen / Gebäude betreten	LMT auf Objekt
Lagerhäuser durchschalten (im Lagerhaus-Dialog)	TAB / Umschalt-TAB
Gebäudenamen anzeigen	Strg
Kamerawinkel ändern	RMT + Mausbewegung
Eigene Gebäude und Schiffe anzeigen	Strg
Seekarte	
Konvoi auswählen / Stadt betreten	LMT auf Objekt
Konvoi verschicken	RMT auf Seeposition
Objekt im Wasser aufnehmen (Konvoi muss ausgewählt sein)	RMT auf Objekt

Städtenamen + politische Verteilung anzeigen	Strg
Seekarte & Stadtansicht	
Konvoi- und Stadtliste	F1
Freie Konvois durchschalten	TAB / Umschalt-TAB
Ausgewählten Konvoi auf Taste legen	Umschalt 1...0
Konvoi abrufen	1...0
Seeschlacht	
Ausgewähltes Schiff steuern	RMT + Mausbewegung
Schiff auswählen	LMT auf Schiff und 1 / 2 / 3
Breitseite feuern	LMT
Schiffsinfos einblenden	Strg
Sprengfass abwerfen	E
Munition wählen	F1, F2, F3
HUD ausblenden	F4
Kamerawinkel ändern	Alt + Mausbewegung
Allgemein	
Bildausschnitt verschieben (scrollen)	W/A/S/D & Maus
Zeit beschleunigen	Leertaste
Zoom	Mausrad
Zeitfaktor wählen	+ / -
Kamerawinkel ändern	RMT und Maus bewegen
Spiel-Optionen	ESC
Stadtangriff	
Schiff zu Angriffsposition schicken	RMT auf Position
Schiff auswählen	LMT auf Schiff und 1 / 2 / 3
Baumodus	
Gebäude platzieren	LMT auf Position
Gebäude drehen (vor dem Platzieren)	Mausrad

Routenmodus	
Stadt hinzufügen	LMT auf Stadt
Modus verlassen	RMT
Städtenamen + politische Verteilung anzeigen	Strg

Die SEEKARTE



- | | |
|---|---|
| 1 | Chronik |
| 2 | Datum & Spielgeschwindigkeit |
| 3 | Ihr Ansehen bei den Nationen und das Verhältnis der Nationen untereinander |
| 4 | Bargeld, Rang, Rangfortschritt und Button „Logbuch“ |
| 5 | Minikarte |
| 6 | Mit diesen drei Buttons können Sie die Konvois vor Anker und auf See durchschalten und die Konvoi- und Städteliste aufrufen |
| 7 | Bereiche des ausgewählten Konvois durchschalten |
| 8 | Die Flaggen auf dem Meer zeigen die aktuelle militärische Dominanz in diesem Gebiet an (ein/aus mit Strg) |

DIE STADTANSICHT



- | | |
|---|--|
| 1 | Informationen über die Stadt |
| 2 | Hafen mit derzeit in der Stadt vor Anker liegenden Konvois sowie freie, ungenutzte Schiffe |
| 3 | Aktionsgebäude (anklicken, um Aktionen in ihnen durchzuführen) |
| 4 | Die Minikarte. Sie kann zwischen Stadt und Seekarte umgeschaltet werden. |
| 5 | Bereich außerhalb des Stadtkern mit Betrieben, Wohn- und Lagerhäusern |





SEESCHLACHTEN



- | | |
|---|---|
| 1 | Ihre Schiffe haben blau eingefärbte Segel. Das Schiff, das Sie gerade selbst steuern, befindet sich in der Mitte der Anzeige. |
| 2 | Befindet sich ein Gegner in guter Schussposition zu einer Ihrer Breitseiten, so wird unter dem Gegner ein Kreis angezeigt. Wird er grün, so werden Ihre Kanonen optimal treffen. |
| 3 | Die in Ihrem Konvoi zur Verfügung stehende Munition |
| 4 | Button zur Festlegung der Taktik Ihrer anderen Schiffe. Siehe unten. |
| 5 | Hier wählen Sie die Munition Ihres Schiffes oder machen klar zum Entern. |
| 6 | Das aktuelle Stärkeverhältnis beider Konvois (grün bedeutet, Sie sind stärker) |
| 7 | Bis zu drei Geleitschiffe Ihres Konvois treten in der Schlacht gegen den Gegner an. Hier können Sie das Schiff anklicken, das Sie selbst steuern möchten. Alle anderen werden automatisch gesteuert – gemäß Ihren Taktikvorgaben.
Ein Schiff behält immer die von Ihnen gewählte Munition bei, sofern diese vorhanden ist. |

ES STEHEN FOLGENDE TAKTIK-BEFEHLE ZUR VERFÜGUNG:

Mein Ziel angreifen	Das Gegnerschiff, das zuletzt von ihrem manuellen Schiff Schaden erhalten hat, wird bis auf weiteres angegriffen.
Unterstützen	Wie „Mein Ziel angreifen“, jedoch wird der Gegner nach jeder Breitseite oder spätestens alle zehn Sekunden neu bestimmt.
Ausschwärmen	Ihre anderen Schiffe verhalten sich eigenständig.
Kapitulation	Alle Ihre Schiffe ergeben sich. Achtung: hierdurch kann der gesamte Konvoi an Ihren Gegner fallen.



Während Seeschlachten spielt der Wind eine wichtige Rolle. Die aktuelle Windrichtung können Sie stets an den Schiffsflaggen erkennen. Achten Sie auf Untiefen! Sie bremsen Ihre Schiffe ab.



AUFBRUCH IN DIE NEUE WELT

Dieses Kapitel beschreibt die Welt und was darin passiert.

DIE SPIELWELT

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

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

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

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

STÄDTE

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

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

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

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

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

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



DIE STADTINFO

Bewegen Sie auf der Seekarte den Mauszeiger über eine Stadt, so erscheint der Button „Stadtinfo“. Dieser öffnet eine Informationsseite über die Stadt, der Sie alle wichtigen Infos entnehmen können.

Die Infoseite können Sie auch öffnen, indem Sie in der Stadtansicht auf das Hafendock-Gebäude klicken.

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

ARBEITER UND BÜRGER

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

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

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

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

WOHLSTANDSSTATUS

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

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

HANDEL ZWISCHEN DEN STÄDTEN

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

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

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

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

NATIONEN

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

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

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

Zwei Nationen, die sich gerade im Krieg miteinander befinden, greifen sich gegenseitig mit ihren Militärkonvois an. Ziel können die Militärkonvois und die Städte des Gegners sein. Im Laufe der Zeit erhält jede Nation immer wieder neue Militärkonvois aus Europa -die Streitereien gehen also immer weiter.



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

SCHATZFLOTTEN

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

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



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

EREIGNISSE

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

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



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

Hurrikan

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

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

Heuschrecken

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

Dürre

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

Seuche

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

Feuer

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

Warenknappheit und Hungersnot

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

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

AKTIONEN IN DER STADT

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

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

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



DAS HANDELSFENSTER

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

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



- 1 Diese drei Buttons legen die Handelsrichtung fest. Siehe Erläuterungen unten.
- 2 Vorratsanzeige der Stadt. Siehe unten.
- 3 Warenmenge in der Stadt
- 4 Aktueller Preis pro Fass. Um eine Ware zu handeln, klicken Sie deren Preis an.
- 5 Warenmenge im Konvoi
- 6 Der von Ihnen bezahlte Durchschnittspreis der Waren, die sich an Bord des Konvois befinden. So können Sie beim Verkaufen der Waren stets sehen, wie viel Sie selbst bezahlt haben.

DIE HANDELSRICHTUNG

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

In einer Stadt stehen Ihnen prinzipiell drei Handelsrichtungen zur Auswahl:

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

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

DIE VORRATSANZEIGE

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



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



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



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



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



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

AUSRÜSTUNG UND SIEDLER

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



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



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

Weitere Details dazu siehe Kapitel „Kampfhandlungen“.

AKTIONSGEBÄUDE

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



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



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

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



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

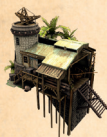
Weitere Erläuterungen siehe Kapitel „Gebäudebau und Produktion“.



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

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

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



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

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

Kleine Werft = lediglich Reparieren

Große Werft = zusätzlich Kaufen, Verkaufen von Schiffen



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

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



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

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

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

Jeder Stadtpalast bietet außerdem:

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

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



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

Die Stadt wird automatisch zu Ihrer Heimatstadt
Sie können heiraten! Ihre Gemahlin (oder Ihr Gemahl) wird hier einziehen und Sie mit besonderen Informationen versorgen. Den passenden Ehepartner finden Sie beim Vizekönig, vorausgesetzt, Sie haben ein sehr hohes Ansehen bei ihm und Ihr Rang ist hoch genug.
Sie können nur in einer Stadt einen Palast errichten!

WEITERE GEBÄUDE



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



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

DER LAGERVERWALTER

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

WAREN VERKAUFEN

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

Rohstoffe vor Verkauf schützen

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

Rohstoffe vor Handelsrouten schützen

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

Waren sperren

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

GEBÄUDEBAU UND PRODUKTION

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

DER BAUMEISTER

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

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



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

WOHNHÄUSER



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

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

Baukosten



14000



40



80

HANDWERKSBETRIEBE

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

SÄGEWERK



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

Baukosten



8000



20



40

Produktion / Verbrauch pro Tag



6



LEHMZIEGEL



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

Baukosten



8000



20



40

Produktion / Verbrauch pro Tag



6





WEBEREI

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

Baukosten



12000



40



80

Produktion / Verbrauch pro Tag



2



2



GIÉSSEREI

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

Baukosten



12000



40



80

Produktion / Verbrauch pro Tag



1,5



3



SCHMIED

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

Baukosten



16000



60



120

Produktion / Verbrauch pro Tag



1



2



2



SCHNEIDEREI

Verarbeitet Tuch und Farbstoffe zu Kleidung für die Bevölkerung.



Baukosten



18000



60



120

Produktion / Verbrauch pro Tag



1



1



1



SEILEREI

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



Baukosten



12000



40



80

Produktion / Verbrauch pro Tag



2



2



BRENNEREI

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



Baukosten



10000



40



80

Produktion / Verbrauch pro Tag



0,5



1



1



BÄCKER

Der Bäcker verarbeitet Weizen und Zucker zu Backwaren aller Art.



Baukosten



10000



40



80

Produktion / Verbrauch pro Tag



1



1



2



ANBAUBETRIEBE

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

WEIZENFARM

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



Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag



6



OBSTFARM

Produziert Früchte für die Bevölkerung.



Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag



4



MAISFARM

Mais wird für die Bevölkerung und die Fleischproduktion benötigt.



Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag



4



ZUCKERROHRFARM

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



Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag



4



HANFPLANTAGE

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



Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag

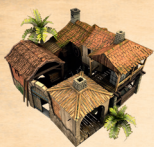


4



BAUMWOLLFARM

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



Baukosten



8000



30



60

Produktion pro Tag



4



FARBSTOFFHOF

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



Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag



2



KAFFEEPLANTAGE

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



Baukosten



10000



40



80

Produktion pro Tag



0,5



2





KAKAOPLANTAGE

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

Baukosten



10000



40



80

Produktion pro Tag



0,5



2



TABAKPLANTAGE

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

Baukosten



8000



20



40

Produktion pro Tag



2



VIEHHOF

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

Baukosten



12000



40



80

Produktion pro Tag



2



1



WEITERE GEBÄUDE

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

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

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

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

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

Ihr eigener Palast: siehe oben unter „Aktionsgebäude“.

AKTIONEN AUF DER SEEKARTE

STÄDTE



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

Befindet sich einer Ihrer Konvois in der Stadt, der aktuell keine Aufgabe hat, so wird außerdem ein Anker angezeigt. Durch Anklicken dieses Ankers schaltet Sie Ihre Konvois in der Stadt durch.

Wenn Sie den Mauszeiger auf das Stadtsymbol bewegen, so erscheint außerdem ein Info-Button. Klicken Sie ihn an, um das Hafendock mit der Stadtinformation zu öffnen. Über den Hafendock-Dialog können Sie auch von der Seekarte aus handeln, ohne die Stadt selbst zu betreten.

Um eine Stadt zu betreten, klicken Sie diese einfach an. Es muss sich allerdings einer Ihrer Konvois oder ein von Ihnen gebautes Lagerhaus in der Stadt befinden.

KONVOI VERSCHICKEN

Um einen Konvoi zu verschicken, wählen Sie ihn aus und führen Sie dann einen Rechtsklick auf eine Stadt oder eine Position auf See aus. Ihr Konvoi macht sich dann sofort auf den Weg.

Um einen Konvoi in eine Stadt zu schicken, führen Sie ebenfalls einen Rechtsklick auf die Stadt aus.

Bitte beachten Sie, dass Sie nur Konvois verschicken können, denn einzelne Schiffe haben weder Matrosen noch Kapitän an Bord.

STÄDTE ENTDECKEN

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

EINEN KONVOI ANGREIFEN



Alle Konvois, die in den Sichtbereich Ihres Konvois oder einer Stadt kommen, in der Sie ein Lagerhaus besitzen, werden auf der Seekarte angezeigt. Bewegen Sie die Maus über einen solchen Konvoi, so werden folgende Informationen angezeigt:

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

Um einen Konvoi anzugreifen, müssen Sie nur einen Rechtsklick auf ihn ausführen. Zuvor sollten Sie sicher sein, dass Ihr Konvoi stark genug ist (siehe auch Kapitel „Schiffe und Konvois“ und „Kampfhandlungen“).

SCHATZKARTEN

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

BESONDERE OBJEKTE AUF DER SEEKARTE

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

SCHIFFE UND KONVOIS

ORGANISATION VON SCHIFFEN

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

EINEN NEUEN KONVOI BILDEN

Um einen neuen Konvoi zu bilden, klicken Sie Ihr Schiff im Hafen an und klicken dann auf den Button „Konvoi bilden“. Dadurch werden automatisch der bestmögliche Kapitän der Stadt und eine Mannschaft eingestellt.

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



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

EIN SCHIFF EINEM KONVOI HINZUFÜGEN

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

ORGANISATION VON KONVOIS



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

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

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

Die weiteren Buttons zeigen an:

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



GELEITSCHIFFE

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

- | | |
|---|---|
| 1 | In der Geleitschiffübersicht können Sie sehen, welche Schiffe dies sind. In diesem Beispiel sind zwei Geleitschiffe bestimmt, ein Feld ist leer. |
| 2 | Hier kann man ablesen, über wie viele Matrosen der Konvoi verfügt und verfügen könnte (die Maximalzahl der Matrosen beträgt immer fünf Matrosen pro Kanone). |
| 3 | Außerdem wird die aktuelle Kampfstärke des Konvois angezeigt. Sie ergibt sich aus den Kanonen, Matrosen und dem Zustand der Geleitschiffe. Daneben steht auch, wie groß die Kampfstärke sein würde, wenn andere oder weitere Schiffe des Konvois zu Geleitschiffen machen würden. Sie können diese Optimierung selbst vornehmen, indem Sie den Organisieren-Button drücken. Oder Sie drücken einfachen den Button |
| 4 | Oder Sie drücken einfachen den max-Button, um dies automatisch erledigen zu lassen. |

DIE BESATZUNG

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

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



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

KAPITÄNE

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

Darunter steht der Name des Kapitäns und seine sechs Erfahrungswerte:











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

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

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

SCHIFFSTYPEN

In Port Royale 3 gibt es 16 verschiedene Schiffstypen. Nicht alle Schiffe können Sie in der Werft kaufen. Die spanische Kriegsgaleone oder das englische Linienschiff beispielsweise werden nur von den jeweiligen Militärkonvois verwendet. An diese Schiffe müssen Sie wohl auf andere Weise herankommen. Schiffe unterscheiden sich außer in ihrem Aussehen durch folgende wichtigen Daten:

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

KAMPFHANDLUNGEN



BEGINN EINER SCHLACHT

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

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

Der Eröffnungsdialog erscheint auch, wenn Ihr gerade ausgewählter Konvoi selbst angegriffen wird. Er kommt aber nicht, wenn ein anderer Konvoi von Ihnen angegriffen wird.

AUTOMATISCH ODER MANUELL

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

Folgende Dinge sind zu beachten:

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



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

IN KÄMPFE SPRINGEN

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



In einem solchen Fall wird aber oben links auf dem Bildschirm eine Schlachtnotiz angezeigt, die Ihnen die wichtigsten Daten über die anstehende Schlacht mitteilt. Klicken Sie diese Notiz innerhalb einiger Sekunden an, so springen Sie sofort in die Schlacht

und übernehmen selbst Ruder und Kanonen.

ABLAUF DER SCHLACHTEN

Innerhalb der Schlacht kontrollieren Sie stets ihre Geleitschiffe. Eines davon steuern Sie direkt mit der Maus, die anderen indirekt über Taktikbefehle.

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

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



MUNITION UND SONSTIGE AUSSTATTUNG

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



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



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



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

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



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



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



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



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



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

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



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



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

ENTERN UND KAPERN

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

Um ein Schiff zu entern, müssen Sie folgendes beachten:

- Vor dem Entern müssen Sie die Munitionswahl auf „Vorbereiten zum Entern“ stellen. In dieser Zeit können Sie keine Breitseiten mehr feuern.
- Sie können nur Schiffe entern, die langsamer als 3 Knoten sind. Dies können Sie erreichen, indem Sie entweder die Segel zerschießen oder das Schiff auf eine Untiefe locken, um es abzubrem sen.
- Sind alle Voraussetzungen erfüllt, starten Sie den Entervorgang, indem Sie einfach das zu enternde Schiff rammen.
- Der Entervorgang läuft automatisch ab und Sie können das Schiff bis zum Ende des Kampfes nicht mehr steuern. Sie können jedoch mit einem anderen Schiff weiter auf das feindliche Schiff feuern.
- Doch Vorsicht, dadurch treffen Sie womöglich auch Ihre eigenen Leute.

Noch ein paar wichtige Hinweise zum Entern:

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

EINRICHTEN EINER PATROUILLE



Auf See können Sie einem Konvoi befehlen, in einer bestimmten Region zu patrouillieren. Bewegen Sie dazu Ihren Konvoi an die gewünschte Position und aktivieren Sie dann das Kästchen (1) "Patrouille". Um den Konvoi wird nun ein Kreis angezeigt, der das Seegebiet symbolisiert, den der Konvoi sichert.

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

Patrouillen können je nach Spielweise eine mächtige Funktion darstellen. Wenn Sie beispielsweise mehrere Patrouillen nebeneinander positionieren, können Sie ganze Seegebiete vor feindlichen Militärkonvois sichern. Das ist vor allem dann sehr

praktisch, wenn Sie einer Nation gerade eine Stadt abgeluchst haben und sich auf Racheaktionen gefasst machen müssen.

Patrouillen eignen sich auch, um Piraten abzuwehren.

STÄDTE ANGREIFEN

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

Um eine Stadt anzugreifen, müssen Sie zunächst in der Übersicht des Konvois das Kästchen (2) „Stadt angreifen“ aktivieren. So weiß der Kapitän, dass er beim nächsten Anfahren einer Stadt einen Angriff starten soll, statt friedlich in den Hafen zu segeln.

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



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

PIRATEN UND DEREN VERSTECKE

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

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

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

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

Anschließend müssen Sie mit Ihren Geleitschiffen anlegen und einen „Enterkampf“ an Land durchführen. Hier kämpfen dann alle Matrosen Ihrer Geleitschiffe gegen die verbleibenden Piraten an Land.



ÜBERNAHME VON STÄDTEN

FEINDLICHE ÜBERNAHME

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

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

WIRTSCHAFTLICHE ÜBERNAHME

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

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

VORTEILE UND BESONDERHEITEN

Für eigene Städte gelten folgende Besonderheiten:

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



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

HEIRATEN

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

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

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

EINRICHTEN VON HANDELSROUTEN



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

Dazu wählen Sie einen Konvoi an und klicken auf den Button Handelsroute 1. Hier klicken Sie auf „Neue Handelsroute“ 2, um mit der Angabe der Städte die Route zu planen (Sie können auch eine zuvor gespeicherte Handelsroute eines anderen Konvois einladen).

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

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

Nachdem Sie alle Städte ausgewählt haben (keine Sorge, Sie können das später immer noch ändern), betätigen Sie den Button „Einstellungen“. Hier haben Sie nun 2 Möglichkeiten: Entweder Sie wählen eine vorgefertigte Handelsstrategie und lassen dem Kapitän damit die freie Entscheidung. Oder aber Sie betätigen den Button „Details“ und stellen selbst ein, was in welcher Stadt zu welchem Preis und in welcher Menge gehandelt werden soll.



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

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

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



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

ÜBERWACHUNG VON HANDELSROUTEN

Rechts auf dem Bildschirm befindet sich der Button „Schiffe und Konvois“, der Ihnen eine Liste aller Konvois, aller Patrouillen und der eingerichteten Handelsrouten anzeigt. Hier können Sie leicht überprüfen, wie Ihre Handelsrouten gerade laufen, wie viel Gewinn sie machen oder wie hoch die größte Auslastung ist. So können Sie leicht entscheiden, welche Route Sie noch etwas optimieren möchten.



ANSEHEN UND AUFSTIEG



RANG

Oben rechts unter Ihrem Bargeld wird Ihnen stets Ihr aktueller Rang angezeigt. Sie werden merken, dass einige Aktionen, etwa der Besuch beim Baumeister oder beim Vizekönig, an einen bestimmten Mindestrang gekoppelt sind.

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

Vermögen bezieht sich auf alles, was Sie besitzen: Schiffe, Gebäude, Waren und Bargeld.

Laderaum ist die Summe all Ihrer Schiffskapazitäten.

Mit Mitarbeitern sind die Arbeiter in Ihren Betrieben sowie die zusätzlichen Matrosen auf Ihren Konvois gemeint.

Der blaue Balken unter dem Rang zeigt Ihnen stets an, wie weit Sie vom nächsten Aufstieg noch entfernt sind. Detaillierte Informationen zum nächsten Rang erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger über den Aufstiegsbalken bewegen. Oder Sie sehen im Logbuch im Tab „Übersicht“ nach.

ANSEHEN

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

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



Es gibt folgende Ansehensgrenzen:

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



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

BELIEBTHEIT

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

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

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

MACHT

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

MEHRSPIELER-MODUS

Im Mehrspieler-Modus können Sie ein Spiel mit bis zu drei anderen Spielern starten. Dabei steuert jeder Spieler sein eigenes Unternehmen oder anders ausgedrückt, jeder Spieler stellt seine eigene Nation da.

Ob die Spieler gegeneinander antreten oder miteinander agieren, bleibt ihnen dabei selbst überlassen.

Der besondere Clou am Mehrspielermodus ist, dass Sie Start- und Zielbedingungen selbst festlegen können. So können Sie Spiele generieren, die nach 30 Minuten oder erst nach 30 Stunden vorbei sind.

DIE ANMELDUNG

Bevor Port Royale 3 startet, wird immer erst ein Ladebildschirm angezeigt. Mit diesem erhalten Sie wichtige Updates und melden sich gleichzeitig am Spiel-Server an.

Bevor Sie ein Mehrspieler-Spiel starten, können Sie immer einen Usernamen angeben. Nur dieser Username wird anderen Spielern angezeigt, niemals Ihre Mailadresse.

Erstellen Sie ein Spiel, so trägt übrigens auch das Spiel immer Ihren Usernamen. So können Sie beispielsweise von Ihren Freunden leicht gefunden werden.



Wenn es mit der Anmeldung im Ladebildschirm aus irgendeinem Grund nicht geklappt hat, so stehen Ihnen anschließend nur Spiele im lokalen Netzwerk, nicht aber über das Internet offen.

EINEM SPIEL BEITRETEN

Wählen Sie im Hauptmenü den Button „Mehrspieler“ und dann „Beitreten“. Ihnen wird dann ein Such-Bildschirm angezeigt, in dem offene Spiele angezeigt werden.

Hat ein Freund ein privates Spiel eröffnet, so geben Sie den genauen Usernamen Ihres Freundes in das Suchfeld ein. Nur dann wird das Spiel auch angezeigt und Sie können ihm beitreten.

Allen anderen Spielen, die in der Spiele-Liste angezeigt werden, können Sie einfach und jederzeit beitreten.

EIN SPIEL ERSTELLEN

Sie können auch selbst ein Spiel erstellen. Nehmen Sie alle Einstellungen vor und entscheiden Sie, ob das Spiel für alle offen sein soll oder lieber nur privat. In diesem Falle finden sich nur dann Mitspieler bei Ihnen ein, wenn diese Ihren genauen Usernamen kennen (siehe oben unter „Beitreten“).

Anschließend kommen Sie in die Lobby, in der Sie auf die anderen Spieler warten können.

DIE SPIELERLISTE IM SPIEL

Im Spiel wird Ihnen stets unten links anhand von Flaggen angezeigt, welche Spieler sich aktuell im Spiel befinden. Klicken Sie eine Flagge an, um die Liste aller Nationen im Spiel zu erhalten. So bekommen Sie einen schnellen Überblick über die aktuelle Stärke der Spieler.

LADEN UND SPEICHERN

Im Mehrspielermodus können Sie das Spiel jederzeit speichern. Wenn Sie dann das nächste Mal ein Spiel erstellen, so wählen Sie einfach die Option „Spiel laden“.

Achtung: nur Spieler, die zuvor in dem Spielstand mitgespielt haben, können dem Spiel wieder beitreten!

Beachten Sie außerdem, dass alle Mitspieler den Spielstand laden müssen, nachdem sie in die Lobby gekommen sind. Das kann, je nach Internet-Verbindung, eine Weile dauern.

MITWIRKENDE

GAMING MINDS STUDIOS

CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

PROGRAMMING

Bastian Clarenbach

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Michael Offel

Peter Grimsehl

Stephan Hodes

Ulf Winkelmann

GRAPHICS

Christoph Werner

Daniel Lieske

Guido Neumann

Mareike Gabele

Mark Külker

GAME DESIGN

Daniel Scollie

Stephan Müller

QA

Sebastian Walter

Ingo Sander

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION

Rocketaudio – Dag Winderlich

EXTERNAL QA

Games Quality

ADDITIONAL SFX

Markus Braun

REALTIME BUILDINGS AND ILLUSTRATIONS

Animation Arts – Marco Zeugner,
Christian Fischer, Marlene Fischer
www.digisteam.com

PORTRAITS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

STORY, TEXTE & LEKTORAT

FalkoLöffler

INTRO-SEQUENCE

The Light Works - Tobias Richter

SPECIAL THANKS TO

the members of www.patrizierforum.net
and all beta testers of Port Royale 3.

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig

Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal

Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß

Port Royale 3

Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION
MANAGER
Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER
Sebastian Weber

SUPPORT & COMMUNITY
MANAGEMENT
Tim Freund

WEB DEVELOPMENT
Thorsten Curschmann

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
Theresa Merino
Peter Lytle

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Jonathan Hales
Andrew McKerrow

LICENSES

Uses "FMOD Ex Sound System" and
"Firelight Technologies"



For white background

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



RakNet
See You Online

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



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



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



KALYPSO MEDIA KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice

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

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Wir benötigen dazu folgende Informationen von Ihnen:

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

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

Persönliche Unterstützung

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

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

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

So starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm ("DxDiag"):

Windows XP: Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen". Geben Sie hier "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.

Windows Vista / Windows 7 : Klicken Sie auf den "Start-Button". Unter "Suche starten" geben Sie "dxdiag" ein und drücken die Eingabetaste (Enter).

Austausch von Seriencodes (Seriennummer / CD-Key)

HINWEIS: Seriencodes werden nicht ersetzt! Bitte stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Seriencode nicht verlieren. Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Bitte sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Art von Anliegen ab.

ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

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

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

Gewahrleistung

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

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

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

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

Nutzungsrecht

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

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

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

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

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

www.kalypsomedia.com



PRODUCT KEY

GAMING MINDS

kalypso

fmod®
For white background

RakNet
FOR YOUR BUSINESS

BINK
VIDEO

IGGY

GRANNY 3D

Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.