Port Royale 4

Spacebase Startopia Copyright © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media Group GmbH. Spacebase Startopia is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Xbox, Xbox One and the Xbox Logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. "PS", "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Financially supported by the FFF Bayern.

Railway Empire Complete Collection Copyright © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media Group GmbH. Railway Empire is a trademark of Kalypso Media Group GmbH and is used under license. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Xbox, Xbox One and the Xbox Logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. "PS", "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

**Port Royale 4** simuliert Produktion, Transport, Verbrauch und Warenpreise in einer lebendigen Welt aus dynamisch wachsenden Städten, die quer über die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts verteilt sind. Zwischen den Städten sind zahlreiche Konvois unterwegs: Handelskonvois auf der Suche nach dem besten Geschäft, Piratenkonvois auf der Suche nach Beute und Militärkonvois sichern ihre Handelsrouten oder greifen ihre politischen Gegner an.

Du bist ein Teil dieser quirligen Welt und damit auch mittendrin. Als Gouverneur einer kleinen Kolonie ist es dein Ziel, zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Mit ersten kleinen Handelsgeschäften lernst du dein neues Zuhause kennen und beginnst bald mit der Produktion eigener Waren. So vergrößerst du nicht nur deine Stadt und deine Unternehmung, sondern sorgst auch für stabilere und wachsende Nachbarstädte.

Dein Vizekönig beobachtet dich dabei genau und für jede gute Tat erntest du Ruhm. Diesen wiederum kannst du einsetzen, um mächtige Schiffe und Produktionsrechte für lukrative Waren zu erwerben oder gar die Verwaltung von immer mehr Städten zu übernehmen.

Doch du bist nicht nur Händler oder Produzent. Als Freibeuter kannst du mit Kaperbriefen ausgestattet und bei Kriegen Einfluss nehmen – bis hin zur Eroberung von Städten, um deine Nation zu vergrößern. Außerdem kannst du auch als Pirat agieren und alles und jeden überfallen – allerdings nicht ohne negative Auswirkung auf deinen Ruhm.

Erstmals in der Port Royale – Reihe sind die Seeschlachten rundenbasiert dargestellt. Wir haben uns nicht für diesen Schritt entschieden, weil wir die Fans der geschicklichkeitsbasierten Echtzeitkämpfe der Vorgänger vor den Kopf stoßen wollten. Stattdessen haben wir die Seeschlachten mit vielen taktischen Möglichkeiten angereichert und sind der Meinung, dass dies besser zu einem Strategiespiel wie Port Royale 4 passt.

Auf zu den Segeln und viel Spaß in der Karibik wünscht dir das Team von Port Royale 4!

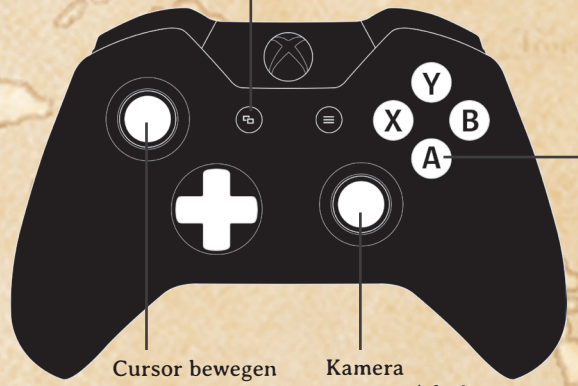


## Spieleinstieg

Für einen einfachen Spieleinstieg stehen dir 10 kurze Tutorials zur Verfügung, für deren Erfüllung eine kleine Aufmerksamkeit auf dich wartet. Anschließend empfehlen wir dir die Kampagnen, beginnend mit der spanischen, damit du noch besser in die Spielwelt und das Wirtschaftssystem eingeführt wirst.

Das freie Spiel bietet keine Führung mehr, allerdings hast du auch dort jederzeit Zugriff auf diese Tipps und Tricks, falls du mal etwas nachlesen möchtest.

## Steuerung und Hotkeys



## Spieleinstellungen

Vor dem Start eines freien Spiels kannst du verschiedene Einstellmöglichkeiten vornehmen. Zunächst kannst du die **Größe** deiner **Nation** und die Position deiner **Heimatstadt** wählen. Letztere kannst du auf der Karte auch einfach anklicken.

Mit Hilfe der **Verteilung** kannst du wählen, wie die 60 Städte der Karibik auf deine und in die anderen Nationen verteilt sind.

**Bargeld und Schiffe** geben an, wie groß dein Startkapital zu Beginn des Spiels sein soll.

Auch im freien Spiel gibt es eine **Aufgabenliste**. Die Aufgaben sind freiwillig, doch wenn du sie erfüllst, bekommst du Ruhmpunkte. Du kannst wählen, von welchem Typ die Aufgaben sein sollen und du kannst die Aufgabenliste auch deaktivieren.

Die Einstellung **Seeschlachten** beeinflusst den Schaden, den deine Schiffe während manueller geführter Schlachten verursachen.

Unter **Piraten** kannst du einstellen, wie viele Piraten es gibt und wie schnell diese erzeugt werden können.

Die **Einstellung** unter **Handelssystem** hat weitreichende Auswirkungen, denn sie bestimmt viele Kosten und Preise im Spiel: Kosten für Kaperbriefe, Handelslizenzen, Baugenehmigungen, Baukosten, Schiffsreparaturen, Schiffskauf und Schiffsbau. Außerdem werden die Maximalpreise beim Handel und die Zufriedenheit der Stadtbevölkerung beeinflusst.

Unter **Ressourcen** kannst du wählen, ob die Anbau- und Abbauwaren nach einer festen Vorgabe oder zufällig bei Spielstart verteilt werden sollen.

## Nationen

Hier ist eine kurze Übersicht aller Nationen der Karibik. Entscheide dich für je eine der großen Kolonialmächte – Spanien, England, Frankreich oder den Niederlanden. Jede dieser Nationen hat ihre Stärken und bietet somit spezifische Gameplay-Optionen:

**ENGLAND**: England setzt in den Kolonien vor allem auf Flottenstärke, um Spanien in die Schranken zu weisen. Ausreichend Ruhm vorausgesetzt, ergeben sich dadurch für dich einige Vorteile, die dir beim Aufbau und Unterhalt schlagfertiger Konvois helfen.

- *Arbeiten in Werften beschleunigt.*
- *Baukosten für Militärfregatte und Linienschiff reduziert.*

**FRANKREICH**: Die Franzosen sind in den Kolonien die Meister der Baukunst. Die Fortschritte, an die du mit genügend Ruhm gelangen kannst, erleichtern dir den Bau großer Städte. Außerdem reduzieren sie den Bedarf an Baumaterial und Ziegeleien.

- *Für den Bau von Gebäuden werden weniger Ziegel benötigt.*
- *Reduzierte Baukosten für Gebäude.*

**DIE NIEDERLANDE:** Die Niederländer setzen in ihren Kolonien auf Handel und Produktion. Ihre Fortschritte erleichtern das Errichten von Handelsflotten und verringern den Platzbedarf von Wohngebieten, wodurch Produktionsstätten mehr Raum zur Verfügung steht.

- *Wohngebiete nehmen mehr Bürger auf.*
- *Baukosten für alle Schiffe mit weniger als 20 Kanonen.*

**SPANIEN:** Spanien zielt auf eine möglichst schnelle Ausbreitung in den neuen Kolonien ab. Im Laufe deiner Karriere kannst du deinen Ruhm dazu nutzen um Fortschritte freizuschalten, die deine Betriebe schneller mit Arbeitern füllen und deine Städte schneller wachsen lassen.

- *Schnellerer Zuwachs an Arbeitskräften und Bürgern.*
- *Höhere Grundzufriedenheit der Bürger in deinen Städten.*

## Charakterklassen

Wählen Sie aus 4 verschiedenen spielbaren Charakterklassen einen Anführer: Abenteurer, Händlerin, Freibeuter oder Piratin – jede Klasse birgt verschiedene Vor- und Nachteile.

### ABENTEURER

Wie jeder echte Entdecker ist er furchtlos, unkonventionell, voller Tatendrang und immer auf der Suche nach neuem Wissen. Enterkämpfe liegen ihm weniger. Er hat es jedoch gar nicht nötig, die Schiffe anderer Nationen zu erobern, da es für ihn andere Wege gibt.

- ⊕ *Erhält bereits zu Beginn zwei Kapitäne.*
- ⊕ *Kann alle Schiffe nachbauen lassen, die er im Kampf besiegt.*
- ⊖ *20 % schwächer in Enterkämpfen.*

### FREIBEUTER

Er ist trotz seiner vornehmen Erscheinung ein verwegener Draufgänger und hat exzellente Verbindungen zum königlichen Hof. Als Kaperfahrer hat er dadurch große Vorteile, von dunklen Aktionen sollte er allerdings Abstand nehmen, denn seine Taten werden stärker beobachtet als die von anderen.

- ⊕ *Kaperbriefe sind 90% günstiger.*
- ⊕ *Erhält 5 Ruhmpunke zu Beginn.*
- ⊖ *Doppelter Ruhmverlust bei Piraterie.*

### PIRATIN

Man sollte sich nicht von ihrem sympathischen Auftreten täuschen lassen, denn sie ist eine knallharte Beutejägerin. Dennoch gelingt es ihr immer wieder, sich aus schwierigen Situationen herauszureden. Vom Aufbau von Städten versteht sie jedoch nicht so viel.

- ⊕ *Wird nicht von Piraten angegriffen.*
- ⊕ *Nur 50 % Ruhmverlust bei Piraterie.*
- ⊖ *Alle Gebäude sind 20 % teurer.*

### HÄNDLERIN

Sie ist raffiniert, mutig, abenteuerlustig und es gibt kein Geschäft, dass sie sich entgehen lässt, egal ob mit Freund oder Feind. Sie wird von allen Nationen als Händlerin geachtet und respektiert, weswegen ihr auch dann die Häfen offenstehen, wenn für andere längst kein Zugang mehr besteht.

- *Benötigt keine Handelskonzessionen.*
- *Darf auch im Krieg mit allen Nationen handeln.*
- *Kampfschiffe kosten doppelte Ruhmpunkte.*

# WIRTSCHAFT

## Waren

In der Karibikwelt gibt es 25 Waren, die bezüglich ihrer Produktionsmöglichkeiten in drei Gruppen eingeteilt werden können:

### ANBAUWAREN

Dies sind alle Waren, die Felder und Höfe benötigen.

### ABBAUWAREN

Dies sind Waren, die durch den Abbau vorhandener Ressourcen gewonnen werden.

### HANDWERKSWAREN

Dies sind alle Waren, die mit Hilfe von Rohstoffen in Handwerksbetrieben erzeugt werden.

## Stadtgebäude

### WOHNGEBIET

Das Wohngebiet nimmt bis zu 240 Bürger auf, falls Taverne und Kapelle in der Nähe sind. Faustregel: Pro Arbeiter wird Wohnraum für etwa 4 Bürger benötigt.

### TAVERNE

Taverne sorgt dafür, dass nahe gelegene Wohngebiete bis zu 140 statt nur 80 Bürger aufnehmen können.

## KAPELLE

40
20
10

Die Kapelle sorgt dafür, dass nahe gelegene Wohngebiete bis zu 240 Bürger aufnehmen können, wenn sich auch eine Taverne in Reichweite befindet.

## PARKANLAGEN

20
20

Im Stadtgebiet verteilte Parkanlagen erhöhen die Zufriedenheit der Bewohner in der näheren Umgebung.

## MARKTPLÄTZE

40
20

Im Stadtgebiet verteilte Marktplätze erhöhen die Zufriedenheit der Bewohner in der näheren Umgebung.

## WERKZEUGMACHER

40
20
10

Im Stadtgebiet verteilte Werkzeugmacher erhöhen die Produktion von Abbaubetrieben in ihrer näheren Umgebung.



## HOSPITÄLER

40
40
10

Im Stadtgebiet verteilte Hospitäler schützen die Bewohner in der näheren Umgebung vor Krankheiten und reduzieren somit die Seuchengefahr in der Stadt.

## REPARATUR DOCK / WERFT / GROSSE WERFT

30
20
20
10

Das Reparaturdock ermöglicht die Reparatur von Schiffen. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden.

Die Werft ersetzt das Reparaturdock. Sie kann Schiffe schneller reparieren und bietet gebrauchte Schiffe zum Verkauf an. Kann in Städten ab 3000 Einwohnern errichtet werden.

Die große Werft ersetzt die kleine Werft. Sie repariert Schiffe noch schneller und ermöglicht den Bau neuer Schiffe. Kann in Städten ab 6000 Einwohnern errichtet werden.

## KLEINE KIRCHE / KIRCHE / KATHEDRALE

20
30
10

Die kleine Kirche erlaubt einer Stadt, mehr als 2000 Bürger aufzunehmen, ermöglicht das Ausrichten von kleinen Festen und bewirkt den Effekt Kapelle auf Wohnhäuser in der Nähe. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden.

Die Kirche ersetzt die kleine Kirche. Kann in Städten ab 2000 Einwohnern errichtet werden. Erlaubt einer Stadt, mehr als 4000 Bürger aufzunehmen und ermöglicht zusätzlich das Ausrichten größerer Feste.

Die Kathedrale ersetzt die Kirche und bewirkt zusätzlich einen Bonus auf die Zufriedenheit aller Bürger. Kann erst errichtet werden, wenn die Stadt über keine freien Bauplätze mehr verfügt.

### BAUMEISTER

30
60
10

Der Baumeister ermöglicht den Bau von Produktionsbetrieben für hochwertige Waren. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden.

### KLEINE MARKTHALLE / MARKTHALLE / GROSSE MARKTHALLE

20
40
10

Die kleine Markthalle erlaubt die Lagerung einer größeren Menge von produzierten Waren, bevor deren Warenpreis verfällt. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden.

Die Markthalle ersetzt die kleine Markthalle und erlaubt die Lagerung einer noch größeren Menge von produzierten Waren, bevor deren Warenpreis verfällt. Kann in Städten ab 2000 Einwohnern errichtet werden.

Die große Markthalle ersetzt die Markthalle und erlaubt die Lagerung einer noch größeren Menge von produzierten Waren, bevor deren Warenpreis verfällt. Kann in Städten ab 4000 Einwohnern errichtet werden.

### WIRTSHAUS / HERBERGE/ GÄSTEHAUS

20
40
10

Das Wirtshaus erhöht die maximal erlaubte Anzahl an Arbeitssuchenden in der Stadt und wirkt wie eine Taverne auf Wohnhäuser in der Nähe. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden.

Die Herberge ersetzt das Wirtshaus erhöht die maximal erlaubte Anzahl an Arbeitssuchenden in der Stadt.

Das Gasthaus ersetzt die Herberge und erhöht die maximal erlaubte Anzahl an Arbeitssuchenden in der Stadt.



### KLEINES LAGERHAUS / LAGERHAUS / GROSSES LAGERHAUS

20
40
10

Das kleine Lagerhaus erlaubt dir das Zwischenlagern deiner produzierten Waren und ermöglicht das Einstellen eines Verwalters. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden und setzt 10 eigene Betriebe voraus.

Das Lagerhaus ermöglicht das Lagern von mehr Waren, bevor Lagerkosten entstehen. Ersetzt das kleine Lagerhaus.

Das große Lagerhaus ersetzt das Lagerhaus und ermöglicht das Lagern von noch mehr Waren, bevor Lagerkosten entstehen.

### HAFENMEISTER

30
40
40
40

Der Hafenmeister beschleunigt das Be- und Entladen und das Reparieren von Schiffen. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden und setzt 5000 Einwohner voraus.

### SCHIFFSBAUER

30
60
10

Der Schiffsbauer ermöglicht der Werft den Bau von Schiffen anderer Nationen. Du musst mit diesen Schiffen im Hafen anlegen, bevor sie nachgebaut werden können. Kann nur einmal im Stadtzentrum errichtet werden und setzt eine große Werft voraus.

# Betriebe

Es gibt 3 Arten von Betrieben:

**Landwirtschaftlicher Betrieb**
Erhält einen Produktionsbonus, wenn 4 Betriebe zu einem Großbetrieb verbunden werden. Wirkt sich negativ auf nahe Wohngebiete aus.

**Betrieb zum Abbau von Rohstoffen**
Erhält einen Produktionsbonus durch nahe gelegene Werkzeugmacher, wirkt sich jedoch negativ auf Wohngebiete in der Umgebung aus.

**Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung**
Erhält Produktionsboni für benachbarte Rohstoffbetriebe und nahegelegene Wohngebiete.

**GETREIDEFARM** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**OBSTPLANTAGE** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**SÄGEWERK** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**MAISFARM** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**GEMÜSEFARM** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**ZUCKERANBAU** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**BRAUEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**ZIEGELEI** (Betrieb zum Abbau von Rohstoffen)

**HANFPLANTAGE** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**SEILEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**BAUMWOLLPLANTAGE** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**WEBEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**VIEHBETRIEB** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**KOHLEGRUBE** (Betrieb zum Abbau von Rohstoffen)

**TABAKPLANTAGE** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**KAFFEEPLANTAGE** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**KAKAOPLANTAGE** (Landwirtschaftlicher Betrieb)

**RUMBRENNEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**GIESSEREI** (Betrieb zum Abbau von Rohstoffen)

**SCHMIEDE** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**SCHNEIDEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**TÖPFEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**BÄCKEREI** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**SCHREINER** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

**FEINWERKSTATT** (Handwerksbetrieb zur Weiterverarbeitung)

# SCHIFFE

## Schiffstypen

Es gibt eine Vielzahl von Schiffstypen. Sie lassen sich in 4 Gruppen einteilen:

Kleine **Handelsschiffe** sind unbewaffnet, haben oft wenig Tiefgang und nur eine kleine Ladekapazität. Sie sind aber auch ziemlich günstig in Beschaffung und Unterhalt.

**Bewaffnete Schiffe** haben Kanonen an Bord, bieten mehr Laderaum und mehr Platz für Matrosen. Sie sind deutlich teurer als Handelsschiffe. Du solltest sie nur verwenden, wenn du einen Konvoi vor Überfällen schützen möchtest.

**Nationenspezifische Schiffe** sind Schiffe, die nur Händlern einer Nation vorbehalten sind. Als Spanier kannst du beispielsweise keine englischen Schiffe kaufen. Jede Nation verfügt über zwei eigene Schiffstypen.

Sogar Piraten haben **eigene Schiffstypen**, die du in keiner Werft kaufen kannst – es sei denn, sie wurden dort vorher verkauft.

Bevor du ein nationenspezifisches Schiff über die Werft erwerben kannst, benötigst du eine Konzession von deinem Vizekönig. Siehe unter **Vizekönige / Konzessionen**. Für die größten Schiffe einer Nation benötigst du neben viel Geld außerdem jeweils einen Ruhmpunkt.



## Schiffsdaten

Alle Schiffstypen unterscheiden sich in ihren wesentlichen Schiffsdaten::

**Kapazität**: Wieviel Fass Ladung ein Schiff aufnehmen kann.

**Tiefgang**: Der Tiefgang der Schiffe unterscheidet sich in flach, mittel und tief. Je flacher ein Schiff im Wasser liegt, desto schneller kommt es in Küstengebieten und Flachwasserzonen voran.
Besteht ein Konvoi aus gemischten Schiffen, so richtet sich seine Geschwindigkeit in Küstengebieten natürlich nach dem Schiff mit dem größten Tiefgang. Konvois aus kleinen Schiffen kommen daher in Küstennähe deutlich schneller voran.

**Tägliche Kosten**: Wieviel das Schiff im Konvoi pro Tag an Unterhalt kostet. Hast du in einen Konvoi zusätzliche Matrosen aufgenommen, so kommt deren Lohn noch dazu.

**Geschwindigkeit**: Gibt an, wie schnell sich ein Schiff auf hoher See bei günstigen Winden und Strömungen fortbewegen kann und beeinflusst die Bewegungspunkte in Seeschlachten. Größere Schiffe sind meist schneller als kleinere. Ein Konvoi bewegt sich natürlich nur so schnell wie das langsamste seiner Schiffe.

**Kanonen**: Die Anzahl der Kanonen, die ein Schiff insgesamt hat. Sie verteilen sich auf die beiden Seiten des Schiffes. Nur Schiffe mit Kanonen nehmen an Seeschlachten teil.

**Stabilität**: Dies gibt die Stabilität des Schiffsrumpfes an. Schiffe auf hoher See nutzen sich mit der Zeit ab und müssen daher regelmäßig gewartet werden. Erreicht ein Schiff die Stabilität 0, so sinkt es. Bevor das passiert, führt ein Konvoi eine Notreparatur durch, die natürlich sehr viel Zeit kostet. Die Stabilität spielt auch in Seeschlachten eine große Rolle. Je größer sie ist, desto mehr Treffer kann ein Schiff einstecken.

**Besatzung**: Gibt die zusätzlichen Matrosen an, die ein Schiff aufnehmen kann. Daraus ergibt sich die Anzahl der Matrosen, die ein Konvoi transportieren kann.

**Wendigkeit**: Gibt an, wie stark sich Gegenwinde auf ein Schiff auf hoher See auswirken. Je größer die Wendigkeit, desto größer ist die Minimalgeschwindigkeit eines Schiffes. Die Wendigkeit wirkt sich auch auf die Anzahl der Manövrierpunkte aus.

**Deckhöhe**: Ist nur für Schiffe während Seeschlachten von Bedeutung: Wenn ein Schiff versucht, ein anderes zu entern, spielt die Deckhöhe eine Rolle. Die Mannschaft des höher gebauten Schiffes erhält einen Bonus.

**Manövrierpunkt**: Spielt nur in Seeschlachten eine Rolle. Die Drehung eines Schiffes um 30 Grad kostet einen Manövrierpunkt. Eine Drehung um 90 Grad würde beispielsweise also 3 Punkte kosten.

**Bewegungspunkt**: Spielt nur in Seeschlachten eine Rolle. Die Bewegung eines Schiffes kostet pro Feld einen Bewegungspunkt.

# SCHIFFS -UND KAPITÄNSTAKTIKEN

## Schiffstaktiken

Jedes Schiff, das über Kanonen verfügt, kann an Seeschlachten teilnehmen und verfügt über eine besondere Taktik, die während einer manuellen Seeschlacht vom gesamten Konvoi genutzt werden kann. Die Zusammenstellung eines Konvois bestimmt also darüber, welche Taktiken einem Konvoi zur Verfügung stehen. Alle möglichen Taktiken werden im **Logbuch** unter **Taktiken** aufgeführt.

**Granate**
Das aktuelle Schiff schleudert eine Granate bis zu 2 Felder weit. Sie verursacht Schaden auf dem Zielfeld und allen Nachbarfeldern.

**Feuerpfeile**
Das aktuelle Schiff setzt die Segel eines benachbarten Schiffes in Brand und hält es dadurch in der nächsten Runde fest.

**Inferno**
Das aktuelle Schiff setzt ein leeres, benachbartes Feld für 3 Runden in Brand und verursacht Feuerschaden.

**Kraken**
Das aktuelle Schiff lockt einen Kraken herbei, der ein benachbartes Schiff beschädigt und eine Runde aussetzen lässt.

**Manöver**
Erlaubt es, ein beliebiges eigenes Schiff um 1 Feld zu verschieben, ohne dessen Richtung zu ändern.

**Rauch**
Das Feld des aktuellen Schiffes oder ein Nachbarfeld wird für eine Runde in Rauch eingehüllt und kann dadurch nicht angegriffen werden.

**Wende**
Das aktuelle Schiff wird sofort um 180 Grad gedreht, ohne Manövrierpunkte aufwenden zu müssen.

**Nachladen**
Setzt die Aktionsmöglichkeiten eines Schiffes zurück, so dass es entern oder erneut feuern kann.

**Ausmanövriert**
Diese Taktik erlaubt es, ein beliebiges gegnerisches Schiff auf einem Nachbarfeld um ein Feld zu verschieben.

**Anlocken**
Das aktuelle Schiff verliert seine Bewegungspunkte und zieht alle Gegner im Abstand von zwei Feldern an, sofern dies möglich ist.

## Kapitänstaktiken

Diese Taktiken können unabhängig von Schiffstypen eingesetzt werden. Erfülle Aufträge, um weitere Kapitänstaktiken zu erhalten. Sie stehen deinen Kapitänen während Seeschlachten zur Verfügung (abhängig von der Stufe des Kapitäns). Von einer Taktik können maximal 2 gesammelt werden.

**Gefechtssegel**
Das aktuelle Schiff erhält 3 zusätzliche Bewegungspunkte.

**Umzingelt**
Ein feindliches Schiff, das von mehr als doppelt so vielen Kanonen umzingelt ist, wechselt sofort die Seiten.

**Flucht**
Ermöglicht dem eigenen Konvoi, aus der Schlacht zu fliehen. Muss vor der dritten Runde eingesetzt werden.

**Reparatur**
Ein beliebiges eigenes Schiff erhält 25% der Trefferpunkte zurück.

**Klar zum Entern**
Startet das aktuelle Schiff einen Enterkampf, so erhält die Mannschaft einen Bonus von 20% auf ihre Stärke.

**Ranhalten**
Das ausgewählte Schiff erhält 6 zusätzliche Manövrierpunkte.

# LIZENZEN

Uses FMOD Sound System, © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2020.

Uses Bink Video. © 1997-2020 by RAD Game Tools, Inc.

# SEHR GEEHRTE KUNDIN, SEHR GEEHRTER KUNDE,

wir gratulieren zum Kauf des vorliegenden Produktes aus unserem Hause.
Die Entwickler und wir haben uns bemüht, Ihnen eine ausgereifte, inhaltlich interessante und unterhaltsame Software zu erstellen.

Wir hoffen, dass sie Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie sie Ihren Freunden weiterempfehlen.

Falls Sie sich für weitere Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, besuchen Sie unsere Webseite:

**www.kalypsomedia.com**

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Produkt aus dem Hause Kalypso Media.
Ihr Kalypso-Media-Team

## EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

## SICHERHEITSMASSNAHMEN:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.



# ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Software-Programm sowie alle Dateien, die Ihnen zur Ermöglichung des Spielens oder zur Aktualisierung online oder offline zur Verfügung gestellt werden, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä.(nachfolgend „Materialien“) und sämtliche von diesem Software-Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten (in der Gesamtheit: das „Spiel“), sind urheber- und markenrechtlich geschützte Werke. Jede Nutzung des Spiels unterliegt den Bedingungen dieser Endnutzer-Lizenzvereinbarung. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.Jede Nutzung, Vervielfältigung oder Weitergabe des Spiels, die von den Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht ausdrücklich gestattet wird, ist ausdrücklich untersagt.

**GEWÄHRLEISTUNG**
Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Kalypso Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation. Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, so dass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Kalypso Media innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl entweder das Produkt nachbessern oder nachliefern, oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media bezogen haben. Voraussetzung für die Inanspruchnahme ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers an die Adresse: Support, Kalypso Media Group GmbH, Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13, D-67547 Worms senden. Darüber hinaus übernimmt Kalypso Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist. Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt. Kalypso Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Kalypso Media zu vertreten sind.

**NUTZUNGSRECHT**
Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt. Die Erstellung von Sicherungskopien ist nur im Rahmen der gesetzlichen Regelungen gestattet. Das Programm oder Teile davon dürfen weder kostenpflichtig noch kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Es ist ausdrücklich untersagt die Software weder im Ganzen noch in Teilen zu dekompilieren, disassemblieren oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückzuwandeln. Wer die Software dennoch 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 Datenträger können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden. Für den Fall einer Verletzung der hier getroffenen Vereinbarungen behält sich Kalypso Media ausdrücklich das Recht vor, alle rechtlichen Schritte, die dem Lizenzgeber zum Schutz seines geistigen Eigentums nach dem Gesetz zustehen, zu ergreifen, um ihr geistiges Eigentum zu schützen.

**BEENDIGUNG**
Diese Lizenzvereinbarung gilt, bis sie beendet wird. Diese kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Kalypso Media kann diese Lizenzvereinbarung für den Fall mit sofortiger Wirkung kündigen, dass Sie eine wesentliche Verletzung der Lizenzvereinbarung oder der Nutzungsbestimmungen begehen. In diesem Fall müssen Sie das Spiel unverzüglich ersatzlos vernichten und den Spielclient von Ihrer Festplatte entfernen. Mit berechtigter Kündigung dieser Vereinbarung, aus welchem Grund auch immer, gelten alle hierin gewährten Lizenzen ersatzlos als sofort beendet.

**SCHLUSSBESTIMMUNGEN**
Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen. Diese Lizenzvereinbarung begründet und enthält alle rechtlichen Vereinbarungen zwischen den Parteien in Bezug auf ihren Vertragsgegenstand und hebt alle früheren mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen auf, wobei als vorausgesetzt gilt, dass diese Vereinbarung parallel zu den Nutzungsbestimmungen existiert und diese nicht ersetzt. Kalypso Media behält sich das Recht vor, die Nutzungsbestimmungen einseitig zu aktualisieren, zu modifizieren oder abzuändern. Die überarbeitete Version dieser Lizenzvereinbarung wird auf der Kalypso Media Webseite (www.kalypsomedia.com) bekannt gegeben.

# TECHNISCHE INFORMATION

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf https://www.kalypsomedia.com. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt.

Wenn dies nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

**TECHNICAL SUPPORT:**
Email: support@kalypsomedia.com
Tel.: +49 (0)6241 506 19 15 (ausschließlich Mo - Fr 11- 16 Uhr)

**ADRESSE:**
KALYPSO MEDIA GROUP GMBH.
Wilhelm-Leuschner-Str.11-13, 67547 Worms, Germany

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffnen Sie hierzu bitte das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Win“ und „R“, geben Sie „dxdiag“ ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste). Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

Kalypso Media

HTTP://DOWNLOAD.KALYPSOMEDIA.COM/MANUALS

WWW.KALYPSOMEDIA.COM

kalypso GAMING MINDS

Port Royale 4 © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media Group GmbH. Port Royale 4 is a trademark of Kalypso Media Group GmbH and is used under license. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Uses FMOD Sound System, © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2020. Uses Bink Video © 1997-2020 by RAD Game Tools, Inc.
Financially supported by Film und Medien Stiftung NRW.
Disc version distributed 2020 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.