



# HANSE

Imperium der Kaufleute



## 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, brechen Sie sofort das Spiel ab und wenden Sie sich an einen Arzt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen.

## 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 Raumbelichtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

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



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



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

# INHALT

Systemvoraussetzungen .....	4
Steuerung.....	5
Spielbildschirm .....	6
Das Marktmenü.....	8
Das Rathaus.....	11
Produktion .....	12
Bevölkerung .....	13
Hafen.....	15
Personen-Menü .....	16
Schiffsmenüs .....	17
Credits.....	20
Support .....	21

# SYSTEMVORAUSETZUNGEN

## MINIMUM

BETRIEBSSYSTEM:	64-bit Windows 7
PROZESSOR:	Intel i3 4 x 2.4 GHz / AMD Athlon X2 3.0 GHz
ARBEITSSPEICHER:	4 GB
FESTPLATTE:	2 GB - HDD
GRAFIKKARTE:	NVidia 8800 GT / Radeon HD 3870
DIRECTX:	DirectX 9

## EMPFOHLEN

BETRIEBSSYSTEM:	64-bit Windows 7, Windows 8.1, Windows 10
PROZESSOR:	Intel i5-4690K / AMD Ryzen 5 1600X
ARBEITSSPEICHER:	4 GB
FESTPLATTE:	2 GB - SSD
GRAFIKKARTE:	Nvidia GTX 960 / AMD R9 290
DIRECTX:	DirectX 11

# STEUERUNG

## WELTKARTE

KAMERA NACH OBEN/UNTEN/LINKS/ RECHTS BEWEGEN	[←]/[→]/[↑]/[↓] [W]/[A]/[S]/[D] Mauszeiger an den Bildschirmrand Rechte Maustaste drücken und Maus ziehen
KAMERA ZOOMEN	Mausrad drehen
KAMERA KIPPEN	Mausrad drücken und nach oben/unten bewegen
KAMERA DREHEN	Mausrad drücken und nach links/rechts bewegen [Q]/[E]
WELTKARTE NACH NORDEN AUSRICHTEN	Linksklick auf Kompass
ZUR PAPIERKARTE WECHSELN	[M]

## SCHIFFSNAVIGATION

SCHIFF ZU EINEM ZIEL SCHICKEN	Rechtsklick auf ein Stadt-Schild oder auf Offene See (bei ausgewähltem Schiff)
SCHIFFSZUG ANGREIFEN	Rechtsklick auf anderen Schiffszug (bei ausgewähltem Schiff & wenn im Kriegszustand)

## STATUSLEISTE/INTERFACE

SPIEL PAUSIEREN	Leertaste
NORMALE SPIELGESCHWINDIGKEIT	1
DREIFACHE SPIELGESCHWINDIGKEIT	2
FÜNFACHE SPIELGESCHWINDIGKEIT	3
MEINE SCHIFFSZÜGE	F1
MEINE FAMILIE	F2
AKTUELLE HANSESTÄDTE	F3
ZUSAMMENSETZUNG DES HANSERATS	F4
QUICKSAVE	F5
QUICKLOAD	F9
SPIELMENÜ	ESC
USER INTERFACE AUSBLENDEN	[U]

# SPIELBILDSCHIRM



## 1. KOMPASS

Der Kompass zeigt die Drehung der 3D-Weltkarte an. Die Karte wird sich automatisch nach Norden ausrichten, wenn man ganz hinaus zoomt. Ebenfalls wird die Karte nach Norden gedreht, wenn man auf den Kompass klickt.

## 2. FILTEROPTIONEN

Hier können Schiffswimpel und Stadtschilde nach dem Kriterium ihrer aktuellen Gildenzugehörigkeit ein- und ausgeblendet werden. Weiter rechts befinden sich die Warenfilter. Durch Auswählen von Kontor oder Markt und Waren werden die Stadtschilde angezeigt, in denen die ausgewählten Waren vorrätig sind. Es kann ebenfalls nach Produktionsketten gefiltert werden. Produziert bedeutet, dass die ausgewählte Ware ein Endprodukt ist und produziert wird, verarbeitet bedeutet, dass die ausgewählte Ware in den Produktionsprozess eingeht und dort benötigt wird. Alle Filter können beliebig miteinander kombiniert werden.

## 3. SPIELGESCHWINDIGKEIT

Der Play Button lässt das Spiel in normaler Geschwindigkeit ablaufen. Die Geschwindigkeit kann per Klick auf die beiden Vorspul- Tasten verdoppelt oder vervielfacht werden. Mit Pause kann das Spiel jederzeit pausiert werden. Handeln ist in diesem Modus möglich. Unter den Buttons zur Steuerung der Spielgeschwindigkeit befindet sich die Datumsleiste. Dort kann das aktuelle Datum in der Spielwelt abgelesen werden.

## 4. FAMILIENVERMÖGEN

Hier wird das aktuelle Vermögen der Spielerfamilie angezeigt. Die Währung des Spiels ist die „Silbermark“, auch „Silber“ genannt.

## 5. FAMILIENRUF

Hier wird der aktuelle Ruf der Spielerfamilie beim Hanserat angezeigt. Er steigt oder sinkt durch Aktionen des Spielers. Diese werden im Spiel mit „Familienruf bei Hanserat“ angezeigt, gefolgt von einem + (leicht positiv), ++ (positiv), +++ (sehr positiv) bzw. - (leicht negativ), -- (negativ), --- (sehr negativ).

## 6. MEINE SCHIFFSZÜGE

Hier könnt Ihr alle Schiffszüge in Eurem Besitz sehen. Klickt auf einen Eintrag, um dieses Menü zu öffnen. Klickt auf eine Lupe, um die Kamera auf den Schiffszug zu zentrieren.

## 7. MEINE FAMILIE

Hier könnt Ihr alle Eure Familienmitglieder sehen. Klickt auf einen Eintrag, um ihr Menü zu öffnen. Wenn Ihr in der Familiengalerie seid, könnt Ihr auf die Lupe klicken, um die Kamera auf das Porträt der Person zu zentrieren.

## 8. HANSESTÄDTE

Hier könnt Ihr alle aktuellen Hansestädte sehen. Klickt auf einen Eintrag, um das Menü einer Stadt zu öffnen. Klickt auf eine Lupe, um die Kamera auf die Stadt zu zentrieren.

## 9. HANSERAT

Hier seht Ihr eine Übersicht über die drei wichtigsten Familien der Hanse. Eure Familie ist eine davon. Ihr könnt hier vergleichen, wieviel Ruf Eure Familie im Vergleich zu den anderen hat, wie weit es noch bis zur nächsten Rufsteigerung ist, und welche Familie wie viele Bürgermeister stellt. Jede Familie einer Gilde hat einen Ruf bei ihrem Gildenrat, den sie durch ihre Handlungen erhöhen oder verlieren kann. Erhöht eine Familie ihren Ruf, wird sich der Ruf der anderen beiden entsprechend verringern. Als Mitglied der Hanse unterliegt Eure Familie dem Hansekodex, der ehrbare Handlungen belohnt und unehrenhafte ablehnt. Außerdem wird durch jede Transaktion auf einem Markt einer Hansestadt Euer Ruf beim Hanserat steigen. Besonders stark steigt Euer Familienruf, wenn Ihr das von einer Bevölkerung am meisten benötigte Gut auf den Markt einer Stadt liefert. Außerdem könnt Ihr hier den Hansevorsitz reklamieren, wenn Eure Familie die Bedingungen hierfür erfüllt.

## 10. HINWEISE

Während des Spieles werden immer wieder hilfreiche Hinweise, Erklärungen und Tipps angezeigt. Dies kann bei Überfahren eines Bedienelementes sein oder wenn bestimmte Spielsituationen das erste Mal eintreten. Das automatische Öffnen der Hinweise kann im Optionsabgestellt werden.

## 11. FAMILIENGALERIE / WELTKARTE

Wenn Ihr Euch auf der Weltkarte befindet, könnt Ihr hier in die Familiengalerie wechseln. Von der Galerie aus wird stattdessen wieder die Weltkarte geöffnet.

## 12. AUTOMATISCHE HANDELSROUTEN

Ihr könnt hier das Menü zur Erstellung automatischer Handelsrouten öffnen. In diesem Menü könnt Ihr Euren Schiffszügen Städte zuweisen, die sie der Reihe nach anfahren, um dort (zu einem bestimmten Preis und in einer bestimmten Menge) Waren zu kaufen, zu verkaufen oder in ein Hansekontor einzulagern.

## 13. POLITIK

Hier könnt Ihr das Politik-Menü des Spiels öffnen. Wenn Ihr Hansevorsitzender seid, könnt Ihr in diesem Menü einen Hansetag einberufen. Auf einem Hansetag könnt Ihr die Außenpolitik der Hanse einer anderen Gilde gegenüber festlegen, sowie Zölle und Warenbann gegenüber anderen Gilden aussprechen.

## 14. SPIELMENÜ

Hier gelangt Ihr in das Spielmenü, in dem Ihr Spielstände speichern und laden sowie die Spieleinstellungen verändern könnt.

## 15. NACHRICHTEN

Während des Tutorials werden Euch hier Missionen angezeigt. Im restlichen Spiel erhaltet Ihr hier nützliche Hinweise zum Spielablauf.

## 16. EREIGNISSE

Am rechten Bildschirmrand werdet Ihr über eintretende Ereignisse informiert. Ihr könnt die Meldungen wieder schließen oder sie offen lassen, um später zwischen mehreren Meldungen durchzublätern.

# DAS MARKTMENÜ

**Auf dem Markt einer Stadt könnt Ihr:**

- **Waren kaufen, die von der Stadt produziert wurden oder dorthin geliefert wurden.** Ihr findet sie standardmäßig auf der linken Seite. Die angebotenen Waren könnt Ihr nach Qualität (einfach, alltäglich, edel, luxuriös) und Kategorie (Kleidung, Nahrung, Gebrauch, Sonstiges) filtern. Ihr kauft sie, indem Ihr auf den Eintrag in der Liste klickt.
- **Waren verkaufen:** Jede Stadt im Spiel wird jede Ware annehmen, allerdings zu unterschiedlichen Preisen. Je stärker eine Stadt eine Ware benötigt, umso höher wird tendenziell der Preis sein. Ihr könnt Waren aus dem Laderaum eines Schiffes oder einem Hansekontor heraus verkaufen. Ihr verkauft sie durch einen Klick auf ihren Eintrag in der Liste.



- **Handelsmenge:** Mit den Elementen oben rechts könnt Ihr die Menge an Waren einstellen, die mit jedem Klick gehandelt wird. Dabei gibt es 1, 10, und 100 als Voreinstellung. Ihr könnt die Menge aber auch frei mit dem sich darunter befindlichen Schieberegler einstellen.
- **Filter:** Mit den Filteroptionen oben rechts können die Warenlisten nach Kategorie und Qualität gefiltert werden. Es werden dann in beiden Listen entsprechend nur Waren ausgewählt, die den Auswahloptionen entsprechen.
- **Sortieren:** Mit den Sortierbuttons unter jeder Warenliste können die Waren nach Preis, Gewicht und Volumen gefiltert werden.
- **Waren einlagern:** Wenn die Stadt eine Hansestadt ist, befindet sich hier ein Hansekontor, das Eure Familie nutzen kann. Am besten, Ihr schickt ein Mitglied Eurer Familie als Handelsvertreter in ein Hansekontor - dann könnt Ihr jederzeit Waren zwischen dem Kontor und dem Markt kaufen oder verkaufen. Ansonsten müsst Ihr mit einem Schiff im Hafen liegen, um das Kontor nutzen zu können.
- **Schiffsladeraum einsehen:** Wenn Ihr mit einem Schiff im Hafen ankert, könnt Ihr hier auf seinen Laderaum zugreifen und Waren direkt aus dem Laderaum verkaufen, neue Waren kaufen oder zwischen Hansekontor und Schiff verladen.



Im Eintrag zu einer Ware findet ihr alle benötigten Informationen, um eure Kaufentscheidung zu treffen. Je nachdem, ob sich die Ware auf dem Markt oder in einem eurer Schiffe oder im Kontor befindet, unterscheiden sich die Informationen leicht.

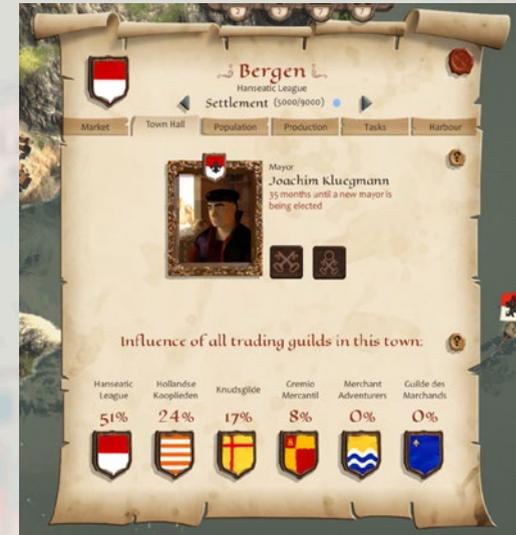
#### Gemeinsame Informationen:

- **Warenmenge:** Ganz links steht die aktuell auf dem Markt/Schiff/Kontor verfügbare Menge der Ware.
- **Icon & Name:** Neben der Menge befindet sich das Warenicon und der Name.
- **Preis:** Der untere der beiden Werte neben dem Warennamen gibt den Preis an. Aktuell wird nicht zwischen An- und Verkaufspreis unterschieden.
- **Volumen:** Dieser Wert gibt an, wie viel Raum eine Einheit der Ware im Schiffsladeraum einnimmt.
- **Haltbarkeit:** Manche Waren sind nicht unbegrenzt haltbar. Dies seht ihr an einem kleinen grünen Totenkopfsymbol. Im Tooltip der Ware seht ihr, wie lange die Ware haltbar ist und wann voraussichtlich wie viele Einheiten verderben werden.
- **Verfügbarkeit:** Ist der Balken für eine Ware ausgegraut, könnt ihr diese zurzeit nicht kaufen. Dies kann an fehlendem Geld, fehlendem Ruf oder nicht genügend Platz im Schiff liegen. Die Gründe seht ihr im Tooltip der Ware.

#### Unterschiedliche Informationen:

- **Bekannter Durchschnittspreis (für Waren auf dem Markt):** Über dem Preis einer Ware hier befindet sich der euch bekannte Durchschnittspreis der Ware auf allen bekannten Märkten. Bekannte Märkte sind alle Märkte der Hanse und von Städten, die eines eurer Schiffe in den letzten sechs Monaten besucht hat. So könnt ihr einschätzen, ob der Preis einer Ware in der aktuellen Stadt gerade günstig oder eher teuer ist.
- **Gewinn/Verlust (für Waren im Kontor/Schiffsladeraum):** Über dem Preis einer Ware hier befindet sich der Gewinn/Verlust, den ihr beim Verkauf des gesamten Warenstapels zum aktuellen Preis erzielen würdet. Somit könnt ihr leicht abschätzen, ob sich der Verkauf hier lohnt oder nicht.

## DAS RATHAUS



Hier könnt ihr den aktuellen Bürgermeister der Stadt sehen und wann die nächste Bürgermeisterwahl ansteht. Ein Bürgermeister kann nie länger als eine vierjährige Amtsperiode in seinem oder ihrem Amt sein. Er oder sie gibt bei der Neuwahl des Nachfolgers aber eine Stimme ab.

### EINE BÜRGERMEISTERWAHL STARTEN

In diesem Fenster lässt sich außerdem die Bürgermeisterwahl starten – vorausgesetzt, ihr habt ein Mitglied eurer Familie als Kandidat in diese Stadt geschickt. Dazu seid ihr berechtigt, wenn die Hanse den höchsten oder zweithöchsten Einfluss in dieser Stadt hat und eure Familie beim Hanserat den höchsten Ruf genießt. Ihr werdet dann durch eine Ereignismeldung am rechten Bildschirmrand benachrichtigt.

Öffnet das Personen-Menü eines Familienmitglieds und schickt es als Bürgermeisterkandidat in eine Stadt, von der ihr eingeladen worden seid.

### EINFLUSS DER GILDEN

Wenn eine Gilde mit einer Stadt handelt, steigt ihr Einfluss in dieser Stadt. Zusammengezählt ergibt der Einfluss aller sechs Handelsgilden immer 100.

Sechs Handelsgilden konkurrieren um Einfluss in einer Stadt: die Hanse, die Knudsgilde, die Merchant Adventurers, die Hollandse Kooplieden, das Gremio Mercantil und die Gilde des Marchands.

Mit jeder Transaktion (Kaufen oder Verkaufen) auf dem Markt einer Stadt steigt auch der Einfluss einer Gilde um einen kleinen Betrag. Die Bewohner der Städte erteilen hin und wieder auch Aufträge, mit denen die Gilden ihren Einfluss erhöhen können. Bei genügend gehandelten Waren oder erfüllten Aufträgen steigt der Einfluss prozentual an.

## PRODUKTION



Jede Stadt hat Zugang zu 2 Rohstoffquellen. Die erste ist bei jeder Einwohnerzahl zugänglich, die zweite ab 15.000 Einwohnern. Ihr könnt Euch die Rohstoffquellen einer Stadt links oben in diesem Fenster per Klick auf ihr Symbol ansehen. Pro Rohstoffquelle siedeln sich bis zu 3 Rohstoffgebäude an (je nach Stadtgröße). Bis zu 5 Produktionsgebäude können diese Rohstoffe weiterverarbeiten (je nach Stadtgröße).

## ROHSTOFFGEBÄUDE

- Rohstoffgebäude fördern Rohstoffe und liefern sie in monatlichen Schüben an den lokalen Markt. Diese Schübe haben jeweils eine etwas unterschiedliche Größe. Auf dem Markt können sie von Euch gekauft werden. Aber auch Produktionsgebäude, die Bevölkerung oder andere Händler konkurrieren um diese begehrten Güter.

Rohstoffgebäude fördern stets die gleiche Menge, unabhängig von dem zu erzielenden Preis. Art und Menge der geförderten Rohstoffe pro Halbjahr seht Ihr, wenn Ihr mit dem Mauszeiger über die Gebäude geht.

## PRODUKTIONSGBÄUDE

- Produktionsgebäude entscheiden für ein paar Monate im Voraus, welche Waren sie herstellen wollen. In den folgenden Monaten wird das Gebäude Einheiten dieser Ware an den örtlichen Markt liefern. Waren, deren Rohstoffe es auf dem Markt nicht gibt oder bei denen sie zu hohe Verluste machen würden, werden sie nicht herstellen.

Klickt auf den Button mit dem Zahnrad, um Euch anzeigen zu lassen, welche Produkte dieses Produktionsgebäude noch herstellen könnte. In dem sich öffnenden Fenster ist die aktuell ausgewählte Produktionskette farblich hervorgehoben.

## BEVÖLKERUNG

Damit eine Stadt wachsen kann, benötigt die Bevölkerung Kleidung, Nahrung und Gebrauchsgegenstände in verschiedener Qualität. Liefert die benötigten Waren auf den städtischen Markt, um die Nachfrage zu befriedigen. Die Icons bei jeder Qualitätsstufe geben an, welche Waren die Bevölkerung dabei akzeptiert. Ihr müsst nicht alle Waren liefern, da die Güter gleichwertig innerhalb der gleichen Qualitätsstufe sind.

Der Bedarfszeitraum beträgt drei Jahre. Die Titelseite zeigt Euch, wie viel Zeit Ihr noch habt und von wann die Informationen im Fenster sind. Liefert in diesem Zeitraum die benötigten Waren. Am Ende des Zeitraums kann Folgendes passieren:

- Ist der Bedarf in einer Qualitätsstufe erfüllt, bleibt die Bevölkerung noch für einige Monate versorgt.

- Ist der Bedarf in allen Qualitäten erfüllt, wächst die Stadt um 1.000 Einwohner.
- Ist der Bedarf in allen 3 Kategorien (Nahrung, Kleidung, Gebrauch) erfüllt, wächst die Stadt um 3.000 Einwohner, erhält einen neuen Stadtteil sowie neue Rohstoff- und Produktionsgebäude.
- Bleibt der Bedarf in einer Warenkategorie (Kleidung, Nahrung, Gebrauch) für längere Zeit komplett unerfüllt, verliert die Stadt 1000 Einwohner. Bei einem Verlust von 3.000 Einwohnern verliert sie einen Stadtteil sowie Rohstoff- und Produktionsgebäude.
- Ist in einer Kategorie wenigstens der Bedarf einer, aber nicht aller, Qualitätsstufen erfüllt, passiert für diese Kategorie nichts. Weder wächst die Bevölkerung, noch schrumpft sie.



## HAFEN



Im Hafen einer Stadt befindet sich die Werft, in der Ihr neue Schiffe kaufen könnt oder Eure eigenen Schiffe verkaufen. Außerdem könnt Ihr hier Eure Schiffe reparieren oder mit neuem Proviant und Kanonen ausstatten.

- Die Mannschaftsmoral regeneriert sich in einem Hafen schneller. Außerhalb von Häfen steigt sie durch den Verbrauch von Proviant.
- In Häfen seid Ihr vor Angriffen feindlicher Gilden und vor Piraten sicher. Ihr könnt aber auch keine Schiffe angreifen, die gerade in einem Hafen ankern.

# PERSONEN-MENÜ



## Im Personenmenü könnt Ihr:

- Familienmitgliedern einen neuen Beruf zuweisen (Handelsvertreter, Kapitän oder Bürgermeisterkandidat) oder sie von ihren Posten abziehen
- Potenzielle Ehepartner suchen und sie heiraten (für Euch selbst, Eure Kinder und jüngere Geschwister)
- Einen neuen Erben für Euer Vermögen und Besitz ernennen

Jeder Charakter erhält bei Beginn der Volljährigkeit:

- **Drei Kapitänspunkte.** Jeder Punkt gibt dem Charakter einen zusätzlichen Befehl in einem Schiffskampf (Kanone: extra Angriff, Schild: extra Schutz). Jeder gewonnene Schiffskampf fügt einen Kapitänspunkt hinzu.

Zieht im Schiffskampf die Kanonen und Schilde vom linken Spielfeldrand auf ein Feld. Mit einer Kanone könnt ihr einen Angriff umlenken oder einen schon bestehenden Standardangriff verdoppeln. Mit einem Schild verhindert Ihr 50% Schaden.

- **Drei Diplomatiepunkte.** Jeder Punkt gibt dem Charakter eine Schriftrolle bei einer Bürgermeisterwahl, mit der er ein Ratsmitglied beeinflussen kann. Jede gewonnene Bürgermeisterwahl fügt einen Diplomatiepunkt hinzu.
- **Eine Tugend und eine Schwäche.** Sie bewirken Vorteile oder Abzüge im Spiel. Zwei gegensätzliche Eigenschaften (zum Beispiel liebevoll und kaltherzig) können aber nicht gleichzeitig vorkommen.

# SCHIFFSMENÜS



## SCHIFFSZÜGE

Schiffszüge können aus bis zu 5 Schiffen bestehen. Mit Rechtsklick auf ein Ziel bewegt Ihr einen Schiffszug auf der Weltkarte. Im Schiffszug-Menü könnt Ihr:

- Details zu Euren Schiffen sehen und ihre Menüs öffnen
- Einen Schiffszug trennen oder mit einem anderen zusammenführen
- Euren Proviant im Blick behalten
- Eine zuvor zugewiesene automatische Handelsroute starten und pausieren

**Hinweis: Die Geschwindigkeit eines Schiffszuges auf der Weltkarte richtet sich immer nach dem langsamsten Schiff im Zug. Je beschädigter die Segel eines Schiffes sind, desto langsamer ist es.**

## BEWAFFNUNG

Kanonen können in Sechser-Einheiten in den Häfen der Städte gekauft werden. Je nach Schiffsklasse verschießen sie unterschiedliche Munition im Schiffskampf.

Es gibt drei Arten von Munition, mit denen Kanonen beladen werden können: Kanonenkugeln, Kettenkugeln und Schrapnellgeschosse.

- Transporter beladen ihre Kanonen mit 100% Kanonenkugeln.
- Kriegsschiffe beladen ihre Kanonen mit 50% Kanonenkugeln und 50% Schrapnellen.
- Geleitschiffe beladen ihre Kanonen mit 50% Kanonenkugeln und 50% Kettenkugeln.

Die Munition wird mit den Kanonen gekauft und muss nicht aufgefüllt werden.

## SCHIFFSKLASSEN UND SCHIFFSTYPEN

Es gibt drei Schiffsklassen (Transporter, Geleitschiffe und Kriegsschiffe), die in sechs Schiffstypen unterteilt sind:

- **Koggen** sind zwar die kleinsten Transporter, aber im Verhältnis zu ihrer Größe halten sie eine große Traglast aus. Sie dienen vor allem dem Handel, können aber auch mit einer geringen Anzahl an Kanonen bestückt werden.
- **Fleuten** sind mittelgroße Transporter. Ihr Laderaum ist zwar etwas kleiner als der der Karacke, dafür halten sie die größte Traglast aus. Sie dienen vor allem dem Handel, können aber auch mit einer geringen Anzahl an Kanonen bestückt werden.
- **Galeonen** sind kleine Kriegsschiffe. Sie können bis zu 48 Kanonen halten, bieten aber relativ wenig Stauraum für den Transport von Waren.
- **Fregatten** sind wendige Geleitschiffe, die vor allem dem Schutz von Transportern dienen. Sie können mit bis zu 36 Kanonen ausgestattet werden und bieten etwas Stauraum zum Transport von Waren.
- **Linienschiffe** sind mächtige Kriegsschiffe. Sie können bis zu 72 Kanonen tragen und bieten einen mittelgroßen Stauraum zum Transport von Waren.
- **Karacken** sind wuchtige Transporter und bieten den größten Stauraum für den Transport von Waren. Ihre maximale Traglast liegt etwas unterhalb der von Fleuten. Sie dienen vor allem dem Handel, können aber auch mit einer passablen Anzahl an Kanonen bestückt werden.

## PROVIANT

Die Mannschaft Eurer Schiffe verbraucht regelmäßige Proviant. Ist dieser verbraucht, wird die Mannschaft meutern und die Schiffe übernehmen. Sie werden ihren Kurs unterbrechen, den nächsten bekannten Hafen ansteuern und dort so lange ankern, bis Ihr den Proviant wieder voll aufgefüllt habt.

## EINZELSCHIFF-MENÜ

Das Einzelschiff-Menü öffnet Ihr per Klick auf den jeweiligen Button in der unteren Leiste im Schiffszug-Menü. Das Einzelschiffmenü hat zwei Abschnitte:

- Im Abschnitt „Schiff“ steht Ihr den aktuellen Zustand des Schiffes (Rumpf, Segel, Mannschaftsmoral), sowie den aktuellen Angriffswert und die Geschwindigkeit.
- Im Abschnitt „Laderaum“ seht Ihr die aktuell geladenen Waren Eures Schiffes, sowie unter anderem auch die Anzahl an Kanonen.

# CREDITS

## Linked Dimensions GmbH

### Producer

Peter Angel

### Project Management

Andreas Gefken

### Game Design

Dirk Kulla

Andreas Gefken

### 3D-Art

Eckhard Seidel

Daria Majica

Dirk Kulla

### UI-Design

Eckhard Seidel

### Programming

Florian Mulzer

Merlin Stollenwerk

Erik Simon

Felix Schoeller

Jan Wessler

Léon-Lucas Kaniewski

Peter Angel

Philipp Braun

### Additional Programming

Michael Kumpmann

Yves Tanas

René Neuhaus

## Assemble Entertainment Team

Jonas Albrecht

Dennis Blumenthal

Joel Griebel

Philipp Keydel

Stefan Marcinek

Timothy Thee

### Soundtrack

Kai Rosenkranz

### Quality Assurance

Quantic Lab S.R.L.

# SUPPORT

Wenn Du Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte hast, bieten wir dir Antworten und Lösungen zu den häufig gestellten Fragen in unseren Foren: [forum.assemble-entertainment.com](https://forum.assemble-entertainment.com)

Du kannst unser technisches Support-Team auch per e-Mail erreichen: [support@assemble-entertainment.com](mailto:support@assemble-entertainment.com)

Bevor du dich mit uns in Verbindung setzt, stelle bitte sicher, dass du den vollständigen Produktnamen kennst und den Kaufnachweis erbringen kannst. Bitte sei bei der Beschreibung technischer Fehler so genau wie möglich und hänge nach Möglichkeit Fehlermeldungen und andere hilfreiche Informationen an.

## Besuche uns auch auf



<https://www.facebook.com/AssembleTeam/>



<https://twitter.com/AssembleTeam>



<https://www.instagram.com/assembleteam/>

