Tippsammlung 2010

&

Handbucherweiterung

zum Patrizier II-Add-On

»Aufschwung der Hanse«

Vorwort

Willkommen, liebe zur See fahrende Händlerinnen und Händler!

Der über Jahre stattgefundene Wissensaustausch in verschiedenen Patrizier-Boards hat im Internet eine Fülle von Erkenntnissen zum Spiel zusammenkommen lassen. Durch das intensive Engagement einiger Patrizier-Fans wurde dieses Wissen zu einer übersichtlichen Tippsammlung verdichtet.

Dieses Werk gilt als „Tippsammlung 2010"; die vorherige Version wurde grundlegend überarbeitet. So galt es insbesondere, neue Erkenntnisse einzubinden, die hier und dort durch Grafiken unterstützt werden und sachliche Irrtümer zu beseitigen. Wenngleich die Tippsammlung dadurch an Umfang zugenommen hat, gibt es keinen Grund, sich davon abschrecken zu lassen: Über das Inhaltsverzeichnis findet Ihr schnell, was Ihr sucht. Die anwesenden Elderfrauen mögen sich bitte gleichfalls eingeladen fühlen, auch wenn der Text das nicht immer vermuten lässt.

Erstmalig gibt es auch eine weitere, druckfreundliche Version, die von entbehrlichen, tintefordernden Grafiken befreit wurde und ein verdichtetes Schriftbild aufweist.

Genug der Worte - viel Spaß beim Stöbern!

Inhaltsverzeichnis

1. Optionen und Einstellungen 12

1.1 Auswahlmöglichkeiten im Hauptmenü 12

1.2 Auswahlmöglichkeiten für ein neues Einzelspielerspiel 12

1.2.1 Startjahr 12
1.2.2 Schwierigkeitsgrad 13
1.2.3 Wahl der Heimatstadt 14
1.2.3.1 Für einen gemächlichen Anfang 14
1.2.3.2 Für einen schnellen Start 15
1.2.3.3 Zusammenfassung 15

1.3 Optionen 15

1.3.1 Manipulation der Hintergrundmusik 16

1.4 Karten in Patrizier II 16

1.4.1 Die Standardkarte 17
1.4.2 Selbsterstellte Karten 17
1.4.2.1 Bedienung des Karteneditors 17
1.4.2.1.1 Erstellung einer neuen Karte 18
1.4.2.1.2 Exportieren der Karte 18
1.4.3 Erstellung nicht normgerechter Karten 18

2. Die Welt der Hanse 20

2.1 Öffentliche Gebäude 20

2.1.1 Aktionsgebäude 20
2.1.1.1 Die Kneipe 20
2.1.1.1.1 Die Matrosen 20
2.1.1.1.2 Der Pirat 21
2.1.1.1.3 Der Einbrecher 23
2.1.1.1.4 Der Auftragshändler 23
2.1.1.1.5 Der fliegende Händler 23
2.1.1.1.6 Der Reisende 23
2.1.1.1.7 Der Kapitän 23
2.1.1.1.8 Der Informant 24
2.1.1.1.9 Der Waffenhändler 25
2.1.1.1.10 Der Nebenraum 25
2.1.1.1.10.1 Die Eskorte 26
2.1.1.1.10.2 Der Flüchtige 27
2.1.1.1.10.3 Die Patrouille 27
2.1.1.1.10.4 Der Kurier 28
2.1.1.1.10.5 Der Transporthändler 28
2.1.1.1.10.6 Der Konkurrent 28
2.1.1.1.10.7 Der Warenkäufer 29
2.1.1.1.10.8 Der Piratenjäger 29
2.1.1.1.10.9 Der Lagermieter 30
2.1.1.1.10.10 Der Schmuggler 30
2.1.1.1.10.11 Die Schatzkarte 31
2.1.1.1.10.12 Zusammenfassung Nebenraum 31
2.1.1.1.10.13 Leitfaden zur Kartenentschlüsselung 32
2.1.1.2 Die Gilde 32
2.1.1.2.1 Der Gilde beitreten 32
2.1.1.2.2 Die Versteigerung 33
2.1.1.2.2.1 Versteigern – lohnt sich das? 33
2.1.1.2.2.2 Versteigern – was ist zu beachten? 33

2.1.1.2.2.3 Mit Versteigerungen Kohle scheffeln 34
2.1.1.2.2.4 Zwangsenteignungskäferlein – der Versteigerungsbug 35
2.1.1.2.3 Der Versteigerungssaal 35
2.1.1.2.4 Die Konvois 35
2.1.1.2.5 Die Mitglieder 36
2.1.1.2.6 Die Warenumschlagplätze 36
2.1.1.2.7 Die Warenhandelsverträge 36
2.1.1.3 Das Rathaus 36
2.1.1.3.1 Der Aushang - Terminfracht 36
2.1.1.3.2 Der Auslieger 38
2.1.1.3.3 Die Stadtinformation 39
2.1.1.3.4 Die Hanseinformation 41
2.1.1.3.5 Der Sitzungssaal 42
2.1.1.3.5.1 Abstimmungsverhalten des Spielers 42
2.1.1.3.5.2 Abstimmungsverhalten der KI 43
2.1.1.3.6 Die Stadtkasse 43
2.1.1.3.7 Das Eldermannbüro 45
2.1.1.3.7.1 Das Eldermannbüro – die Aufgaben 45
2.1.1.3.7.2 Das Eldermannbüro – der Hansetag 46
2.1.1.4 Die Waffenschmiede 47
2.1.1.4.1 Die Schiffswaffen 48
2.1.1.4.2 Die Handwaffen 48
2.1.1.5 Der Darlehensgeber 48
2.1.1.5.1 Darlehen aufnehmen 48
2.1.1.5.2 Darlehen tilgen 48
2.1.1.5.3 Darlehen vergeben 49
2.1.1.5.4 Vergebene Darlehen 50
2.1.1.5.5 Anteile kaufen 50
2.1.1.5.6 Anteile verkaufen 50
2.1.1.6 Das Badhaus 51
2.1.1.6.1 Ein Bad nehmen 51
2.1.1.6.2 Jemanden bestechen 51
2.1.1.7 Die Kirche 51
2.1.1.7.1 Beten 51
2.1.1.7.2 Die Armenspeisung 51
2.1.1.7.3 Die Kirchenspende 52
2.1.1.7.4 Der Kirchenausbau 52
2.1.1.8 Das Arsenal 52
2.1.1.9 Die Werft / Das Reparaturdock 53
2.1.1.9.1 Ein Schiff reparieren 53
2.1.1.9.2 Der Bauauftrag 53
2.1.1.9.3 Die Auftrags- und Reparaturliste 53
2.1.1.9.4 Ein Schiff ausbauen 53
2.1.1.9.5 Der Schiffsname 53
2.1.1.9.6 Die Entwicklung von Werften 54
2.1.1.9.7 Die Abhängigkeiten 54
2.1.1.10 Die Scheune 55
2.1.1.11 Das Stadttor 55
2.1.1.12 Der Marktstand 55
2.1.1.13 Der Hafenkran 56
2.1.1.14 Der Gaukler 56
2.1.2 Die Informationsgebäude 57
2.1.2.1 Das Handelskontor der Konkurrenz 57
2.1.2.2 Die Markthalle 57
2.1.2.2.1 Der Warenbestand 57
2.1.2.2.2 Die Warenproduktion 57

2.1.2.2.3 Der Warenverbrauch 57
2.1.2.3 Der Hafenmeister 57
2.1.2.4 Die Stadtinfo / Das Denkmal 57
2.2 Die privaten Gebäude 58
2.2.1 Das eigene Kontor 58
2.2.1.1 Die Bilanz 58
2.2.1.2 Der Warenbestand 58
2.2.1.3 Der Waffenbestand 58
2.2.1.4 Das Lager 58
2.2.1.5 Der Kontorhandel 59
2.2.1.6 Persönliches 59
2.2.1.7 Der Umzug 59
2.2.2 Die Wohnhäuser 59
2.2.2.1 Die eigenen Wohnhäuser 60
2.2.2.2 Die fremden Wohnhäuser 60
2.2.3 Die Betriebe 60
2.2.4 Die Lagerhäuser 60
2.2.5 Die Infrastruktur 61
2.2.5.1 Brunnen und Straßen 61
2.2.5.2 Spitäler und Kapellen 61
2.2.5.3 Schulen und Münzen 62
3. Der Handel 63
3.1 Die Zusammenhänge 63
3.1.1 Handel und Ansehen 63
3.1.2 Handel und Zufriedenheit 64
3.1.2.1 Die reichen Bürger 64
3.1.2.2 Die wohlhabenden Bürger (Wohlis) 64
3.1.2.3 Die armen Bürger 64
3.1.2.4 Die Bettler 65
3.1.2.5 Kleines Fazit 65
3.1.3 Handel und Produktion 65
3.2 Der Markt 66
3.2.1 Das Marktprinzip 66
3.2.2 Die Scheffeltaktik 66
3.2.2.1 Die Einteilung der Waren 66
3.2.2.2 Die „ideale“ Preisgestaltung 67
3.3 Instrumente des Handelns 68
3.3.1 Manueller Handel 68
3.3.2 Automatischer Handel 68
3.3.2.1 Die Autorouten 68
3.3.2.1.1 Die Autorouten zum Geldverdienen 69
3.3.2.1.2 Die Autorouten zur Warenverteilung 69
3.3.2.2 Der Stadthandel mit dem Verwalter 70
3.3.2.3 Der Stadthandel mit dem Kapitän 70
3.4 Datenblätter und Tabellen 71
3.4.1 Empfohlene Preise aus der alten Tippsammlung 71
3.4.2 Preistabelle „moderat – offensiv – rabiat“ von Gesil 71
3.4.3 Verbrauch der Bevölkerung je 1000 Einwohner 72
3.4.4 Beispielrouten aus der alten Tippsammlung 72
4. Die Seefahrt 74
4.1 Die Schiffstypen 74

4.1.1 Die Schnigge 74
4.1.2 Der Kraier 74
4.1.3 Die Kogge 75
4.1.4 Der Holk 75
4.1.5 Zusammenfassung der Schiffstypen 75
4.2 Schiffe auf hoher See 77
4.2.1 Die Seekarte 77
4.2.2 Der Einzelfahrer 77
4.2.3 Die Konvois 78
4.2.3.1 Die Orlogschiffe 78
4.2.3.2 Die öffentlichen Konvois 78
4.2.3.3 Die privaten Konvois 78
4.2.3.4 Die Reparaturschnigge 79
4.3 Die Piraten – Pest der Meere? 79
4.3.1 Unterschiede zwischen freien und generierten Piraten 79
4.3.2 Die Schutzmaßnahmen 80
4.3.2.1 Der passive Schutz 80
4.3.2.2 Die aktive Gegenwehr 80
4.3.2.2.1 Die Piratenjagd 80
4.3.2.2.2 Die Nestblockade 80
4.3.2.2.3 Die Stealthpiraten – das Suchradar 81
4.3.3 Die aktive Piraterie 81
4.3.4 Die Piratenresozialisierung 82
4.4 Der Seekampf 82
4.4.1 Der automatische Seekampf 82
4.4.2 Der manuelle Seekampf 83
4.4.2.1 Die Schiffsbewaffnung 83
4.4.2.2 Die Schiffssteuerung 84
4.4.2.3 Die Taktiken 85
4.4.2.3.1 Schiff gegen Schiff - fliehen 85
4.4.2.3.2 Schiff gegen Schiff – einholen 85
4.4.2.3.3 Crossing-T – herunterschießen 86
4.4.2.3.4 Schiff gegen Piratenkonvoi 86
4.4.2.3.5 Eigene Konvois im Gefecht 87
4.4.2.3.6 Das Entern im allgemeinen 87
4.4.2.3.7 Entern ohne zu schießen 88
4.4.2.3.7.1 Schiff gegen Schiff 88
4.4.2.3.7.2 Kraier & Holk gegen Piratenholk 88
4.4.2.3.7.3 Vier Schniggen gegen eine Kogge der KI 89
4.4.2.3.8 Der Piratennestangriff – Eldermannmission 89
4.4.2.3.8.1 Die Vernichtung der feindlichen Flotte 90
4.4.2.3.8.2 Die Vernichtung der Türme 91
5. Die Warenproduktion 92
5.1 Gründe zum Einstieg in die Warenproduktion 92
5.2 Wichtiges zum Einstieg in die Eigenproduktion 93
5.2.1 Der gemächliche Einstieg 93
5.2.2 Der Schnellstart 93
5.2.2.1 Der Schnellstart – die Vorteile 94
5.2.2.2 Der Schnellstart – die Nachteile 94
5.2.3 Fazit 94
5.3 Die Produktionsmöglichkeiten 94

5.3.1 Der Kartensatz und die Produktionsmöglichkeiten 94
5.3.2 Effizienz und Ineffizienz 95
5.3.3 Datenblatt und Karte mit Produktionsmöglichkeiten 95

5.4 Betriebe und Produktionsketten 97

5.4.1 Die Brauerei (Bier) 97
5.4.2 Die Eisenschmelze (Eisenerz) 97
5.4.3 Die Werkstatt (Eisenwaren) 98
5.4.4 Die Jagdhütte (Felle) 98
5.4.5 Der Fischer (Fisch oder Tran und Fisch) 99
5.4.6 Die Viehzucht (Fleisch und Leder) 100
5.4.7 Der Getreidehof (Getreide) 100
5.4.8 Der Hanfhof (Hanf) 101
5.4.9 Das Sägewerk (Holz) 101
5.4.10 Der Imker (Honig) 102
5.4.11 Die Töpferei (Keramik) 102
5.4.12 Der Pechkocher (Pech) 102
5.4.13 Die Salzsiede (Salz) 103
5.4.14 Die Weberei (Tuch) 103
5.4.15 Das Weingut (Wein) 104
5.4.16 Die Schafzucht (Wolle) 105
5.4.17 Die Ziegelei (Ziegel) 105

5.5 Datenblätter zu den Betrieben 106

5.5.1 Das Gesamtdatenblatt 106
5.5.2 Die Herstellungspreise 107
5.5.3 Wichtigkeit der Waren 108
5.5.4 Die Produktionsgleichungsliste 108
5.5.5 Grafiken zur Produktion und Warenverwendung 109

5.6 Diverses zur Warenproduktion 109

5.6.1 Handhabung ineffektiver Produktionen 110
5.6.1.1 Charakteristika ineffektiver Produktionen 110
5.6.1.2 Die wirtschaftlichen Aspekte 110
5.6.1.2.1 Die ineffektive Holzproduktion 110
5.6.1.2.2 Die ineffektive Fertigwarenproduktion 111
5.6.1.2.3 Die ineffektive Rohstoffproduktion 111
5.6.2 Die Produktionsboni 111
5.6.3 Die Betriebsauslastung 112
5.6.4 Der Umgang mit reduzierter Winterproduktion 112
5.6.4.1 Wo und wann tritt die Winterproduktion auf? 112
5.6.4.2 Wie wirkt sich die Winterproduktion aus? 112
5.6.4.3 Wie sollte man reagieren? 113

5.7 Tipps zum Gebäudebau 113

5.7.1 Tipps zum Gebäudebau – der Schnellbautrick 113
5.7.2 Tipps zum Gebäudebau – bauen ohne Hanf 114

6. Einfache Politik 116

6.1 Die Aufstiegsbedingungen: Geld und Ansehen 116

6.1.1 Allgemeines 116
6.1.2 Aufstiegsdaten 117
6.1.3 Die Feststellung des eigenen Ansehens 117
6.1.3.1 Die Briefe 117
6.1.3.2 Die Diagramme in der Statistik 117
6.1.3.3 Der eigene Titel bzw. der öffentliche Ruf 117
6.1.3.4 Die Meinung der Bürger 118

6.1.4 Schnelles Sozialleiterklettern außerhalb der Heimatstadt 119
6.2 Die Ränge und ihre Vorteile 119
6.2.1 Krämer, Händler, Kaufmann und Fernkaufmann 119
6.2.2 Der Ratsherr 119
6.2.3 Der Patrizier 120
6.2.4 Der Bürgermeister 120
6.2.5 Der Eldermann 120
6.3 Maßnahmen zur Steigerung der Beliebtheit 121
6.3.1 Die Theorie 121
6.3.2 Die Praxis 122
6.3.2.1 Die Beeinflussung der lokalen Anerkennung 122
6.3.2.2 Die Beeinflussung der globalen Anerkennung 122
6.3.3 Der Aufstieg zum Bürgermeister in einem Jahr 123
6.4 Die Eldermannmissionen 123
6.4.1 Gründung und Aufbau einer Hanseniederlassung (NL) 124
6.4.2 Das Einnehmen eines Piratennestes 125
6.4.3 Die Vernichtung eines berüchtigten Piraten 126
6.4.4 Der Bau eines Landweges 127
6.4.5 Einer Stadt zu neuem Glanz verhelfen 128
6.5 Die Landesfürsten und Belagerungen 129
6.5.1 Handelsbeziehungen – Das Stadttor im Frieden 130
6.5.1.1 Die Geschenke 130
6.5.1.2 Die Warenverkäufe 130
6.5.1.3 Die Lieferverträge 131
6.5.1.4 Die Warenkredite 131
6.5.2 Belagerungen – Das Stadttor im Kriegsfall 132
6.5.2.1 Landesfürsten und wilde Horden 132
6.5.2.2 Die Auswirkungen einer Belagerung 132
6.5.2.3 Die Ablauf einer Belagerung 133
6.5.2.4 Die prophylaktische Vorbereitung auf eine Belagerung 134
6.5.2.5 Die Notfallmaßnahmen während einer Belagerung 135
6.5.2.6 Das Stadttor im Kriegsfall 135
6.6 Die Strafen und Verurteilungen 136
6.6.1 Welche Strafen werden wie geahndet und wie kann ich mich schützen? 137
6.6.2 Wer zahlt, hat immer recht! 138
7. Die Versorgung der Städte 139
7.1 Die Verbrauchswerte der Bürger 139
7.1.1 Die detaillierten Verbrauchsangaben 139
7.1.2 Verbrauchsdaten für eine Standardbevölkerungsrichtung 140
7.2 Der Warenverbrauch und die Zufriedenheit 140
7.3 Das Zentrallagersystem 141
7.3.1 Die Grundlagen 141
7.3.1.1 Das Grundprinzip des Zentrallagers 141
7.3.1.2 Einige weitere Hinweise 141
7.3.2 So funktioniert es konkret 141
7.3.3 Gängige Ausprägungen 142
7.3.3.1 Das System mit einem Zentrallager 142
7.3.3.2 Das System mit zwei Zentrallagern 143
7.3.3.3 Das System mit mehr als zwei Zentrallagern 143

7.4 Die Ermittlung der Versorgungsmengen ... 143
7.4.1 Manuelle Ermittlung durch Beobachtung des Bestandes ... 144
7.4.2 Die Ermittlung über die Markthalle ... 144
7.4.3 Die Ermittlung mit elektronischen Hilfsmitteln ... 145
7.5 Das Vermeiden von Überschüssen in den Zielstädten ... 146
7.5.1 Die erste Alternative: manueller Ausgleich ... 146
7.5.2 Die zweite Alternative: Ausgleich über Rundenkonvois ... 146
7.5.3 Die Regelversorger mit Mengenausgleich ... 147
7.5.3.1 Das Vierstoppsystem ... 147
7.5.3.2 Das Fünfstoppsystem ... 147
7.5.3.3 Das Sechsstoppsystem ... 147
7.5.3.4 Vor- und Nachteile von Autorouten mit Mengenausgleich ... 147
7.6 Die dezentralen Versorgungssysteme ... 148
7.6.1 Das Ringsystem ... 148
7.6.2 Das Netzwerksystem ... 148
8. Die Expansion in das Spielgebiet ... 149
8.1 Die Erweiterung der Stadtmauer ... 149
8.1.1 Die Initiierung des Mauerbaus ... 149
8.1.1.1 Wann sollte die Stadtmauer erweitert werden? ... 149
8.1.1.2 Wo und wie wird die Stadtmauer beantragt? ... 150
8.1.1.3 Wann wird einer Stadtmauererweiterung zugestimmt? ... 150
8.1.2 Der Bau der neuen Stadtmauer ... 151
8.1.2.1 Der Ausbau der Stadtmauer in Eigenregie ... 151
8.1.2.2 Der Ausbau durch den KI Bürgermeister ... 151
8.1.3 Nützliche Informationen ... 152
8.1.3.1 Der Mauerbaukalender ... 152
8.1.3.2 Die Bezahlung des Mauerbaus ... 152
8.1.3.3 Die dritte Mauer zum Discountpreis ... 152
8.1.3.4 Der Mauerbau und die Bauwarteschlangen ... 153
8.1.3.5 Der Mauerbau und die Belagerungen ... 153
8.2 Der Handel mit dem Mittelmeer ... 153
8.2.1 Die Expeditionen zur Entdeckung der Städte ... 154
8.2.1.1 Die Vorbereitung für eine Entdeckungsexpedition ... 154
8.2.1.2 Die Karte mit allen Mittelmeerstädten ... 154
8.2.1.3 Für spätere Expeditionen ... 155
8.2.2 Die Expeditionen für den Handel ... 155
8.2.2.1 Angebot und Nachfrage aus dem Mittelmeer ... 155
8.2.2.2 Der Aufbau einer Handelsexpedition ... 156
8.2.3 Expeditionen für Handelsverträge ... 156
8.2.3.1 Grundlagen zum Vertragshandel ... 156
8.2.3.2 Der Mittelmeerverträge effektiv optimieren ... 157
8.2.3.2.1 Die Reisezeiten ins Mittelmeer (MM) ... 157
8.2.3.2.2 Die Ermittlung der Vertragskonditionen ... 158
8.2.3.2.3 Die Optimierung von Verträgen ... 158
8.3 Der Handel mit Amerika ... 159
8.3.1 Die Entdeckung Amerikas ... 159
8.3.2 Die Entdeckung der Indianerstämme ... 160
8.3.3 Der Handel mit den Indianerstämmen ... 160
8.3.3.1 Die 300-Fass Beschränkung ... 160
8.3.3.2 Die Preisbestimmung in Amerika ... 160
8.4 Die Gründung einer Hansenniederlassung ... 161

8.4.1 Die Besonderheiten einer Hanseniederlassung (NL) 161
8.4.1.1 Die Werft einer Hanseniederlassung 161
8.4.1.2 Die Gilde einer Hanseniederlassung 161
8.4.1.3 Die stadteigene Produktion der Niederlassung 161
8.4.1.4 Die Produktionsmöglichkeiten der Niederlassung 162
8.4.1.5 Die politische Stadtführung der Niederlassung 162
8.4.1.6 Die Beliebtheit der Bürger in der Niederlassung 162
8.4.2 Die Auftragsannahme und die Konditionen 162
8.4.3 Schritt für Schritt zur eigenen Niederlassung 163
8.4.3.1 Erforderliches zum Bau einer Niederlassung 163
8.4.3.2 Der Aufbau der „Mindestausstattung“ 163
8.4.3.3 Die weitere Entwicklung der Niederlassung 164
8.4.3.4 Kurz vor der Anerkennung der Niederlassung 165
8.4.4 Tabelle für den Verbrauch von Material und Geld 165

8.5 Die Warenbeeinflussung einer Niederlassung 166

8.5.1 Die Waren und Gegenwaren 166
8.5.2 Die Berechnung von Mangelwaren 167
8.5.3 Die Beeinflussung von Produktionen 167

9. Tipps und Tricks 169

9.1 Der Arbitragehandel 169

9.1.1 Der Handelsbonus der Kapitäne 169
9.1.2 Die Arbitragepreise 169
9.1.3 Ein einfaches Arbitrageschiff (AS) 170
9.1.4 Erste Verbesserungen 171
9.1.4.1 Handelsroute: Kein Ziel vorhanden 171
9.1.4.2 Schiffshandel-Meldung 171
9.1.5 Die fortgeschrittene Arbitrage 172
9.1.5.1 Frachtraum ausnutzen durch wechselnde Warenlisten 172
9.1.5.2 Die überschüssigen Warenmengen ins Lager entsorgen 172
9.1.5.3 Die fehlenden Warenmengen durch den KV hinzufügen 173
9.1.5.4 Die fehlenden Warenmengen aus dem Lager ergänzen 174
9.1.5.5 Die Koordination mehrerer Arbitragehändler einer Stadt 174

9.2 Die Bauplatzoptimierung einer Stadt 175

9.2.1 Der Straßenbau einer Stadt 176
9.2.1.1 Die Querstraßen (Typ 1) einer Stadt 176
9.2.1.2 Die Zufahrtsstraßen (Typ 2) einer Stadt 177
9.2.1.3 Die Parallelstraßen (Typ 3) einer Stadt 178
9.2.2 Der einfache Blockbau in einer Stadt 180
9.2.2.1 Der Sechserblock 180
9.2.2.2 Der Achterblock 181
9.2.2.3 Der Zehnerblock 182

9.3 Eine weitere Startstrategie 183

9.3.1 Eine Möglichkeit für den Anfang als friedlicher Händler 183
9.3.2 Die Expansion für friedliche Händler 185
9.3.3 Nach der Expansion für friedliche Händler 186

9.4 Die Startstrategie für Piraten 186

9.4.1 Der Anfang für Piraten 187
9.4.2 Der weitere Verlauf für Piraten 188

10. Häufig gestellt Fragen (FAQ) 189

10.1 Die wirtschaftlichen Fragen 189

10.1.1 Wie komme ich an mehr Bargeld? 189
10.1.2 Welche Betriebe sollte ich bauen? 190
10.1.3 Welche Autorouten sind profitabel? 191

10.2 Die politischen Fragen 191

10.2.1 Wie werde ich Fernkaufmann/Ratsherr/Patrizier? 191
10.2.2 Wie werde ich Bürgermeister bzw. Eldermann? 192

10.3 Die nautischen Fragen 192

10.3.1 Wie besiege ich einen Piraten? 192
10.3.2 Wie werde ich selber zum Pirat? 193
10.3.3 Wie verhindere ich Anklagen bei eigener Piraterie? 193
10.3.4 Wie bewaffne ich meine Schiffe am besten? 193
10.3.5 Wie kann ich Kapitäne und Matrosen umladen? 194

11. Die Mehrspielerpartien (Multiplayer, MP) 195

11.1 Die Grundlagen - Spielmodi 195

11.1.1 Der Hotseat-Modus 195
11.1.2 Die LAN-Partien 196
11.1.3 Die Internetspiele 196
11.1.4 Technische Probleme – Abstürze - Lösungen 198
11.1.4.1 Verbindungsabbrüche 198
11.1.4.2 Dateninkonsistenzen 198
11.1.4.3 Fehlerhafte Binkplay.exe 198
11.1.4.4 Der Autoroutenladefehler 199
11.1.4.5 Rechner mit Mehrkernprozessoren 199

11.2 Die Grundlagen der Spielkonzepte im MP 199

11.2.1 Der Klassiker – jeder gegen jeden (PvP) 199
11.2.2 Das Coopspiel – einer für alle - alle für einen! (Coop) 200
11.2.3 Das Teamspiel (TvT – team versus team) 200

11.3 Die Grundlagen – die Kommunikation 201

11.3.1 Die Chatfunktion 201
11.3.2 Teamspeak (www.teamspeak.org) 201

11.4 Die Praxis – Ein Regelwerk 201

11.4.1 Der zeitliche Rahmen von Mehrspielerpartien 201
11.4.2 Die Festlegung des Ziels 202
11.4.3 Die allgemeinen Spielregeln 203
11.4.4 Die speziellen Spielregeln im MP 204

11.5 Die Praxis – Tipps und Tricks 205

11.5.1 Die Konkurrenzgebäude 205
11.5.2 Der Warentausch 206
11.5.3 Bürgermeister in drei Tagen 206
11.5.4 Einen Piraten mit einer einzigen Fassware anlocken 206
11.5.5 Warenbeeinflussung vor Gründung einer Niederlassung 207
11.5.6 Die Waren im „Nirvana“ parken 207
11.5.7 Die Praxis - sonstiges 207

12. An dieser Tippsammlung haben mitgewirkt 209

1. Optionen und Einstellungen

Auch wenn sich die vorliegende Tippsammlung vorwiegend mit dem Spiel an sich befassen soll, ist es doch unabdingbar, einige Worte zu den Optionen, Einstellungen und Auswahlmöglichkeiten zu äußern, die sich eröffnen, sobald man ein neues Spiel beginnen möchte. Dazu zählen die Festlegung des Startjahres und des Schwierigkeitsgrades ebenso, wie die Wahl der zu verwendenden Karte und der Heimatstadt.

1.1 Auswahlmöglichkeiten im Hauptmenü

Nach dem Start von Patrizier II und dem Ablauf des Introvideos erscheint sofort das Hauptmenü, welches folgende Optionen bietet:

- **Tutorial:** Eröffnet die Möglichkeit, anhand eines geführten Lernspiels die Grundlagen der Bedienung und des Handels- und Wirtschaftssystems kennen zu lernen. Wer mit dem Spiel gänzlich unvertraut ist, sollte die insgesamt fünf Lerneinheiten auf jeden Fall komplett durchspielen. Eine Lektüre des Handbuchs kann diese nicht ersetzen.
- **Kampagne:** Patrizier II enthält einen Kampagnenmodus, bei dem es sich im Grunde genommen nur um modifizierte Endlosspiele handelt, die mit einer anderen Ausgangssituation und unterschiedlichen Aufgabenstellungen versehen wurden. Auf die Kampagnen wird in dieser Tippsammlung nicht weiter eingegangen.
- **Einzelspieler:** Öffnet ein neues Einzelspielerspiel. Die dabei angebotenen Optionen werden im folgenden Abschnitt detailliert erläutert.
- **Mehrspieler:** Der Mehrspielermodus erlaubt es, in einem LAN oder nach Angabe einer IP-Adresse über das Internet Spiele gegen menschliche Gegner zu spielen. Weiterhin existiert der „Hotseat-Modus", bei dem mehrere Spieler an einem PC rundenbasiert spielen können. Beide Funktionen werden in Kapitel 11 behandelt.
- **Laden:** Dieser wohl gebräuchlichste Punkt lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.
- **Optionen:** Hinter diesem Menüpunkt kann der Spieler die Grafikeinstellungen nach seinen Wünschen und den Voraussetzungen seines PCs anpassen. Weiterhin existiert die Möglichkeit, Änderungen an der Lautstärke vorzunehmen und einige Spiel- und Interfaceoptionen festzulegen.
- **Credits:** Führt die Urheber auf.
- **Verlassen:** Verlässt das Spiel und kehrt zum Desktop zurück.

1.2 Auswahlmöglichkeiten für ein neues Einzelspielerspiel

Nach Klick auf „Einzelspieler" im Hauptmenü öffnet sich ein Bildschirm, der die Spieleranga-ben und -wünsche erfasst. Von diesen Optionen sind Textfelder wie „Name" und „Vorname" selbsterklärend; da einige jedoch einen gravierenden Einfluss auf das Spiel haben, werden sie hier noch erläutert. Wichtig zu wissen ist, dass die vor Beginn des Spiels gewählten Einstellungen unveränderbar sind, d.h., sie können im laufenden Spiel nicht mehr korrigiert werden. Ausgenommen hiervon ist nur die Spielgeschwindigkeit.

1.2.1 Startjahr

Das Startjahr kann zwischen 1300 und 1400 ganz nach Ermessen des Spielers in Intervallen von 5 Jahren variiert werden. Über diesen Punkt sollte man sich zumindest kurz Gedanken machen, denn er wirkt sich unmittelbar auf die Situation zu Spielbeginn aus. Je später man das Startjahr wählt, desto weiter vorangeschritten ist die Hanse bereits, wenn das Spiel beginnt. So haben die Städte im Startjahr 1400 zu Spielbeginn eine deutlich größere Anfangsbevölkerung als im Startjahr 1300. Dies macht das Spiel einerseits einfacher, da es leichter wird, für eine Ware eine Abnehmerstadt zu finden (größere Nachfrage), andererseits muss man auch viel mehr auf die Zufriedenheit der Bewohner achten, da große Städte viel höhere Ansprüche an ihre Versorgung stellen, um die derzeitige Größe zumindest zu halten oder sogar zu erhöhen. Weiterhin steht die Leistungsfähigkeit der Werften in einem direkten Zu-

sammenhang mit dem Startjahr. Wählt man als Spielbeginn 1400 aus, so wird man gleich zu Anfang des Spiels in den Werften der Hansestädte Holke bauen können, zudem sind die Reparaturzeiten kürzer. Bei Spielbeginn im Jahre 1300 stehen nur die Typen Schnigge, Kraier und Kogge zur Verfügung und die Werft muss mit Bau- und Reparaturaufträgen „trainiert" werden, bevor sie ein höheres Niveau erreicht.

Ebenfalls vom Startjahr abhängig ist die Dominanz der computergesteuerten Konkurrenten, deren Aktivität zu Spielbeginn sich mit späterem Startjahr steigert. Als zusätzlichen Aspekt muss der Spieler auch noch bedenken, dass das Verschieben des Startjahres um 5 Jahre in die Zukunft automatisch den Starttag um 7 Tage in die Zukunft verlegt. Beginnt das Spiel im Jahr 1300 also am 10. Mai, so beginnt es im Jahr 1305 am 17. Mai. Je später man das Startjahr wählt, desto näher ist also der erste Winter, was bei einem sehr schnellen Start durchaus zum logistischen Problem werden kann. Als Fazit lässt sich sagen, dass die Vorteile eines späteren Startjahrs die Nachteile nicht gravierend überwiegen. Der wichtigste Unterschied ist wahrscheinlich die Fähigkeit, gleich zu Spielbeginn Zugriff auf Holke zu haben. Dennoch hat sich in den meisten Spielen 1300 als Standard für das Startjahr durchgesetzt. Dies zeigen eindrucksvoll die Contests aus den vergangenen Jahren, in denen das Jahr 1300 immer (außer beim Endloscontest und dem Lübecker Turnier) als Startjahr gewählt wurde.

1.2.2 Schwierigkeitsgrad

Der Spieler kann den Schwierigkeitsgrad für die folgende Partie entweder grob oder bei Bedarf auch im Detail individuell festlegen. Es existieren insgesamt acht Faktoren, durch welche der Schwierigkeitsgrad des Spiels beeinflusst wird. Diese lassen sich, falls gewünscht, einzeln individuell konfigurieren. Die einzelnen Faktoren sind:

- **Schwierigkeitsgrad Handel:** Bei höherer Einstellung sind die Einkaufspreise höher und die Verkaufspreise niedriger, folglich sinken die möglichen Gewinnspannen.
- **Schwierigkeitsgrad Anerkennung:** Bei höherer Einstellung wird für jede Aktion, die das Ansehen steigert, ein Malus für die Anerkennungszunahme eingerechnet; das Ansehen steigt also langsamer.
- **Bedürfnisse der Bürger:** Bei höherer Einstellung werden die Bürger schneller unzufrieden, falls eine bestimmte Ware knapp ist oder fehlt.
- **Schwierigkeitsgrad Seeschlachten:** Bei höherer Einstellung navigieren Gegner im Seekampf intelligenter.
- **Piratenaktivität:** Bei höherer Einstellung gibt es auf der Seekarte mehr Piraten, welche zudem noch stärker bewaffnet sind.
- **Fürstenaktivität:** Bei höherer Einstellung treten Belagerungen häufiger auf, und die Fürsten setzen größere Armeen ein.
- **Startkapital:** Es stehen 1.000, 10.000 und 30.000 GS (Goldstücke) zur Auswahl.
- **Anzahl der Schiffe:** Man beginnt mit einem Schiff oder mit zweien. Zu beachten ist, dass auch die KI mit einem bzw. zwei Schiffen beginnt.

Abhängig von den getroffenen Detaileinstellungen errechnet das Spiel anschließend einen Gesamtschwierigkeitsgrad. Dieser hat fünf Abstufungen von „Krämer" (niedrig) bis „Patrizier" (hoch). Hierfür gilt: Möchte man das aktuelle Level halten, so muss für jede einfachere Einstellung auch eine höhere eingesetzt werden. Lautet der aktuelle Gesamtschwierigkeitsgrad beispielsweise „Kaufmann" und man setzt den Schwierigkeitsgrad Handel auf „niedrig", so muss man im Gegensatz zum Beispiel die Piratenaktivität auf „hoch" stellen.[1] Wer sich nicht mit den Detaileinstellungen befassen möchte, kann auch direkt einen der fünf vorgefertigten Schwierigkeitsgrade auswählen. Das Programm trifft dann für die Detaileinstellungen automatisch die folgenden Vorauswahlen:

[1] Anderenfalls sinkt die Gesamtschwierigkeit auf „Händler".

	Krämer	*Händler*	*Kaufmann*	*Ratsherr*	*Patrizier*
Handel	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Anerkennung	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Bedürfnisse	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Seeschlacht	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Piraten	niedrig	normal	normal	hoch	hoch
Fürsten	niedrig	normal	normal	hoch	hoch
Kapital	30 000	10 000	10 000	1000	1000
Schiffe	2	2	1	1	1

1.2.3 Wahl der Heimatstadt

Dies ist eine der wichtigsten Auswahlmöglichkeiten. Von der gewählten Heimatstadt hängt der Erfolg zu Spielbeginn maßgeblich und unmittelbar ab. Die Überlegungen, welche Heimatstadt die ideale ist, werden durch die Karte beeinflusst, die gespielt wird. Die Überlegungen zur Heimatstadt auf einer beliebigen Karte sind nicht übertragbar auf andere. Auf jeder Karte gibt es unterschiedliche Gegebenheiten und Einflüsse. Unabhängig von der gewählten Karte lässt sich zur Wahl der Heimatstadt sagen:

- Die Heimatstadt sollte möglichst in der Kartenmitte liegen, auf jeden Fall aber eine ausreichende Anzahl an Städten in der unmittelbaren Nachbarschaft haben.
- Die Heimatstadt sollte die Möglichkeit bieten, nützliche Güter effektiv zu produzieren. Sehr von Vorteil ist die Herstellung von Ziegeln; noch besser, wenn gleichzeitig auch noch Holz produziert wird.
- Die Heimatstadt sollte für den Anfang zumindest eine geschlossene Produktionskette bieten oder in der unmittelbaren Nachbarschaft haben.
- Die Produktionsmöglichkeiten der Heimatstadt sollten mit denen der umliegenden Städte harmonieren, so dass zum Beispiel bei der Möglichkeit zur Eisenwarenproduktion in der Nähe auch Eisenerz und Holz hergestellt werden können.
- Flussstädte sind in den allerseltensten Fällen geeignet.

Die folgende Tabelle zeigt die Hansestädte auf der Standardkarte.

Nordsee	Ostsee	Flussstädte
Bremen, Hamburg	Danzig, Lübeck, Reval, Riga, Rostock, Stettin, Stockholm, Visby	Thorn, Köln

Die weiteren Überlegungen hängen davon ab, ob man das Spiel eher gemächlich angehen möchte oder ob man plant, von Anfang an rasant zu expandieren.

1.2.3.1 Für einen gemächlichen Anfang

Möchte man sein Handelsimperium nur langsam aufbauen, wird man zu Beginn des Spiels wahrscheinlich auf eine effektive Baustoffproduktion verzichten können. Umso bedeutender ist es dann jedoch, von Anfang an Zugriff auf eine Produktionsmöglichkeit zu haben, die hohe Gewinne garantiert. Sehr geeignet sind hier Eisenwaren, da es sich hierbei um das wahrscheinlich lukrativste Handelsgut des Spiels handelt. Da man nicht vorhat, schnell zu expandieren, muss die Herstellung von Eisenwaren direkt in der Heimatstadt möglich sein. In den Kreis der engeren Kandidaten kommen also Stockholm, Lübeck, Bremen und Reval. Weiterhin muss man beachten, dass die Eisenwarenproduktion Eisenerz und Holz als Betriebsstoff erfordert. Gerade zu Spielbeginn kann man sich aber häufig keine hohen Transportkosten leisten, und die wenigen vorhandenen Schiffe könnten auch sinnvoller eingesetzt werden, als nur Holz in die Heimatstadt zu karren. Bei Eisenerz ist das Problem weniger dringend, da es nicht in so hohen Mengen benötigt wird. Besonders ideal erscheint hier Stockholm. Dort findet sich die gesamte Eisenwarenkette geschlossen und mit durchgehender Effektivität an einem Ort. Lübeck kommt noch eingeschränkt in Betracht, dort wird zu-

mindest noch ineffektiv Holz hergestellt. Reval und Bremen dagegen produzieren keinen einzigen der Input-Rohstoffe und eignen sich folgerichtig eher nicht.

Nun muss man jedoch mit der Lage im Hanseraum auch noch den zweiten wichtigen Faktor in Betracht ziehen. Hier punktet ganz klar Lübeck vor Stockholm, denn während letzteres in der nordöstlichen Ecke der Karte liegt und bis in die Nordsee Reisezeiten von über fünf Tagen aufweist, liegt Lübeck sehr mittig und bietet die Möglichkeit, sowohl Nord- als auch Ostsee schnell zu erreichen. Auch kann der Hafen von Stockholm im Winter mehrere Wochen lang zufrieren. Als Plus für Stockholm lässt sich wiederum anführen, dass sehr lukrative Fellproduktionen direkt nebenan angesiedelt sind, was insofern günstig ist, als dass Felle hinter Eisenwaren die Top-Handelsware Nummer 2 sind. Alles in allem halten sich die jeweiligen Vor- und Nachteile zwischen Stockholm und Lübeck in etwa die Waage. Am besten probiert der Spieler selbst aus, mit welcher Stadt er besser vorwärts kommt.

1.2.3.2 Für einen schnellen Start

Möchte man mittels eines schnellen Spielbeginns oder gar eines Brutalstarts zügig expandieren und möglichst rasch die Hanse unter seine Kontrolle bringen, ist die Zielsetzung bei der Wahl der Heimatstadt eine völlig andere. Es geht nicht darum, lukrative Waren herzustellen – das würde viel zu lange dauern und außerdem in viel zu kleinen Mengen geschehen. Stattdessen lautet die Zielsetzung, an so viel Baumaterial wie möglich zu gelangen, um mit den selbst produzierten Ziegeln an einem geeigneten Ort gleich im großen Stil in die Produktion einzusteigen. Die Heimatstadt muss demnach unbedingt die Möglichkeit bieten, Ziegel herzustellen. Dadurch wird die Auswahl bereits reduziert auf Bremen, Lübeck, Rostock und Visby. Nun ist zu bedenken, dass der Bedarf an Holz bei der Ziegelproduktion vergleichsweise hoch ausfällt: Auf jede hergestellte Last kommt eine halbe Last Rohstoffe, das ist ein hoher Wert. Insofern ist es von ausschlaggebendem Vorteil, Holz gleich vor Ort produzieren zu können.

Berücksichtigt man auch dies, so bleibt nur noch Lübeck als Heimatstadt übrig. Dort werden Ziegel effektiv und Holz ineffektiv hergestellt. Dies ist hanseweit die beste Kombination. Zudem bietet Lübeck eine zentrale Lage, was die logistische Planung enorm erleichtert. Da man beim Brutalstart in einem sehr hohen Tempo neue Kontore gründet, wird es nicht lange bei nur einem Kontor in Lübeck bleiben. Als eine der ersten Städte wird dann wahrscheinlich Oslo mit einem eigenen Kontor versehen. Dort wird das Optimum für die Baustoffherstellung angeboten, nämlich effektive Ziegel- **und** Holzproduktion. Leider kann man Oslo wegen des Stadtstatus „Hansefaktorei“ nicht direkt als Heimatstadt auswählen.

1.2.3.3 Zusammenfassung

Grundsätzlich sollte sich jeder die Heimatstadt individuell aussuchen. Die hier angestellten Vorüberlegungen behalten sich vor, nicht alle Aspekte ausreichend genau zu beleuchten und sind außerhalb der Standardkarte nur sehr eingeschränkt anwendbar. Außerdem ist die Wahl der Heimatstadt zwar ein wichtiger Faktor für einen erfolgreichen Start, aber kein bleibender Einfluss im späteren Spielverlauf.

1.3 Optionen

Nach dem Klick auf „Optionen“ finden sich Spieleinstellungen zu Grafik, Sound und Gameplay. [2]

- **Auflösung im Spiel:** Als Auflösungen kann man 800x600, 1024x768 oder 1280x1084 Pixel einstellen. Je höher die Auflösung ist, desto mehr Rechenleistung benötigt der Computer, desto größer ist allerdings der ohne Scrolling sichtbare Ausschnitt im Spiel,

[2] Dieser Bildschirm lässt sich auch durch das Drücken der Escape-Taste während des Spiels aufrufen.

z. B. in der Stadt- oder Seeschlachtansicht. Es ist zu beachten, dass diese Einstellung nur für die Spielbildschirme und nicht für Hauptmenü und andere Menüs gilt. Diese werden grundsätzlich mit einer Auflösung von 800x600 Pixel dargestellt.

- **Farbtiefe:** Als Farbtiefe kann man im Spiel 16 Bit (256 Farben) oder 32 Bit (65536 Farben) auswählen. Auch hier kostet eine höhere Einstellung mehr Rechenleistung.
- **Details:** Je höher die Einstellung, desto mehr Details sind in den Stadtansichten zu sehen.
- Wettereffekte: Je höher die Einstellung, desto intensiver werden die Wettereffekte.
- Lautstärke, Musik, Sound und Videos: Konfiguriert die Ausgabelautstärke der Ingame-Musik, der Soundeffekte (z. B. beim Anklicken eines Gebäudes) bzw. der Ereignisvideos. Siehe dazu auch Abschnitt 1.3.1.
- **Stereo tauschen:** Vertauscht bei Stereo-Ausgabe den rechten und linken Lautsprecher/Kopfhörer.
- **Spielgeschwindigkeit:** Mit diesem Punkt lässt sich die Spielgeschwindigkeit verändern. Davon wird recht selten Gebrauch gemacht. Die meisten Spieler arbeiten normalerweise mit der Zeitbremse und der „Vorspulen"-Funktion.
- **Ereignisvideos:** Das Deaktivieren dieser Option verhindert im Spiel das Erscheinen von Videosequenzen, z. B. beim gesellschaftlichen Aufstieg. Das Video beim Start des Programms ist davon nicht betroffen.
- **Tooltips:** Tooltips erscheinen, wenn man mit dem Mauszeiger über einen Button oder über ein Bild fährt und klären den Benutzer über die Funktion des Objektes auf. Für Neulinge eine interessante Funktion, später aber störend.
- **Konvoi-Schiffe:** Das Aktivieren der Funktion bewirkt, dass in der Stadtansicht alle Schiffe eines Konvois angezeigt werden. Ist die Funktion deaktiviert, wird nur das Orlogschiff des Konvois angezeigt. Über den Leuchtturm lassen sich aber alle Schiffe anwählen.
- **Autosave:** Über diesen Punkt lässt sich das Zeitintervall definieren, in dem der Computer regelmäßig im Hintergrund ein Save macht. Dieser Spielstand trägt den Namen „AUTO" und überschreibt automatisch vorherige Spielstände.

Für Interessierte sei noch gesagt, dass sich alle Einstellungen (Optionsmenü, Einstellungen für ein neues Einzelspielerspiel und Nachrichteneinstellungen) im Programmverzeichnis in der Datei „p2.cfg" befinden.

1.3.1 Manipulation der Hintergrundmusik

Die Hintergrundmusiken in Patrizier II lassen sich ohne weitergehende Kenntnisse oder spezielle Programme manipulieren. Dazu öffnet man einfach den Windows-Explorer oder den Arbeitsplatz und wechselt in das P-II-Programmverzeichnis. Wenn bei der Installation nicht anders ausgewählt, ist dies C:/Programme/Patrizier II. Im Verzeichnis Musik finden sich (fast) alle Musikdateien. Zuerst ist eine Sicherungskopie ratsam. Dazu kopiert man den Ordner Musik und fügt ihn als Musik_alt oder ähnlich wieder ein. Anschließend kann man seine eigene Musik in die Unterverzeichnisse des Ordners Musik legen. Dabei müssen die Dateien dieselben Namen (auch die gleiche Dateiendung .mp3) haben.

1.4 Karten in Patrizier II

Patrizier II kann auf verschiedenen Karten gespielt werden. Unter einer Karte versteht man dabei genau genommen einen Datensatz, der Informationen über die folgenden Dinge enthält:

- Welche Städte gibt es im Spiel?/Wie lauten deren Namen?
- Wie ist deren Status (Hansestadt /-kontor /-faktorei)?
- Welche Produktionsmöglichkeiten gibt es in den Städten?
- Sind diese effektiv oder ineffektiv ausgeprägt?

- Welche Städte importieren welche Waren?
- Welche Stadt hat welchen Grundriss?

Diese Informationen werden in einer Datei abgespeichert, welche die Endung *.KEF trägt. Um einen solchen Datensatz als Spielkarte verwenden zu können, muss man ihn in das GMF-Format exportieren (siehe hierzu Absatz 1.3.2.1) und in den richtigen Ordner verschieben. Anschließend kann die Karte für ein neues Spiel ausgewählt werden.

1.4.1 Die Standardkarte

Beim Start eines neuen Spiels ist unter dem Punkt „Spieleinstellungen“ bereits die Standardkarte ausgewählt. Hat man noch keine eigenen oder fremden Zusatzkarten importiert, so ist dies auch die einzige Karte, die zur Auswahl steht. Die Standardkarte umfasst insgesamt 24 Städte, die entweder den Status einer Hansestadt, eines Hansekontors oder einer Hansefaktorei haben. Der Unterschied zwischen diesen drei Stadttypen ist im AddOn im Gegensatz zur 1999 erschienenen Originalversion von Patrizier II nicht mehr so bedeutend, da man nun in allen Städten Gebäude errichten kann. Der wesentliche Unterschied ist, dass man Hansekontore und -faktoreien nicht zu seiner Heimatstadt machen kann. Die genauen Unterschiede sind in Kapitel 2 aufgeführt. Die Tabelle zeigt die Einteilung der Städte auf der Standardkarte.

	Nordsee	Ostsee
Hansestadt	Bremen, Hamburg, Köln*	Danzig, Lübeck, Reval, Riga, Rostock, Stettin, Stockholm, Thorn*, Visby
Hansekontor	Bergen, Brügge, London	Nowgorod*
Hansefaktorei	Edinburgh, Groningen, Scarborough	Aalborg, Ladoga, Malmö

* = Flussstadt

Die Standardkarte ist die am meisten gespielte Karte. Daher dient sie auch stets als Referenz, wenn in dieser Tippsammlung auf konkrete Gegebenheiten eingegangen wird.

1.4.2 Selbsterstellte Karten

Bei Patrizier II wird ein Karteneditor mitgeliefert, der es erlaubt, nach Belieben eigene Karten mit normalerweise 16 bis 25 Städten zu erstellen. Durch einige Hilfsmittel wie beispielsweise das Brasileiro-Tool lassen sich inzwischen auch Karten mit 12 - 40 Städten erstellen.

1.4.2.1 Bedienung des Karteneditors

Im Folgenden soll kurz die Bedienung des Karteneditors erklärt werden. Hinter den Symbolen in der Funktionsleiste des Karteneditors verstecken sich von links nach rechts die folgenden Funktionen:

- neue Karte erstellen
- vorhandene Karte öffnen
- aktuelle Karte speichern
- Karte in das Patrizier-II-Format exportieren
- im Patrizier-II-Format vorliegende Karten importieren
- Anzahl der Städte konfigurieren
- noch nicht verteilte Städte zufällig verteilen
- noch nicht verteilte Produktionen zufällig verteilen

1.4.2.1.1 Erstellung einer neuen Karte

Ruft man den Karteneditor auf, dessen ausführbare Programmdatei im P-II-Verzeichnis zu finden ist, so öffnet sich dieser mit einem leeren weißen Fenster und der Button- und Menüleiste. Im Folgenden sind nun die Grundzüge des Editors kurz beschrieben: Mit „Neu“ erstellt man eine neue Karte. Dabei wird gleich nachgefragt, wie viele Städte die Karte haben soll. Man sollte sich hierzu am besten gleich jetzt Gedanken machen, denn eine nachträgliche Änderung der Städtezahl erfordert eine Neuverteilung aller angegebenen Produktionen, also eventuell eine Menge Arbeit.

Ist die Anzahl eingegeben und bestätigt, öffnet sich die bekannte Hansekarte mit insgesamt 40 möglichen Städtepositionen. Die Karte wird mit der rechten Maustaste gelenkt. Um eine neue Stadt zu erstellen, klickt man mit der linken Maustaste auf die gewünschte Position. In der Sidebar rechts kann man dann, falls gewünscht, einen eigenen Namen für die Stadt vergeben oder aber den vorgegebenen (geografisch korrekten) übernehmen. Darunter wird der Status der Stadt festgelegt.

In den Auswahlfeldern darunter werden die effektiven (oben) und ineffektiven (unten) Produktionen zugeordnet. In der linken Box sind die Produktionen aufgeführt, welche noch nicht zugeteilt wurden. Mit einem Doppelklick darauf weist man sie dieser Stadt zu.

Jede Produktionsmöglichkeit kann nur in einer gewissen Anzahl vergeben werden, in der Klammer dahinter steht, wie oft sie noch zugewiesen werden muss. Ebenfalls mit Doppelklick kann man eine eingetragene Produktion auch wieder löschen. Ganz unten kann nun noch ein Grundriss für die Stadt ausgewählt werden.

1.4.2.1.2 Exportieren der Karte

Eine noch unfertige Karte kann jederzeit im KEF-Format gespeichert (und auch wieder geöffnet) werden, jedoch ist eine so gesicherte Karte noch nicht spielbar. Um die Karte tatsächlich verwenden zu können, muss sie noch „exportiert“ werden, was der entsprechende Knopf in der Menüleiste erledigt. Beim Exportvorgang wird die Karte einer Prüfung unterzogen, um sicherzustellen, dass keine invaliden Karten verwendet werden. Der Editor prüft dabei, ob die Karte die eingegebene Anzahl an Städten aufweist und ob die Stadttypen richtig zugeordnet wurden (12 Hansestädte, ggf. bis zu 4 Hansekontore, ggf. noch Faktoreien). Des Weiteren müssen alle Produktionsmöglichkeiten restlos vergeben worden sein. Nur, wenn diese Prüfung bestanden wurde, startet die Exportroutine, und man kann die Karte in den „Maps“-Ordner des Installationsverzeichnisses exportieren. Nun kann sie beim Start eines neuen Spiels ausgewählt werden.

1.4.3 Erstellung nicht normgerechter Karten

Der mitgelieferte Karteneditor kann lediglich Karten erstellen, die 12 bis 31 Städte umfassen. Zwar ist es theoretisch möglich, die Stadtanzahl mit dem entsprechenden Befehl in der Menüleiste auf „40“ zu ändern, jedoch exportiert der Editor diese Karten nicht korrekt. Ein Spiel auf solch einer Karte beinhaltet dann zwangsläufig kleinere oder gravierende Fehler im weiteren Ausbau der Hanse. So sind bekannte Fehler zum Beispiel:

- dass Bürgermeister- und Eldermannwahlen nicht stattfinden
- dass bestimmte Schiffstypen nicht gebaut werden können
- dass Einwohnerzahl oder Unternehmenswert Berechnungsfehler aufweisen
- dass es keine Kapitäne gibt
- dass das Spiel nach einer gewissen Zeit abstürzt

Es gibt jedoch eine Möglichkeit, Karten mit 40 Städten tatsächlich spielbar zu machen. Jedoch benötigt man hierzu einen anderen Karteneditor als den der Firma Ascaron. Dieser ist in der Lage, vom herkömmlichen Editor erstellte Karten einzulesen, zu verändern und anschließend wieder als KEF-Datei abzuspeichern. Die so manipulierte KEF-Datei kann dann glück-

licherweise tatsächlich mit dem Originaleditor geöffnet und als GMF-Karte exportiert werden. Welche Einstellungen im manipulierenden Editor genau vorgenommen werden müssen, um die Bugs zu umschiffen, ist nicht ganz klar. Vermutlich ist es wichtig, weniger Produktionen zu verteilen, als es der Originaleditor verlangt. Es hat sich in der Praxis bewährt, in jeder Stadt nicht mehr als 7 Produktionen festzulegen, wodurch auf 40er-Karten die Obergrenze bei 280 Produktionsmöglichkeiten liegt. Das besagte Werkzeug, das nach seinem Programmierer auch unter dem Namen „Brasileiro-Tool" fungiert, kann unter folgendem Link heruntergeladen werden: www.rjosephs.de/tools/brasileiro1.1.zip.

2. Die Welt der Hanse

In dieser Sektion der Tippsammlung soll es nicht um die gesamte „Welt der Hanse“ gehen, sondern vielmehr um eine Beschreibung der einzelnen Gebäude und deren Funktionen. Eine passende Überschrift wäre daher auch das prosaische „Gebäude und ihre Funktion“. Dieses Kapitel ist – im Gegensatz zu den folgenden – nicht nach Themen und Themenkomplexen gegliedert. Stattdessen wird hier schlichtweg der Übersicht halber nach Gebäuden sortiert. So sind zum Beispiel alle Funktionen, die im Rathaus aufgerufen werden können, auch im Kapitel „Rathaus“ zu finden.

Alle Gebäude in der Hanse lassen sich in drei verschiedene Gruppen einteilen: **öffentliche Gebäude** (auf der Übersichtskarte grau), **eigene Gebäude** (auf der Übersichtskarte blau) und **fremde Gebäude** (auf der Übersichtskarte weiß).[3] Die Fremdgebäude unterscheiden sich in Aussehen und Funktion nicht von den eigenen, sie werden daher nicht einzeln aufgeführt. Eine Ausnahme bildet im Einzelspielermodus das Konkurrenzkontor, welches auf der Übersichtskarte rot gefärbt wird. In der Tippsammlung wird es zu den „öffentlichen Gebäuden“ gezählt.

2.1 Öffentliche Gebäude

Dies sind die Gebäude, die keinem bestimmten Spieler, sondern der Stadt selbst gehören. Sie sind von Anfang an in jeder Stadt vorhanden, werden bis zum Ende des Spiels in jeder Stadt vorhanden sein und zeigen sich gegenüber jeglichen Versuchen der Einflussnahme seitens des Spielers völlig resistent. Sie dienen dazu, die wesentlichen Funktionen der Patrizier-II-Welt bereitzustellen. Die meisten dieser Gebäude sind sogenannte Aktionsgebäude. Hierbei handelt es sich um all die Bauten, welche in Dreidimensionalität betretbar sind. Der Rest, die Informationsgebäude, treten nur über ein unscheinbares Dialogfenster in Erscheinung.

2.1.1 Aktionsgebäude

Diese Gebäude können vom Spieler betreten werden und offerieren ihr Innenleben dann mittels einer schicken 3D-Ansicht. Sie bieten in der Auswahlliste verschiedene Aktionen an. Die elf öffentlichen Aktionsgebäude werden hier nun in gänzlich beliebiger Reihenfolge vorgestellt.

2.1.1.1 Die Kneipe

Was wäre schon eine Hansestadt ohne eine zünftige Kneipe? Sie ist eines der allernützlichsten Gebäude im Spiel. Sie fungiert nicht nur als Personalagentur für allerhand Seefahrer, sondern beherbergt außerdem noch zahlreiche Menschen mit mehr oder weniger lohnenden (allerdings auch teilweise illegalen) Anliegen. Es ist dem Spieler zu empfehlen, sich in regelmäßigen Abständen in den Kneipen der gesamten Hanse herumzutreiben, da die dort platzierten Aufträge grundsätzlich nicht von langer Dauer sind und mit schöner Regelmäßigkeit den Ort wechseln – ein weiterer Grund, warum man in jeder Stadt ein Kontor errichten sollte.

2.1.1.1.1 Die Matrosen

In der Kneipe trifft man die neben den eigenen Arbeitern wichtigsten Menschen des Spiels: die Matrosen. An dieser Stelle kann neues Seefahrervolk für alle Schiffe eingestellt werden, die ihre Maximalbesatzung (welche Kapitel 4 entnommen werden kann) noch nicht erreicht haben und außerdem noch nicht bis zum Anschlag beladen worden sind. Auf voll beladenen

[3] Im Mehrspielermodus gibt noch die Gruppe der Gebäude, die von menschlichen Spielern errichtet werden (rot). Sie unterscheiden sich nicht von den „eigenen Gebäuden“.

Schiffen kann man keine Matrosen anwerben, auch wenn die Mindestbesatzungszahl noch nicht erreicht ist. Matrosen können nur direkt auf Schiffen anheuern, eine „Vorratshaltung" ist nicht möglich. Ein beliebter Anfängerfehler ist es, unbedingt auf jedem Schiff der eigenen Flotte die Maximalbesetzung einstellen zu wollen. Dies ist definitiv nicht sinnvoll. Grundsätzlich sollten alle Schiffe mit Minimalbesatzung fahren, es sei denn, sie fungieren als Orlog- oder Kriegsschiff.

Für fortgeschrittene Spieler ist ein weiterer Aspekt der Matrosen äußerst interessant. Sie stellen nämlich gewissermaßen eine „Schnittstelle" zum Bettlerreservoir einer Stadt dar. Nicht nur ist die Anzahl der Matrosen in der Kneipe von Stadt X von der dortigen Bettlerzahl abhängig, nein, man kann mittels der Matrosen sogar quasi durch die Hintertür Bettler in die Stadt einschleusen oder daraus abziehen! Dazu muss gesagt werden, dass die Matrosen im Grunde genommen Bettler sind. Ein gewisser Anteil der Bettler in der Stadt findet sich in der Kneipe als arbeitswilliger Seemann ein. Das heißt, dass eine hohe Bettleranzahl automatisch auch zu einer hohen Thekenbesatzung in der Kneipe führt – umgekehrt genauso.

Dies lässt sich nun dahingehend ausnutzen, dass man die Matrosen temporär anheuern kann, um somit Bettler von Stadt zu Stadt zu transportieren. So kann man also beispielsweise 10 leere Holke nach Lübeck schicken und dort bis zum Rand mit Matrosen vollstopfen, was dann zur Folge haben wird, dass die dortige Bevölkerungszahl sinkt. Die 10 Mannschaftstransporter werden danach beispielsweise nach Rostock dirigiert. Dort entlässt man sämtliche Matrosen und wird feststellen, dass man soeben das Bettlerreservoir der Stadt um einen sehr beachtlichen Betrag aufgefüllt hat. So kann man gezielt Bettler aus Städten, in denen sie nicht gebraucht werden, in Städte mit Arbeitermangel transportieren. Auch für den Fall, dass man eine eigene Handelsniederlassung (siehe Kapitel 8) partout noch über die magische 1.000-Einwohner-Grenze wuchten will, ist dieser Trick Gold wert.

Das Handbuch berichtet, dass sich Massenentlassungen von Matrosen negativ auf die Anzahl der Leute auswirken, die für einen arbeiten möchten. Jedoch ist dieser Effekt so gering, dass er selbst in Dimensionen von vielen hundert entlassenen Matrosen nicht nachweisbar ist.

Für Buchhalter ist vielleicht noch interessant, dass ein jeder Matrose exakt 2 GS pro Tag verdient (die Abrechnung erfolgt trotzdem im Wochentakt). Eine Ausnahme tritt in Kraft, wenn auf einem Schiff kein Kapitän beschäftigt wird – dann fungiert nämlich einer der Matrosen als Steuermann und genehmigt sich das doppelte Gehalt.

2.1.1.1.2 Der Pirat

Ein weiterer Stammgast in der Kneipe ist der Pirat, dem man ein Schiff aus seiner Flotte übereignen kann, welches fortan zur Kaperfahrt genutzt wird. Für den Spieler springen dabei 35% bis 65% Anteil an der Beute heraus sowie der Vorteil, von den Angriffen dieses Piraten verschont zu bleiben. Die wenigen zu beachtenden Formalien lauten dabei:

- Das Schiff muss im Hafen der entsprechenden Stadt vor Anker liegen.
- Es darf kein (!) Kapitän an Bord sein.
- Der Spieler stellt die Bestückung mit Bordwaffen, der Pirat kümmert sich um die Mannschaft. Logischerweise verspricht also eine hohe Piratenanzahl („ein finsterer Piratenkapitän mit X Gefolgsleuten") eine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit.
- Der Deal ist nicht reversibel: Das Schiff ist weg. Sollte der Spieler irgendwann doch unter einem schlechten Gewissen leiden, so muss er das Piratenschiff finden, angreifen und zurückentern.

Zusätzlich wird der Interessierte vor die Wahl gestellt, ob der Pirat nur vor der betreffenden Stadt oder aber im ganzen Hanseraum sein Unwesen treiben soll. Ist man an der gezielten Schwächung einer bestimmten Stadt interessiert (wobei der Sinn eines derartigen Vorhabens

ausdrücklich dahingestellt bleiben soll), so empfiehlt sich natürlich die erste Variante. Anderenfalls ist die Wahl ziemlich egal, die Postierung vor einer bestimmten Stadt erleichtert allenfalls die Übersicht, wenn man eine ganze Mietpiratenflotte unterhält. Generell legen die Herren Freibeuter ihre Restriktionen aber sowieso recht locker aus und werden sich bei Postierung vor Bremen mit voller Selbstverständlichkeit auch bei Ripen oder Harlingen blicken lassen.

Schiffen, die an Piraten übergeben wurden, sollte man eindeutige Namen geben, die vom Programm selbst nicht verwendet und vom Spieler auf den ersten Blick wiedererkannt werden, beispielsweise „+++ PIRAT STOCKHOLM +++“, einfach mit dem Ziel, zu verhindern, dass man versehentlich den eigenen Piraten attackiert. Eine adäquate Ausrüstung mit Bordwaffen und Entermessern sollte beim Mietpiraten selbstverständlich sein. Soweit die Formalien. Grundsätzlich sollte man dem Angebot des Piraten aber mit sehr gemischten Gefühlen entgegenblicken. Zunächst ein paar Beobachtungen aus der Praxis:

- Der Pirat wird in der Regel nicht häufiger als zweimal pro Monat zuschlagen, gerne auch seltener.
- Die Rendite übersteigt meistens nicht 10.000 GS pro Schiff.
- Der Pirat wird unter Garantie irgendwann aufgebracht oder, sollte dies nicht der Fall sein, sich vom Auftraggeber abwenden und eigene Ziele verfolgen. Seine Dienste sind also nicht von Dauer. Witzigerweise findet man bisweilen bei der Eroberung von Piratennestern (siehe Kapitel 4) seine einstigen Korsaren wieder auf.
- Am Ende wird in der Regel nach vielen, vielen Monaten nicht wesentlich mehr als die Summe von 200.000 GS herausspringen – also nur ein Bruchteil dessen, was man selbst in derselben Zeitspanne mit dem Kahn hätte erwirtschaften können.
- Wird der Pirat gefangen, so droht ein empfindliches Bußgeld (siehe Kapitel 6), welches bei entsprechend hohem Unternehmenswert horrende Summen erreichen kann und definitiv den Ertrag der Piraterie übersteigt. Allerdings ist die Chance einer Entdeckung weit geringer als bei eigener Piraterie.

Zusammengefasst ist der Auftragspirat also sein Geld definitiv nicht wert – oder etwa doch!? Halt! Eine extrem lohnende Seite bietet der Auftragspirat – freilich war sie wohl von den Entwicklern nicht so gedacht und fällt daher wohl eher unter den schönen Ausdruck „bug using“.

Dieser Trick hat unter dem Namen „Levons Goldtrick“ schon vor einigen Jahren seine Runden durch die Spielergemeinschaft gezogen. Er basiert auf einer Schwachstelle des Programms: Entert ein Auftragspirat ein Schiff, so wird der Anteil der Beute dem Spieler sofort gutgeschrieben und nicht erst nach Ende der Seeschlacht. Dies lässt sich nun folgendermaßen ausnutzen:

In einer Kneipe der Hanse wird ein Auftragspirat mit möglichst geringen Ansprüchen angeheuert und auf Beutezug geschickt. Ein Konvoi mit zwei eigenen Schiffen wird bereitgestellt, eines von ihnen mit ausreichender Kampfausrüstung, um das Piratenschiff wieder zu entern, das andere ohne Bewaffnung und mit Minimalbesatzung. Letzteres wird mit möglichst vielen wertvollen Waren beladen, zum Beispiel ein Holk mit 700 Fellen. Nun fängt man mit dem Konvoi den Piraten ab, hält sich mit dem bewaffneten Schiff vornehm im Hintergrund und lässt das wertvolle Schiff vom Piraten entern. Dies hat zur Folge, dass der zugewiesene Anteil an der Beute in Bargeld sofort – noch in der Seeschlacht – auf dem Spielerkonto erscheint. Zum Schluss entert man den Piraten und das zwischenzeitlich verlorene Wertsachenschiff mit dem Militärschiff wieder zurück. Dies ist wohl die einzige Möglichkeit, den Auftragspiraten aus der Kneipe wirklich sinnvoll einzusetzen. Natürlich lässt sich hierbei der Profit durch mehrfaches hin- und herkapern beträchtlich vervielfachen. Noch eine letzte Warnung an alle, die mit dem Gedanken spielen, sich mit dem Piratenpack einzulas-

sen: Schon das Anklicken des entsprechenden Buttons in der Kneipe ist eine Straftat und kann zu einer Anklage führen, die mit fünf Tagen Verzug zugestellt wird.

2.1.1.1.3 Der Einbrecher

Hier haben wir es mit einem weiteren illegalen Gesellen zu tun, dessen Besuch eine strafbare Handlung ist und fünf Tage später möglicherweise mit einer Anklage geahndet werden kann. Der Einbrecher kann verwendet werden, um in Mehrspielerpartien die Konkurrenz zu berauben. Er verlangt eine gewisse „Grundgebühr" für den Einbruch und erlaubt es dem Spieler, den ins Visier zu nehmenden Händler aus einer Liste der in der Stadt ansässigen auszuwählen. Es gibt drei Möglichkeiten, wie dieses Vorhaben letztendlich ausgehen kann:

- Dem Einbrecher gelingt der Coup. In diesem Falle ist der Gewinn durch die Aktion aber gar nicht mal so selten niedriger als der gezahlte Preis.
- Der Einbrecher schafft es nicht, wird aber auch nicht erwischt, was bedeutet, dass man sein Geld in den Sand gesetzt hat.
- Der Einbrecher wird von der Stadtwache gestellt, was dann zwangsläufig eine Anklage mit empfindlich hohem Strafniveau nach sich zieht.

Eine längere Abhandlung ist dieser Herr definitiv nicht wert. Ein erfolgreicher Einbruch ist auch im Singleplayer-Modus möglich. Nur lohnt es nicht. Also von Anfang an: Finger weg!

2.1.1.1.4 Der Auftragshändler

Diese Person erwartet einen nur dann, wenn man im Rathaus unter „Aufträge" einen Warenlieferungsauftrag angenommen hat. Sie wird mit (zufällig generiertem) Namen angezeigt (also „Hagen Osterblom" und nicht „Auftragshändler"), nimmt die Warenlieferung oder Teilmengen davon entgegen und verschwindet nach Anlieferung des letzten Fasses (oder gegebenenfalls auch nach Fristablauf). Für Details siehe den Abschnitt Aushang im Rathaus.

2.1.1.1.5 Der fliegende Händler

Bisweilen trifft man in der Kneipe auch auf einen ganz normalen Händler (der dann auch nur mit „Händler" in der Auswahlliste angezeigt wird). Diese Personen bieten verschiedene in der Stadt produzierte Waren (allerdings in den allermeisten Fällen nur Holz und Getreide) an, welche sie derzeit in der Stadt aufgrund eines Überangebotes nicht loswerden können. Unter Umständen findet man darunter das eine oder andere Schnäppchen, doch die angebotenen Mengen überschreiten den unteren zweistelligen Bereich nicht, so dass man dieses Angebot als „nettes Nebenbei" und nicht als ernsthaften Gewinnbringer ansehen sollte. Geliefert wird in das örtliche Kontor oder auch auf ein vor Anker liegendes Schiff.

2.1.1.1.6 Der Reisende

Reisende trifft man in der Kneipe nur relativ selten, doch sollte man tatsächlich mal einem solchen begegnen, dann hat er es immer ziemlich eilig. Zumindest muss er dringend in eine weit entfernte Stadt und ist bereit, für einen Schiffstransport in ebendiese Stadt eine gute, von ihm vor Auftragsannahme genau angegebene Summe zu zahlen. Auch mit diesem Auftrag wird man wie mit so vielen Angeboten aus der Kneipe nicht reich, aber für ein kleines Zubrot für den Fall, dass man das Schiff gerade tatsächlich in die gesuchte Region schicken wollte, taugt er allemal.

2.1.1.1.7 Der Kapitän

Beim Kapitän handelt es sich letztendlich (wie bei den Matrosen) ebenfalls um eine der wichtigsten Personen des Spiels. Wer einen Konvoi gründen will, benötigt einen Vertreter dieser Zunft auf dem Orlogschiff, und für eine automatische Handelsroute darf man ebenfalls nicht auf den Knaben verzichten. Da es allerdings nicht ratsam ist, ein einzelnes Schiff auf automatische Handelsroute zu schicken, lässt sich als recht gute Faustformel aufstellen, dass man

logischerweise mindestens so viele Kapitäne benötigt, wie man im Laufe des Spiels an Konvois einrichten will. Für die Standardkarte ergibt sich also grob geschätzt ein Bedarf von:

- 26 Kapitänen auf Versorgungskonvois
- 13 Reservekapitänen (sinnvoll, denn Kapitäne gehen nach ausreichender Dienstzeit in Pension)
- 5 bis 10 Expeditionskapitänen
- 5 bis 10 Kampfkapitänen
- evtl. bis zu 26 Ausliegerkapitänen
- sicherheitshalber noch um die 5 Kapitänen als „stehendes Heer“

Das ergibt dann einen Bedarf von allerhöchstens 90 Kapitänen. Mit dieser zuerst recht hoch anmutenden Zahl fährt man dann aber auch ein ganzes Spiel lang bis zum Vollausbau sehr gut. Außerdem sagt ja niemand, dass man alle 90 Kapitäne auf einmal einstellen soll. Die Philosophie, man solle jeden Kapitän einstellen, den man finden könne, denn „es sei ja immer noch besser, er fährt auf eigenen Schiffen als auf denen der Konkurrenz“ ist eventuell gerade bei Anfängern beliebt, auf Dauer aber auch ein nicht zu vernachlässigender Kostenfaktor. Kapitäne kosten eine zweistellige Summe pro Tag und sind damit erheblich teurer als einfache Matrosen. Selbst die meisten Arbeiter in Betrieben sind nicht so teuer.

Zu Anfang des Spiels freilich wächst der Bedarf schneller als das Nachwuchspotenzial. Daher ist es in den ersten paar Monaten wirklich ratsam, jeden Kapitän an Land zu ziehen, den man erspähen kann. Die Kapitäne bleiben nicht auf Ewigkeiten in einer Kneipe. Wenn sie für einige Wochen erfolglos waren, wechseln sie ihren Standort in eine andere Stadt. Das erschwert die Kapitänssuche zu Spielbeginn ganz ungemein, da man noch nicht alle Städte mit einem Kontor zum jederzeitigen Betreten ausgerüstet hat. Hier wird man also eine Menge Zeit mit Forschungsarbeit (wiederholt speichern und laden) verbringen, in welcher Stadt sich denn nun der nächste Kapitän verbirgt. Zu Beginn eines Spiels lässt sich meistens ein Kapitän in einer Fluss-Stadt finden. Zwei Sachen noch: Das Kapitänsreservoir ist unendlich, und die Namen werden per Zufallsgenerator zusammengesetzt. Mehr zu Kapitänen steht im Kapitel 4 unter „Konvois“.

2.1.1.1.8 Der Informant

Der Informant gehört neben den Matrosen und dem Piraten zur absoluten Stammbesetzung einer Hansekneipe und ist dort fast immer anzutreffen. Er verkauft mehr oder weniger nützliche Informationen. Für einen Obolus, der mit dem Rang steigt, aber auf jeden Fall im dreistelligen Bereich rangiert, erfährt man in der Regel von ihm drei Dinge:

- eine Stadt, wo gerade ganz besonders hoher Bedarf an einer bestimmten Ware herrscht, zum Beispiel „In Lübeck fehlt es derzeit an Eisenerz, daher werden für diese Ware besonders hohe Preise bezahlt.“
- eine Stadt, in der es eine bestimmte Ware gerade zu einem besonders günstigen Preis gibt, zum Beispiel „In Köln ist Wein derzeit im Überschuss vorhanden und daher besonders billig.“
- den Namen und den Aufenthaltsort des derzeit meistgesuchten Piraten, zum Beispiel: „Der Pirat Habakuk Beneke hält sich angeblich in den Gewässern vor Malmö auf.“

Grundsätzlich ist auf diese Informationen nicht allzu viel zu geben. Die Mangelwaren erfährt man (freilich mit leichter Verzögerung) auch über die Mangelsymbole auf der Seekarte; die Überschusswaren erschließen sich dem Spieler sowieso, wenn man einen Blick in die Markthallen der mit einem eigenen Kontor bestückten Städte wirft. Die Information über den meistgesuchten Piraten ist so gut wie immer veraltet oder nutzlos, auf jeden Fall aber nicht zu gebrauchen. Meistens lautet die Meldung sowieso, dass sich der Pirat derzeit „vor Edinburgh“ befinde, was aber schlichtweg heißt, dass er sich momentan in seinem Piratennest aufhält. Die Gegend um Edinburgh muss man also gar nicht erst absuchen, es ist dann sowieso vergebens. Eine wichtige Rolle kommt dem Informanten noch bei der Schatzsuche zu (siehe dazu weiter unten in diesem Kapitel), ansonsten ist sein Nutzwert nur gering.

2.1.1.1.9 Der Waffenhändler

Zunächst wichtig: Waffen*händler* und Waffen*schmied* sind zwei unterschiedliche Angelegenheiten! In diesem Absatz geht es um ersteren, letzteren trifft man hingegen in seinem eigenen Aktionsgebäude an (siehe Kapitel 2.1.1.4). Auch den Waffenhändler trifft man verhältnismäßig häufig in der Kneipe an. Er handelt mit Handwaffen. Das ist zunächst auch schon der allerwichtigste Punkt, denn wer mit Schiffswaffen (Bliden, Bombarden und dergleichen) handeln will, hat beim Waffenhändler nichts verloren! Der Waffenhändler ist eine illegale Persönlichkeit, deren Besuch eine strafbare Handlung darstellt und fünf Tage später mit einer Anklage geahndet werden kann. Der Bürgermeister einer Stadt darf jedoch in seiner Heimatstadt ungestraft mit dem Waffenhändler reden, der Eldermann darf dies sogar hanseweit. Nützlich ist diese Person nur für Spieler, die das Amt des Bürgermeisters oder Eldermanns innehaben und ihre Stadtwache mit Handwaffen ausrüsten bzw. mit Waffenhandel Geld verdienen möchten.

Das Warensortiment des in Rede stehenden Knaben setzt sich zusammen aus Schwertern, Bögen, Armbrüsten und Musketen. Es sei nochmals gesagt, dass diese Waffen nur für die Stadtwache oder zum Handel bestimmt sind! Jeder Versuch, eigene Schiffe oder Matrosen damit auszurüsten, ist von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Wer Entermesser für seine Matrosen sucht, muss den Waffenschmied kontaktieren. Wer gerne der Stadtwache in einer KI-regierten Stadt zu einer höheren Besetzung verhelfen möchte und dabei mutmaßt, dass es für eine Höherbesetzung nur an Handwaffen fehlt, der kann die Handwaffen in einer anderen Stadt beim Waffenhändler erstehen und dann in der betroffenen Stadt dem Waffenschmied verkaufen, wo sie dann auch dem dortigen Bürgermeister zur Verfügung stehen. Apropos Waffenschmied: Zwischen dem Waffenhändler in der Kneipe und dem amtlichen Waffenschmied der Stadt besteht ein merkwürdiger Zusammenhang. Vieles deutet sogar darauf hin, dass es sich um ein und dieselbe Person handelt. Folgendes trifft nämlich zu:

Der Waffenhändler erscheint dann in der Kneipe, wenn der örtliche Waffenschmied mindestens je eine Einheit der vier Handwaffenarten auf Lager hat. Er verschwindet, wenn der Bestand des Waffenschmiedes an irgendeiner Handwaffenart null beträgt. Die angebotenen Mengen von Waffenhändler und Waffenschmied sind immer identisch. Was sich hingegen bei den beiden dramatisch unterscheidet, ist die Preisliste. Der Waffenhändler verlangt für seine Ware nahezu die doppelten Preise – ist ja auch kein Wunder: Er fragt schließlich nicht nach dem Rang des Käufers, und seine Bierchen muss er auch noch bezahlen. Beim Waffenschmied kann nur einkaufen, wer in der betreffenden Stadt Bürgermeister oder Eldermann ist.

Der Spieler, der etwas Taschengeld nötig hat, mindestens den Bürgermeistertitel innehat und dem eine Klickorgie nichts ausmacht, könnte nun zum Waffenschmied gehen und dort alle Handwaffen bis auf jeweils eine Einheit aufkaufen. Anschließend besucht man den Waffenhändler, um den Kram wieder zu verticken – zum doppelten Preis. Geht man nun wieder zum Waffenschmied, wird man dort seine eben verkauften Waffen wiedererblicken, und zwar zum halben Verkaufspreis – und so weiter. Noch einträglicher wird es, wenn man alle Handwaffen aus der ganzen Hanse zusammenträgt und dann gleich mit einem Stapel von mehreren hundert Waffen die Hin- und Herhandeltour beginnt.

2.1.1.1.10 Der Nebenraum

Unter dem Button „Nebenraum“ sind in einer Kneipe unter einem einzigen Knopf keine bis eine ganze Menge Leute erreichbar, die allesamt verschiedene Anliegen an den Spieler herantragen. Hat man den Nebenraum betreten, so lässt sich mit „Nächste Person“ durch die einzelnen Offerten schalten. Gut zu wissen ist, dass nicht alle Personen hier durchweg legale Anliegen haben, jedoch der reine Kontakt mit ihnen risikolos ist. Hier nun die möglichen Besetzungen des Nebenraums.

2.1.1.1.10.1 Die Eskorte

Ein Reisender fühlt sich an seinem derzeitigen Aufenthaltsort nicht mehr sicher und möchte gerne in eine andere Stadt eskortiert werden. Nimmt man ihn an Bord eines der eigenen Schiffe auf, so wird man immer (!) von einem extra für diesen Auftrag generierten Piraten angegriffen. Es handelt sich hierbei also um einen ganz hervorragenden Auftrag, um die eigene Flotte um ein Schiff zu erweitern. Idealerweise läuft es so ab:

Man nimmt den Bedürftigen auf, welcher sich daraufhin auf das mit der höchsten Bewaffnungsstärke ausgerüstete Schiff begibt. Vorsicht, nicht immer handelt es sich dabei um das Schiff, welches man eigentlich für die Eskorte vorgesehen hatte. Die fraglichen Schiffe müssen also gegebenenfalls vorher aus dem Hafen entfernt werden. Man sticht in See. Hierbei legt man jedoch **nicht** die Zielstadt als Ziel der Reise fest, sondern einen Punkt auf See, welcher ganz kurz vor der Zielstadt gelegen ist. Der Grund hierfür ist, dass die meisten Spieler diesen Auftrag annehmen, um über den hierfür generierten Piraten an ein zusätzliches Schiff zu kommen.

Der Angriff ist bei der Eskorte zwar garantiert, allerdings erfolgt er nicht zwangsweise innerhalb des Zeitraums, den das Schiff braucht, um die Strecke von A nach B zurückzulegen. Um also ganz sicher auch angegriffen zu werden, muss man gegebenenfalls noch ein wenig auf See warten, bis der trödelige Pirat seine Attacke startet. Der Angriff kommt aber immer, nur keine Ungeduld! Der Passagier selbst ist anspruchslos und nimmt auch mehrwöchige Verzögerungen klaglos hin. Der Pirat greift an. Hierbei ist wichtig zu wissen, dass es sich beim Piraten entweder um einen einzelnen Kraier oder um einen einzelnen Holk handelt. Schniggen, Koggen oder Konvois kommen nicht vor. Aus der ausgeschriebenen Belohnung lässt sich aber ausdrücklich nicht der später angreifende Schiffstyp ableiten.

Der Pirat wird geentert und sein Schiff in die eigene Flotte eingegliedert. Lässt man den Piraten entkommen, so wird er zum freien Piraten und kann fortan von jedem eigenen Schiff attackiert werden. Er verschwindet allerdings wieder, sobald man irgendwo anders in der Hanse einen weiteren Flüchtling abliefert. Nach erfolgreichem Kampf sollte man nicht vergessen, das Ziel des Schiffes auf die Zielstadt zu ändern. Bei einem stark beschädigten Beuteschiff muss man abwägen, welche Stadt für die Reparatur in Frage kommt (allerdings sollte es angestrebt werden, die Piraten ohne Abgabe von Schüssen zu entern). In der Zielstadt angekommen verlässt der Passagier das Schiff, schreibt dem Spieler die Belohnung gut (hierbei ist mit Summen im unteren vierstelligen Bereich zu rechnen) und sorgt zudem für einen kleinen Ansehensgewinn in der Zielstadt. Noch kurz als Aufgriff der in Punkt 3 angesprochenen Problematik:

Es gab schon zahlreiche Versuche, eine Regel abzuleiten, mit deren Hilfe sich der angreifende Schiffstyp oder der Angriffszeitpunkt bestimmen ließen, jedoch hat dies bislang zu keinem Ergebnis geführt. Sicher lässt sich also nur sagen, dass sich bei mehreren Versuchen mit unterschiedlichen Abfahrtszeiten unterschiedliche Piraten ergeben werden, eine Regelmäßigkeit ist aber nicht bekannt. Mit der Speichern-und-Laden-Technik kann man den Schiffstyp (und somit auch die Bewaffnung) variieren, wenn man unterschiedliche Abfahrtszeiten wählt. Der Name des Schiffes und des Piratenkapitäns bleiben allerdings immer gleich.

Es gibt bei der Programmierung der Eskortenpiraten eine kleine Schwäche. Sie kann ans Tageslicht kommen, wenn ein Spieler zwei Eskorten gleichzeitig laufen hat. Befindet man sich gerade für Eskorte A in der Seeschlacht mit dem Piraten, während just in diesem Moment der Passagier von Eskorte B gerade in der Zielstadt das Schiff verlässt (Zeitpunkt der Geldüberweisung), so löscht das Programm beide Eskortenpiraten aus der Datenbank. Das hat dann zur Folge, dass wie aus heiterem Himmel auch der Pirat aus Eskorte A plötzlich auf einen 0-Prozent-Zustand zurückfällt und daher selbst, wenn dem Spieler die Enterung noch gelingt, auf dem Weg in eine Stadt unweigerlich sinken wird. Dieses Phänomen sorgt biswei-

len für recht lustige Begegnungen und hat in der Spielergemeinde den Namen „Asterixpirat“ erhalten – angeblich abgeleitet von den in den Asterix-Comicbänden erscheinenden Piraten, die ihr Schiff aus Angst selbst versenken…

Eine weitere klitzekleine Programmschwäche betrifft die Auswahl der Städte, in denen die Eskorte angeboten wird. Urigerweise trifft nämlich reproduzierbar Folgendes zu: Ist die derzeitige Anzahl der Städte auf der Seekarte (also inklusive unfertiger Niederlassungen) **durch fünf teilbar**, dann finden sich die Eskorten immer in denselben Städten. Die Anzahl der Städte beträgt hierbei die Anzahl der Städte bei Division durch fünf. Welche das sind, findet der Spieler leicht durch Probieren heraus. Nach der Gründung einer weiteren Stadt geht der Effekt bedauerlicherweise wieder verloren. Nichtsdestoweniger ist dieser Auftrag eine der allerwichtigsten Möglichkeiten für die Flottenexpansion der friedlichen Händler.

2.1.1.1.10.2 Der Flüchtige

Hierbei handelt es sich um exakt denselben Auftrag wie bei der Eskorte (siehe vorheriger Absatz), er ist lediglich im Nebenraum mit einer anderen „Story“ ausgeschrieben. Spieltechnisch besteht zwischen Eskorten und Flüchtigen keinerlei Unterschied, und die meisten Spieler lesen sich die schwafeligen Auftragstexte nach dem zweiten Mal wohl sowieso nicht mehr durch.

2.1.1.1.10.3 Die Patrouille

Bei der Patrouille handelt es sich ebenfalls um einen Kampfauftrag, der von den allermeisten Spielern nicht um des Geldes, sondern vielmehr um der Möglichkeit wegen, ein neues Schiff für die eigene Flotte zu gewinnen, angenommen wird. Hierbei wird man vom Auftraggeber aufgefordert, mit einem eigenen Schiff (welches genau, entscheidet der Herr anhand der Bewaffnungsstärke und dem Autoroutenstatus) eine Strecke mit drei Stationen abzufahren, welche sukzessive bekanntgegeben werden. Nach Annahme des Auftrags erfährt der Spieler also per persönlicher Nachricht den ersten Zielort. Nach erfolgreichem Anlegen gibt es auf selbem Wege die nächste Station und schließlich noch die dritte. Dabei duldet der Auftraggeber keine größeren Verzögerungen, eine Non-Stop-Überfahrt ist also anzuraten.

Die Erfahrungen, die mit Patrouillen gemacht wurden, sind leider durchwachsen. Zunächst einmal ist bei diesem Auftrag definitiv keine hundertprozentige Angriffswahrscheinlichkeit gegeben (der weitaus wichtigste Grund, ihn anzunehmen). Die Berichte der Spieler differieren hier außerordentlich. Einige Spieler haben regelmäßig zwei oder gar drei Angriffe auf einer Patrouille (jedoch maximal einen pro Etappe), wieder andere fahren fünf dieser Aufträge ab, ohne auch nur einen einzigen Angriff zu verzeichnen. Die Faktoren, die hierbei den Ausschlag geben könnten, sind nie erfolgreich untersucht worden. Als Belohnung fällt zunächst mal ein sehr großzügiges „Grundgehalt“ von ca. 5000 GS an, welches man in jedem Fall bei Auftragserfüllung behalten darf. Zusätzliche Boni werden für jedes aufgebrachte Piratenschiff geboten. An der Höhe dieser Zulagen kann man den Schiffstyp ablesen, den die Piraten auf dieser Patrouille führen werden:

- unter 2.000 GS Schniggen
- um 3.500 GS Kraier
- über 4.000 GS Holke

Koggen kommen bei Patrouillen nicht vor. Patrouillen sind immer typenrein, das heißt, sollten mehrere Angriffe erfolgen, so werden diese alle durch den selben Schiffstyp erfolgen (dem, der durch die Belohnung vorgegeben ist). Es ist erwiesen, dass das Programm Speicherprobleme hat, wenn man während einer aktiven Patrouille abspeichert und neu lädt. Man wird dann am Ende nicht die volle Belohnung erhalten. Somit kommt man in der Summe auf eine ganz anständige Aufwandsentschädigung – ob sich die Patrouille als Ergänzung zum (wesentlich effizienteren) Eskortengeschäft eignet, muss jeder Spieler für sich selbst herausfinden.

2.1.1.1.10.4 Der Kurier

Der Kurier ähnelt durchaus der Patrouille. Auch hier geht es darum, mit einem Schiff mindestens drei (bisweilen vier, selten sogar fünf) verschiedene Städte abzufahren, von denen die nächste immer erst beim Eintreffen in der jeweils aktuellen bekanntgegeben wird. Der Kurier benötigt drei Last freien Laderaums für seine Fahrt. Das Schiff kann aber selbstverständlich auch über diese 3 Last hinaus noch mit weiteren Waren beladen werden, während es den Auftrag durchführt. Nach welchen Kriterien der Kurier sein Schiff auswählt, ist nicht bekannt. Im Zweifel entfernt man also lieber alle Schiffe, auf denen man den guten Herrn nicht an Bord haben möchte, für den Moment der Auftragsannahme aus dem Hafen. Schiffe auf automatischer Handelsroute werden aber glücklicherweise verschont.

Verzögerungen mag der Kurier nicht. Es ist also sicherer, auf zusätzliche Kurzausflüge abseits der angefragten Strecke zu verzichten. Wer allerdings zu Beginn des Spiels ein Schiff erübrigen kann, sollte durchaus einen Kurier befördern, weil er gerne Städte besucht, die verschiedene Waren günstig anbieten bzw. abnehmen. Das ist vor allem dann interessant, wenn die eigene Warenproduktion noch nicht angelaufen ist.

2.1.1.1.10.5 Der Transporthändler

Hierbei wird man von einem Händler, der offensichtlich gerade einen Mangel an Transportkapazität durchleiden muss, gebeten, doch bitte einige seiner Waren per Schiff in eine andere (in der Regel weit entfernte) Stadt zu transportieren. Der hierfür benötigte Laderaum ist so gut wie immer eine zweistellige Lastzahl und muss unbedingt auf einem Einzelschiff vorhanden sein. Eine Aufteilung innerhalb eines Konvois ist nicht möglich.

Darüber hinaus darf das Schiff selbstverständlich noch zusätzlich mit weiteren Waren befüllt werden, bevor man am besten ohne Verzögerung und auf direktem Wege gen angeforderter Zielstadt in See sticht. Dieser Auftrag gehört mit Sicherheit zu den am wenigsten lohnenden. Die verbrauchte Summe an Stauraum ist viel zu hoch und die Bargeldbelohnung dafür geradezu lachhaft. Nur einige hundert GS sind der Maßstab, mit dem man hier rechnen kann (den geringfügigen Ansehensgewinn mal außer Acht gelassen). Selbst für eine einfache Überführungsfahrt müssten sich noch sinnvollere Beladungen finden lassen als diese hier.

2.1.1.1.10.6 Der Konkurrent

Hier haben wir einen recht witzigen Auftrag am Wickel, bei dem der Spieler von einem Händler gebeten wird, einen (später per Brief namentlich genannten) bösen und hinterhältigen Konkurrenten des Letztgenannten doch bitte ein wenig zu schädigen. Der Herr bietet eine gewisse Summe Geld (hier kann wie bei fast allen Nebenraumaufträgen mit vierstelligen Summen gerechnet werden), wenn der Spieler im Gegenzug ein Schiff des bösen, bösen Konkurrenten aufbringen und versenken / entern kann.

Hat man es binnen einer Woche nach Auftragsannahme nicht geschafft, den Auftrag zu erfüllen, so nimmt dieser eine überraschende Wendung, denn nun flattert dem Spieler eine persönliche Nachricht des zu Schädigenden ins Haus, in dem dieser sein Leid klagt, sich beschwert, dass sein Konkurrent (also unser Auftraggeber) doch mit unlauteren Mitteln nur die Geschäfte der Stadt für sich alleine haben wolle und uns konsequenterweise die doppelte Summe bietet, wenn wir im Gegenzug ein Schiff des Auftraggebers aufbrächten. Schafft man innerhalb einer weiteren Woche auch dieses nicht, so erreicht einen ein Brief, in dem die beiden Streithähne ihre Versöhnung bekanntmachen und mitteilen, dass sie fortan auf die Dienste des Spielers verzichten können. Danach hat der Spieler keine weiteren Konsequenzen mehr zu befürchten.

Dieser Auftrag ist recht schwierig. Dies liegt vor allem daran, dass es so schwer ist, ein Schiff eines ganz bestimmten Händlers (der wahrscheinlich eh nur ein Schiff besitzt und mit diesem immer zwischen Nowgorod und Ladoga pendelt…) zu finden und dann auch noch

ein kampffähiges eigenes Schiff in der Nähe zu haben, bevor die sehr knapp gesetzte Frist von sieben Tagen abläuft. Da spielt es uns immerhin in die Hände, dass sich der Auftrag nach zwei erfolglosen Wochen ohne Nachwirkungen auflöst.

Wer einen solchen Auftrag angenommen hat, sollte wissen, dass die Möglichkeit der Retourkutsche schon ab der Auftragsannahme aktiviert ist. Man muss also nicht erst eine Woche bis zum Erhalt des Briefes „Haltet ein!“ warten, sondern kann gleich die Jagd auf ein Schiff des ursprünglichen Auftraggebers eröffnen. Dadurch verdient man sich eine doppelte Belohnung und, als kleiner Nebeneffekt kriegt auch noch der ursprüngliche Übeltäter, der ein krummes Ding initiiert hat, eins auf den Deckel… Hilfreich beim Aufspüren des Gesuchten sind eventuell die lokalen Händlerverzeichnisse, da die Schiffe eines bestimmten Händlers wohl tendenziell häufiger in der Nähe seiner Heimatstadt zu finden sind als anderswo.

2.1.1.1.10.7 Der Warenkäufer

Hier ein weiterer Auftrag, bei dem wir auf einen kleinen, unbedeutenden Lokalhändler stoßen (siehe Händler). Dieses Mal geht es jedoch um die Gegenrichtung, und der Spieler wird gebeten, binnen eines vorher genannten Zeitraums eine gleichfalls vorab genannte Menge einer im Voraus genannten Ware zu beschaffen – hier wird also im Gegensatz zu vielen anderen Nebenraumaufträgen von Anfang an mit offenen Karten gespielt. Hat man den Auftrag angenommen, so muss man den Händler zur Übergabe nicht erneut besuchen. Sobald er die nötigen Posten im Kontor oder einem vor Anker liegenden Schiff vorfindet, bedient er sich ohne weitere Rückfrage daran – es ist also Vorsicht geboten!

Immer ungünstig ist es, wenn man den Eisenwarenliefervertrag in Stadt X vergisst, eine Ladung des dringend benötigten Gutes dort anliefert und nach dem Gang ins Baumenü feststellen muss, dass irgendjemand die komplette Liefermenge entnommen hat… Die Bezahlung hierbei ist prinzipiell gut. Allerdings muss man bedenken, dass die (sowieso schon gar nicht oder nur in geringen Stückzahlen vorhandenen) Waren nach dem Verkauf nicht der Stadt zugute kommen. Für das Wirtschaftssystem und die Zufriedenheit der Einwohner ist es daher in der Regel besser, die Waren direkt in der Stadt zu verkaufen. Ob man dabei mehr oder weniger Gewinn macht als beim Kneipenhändler, hängt im Wesentlichen davon ab, wie hoch der Preisverfall der in Rede stehenden Ware ist.

2.1.1.1.10.8 Der Piratenjäger

Hier haben endlich mal wieder einen sehr lohnenden Auftrag am Wickel, bei dem der expansionswütige Hanseat ganz vorzüglich seine Flotte erweitern kann. An den Spieler wird die Bitte herangetragen, er möge eines seiner Kampfschiffe aussenden, um einen Piraten aufzuspüren, welcher den Bruder des Auftraggebers auf dem Gewissen hat. Im Gegenzug wird dem Spieler eine ausreichende (vierstellige) Belohnung geboten. Bei Auftragsannahme wird dem Spieler in Form einer persönlichen Nachricht eine Karte zugestellt, welche vom Layout her exakt einer Schatzkarte (siehe weiter unten) entspricht. Hierauf ist der Standort des Piraten eingezeichnet. Wer mit diesen Karten nicht zurechtkommt, findet ebenfalls weiter unten auch Beispiele und Ortsbeschreibungen, jedoch werden die Standorte aus einem beschränkten Pool zufällig ausgewählt und dem Spieler somit im Lauf der Zeit bekannt. Aus der Höhe der angebotenen Belohnung lässt sich sehr zuverlässig auch der Schiffstyp ableiten, den man zu erwarten hat. Der Pirat führt wie bei allen Kneipenaufträgen eine Schnigge, einen Kraier oder einen Holk.

Auf welchen dieser drei Typen man letztendlich trifft, lässt sich schon an der Tausenderstelle des Belohnungsangebots sehr leicht ablesen. Dieser Pirat ist auf der Seekarte zunächst nicht sichtbar. Fährt man mit einem eigenen Schiff über die markierte Stelle (siehe hierzu den im Abschnitt Schatzkarte aufgeführten Tipp, der die Sache wesentlich erleichtert!), wird gewissermaßen ein „Angriff aus dem Nichts“ ausgelöst, in dessen Verlauf man den Piraten besiegen kann. Sollte man diesen Kampf wider Erwarten verlieren (oder den Piraten ent-

kommen lassen), so wird er auf der Karte sichtbar und fährt ab sofort als gewöhnlicher Pirat weiter, was der Möglichkeit, ihn im Rahmen des Auftrages zu fangen, aber keinen Abbruch tut.

Für die Erfüllung des Auftrags kann man sich zwei Wochen Zeit lassen, was ausreicht, um den Aufenthaltsort des Piraten von jedem Winkel der Seekarte aus rechtzeitig erreichen zu können. Nach Erledigung des Piraten wird unverzüglich ein Dankesschreiben inklusive Belohnung zugestellt. Hierbei handelt es sich um einen der bei Erfahrenen absolut beliebtesten Kneipenaufträge, insbesondere wegen der Angriffsgarantie, der hohen Berechenbarkeit und des enormen Vorteils, nicht an das Schiff gebunden zu sein, welches den Auftrag „entdeckt" hat. Es empfiehlt sich, jede Piratenjagd auszunutzen, die einem über den Weg läuft. Entsprechend ambitionierte Spieler verlegen sich nicht nur darauf, sondern machen sich auch noch selbsttätig auf die Suche nach solchen.

2.1.1.1.10.9 Der Lagermieter

Ein völlig anderes Anliegen hat diese Person. Sie möchte gerne für mehrere Wochen mehrere hundert Last Lagerraum in unserem Kontor anmieten. Zunächst ist wichtig zu wissen, dass der Lagerraum, den der Spieler in seinem Kontor zur Verfügung hat, praktisch unbegrenzt ist. Werden mehr Waren eingelagert, als in der Gratis-Kapazität von 500 Fass Platz findet (welche sich theoretisch, aber unlohnend durch Lagerhäuser erweitern ließe, siehe Lagerhäuser), so muss der zusätzliche Lagerraum extern beschafft werden, was mit einem GS pro Last und Tag zu Buche schlägt. (Hierzu muss aber gesagt werden, dass dies relativ früh im Spiel bei den meisten erfahrenen Spielern der Normalzustand ist.)

Der Preis, den der Lagermieter bezahlt, beträgt immer 5 GS pro Last und Woche. Da man selbst jedoch 7 GS pro Last und Woche bezahlt, wenn man Lagerraum anmietet, muss man achtgeben, dass man sich hiermit kein Verlustgeschäft an die Angel holt. Muss man mehr als zwei Siebtel der angefragten Kapazität wiederum extern anmieten, zahlt man bei diesem Auftrag drauf! Bei genau zwei Siebteln Eigenkapazität ergibt sich ein Nullsummenspiel und nur dann, wenn man mehr als zwei Siebtel der Menge in seinem „Gratis-Lagerraum" unterbringen kann, springt ein Gewinn heraus. Da sich die allermeisten Spieler jedoch aus gutem Grunde mit dem Bau von Lagerhäusern sehr zurückhalten, dürfte es sich bei der Lagervermietung um einen sehr selten angenommenen Auftrag handeln.

2.1.1.1.10.10 Der Schmuggler

Dieser ehrenwerte Herr möchte von uns gerne „Pakete" in eine andere Stadt transportiert haben. Was genau sich in diesen „Paketen" verbirgt, bleibt ein Geheimnis des Mannes, doch wäre es legal, wäre sein Anliegen nicht mit „Schmuggler" überschrieben. Bei Annahme des Auftrages räumt er dem Spieler insgesamt 10 Tage Zeit ein, um ein passendes Schiff in den Hafen zu bringen, welches genügend Stauraum für die heiße Ware bietet. Hierbei ist seitens des Spielers große Vorsicht geboten – die Pakete werden auf den erstbesten Kahn verladen, auch auf Autoroutenschiffe, und das alles ohne weiteren Brief, so dass sie leider allzu häufig auf dem falschen Transporter landen und später vermisst werden!

Nach Verladung bleiben 10 Tage Zeit, die Fracht zum Zielort zu verschiffen. Erst nach der Ankunft dort erhält man Auskunft darüber, ob der Schmuggel erfolgreich war. In diesem Falle erhält man dann auch die (leider mehr als kärgliche) Belohnung) oder erfährt, ob die Stadtwache unglücklicherweise zu aufmerksam war. In letzterem Falle gibt es nicht nur böse Worte und kein Geld, sondern mit der bekannten Frist von fünf Tagen auch noch eine Anklage. Da das Risiko, erwischt zu werden, relativ hoch und zudem die Bezahlung im Verhältnis dazu viel zu gering ist, sollte man sich lieber zweimal überlegen, ob man ihn tatsächlich annehmen möchte. Senken lässt sich das Risiko der Enttarnung allerdings dadurch, das Schiff bis zum Rand mit weiteren Waren vollzustopfen.

2.1.1.1.10.11 Die Schatzkarte

Dieser nette Herr bietet uns für einen Preis im unteren vierstelligen Bereich den ersten Teil einer insgesamt neunteiligen Schatzkarte. Nimmt man sein Angebot an, so bekommt man dieses Schatzkartenteil per persönlicher Nachricht zugesandt, gemeinsam mit der Nachricht, man könne sich „in den Kneipen" nach weiteren Informationen umhören. Die weiteren Teile der Schatzkarte kann man in anderen Kneipen von Informanten erwerben, jedoch beileibe nicht bei jedem! Nur ausgewählte Informanten führen ein Schatzkartenteil im Angebot. Falls dem so ist, kann man es sofort an dem deutlich höheren Preis erkennen – für ein Kartenteil muss man ungefähr dreimal so viel Moneten auf den Tisch legen wie für eine „gewöhnliche" Information.

Der Schatz ist bereits ab dem Kauf des ersten Teils aktiviert und kann gehoben werden, das heißt, der Fund ist umso lohnender, je weniger Teile man braucht, um den genauen Ort zu erkennen. Der Umfang eines solchen Schatzes beläuft sich auf ca. 20.000 GS bis 30.000 GS und damit durchaus im lohnenden Bereich. Er ist grundsätzlich abhängig vom Unternehmenswert, hat aber irgendwo in der Gegend von 30.000 GS eine Obergrenze.

2.1.1.1.10.12 Zusammenfassung Nebenraum

Zur besseren Übersichtlichkeit sind hier noch einmal in Tabellenform alle Aufträge, die man im Nebenraum ergattern kann, inklusive Kommentierung aufgelistet.

Auftrag	Kommentar / Bewertung
Patrouille	• bei Erfolg sehr nützlich, aber der Angriff ist nicht garantiert • finanziell sehr lohnend • sollte von Anfang an konsequent gesucht und betrieben werden
Eskorte und Flüchtiger	• sehr nützlich für die Expansion und zudem mit Angriffsgarantie • finanziell lohnend • der wichtigste Auftrag über lange Zeit des Spiels
Kurier	• empfiehlt sich, wenn ein Schiff ohne Auftrag ist. Er • führt zu interessanten Angeboten, sowohl im Einkauf als im Verkauf.
Händler	• kein persönlicher Nutzen, blockiert kontrollierbar Flottenressourcen • finanziell kaum lohnend • nur zu empfehlen, wenn das Schiff zufällig in die gewünschte Stadt fährt und noch Platz an Bord ist
Konkurrent	• ein „Gimmick" ohne großen Nutzen
Warenkäufer	• im Hinblick auf die Versorgung der Stadt schädlich • sollte nur angenommen werden, wenn die angelieferte Warenmenge groß genug ist, um den Mangel in der Stadt und die Nachfrage des Warenkäufers zu befriedigen
Piratenjäger	• sehr nützlich und zudem mit Angriffsgarantie, allerdings zeitaufwändig • finanziell lohnend • sehr wichtiger Auftrag besonders zu Spielbeginn
Lagermieter	• permanent drohende Gefahr eines Verlustgeschäftes, wenn der eigene Lagerbedarf steigt • nicht empfehlenswert
Schmuggler	• Risiko enorm, Entlohnung kärglich • nicht empfehlenswert
Schatzkarte	• nützlich und profitabel • zeitaufwändig

	• sollte dann angenommen werden, wenn man ein Schiff zur Schatzsuche entbehren kann. Interessant zu Beginn eines Spieles, um ein Zubrot zu gewinnen

2.1.1.1.10.13 Leitfaden zur Kartenentschlüsselung

Anfänger werden mit den Schatzkarten bisweilen Schwierigkeiten haben, herauszufinden, welchen Ort sie denn nun eigentlich zeigen. Hierbei gibt es jedoch einige bewährte Vorgehensweisen, die hier kurz ausgeführt werden sollen.

Schritt 1: Jede Schatz- oder Piratenkarte enthält markante Küstenformen. Einen wesentlichen Aufschluss gibt schon die Position der Küstenlinie auf der Karte. Ist sie links auf dem Papier, so liegt der Schatz bzw. Pirat an der britischen Küste, an der Ostküste Dänemarks oder an der schwedischen Ostküste. Liegt die Küstenlinie hingegen rechts, so befindet sich der Schatz bzw. Pirat an der Küste Norwegens, an der Westküste Dänemarks, an der schwedischen Westküste oder irgendwo an der Küstenlinie Königsberg - Ladoga. Sieht man auf der Karte ausschließlich Inseln, so schränkt das die Auswahl auch erheblich ein. Möglich sind zum Beispiel die Inselgruppen Nordbritanniens, die dänischen Inselgruppen, Bornholm oder Öland. Auch auf Buchten sollte immer geachtet werden, denn sie zeigen in der Regel sehr genau, was der Kartenausschnitt darstellt.

Schritt 2: Hat man die grobe Position bestimmt, geht es ans „Feintuning". Hierbei helfen Gebirge, Erhebungen und Bäume. Sehr hilfreich ist es dabei, den Bildschirmausschnitt auf der Seekarte so zu verschieben, dass der ungefähre Bereich, in dem man den Schatz bzw. Piraten vermutet, ganz am linken Bildschirmrand ist. Nun kann man das Nachrichtenmenü öffnen und hat dann See- und Schatzkarte gleichzeitig auf dem Schirm.

Schritt 3: Hat man die genaue Position identifiziert, so gilt es nun noch, den exakten Pixel auch mit seinem Schiff zu treffen. Das stellt sich manchmal als echte Präzisionsarbeit heraus. Hilfreich ist daher der Tipp, dass man bei gedrückter STRG-Taste per Rechtsklick bis zu acht Wegpunkte hintereinander setzen kann, die das Schiff dann sukzessive abfährt. Dies kann man sich zunutze machen, indem man das Schiff mit einem Kommando mehrmals über die Suchfläche schickt.

Besonders Sparwütige können auch eine Schatzkartensammlung heranziehen, um anhand eines einzigen Basisteils idealerweise gleich die ganze Karte zu identifizieren. Hierbei ist vielleicht die folgende Zusammenstellung nützlich, die wohlgemerkt keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt! Die Schatzkartensammlung des Patrizierforums findet ihr unter downloads.patrizierforum.net/bilder/Schatzkarten.rar.

2.1.1.2 Die Gilde

Bei der Gilde handelt es sich um die gehobene Gesellschaft der Hanse, in welchem die Reichsten der Reichen zusammentreffen, Geschäftsabkommen schließen, Informationen tauschen und ihre Exklusivität genießen – so zumindest die Handbuch-Theorie… In Wahrheit ist das Gildenhaus leider enttäuschend funktionsarm. Sein Hauptdaseinsgrund ist wohl der, dass man ohne Mitgliedschaft in der Gilde nicht über den Rang eines Kaufmanns hinauskommt (siehe hierzu Kapitel 6) und es daher zwingend mindestens einmal im Laufe seiner Karriere aufsuchen muss. Hat man die Mitgliedschaft erst einmal erworben, so gibt es nur relativ selten einen Grund, das Gildenhaus zu besuchen – seine Funktionen seien hier dennoch im Detail vorgestellt.

2.1.1.2.1 Der Gilde beitreten

Wahrscheinlich die wichtigste Schaltfläche des Gebäudes. Eine Gildenmitgliedschaft ist erforderlich, um vom Kaufmann zum Fernkaufmann aufzusteigen (man kann aber auch schon früher – und damit oftmals günstiger - beitreten). Mit einem Klick auf diesen Knopf kann man das erledigen. Es wird anschließend die Beitrittsgebühr genannt, welche sich nach dem

Unternehmenswert richtet. Der Maximalwert beträgt jedoch 75.000 GS. In der Heimatstadt ist der Beitrag billiger als in den anderen Städten. Hat man sich zum Beitritt entschlossen, so tut man dies dem Programm per Klick auf „Beitreten" kund, wird unverzüglich um die Aufnahmegebühr erleichtert und kann diesen Knopf ab sofort für den Rest seiner Karriere vergessen – er hat dann keine Funktion mehr.

Wann sollte man nun in die Gilde eintreten? Tritt man früh bei, so reißt die Aufnahmegebühr womöglich ein riesiges Loch in die noch sensible Finanzplanung, tritt man aber spät bei, so zahlt man unnötig hohe Beitragsgelder. Die Entscheidung wird allerdings dadurch vereinfacht, dass sich die meisten Spieler zum Ziel setzen, direkt ab Spielbeginn jeden Monat einen gesellschaftlichen Aufstieg zu schaffen und somit eh nur drei Monate Zeit zur Verfügung haben, bevor sie die Mitgliedschaft erworben haben müssen. Am sinnvollsten ist es wohl, irgendwo beim Übergang zwischen Händler und Kaufmann in die Gilde einzutreten. Dann verschlingt der Beitrag in etwa den Umsatz von 7 Tagen. Das System ist dann jedoch weit genug entwickelt, sich von diesem Schlag rechtzeitig wieder erholen zu können.

2.1.1.2.2 Die Versteigerung

Die Gilde fungiert auch als Anbieter für Versteigerungen von Betrieben, Häusern oder Schiffen. Zunächst einmal werden hier in einer Liste alle Versteigerungen aufgeführt, die in der Hanse angesetzt sind. Genannt werden das Datum, der Ort der Versteigerung und das Objekt, um welches es geht. Setzt man dahinter den Haken bei „Vormerken", so wird einen Tag vor Beginn der Versteigerung links oben auf dem Schirm eine Erinnerung angezeigt (und gegebenenfalls der Schnellvorlauf unterbrochen). Zwischen dieser Erinnerung und dem Versteigerungsbeginn liegen dann jedoch immer noch 24 Stunden, so dass die meisten Spieler den Termin dann doch wieder vergessen… An Versteigerungen kann nur teilnehmen, wer in der Gilde der Ausrichterstadt Mitglied ist. Ebenso können Versteigerungen auch nur dort angemeldet werden, wo man eine Gildenmitgliedschaft innehat.

2.1.1.2.2.1 Versteigern – lohnt sich das?

Nein! Vom Versteigern seiner teuer erkämpften Güter sollte jeder rational denkende Spieler tunlichst absehen. Das Versteigern von Schiffen oder Gebäuden hat absolut keinen Sinn, egal in welcher Spielsituation! Völlig gleich, ob das Unternehmen in voller Blüte steht oder aber am Rande des Bankrottes, mit Versteigerungen kann man die Situation nur verschlechtern. Wer Schiffe versteigert, beraubt sich seines allerwichtigsten Umsatzträgers. Für eine lächerlich geringe Summe gibt man ein Instrument aus der Hand, mit dem sich in kürzester Zeit über Handel oder Auftragserfüllung Werte schaffen ließen. Durch Versteigerungen gewonnenes Kapital ist schnell verbraucht, Schiffe hingegen erhalten ihren Nutzen ewig. Für Betriebe und Häuser gilt dasselbe, allerdings mit leichter Abschwächung. Beim Bau von Betrieben kann es tatsächlich vorkommen, dass man seine wirtschaftliche Schlagkraft überschätzt und sich dementsprechend beim Hochziehen immer neuer Fertigungsstätten übernommen hat.

Dann sollte man aber lieber auf eine nullprozentige Auslastung zurückgreifen (die Grundsteuer von 280 GS pro Woche kann prinzipiell vernachlässigt werden), anstatt das teure Gut aus der Hand zu geben. Da bei Versteigerungen Kapital vernichtet wird, haben sie allesamt einen negativen Einfluss auf den Unternehmenswert, welcher nach der Versteigerung niedriger sein wird als zuvor. Das hier Geschriebene gilt nur, wenn man die Versteigerung als einen unumkehrbaren Vorgang betrachtet – was sie meistens auch ist. Freilich gibt es hierzu einige Ausnahmen und praktische Tricks, die weiter unten auch aufgeführt werden. Prinzipiell gelten jedoch die obigen Absätze.

2.1.1.2.2.2 Versteigern – was ist zu beachten?

Du bist also so unbelehrbar, dass du tatsächlich eine Versteigerung durchführen möchtest? Nun gut, dann hier noch einige Hinweise. Bei Schiffen ist im Wesentlichen zu beachten:

- Ladung und Bewaffnung sollten vor der Versteigerung entfernt werden, denn sie werden zwar mit übergeben, haben aber keinen Einfluss auf den Verkaufspreis. Eine Schnigge mit 150 Fass Fellen an Bord bringt nicht mehr ein als eine leere.
- Die Besatzung steigert den Wert des Schiffes ebenfalls nicht und sollte daher ebenfalls vorher in Sicherheit gebracht werden – das gilt insbesondere für den Kapitän! Die Matrosen betrachten den Arbeitgeberwechsel als Kündigung und quittieren eine solche mit Reputationsverlust, der allerdings selbst bei extrem häufigem Auftreten keinen nennenswerten Einfluss hat.
- Der Zustand des Schiffes hingegen fließt in die Berechnung des Verkaufspreises ein. Daher sollte man, wenn möglich, nur Schiffe mit 100-Prozent-Zustand versteigern. Ob nun aber die Reparaturkosten oder der Gewinnverlust bei beschädigtem Schiff höher ausfallen, muss jeder selbst herausfinden.
- Sobald das Schiff zur Versteigerung freigegeben wurde, ist es vom Spieler nicht mehr kontrollierbar und nicht erst dann, wenn die Versteigerung tatsächlich abgeschlossen wurde!

Bei der Versteigerung von Betrieben hat es einen drastischen Einfluss auf den Preis, ob sie sich vor oder innerhalb der Stadtmauer befinden. Ein Betrieb außerhalb der schützenden Befestigungen bringt kaum etwas ein. Bei Versteigerung eines Betriebes werden die Arbeiter zunächst entlassen und müssen dann neu eingestellt werden, inklusive der entsprechenden Wartezeit, die benötigt wird, bis der Betrieb vollständig gefüllt ist. Bei Versteigerung von Häusern gilt dasselbe für die Mieter – sie werden zunächst auf die Straße gesetzt und dürfen anschließend neu einziehen. Zu beachten ist auch noch, dass unabhängig davon, was man versteigert, die feinen Herren aus der Gilde stets eine „Bearbeitungsgebühr“ von 10 % des Preises, der schlussendlich erzielt wurde, einbehalten.

2.1.1.2.2.3 Mit Versteigerungen Kohle scheffeln

Auch, wenn das, was bisher zur Versteigerung hier geschrieben wurde, doch ziemlich demotivierend klingt, heißt das nicht, dass es nicht Mittel und Wege gäbe, den Versteigerungsmechanismus zum eigenen Vorteil – und zum Nachteil der Konkurrenz – einzusetzen. Einer hiervon ist der „Leasingservice“, mit dessen Hilfe Schiffsversteigerungen eingesetzt werden können, um kostenlose Reparaturen zu erhalten oder auch einfach nur ein bisschen zu verdienen. Das Grundprinzip funktioniert so:

Im Hafen liegt ein eigenes Schiff, von welchem man Ladung, Bewaffnung und Besatzung entfernt und es anschließend zur Versteigerung freigibt. Bei der Versteigerung lässt man einen beliebigen Konkurrenten das Schiff ersteigern (vorher idealerweise noch den Preis durch eigene Mitgebote etwas hochtreiben) und erhält den Erlös abzüglich Gebühr. Nun postiert man ein eigenes Kampfschiff unter schwarzer Flagge (Piratenmodus) vor dem Hafen der entsprechenden Stadt. Segelt nun der frischgebackene Eigentümer das erste Mal aus der Stadt hinaus, fängt man das Schiff mit dem Jäger wieder ab. Nach Abschluss dieser Operation hat man also letztendlich Geld in Höhe des Versteigerungserlöses eingesackt, denn das Schiff erhält man ja zurück.

Erweitern lässt sich dieses lustige Spielchen in der Theorie noch, wenn man die Schiffe in sehr schlechtem Zustand versteigert, so dass sie die Konkurrenz zunächst reparieren lässt, bevor sie damit auf große Fahrt geht, und man somit auch noch die Reparaturgebühren spart. Ob aber die geringe Differenz zwischen gesparten Reparaturkosten und geringerem Versteigerungserlös so wichtig ist, dass sie die enorm lange Wartezeit zwischen Versteigerung und Wiedereinfang (und damit auch den Beobachtungsaufwand) rechtfertigt, sei an dieser Stelle mal dahingestellt.

2.1.1.2.2.4 Zwangsenteignungskäferlein – der Versteigerungsbug

Unbedingt an dieser Stelle erwähnt werden muss ein kleines (vielleicht ja von den Entwicklern für Testzwecke sogar gewolltes?) Fehlerchen im Programm, welches in der Spielergemeinde unter dem Namen „Versteigerungstrick“ oder auch „Abrisstrick“ firmiert. Kurz gesagt ermöglicht er es uns, Gebäude der Konkurrenz nach Wahl zur Versteigerung freizugeben oder dem Erdboden gleichzumachen. Er funktioniert folgendermaßen: Klickt man in der Stadtansicht ein eigenes Gebäude an, so erscheinen ja in der zweiten Symbolleiste unterhalb der Minikarte die zwei bekannten Symbole für „Abreißen“ und „Versteigern“. Führt man nun einen Doppelklick auf ein Gebäude der Konkurrenz aus, so bleiben diese Schaltflächen witzigerweise erhalten und werden nicht (wie bei einem Einfachklick) richtigerweise ausgeblendet. Sie können dann auf das Konkurrenzgebäude angewendet werden. Hierbei muss man nur beachten:

Wer den Trick auf ein Haus der Konkurrenz anwenden will, der muss vorher auf ein eigenes Haus klicken. Wer den Trick auf einen Betrieb der Konkurrenz anwenden will, der muss vorher auf einen eigenen Betrieb klicken. Städtische Gebäude sind vollständig immun gegen derlei fiese Spielereien. Wer möchte, kann das Konkurrenzgebäude nun also dem Erdboden gleichmachen (abreißen, siehe dazu auch Kapitel 9.2) oder es aber in der örtlichen Gilde versteigern lassen und dann selbst übernehmen. Das klappt allerdings nur dann, wenn man auch selbst schon Gildenmitglied ist, denn sonst ist das „Versteigern“-Symbol grau unterlegt, und es steht nur die Möglichkeit des Abrisses offen.

2.1.1.2.3 Der Versteigerungssaal

Der dritte Knopf im Gildenhaus beherbergt den Versteigerungssaal. Hierzu ist im Prinzip nicht viel zu sagen, außer dass hier die Versteigerungen von Schiffen und Gebäuden ablaufen. Er öffnet 24 Stunden vor Terminbeginn und präsentiert Details zum zu versteigernden Objekt sowie das Anfangsgebot. Mitgeboten werden kann dann in vorgegebenen Intervallen. Sollte es KI-Konkurrenz in der Stadt geben, so wird diese bei so gut wie allen Versteigerungen einige Runden lang mitziehen, bevor sie das Feld räumt. Man kann den Versteigerungssaal nur dann betreten, wenn man in der Stadt auch Mitglied der entsprechenden Gilde ist!

2.1.1.2.4 Die Konvois

Der Konvoibutton steht nur dann zur Verfügung, wenn man Mitglied der örtlichen Gilde ist. An dieser Stelle werden – immer bezogen auf die gesamte Hanse – alle öffentlichen Konvois aufgeführt, welche derzeit in den diversen Häfen vor Anker liegen oder bereits auf See sind. Die Tabelle ist dabei sehr detailliert, folgende Punkte werden zu jedem einzelnen Konvoi aufgeführt:

- Name
- Route
- Abfahrtsdatum
- Anzahl der Schiffe im Konvoi
- Bewaffnungsstärke
- Anzahl der Matrosen an Bord

Hier nochmals der Hinweis, dass die Aufstellung ausschließlich öffentliche Konvois auflistet! Private Konvois werden nicht aufgeführt. Wozu kann man diese Liste nun gebrauchen? Die meisten Spieler werden sich wohl nur äußerst selten einem öffentlichen Konvoi anschließen (siehe dazu Kapitel 4), es sei denn, es treffen die raren Zufälle aufeinander, dass das Spiel noch in den Anfängen liegt, ein einzelnes, unbewaffnetes Schiff dringend von A nach B muss, zwischen A und B ein gefährlicher Pirat lauert, der unser Schiff auch sicher mit guten Chancen angreifen wird, ein öffentlicher Konvoi eines Konkurrenten praktischerweise eine Fahrt von A nach B offeriert und dessen Abfahrtsdatum nicht allzu weit in der Ferne liegt. Das dürfte allerdings nur ziemlich selten der Fall sein. Einige Spieler schöpfen aus dieser Liste vielleicht noch die Inspiration, welchen öffentlichen Konvoi man denn am besten plündern könnte, ansonsten lassen sich keine weiteren Einsatzmöglichkeiten für diese Liste vorstellen.

2.1.1.2.5 Die Mitglieder

Hier kann man Informationen über die anderen Mitglieder der jeweils örtlichen Gilde einholen. Freilich funktioniert dies nur dann, wenn man selbst bereits die Mitgliedschaft dieses elitären Clubs innehat. Genannt werden zu jedem Mitglied der Name, der Rang, das Alter, der Familienstand sowie gegebenenfalls Name und Porträt der Ehefrau sowie die Anzahl der Kinder angegeben. Weiterhin erhält man Informationen darüber, in wie vielen Städten das betreffende Mitglied ein Kontor unterhält und in welcher Stadt es das höchste Ansehen genießt. Diese Funktion hat wohl in erster Linie ausschmückenden Charakter. Indirekt informiert sie aber auch über einen sich abzeichnenden Aufstieg oder Niedergang der Konkurrenz.

Zum letzten Punkt (höchstes Ansehen) ist noch zu sagen, dass beim Spieler selbst hier im Sinne des schnellen Vorankommens die eigene Heimatstadt stehen sollte. Hat man die Karriereleiter erst einmal erklommen, spielt der Eintrag jedoch keine Rolle mehr. Ist bei einem bestimmten Konkurrenten erwähnt, dass er das höchste Ansehen in der Stadt Edinburgh besitzt, so ist dieses so zu interpretieren: Der gute Mann besitzt leider nirgendwo ein nennenswertes Ansehen – die Werte sind in diesem Falle überall 0, und das Programm setzt dann den Namen der Stadt mit der niedrigsten internen (unsichtbaren) Verwaltungsnummer ein, was in Patrizier II nun einmal Edinburgh ist. Hierbei handelt es sich um den selben Effekt wie beim „Aufenthaltsort der berüchtigten Piraten“ (siehe in der Kneipe den Abschnitt Informant).

2.1.1.2.6 Die Warenumschlagplätze

Dieser Knopf präsentiert eine Karte des Mittelmeeres (gegebenenfalls auch inklusive Amerika, falls dieses bereits entdeckt wurde, siehe Kapitel 8.2). Zu jedem Warenumschlagplatz sind der Stadtname, die Kategorie, das Angebot, die Nachfrage, das Datum der Entdeckung und der Name des Entdeckers aufgeführt. Zu beachten ist noch, dass sich die Anzeige je nach Gildenmitgliedschaftsstatus unterscheidet. Nichtmitglieder erfahren an dieser Stelle nichts Neues, denn sie sehen nur die Warenumschlagplätze, die sie selbst entdeckt haben. Gildenmitglieder dagegen können auch die von der Konkurrenz entdeckten Warenumschlagplätze einsehen (sollte es denn solche geben).

2.1.1.2.7 Die Warenhandelsverträge

An dieser Stelle werden alle Verträge aufgelistet, die zwischen den Hansehändlern und den einzelnen Städten im Mittelmeer geschlossen wurden, inklusive aller relevanten Konditionen (Restmenge, garantierter Preis und Ablaufdatum des Vertrags). Alles Erwähnenswerte zu Verträgen findet sich in Kapitel 8.2.

2.1.1.3 Das Rathaus

Beim Rathaus handelt es sich um ein weiteres wichtiges Aktionsgebäude, es ist jedoch beileibe nicht so bedeutend, wie sein Name vielleicht vermuten ließe. In der Tat hat es hauptsächlich Informationscharakter, doch hinter den unscheinbaren Knöpfchen verbirgt sich die eine oder andere interessante Funktion, die hier Erläuterung finden muss. Ohne Zweifel wichtigster Raum des Rathauses ist das Eldermannbüro, welches man aber nur im Rathaus der Stadt findet, in welcher der derzeit amtierende Eldermann seine Heimat hat.

2.1.1.3.1 Der Aushang - Terminfracht

Die Schaltfläche „Aushang“ beherbergt verschiedene Inserate, welche von den einzelnen Städten wegen eines akuten Warenmangels aufgegeben wurden. Sie beinhalten immer das Angebot an den Spieler, die bestimmte Menge einer genannten Ware bis zu einem ebenfalls genau spezifizierten Termin in der Stadt abzuliefern. Das Inserat liefert folgende Informationen:

- den Namen der Stadt
- die benötigte Ware
- der Umfang der Lieferung in Fass oder Last
- die garantierte Bezahlung in GS pro Fass und ggf. noch als absoluten Betrag

Nimmt man einen solchen Auftrag an, so erhält man nochmals eine Zusammenfassung der Konditionen und wird aufgefordert, sich bis zum Fristende mit einer namentlich genannten Person in der Kneipe des zu beliefernden Ortes zu treffen, um dort die Übergabe durchzuführen. Diese Person erscheint dann mit vollem Namen im Auswahlmenü der Kneipe (siehe dort im Abschnitt Auftragshändler) und nimmt die Ware entgegen. Er akzeptiert als Quellen das eigene Kontor und vor Anker liegende Schiffe und ist auch mit Teillieferungen einverstanden. Die Preise, die mit diesem Auftragshandel erzielt werden können, sind außerordentlich gut und machen diesen auf jeden Fall zu einem lohnenden Geschäft. Sollte man die passenden Waren und die erforderliche Transportkapazität übrig haben, gibt es keinen Grund, sich dieser Einnahmequelle zu verschließen.

Der Auftragshändler übergibt nach Abschluss des Auftrags alle Waren der städtischen Markthalle. Es hat also auf die Versorgung keine negativen Auswirkungen, die Ware per Auftragshandel und nicht direkt abzuliefern. Daraus folgt, dass man im Falle, mehr Waren mitgenommen zu haben, als der Händler abnimmt, zuerst den Überschuss zu Höchstpreisen an die Stadt verkauft und anschließend den Rest dem Auftragshändler übergibt. Formal werden zwei Arten des Auftragshandels unterschieden, was jedoch in der Praxis kaum auffällt. Es werden differenziert:

Preisgarantien
Preisgarantien sind im Auftragstext dadurch ersichtlich, dass in der Beschreibung nur der garantierte Preis pro Fass genannt wird (in etwa in der Form *„garantieren wir einen Festpreis von x GS“*). Die Bezahlung für Waren, die im Rahmen einer Preisgarantie geliefert wurden, erfolgt sofort nach Lieferung der letzten Einheit. Hiermit gemachte Umsätze werden in der Bilanz des Unternehmens unter „Sonstiges“ verbucht.

Lieferausschreibungen
Lieferausschreibungen erkennt man im Auftragstext an der Formulierung *„Prämie in Höhe von x GS (entspricht y GS pro Fass)“*. Sie unterscheiden sich von der Preisgarantie dadurch, dass die Bezahlung hierfür erst beim Ende der gesetzten Frist erfolgt – das kann also deutlich später als das tatsächliche Lieferdatum sein, wenn man früh übergeben hat. Zu diesem Termin erhält man nochmals ein Dankesschreiben per amtlicher Nachricht. Weiterhin wird man bemerken, dass Umsätze im Rahmen von Lieferausschreibungen in der Bilanz unter „Prämien“ landen. Sie sind der einzige Faktor, der Einfluss auf diesen Bilanzposten hat. Die Menge an Aushängen variiert. In den beiden Extremfällen gibt es keinen oder aber fünf Aushänge gleichzeitig am Brett.

Direkt zu Spielbeginn dauert es einige Wochen, bis man die nötige Reputation erworben hat, um Handelsaufträge annehmen zu können. Die Dauer dieser Sperrfrist hängt davon ab, wie intensiv man sich als Händler betätigt. Hier muss man sich also schlichtweg in Geduld üben. Setzt man allerdings allzu viele derartige Aufträge in den Sand (verschläft die Liefertermine), dann kann es einem ebenfalls passieren, dass man als Lieferant auf einmal nicht mehr gefragt ist. Das auf diese Weise verlorene Vertrauen braucht dann auch einige Wochen, um sich wiederherzustellen.

Auf jeden Fall wird man an hier aber auch die aktuelle Nachfrage des Landesfürsten finden. Immer auf der letzten Seite des Aushangs informiert dieser über die vier von ihm nachgefragten Waren und über die Ware, über die er gerne einen Liefervertrag abschließen würde. Der Sinn dieser Informationen erschließt sich den meisten Spielern wohl nicht ganz, denn diese Informationen kann man, wenn man zum Handel mit dem Landesfürsten berechtigt ist, auch direkt am Stadttor einsehen, und wenn man nicht dazu berechtigt ist, dann müssten

einen diese Angaben ja im Prinzip gar nicht interessieren… Der Aushang des Landesfürsten wechselt monatlich.

2.1.1.3.2 Der Auslieger

Beim Ausliegerschiff handelt es sich um ein Schiff, welches im Hafen einer Stadt platziert wird, um diese vor Seeangriffen durch Piraten zu schützen. Nicht nur durch Belagerungen (siehe Kapitel 6) wird eine Stadt bedroht. Es kann auch vorkommen, dass Piraten eine Stadt von der Seeseite her angreifen. In diesem Falle kommt es zu einer bewaffneten Auseinandersetzung zwischen den Schiffen des Piraten einerseits und den Hafentürmen und dem Ausliegerschiff der Stadt andererseits. Alles Wissenswerte zu diesem Seekampf (und dazu, wie man ihn zum eigenen Vorteil ausnutzen kann) steht in Kapitel 4. Ein Ausliegerschiff kann grundsätzlich nur vom Spieler gestellt werden, KI-Konkurrenten sind sich durch die Bank zu fein für diese Aufgabe. Was ist nun der Nutzen für mich, wenn ich einen Auslieger stelle?

- Es gibt ein (geringes) Entgelt von der Stadt.
- Das Stellen eines Ausliegers trägt zu einer enormen Ansehenssteigerung in der entsprechenden Stadt bei (allerdings nur, während man den Dienst auch aufrecht erhält).
- Für den allerdings unwahrscheinlichen Fall, dass Piraten unvorhergesehen die Stadt angreifen – was freilich nicht vorkommen sollte, wenn man den Seeraum ausreichend überwacht – kann man aktiv an der Verteidigung teilnehmen. Das wäre sonst nicht möglich, da einem das Spiel dann keine Beteiligung an der Schlacht einräumt.
- Überzählige Schiffe können einer halbwegs sinnvollen Bestimmung zugeführt werden.
- Kapitäne gewinnen an Erfahrung, auch wenn sie den Hafen niemals verlassen! Es ist also kein Problem, einen 0/0/0-Kapitän für ein Jahr als Auslieger zu parken und ihn irgendwann als vielversprechendes Talent wieder abzuholen.

Zunächst einmal können nur einzelne Schiffe als Auslieger fungieren, Konvois sind nicht zugelassen. Da die Stadtwache im Ernstfall nicht nur auf einen gammeligen Äppelkahn zurückgreifen möchte, gibt es einige Bestimmungen, die ein Ausliegerschiff erfüllen muss. Diese entsprechen beinahe exakt den Bestimmungen für Orlogschiffe und lauten wie folgt:

- Zustand 50 % oder besser
- mindestens 20 Matrosen an Bord
- Kapitän an Bord
- ausreichende Bewaffnung des Schiffes

Der letzte Punkt ist etwas schwammig formuliert. „Ausreichend“ definiert sich hierbei durch die Stadtgröße. Haben die Städte zu Anfang des Spiels kaum mehr als die Einwohnerzahl eines Dorfes, werden sie sich auch mit ein paar großen Bliden an Bord vollkommen zufrieden geben. Wachsen die Siedlungsräume dann zu Metropolen heran, steigen die Anforderungen entsprechend. Im Übrigen steigt auch die Belohnung zusammen mit den Anforderungen, die an das Schiff gestellt werden. Zu Anfang reicht die ausgeschriebene Wochenprämie mitunter noch nicht mal aus, um die monatlichen Unterhaltskosten des Schiffes (welche wohlgemerkt immer noch vom Spieler bezahlt werden müssen!) zu decken. Später sieht dies anders aus, so dass man mit Ausliegern geringe Gewinne einfahren kann. Allerdings muss man hier auf jeden Fall beachten, dass die Stadt an der Höhe der Prämie nichts ändern wird, solange sie mit dem derzeitigen Auslieger zufrieden ist.

Klickt man den „Auslieger“-Button im Rathaus an, so erscheinen die derzeitigen Anforderungen, welche die Stadt an ein solches Schiff stellt. Gegebenenfalls wird hier auch die Meldung ausgegeben, dass bereits ein Ausliegerschiff vorhanden ist. Dann erhält man zusätzlich noch die Information, ob die Stadt dieses noch für geeignet befindet oder aber dringend nach einer Verbesserung sucht. Hat man mindestens ein Schiff im Hafen, welches die Anforderungen erfüllt (oder besser als das derzeitige Ausliegerschiff ist, wenn bereits dieses den Anforderungen genüge tut), so kann man mit den offerierten Pfeiltasten durch die Liste

der geeigneten Schiffe schalten und das gewünschte auswählen, welches mit sofortiger Wirkung seinen Dienst antritt. Das etwaige Vorgängerschiff kehrt in den Hafen zurück. Solange ein Schiff als Auslieger arbeitet, wird es in der Schiffsliste entsprechend gekennzeichnet und steht für andere Aufgaben nicht zur Verfügung. Die Prämie wird aus der Stadtkasse finanziert und dem Spieler wöchentlich gutgeschrieben.

Möchte man seinen Auslieger ablösen, so geht dies, indem man ihn anwählt und ihm dann einfach per Rechtsklick ein beliebiges Ziel auf der Seekarte zuweist. Die Sicherheitsabfrage bestätigt man mit „Ja“ und kann ab sofort wieder voll über das Schiff verfügen. Nach einer Seeschlacht werden Auslieger automatisch abgelöst. Es empfiehlt sich, Auslieger immer minimal zu bewaffnen. Erhöht die Stadt ihre Anforderungen, löst man den Auslieger ab, rüstet auf das neue Bewaffnungsminimum auf und stellt ihn dann erneut. So geht man sicher, dass man stets die maximale Prämie für den Auslieger einstreicht. Eine kreative und sehr lohnende Nutzung des Ausliegers, der Ausliegertrick, verrät Kapitel 4!

2.1.1.3.3 Die Stadtinformation

Auf dieser Seite kann man sich – welch Wunder – Informationen über die derzeitigen politischen Vorgänge einer Stadt anzeigen lassen. Zunächst einmal werden Informationen zur aktuellen politischen Führung präsentiert. Hier erscheinen:

- der derzeitige Bürgermeister der Stadt
- der nächste Wahltermin
- die vier Kandidaten für die nächste Bürgermeisterwahl, sortiert nach ihrem derzeitigen Ansehen
- der nächste Termin der Stadtratssitzung (falls zutreffend) und deren Thema

Hiervon am wichtigsten sind wohl eher die letzten beiden Punkte. Die Liste der vier Kandidaten ist eine geradezu vorbildlich präzise Wahlausgangsprognose, von deren Genauigkeit sich heutige Meinungsforschungsinstitute eine gehörige Scheibe abschneiden sollten. Die Wahl endet in der Regel tatsächlich genauso, wie in der Stadtinfo vorausgesagt und eignet sich daher hervorragend als Stimmungsbarometer für angehende Bürgermeister, mit dem der Erfolg bisheriger Aktionen getestet werden kann. Der Wahltermin wiederum hat eher Informationscharakter. Wer es jedoch darauf anlegt, ganz besonders schnell Bürgermeister zu werden, der sollte diese Termine aus der gesamten Hanse zusammentragen und sich dann mit dem „schnellen Sozialleiterklettern außerhalb der Heimatstadt“ befassen, welches in Kapitel 6 erklärt ist.

Doch die Stadtinfo hat nicht nur informativen Charakter. Sobald man den Rang eines Ratsherrn innehat, wird ganz unten die Schaltfläche „Antrag stellen“ freigegeben. Sie erlaubt es dem Spieler, verschiedene Anträge in den Stadtrat einzubringen. Nach der Auswahl eines Antrags, eventuell erforderlicher Dateneingabe und schlussendlicher Bestätigung wird ein Termin in 14 Tagen angesetzt und dieser auf der Stadtinfo angekündigt. Folgende Anträge sind hier möglich:

Stadtmauer erweitern

Hiermit kann man den Stadtrat auffordern, eine Erweiterung der Stadtmauer zu beschließen (die Ausführung des Projekts obliegt dann dennoch dem amtierenden Bürgermeister). Ist derzeit eine Stadtmauer noch nicht fertig gesetzt, bleibt der Button grau unterlegt. Alle wichtigen Informationen zur Stadtmauererweiterung verrät Kapitel 8. In eigenen Niederlassungen steht der Button verständlicherweise nicht zur Verfügung, da man hier mit dem Stadtmauerbau beginnen kann, wann man es wünscht (vorausgesetzt, es existiert nicht noch eine alte, nicht vollständig gesetzte Mauer).

Miliz vergrößern

Dieser Button ist nur dann freigegeben, wenn in der Stadt bereits so viele Verteidigungseinheiten patrouillieren, wie der Stadtrat maximal genehmigt hat. In diesem Falle kann man hier den Rat auffordern, dem Bürgermeister eine Vergrößerung der Miliz zu genehmigen. Das Verhalten des Rates lässt sich hierbei recht genau voraussagen. Grundsätzlich werden immer 10 Einheiten (= 1 Kontingent) auf einmal genehmigt. Der Stadtrat wird diese Genehmigung ungefähr einmal pro 2.000 Einwohner aussprechen. Um die Miliz konstant vergrößern zu können, muss die Stadt also wachsen. Hat sie ihre Einwohnerzahl um 2.000 Bürger gesteigert, kann man damit rechnen, dass ein Antrag auf Erhöhung der Verteidigungsmannschaften um 1 Kontingent vor dem Stadtrat durchkommt, wenn das bisherige „Budget" ausgeschöpft wurde. Ob der Genehmigung des Rates auch tatsächlich nachgekommen und wie das neue Kontingent aufgeteilt wird, bleibt Sache des amtierenden Bürgermeisters. Wird dieser von der KI gesteuert, so hält er es leider allzu häufig nicht für nötig, die Miliz weiter zu vergrößern, obwohl sie gegen eine Belagerung schon lange keine Chance mehr hätte.

In eigenen Niederlassungen steht dieser Button nicht zur Verfügung, da es keinen Stadtrat gibt, der derartige Entscheidungen genehmigen müsste. Auch hier greift jedoch die Limitierung der Soldatenzahl anhand der Bevölkerung. Sie äußert sich aber einfach dadurch, dass man bei Erreichen des Limits schlichtweg keine weiteren Milizionäre mehr einstellen kann.

Kopfsteuer ändern

Bei der Kopfsteuer handelt es sich um die allerwichtigste Einnahmequelle einer Stadt. Sie wird von allen Bürgern in Abhängigkeit vom Einkommen gezahlt, fließt direkt in die Stadtkasse und ist von 0% bis 20% regelbar. Betätigt man den entsprechenden Button, so wird man aufgefordert, den Wert auszuwählen, auf den man die Kopfsteuer ändern möchte. Im Textfeld vorgegeben ist dabei der aktuelle Satz (welcher zu Spielbeginn 10% beträgt). Ein zu hoher Steuersatz kann ganz erheblich zur Unzufriedenheit der Bürger beitragen. Anfänger unterschätzen häufig die positiven Auswirkungen einer Steuersenkung. Es ist zum Beispiel ein bei vielen Spielern bewährtes Mittel, sehr früh im Spiel durch alle Städte zu touren und – sobald vom Rang her möglich – eine Änderung der Kopfsteuer auf 4% zu beantragen. Dies vereinfacht die Aufrechterhaltung der Zufriedenheit vor Ort ganz enorm. Die negativen Auswirkungen auf die Stadtkasse kann man getrost vernachlässigen, denn diese muss nur gerade genug Geld enthalten, um die laufenden Kosten zu decken. Sollten sich Finanzierungslücken im städtischen Haushalt ergeben, so sollte man diese auf jeden Fall über eine Finanzspritze aus Eigenkapital schließen und keinesfalls über eine Kopfsteuererhöhung! Ein signifikanter Einbruch der Zufriedenheit wäre die Folge.

Später im Spiel haben Städte häufig so viel Kapital angesammelt, dass der Spieler die Kopfsteuer getrost auf 0% senken kann. Nach welchem Algorithmus der Stadtrat über Anträge zur Änderung der Kopfsteuer entscheidet, ist nicht bekannt. Man muss sich darum jedoch auch keinerlei Sorgen machen, denn die guten Ratsherren ziehen bei so gut wie jedem Antrag bedenkenlos mit. In eigenen Niederlassungen gibt es diesen Knopf ebenfalls, jedoch kann man hier auf die Entscheidung des Stadtrats verzichten – es gibt einfach keinen. Stattdessen treten hier eingestellte Änderungen sofort in Kraft.

Sondersteuer erheben

Bei einer Sondersteuer handelt es sich um eine einmalige Geldzahlung, welche von allen Händlern eingefordert wird, die in der Stadt Gebäude unterhalten und der Stadtkasse zugutekommt. Betätigt man den entsprechenden Knopf, so kann man die Summe angeben, welche die Sondersteuer insgesamt umfassen soll. Hiervon ist auch ganz wesentlich die Zustimmung des Stadtrates abhängig, der unter Garantie keine horrenden Summen bewilligen wird. Hier ist schlichtes Ausprobieren gefragt, grundsätzlich muss die Stadtkasse aber wirklich schon absolut am Boden sein, bevor Beträge in halbwegs nutzbarer Höhe die Ratsversammlung passieren.

Wie wird die Sondersteuer berechnet? Da ihr Gesamtumfang ja fix vorgegeben ist, sind die Anteile der einzelnen Händler variabel. Dabei ist der Teil der Sondersteuer, den ein be-

stimmter Händler zahlen muss, abhängig von seinem Anteil an Betrieben und Häusern in der Stadt. Wer einen überproportionalen Anteil an Gebäuden besitzt, zahlt den Löwenanteil der Steuer. Wer nur ein einziges Kontor unterhält, kommt dagegen vergleichsweise gut weg. Was am Ende absolut an GS gezahlt werden muss, ist dann wiederum abhängig vom Gesamtumfang der Steuer.

Der Maximalanteil scheint sich irgendwo in der Region um 70 % zu bewegen – mehr muss man nicht bezahlen, selbst dann nicht, wenn man das Gebäudemonopol in der Stadt besitzt. Hansekontore und –faktoreien werden sich bisweilen herausnehmen, solche Sondersteuern einfach so aus heiterem Himmel zu beschließen, wovon dann auch der Spieler betroffen ist, wenn er dort ein Kontor betreibt. Freilich beschwören sie damit auch einen außerordentlichen Hansetag und mögliche Strafen seitens der Hanse herauf, doch der dadurch erzielte Lerneffekt ist gleich null. In eigenen Niederlassungen existiert dieser Button zwar ebenfalls, jedoch besteht hier kein Stadtrat, der über dessen Benutzung wacht. Was man in Niederlassungen an Sondersteuer einfordert, wird sofort eingetrieben.

Ein kleiner Tipp: Diesen Umstand kann man sich zunutze machen, wenn man Stadtherr einer Niederlassung ist, in der sich zumindest ein paar Konkurrenzgebäude befinden. Wer etwas Taschengeld nötig hat, kann dann so vorgehen: Der Spieler befiehlt eine Sondersteuer in Höhe des Maximalbetrags von 999.999 GS. Die Sondersteuer wird eingetrieben. Der Spieler selbst wird hierbei wahrscheinlich den Höchstanteil von ca. 70 % zahlen müssen, aber selbst dann bleiben noch mehr als 200.000 GS übrig, die zusätzlich in die Stadtkasse fließen.

Nun hebt man den Gesamtbetrag der Sondersteuer (999.999 GS) aus der Stadtkasse ab und freut sich über einen Bargeldgewinn von 200.000 bis 300.000 GS. Wer das Geld nicht akut nötig hat, kann es auch erst einmal in der Stadtkasse liegenlassen. Der Hanserat wird diese Aktion natürlich nicht für gut befinden und vom Spieler als Eldermann einen außerordentlichen Hansetag einfordern. Hier schlägt man am besten das „geringe Bußgeld" als angemessene Strafe vor, schließlich möchte man von seinem Geldgewinn möglichst wenig wieder als Bußgeld abdrücken müssen. „Keine Aktion" empfiehlt sich nicht, da sich dies auf Dauer negativ auf die Reputation als verantwortungsbewusster Eldermann auswirken könnte. Ein paar Male kann man jedoch auch dies bedenkenlos riskieren. Das Ganze funktioniert aber erst nach der Anerkennung der Niederlassung. Vorher muss man die komplette Summe selber zahlen und es kommt auch nicht zu einem außerordentlichen Hansetag.

2.1.1.3.4 Die Hanseinformation

Hinter dem „Hanseinfo"-Knopf verbirgt sich im Prinzip keine andere Funktion als eine Stadtinfo auf globaler Ebene. Standardmäßig präsentiert dieser Bildschirm die folgenden Informationen:

- Name, Ruf, Rang und Heimatstadt des amtierenden Eldermannes (wobei dessen Heimatstadt logischerweise auch immer der Dienstsitz ist)
- das Datum der nächsten Eldermannwahl
- die vier Kandidaten, von denen man sich bei dieser Wahl den höchsten Erfolg verspricht

Die Anzeige der Kandidaten ist grundsätzlich auf vier Personen beschränkt, von denen eine jede irgendwo in der Hanse auch den Bürgermeisterposten innehat. Die Ordnung erfolgt absteigend in der Reihenfolge des hanseweiten Ansehens, das auch ausschlaggebend für die Wahl zum Eldermann ist. Der ganz oben auf der Liste stehende hat also die größten Erfolgsaussichten. Eine Ausnahme von der Beschränkung auf vier Personen existiert wohl, wenn der Spieler selbst zwar schon drei Eldermannaufgaben (siehe Kapitel 6) erledigt hat, jedoch nicht über genügend hanseweites Ansehen verfügt, um auch nur den vierten Kandidaten der Wahlliste in dieser Beziehung auszustechen. Sollte dieser Fall eintreten, wird auf der Liste zusätzlich noch ein fünfter Platz eingerichtet, auf dem sich dann der Spieler wiederfindet. Fingerzeig genug, am hanseweiten Ansehen zu arbeiten, sollte dies freilich sein.

Etwas mehr Informationen kann man der „Hanseinfo“ entnehmen, wenn aus welchem Grunde auch immer ein außerordentlicher Hansetag angesetzt wurde. Dann erscheinen dessen Veranstaltungsort und -datum sowie das Thema, um das es gehen soll. Es ist von der Terminlegung her nicht möglich, dass zwei Sitzungen des Hansetags am selben Tag stattfinden. Außerordentliche Hansetage werden grundsätzlich priorisiert. Sollte ein solcher also genau für den Tag der Eldermannwahl einberufen werden, so wird die Wahl des Vorsitzenden einfach um sieben Tage verschoben.

2.1.1.3.5 Der Sitzungssaal

Dieser Raum ist, getreu seinem Namen, Veranstaltungsort für sämtliche Sitzungen des Stadtrats. In der Heimatstadt des amtierenden Eldermannes muss er gleichzeitig auch als Tagungsort für die Versammlungen des Hansetags herhalten. Der Button „Sitzungssaal“ ist für die meiste Zeit des Spiels deaktiviert (vielleicht hat der Stadtbüttel etwas dagegen, dass ständig Besucherscharen durch die illustren Säle strömen). Erst einige Stunden vor Beginn einer Sitzung wird der Knopf für den Spieler freigeschaltet, und der Saal kann betreten werden. Wenn der Spieler einer Sitzung nach ihrem Beginn noch nicht persönlich beiwohnt, wird der Button wieder grau unterlegt – ein verspätetes Erscheinen ist also nicht möglich. Das Verfahren in einer laufenden Sitzung für Abstimmungen im Stadtrat, bei Hansetagen und außerordentlichen Hansetagen ist einfach gehalten: Der Spieler kann sich entweder für die vorgeschlagene Maßnahme aussprechen, dagegen stimmen oder aber sich der Stimme enthalten.

Allerdings sind bei diesen politischen Abstimmungen nicht alle Teilnehmer mit demselben Stimmrecht gesegnet. Ratsherren oder Patrizier haben stets nur eine Stimme, Bürgermeister haben doppeltes Stimmrecht, der amtierende Eldermann darf gar dreifach abstimmen. Der Antrag ist angenommen, wenn die Anzahl der Pro-Stimmen die Anzahl der Gegenstimmen übersteigt (bei Stimmengleichheit gilt der Antrag als gescheitert). Steht eine Eldermannwahl an, kann man sich logischerweise zwischen den vier Kandidaten entscheiden. Auch hier gewinnt der Kandidat mit den meisten Stimmen. Bei Gleichheit fällt der Zuschlag zugunsten des vorherigen Eldermannes aus.

2.1.1.3.5.1 Abstimmungsverhalten des Spielers

Wer sich nicht so sicher ist, welches für die verschiedenen Abstimmungsszenarien die beste Möglichkeit ist, findet hier noch eine kleine Referenz:

Stadtmauererweiterungen sollten grundsätzlich angenommen werden. In den meisten Fällen ist es sowieso der Spieler, der den Antrag persönlich in den Rat eingebracht hat. Sollte der Antrag auf Mauererweiterung von einem KI-Spieler stammen, dann ist dies ein klares Zeichen dafür, dass in dieser Stadt die notwendige Ausdehnung der Befestigungsanlage über viel zu lange Zeit verschlafen wurde…

Vergrößerungen der Miliz sind immer anzunehmen, da auch hier in der Regel der Antrag von Spielerseite kommt und der Fall des Gegenteils der eigenen Organisation zu denken geben sollte.

Änderungen der Kopfsteuer werden von der KI nicht eigenständig beantragt. Die Empfehlung, dem eigenen Antrag zuzustimmen, kann wohl von den meisten Spielern nachvollzogen werden…

Sondersteuern werden nur äußerst selten von KI-Spielern beantragt (und haben in Kontoren, Faktoreien und Niederlassungen dann auch eine Beschwerde beim Hansetag zur Folge). Sollte der Spieler in die seltene Situation kommen, zu einer nicht selbst beantragten Sondersteuer Stellung beziehen zu müssen, ist eher die Ablehnung zu empfehlen, um der Stadt lästige Konsequenzen durch Bußgeldzahlungen oder Schlimmeres zu ersparen.

Eldermannwahlen – hier ist es die einzig kluge Möglichkeit, seine Stimme sich selbst zu geben.

Außerordentliche Hansetage sind ein bisschen kniffliger als die bisherigen, selbsterklärenden Abstimmungen. Man könnte zu der (falschen) Annahme gelangen, dass eine Stadt, die sich Frevel wie unerlaubte Zollerhebung, Kontorräumung oder Sondersteuern leistet, einen Dämpfer in Form eines Bußgelds durchaus vertragen könnte. Diese Vermutung ist jedoch falsch – sollte es zu einer Verurteilung kommen, so ist der Lerneffekt der Stadt gleich null. Sie wird den Regelverstoß mit exakt derselben Wahrscheinlichkeit auch später wieder begehen. Die richtige Wahl ist es daher, immer **gegen** Stadtverurteilungen zu stimmen. Vorteil hiervon: Das Geld verbleibt in der Stadtkasse und kann dort für sinnvollere Tätigkeiten wie zum Beispiel den Mauerbau ausgegeben werden.

2.1.1.3.5.2 Abstimmungsverhalten der KI

Das Abstimmungsverhalten der KI zu den einzelnen Anträgen im Stadtrat ist im entsprechenden Unterkapitel weiter vorne beschrieben. Auf außerordentlichen Hansetagen wird die KI in den allermeisten Fällen den vom Eldermann gestellten Antrag annehmen, sofern es sich bei diesem Eldermann um eine KI-Figur handelt. Hat der Spieler selbst als Hansechef einen außerordentlichen Hansetag einberufen, dann wird die KI seinem Antrag nur dann folgen, wenn er nicht höher ausfällt als der Antrag, den ein KI-Eldermann in der selben Situation gestellt hätte.

2.1.1.3.6 Die Stadtkasse

Sie steht nur dem amtierenden Bürgermeister der Stadt zur Verfügung, der an dieser Stelle die Geldzu- und -abflüsse des laufenden und des letzten Monats kontrollieren sowie auf die Kasse zugreifen kann. Die einzelnen Bilanzposten in der Übersicht:

- Kopf- und Grundsteuer: Dieser täglich aktualisierte Posten beinhaltet die von den Bürgern gezahlten Kopfsteuern (direkt abhängig von Einwohnerzahl und Steuersatz) sowie die eingenommenen Grundsteuern (280 GS pro Gebäude, welches in der Stadt steht).
- Sondersteuern tauchen an dieser Stelle auf, sobald sie erhoben wurden.
- Spenden und Entnahmen setzen sich zusammen aus den Buchungen, die der Bürgermeister auf die Stadtkasse vorgenommen hat. Weiteres hierzu steht einige Zeilen weiter unten in diesem Kapitel.
- Unterhalt der Stadtwache: Dieser Posten hängt von der Größe der Stadtmiliz ab und wird monatlich an die Soldaten ausbezahlt. Siehe dazu auch das Arsenal.
- Baukosten für Mauern und Türme können nur in der Bilanz auftauchen, wenn gerade eine Stadtmauer im Bau ist.
- Kosten für Ausliegerschiffe werden in der Bilanz täglich abgerechnet (und fließen gegebenenfalls auch eins zu eins in die Tasche des Spielers, wenn dieser den Hafenwächter stellt).
- Belagerungen: in jedem Falle ein sehr negativ belasteter Posten. Hier wird der bezahlte Geldbetrag vermerkt, mit dem sich ein verzweifelter Bürgermeister aus den Klauen der Armee des Landesfürsten befreit hat. Ungünstiger fällt die Sache aus, wenn es der Fürstenarmee gelungen ist, die Stadtverteidigung zu durchbrechen. In diesem Falle findet sich hier nämlich der gesamte Inhalt der Stadtkasse zum entsprechenden Zeitpunkt – als (unfreiwillige) Ausgabe.
- Sonstiges beinhaltet zwei Unterpunkte: Geschenke an den Landesfürsten, welche der amtierende Bürgermeister am Stadttor vornehmen kann sowie eventuell zu zahlende Bußgelder an die Hanse. Da gezahlte Bußgelder in gleichen Anteilen den Kassen aller anderen Städte zugute kommen, kann hier möglicherweise auch ein positiver Betrag stehen.

Diese Bilanz steht dem Bürgermeister jeweils für den aktuellen und den vorhergehenden Monat zur Verfügung. Weitaus interessanter als diese ganzen Zahlenspielereien sind die beiden Optionen, welche sich unter der Bilanz finden. Hier hat der Bürgermeister die Möglichkeit, Teile seines Bargeldes in die Stadtkasse zu transferieren oder aber Bargeld aus der Stadtkasse seinem Unternehmen einzuverleiben. Auf den ersten Blick klingt vielleicht die Option, gewissermaßen städtische Gelder „veruntreuen" zu können, sehr verlockend. Ihr Nutzen für die Praxis freilich ist eher begrenzt. Zu dem Zeitpunkt, an dem der Spieler das erste Mal auf die Kasse zugreifen kann, ist sie zwar eventuell sogar mit einem ganz ansehnlichen Betrag gefüllt (das auch nur dann, wenn der Spieler nicht vorher auf die Idee gekommen ist, die Stadt als Pirat von der Seeseite her gewaltsam auszuplündern), jedoch erfolgt der Geldzustrom in die Stadtkasse nur recht behäbig.

Das Steueraufkommen der Stadt ist also mitnichten eine sprudelnde Einnahmequelle. Von der Idee, die Steuern zu erhöhen, um mehr Geld in die Kasse zu bekommen, sollten ebenfalls tunlichst sämtliche Finger gelassen werden, da sich die Steuerbelastung mit einem permanenten Malus auf die Zufriedenheit der Bürger auswirkt (welcher zudem noch recht groß ausfällt). Außerdem ist es sowieso nicht sinnvoll, die Kasse bis auf das letzte Goldstück auszuräumen, denn auch die Stadt braucht zum sinnvollen Agieren (Mauerbau, Miliz) einen gewissen finanziellen Spielraum. Lustigerweise ist es eher die umgekehrte Variante, von der fortgeschrittene Spieler sehr viel dringender abhängig sind: von der Option, Geld in die Stadtkasse aus dem Unternehmensvermögen zu spenden. Dies hat einen technischen Hintergrund, der hier kurz erläutert werden soll.

Patrizier II speichert den Unternehmenswert des Spielers intern in einem Datenfeld (für Eingeweihte: Integer) ab, welches eine Speicherkapazität von 32 Bit besitzt. Da jedes Bit nur mit 0 oder 1 (also mit zwei Möglichkeiten) besetzt werden kann, ist die logische Schlussfolgerung, dass das in Rede stehende Datenfeld nur maximal 2^32 verschiedene Kombinationen speichern kann. Da ein Bit für das Vorzeichen verwendet wird, liegt der maximal vom Spiel verarbeitete Unternehmenswert bei 2^31 GS. Dieser Wert ist bei ungefähr 2,15 Milliarden GS Unternehmenswert erreicht. Sollte der Spieler nun allerdings im Laufe der Jahre so viel Unternehmenswert angesammelt haben, dass er diese 2,15 Milliarden GS überschreitet (das dauert bei zügiger Expansion wahrscheinlich bis in etwa zwei Jahre vor dem Vollausbau), dann wird beim Hochschalten der 32. Stelle der Unternehmenswert vom Programm mit einem negativen Vorzeichen besetzt, was dann dazu führt, dass man auf einmal mit einem astronomisch hohen Wert im Minus liegt. Da man dann auch formal arm wie eine Kirchenmaus ist, werden einen die Stadtbewohner auch nicht mehr zum Bürgermeister wählen. Als weitere Folge ist dann die Eldermannzeit ebenfalls vorbei. Dieses Phänomen wird – der technischen Ursache entsprechend – als binärer Überlauf bezeichnet.

Um diesen äußerst unangenehmen Effekt zu verhindern, bietet sich die Stadtkasse an. Hier kann man nämlich einfach, schnell und bequem Geld aus dem eigenen Vermögen sicher deponieren. Es steht dann nicht direkt zur Verfügung, aber der große Vorteil ist eben, dass das in der Stadtkasse enthaltene Geld auch nicht dem eigenen Unternehmenswert zugerechnet wird. Wer kurz vor dem binären Überlauf steht, tut also gut daran, einen Teil seines Geldes in die Stadtkasse zu verschieben, um den Überlauf des Unternehmenswertes zu verhindern. Sollte tatsächlich irgendwann einmal Bedarf an dem eingelagerten Geld bestehen, kann man es problemlos mit einem Mausklick wieder auf das Bargeldkonto transferieren.

Die Stadtkasse ist nicht gegen binäre Überläufen gefeit. Auch sie nimmt ungefähr 2,15 Milliarden GS auf, bevor ihre Kapazität erschöpft ist. Wer sich also diesem Wert annähert, sollte beginnen, andere Gelddeponien zu erschließen. Hier können zuerst einmal weitere Stadtkassen herangezogen werden. Dem Spieler stehen neben der Kasse seiner Heimatstadt selbstverständlich auch alle Stadtkassen der Niederlassungen (auf der Standardkarte bis zu zwei), die er selbst gegründet hat, zur Verfügung. Diese fassen ebenfalls jeweils 2,15 Milliar-

den GS. Ist man tatsächlich so erfolgreich, dass alle Stadtkassen und das eigene Konto bis zum Anschlag gefüllt sind, ist auch diese Möglichkeit erschöpft, und es gibt keine andere Möglichkeit, als das Geld einfach zu „verbrennen". Schniggen, die man mit Bargeld beladen nach Amerika schickt, sind der am meisten verbreitete Weg hierzu. Beabsichtigt ist hierbei, dass das zarte Schiff die Reise nicht übersteht und mit Mann, Maus und vor allem Ladung untergeht.

Zwei formale Sachen müssen beim Thema „Stadtkasse" noch Erwähnung finden: Ist die Differenz aus Ein- und Ausgaben der Stadtkasse zum Ende des Monats negativ, strafen dies die Bürger mit einem Ansehensverlust ab (der ist allerdings ziemlich marginal). Und sollte die Stadt gerade in der unangenehmen Umklammerung einer Belagerung liegen, so ist aus nachvollziehbaren Gründen der Button „Geld entnehmen" für den Spieler gesperrt.

2.1.1.3.7 Das Eldermannbüro

Das Eldermannbüro steht grundsätzlich nur in der Heimatstadt des amtierenden Eldermannes zur Verfügung, alle anderen Städte bieten diesen Button im Rathaus überhaupt nicht an. Das Eldermannbüro enthält zwei Dialogfelder: die Seite mit den Eldermannaufgaben und die Seite zur Einberufung eines außerordentlichen Hansetags. Letztere steht aus verständlichen Gründen nur dem Eldermann zur Verfügung. In das Eldermannbüro darf nicht einfach jeder dahergelaufene Lokalkrämer latschen. Der Zutritt ist streng reguliert. Eintreten dürfen nur Bürgermeister, die zudem noch hanseweit ein gewisses Ansehen erreicht haben müssen. Sobald man die Zugangsberechtigung zum Eldermannbüro erworben hat, erhält man eine amtliche Nachricht mit dem Betreff „Eldermann", die darüber informiert, dass man nun zur Erfüllung von Eldermannaufgaben zugelassen sei.

Ab diesem Zeitpunkt darf man sich selbige im in Rede stehenden Büro abholen. Die meisten Spieler erhalten die Einladung ins Eldermannbüro direkt nach ihrer Wahl zum Bürgermeister der Heimatstadt. Es gibt jedoch auch Berichte, dass eben diese Einladung auch viele Monate nach gewonnener Wahl noch nicht zugestellt wurde. In diesem Falle ist so gut wie immer das mangelnde hanseweite Ansehen der Dreh- und Angelpunkt. Die Vorladung erhält nur, wer auch über alle Städte hinweg eine akzeptable Reputation aufweisen kann. Die Spieler, die als Bürgermeister noch ohne Einladung sind, fokussieren ihre Unternehmungen häufig viel zu stark auf die Heimatstadt, während der Rest der Hanse unbeachtet bleibt oder nur zum Wareneinkauf benutzt wird. Diese Taktik ist falsch. Viel besser funktioniert es, wenn man auch tatsächlich **jede** Stadt gleichwertig zur Heimatstadt möglichst mit dem gesamten Warensortiment versorgt und damit auch Handelsvolumen in den Städten schafft – dann klappt es auch mit der Einladung durch den Eldermann. Viele der hierzu hilfreichen Tipps sind im Kapitel der häufig gestellten Fragen (Kapitel 10) gesammelt.

2.1.1.3.7.1 Das Eldermannbüro – die Aufgaben

Sobald man nun die Eintrittsberechtigung hat, eröffnet sich dem Spieler zunächst nur die Seite „Aufgaben". Hier schreibt der Eldermann die aktuell zu vergebenden Aufträge aus, von denen der Spieler zwei oder drei erfüllen muss, um für die Kandidatenliste zur Eldermannwahl zugelassen zu werden. Die möglichen Eldermannaufträge und sämtliche Hinweise zu ihrer Bearbeitung finden sich in Kapitel 6. Sobald ein Auftrag angenommen wurde, erscheinen an dieser Stelle statt des Ausschreibungsbordes die auftragsrelevanten Daten, und man kann einsehen, bis zu welchem Termin das entsprechende Ziel erfüllt sein muss. Während man noch mit einer Aufgabe beschäftigt ist, hat man freilich nicht die Möglichkeit, zusätzlich noch eine weitere anzunehmen. Sollte der Fall eintreten, dass der Spieler eine von ihm angenommene Aufgabe nicht fristgerecht abgeben konnte, dann sperrt sich die „Aufgaben"-Seite für die Zeit von einigen Wochen gegen die Annahme eines neuen Auftrags.

2.1.1.3.7.2 Das Eldermannbüro – der Hansetag

Hat es der Spieler nun tatsächlich geschafft, Eldermann der Hanse zu werden, dann hat er zusätzlich noch die Möglichkeit, auf die Seite „Hansetag“ zu wechseln. Hierzu dient der kleine Button am unteren Rand der Anzeige. Diese Seite ist von Nutzen, sobald eine Stadt einen der folgenden Verstöße gegen die Wirtschaftsordnung der Hanse begangen hat:

- Erhebung eines regelwidrigen Zolls
- Erhebung einer unzulässigen Sondersteuer
- Ausräumung der Händlerkontore
- Aussendung von Piraten

Dieses Delikt kann nun mit verschiedenen Strafen geahndet werden. Grundsätzlich ist es so, dass immer der Eldermann ein Strafmaß vorschlägt, das der Hansetag dann entweder vollständig bestätigt oder aber vollständig ablehnt. Man kann also auf dem Hansetag nur den Vorschlag übernehmen oder aber ihn ablehnen und damit implizit für „keine Strafe“ votieren. Dem Spieler wird eine „Strafempfehlung“ eingeblendet. Hierbei handelt es sich schlichtweg um das von der KI bestimmte Optimum, welches die Zustimmung der meisten KI-gesteuerten Stimmberechtigten finden kann. Alle schärferen Sanktionen als die vorgeschlagene laufen dringende Gefahr, vom Hansetag abgeschmettert zu werden.

Bei der Bestimmung des Strafvorschlags richtet sich das Programm nach der Schwere des Delikts (so zählen zum Beispiel Piratenentsendungen sicher mehr als Warenzölle) und insbesondere danach, wie oft die Stadt in der Vergangenheit schon unangenehm aufgefallen ist. Zur Auswahl stehen folgende Strafen:

- Bei Auswahl von „keine Strafe“ wird darauf verzichtet, einen außerordentlichen Hansetag einzuberufen, die Stadt bleibt also gänzlich unbestraft. Die Auswahl dieser Option wird allerdings auch später eine Beschwerde des Hansetags nach sich ziehen (Gemecker in Form einer amtlichen Nachricht) und dem Spieler als Laschheit ausgelegt werden.
- Bußgelder stehen in drei verschiedenen Abstufungen zur Verfügung. Ihre Berechnung ist noch nicht vollständig auskalkuliert worden, das Bußgeld reicht dennoch von geradezu lächerlichen Beträgen bis hin zu einem Großteil der Stadtkasse. Die Strafe wird aus der betroffenen Stadtkasse entnommen und zu gleichen Teilen in die Kassen der verbleibenden Städte einbezahlt.
- Ein Handelsboykott ist bereits eine harte Strafe. Hierbei entsendet die Hanse zwei Schiffe, die im Hafen der betroffenen Stadt einen sogenannten Boykottkonvoi formen.

Umgang mit dem Boykottkonvoi

Es ist möglich, dass auch der Spieler selbst für die Bildung des Boykottkonvois herangezogen wird. In diesem Falle gibt es eine Nachricht des Eldermannes, in welcher der Spieler aufgefordert wird, sein waffentüchtigstes Schiff zur Verfügung zu stellen und im betroffenen Hafen dem Boykottkonvoi hinzuzufügen. Zu dieser Nachricht gibt es zwei Dinge zu sagen. Zum einen sollte der Spieler der Aufforderung, ein Boykottschiff zu stellen, auf jeden Fall nachkommen, da anderenfalls ein durchaus empfindlicher Ansehensverlust droht. Teilnahme am Boykottkonvoi ist sozusagen eine Bürgerpflicht. Des Weiteren entspricht die Anmerkung, es sollte sich bei dem zu entsendenden Schiff auf jeden Fall um ein hochgerüstetes handeln, nicht der Wahrheit. Es ist nämlich ebenso möglich, ein Schiff zu schicken, das über keinerlei Bewaffnung und auch nur über Mindestbesatzung verfügt. Dies hat auch keinen Ansehensverlust zur Folge.

Die Bedienung des Boykottkonvois an sich ist relativ simpel. Das ausgewählte Schiff wird in den Hafen der Stadt entsandt. Sobald es dort angelangt ist, wird dort die Schaltfläche „Konvoi beitreten“ gewählt. In dieser Liste wird nun (eventuell neben verschiedenen weiteren Einträgen) auch ein öffentlicher Konvoi angeboten, welcher in einigen Tagen in den Hafen der zu boykottierenden Stadt segeln soll (er bewegt sich also laut Angabe gar nicht vom

Fleck). Diesem Konvoi tritt der Spieler nun bei und muss sich fortan um nichts mehr kümmern. Sobald der Boykott beendet ist, gibt es eine entsprechende Dankesnachricht mit warmen Worten vom Eldermann, und das Schiff läuft automatisch wieder in den Hafen ein. Eine Entlohnung kassiert man allerdings nicht.

Der Handelsboykott ist eine Strafmaßnahme, welche die Stadt vom Handel innerhalb der Hanse isolieren soll. Er stellt den Handel mit der Stadt unter Strafe. Verboten ist dann der Warenaustausch zwischen Schiff und Stadt sowie zwischen Kontor und Stadt. Der Transfer von Waren zwischen Schiff und Kontor ist jedoch erlaubt. Man kann man die verbotenen Aktionen trotzdem noch ausführen, muss hierfür jedoch mit einer Anklage rechnen, die mit einer hohen Strafzahlung doch recht deftig ausfällt. Allerdings muss auf jeden Fall erwähnt werden, dass der Handelsboykott für die halbwegs fortgeschrittenen Spieler sowieso nur eine reine Augenwischerei ist, denn der Kontorverwalter und seine Kauf- und Verkaufsaktionen sind vom Boykott nicht betroffen. Der Verwalter handelt also seinen Einstellungen getreu auch während der Boykottphase weiter, ohne dass dies zu einer Anklage für den Spieler führt.

Die Blockade ist die härteste Strafe, die vergeben werden kann. Sie funktioniert vom Grundprinzip her ganz genau analog zum Handelsboykott und wird auch auf gleiche Art und Weise bedient. Hier wird jedoch nicht nur der Handel mit der Stadt untersagt, sondern gleich jeglicher Warentransfer zwischen Stadt und Spieler. Man kann zwar mit Schiffen in der Stadt anlegen, aber alle Aktionen, die irgendwelche Sachen in das Schiff einladen oder aus dem Schiff transferieren (seien es nun Waren, Flüchtige oder was auch immer) sind unter Strafe gestellt und werden geahndet. Auch hier gilt aber wieder, dass der Kontorverwalter praktischerweise von jeglicher Strafverfolgung ausgenommen bleibt. Welche dieser Strafen ist nun für ein bestimmtes Vergehen am sinnvollsten? Um dies zu beurteilen, muss man nur eine einzige Sache wissen: **Die Städte lernen durch Strafe nicht dazu!** Es ist also völlig unerheblich, ob die Stadt nach einer Missetat zu einer geringen Geldstrafe verurteilt oder mit einer Blockade belegt wird. Die Chancen, dass sie den gleichen Verstoß wieder begeht, sind gleich hoch.

Absehbar sind aber die negativen Konsequenzen einer hohen Strafe. Die Stadt hat weniger Geld in der Stadtkasse, was zu weniger Investitionsfreude bei den KI-Bürgermeistern führt. Eine zu arg ausgenommene Stadt hat später vielleicht Probleme, den Mauerbau oder die Miliz zu finanzieren.

Es empfiehlt sich also sehr, bei der Wahl des Strafmaßes auf Rachegelüste zu verzichten und zu bedenken, dass man sich mit hohen Strafen nur selbst ins Knie schießt. Da es negativ auf das Ansehen durchschlägt, Ordnungswidrigkeiten als Eldermann mit „keiner Strafe" durchgehen zu lassen, ist es günstig, dem Hansetag immer ein „geringes Bußgeld" vorzuschlagen. Dieses wird so gut wie immer angenommen, die Ratsherren sind zufrieden, und der Stadtkasse wurde nicht allzu sehr geschadet.

2.1.1.4 Die Waffenschmiede

Um Produktionsstillstand zu vermeiden, sollten die vier vom Schmied benötigten Waren immer in der Stadt vorrätig sein. Es sind dies Holz, Eisenwaren, Hanf und Leder. Einige Waffen sind nicht von vornherein beim Schmied erhältlich wie z.B. Bombarden und Kanonen. Erst durch Weiterentwicklung (die sich automatisch mit einer Verbesserung der Werft vollzieht) erweitert sich das Leistungsspektrum des Schmiedes. Sein Lager vergrößert sich, und die besagten leistungsfähigeren Waffen kann er dann ebenfalls anbieten.

Tipp: Wenn man an neue/bessere Waffentechnologie für seine Schiffe gelangen möchte, verkaufe man alte Restbestände anderer Waffen, auch am Anfang die erbeuteten Bliden der Piraten. Da dann die Lagerplätze des Waffenschmieds für diese Waffentypen voll sind, wird dieser zunächst die fehlenden Waffen ergänzen. Das Prinzip: Er beginnt bei allen Waffen stets mit der Fertigung von einem Stück. Danach bemüht er sich, von allem fünf in sein La-

ger zu bekommen, jeweils in Einerschritten; aus 1 wird 2, aus 3 wird 4… Sobald die Zahl von fünf Waffen erreicht ist, wird bei den anderen Waffen geringerer Anzahl schneller gearbeitet. Sodann wird der Schmied den Bestand auf zehn und, darauf folgend, auf 20 Stück aufstocken. Hat man Bedarf an Schwertern, sollte man die Bestände aller übrigen Handwaffentypen beim Schmied auf eine Zahl von 20 bringen – mit Ausnahme der Schwerter. Verkauft man nun Eisenwaren, Leder und Holz sehr preiswert an die Stadt (<250 GS, <200 GS, <40 GS), so ist – schwuppdiwupp - das Lager des Waffenschmieds ganz schnell mit Schwertern gefüllt (leider nur mit Schwertern möglich).

2.1.1.4.1 Die Schiffswaffen

Die Schiffswaffen lassen sich auf einem Schiff, ganz nach persönlicher Vorliebe, kombinieren. Auch die nur einseitige Bestückung eines Schiffes mit Waffen kann eine Option sein: Gerade Schießpulverwaffen sind teuer und mitunter knapp. Wer dennoch nicht darauf verzichten möchte, seinen Gegnern mächtige Salven von zwölf Kanonen zukommen zu lassen (und dabei noch etwas Laderaum zu sparen), hat die Möglichkeit dazu.

2.1.1.4.2 Die Handwaffen

Es gibt keinen Grund, vom Preis der Waffen auf ihre Bedeutung zu schließen: Alle vier Waffengattungen sind für die Stadtverteidigung wertvoll. Siehe hierzu auch die Abschnitte zum Landesfürsten sowie zur Waffenschmiede.

2.1.1.5 Der Darlehensgeber

Einen Darlehensgeber gibt es in jeder Stadt. In Niederlassungen wird er automatisch gebaut, sobald nach der Anerkennung die notwendigen Waren in der Markthalle vorhanden sind.

2.1.1.5.1 Darlehen aufnehmen

So man zu Spielbeginn nur wenig Geld, aber viele lukrative Geschäftsideen hat, ist es sinnvoll, ein Darlehen aufzunehmen. Das geht über den Button „Darlehen aufnehmen“. Wenngleich einem ja bis zu drei Darlehen angeboten werden können, so kommt es doch bei Spielbeginn gelegentlich vor, dass man nicht für ein einziges Darlehen kreditwürdig erscheint. In diesem Fall nimmt man sein Schiff und fährt vor die Stadt.

Just, wenn es die Stadtansicht verlässt und auf die Seekarte wechselt, wird der Darlehensgeber aktiv und bietet Darlehen an. Das geliehene Geld ist ein guter Grund, sein Schiff umdrehen zu lassen und ihm im Heimathafen gleich noch ein paar zusätzliche Waren mitzugeben. Es ist günstig, Darlehen mit möglichst langer Laufzeit zu nehmen, denn verglichen mit den „Kurzläufern“ kann man sich über einen niedrigeren Zinssatz und mehr Zeit bis zur Rückzahlung freuen. Eine Besonderheit in Patrizier 2 ist es, dass die Zinssätze nicht 'per annum' (pro Jahr), sondern 'pro Woche' gelten. Die Obergrenze für ein Darlehen liegt bei etwa 30.000 GS. Maximal drei Darlehen dürfen zeitgleich bestehen.

Der Darlehensgeber im Startkontor wird zu Beginn des Spieles mit ziemlicher Sicherheit nur sehr mickrige Darlehen bzw. einen ungünstigen Zinssatz anbieten. Daher lohnt sich ein Vergleich mit den Darlehensgebern in den Nachbarstädten. Weil lediglich maximal drei Darlehen aufgenommen werden dürfen, ist es sinnvoll, nur solche von 10.000 GS aufwärts anzunehmen.

2.1.1.5.2 Darlehen tilgen

In dieser Anzeige werden sämtliche Schulden beim Darlehensgeber vermerkt. Neben offenen Darlehen findet man hier ebenfalls ausstehende Strafzahlungen aus Verurteilungen. Auch Sondersteuern sowie die Kostenbeteiligung für die errichteten Stadtmauererweiterungen (siehe Bezahlung des Mauerbaus) müssen beim Darlehensgeber beglichen werden.

Aufgenommene Darlehen müssen in der jeweiligen Stadt zurückgezahlt werden. Es erscheint rechtzeitig zehn Tage vor Ablauf der Frist eine Benachrichtigung. Für die Tilgung

aller anderen Kosten kann man aber den Darlehensgeber jeder beliebigen Stadt wählen. Eine Ratenzahlung ist nicht vorgesehen. Nach dem Ablauf der Frist, in der man die Schulden begleichen darf, wird eine Frist von 10 Tagen gewährt (nicht bei Straftaten), danach folgt die Pfändung. Sollte das Barvermögen nicht ausreichen, erstreckt sich die Pfändung auch auf die im Lager befindlichen Waren. Dadurch fällt das Ansehen insgesamt.

Der Vollständigkeit sei hier noch Swartenhengst's Pfändungstrick aus dem Jahr 2005 erwähnt. Möglicherweise ist er nicht ganz ausgereift, aber zu gut, um ihn nicht zu erwähnen. Zitat:

„Als Abfallprodukt vom Onlinespiel auf dem Treffen ist mir ein Trick aufgefallen, mit dem man die Rückzahlungen an den Darlehensgeber mindern, manchmal vielleicht sogar ganz aufheben kann, allerdings unter Inkaufnahme eines gewissen Ansehensverlustes. Anwenden läßt er sich nur bei geringen Bargeldbeständen, nicht zu vollem Lager und einer „teuren" Lagerware (am besten Eisen), also Bedingungen, die für ein Spiel in der Anfangsphase nicht untypisch sind.

Das Grundprinzip besteht darin, dass man zum Zeitpunkt der Pfändung nicht genug Bargeld besitzt, damit die Pfändung Erfolg haben kann. In solch einem Fall werden dann Waren im Kontor gepfändet und zwar entweder alphabetisch (Bier, Eisenerz, Eisenwaren, Felle...) oder nach der Reihenfolge der Betriebe (Bier, Eisen, Honig, Getreide...) (noch nicht getestet). Nun werden nicht etwa Waren gepfändet, bis die Forderung eingetrieben ist, sondern es wird zunächst alles Bier gepfändet. Wenn dann noch Geld fehlt, wird entweder alles Erz und alles Eisen gepfändet usw. Wenn dann zuviel gepfändet wurde, wird der Restbetrag bar ausgezahlt. Die gepfändeten Waren landen in der Markthalle. Wenn man nun mit dem erhaltenen Restbetrag die gepfändeten Waren wieder aufkauft, wird man feststellen, dass man dabei anständig Gewinn macht, d.h. die Kaufpreise sind niedriger als die bei der Pfändung angesetzten Preise. Wie sich letztere zusammensetzen, ist mir nicht ganz klar, folgende Preise hatte ich gestern Abend in einem Probelauf. Zu pfänden waren 7.500 GS.

Gepfändete Waren: 128 Fass Eisen zum Kaufpreis von 281 GS, Bargeldbestand 15 GS. Marktpreis von Eisen vor der Pfändung 273 GS bzw. 266 GS. Bargeldbestand nach der Pfändung 27.169 GS (Der durchschnittliche Pfändungspreis lag damit bei etwa 271 GS). Damit konnte ich 117 Fass Eisen zurückkaufen, anfangs lag der Einkaufspreis bei 217 GS. Für die fehlenden 11 Fässer musste ich noch einmal knapp 3.000 GS locker machen. Mithin habe ich die effektive Rückzahlung um mehr als 60% senken können.

Der Trick scheint umso besser zu laufen, je mehr Waren unnötig gepfändet werden, da dann der Marktpreis anschließend entsprechend niedriger ist. Folgendes wäre hier noch zu klären:

1. Wie berechnet sich der taxierte Wert der gepfändeten Waren? Kann man ihn durch gezielte Manipulation des Marktes so ändern, dass man im Extremfall mit Pfändungen sogar Gewinn macht?
2. Bekommt man anschließend noch einen Kredit?
3. Funktioniert der Trick auch bei großen Pfändungsbeträgen, etwa bei den Millionenrechnungen, die man beim Mauerbau teilweise bekommt?

Hier gibt es noch Neuland zu entdecken.

2.1.1.5.3 Darlehen vergeben

Hat ein Spieler Geld übrig, das er nicht braucht, so ist die Vergabe von Darlehen ein gutes Mittel, dieses doch noch loszuwerden. Bei der Darlehensvergabe sollte man die Kredite mit kurzen Laufzeiten zuerst vergeben, denn je kürzer die Laufzeit, desto höher der Wochenzinssatz. Einen Kredit mit niedrigem Zinssatz zu vergeben, bringt geringfügige Ansehensvorteile. Dementsprechend sinkt das Ansehen, wenn man einen hohen Zinssatz wählt. Da der Einfluss auf das Ansehen als minimal wahrgenommen wird, vergibt der Verfasser dieses Absatzes seine Kredite immer zum höchsten Zinssatz. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad

steigt auch das Ausfallrisiko der Darlehen. Fällt ein Kredit aus, so bleibt dem Spieler die Wahl, die Schuld zu erlassen oder aber den Schuldner zu pfänden. Hierzu hat der Spieler zehn Tage nach der Meldung „Rückzahlung“ Zeit. Er sollte sie also regelmäßig lesen, sonst kann es sein, dass er sich etwas entgehen lässt.

Denn Rückzahlung ist nicht gleich Rückzahlung: Zu beachten ist für die eventuelle Pfändung die Rückzahlungssumme. Liegt sie unter 17.000 GS, so werden dem Spieler im Falle der Pfändung immer Waren übergeben. Bei darüberliegenden Summen kann es auch sein, dass der Spieler eine Schnigge oder einen Kraier übertragen bekommt.

Ein solches Schiff wird im Moment der Pfändung vom Spiel generiert, war bis dahin also nicht in der Hanse im Einsatz. Bei den Warenpfändungen lassen sich drei Kategorien bestimmen:

- Kategorie 1: Getreide, Holz, Fisch
- Kategorie 2: Bier Fleisch, Wolle
- Kategorie 3: Felle, Tuch, Wein

Die Kategorie 1 begegnet einem am häufigsten, danach folgt Kategorie 2, und Kategorie 3 ist am seltensten in der Pfändung dabei. Pro Warenpfändung bekommt man stets eine Auswahl von zwei der drei Waren. Hat man also eine Pfändung der Kategorie 1, so bekommt man entweder Getreide und Holz, Getreide und Fisch oder Holz und Fisch. Speichert man vor der Pfändung ab, so kann man im Fall, dass man Getreide und Holz pfändet, aber Fisch benötigt, wieder Laden und einen Tag mit der Pfändung warten. Am nächsten Tag bekommt man nämlich eine andere Kombination derselben Kategorie.

Es gibt Spieler, die die Möglichkeit der Kreditvergabe exzessiv nutzen, um sich den Bau bestimmter Betriebe zu ersparen oder auch, um ihre Flotte zu vergrößern. Sie legen es also förmlich darauf an, dass die Kredite nicht zurückgezahlt werden. Dazu ist es sinnvoll, immer alle möglichen Kredite zu vergeben - zum höchstmöglichen Zinssatz. Wie hoch die Ersparnis an Betrieben ausfällt, hängt, wie beschrieben, vom Schwierigkeitsgrad ab. Eine weitere Abhängigkeit ergibt sich aus der Kartengröße. Je mehr Städte es auf der Karte gibt, desto mehr Darlehensgeber sind vorhanden, und desto mehr Kredite können vergeben werden.

2.1.1.5.4 Vergebene Darlehen

Diese Anzeige hat rein informativen Charakter. Die Darlehen werden nach dem Zeitpunkt ihrer Fälligkeit angezeigt.

2.1.1.5.5 Anteile kaufen

In der Regel wird hier nichts angeboten. Kaufen lässt sich im Einzelspielermodus erst, wenn man zuvor Anteile seiner Firma abgegeben hat. Die Auswahl beschränkt sich also auf Anteile des eigenen Unternehmens. Anders ist es im Mehrspielermodus: Dort kann ein Spieler Anteile an der Firma eines Mitspielers erwerben, sofern dieser seine Firmenanteile zuvor verkauft hat. Näheres dazu verrät das Kapitel über Mehrspielerpartien. Ist man im Besitz von Anteilen an einer anderen Unternehmung, so hat man Anspruch auf eine vierteljährlich auszuzahlende Dividende von dieser Firma.

2.1.1.5.6 Anteile verkaufen

Wie bereits im vorherigen Abschnitt festgestellt wurde, kann man Anteile erst dann erwerben, wenn sie vorher veräußert wurden. In Patrizier 2 muss ein Spieler immer die Mehrheit an seiner Firma halten. Deshalb ist der Verkauf von Firmenanteilen auf 45% begrenzt, so dass man im äußersten Fall noch 55% seines eigenen Unternehmens besitzt. Verkaufen lassen sich fünf Prozent oder ein Vielfaches davon (abhängig vom Kaufinteressenten). Die Höhe der zu zahlenden Dividende richtet sich nach der Steigerung des Unternehmenswertes im Quartal und beinhaltet eine Besonderheit. Dazu ein Beispiel: Hat der Spieler in diesem Zeitraum 100.000 GS zu seinem Unternehmenswert hinzugewonnen und 20% seines Unterneh-

mens verkauft, so wird ihm überraschenderweise nur ein Viertel des eigentlichen Anteils als Dividende berechnet (5.000 GS).

Anteilhandel als Einnahmequelle:

Eine Firma ist 1.000.000 GS wert. Demnach bekommt der Spieler, wenn er nun 10% seiner Firma verkauft, 100.000 GS hinzu. Versteckt er danach Teile seines Firmenvermögens in einer Stadtkasse, so ist die Firma vielleicht nur noch 800.000 GS wert. Bei einem Rückkauf der 10% vom Darlehensgeber würde der Spieler noch 80.000 GS bezahlen und hätte in diesem kleinen Beispiel schlappe 20.000 GS Gewinn erzielt. Unmittelbar nach dem Verkauf werden die Anteile verständlicherweise nicht wieder zum Kauf angeboten werden. Eine Gelegenheit zum Rückkauf kann sich nach etwa 1 - 2 Monaten ergeben. Dementsprechend lohnt sich der Anteilshandel erst im späteren Spielverlauf, wenn es nicht mehr um 20.000 GS Gewinn geht, sondern um 20 Millionen GS.

2.1.1.6 Das Badhaus

Das Badhaus gibt es nur in Hansekontoren und Hansestädten.

2.1.1.6.1 Ein Bad nehmen

Jeder Spieler sollte regelmäßig, wie im realen Leben, ein Bad nehmen. Neben der Hygienefunktion kommt in Patrizier 2 noch eine soziale Funktion hinzu. Die erlangte Reinheit darf im übertragenen Sinne verstanden werden: Mindestens alle drei Wochen ein Bad – und man erspart sich Anklagen der willkürlichen Art, z. B., man habe behauptet, die Erde sei rund.

2.1.1.6.2 Jemanden bestechen

Da die für eine Bestechung begehrten Badhausbesucher nicht ständig präsent sind, kann es sinnvoll sein, sich ihre Gunst schon früh zu sichern, ohne dass ein konkreter Anlass bestünde. Kurz gesagt: Man kann weit im Voraus bestechen, sollte aber im Hinterkopf behalten, dass die gekauften Stimmen spätestens zum Zeitpunkt einer Wahl für eben diese automatisch verbraucht werden. Näheres zum Ablauf der Bestechungen, auch das „beamen" von Badegästen, findet sich in „Wer zahlt, hat immer Recht!".

2.1.1.7 Die Kirche

2.1.1.7.1 Beten

Regelmäßiges Beten hilft wie regelmäßiges Baden gegen Anklagen der willkürlichen Art, in diesem Fall gegen eine Anklage wegen Unzucht. Also, alle drei Wochen mindestens einmal beten! Damit das Gebet bei der entsprechenden Instanz erhört wird, auf den „Beten"-Button klicken und warten, bis die Schrift wieder schwarz erscheint.

2.1.1.7.2 Die Armenspeisung

Eine Armenspeisung wirkt genau einen Tag lang. Wenn sie erfolgreich verläuft, wird die Zuwanderung von Bettlern in die Stadt um den Faktor 4.5 oder 5 erhöht. Sehr wünschenswert ist dies beispielsweise bei einem Bevölkerungseinbruch nach einer Pest oder aber bei einer starken Expansionsanstrengung. Die für die Armenspeisung benötigten Waren sind: Getreide, Fleisch, Fisch, Bier und Wein. Es ist nicht notwendig, von allen Waren etwas abzugeben. Den teuren Wein oder das teure Fleisch kann man auch für den Verkauf zurückhalten und die Armenspeisung entspannt mit Getreide und Bier erledigen. Es ist sogar möglich, eine Armenspeisung mit nur einer einzigen Ware zum Erfolg zu bringen.

Eine erfolgreiche Armenspeisung besteht aus: 2 Last Getreide, 2 Last Fisch, 2 Last Fleisch, 6 Fass Bier, 6 Fass Wein für jeweils 8.000 bis 10.000 EW. Der Bedarf muss gelegentlich an die Bevölkerungszahl angepasst werden. Beim Tauschen bitte auf den Wert der gespendeten Waren und nicht nur auf die Stückzahl achten.

Die ältesten Betriebe der Stadt bekommen als erstes Arbeitskräfte, das kann also ein anderer Betrieb als der eigene sein, für den die Zuwanderung beabsichtigt war.

Mehr als eine Armenspeisung pro Tag bringt nicht mehr Bettler in die Stadt. Wenn die Speisung erfolgreich war, sollte die Antwort des Kirchenmannes mit „Eine äußerst großzügige Spende!" beginnen. Vorsichtshalber vor der Armenspeisung speichern. Als Dauermaßnahme ist die Armenspeisung nicht sinnvoll, weil im Verhältnis zu einer exzellenten Versorgung der Stadt zu teuer.

2.1.1.7.3 Die Kirchenspende

Mit zunehmenden Spendenbeträgen kann man auf der dargestellten Innenansicht beobachten, wie weiterer Kirchenschmuck erscheint. Wird einige Zeit nicht gespendet, verschwindet der Schmuck wieder. Der Gewinn an Ansehen ist kaum wahrnehmbar.

2.1.1.7.4 Der Kirchenausbau

Für die zu Spielbeginn noch recht bescheidene Kirche führen drei Stufen zu einem prächtigen Bauwerk. Im Gegensatz zur Kirchenspende ist hier die Außenansicht gemeint. Eine solche Baumaßnahme erfordert 50 Last Ziegel, 20 Fass Eisenwaren und 20 Last Holz. Sie bindet einen Bautrupp, je nach Bauaufwand, circa vier bis sechs Wochen. Der erste Ausbau ist mit 20.000 GS verhältnismäßig günstig zu haben. Die zweite Ausbaustufe kostet schon 40.000 GS und die dritte 60.000 GS. Der Pfarrer gibt vor einer Spende Hinweise auf den Bedarf an Spendenmitteln:

- „....benötigen noch viele Spender": Es steht noch der volle (oder nahezu volle) Betrag für den Ausbau aus.
- „....haben schon viele Spenden erhalten": Mindestens ein Drittel der Summe ist bereits eingegangen.
- „....haben schon den größten Teil der benötigten Spenden zusammen": Mindestens zwei Drittel sind gesammelt.
- „....haben die benötigte Spende zusammen und beginnen bald mit dem Ausbau": Der Zeitpunkt für den Wareneinkauf ist noch nicht erreicht / Es fehlt dem Pfarrer noch an Baumaterial.
- Mit Baubeginn erklärt er: „....planen derzeit keinen weiteren Ausbau". Nach Beginn der dritten und letzten Kirchenerweiterung signalisiert er: „Wir planen keinen weiteren Ausbau".

Die Spende ist gesammelt – einige Hinweise: Der Pfarrer lässt die Baumaterialien nur bis zu einem bestimmten Preislimit einkaufen, sie sollten daher reichlich auf dem Markt vorhanden sein. Täglich wird der Markt von ihm auf günstige Kaufgelegenheiten geprüft. Gegebenenfalls werden Teilkäufe getätigt, bis die erforderlichen Warenmengen erworben sind. Praktisch zeitgleich mit dem Erwerb sämtlicher Baumaterialien erfolgt der Baubeginn. Es gibt demzufolge **keinen** vorgegebenen Stichtag für den Start der Arbeiten. Denkbar ist auch, den Kirchenausbau zu blockieren und sich damit einen Bautrupp für andere Zwecke freizuhalten. Man zahlt die Goldstücke, nimmt den Ansehensgewinn mit, verkauft aber nicht die Baumaterialien, um diesen bezahlten Ausbau auch zu vollziehen.

2.1.1.8 Das Arsenal

Mit der eigenen Einflussnahme auf die Anzahl und Zusammensetzung der heimatlichen Stadtverteidiger können die Aussichten auf eine Abwehr feindlicher Belagerer ganz erheblich steigen. Mit zunehmender Ausdehnung der Stadt ist es möglich, die zulässige Zahl eigener Streitkräfte in mehreren Abstimmungen des Stadtrates auf bis zu 50 Einheiten (fünf Kontingente) zu erhöhen. Um eine neue Einheit zu bilden, erfordert es fünf Exemplare einer Handwaffe und 20 Bettler. Die Waffen müssen im Waffenlager des eigenen Kontors liegen. In einer zufriedenen Stadt ist es in der Regel kein Problem, Bettler zu bekommen, es sei

denn, einige Betriebe suchen in dieser Zeit noch Arbeitskräfte. Doch dann helfen Matrosenentlassungen. Es ist empfehlenswert, die maximal mögliche Zahl an Einheiten auszunutzen und die vier Einheitentypen relativ gleichmäßig gewichtet (mit Schwerpunkt Stadtwache) auszubilden. Siehe dazu auch die Kapitel 6.5, Landesfürst und Belagerungen; um Matrosen zu entlassen das Kapitel Seefahrt und um neue Stadtwachen zu beantragen das Kapitel Stadtinfo.

2.1.1.9 Die Werft / Das Reparaturdock

Werften gibt es in jeder Hansestadt und in jedem Hansekontor. Reparaturdocks finden sich in Hansefaktoreien, aber auch in sämtlichen Niederlassungen. Im Reparaturdock können keine Schiffe in Auftrag gegeben werden. Auch können diese nicht zu Werften ausgebaut werden.

2.1.1.9.1 Ein Schiff reparieren

Die Dauer der Reparatur hängt von der Qualität der Werft sowie dem Zustand des Schiffes ab. Bei einem Konvoi bemisst sich die Reparaturzeit am Zustand des am stärksten beschädigten Schiffes. Es kann daher sinnvoll sein, einzelne besonders stark beschädigte Schiffe aus dem Konvoi auszugliedern. Ein lädiertes Orlogschiff könnte beispielsweise kurzfristig durch ein Ausliegerschiff ersetzt werden, so dass nicht ein ganzer Konvoi lange Zeit in einer Werft gebunden ist.

2.1.1.9.2 Der Bauauftrag

Bauaufträge fördern, wie Reparaturen auch, die Entwicklung der Werft. In diesem Zusammenhang sei erwähnt, dass sich die zu Baubeginn angegebene Bauzeit schon während des Baus verkürzen kann. Gerade in der Anfangsphase des Spiels sind einige Baumaterialien (z. B. Pech) in der Hanse knapp. Aus diesem Grunde sollte man sich früh darum bemühen, sie für den Schiffbau zu sammeln. Man hält sich einen kleinen Teil des Laderaums frei und nutzt die Handelsfahrten, um sich in den verschiedenen Städten nebenbei mit Baustoffen einzudecken - dadurch wird der Neubau zum Schnäppchen wesentlich günstiger.

2.1.1.9.3 Die Auftrags- und Reparaturliste

Dieses sind informative Anzeigen. Erstere beinhaltet auch Bauaufträge der konkurrierenden Händler und gibt Auskunft, ab wann die jeweilige Werft wieder für einen Bauauftrag frei wird.

2.1.1.9.4 Ein Schiff ausbauen

Ein ausgebautes Schiff erweist sich in einer Seeschlacht als robuster (um 15 bzw. 30% erhöhte „Lebensenergie“) und kann mehr Schiffswaffen aufnehmen als in der einfachen Version. Da mit dem Ausbau in erheblichem Maße Laderaum verlorengeht, wird von einem generellen Ausbau der eigenen Schiffe abgeraten. Hat man jedoch Bedarf an orlogfähigen Schiffen (als Konvoiführer oder Auslieger), so kann der Ausbau sinnvoll sein. Durch eine konsequente Einbindung bereits ausgebauter ehemaliger Piratenschiffe lassen sich die Kosten für Ausbauaufträge sparen.

2.1.1.9.5 Der Schiffsname

Der Name eines Schiffes kann jederzeit geändert werden. Diese Änderung ist kostenlos. Die Umbenennung von Schiffen kann helfen, wenn man im Spielverlauf eine sehr große Flotte koordinieren möchte. Durch überlegtes Umbenennen ist es möglich, sich die wichtigsten Schiffe stets am Anfang der alphabetisch sortierten Schiffsliste anzeigen zu lassen: z. B. den Namen eigener Konvoiführer ein Leerzeichen voranstellen. Es gibt einfach zu viele Benennungssysteme, um diese allesamt zu beschreiben. Wichtig ist, dass der Spieler mit seinem System zurechtkommt.

2.1.1.9.6 Die Entwicklung von Werften

Es ist kein Geheimnis, dass Schiffbauaufträge die Entwicklung besserer Schiffstypen beschleunigen und die dabei gesammelte Erfahrung darüber hinaus zu kürzeren Bau- und Reparaturzeiten einer Werft führt. Daneben gilt es mittlerweile als gesicherte Erkenntnis, dass Aufträge für Reparaturen oder Ausbauten lediglich die Entwicklung besserer Schiffstypen in nennenswertem Maße fördern. Auf schlechte Werftauslastung (Auftragsflaute) folgt eine Rückentwicklung. Im Klartext: Bau- und Reparaturzeiten verlängern sich wieder. Beginnend am 11. Mai 1300 gibt es wöchentlich einen festen Stichtag, dem sich zwei Vorgänge zuordnen lassen:

1. Ausnahmslos an diesen Tagen erschließt sich einem erstmals das Werftangebot der Schiffe mit größerem Laderaum. Hierbei sei angemerkt: Für die aufgewerteten Schiffe erhöht sich die Menge benötigten Bauholzes. Da der Werft das Baumaterial vor Baubeginn bereitgestellt werden muss, wird deutlich: Wer an einem Tag gleich mehrere Schiffe in Auftrag gibt, kann während der Abarbeitung nicht vom zu erwartenden Angebot verbesserter Schiffe profitieren, denn sämtliche in Auftrag gegebenen Schiffe erhielten bei Auftragsvergabe nur Geld + Baustoffe für die kleinere Ausführung des Schiffes.

2. Es kann an Stichtagen zu geringen Veränderungen des Baupreises im einstelligen Bereich kommen.

Während des Baues neuer Schiffe zeigt sich ein Anstieg, nach Fertigstellung („freie Werft") ein Rückgang. Keine Veränderungen hingegen konnten bislang bei Reparaturen oder Ausbauaufträgen gesehen werden. Da diese Preisveränderungen während Tests oftmals auch Bewegung in die Anzahl der Bautage brachten, liegt der Gedanke nicht fern, dass sie Veränderungen der Arbeitsgeschwindigkeit der Werft widerspiegeln. Einige weitere Beobachtungen dazu:

Die Preise sämtlicher angebotenen Schiffstypen verändern sich gemeinsam und in gleichem Maße. Mit zunehmender Schiffgröße zeigt sich ein höherer Zuwachs an GS. Bei Vergabe mehrerer Bauaufträge an einem Tag ist die Gesamtzahl der GS nach ihrer Fertigstellung höher als bei einer gleichen Zahl von Einzelaufträgen.

Das erste Schiff einer nicht entwickelten Werft weist die höchste Preisanstiegsrate auf, nachfolgende Schiffbauten zeigen eine abfallende Anstiegsrate. Nach Baufertigstellungen sinkt in der freien Werft der Baupreis in Schritten von 1 GS (und oftmals war zeitgleich ein Anstieg der Zahl der Bautage zu beobachten). Das Absinken verlangsamt sich im Verlauf. Auch während laufender KI-Reparaturaufträge setzt sich der Preisrückgang fort. Die Werft gibt in der Stadtansicht einen ersten Hinweis auf ihre Arbeitsgeschwindigkeit. Dabei hat jeder Schiffstyp bei der Anzahl der Bautage eigene, feste Schwellenwerte, an denen es zu einer Veränderung der Werftgrafik kommt (Laternen, Güter am Steg). Die höchste Werftentwicklungsstufe wird durch drei Laternen angezeigt.

Bekannte Schwellenwerte:

- SCH: 54 Tage → 47 Tage → 43* Tage→ 41* Tage
- KRA: 77 Tage → 63 Tage → 56* Tage → 53* Tage → 49* Tage
- KOG: 106 Tage → 85 Tage → 73 Tage → 64* Tage → 59* Tage

* = Ungenauigkeiten bedingt durch Laderaumveränderungen (...längere Bauzeit) möglich.

Zitiert nach „Tipps & Tricks".

2.1.1.9.7 Die Abhängigkeiten

Die Werftqualität hat direkten Einfluss auf das Ergebnis von Pfändungen in einer Stadt. Kann eine Werft also die größten Schniggen (250 Fass) und Kraier (350 Fass) bauen und man erhält eine Schnigge oder einen Kraier aus einer Pfändung, so werden sie die selbe Ladekapazität aufweisen, wie sie auch in der Werft möglich ist. Allerdings ist hier zu beachten, dass

die Qualität der Werft zum Zeitpunkt der Kreditvergabe entscheidend ist. Zum Thema Kredite und Pfändungen sei auf den Abschnitt Darlehensgeber verwiesen. Eine andere Abhängigkeit besteht gegenüber der Größe der Piratenschiffe. Hier ist allerdings nur die Qualität der Werft bzw. des Reparaturdocks der Stadt mit der kleinsten, spielinternen Nummer (die Nummer ist nicht sichtbar) von Bedeutung.

Sofern auf der Karte vorhanden, ist dies die Werft von Edinburgh. Nach gezielter Entwicklung dieser Werft erhält man größere oder aber gut ausgebaute Piratenschiffe, die man in seine Flotte integrieren kann. Das betrifft sowohl die Schiffe von Auftragspiraten als auch jene von freien Piraten. Umgekehrt kann man der Werft von Edinburgh seine Unterstützung versagen und damit das Erstarken der Piraten verzögern. Fördert man stattdessen gezielt eine andere Werft, wird man durch die dort gebauten, besseren Schiffe im Seekampf in eine überlegene Position gebracht. Mehr zum Thema „Kampf gegen Piraten" findet sich in Kapitel 4.

2.1.1.10 Die Scheune

Die Scheune dient der Verbindung zweier Städte über Land. Der im Spiel verwendete Begriff „Landhandel" ist irreführend, denn Waren werden nicht gehandelt, sondern über die Landverbindung zwischen zwei Kontoren lediglich ausgetauscht. Folgende Landverbindungen sind in Patrizier 2 möglich:

- Boston – London
- Bremen – Köln
- Lübeck – Hamburg
- Flensburg – Ripen
- Thorn – Stettin
- Pernau – Reval
- Ladoga – Novgorod

Die Verbindung Lübeck – Hamburg besteht sowohl auf der Standardkarte als auch auf selbsterstellten Karten mit diesen Städten von Anfang an. Alle weiteren Verbindungen müssen im Rahmen von Eldermannmissionen erst noch gebaut werden. Der Landtransport kann und soll den Seeweg nicht dauerhaft ersetzen. Stellt man einen Vergleich an, so ist er nicht besonders preiswert, bietet keinen nennenswerten Zeitvorteil und ist mit einer Beschränkung auf zehn Last in seiner Kapazität sehr eingeschränkt. Hinzu kommt das ständige Risiko eines Überfalls, das selbst durch höchstmöglichen Begleitschutz nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann. Ihre Stärke spielen Landwege besonders im Winter aus, wenn nördlich gelegene Häfen zufrieren und somit über den Seeweg unerreichbar sind. Ganz allgemein kann der Landtransport, wann immer ein akuter Warenmangel besteht und Schiffskapazität fehlt, Abhilfe schaffen. Insgesamt betrachtet ist diese Möglichkeit des Transportes wegen der damit verbundenen Kosten nicht ratsam.

2.1.1.11 Das Stadttor

Das Stadttor sei hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Es dient der Kommunikation mit dem Landesfürsten. Seine Möglichkeiten sind in Kapitel 6.5 und in den dazugehörigen Unterpunkten sehr ausführlich beschrieben.

2.1.1.12 Der Marktstand

Die wichtigste Funktion des Marktstandes liegt darin, dort ein Fest ankündigen zu können. Daneben gibt der Verkäufer am Marktstand auf einen Mausklick hin auch Auskunft darüber, an welcher Ware es am stärksten mangelt – und dies nicht selten früher, als es die Mangelsymbole auf der Seekarte signalisieren. Ist die Stimmung der Stadtbevölkerung mal wieder arg getrübt, beispielsweise nach einem erfolglosen Versuch, die Stadt vor einer Plünderung zu bewahren, so kann ein Fest den Unmut mindern – Unmut, der sonst womöglich in Abwanderung gipfeln könnte.

Da zwischen Ankündigung und Festtag etwa drei Wochen liegen, gilt es hier vorauszudenken. Für das Leibeswohl der Gäste hält man die Waren Bier, Wein, Fisch, Fleisch, Honig

und Getreide in ausreichender Menge im Lager vorrätig. Eventuell müssen Waren für den Schiffstransport gesperrt werden.

Die Mengen für ein „normales“ Fest pro 1000 Gäste: 10 Fass Bier, 10 Fass Wein, 1 Last Fisch, 1 Last Fleisch, 1,5 Last Getreide, 5 Fass Honig.

Der maximale Verbrauch liegt genau doppelt so hoch. Jedoch reichen die normalen Mengen für ein erfolgreiches Fest aus. Sollte in den zehn Tagen vor dem Fest in der Stadt eine Hungersnot geherrscht haben, ist der Verbrauch höher. Die Zahl der Gäste hängt von der Zahl der Einwohner und der persönlichen Beliebtheit in der Stadt ab. Minimal werden 40% erscheinen, maximal alle Einwohner.

Nach dem Fest erscheint eine Meldung, die über den Erfolg Auskunft gibt. Wenn das Fest keiner war: „Kein Freudentag war dieses Fest.“ Die nächsten Stufen nach dieser versauten Party: „ein recht mäßiger Erfolg“, „einigermaßen erfolgreich“ bis zu „ein berauschendes Fest“.

Weitere Gelegenheiten für ein Fest können sich ergeben: die eigene Hochzeit oder aber der Auftrag eines Händlers. Bei der eigenen Hochzeit kommt man um ein Fest nicht herum. Allerdings ist ja niemand gezwungen zu heiraten und, wo steht geschrieben, dass ein Fest immer ein voller Erfolg werden muss? Jedenfalls hat es auf die Mitgift keinen Einfluss, ob die Hochzeitsfeier gut oder schlecht war. Im Fall des Auftrags bekommt man eine Nachricht, wonach ein Bürger seine Tochter verheiraten will, aber kein Schiff hat, die notwendigen Waren zu besorgen. Man hat 10 Tage Zeit, diesen Auftrag anzunehmen.

2.1.1.13 Der Hafenkran

Der Hafenkran bildet die Verbindung zwischen Schiff, Kontor und Stadt. Hier wird das wichtige Handelsmenü angezeigt. So werden durch den Hafenkran nicht nur Waren zwischen Kontor und Schiff transferiert, sondern es wird auch mit der Stadt gehandelt. Gleichfalls können hier Waffen zwischen Kontor und Schiff ausgetauscht werden.

Wer schon einmal erlebt hat, wie die Konkurrenz im Handelsmenü hochwertige Waren zum Schnäppchenpreis ergattert hat oder plötzlich verkaufend auftrat und dabei Höchstpreise erzielte, den wird interessieren, dass eigene Schiffladungen bereits mit dem Eintritt des Schiffes in die Stadtansicht gehandelt werden können. Das Schiff muss noch nicht angelegt haben, um auf den Hafenkran Zugriff zu haben. Weiteres zum Handel findet sich in Kapitel 3.

2.1.1.14 Der Gaukler

Im Stadtzentrum, zwischen den Gebäuden, steht der Gaukler. Er gibt Auskunft über die allgemeine Lage in der Stadt und unterscheidet dabei drei Stufen:

- „Dies ist eine sehr zufriedene Stadt.“
- „Einige freuen sich hier über mich.“
- „Ich habe es hier sehr schwer.“

Der Gaukler gibt nur eine grobe Einschätzung der Lage. Eine sehr zufriedene Stadt bedeutet nicht, dass es nicht doch irgendwelche Probleme gäbe. Selbst wenn er beteuert, die Stadt sei sehr zufrieden, können Arbeiter verärgert sein oder Wohnhäuser fehlen.

So sollte man sich die Zufriedenheit immer oben links in der Stadtansicht hinter den Einwohnern anschauen, denn die drei Bevölkerungsschichten können unterschiedlich zufrieden sein. Die Information des Gauklers liefert also nur eine Art Durchschnittswert.

Gaukler erfreuen mit ihrer Kunst die Bevölkerung aller Hansestädte sowie die der meisten Hansekontore und -faktoreien. In den Hansekontoren London und Bergen gibt es keinen Gaukler, desgleichen in der Faktorei Malmö.

2.1.2 Die Informationsgebäude

Hier sind Gebäude, Bauwerke und sonstige Objekte der Stadtansicht beschrieben, die einen rein informativen Charakter aufweisen.

2.1.2.1 Das Handelskontor der Konkurrenz

Namen und Rang der in einer Stadt ansässigen Konkurrenten zu kennen, kann vermitteln, wer in der Stadt noch bauend (womöglich auch spendend) auftritt. Insgesamt sind das jedoch weniger bedeutende Informationen.

Im Mehrspielermodus wird diese Funktion gerne genutzt, um Überschüsse zu verschieben. Näheres dazu im Kapitel 11.

2.1.2.2 Die Markthalle

Die Markthalle regelt den Warenhandel mit der Stadt bzw. die Warenausgabe an die Bürger. Klickt man mit der linken Maustaste auf das Gebäude, so öffnet sich ein Fenster mit einer Warenliste sowie einem Auswahlmenü. Die Warenliste informiert umfassend über Bestand, Produktion und Verbrauch der Waren in dieser Stadt und protokolliert den Warenaustausch mit dem Hinterland. Im Auswahlmenü können die o. g. Informationen genauer aufgeschlüsselt werden.

2.1.2.2.1 Der Warenbestand

Hier erfährt man den Bestand sowie Ein- und Verkaufspreise aller Waren in der Stadt.

2.1.2.2.2 Die Warenproduktion

Achtung: Die in diesem Bereich angegebenen städtischen Produktionszahlen gelten nicht, wie angegeben, pro Woche, sondern pro Tag! Die Anzeige für die Händler ist hingegen korrekt.

2.1.2.2.3 Der Warenverbrauch

Hier werden neben dem Warenbestand auch der Wochenbedarf von Bürgern und städtischen Betrieben sowie der Gesamtverbrauch angezeigt. Die Anzeige des Verbrauchs ist eine der wichtigsten im Spiel. Denn über den Verbrauch erfährt der Spieler, wie viel er produzieren muss. Rechnet er seine Produktion und den Verbrauch aus allen Markthallen der Hanse gegeneinander auf, so bekommt er ein Bild davon, ob bzw. wie viel Überschuss er produziert. Gegebenenfalls sind nach dieser Feststellung weitere Betriebe zu setzen. Der Verbrauch spielt auch für die Preise und die Zufriedenheit der Bürger eine Rolle. Generell kann man sagen, dass in der Markthalle in etwa Vorräte für zwei Wochen liegen sollten. Ist das der Fall, hat man auch den Preis, den man in allen Städten einstellen sollte, um die Bevölkerung zufriedenzustellen und zu halten.

2.1.2.3 Der Hafenmeister

Im turmartigen Bauwerk mit dem lodernden Leuchtfeuer residiert der Hafenmeister, bei dem man eine komplette Übersicht aller Schiffe im jeweiligen Hafen bekommt. Damit sieht man auf einen Blick, wer gerade hier handelt. Liegen sehr viele Schiffe im Hafen, so können ab einem gewissen Punkt nicht mehr alle Schiffe grafisch dargestellt werden. Obwohl ein Schiff also im Hafen liegt, sieht man es nicht. Im Verzeichnis des Hafenmeisters findet man es jedoch. Diese vollständige Liste aller Schiffe im Hafen wird auch auf der Seekarte angezeigt.

2.1.2.4 Die Stadtinfo / Das Denkmal

Die Stadtinfo verbirgt sich hinter einer kunstvollen Statue auf dem Marktplatz, die für jede Stadt individuell gestaltet ist und einen kulturellen Bezug zur jeweiligen Region der Hanse darstellt. Sie gibt Auskunft darüber, wer gerade Bürgermeister ist, welche Produktionsmöglichkeiten es in der Stadt gibt, ob diese effektiv oder ineffektiv sind und ob es sich bei der

Stadt um eine Hansestadt, ein Hansekontor oder eine Hansefaktorei handelt. Sobald Ihr gegebenenfalls Bürgermeister geworden seid, kann diese Statue in Euer persönliches Denkmal umgewandelt werden. Das schmeichelnde Denkmal für eigene Verdienste kann, abhängig vom Ruf, durchaus unterschiedlich ausfallen. Eine Freude ist es in jedem Fall. Das Denkmal wird ziemlich genau nach eineinhalbjähriger Amtszeit als Bürgermeister in der betreffenden Stadt gebaut und ersetzt das ursprüngliche Kunstobjekt.

2.2 Die privaten Gebäude

Das sind alle Gebäude, die ein Spieler selber bauen und besitzen kann.

2.2.1 Das eigene Kontor

Das Kontor ist das Heim eines jeden Spielers. Zu Beginn besitzt man nur eines in der jeweiligen Heimatstadt. Nach und nach kann und sollte man in jeder Stadt ein weiteres errichten, denn der frühe, umfassende Bau von Kontoren eröffnet viele Handlungsmöglichkeiten und bildet die Basis für hanseweite Expansion. Durch den permanenten Zugang zur Stadtansicht, der sich aus diesem Bau ergibt, lässt sich flexibel auf kurzfristige Entwicklungen reagieren.

2.2.1.1 Die Bilanz

Hier wird der Kontorverwalter eingestellt bzw. entlassen. Erst durch ihn wird der Kontorhandel, also der automatische Handel zwischen Kontor und Stadt, möglich. Die hier zusammengefassten Unternehmensdaten sind ausgesprochen hilfreich, um die gegenwärtige geschäftliche Situation einzuschätzen und für die Zukunft zu planen.

2.2.1.2 Der Warenbestand

Hier werden die Werte für Produktion und Verbrauch der Betriebe angezeigt.

2.2.1.3 Der Waffenbestand

Es ist weitsichtig, Hand- oder Schiffswaffen im Kontor zu sammeln, auch wenn man noch keine Verwendung für sie hat. Eine Anregung: Kurz vor Bewilligung eines Antrags auf Erweiterung der Stadtmiliz kann man, ohne selbst Bürgermeister zu sein, Einfluss auf die Ausbildung der zu erwartenden neuen Typen von Einheiten nehmen. Man manipuliert dazu schlicht die Waffenbestände des örtlichen Waffenschmieds. Fehlt ein Waffentyp „unglücklicherweise“ (weil man zuvor sämtliche Exemplare aufkaufte), so wird der Bürgermeister (infolge des Ratsbeschlusses in Zugzwang) andere Einheiten ausbilden müssen. Verkauft man dem Schmied in dieser Situation maßvoll Waffentypen eigener Wunscheinheiten, so werden diese vom Bürgermeister dankbar angekauft und für die Ausbildung verwendet. Ein solches Vorgehen kann die Aussichten, siegreich aus einer Belagerung herauszugehen, erheblich verbessern.

2.2.1.4 Das Lager

Einzelne Spieler berichten, dass ihnen die Kosten aus dem Ruder liefen und sie die Gründe nicht zu ermitteln vermögen. Eine Ursache kann, aber muss nicht, in außergewöhnlich hohen Lagerkosten liegen. Hier sollten auf jeden Fall Preise und Produktion geprüft werden. Einige Veteranen im Forum bauen nämlich ihr Spiel erfolgreich gänzlich ohne zusätzliche Lagerhäuser auf.

Die Möglichkeit, für 7 GS pro Last und Woche automatisch zusätzlichen Lagerraum anzumieten[4] ist praktisch, doch Vorsicht! Wenn man nicht immer wieder die daraus entstandenen Kosten kontrolliert, können sich schleichend immense Beträge auftürmen. Dabei entstehen über längere Zeit Summen, die erhebliche Teile des Gewinns aus den Handelsgeschäften vernichten. Ganz unten auf der Seite hat man die Gelegenheit, Lagerwachen einzustellen.

[4] von Ugh!“: „Wie miete ich Lagerraum? Indem ich mehr einlagere, als ich Lagerraum habe.“

Ab der Fertigstellung des ersten Lagerhauses wird empfohlen, den Grad der Bewachung zu erhöhen, um die nicht unerhebliche Gefahr eines Einbruches zu reduzieren. Wird man Opfer eines Einbruchs, finden sich die Waren auf dem örtlichen Markt zum Verkauf angeboten wieder.

Wer Lagerhäuser bauen möchte, hier sind die Gebühren. Ein Kontor kostet 400 GS Grundsteuer pro Woche, jedes Lagerhaus ebensoviel. Würden wir statt der Nutzung eines Lagerhauses automatisch zusätzlichen Lagerraum anmieten, so kostete dies (7 GS x 200 Last) 1.400 GS pro Woche. Mit einem voll ausgelasteten Lagerhaus hingegen spart man 1.000 GS, da ja nur die Grundsteuer anfällt. Umgekehrt kalkuliert wird deutlich, dass sich ein Lagerhaus ab der 58. Last rechnet. Allerdings sind in dieser Rechnung noch nicht die Kosten für die Wache enthalten: pro Mann und Tag 10 GS. Das macht in der Woche also 70 GS. Bezieht man diese 70 GS in obige Rechnung ein, so ergibt sich bei einem vollen Lagerhaus eine Lagerkostenersparnis von 930 GS pro Woche bzw. die Erkenntnis, dass sich das Lagerhaus ab der 68. Last rechnet. Siehe hierzu auch Kapitel 2.2.4.

2.2.1.5 Der Kontorhandel

Die Einrichtung des Kontorhandels mit einem angestellten Kontorverwalter ist nicht zwingend notwendig[5], aber durchaus sinnvoll. Auch für das fortgeschrittene Spiel lassen sich damit geschäftliche Erfolge erzielen. Durch den Kontorhandel erfährt der Spieler eine ganz erhebliche Entlastung vom zunehmend aufwändigen Handelsgeschäft. Mit der Automatisierung von Handel, aber auch Schiffsverkehr, geht eine Verlagerung des Spielschwerpunktes einher - der planvolle Ausbau der Hanse wird nun zu einem wesentlichen Betätigungsfeld des Spielers. Die Einstellungen beim Kontorverwalter müssen in regelmäßigen Abständen justiert werden.

Weiteres zum Thema Handel sowie zur Frage, warum bestimmte Waren für die automatischen Handelsrouten gesperrt werden sollten, verrät Kapitel 3 'Der Handel'.

2.2.1.6 Persönliches

Die wertvollsten Informationen in dieser Zusammenstellung persönlicher Daten stellen der gesellschaftliche Status und die Angaben zum Ansehen dar. Sofern man sich nicht in der Heimatstadt befindet, führt der gesellschaftliche Status den Rang auf, den man hätte, wäre diese Stadt die Heimatstadt. Er gibt also das lokale Ansehen wieder. Mehr dazu findet sich in Kapitel 6.1 'Geld und Ansehen'.

2.2.1.7 Der Umzug

Umzüge sind beliebt, um die Entwicklung der Verteidigungsanlagen einer Stadt zu beschleunigen. Es ist günstig, vor dem Umzug eine hohe Popularität in seiner neuen Wahlheimat aufgebaut zu haben, um dort schnellstmöglich zum Bürgermeisters aufzusteigen (Wahltermin im Blick haben) und so seinen Einfluss auszuüben. Die Umzugskosten betragen 10% des Unternehmenswertes und sind auf 1 Million GS begrenzt. Zum Ausbau der Stadtmauer sei an dieser Stelle auf das Kapitel 8.1 'Erweiterung der Stadtmauer' verwiesen.

2.2.2 Die Wohnhäuser

Alle Haustypen nehmen dieselbe Grundfläche (2×4) ein, jedoch passen unterschiedlich viele Mieter in die unterschiedlichen Häuser. Fachwerkhäuser bieten 280 Mietern Platz, Giebelhäuser nehmen bis zu 140 Mieter auf, und in ein Kaufmannshaus passen bis zu 80 Mieter.

---

[5] Hier sei auf Wasas manuelles und daher äußerst präzises Spiel hingewiesen. Das erfordert allerdings sehr viel Spielerfahrung und jede Menge Zeit.

2.2.2.1 Die eigenen Wohnhäuser

Beim Schaffen von Arbeitsplätzen sollte man immer die Wohnraumsituation im Blick behalten und sich nicht zuviel Zeit mit der Bereitstellung von Häusern lassen, sonst bremst man sich in seiner Entwicklung aus. Wie so oft im Leben gilt auch hier: Im Vorteil ist, wer vorausdenkt. Durch die begrenzte Anzahl an Bautrupps kann es sinnvoll sein, deren Leerlaufphasen für den Häuserbau zu nutzen. Manchmal gerät in Vergessenheit, dass auch ein neu geschaffenes Soldatenkontingent (immerhin 200 Personen) ein Dach über dem Kopf benötigt. Wohnhäuser bilden eine stete Einnahmequelle. Diese sprudelt zwar nicht übermäßig, aber, wie gesagt, stetig. Zu Beginn des Spiels ist ausreichender Wohnraum vorhanden. Sobald die ersten, eigenen Betriebe gesetzt wurden, müssen entsprechend Fachwerkhäuser gebaut werden. Später sollten dann Wohnhäuser für Wohlis und Reiche gesetzt werden. Wieviel Wohnraum benötigt wird, lässt sich gut ablesen: Per Mausklick die eigenen Gebäude anzeigen lassen, dann ein weiterer Klick auf die der Stadt gehörenden Gebäude. Hier lässt sich der Bedarf des Wohnraums in Prozent ablesen und mit zunehmender Spielerfahrung besser abschätzen.

Auf normalem Mietniveau erfordert es bei Fachwerkhäusern eine Belegung von 75%, um Gewinne zu erzielen. Bei Giebel- und Kaufmannshäusern reicht auf normalem Niveau schon eine Belegung von 50%, um Gewinne zu erwirtschaften. Geringere Mieten erhöhen entsprechend die Gewinnschwelle. Niedrige Mieten sollen ansehenssteigernd wirken, während hohe Mieten das Ansehen mindern – dies ist allerdings kaum wahrnehmbar. Die Einstellmöglichkeit für die Mieten offenbart sich durch einen Klick auf ein eigenes Gebäude. Aber aufgepasst: Für jeden Gebäudetyp muss man das Mietniveau einzeln anpassen! Vom Handbuchtext abweichend, lässt sich hier eine von **fünf** Stufen einstellen.

2.2.2.2 Die fremden Wohnhäuser

Fremde Wohnhäuser sind alle, die nicht dem Spieler gehören. Es gibt drei Arten solcher Wohnhäuser, nämlich städtische (grau dargestellt), jene der computergesteuerten (KI-) Händler (weiß dargestellt) und die von menschlichen Mitspielern (rot dargestellt) in Mehrspielerpartien. Sowohl die KI als auch die Städte bauen zusätzliche Wohnhäuser ab einem Belegungsgrad von mehr als 95%. Informationen darüber, ob weitere Wohngebäude gebraucht werden, erhält man links oben in der Stadtansicht. Dort, hinter der Profilansicht des Männchens, findet sich eine Aufstellung, wie viele Einwohner es von welcher Art gibt. Ist der Wohnraum knapp, so wird auch das dort angezeigt.

2.2.3 Die Betriebe

Welche Betriebe es gibt, was sie produzieren und welche Produktionsketten vorhanden sind, erklärt ausführlich das Kapitel 5. Davon abgesehen sei hier noch kurz erwähnt, dass es, analog zu den Wohnhäusern, auch bei den Betrieben solche der KI (weiß dargestellt), der Stadt und solche der menschlichen Gegen- oder Mitspieler (rot dargestellt) gibt. Städtische Betriebe sind vorhanden, werden aber nicht in der Stadtansicht angezeigt. Das erleichtert die Übersicht. Die Städte bauen im Spielverlauf keine Betriebe. Nur die für die Produktion wichtigsten Betriebe sollten sparsam innerhalb der ersten Stadtmauer errichtet werden. Diese Fläche sollte in erster Linie Wohnhäusern vorbehalten bleiben, die ausschließlich in diesem Kernbereich gebaut werden dürfen. Durch Bauplatzoptimierung lässt sich die Baudichte erheblich erhöhen (siehe gleichnamiges Kapitel 9.2)

2.2.4 Die Lagerhäuser

Lagerhäuser sollen die Lagerkosten senken. Sie erhöhen die knappe Kapazität der Kontore. Die Lagerkosten und ihre Berechnung sind im Abschnitt Kapitel 2.2.1.4 'Lager' beschrieben. Eine weitere Möglichkeit kann darin bestehen, sich zeitweise „schwimmende Lager“ einzurichten. Hierfür nutzt man Schiffe (Schiffstypen), für die augenblicklich keine weitere Ver-

wendung besteht. Im Hafen zu Lagerkonvois zusammengefasst und von Personal und Waffen befreit, können sie, je nach Spielweise, eine interessante Alternative darstellen. Unterhaltskosten: Null GS. Einbruchrisiko: Keines. Des weiteren entfallen die für ein Lager nötigen Baukosten, und kostbare Baufläche im Stadtkern bleibt für andere Zwecke frei.

2.2.5 Die Infrastruktur

Die Infrastruktur ist ein wichtiger Faktor. Sie zu auszubauen bringt in jedem Fall Ansehen.

2.2.5.1 Brunnen und Straßen

Brunnen verringern im Spiel die Wahrscheinlichkeit einer Feuersbrunst. Dieses Ereignis ist zwar selten, dafür wirkt es sich aber verheerend aus. Deshalb wird geraten, die Brunnendeckung immer auf 100% zu halten und für das Straßennetz, das mit seiner hygienesteigernden Funktion der Pest entgegenwirkt, einen Ausbaugrad von mindestens 75% anzustreben. Brunnen sind bei der Bevölkerung gern gesehene Spenden. Man kalkuliert richtig, wenn man pro angefangene 500 Einwohner einen Brunnen einplant. Eine Stadt mit über 1.000 Einwohnern, aber unter 1.500 Einwohnern, benötigt demnach 3 Brunnen. Eine Stadt mit knapp über 10.000 Einwohnern käme folglich auf einen Bedarf von 21 Brunnen. Noch einige Anmerkungen zu den Feuersbrünsten:

Da sie so selten auftreten, gibt es kaum gesicherte Erkenntnisse darüber, wie man sich verhalten sollte. Selbst bei einem Brunnenbau von 100% konnten Brandschneisen, also der gezielte Abriss von Betrieben und Häusern *nach* Ausbruch des Feuers, Stadtbrände nicht verhindern. Jedoch scheint der rechtzeitige Bau von Brunnen das Risiko zu senken. An dieser Stelle folgt ein Hinweis auf Kapitel 9.2 'Bauplatzoptimierung'. Es enthält einen Abschnitt zu den Straßen.

2.2.5.2 Spitäler und Kapellen

Spitäler und Kapellen zusammen mit ausgebauten Straßen und Brunnen wirken Seuchen entgegen. Der Zufallsgenerator scheint hier allerdings auch eine Rolle zu spielen. Es ist ratsam, die Seuchenvorsorge immer auf höchstem Niveau zu betreiben. Der Vollständigkeit halber nachfolgend die vier Stufen der Seuchenvorsorge: 'sehr gut', 'ausreichend', 'schlecht' und 'sehr schlecht'. Der augenblickliche Status wird durch einen Klick auf eine Kapelle oder auf ein Spital angezeigt.

Die Pest: Ist in einer Stadt die Pest ausgebrochen, wird die Stadtansicht etwas grauer dargestellt. Zusätzlich gibt es oben in der Stadtansicht mittig noch ein rotes Kreuz als Symbol für eine Pest. Dieses Symbol befindet sich dann auch auf der Seekarte neben der Stadt. Eine Pest dauert einen Monat. Während der Pest findet verständlicherweise keine Zuwanderung in die Stadt mehr statt. Sie führt in einer Stadt zu einem kontinuierlichen Bevölkerungsrückgang, und es kann infolgedessen dazu kommen, dass die Betriebe nicht mehr voll ausgelastet sind. Außerdem erhöht sich durch die Pest der Bedarf an Holz.

Wenngleich der Spieler selbst in Patrizier unsterblich ist, so gilt dies aber weder für seine Ehefrau noch für den Kontorverwalter in der betroffenen Stadt. Es muss allerdings nicht eintreten, dass beide sterben, es besteht lediglich ein gewisses (nicht unerhebliches) Risiko. Erliegt die Ehefrau der Pest, so kann der Spieler erneut heiraten. Stirbt der Kontorverwalter, wird der Kontorhandel in der Stadt unterbrochen. Damit geht auch die gesammelte Handelserfahrung verloren. Deshalb sollte man im Verlauf der Pest immer mal nachschauen, wie die Dinge gerade stehen. Nach der Überwindung der Pest ist es nicht damit getan, einfach einen neuen Verwalter einzustellen. Er übernimmt nämlich die Handlungsanweisungen nicht. Man muss daher durch Aus- und wieder Anschalten sämtliche Handelseinstellungen erneuern. Mehr zu den Themen Ehepartner und Kontorverwalter findet sich in Kapitel 2.2.1 'Das eigene Kontor'.

2.2.5.3 Schulen und Münzen

Diese beiden Gebäudetypen kann man jeweils nur einmal in einer Stadt errichten. Sobald das Gebäude errichtet wurde, ist die entsprechende Schaltfläche nicht mehr sichtbar.

Die Schule sorgt für einen um etwa 30% gesteigerten Zustrom an Bettlern, die dann durch neue Betriebe zu Armen werden. Die Münze wiederum steigert das Wachstum der Reichen, d.h., die Wohlhabenden steigen schneller zu Reichen auf. Weiter ist zu beachten, dass Münze und Schule nur das Wachstum beschleunigen. An der Bevölkerungsschichtung selbst ändert sich nichts. In einem Spiel mit gut versorgtem Stadtvolk liegt das Limit für die Reichen bei etwas mehr als 24%, das der Wohlhabenden bei etwas mehr als 31%. Beide Werte können auch ohne Münze erreicht werden. Allerdings vereinfacht die Münze den Zulauf der Reichen, weil durch die Anwesenheit einer Münze auch mal Engpässe ausgeglichen werden können.

In Zeiten, in denen die Reichen wegen Unterversorgung stagnieren oder gar abwandern, hilft die Münze, das Level der Reichen zu halten. Konkret ausgedrückt bedeutet das, dass sich die Zuwanderungsrate der Reichen durch eine Münze um 50% erhöht. Bei der Schule verhält es sich ähnlich. Durch den Bau einer Schule kann, wenn die Zufriedenheit der Armen um den Wert 'zufrieden' schwankt, die Abwanderung verzögert werden. Eine dauerhafte Unterversorgung wird aber in jedem Fall Abwanderung nach sich ziehen. Da hilft dann weder eine Schule noch eine Münze.

Relevant für die türkische Bauweise: Schulen und Münzen generieren keine Straßen.

3. Der Handel

Der Handel ist die alles verbindende Grundlage des Spiels. Deshalb soll hier zunächst beschrieben werden, wie die verschiedenen Spielelemente mit einander zusammenhängen. Im weiteren soll aus diesen Zusammenhängen eine Art Preissystem (die Scheffeltaktik) entwickelt werden, welches dem Spieler möglichst hohe Gewinne verspricht. Somit wollen wir den Anfängern am Ende einen Vorschlag machen, welche Preise sie im Spiel nehmen können, und den Fortgeschrittenen wollen wir mit den Zusammenhängen einen Mehrwert bieten. So dann soll auf die Möglichkeiten eingegangen werden, die das Spiel liefert, um Handel zu treiben. Der Mittelmeerhandel wird im Kapitel 8.2 ausführlich beschrieben.

3.1 Die Zusammenhänge

3.1.1 Handel und Ansehen

Im Kontor unter „Persönliches“ findet man den gesellschaftlichen Status des Spielers. Will er aufsteigen, so führt kein Weg am Handel vorbei. Handel ist ***die wichtigste Quelle*** für Ansehen. Für das Ansehen sind alle Waren gleich. Es zählen nur die Verkäufe. Der einzige Unterschied ist, dass hochwertige Waren mehr Umsatz bringen als Waren von geringem Wert. Somit wird durch den Verkauf einer Last Wolle ein höherer Ansehenszuwachs erzielt als durch den Verkauf einer Last Getreide, allerdings nur unter der Voraussetzung, dass beide Waren gleich gut in der Stadt vorhanden sind. Denn es gibt noch einen zweiten Aspekt. Ist eine Ware knapp, dann bringt der Verkauf dieser Ware mehr Ansehen, als wenn die Ware reichlich in der Stadt vorhanden ist. Umgekehrt schmälert jeder Einkauf das Ansehen des Spielers. Aber auch hier gilt: Der Kauf einer sowieso schon knappen Ware kostet mehr Ansehen als der Kauf einer reichlich vorhandenen Ware.

Diejenigen, die sich nun fragen, wie man durch Handel zu Ansehen kommt, wenn jede Ware, die verkauft werden soll, auch vorher gekauft werden muss, seien daran erinnert, dass man ja in der Regel jede Ware teurer verkauft als sie einkauft. Das bedeutet, wenn man Eisenwaren für 300 GS kauft und für 400 GS verkauft, die Differenz von 100 GS nicht nur im Portemonnaie des Spielers hängenbleibt, sondern sich auch auf das Ansehen auswirkt.

Das Ansehen, das aus dem Handel des Spielers resultiert, wirkt nur lokal, also nur in der Stadt, in welcher der Spieler gerade agiert. Findet der Kauf der Eisenwaren also in Lübeck statt, dann schmälert er dort das Ansehen. Allerdings werden in Lübeck Eisenwaren effektiv produziert, hier darf gekauft werden.

Der spätere Verkauf in Rostock erhöht wiederum das Ansehen des Spielers in Rostock. Daraus resultiert nun, dass man mit allen Waren handeln sollte, denn nun kann man in Rostock für den Erlös wieder sein Ansehen schmälern, indem man zum Beispiel Getreide oder Honig kauft und diese Waren danach ansehenssteigernd in Lübeck verkauft.

Sonderfälle: Bei einer Belagerung haben die Städte einen erhöhten Verbrauch, da sie Waren horten. Aus diesem Grund bringen Verkäufe während der Belagerung extra Ansehen. Während einer Pest und einer Hungersnot verhält es sich ähnlich, auch wenn dann nur bestimmte Waren verstärkt nachgefragt werden. Bei einem zugefrorenen Hafen werden die Waren Bier, Fisch, Getreide, Gewürze, Holz, Honig, Salz und Wein über Nacht teurer. Dort bringt der Verkauf dieser Waren besonders viel Ansehen.

Kleiner Hinweis: Der Unterschied zwischen lokalem und globalem Ansehen ist in Kapitel 6 ausführlich beschrieben. Dabei werden die Begriffe Ansehen, Beliebtheit und Anerkennung synonym verwendet.

3.1.2 Handel und Zufriedenheit

Ansehen und Zufriedenheit hängen nur bedingt zusammen. Das Ansehen bezieht sich auf den Spieler selbst, die Zufriedenheit wirkt auf die Bewohner der Stadt. Man kann aber sagen, dass ein hohes Ansehen in der Regel auch mit einer hohen Zufriedenheit einhergeht. Das liegt daran, dass der Spieler versucht, die Waren durch Handel gleichmäßig auf die Städte zu verteilen. Sind sie gut verteilt, dann sind die Städte in der Regel auch zufrieden. Denn pro Einwohner der Hanse werden in der Regel mehr Waren produziert als verbraucht. Von der Regel, wonach Ansehen und Zufriedenheit korrelieren, gibt es auch Ausreißer. Man kann auch in einer verärgerten Stadt zum Patrizier und Bürgermeister aufsteigen. In diesem Fall ist das Ansehen hoch und die Zufriedenheit niedrig. Das geht zum Beispiel durch ein Arbitrageschiff in einer Stadt, die man sonst weitestgehend links liegen lässt.

Die Zufriedenheit ist nur beim Gaukler einheitlich zu lesen. Er gibt eine allgemeine Information zur Lage in der Stadt. Ein genaueres Bild von der Zufriedenheit der Einwohner in der Stadt lässt in der Statusleiste ganz oben in der Stadtansicht einsehen. Die Gruppe der Bettler lässt sich bei der Betrachtung weitestgehend ausklammern, da sie keine Waren verbraucht und somit auch nicht zufriedenzustellen ist. Die Zufriedenheit der Gruppen kann durchaus sehr weit voneinander abweichen. Es gibt insgesamt sechs Stufen, um den Grad der Zufriedenheit auszudrücken:

verärgert – unzufrieden – zufrieden – sehr zufrieden – glücklich – sehr glücklich

Patrizier 2 hat den Untertitel „Aufschwung der Hanse“. Dieser Aufschwung setzt ein, sobald man genügend neue Arbeitsplätze und Wohnhäuser zur Verfügung stellt und die Bevölkerung mindestens 'zufrieden' ist. Bei 'unzufrieden' und 'verärgert' stagniert oder schrumpft die Zahl der Bevölkerungsgruppe. Das wiederum bedeutet, dass man – in bestimmten Grenzen – das Wachstum einzelner Bevölkerungsgruppen steuern kann. So kann der Anteil der Reichen an der Bevölkerung zwischen 6 und 24% liegen. Die Wohlhabenden können zwischen 15 und 32% der Bevölkerung schwanken. Bei den Armen liegt kann der Anteil zwischen 44% und rund 80% liegen. Bei diesen Rechnungen werden die Bettler nicht berücksichtigt.

Schon beim Thema Markthalle wurde erklärt, dass für eine gute Zufriedenheit mindestens Waren für zwei Wochen eines jeden Handelsgutes in der Stadt vorhanden sein sollten. Dass sich die Zufriedenheit der Bevölkerungsgruppen unabhängig voneinander entwickeln kann, ergibt sich daraus, dass die Größe des Warenangebots oder das Fehlen von Waren die Bevölkerungsgruppen unterschiedlich stark betrifft. Es gibt bestimmte Waren, mit denen sich die Zufriedenheit von Armen, Wohlhabenden und Reichen jeweils gezielt deutlich beeinflussen lässt, während andere Maßnahmen zur Steigerung der Zufriedenheit (Brunnen bauen, Auslieger stellen etc.) auf sämtliche Gruppen wirken.

3.1.2.1 Die reichen Bürger

Die Reichen verbrauchen vor allem Fleisch, Tuch, Wein, Gewürze und Felle. Auch benötigen sie beinahe so viel Holz wie die Armen.

3.1.2.2 Die wohlhabenden Bürger (Wohlis)

Die Wohlhabenden sind eine nicht ganz leicht zu fassende Gruppe. Sie stehen zwischen den Reichen und Armen. So wirkt sich beispielsweise der Bestand an Wolle auch auf die Zufriedenheit der Wohlhabenden sehr stark aus - obwohl das eigentlich eine Ware für die Armen ist. Aber auch Wein und Tuch wirken relativ stark auf die Wohlhabenden, obgleich wir sie als Ware für die Reichen identifiziert haben.

3.1.2.3 Die armen Bürger

Um die Armen zufriedenzustellen, reicht es, Grundbedürfnisse der Menschheit zu befriedigen. Man muss also für preiswerte Nahrungsmittel und Kleidung sorgen. Ein Dach über

dem Kopf zählt hier nicht, da dieses Bedürfnis bei jeder Bevölkerungsgruppe schon durch das Vorhandensein des Wohnraumes gedeckt ist. Preiswerte Nahrungsmittel für die Armen sind vor allem Getreide, Fisch und Bier. Das Kleidungsbedürfnis der Armen wird durch Wolle erfüllt. Man geht davon aus, dass die Armen schon wissen werden, wie sie aus Wolle zu Kleidung kommen. Dazu kommt noch Holz, welches einen relativ starken Einfluss auf die Zufriedenheit der Armen hat. Die Armen verbrauchen weder Felle noch Wein.

Für die Zufriedenheit aller ist auch Salz wichtig. Eine Tabelle zum Bedarf der Bevölkerungsgruppen befindet sich am Ende dieses Kapitels in den Datenblättern.

3.1.2.4 Die Bettler

Auch wenn die Bettler keine Zufriedenheit haben, da sie keine Waren verbrauchen, seien ihnen doch ein paar Sätze gewidmet. Wächst die Hanse, so rekrutieren sich die Armen aus der Schar der Bettler. Sollen Schiffe bemannt werden, so wandelt man Bettler in Matrosen um. Auch Einheiten der Stadtwache werden aus Bettlern rekrutiert. Will man die Zahl der Bettler steigern, muss man sich nur vergegenwärtigen, dass die Zahl der Bettler an der Zufriedenheit der Armen hängt. Fühlen diese sich wohl, so zieht das Bettler aus der Umgebung an, die dann in den Städten auf die Gelegenheit warten, in Betrieben, auf Schiffen oder als Soldaten zu arbeiten. Darüber hinaus kann man per Armenspeisung die Zahl der Bettler kurzfristig erhöhen.

3.1.2.5 Kleines Fazit

Die benannten Waren lassen sich in den meisten Fällen nicht einer einzelnen Bevölkerungsgruppe als „Zufriedenheitsbringer“ zuordnen, vielmehr gibt es Verflechtungen. So hat Holz- oder Getreidemangel neben der Wirkung auf Arme auch Auswirkungen auf die übrigen Schichten. Es sind hier auch nicht alle Waren in dieses System eingeordnet, da die Wirkung einer Ware nur sehr schwer zu ermitteln ist. Deshalb sollten alle Patrizierspieler nicht nur aus Gründen des Profits zusehen, dass sie mit allen Waren Handel treiben, sondern auch aus Gründen der Zufriedenheit der Bevölkerungsgruppen möglichst alle Waren liefern. Im Detail nennt die Verbrauchstabelle in den Datenblättern am Ende des Kapitels die genauen Bedürfnisse der Bevölkerungsgruppen.

3.1.3 Handel und Produktion

Vorneweg sei gesagt, dass die *Produktion* ein eigenes Kapitel – das fünfte – erhalten hat, in der die Eigenschaften aller Waren ausführlich beschrieben sind und in der auch alle Produktionsketten aufgezeigt werden. Deshalb dient dieser Unterpunkt nochmals der Verdeutlichung, dass alles mit allem zusammenhängt. Unter dem Stichwort „Zufriedenheit“ ist als Bedingung für den Aufschwung genannt, dass die Bevölkerung zum Wachstum neue Arbeitsplätze braucht. Daher ist es unumgänglich, dass der Spieler in die Produktion einsteigt. Diese bewirkt nun wiederum, dass Waren vorhanden sind, die verteilt und verkauft werden müssen.

Die möglichst effiziente Verteilung der Waren steigert nun die Zufriedenheit der Bevölkerung und dient damit wieder als Grundlage für Wachstum. Der Verkauf der Waren finanziert das Wachstum des Unternehmens, und außerdem wirkt er, wie unter dem Stichwort „Ansehen“ beschrieben, als Basis des gesellschaftlichen Aufstiegs. Umfassender Aufschwung der Hanse, also eine deutliche Steigerung der Bevölkerung der Hanse durch den Einstieg in die Produktion, bedeutet den Ausstieg aus dem klassischen Handel mit Ein- und Verkauf, da im fortgeschrittenen Spielverlauf praktisch nur noch Waren aus eigener Produktion verkauft werden. Bevor es aber soweit ist, sollen nun die Funktionsweisen des Marktes beschrieben werden.

3.2 Der Markt

3.2.1 Das Marktprinzip

Die Preise im Spiel werden durch Angebot und Nachfrage bestimmt. Allerdings gibt es bei den Preisen auch Grenzen nach oben und unten. Bei Bier zum Beispiel liegt der oberste Verkaufspreis, wenn gar kein Bier auf dem Markt einer Stadt vorhanden ist und abhängig vom Schwierigkeitsgrad beim Handel, bei etwa 70 GS. Ist extrem viel Bier in der Stadt vorhanden, so sinkt der Preis nicht unter 17 GS. Das Ganze ist also ein in Grenzen offenes System. Beide Preise sind für den Spieler nicht praktikabel. Denn zuvor haben wir uns ausführlich mit der Zufriedenheit beschäftigt, und diese ist bei einem Bierpreis von 70 GS extrem schlecht, wogegen sie bei einem Bierpreis von 17 GS hervorragend ist, allein, man ahnt es schon, macht der Spieler bei diesem Preis jede Menge Verlust. Deshalb werden wohl alle Spieler Biereinkaufspreise von 40 bis 45 GS nehmen und für 43 bis 50 GS verkaufen.

3.2.2 Die Scheffeltaktik

Das Beispiel mit den Bierpreisen verdeutlicht, worum es bei der Scheffeltaktik geht. Der Spieler muss auf der einen Seite Preise finden, die ihm ein gutes Auskommen ermöglichen, damit er weiter expandieren kann, auf der anderen Seite sollen die Preise auch so gewählt sein, dass die Expansion nicht durch Unzufriedenheit der Bevölkerung gefährdet wird. Die Scheffeltaktik ist also die „ideale“ Preisgestaltung.

3.2.2.1 Die Einteilung der Waren

Damit die Hanse wächst, müssen die Armen mindestens zufrieden sein, denn nur so werden aus Bettlern zusätzliche Arme. Daher hat sich eingebürgert, die Waren, welche die Armen bevorzugt verbrauchen, als Grundversorgungsgüter zu bezeichnen, denn diese Waren sollten in großen Mengen auf den Märkten der Hanse vorhanden sein. Weitere Warengruppen sind die Rohstoffe, Luxus- und Konsumgüter.

Typ	Waren	Bedeutung
Grundversorgungsgüter	• Bier • Fisch • Getreide • Holz[6]	wichtig vor allem für die Armen
Luxusgüter	• Felle • Fleisch • Gewürze[7] • Tuch • Wein • Eisenwaren	wichtig vor allem für die Reichen
Konsumgüter	• Honig • Keramik • Leder • Salz • Tran	unscharfe Warengruppe, sozusagen der Rest, hat einen mittelmäßigen Einfluss auf die Zufriedenheit der Bevölkerungsgruppen

[6] wichtig nicht nur für die Armen, sondern auch bedeutend als Vorprodukt für diverse weitere Waren

[7] können nicht selbst hergestellt, sondern nur importiert werden

	• Wolle	
Rohstoffe	• Eisenerz • Hanf • Pech • Ziegel[8]	dienen hauptsächlich Produktionszwecken und werden von der Bevölkerung nicht oder nur extrem gering nachgefragt

3.2.2.2 Die „ideale" Preisgestaltung

Wie schon beschrieben, geht es darum, bei anständigen Zufriedenheitswerten möglichst gute Gewinne zu machen. Dazu kann man folgende Regeln aufstellen:

- Die Grundversorgungsgüter sollten preiswert abgegeben werden.
- Bei Rohstoffen und Luxusgütern kann man richtig zuschlagen.

Mit den Konsumgütern kann man eine Art Feintuning der Zufriedenheit vornehmen. Salz und Wolle, aber auch Honig haben einen durchaus spürbaren Einfluss auf die Zufriedenheit der Bevölkerung. Soll sie besser werden, so setzt man zuallererst bei den Konsumgütern an, ehe man andere Maßnahmen ergreift. Ansonsten kann man auch hier gute Gewinne erzielen. Was bedeutet das konkret? Außer Bier sind die Grundversorgungsgüter nur Lastwaren. Diese bieten generell erheblich geringere Gewinnmöglichkeiten als Fasswaren.

Daher kann man alle Grundversorgungsgüter durchaus zum Produktions- oder Einkaufspreis abgeben. Bei den Luxusgütern sind Preise zu wählen, die nahe an dem Preis liegen, für den man genau einen Tagesbedarf der Stadt verkauft. Man muss dazu in der Markthalle nach dem Wochenverbrauch schauen und kann zum Beispiel sehen, dass eine Stadt pro Woche 210 Fass Wein benötigt. Nun sucht man den Preis, bei dem genau 30 Fass verkauft werden. Am Schluss dieses Kapitels befindet sich eine Tabelle mit moderaten, offensiven und rabiaten Preisen. Für die ideale Preisgestaltung würde man bei den Grundversorgungsgütern die moderaten, für Rohstoffe und Luxuswaren die rabiaten und für die Konsumgüter die offensiven Preise wählen.

Eine ideale Preisgestaltung, die allgemeingültig ist, gibt es nicht. Das wird angesichts der wiederholten Verwendung dieses Ausdrucks irritieren, daher muss eine Erklärung folgen: Vieles hängt von der individuellen Spielweise und deren Zielsetzungen ab. Will man zum Beispiel eine möglichst reiche Hanse, also mit einem hohen Anteil an Reichen, so kann man keine rabiaten Preise für Luxusgüter nehmen. Setzt man darauf, möglichst viele Einwohner in seiner Hanse unterzubekommen, dann muss der Armenanteil erhöht werden, und dann sieht die ideale Preisgestaltung wohl in etwa so aus, wie hier beschrieben.

Eine andere Zielsetzung könnte ein möglichst schnelles Wachstum sein. Dann muss man wieder gut für die Armen sorgen, kann aber zum Beispiel nicht allzu viele Luxusgüterproduktionen (oftmals 50 Tage Bauzeit!) bauen. Somit lässt sich mit wachsender Hanse schlicht der Bedarf an Luxusgütern irgendwann nicht mehr decken, und es erübrigen sich Gedanken zu Preisen für Luxusgüter. Eine ähnliche Herangehensweise findet sich in Kapitel 7.2. Dort werden dieselben Schlüsse nicht aus der Sicht der optimalen Preise, sondern aus der Perspektive des Warenverbrauchs gezogen, und auch die Einteilung der Warengruppen ist im Detail abweichend.

[8] die Nachfrage der Bevölkerung ist kaum messbar, deshalb hier eingeordnet

3.3 Instrumente des Handelns

3.3.1 Manueller Handel

Manueller Handel kann auf zwei Arten erfolgen: direkt vom Schiff aus oder, als zweite Möglichkeit, aus dem Kontor heraus. Manueller Handel bietet einen schnellen Einstieg in das Spiel. Er erfordert keinerlei Vorüberlegungen, sondern es reicht aus, billiger einzukaufen als zu verkaufen. Wobei man beachten sollte, dass die angezeigten Preise immer nur einen Teil der Wahrheit darstellen, denn Kosten für das Schiff oder die Grundsteuer des Kontors werden nicht mit in den Preis eingerechnet. Neben dem schnellen Spieleinstieg bietet der manuelle Handel noch den Vorteil, dass man sich Kosten für Kontorverwalter und Kapitäne zum guten Teil sparen kann und dass manueller Handel vom Schiff aus sofort möglich ist, während man für den automatischen Handel in jedem Fall einen Kapitän bzw. Verwalter benötigt. Die Grenzen des manuellen Handels liegen auf der Hand. Spätestens bei 30 bis 50 Schiffen wird es langsam unübersichtlich.

Da hat man selbst auf Zeitbremse allerhand zu tun, um die Schiffe nicht still stehen zu lassen. Denn das wichtigste ist doch, dass die Schiffe jederzeit gut ausgelastet sind, sonst verschenkt man Handelsmöglichkeiten und damit Einnahmen. Neben den Schiffen gibt es ja auch noch die Kontore, über die man Handel treiben kann und diverse andere Aktivitäten im Spiel. Deshalb wird empfohlen, so bald wie möglich auf automatischen Handel umzustellen, der im nächsten Abschnitt erklärt wird. Zu Spielbeginn bzw. in der Anfangsphase ist dann noch eine Bemischung von manuellen Handelsaktivitäten sinnvoll, aber spätestens, wenn man in der Aufbauphase ist und die Städte wachsen und gedeihen, sollte man komplett auf automatischen Handel umstellen.

3.3.2 Automatischer Handel

Wie bereits beschrieben ist der automatische Handel im späteren Spielverlauf der Grundpfeiler eines jeden Spiels. Daher sollen nun die Möglichkeiten des automatischen Handels eingehend beschrieben werden.

3.3.2.1 Die Autorouten

Um eine Autoroute zu erstellen, selektiert man ein Schiff mit Kapitän und klickt im Schiffsmenü auf das Autohandel-Symbol (die Waage). Im Feld „Stadt" kann man nun die anzulaufende Stadt auswählen, im Feld „Waren" legt man fest, welche Waren dort gehandelt werden sollen. Es sind bis zu 20 Städte pro Autoroute möglich. Bei den Waren kann man einstellen, ob diese gekauft oder verkauft werden sollen, und wenn ja, zu welchem Preis. Außerdem kann man einstellen, Waren aus dem Kontor auf das Schiff zu laden oder das Schiff in Richtung des Kontors zu entladen. Dort werden auch die dazugehörigen Mengen eingestellt. Sodann gibt es eine weitere Spalte, in der man festlegen kann, ob die Stadt angelaufen werden soll, ob die Stadt ein möglicher Reparaturstopp ist oder ob die Stadt nicht angelaufen werden soll. Letzteres hört sich widersinnig an, man kann es aber nutzen, um die Schiffshandelsmeldungen zu unterdrücken, die immer dann kommen, wenn die Route wieder ihren ersten Stopp erreicht. Stellt man also an Position 1 der Route eine Stadt, die nicht angelaufen werden soll, so erfolgt auch keine Nachricht.

Was sollte man sonst noch über Autorouten wissen? Im Falle einer Blockade oder eines Boykotts streicht der Kapitän die Stadt selbstständig aus der Route. Reparaturen erfolgen, sobald der Zustand eines Schiffes der Route unter 90 Prozent fällt. Die Reparaturen beginnen immer unmittelbar nach Ankunft am Reparaturstandort. Das kann wichtig werden, weil die Aktion, die das Schiff bei dem Stopp in der Stadt ausführen soll, erst nach der Reparatur durchgeführt wird. Eventuell bleiben also Waren während der Reparatur auf dem Schiff, die woanders dringend benötigt werden. Ein Blick auf die Reparaturzeit der Werft lohnt vor

dem Klick auf den Reparaturauftrag. Die Waren können vorher noch in ein Kontor entladen bzw. verkauft werden.

Man kann Routen außerdem speichern – und damit in der Zukunft auf sie zugreifen. Klingt banal, ist aber hilfreich, wenn man seine Lieblingsstandardroute mal eben kopieren will. Da wählt man einfach sein neues Schiff bzw. seinen neuen Konvoi, lädt dort die Route und braucht nun nur noch die Städte umzustellen, während die Waren, Preise und Mengen erhalten bleiben. Sie werden als .rou-Datei im Programmverzeichnis unter Save\Ein gespeichert.

In der Warenliste kann man auch einzelne Positionen verschieben. Gerade zu Spielbeginn sind vielleicht an der einen oder anderen Stelle mehr Waren zu transportieren, als auf der Route Ladekapazität vorhanden ist. In diesem Fall kann man einzuladende Lastwaren in der Liste durch Anklicken und Herunterziehen an das Ende der Liste verschieben. Allerdings ist es nicht notwendig, Verkaufs- bzw. Entladevorgänge nach vorne zu verschieben und die Kaufs- bzw. Ladevorgänge nach hinten zu sortieren. Das macht das Programm beim Stopp automatisch.

3.3.2.1.1 Die Autorouten zum Geldverdienen

Zu Spielbeginn hat noch nicht jede Stadt ein Kontor. Deshalb erfolgt das Geldverdienen durch den Kapitän. Es empfiehlt sich, einen möglichst guten Handelskapitän einzusetzen, auch wenn das am Spielbeginn vielleicht nicht immer möglich ist. Näheres über die Eigenschaften der Kapitäne findet sich in 2.1.1.1 Die Kneipe. Die Waren mit den größten Gewinnspannen sind Felle, Eisenwaren, Wein und Tuch. Man kann aber mit allen Waren Gewinne erzielen. Es gibt keine allgemein gültigen Autorouten, die durchgehend große Gewinne erwirtschaften. Denn die Routen sind zum einen von der verwendeten Karte und der Warenverteilung abhängig. Zum anderen gibt es gewisse Unwägbarkeiten wie zum Beispiel den KI-Händler, der einem just kurz vor Erreichen der nächsten Stadt die dortigen günstigen Waren weggeschnappt hat. In Online-Partien ist es noch schlimmer, da gibt es immer einen Mitspieler, der vor einem da war. Aber nun zurück zu den Autorouten. Auf der Standardkarte ist es zum Beispiel sinnvoll, erst einmal ein oder zwei Schiffe im Nordosten verkehren zu lassen.

Bei einem Dreieckshandel, für den in Reval Felle und Eisenwaren gekauft werden, in Stockholm Fisch bzw. Tran, in Visby Tuch und Keramik, lassen sich gute Gewinne erzielen, wenn man jeweils in den anderen Städten die anderen Waren verkauft. Sollte auf dieser Route einmal eine Sättigung eintreten, dann kann man immer noch Riga oder gar Danzig, Stettin oder Malmö hinzunehmen. Später lässt sich die Route aufteilen und mit einem Schiff über Ladoga nach Nowgorod fahren. Generell gilt, dass man die Routen nicht zu lang, also über zu viele Städte laufend, einstellen sollte. Viele kurze Routen binden weniger Waren auf den Schiffen. Auf selbsterstellten Seekarten gilt der Hinweis, dass man einfach eine Route bastelt, auf der ein oder zwei Eisenwarenstädte liegen und einige andere, wo man diese verkaufen kann. Fertig. Analog gilt das für Städte mit Fellen oder Tuch. Diesen Hinweis kann man aber auch auf der Standardkarte beherzigen und zum Beispiel eine Route von Edinburgh nach Brügge oder Köln bilden. Die macht bestimmt Gewinn. Am Schluss des Kapitels finden sich dann noch je eine beispielhafte Ost- und Nordseeroute aus der alten Tippsammlung. Zusätzlich soll hier noch auf Kapitel 10.1.3 Was sind gute Autorouten? verwiesen werden.

3.3.2.1.2 Die Autorouten zur Warenverteilung

Im weiteren Spielverlauf sollten die Autorouten nicht mehr zum Geldverdienen verwendet werden, sondern nur noch, um die benötigten Waren gleichmäßig zu verteilen, so dass die Versorgungslage möglichst gut ist. An dieser Stelle verweisen wir auf Versorgung der Städte. Dort werden die relevanten Stichworte *Zentrallagersystem* (Kapitel 7.3) und *Dezentrale Versorgungssysteme* (Kapitel 7.6) beschrieben. Die Autorouten werden also nun von Ein- und

Verkauf auf Beladen aus dem Kontor und Entladen in das Kontor umgestellt. Die Schiffe bzw. Konvois auf Autoroute brauchen nun keinen guten Handelskapitän mehr, da nun keinerlei Handelsaktivitäten mehr von Seiten der Schiffe erfolgen. Sämtlicher Handel erfolgt über den Kontorverwalter. Selbstverständlich ist es notwendig, dass es in den entsprechenden Städten ein Kontor gibt.

3.3.2.2 Der Stadthandel mit dem Verwalter

Der Handel mit einem Kontorverwalter ist das Herzstück in Patrizier 2. Er ermöglicht es, sich auf andere Dinge wie Warenbeschaffung, Produktion, Eldermannmissionen etc. zu konzentrieren. Denn erst mit einem Verwalter ist sichergestellt, dass die Stadt immer versorgt wird, auch ohne dass man sich täglich dessen annimmt. Ein Verwalter hat allerdings nur eingeschränkte Fähigkeiten. Er kann immer nur prüfen, ob er eine Ware zu einem bestimmten Preis einkaufen kann oder ob er eine Ware verkaufen kann. Im Gegensatz zu einem Kapitän handelt der Verwalter nur einmal am Tag. Darüber hinaus sollte man beachten, dass ein Verwalter auch Kosten verursacht.

Ein Verwalter bekommt täglich eine Pauschale von 10 GS plus 1 GS für jedes eigene Gebäude in der Stadt. Zu Spielbeginn, wenn die Waren noch knapp sind und man noch keine eigene Produktion hat, stellt man einen Verwalter ein, um die Waren, die in der Stadt effektiv produziert werden, günstig einzukaufen und andere Waren, die man zuvor per Schiff angeliefert hat, zu verkaufen. Später wandelt sich das Bild, und der Verwalter wird zum reinen Verkäufer. Darüber hinaus kann man erst nach dem Einstellen eines Verwalters Warenmengen definieren, die immer im Kontor verbleiben sollen und die demzufolge für Schiffe auf Autoroute tabu sind. Dies kann zum Beispiel notwendig sein, wenn man nicht will, dass die Produktion unterbrochen wird, während ein Konvoi mit automatischem Mengenausgleich in der Stadt vor Anker liegt. Über dieselbe Funktion kann man sich auch Baumaterialien wie Holz und Eisenwaren reservieren.

3.3.2.3 Der Stadthandel mit dem Kapitän

Als Ergänzung zu den Routen zur Warenverteilung kann man sogenannte Gewürzschniggen einsetzen. Der Name Gewürzschnigge sagt es schon: Er wurde im Zusammenhang mit den Gewürzimporten erfunden, die unregelmäßig alle paar Wochen kommen - ein durchaus empfehlenswertes System. Diese Schniggen dienen dazu, Waren preiswert einzukaufen. Hierbei verlässt die Route die Stadt nicht, sondern bleibt immer vor Ort im Hafen liegen. Damit die Route nicht unterbrochen wird, sollte immer ein Fass Pech oder Salz an Bord bleiben, welches zu Preisen von 1.000 GS verkauft wird. Dieser Preis ist unrealistisch, aber der Kapitän auf der Route versucht, bei jedem Stopp wieder das eine Fass zu 1.000 GS zu verkaufen. Somit wird die Route nie unterbrochen. Eine Unterbrechung erfolgt erst dann, wenn kein Geld mehr da ist oder das Schiff voll ist. Deshalb sollte man gerade zu Spielbeginn diese stationären Einkaufsschiffe alle paar Tage abschalten und entladen. Gibt es im weiteren Spielverlauf nun in jeder Stadt ein Kontor, so kann man die Route um einen zweiten Stopp erweitern, bei dem die Waren (bis auf das eine Fass Salz) in das Kontor transferiert werden.

Diese Gewürzschniggen bzw. Einkaufsschiffe haben den Vorteil, dass sie den Kontorverwalter, der ja immer nur eine Aktion machen kann, gut ergänzen. So kann man zum Beispiel den Kontorverwalter anweisen, Eisenwaren für 400 GS zu verkaufen und die Gewürzschnigge, Eisenwaren für 300 GS einzukaufen. Normalerweise bekommt das Einkaufsschiff nicht viel zu tun, da ja der Spieler die Eisenwaren zu 400 GS verkauft. Hat nun aber die KI mal zugeschlagen und eine Lieferung gebracht, so kann man sie sich auf diese Weise bequem aneignen. Ein anderer Punkt, an dem die Einkaufsschiffe hilfreich sind, sind Sondereregnisse wie Belagerungen oder ein zugefrorener Hafen. Hierbei steigt der Bedarf der Bevölkerung, und der Verwalter muss mehr Waren in den Markt geben (verkaufen). Ist das Ereignis zu Ende, sind auf einmal die Preise im Keller, weil zu viele Waren auf dem Markt sind.

Nun greift die Gewürzschnigge ein und kauft diese Waren auf. Eine weitere Art der stationären Autorouten sind die Arbitrageschiffe. Ihre Funktionsweise ist in Kapitel 9.1 beschrieben.

3.4 Datenblätter und Tabellen

3.4.1 Empfohlene Preise aus der alten Tippsammlung

Ware	Alte Tippsammlung	
	Einkaufspreise	Verkaufspreise
Bier	35 - 40	44 - 60
Eisenerz	900	1.200 – 1.300
Eisenwaren	320	430 – 450
Felle	850	900 – 1.400
Fisch		490 – 540
Fleisch	900	1.250 – 1.500
Getreide	90	140 – 160
Gewürze		
Hanf	400	500 – 600
Holz	55	75 – 95
Honig	110	160 - 180
Keramik	170	230 – 250
Leder	250	300 – 340
Pech	60	100 – 120
Salz	25	33 – 50
Tran		100 – 150
Tuch	220	340 – 350
Wein	230	350 – 400
Wolle	900	1.300
Ziegel	80	130 – 140

3.4.2 Preistabelle „moderat – offensiv – rabiat“ von Gesil

moderat	offensiv	rabiat
50	55	65
1.500	1.600	1.750
420	500	540
1.100	1.350	1.440
520	560	620
1.400	1.700	1.800
125	135	150
400	500	550
500	700	800
70	75	85
150	180	200
260	310	350
370	420	450
80	100	105
35	35	40
130	150	180
350	380	440
350	420	450
1.200	1.350	1.600

moderat	offensiv	rabiat
100	120	150

3.4.3 Verbrauch der Bevölkerung je 1000 Einwohner

Ware	Reiche	Wohlhabende	Arme
Bier	22,750	45,500	22,750
Eisenerz	0,000	0,000	0,000
Eisenwaren	35,000	26,250	8,750
Felle	21,000	10,500	0,000
Fisch	1,400	2,800	3,500
Fleisch	3,850	3,050	0,450
Getreide	3,150	4,200	5,250
Gewürze	1,400	0,700	0,700
Hanf	0,175	0,105	0,070
Holz	2,800	2,800	1,400
Honig	17,500	8,750	1,750
Keramik	10,500	6,300	4,200
Leder	15,400	12,250	1,750
Pech	0,000	0,000	0,000
Salz	0,350	0,350	0,350
Tran	17,500	12,250	3,500
Tuch	17,500	12,250	5,250
Wein	52,500	13,300	0,000
Wolle	0,350	1,400	0,700
Ziegel	0,035	0,035	0,000

3.4.4 Beispielrouten aus der alten Tippsammlung

Ostseeroute				
Stadt	**Gekaufte Ware**	**Anzahl**	**Verkaufte Waren**	**Anzahl**
Stockholm	Eisenwaren	40	Felle, Bier, Tuch	Max.
Visby	Tuch	25	Eisenwaren, Bier, Felle	Max.
Malmö	Tuch	25	Eisenwaren, Bier, Felle	Max.
Aalborg	Eisenerz	5	Eisenwaren, Felle, Bier, Tuch	Max.
Lübeck	Eisenwaren	40	Felle, Tuch, Bier, Eisenerz	Max.
Rostock	Hanf	6	Felle, Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.
Stettin	Bier	60	Felle, Eisenwaren, Tuch	Max.
Danzig	Bier	60	Felle, Eisenwaren, Tuch	Max.
Thorn	-	-	Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.
Riga	Felle	20	Eisenwaren, Bier, Tuch, Hanf	Max.
Reval	Eisenwaren Felle	40 20	Bier, Tuch, Hanf	Max.
Nordseeroute				
Stadt	**Gekaufte Ware**	**Anzahl**	**Verkaufte Waren**	**Anzahl**
Edinburgh	Eisenwaren Tuch	30 20	Bier, Wein, Eisenerz	Max.
Scarborough	Eisenwaren Tuch Bier	30 20 30	Wein, Eisenerz	Max.
London	Bier	30	Eisenwaren, Wein	Max.
Brügge	-	-	Eisenwaren, Tuch, Bier	Max.
Köln	Wein	30	Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.

Ostseeroute				
Groningen	Wein	30	Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.
Bremen	Eisenwaren Bier	30 30	Wein	Max.
Hamburg	Bier	20	Wein, Eisenwaren, Tuch	Max.
Ripen	Eisenerz	10	Eisenwaren, Tuch, Bier, Wein	Max.

4. Die Seefahrt

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit allem, was schwimmt – außer Fischen. Beschrieben werden Schiffe und ihre Vorzüge, der Seekampf in seinen Variationen und die Piraterie.

4.1 Die Schiffstypen

Jeden Schiffstyp gibt es, abhängig von der Entwicklung der Werften, in vier Größen, die Unterschiede in den Baukosten und einen entsprechenden Materialbedarf mit sich bringen. Daneben lassen sich die Schiffe noch in drei Stufen ausbauen. Dabei sinkt sein Laderaum, es erhöht sich die Anzahl der Waffenplätze, und das Schiff gewinnt im Seekampf an Stabilität. Ausbaustufen können nicht rückgängig gemacht werden. Alle Schiffstypen haben eine Mindestbesatzung, die zum Bedienen der Segel erforderlich ist und ohne welche die Schiffe die Häfen nicht verlassen. Sind mehr Matrosen als die Mindestbesatzung an Bord, so sinkt die mögliche maximale Beladungsgrenze.

4.1.1 Die Schnigge

Die Schnigge ist das kleinste und wendigste sowie billigste Schiff im Spiel. Sie hat vor allem in den ersten Spielmonaten eine große Bedeutung, da dort der Anteil der Schniggen an der Flotte des Spielers am größten ist. Später nimmt er beim Umstieg auf größere Schiffe ab. Dann sind Schniggen oftmals überzählig, und der Spieler wird nach Möglichkeiten suchen, sie noch sinnvoll einzusetzen. Diese Suche hat der Schnigge zwei Nischen gebracht, in der ihr Dasein sinnvoll erscheint. Dies sind die Reparaturschnigge und die Gewürzschnigge.

Zu Spielbeginn stehen in der Regel (abhängig vom Startjahr) nur 150-Fass-Schniggen zur Verfügung. Erst mit der Entwicklung der Werften im Spielverlauf werden größere Schniggen freigeschaltet. Die nächstgrößere Schnigge hat eine Kapazität von 190 Fass, dann folgen 230- und 250-Fass-Exemplare. Neben der Ladekapazität steigt auch die mögliche Maximalbesatzung bei den besseren Schniggen, von 20 Mann bei einer 150er, über 21 und 23 Mann auf 25 Mann bei einer 250er-Schnigge. Die Mindestbesatzung einer Schnigge liegt bei 5 Matrosen.

Bleiben noch die Ausbaumöglichkeiten der Schniggen. Auf der ersten Stufe, also unausgebaut, hat die Schnigge ihre oben erwähnte Ladekapazität von 150 bis 250 Fass und kann keine Bordwaffen aufnehmen. Mit dem Ausbau auf die zweite Stufe sinkt das Ladevermögen der Schnigge um 30 Fass. Dafür bekommt der Spieler nun Gelegenheit, erstmals Waffen auf seine Stufe-2-Schnigge zu laden. Es stehen damit nämlich vier kleine Waffenplätze zur Verfügung. Auf dem dritten Level kommen sogar schon zwei Plätze für große Waffen hinzu. Dafür sinkt die Ladekapazität nochmals um 30 Fass, insgesamt fehlen im Vergleich zum unausgebauten Schiff also 60 Fass.

4.1.2 Der Kraier

Die wichtigste Eigenschaft des Kraiers ist seine hohe Geschwindigkeit. Ein Kraier segelt jeden anderen Schiffstyp aus. Ansonsten ist der Kraier in allem einfach nur der zweitkleinste Schiffstyp. Er ist größer als die Schnigge und kleiner als die Kogge. Die Baukosten verhalten sich analog. Eine Schnigge ist billiger und eine Kogge ist teurer. Die Minimalbesatzung eines Kraiers liegt bei 8 Mann. Kraier fangen bei 280 Fass an, im Verlauf der Werftentwicklung folgen Laderaumvergrößerungen auf 310 und 340 Fass. Der größtmögliche Kraier kann bis zu 350 Fässer laden. Die Ladekapazität in Last gibt bei Kraier, Kogge und Holk auch die mögliche Maximalbesatzung an. Ist ein Kraier für 28 Last ausgelegt, so liegt die Maximalbesatzung bei 28 Mann. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass eine Mannschaft über der Mindestgröße Laderaum kostet:

So kann ein vollbesetzter 350er-Kraier (35 Mann) nur noch 34 Last aufnehmen. Die Ausbaustufen: Ein unausgebauter Kraier (Stufe 1) kann, wie die Schnigge, keine Waffen tragen. Einmal ausgebaut (Stufe 2), bietet der Kraier nun Platz für 4 kleine Bordwaffen, was aller-

dings die Ladekapazität um 50 Fass verringert. Voll ausgebaut (Stufe 3) ergibt sich Platz für 4 große und zwei kleine Waffen und der Laderaum reduziert sich um weitere 50 Fass. Als größte Flussschiffe sind Kraier zu jedem Spielzeitpunkt wichtig. Darüber hinaus kommt ihnen bei vielen Spielern noch einige Bedeutung im Seekampf zu, denn sie schätzen dabei die herausragende Geschwindigkeit dieses Schiffstyps. Einige Spieler setzen beim Vollausbau der Hanse auch komplett auf Kraier, denn mit ihnen ist die Fahrtzeit der Konvois vom Zentrallager zu den Zielstädten am kürzesten. Als Nachteil nehmen diese Spieler den vergleichsweise geringen Laderaum in Kauf und nutzen dann einfach mehr Schiffe.

4.1.3 Die Kogge

Wie bei der Schnigge, so ist auch bei der Kogge die Wendigkeit eine herausragende Eigenschaft. Dazu kommt ihre vergleichsweise große Ladekapazität von 450 bis 550 Fass. Die beiden dazwischen liegenden Schiffsausführungen bieten Stauraum für 480 und 520 Fässer. Wie im Abschnitt 'Kraier' schon beschrieben, spiegeln diese Zahlen auch das Maximum an Besatzung wieder. Als Mindestbesatzung sind 10 Matrosen zum Segeln notwendig. Die Kogge kann schon in unausgebautem Zustand 4 große und zwei kleine Waffen tragen, auf der nächsten (zweiten) Stufe sind es dann sechs große Waffen und voll ausgebaut sogar acht große und zwei kleine Waffen. Dabei verringert sich der Laderaum um jeweils 80 Fass. Eine voll ausgebaute 550er-Kogge kann demnach nur noch 390 Fass aufnehmen. Historisch gesehen waren Koggen die Lastesel schlechthin. In Patrizier 2 kommt es sehr auf den Geschmack der Spieler an, ob sie auf Koggen setzen, denn neben den Vorteilen der Wendigkeit und Ladekapazität kommt ihr großer Nachteil, der langsamste Schiffstyp zu sein, zum Tragen. Und genau darum setzt die Mehrheit der Spieler zum Transport großer Warenmengen auf Holke.

4.1.4 Der Holk

Der Holk ist das größte und auch teuerste Schiff in der Hanse von Patrizier 2. Startet man im 14. Jahrhundert, so steht er zu Spielbeginn nicht zur Verfügung. Die Werften müssen diesen Schiffstyp erst „erfinden“. Der Holk ist etwas langsamer als die Schnigge. Sein größter Vorteil liegt darin, dass er einiges an Waren wegschaffen kann. Größter Nachteil ist seine schlechte Wendigkeit. Der kleinste Holk kann 550 Fass aufnehmen, es folgen 590 Fass, dann 650 Fass und schließlich, wenn die Werften den Höhepunkt der Entwicklung erreicht haben, 700 Fass. Die Bewaffnung beginnt auf Ausbaustufe 1 mit 6 großen Waffen. Stufe 2 bietet Platz für 8 große und 2 kleine Waffen, auf der dritten Stufe sind es sogar 12 große Waffen. Die beiden Ausbaustufen kosten je 100 Fass Laderaum. Die Mindestbesatzung eines Holks liegt bei 12 Matrosen. Wie schon bei den Koggen erwähnt, ist der Holk der beliebteste Schiffstyp, wenn es um den Transport großer Warenmengen geht. Ideal sind sie zum Transport von Baumaterial. Darüber hinaus ist er wichtig, wenn bei Expeditionen ins Mittelmeer oder nach Amerika weite Strecken zurückzulegen sind, da sich die Holke am langsamsten abnutzen.

4.1.5 Zusammenfassung der Schiffstypen

Bei einer Sortierung der Schiffstypen nach Preis und Laderaum ergibt sich (von klein nach groß) folgende Reihenfolge: Schnigge, Kraier, Kogge, Holk. Die selbe Reihenfolge zeigt sich, wenn man die Abnutzung von schnell nach langsam betrachtet.

Erfolgt die Sortierung nach Geschwindigkeit, so ergibt sich (von schnell nach langsam) diese Reihenfolge: Kraier, Schnigge, Holk, Kogge.

Schiffsgeschwindigkeit: Alle vier Schiffe sind zum selben Zeitpunkt in Scarborough gestartet

Bleibt noch der Vergleich der Wendigkeiten der Schiffstypen. Von flink nach träge sortiert ergibt sich folgende Reihenfolge: Schnigge, Kogge, Kraier, Holk. Die Wendigkeit wirkt wieder nur im manuellen Seekampf.

Schnigge ca. 12.000 GS	Kapazität unausgebaut	15-25 Last
	Waffenplätze Stufe 1	0 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	2 große u. 4 kleine
	Geschwindigkeit	6 Knoten (5,75 Kn)
	Besatzung	min. 5; max. 20-25
	Materialbedarf (Holz, Tuch, Eisenwaren, Hanf, Pech)	11, 3, 3, 3, 20
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	45/17 Tage
Kraier ca. 25.000 GS	Kapazität unausgebaut	28-35 Last
	Waffenplätze Stufe 1	0 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	4 große u. 2 kleine
	Geschwindigkeit	6 Knoten (6,25 Kn)
	Besatzung	min. 8; max. 28-35
	Materialbedarf	16, 5, 5, 5, 30
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	52/24 Tage
Kogge ca. 23.000 GS	Kapazität unausgebaut	45-55 Last
	Waffenplätze Stufe 1	4 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	8 große u. 2 kleine
	Geschwindigkeit	4 Knoten (4,75 Kn)
	Besatzung	min. 10; max. 45 - 55
	Materialbedarf	22, 3, 4, 4, 40
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	66/38 Tage
Holk ca. 35.000 GS	Kapazität unausgebaut	55-70 Last
	Waffenplätze Stufe 1	6 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	12 große u. 0 kleine
	Geschwindigkeit	5 Knoten (5,25 Kn)
	Besatzung	min 12; max. 55-70
	Materialbedarf	36, 10, 10, 8, 50
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	77/48 Tage

Die Werte zur Geschwindigkeit, in Klammern gesetzt, beziehen sich auf die aktuellen Forschungen von Pinguin. Hier noch mehr:

Prinzip der Geschwindigkeitsentwicklung am Beispiel der 150-Fass-Schnigge (*)

(3)

Beladung (Fs)	Geschwindigkeit (Kn)	Beladung (Fs)	Geschwindigkeit (Kn)	
0 - 4	5,750	75 - 80	5,330	
5 - 11	*5,715*	*81 - 86*	*5,295*	
12 - 17	5,680	87 - 93	5,260	(1)
18 - 23	*5,645*	*94 - 99*	*5,225*	
24 - 30	5,610	100 - 105	5,190	
31 - 36	*5,575*	*106 - 111*	*5,155*	
37 - 42	5,540	112 - 118	5,120	
43 - 48	*5,505*	*119 - 124*	*5,085*	
49 - 55	5,470	125 - 131	5,050	
56 - 61	*5,435*	*132 - 137*	*5,015*	(2)
62 - 67	5,400	138 - 143	4,980	
68 - 74	*5,365*	*144 - 149*	*4,945*	
		150	4,910	

Hinweise:
(1) Bei einem Beladungsgrad um 60% herum erreichen sämtliche Schniggenmodelle die Geschwindigkeit eines Holks
(2) Bei einem Beladungsgrad um 90% herum unterschreiten sämtliche Schniggenmodelle die 5-Knoten-Marke
(3) Der Geschwindigkeitsverlauf ist annähernd linear.

(*) = Beladungswerte (Fs) nur gültig für dieses Schniggenmodell.

Eine Anzahl Matrosen, die über die Mindestbesatzung hinausgeht, belegt ebenso Laderaum wie es die Schiffswaffen tun, beide haben jedoch auf der Seekarte keine Auswirkungen auf die Geschwindigkeit.
In einer Seeschlacht hingegen zeigt sich ein Schiff durch das Gewicht von Waffen und Kampfbesatzung langsamer als ein vergleichbares, wehrloses Exemplar.

4.2 Schiffe auf hoher See

4.2.1 Die Seekarte

Die Seekarte umfasst die Nord- und Ostseeregion vollständig. Alle vorhandenen Städte sind sofort sichtbar, müssen also nicht erst entdeckt werden. Abgesehen von Piraten lauern auf hoher See Gefahren wie Stürme, Eisberge und Nebelbänke. Diese Gefahrenstellen zu durchfahren ist nicht ratsam, denn dabei erleiden die Schiffe Schaden. Ein Spieler mit einem Schiff auf hoher See kann auf der Karte mindestens ein „blaues" Schiff erkennen – sein eigenes. Außerdem können „weiße" Händlerschiffe, schwarze (Piraten) und in Mehrspielerpartien auch „rote" Schiffe menschlicher Mitspieler unterwegs sein. Fremde Schiffe müssen auf der Seekarte nicht unbedingt sichtbar sein, weil die eigenen Schiffe nur ein beschränktes Sichtfeld haben. In der unmittelbaren Umgebung können sie darüber hinaus auch nicht alle weiteren vorhandenen Schiffe sehen, sondern maximal zwei. Wenn also vor oder hinter einem eigenen Schiff zwei weitere sichtbar sind, so heißt das nicht, dass es insgesamt auch genau zwei sind. Es können auch mehr sein.

4.2.2 Der Einzelfahrer

Zu Spielbeginn startet man mit einem oder zwei Schiffen. Diese werden, weil in der Regel in der Startstadt am Starttag kein Kapitän vorhanden ist, zunächst mal ohne einen solchen fahren müssen. Dennoch lohnt sich ein Besuch in der Kneipe. Ist die notwendige Mindestbesatzung vorhanden, so kann der erste Törn gleich beginnen (Ware einkaufen und Schiff beladen nicht vergessen!). Das Spiel bestimmt einen der Matrosen zum Steuermann, der während der

Fahrt die Aufgaben des Kapitäns übernimmt. Alles weitere zu den Matrosen findet sich unter dem entsprechenden Punkt im Abschnitt Kneipe des zweiten Kapitels. Steuermänner wählen grundsätzlich immer den kürzesten Weg zum Ziel, die Gerade. Stürme, Eisberge und Nebelfelder werden von ihnen ignoriert. Alles in allem ist es ratsam, seinen Einzelfahrern einen Kapitän mitzugeben. Der kostet zwar einiges an Geld, er umfährt aber schlechtes Wetter und scheint auch sonst die natürliche Abnutzung des Schiffes zu verlangsamen. Darüber hinaus kann man erst mit einem Kapitän seine Schiffe automatisch fahren lassen und findet so Zeit, sich um andere Dinge zu kümmern.

4.2.3 Die Konvois

Konvois haben den Vorteil, dass nicht alle Schiffe einen Kapitän haben müssen. Es reicht, wenn auf dem Orlogschiff ein solcher vorhanden ist. Ein weiterer Vorteil der Konvois ist, dass sie nach außen wie ein großes Schiff erscheinen. Man muss also nicht alle Konvoischiffe einzeln beladen, sondern kann den Konvoi im ganzen beladen. Diese Ein-Schiff-Eigenschaft der Konvois gereicht ihnen zum Nachteil, wenn es zum Beispiel um die Sichtbarkeit anderer Schiffe auf der Seekarte geht. Denn nur der Ausguck auf dem Führungsschiff hält nach fremden Schiffen Ausschau. Die Ausgucke auf den anderen Schiffen scheinen damit voll ausgelastet zu sein, dass sie das Führungsschiff im Blick behalten.

Ein Konvoi darf aus einem einzigen Schiff bestehen, sobald es die Bedingungen eines Orlogschiffes erfüllt.

4.2.3.1 Die Orlogschiffe

Orlogschiffe sind die Führungsschiffe von Konvois. Sie sind Voraussetzung, um einen Konvoi zu bilden. Damit sie ihre Führungsaufgaben wahrnehmen können, müssen sie einige Bedingungen erfüllen. Ein Kapitän muss an Bord sein. Das Schiff muss einen Zustand von mindestens 50 Herzen haben. Sodann sollte ein Orlogschiff den Konvoi auch effektiv verteidigen können. Deshalb gibt es die Regeln, dass mindestens 20 Matrosen notwendig sind und eine Bewaffnung mit Bordwaffen von mindestens zwei roten Kugeln notwendig ist. Diese letzte Bedingung dient wohl nicht nur der Verteidigung des Konvois, sie ermöglicht es dem Kapitän auch, anderen Schiffen mittels eines Schusses vor den Bug seine Wünsche klarzumachen.

4.2.3.2 Die öffentlichen Konvois

Öffentliche Konvois stehen jedermann offen. Es kann sich ihnen also jeder anschließen, sowohl KI-Schiffe als auch Schiffe von menschlichen Mitspielern. Man kann umgekehrt eigene Schiffe auch öffentlichen Konvois der KI anhängen. Näheres zu diesen Konvois, wo sie starten und hinfahren, erfährt man im entsprechenden Punkt in den Gilden. Das Problem bzw. der Nachteil bei den öffentlichen Konvois der KI ist, dass sie ewig lange Liegezeiten haben. Sie warten in jeder Stadt einige Tage darauf, dass sich ihnen weitere Schiffe anschließen. Somit ist es nicht lohnend, sich an einem öffentlichen KI-Konvoi zu beteiligen. Man kann seine Schiffe selber viel effizienter einsetzen. Eigene öffentliche Konvois „leiden“ unter demselben Problem. Patrizierspieler halten ihre Schiffe ständig in Bewegung, so dass die Zeit einfach nicht reicht, dass sich KI-Schiffe dem eigenen Konvoi anschließen können. Immerhin aber sagt das Handbuch, dass die Einrichtung eines öffentlichen Konvois dem Spieler Ansehen bringt. Wobei aber unklar ist, ob das erst dann zählt, wenn sich ein KI-Schiff angeschlossen hat oder nicht. Bisher konnte noch niemand ein Schiff der KI in einem eigenen, öffentlichen Konvoi entdecken.

4.2.3.3 Die privaten Konvois

Private Konvois bilden das Rückgrat der Logistik. Egal, ob man mit einem Zentrallager, mehreren Regionallagern oder mit völlig dezentralem Warenverteilungssystem spielt, immer muss man mehr Waren transportieren als auf ein einzelnes Schiff passen. Nicht zu verges-

sen: Mittelmeerexpeditionen und Atlantiküberquerungen sind nur mit Konvois möglich. Die Geschwindigkeit, mit der sie unterwegs sind, richtet sich immer nach dem langsamsten Schiff im Konvoi. Ist eine Kogge im Konvoi, dann passen sich alle Schiffe dem Tempo (4 Kn) der Kogge an.

4.2.3.4 Die Reparaturschnigge

Die Schiffe eines Konvois nutzen sich regelmäßig ab, auch wenn der Kapitän sämtliche Stürme und Eisberge umfährt. Die Reparaturzeiten sind abhängig vom Schiffstyp. Kleine Schiffe sind schneller repariert als große, und sie nutzen sich schneller ab als größere. Dieser Umstand lässt sich nutzen, indem man einem Konvoi großer Schiffe eine Schnigge zuordnet. Wir erinnern uns: Konvois auf Autoroute werden automatisch in der als Reparaturhafen bestimmten Stadt repariert, sobald eines oder mehrere der Schiffe einen Zustand von unter 90 Prozent aufweist. Erreicht eine „zarte" Schnigge die 90-Prozent-Marke, so haben die robusten Holke im Konvoi sicher noch 96 oder 97 Prozent. Eine gute Werft kann die Schnigge und die Holke bei diesen Zustandswerten tatsächlich an nur einem Tag reparieren. Somit verlängert sich die Umlaufzeit der Autoroute durch die Reparatur nur um maximal einen oder zwei Tage.

Ließe man die Schniggen weg und wäre nur mit Holken unterwegs, so dauerte eine Reparatur ab 90 Herz etwa 3 bis 5 Tage. Will man seine Städte regelmäßig und gleichmäßig versorgen, so muss man derartige Liegezeiten durch Reparaturen berücksichtigen. Reparaturen kommen nicht in jedem Umlauf des Konvois vor. Allerdings spielt das keine Rolle, da man sowieso für den Extremfall planen muss. Somit nimmt man mit einer Reparaturschnigge nur eine Tagesration Waren extra mit, während man ohne Schnigge gleich 5 Rationen Waren zur Stadtversorgung mitnimmt. Diese Waren werden aber auch nur im Fall der Reparaturen gebraucht. Somit fressen diese Waren in Umläufen ohne Reparatur nur zusätzlichen Laderaum. Deshalb sind Reparaturschniggen sinnvoll. Denn über eines sollten geneigte Leserinnen und Leser sich im Klaren sein: Mit Reparaturschniggen wird öfter die Werft angelaufen, was im Zweifel teurer ist als wenige umfangreichere Reparaturen. Der Vorteil liegt eben in der Gleichmäßigkeit der Versorgung und darin, dass weniger Waren auf den Schiffen gebunden sind.

4.3 Die Piraten – Pest der Meere?

Mit der Piraterie ist das so eine Sache. Stehlen Piraten Waren vom Schiff oder kapern sie es gar, wird man aus dem Fragezeichen ein Ausrufezeichen machen. Allerdings hat ja jede Medaille zwei Seiten, und Patrizier hat sich bisher als sehr vielschichtig erwiesen - so kommt es, wie es kommen muss. Wie nennt man denn die Flottenvergrößerung auf Kosten anderer, wenn man auf wundersame Weise viele Schiffe hinzugewinnt, während andere diese verlieren? Ist das nicht auch Piraterie?

4.3.1 Unterschiede zwischen freien und generierten Piraten

Normalerweise sind die schwarzen Gesellen einfach nur böse Buben. Hier gibt es jedoch zwei Arten davon. Als freie Piraten werden solche bezeichnet, die immer wieder mal auf der Seekarte auftauchen. Man kann sich gegen sie nur durch Schutzmaßnahmen zur Wehr setzen. Dagegen stehen noch die generierten Piraten. Sie sind nicht in jedem Spiel zu finden. Der Name sagt es ja schon, der Spieler muss diese Piraten erst im Spielverlauf erzeugen. Erzeugt wird diese Sorte Piraten durch bestimmte Kneipenaufträge wie Patrouille, Eskorte und Flüchtiger. Diese Unterscheidung wäre nicht weiter relevant, gäbe es nicht ein kleines Detail, welches in den Seeschlachten mit diesen Piraten zum Tragen kommt. Freie Piraten greifen an, sobald sie sich stark genug sehen. Bekämpft man sie, dann versuchen sie irgendwann zu fliehen. Die generierten Piraten greifen immer an, egal ob man haushoch überlegen ist oder nicht. In Seeschlachten verhalten sie sich wie Kamikazekrieger. Sie haben nie genug. Man muss sie vollständig besiegen, also entweder kapern oder versenken.

4.3.2 Die Schutzmaßnahmen

4.3.2.1 Der passive Schutz

Die schwarz gekennzeichneten Schiffe auf der Seekarte sind fremde Piratenschiffe, also Feinde. Die einfachste Form des Schutzes ist das Ausweichen bzw. die Flucht. Genauso einfach ist es, all seine Schiffe mit maximaler Besatzung, voll ausgebaut und voll bewaffnet fahren zu lassen. Das wäre dann die Holzhammermethode und ist nicht ernst gemeint. Der übliche Schutz, der allerdings erst in späteren Spielstadien greift, ist eine für Piraten abschreckende Konvoigröße. Es reicht dabei, wenn nur das Orlogschiff ein paar Waffen trägt. Alle anderen Schiffe können unbewaffnet mit Mindestbesatzung fahren, wenn der Konvoi mehr als 20 bis 30 Schiffe enthält. Dann nämlich greifen Piraten nicht mehr an, auch wenn sie noch so stark bewaffnet sind - sie fühlen sich schlicht unterlegen. Ein Konvoi aus 31 Schniggen, ein Konvoiführer mit 20 Matrosen und 30 unbewaffneten Schiffen mit je 5 Mann Besatzung kommt auf insgesamt 170 Matrosen. Selbst wenn der Pirat einen vollbesetzten Holk hätte, könnte er nur maximal 70 Matrosen dagegenstellen.

4.3.2.2 Die aktive Gegenwehr

4.3.2.2.1 Die Piratenjagd

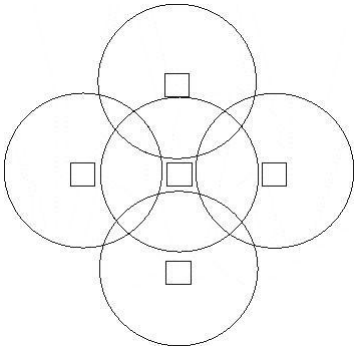
Eine Alternative liegt darin, sich aktiv darum zu kümmern die Zahl der Piraten klein zu halten. Möglichst bald nach Spielbeginn stellt man dazu ein oder zwei Kampfschiffe ab. Diese platziert man bewaffnet an einer möglichst günstigen Stelle auf der Seekarte, zum Beispiel im Zentrum des Skagerraks. Nun braucht man nur noch abzuwarten bis sich ein paar Piraten zeigen, und dann heißt es: Drauf! Diese Methode lässt sich verfeinern. Ein kleiner Tipp am Rande: Piraten greifen nur an, wenn es etwas zu holen gibt. Das ist der Grund, weshalb sie einfach an den Jägern vorbei fahren und man ständig die Seekarte im Blick haben muss. Man kann aber die Piraten dazu verleiten, die Jäger anzugreifen, indem man an Bord der Jäger einige teure Fasswaren, z. B. 5 Fass Eisenwaren oder Felle vorhält - eine schmackhafte Beute sozusagen. Das schont die eigene Aufmerksamkeit, und man kann sich anderen Aufgaben widmen.

4.3.2.2.2 Die Nestblockade

Warum soll man seine Schiffe irgendwo auf der Seekarte platzieren? Man sieht ja, aus welcher Richtung die Piraten kommen. So fährt man ihnen entgegen. Das geht solange, bis man die Stelle gefunden hat, an der die Piraten plötzlich auf der Seekarte erscheinen. Ihr werdet feststellen, dass es dort ist, wo auch Hansestädte liegen können, die nicht auf der Standardkarte, aber auf der 40er-Karte vorhanden sind. Diese Orte blockiert man nun, indem man seine Piratenjäger nicht mehr auf der Seekarte, sondern unmittelbar vor den Nestern aufstellt. Hier von mehreren Nestern zu schreiben ist durchaus angebracht, denn in der Regel gibt es nicht nur ein einzelnes Piratennest. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Piratennester, maximal fünf, sind auf der Karte. Scheinbare Ausnahme sind Karten mit 40 Städten. Dann ist immer Edinburgh, obwohl auch eine aktive Hansestadt, der Standort der Piratennester. Klingt komisch, ist aber so, denn tatsächlich liegen dann mehrere Piratennester in Edinburgh übereinander.

Ein aktives Piratennest entlässt alle 24 Tage ein Piratenschiff. Im Prinzip genügt es, mit den Blockadeschiffen genau dann vor Ort zu sein. Den Rest der Zeit kann man theoretisch die Schiffe anderweitig verwenden. Leider ist diese Regel dann doch nicht so hundertprozentig. Denn ab und zu legt sich so ein Nest schon mal schlafen und sendet über mehrere Monate, berichtet wurden sogar schon Zeiträume über ein Jahr hinaus, keine Piraten mehr aus. Wann es dann allerdings wieder aktiv wird, steht in den Sternen, so dass man die Bewachung des Nestes auch in Zeiten der Inaktivität aufrechterhalten sollte.

4.3.2.2.3 Die Stealthpiraten – das Suchradar



Immer wieder kommt es vor, dass Spieler schier verzweifeln, wenn sie einen Piraten sehen, ihn aber nicht anklicken können oder aber, dass sie den Pirat plötzlich gar nicht mehr sehen. Das liegt an den eingeschränkten Möglichkeiten des Ausgucks der Schiffe. Der Ausguck sieht maximal zwei Schiffe, und ausgerechnet dann, wenn es spannend wird, sieht er die falschen. Die falschen Schiffe sind in der Regel Schiffe der KI, gegen die man nichts machen kann außer der KI im Spielverlauf alle Schiffe zu nehmen. Mehr dazu weiter unten. Ein anderer Grund kann aber auch sein, dass das eigene Kampfschiff weitere eigene Schiffe im Blick hat und deshalb den Pirat nicht sieht.

Das ist speziell dann der Fall, wenn man den Pirat zwar auf der Seekarte sieht, ihn aber mit dem Kampfschiff nicht anklicken kann. Dann nämlich sieht ein anderes eigenes Schiff den Pirat und macht ihn auf der Seekarte für den Spieler sichtbar. Da hilft dann nur, mit dem entsprechenden Schiff wegzufahren und zu hoffen, dass das Kampfschiff nun den Pirat im Visier hat. Dummerweise verhält sich aber der Ausguck oftmals so ungeschickt, dass er dann andere Schiffe ins Visier nimmt und der Pirat dann plötzlich sozusagen die Tarnkappe aufgesetzt hat und gänzlich verschwunden ist. Dagegen hilft dann der Suchradar: Hat man zwei Schiffe, so sehen diese bis zu vier Schiffe, bei dreien sind es sogar bis zu sechs Schiffe, die im Sichtfeld der eigenen Schiffe sind.

Nun gilt es diese nicht so aufzustellen, dass sie sich selber beobachten, sondern sie soweit auseinander zu ziehen, dass sie sich nicht mehr sehen, aber noch nahe genug bei einander sind, um kein Schiff unbeobachtet durchgehen zu lassen. Ihre Sichtradien sollten sich größtmöglich überschneiden, ohne dass sich die Schiffe gegenseitig im Visier haben. Im Bild ist der Bereich um das mittlere Schiff bestmöglich überwacht. Das mittlere Schiff sieht keines der vier umgebenden Schiffe und kann daher zwei andere Schiffe erblicken. Die äußeren Schiffe überwachen zusätzlich jeweils einen Teil des Sichtbereichs um das mittlere Schiff. Somit können im Bereich um das mittlere Schiff mehr als zwei Schiffe gesehen werden. Der Pirat ist höchstwahrscheinlich darunter. Da alle am Radar beteiligten Schiffe Kampf- bzw. Jagdschiffe sind, kann der Pirat in jedem Fall auch angeklickt und damit zum Kampf gestellt werden.

4.3.3 Die aktive Piraterie

Eine allgemeine Definition von aktiver Piraterie lautet: „Alles was zu Anklagen führen kann, ist aktive Piraterie“. Im engeren Sinne geht es hier nur um Aktionen, die man selbst unter gesetzter schwarzer Flagge durchführt. Dabei erhält das Schiffkennzeichen auf der Seekarte oben einen feinen waagerechten Strich. Nicht hierher gehören alle verbotenen Aktionen, die man in der Kneipe durchführt (Pirat, Waffenhändler etc.). Weil soeben die Anklagen schon erwähnt wurden: Man kann eine Anklage vermeiden bzw. ein Urteil zu seinen Gunsten beeinflussen. Um ein Schiff zum Piratenschiff zu machen, ist lediglich ein Kapitän erforderlich. Eine Schiffsbewaffnung ist entbehrlich. Diesen Satz kann man sich als Hilfestellung hinter die Ohren schreiben, wenn es darum geht, KI-Schniggen, die ja in der Regel ebenfalls unbewaffnet sind, zu entern. Da die KI so vergleichsweise schlecht Waren handelt, sind ihre Schiffe oftmals nur leicht beladen. Somit kann es vorkommen, dass ein bewaffneter Piratenkraier eine KI-Schnigge nicht erwischt. Dann hilft nur: Waffen von Bord. Man kann auch bewaffnete KI-Schiffe angreifen, aber das ist ein Thema für den manuellen Seekampf. Generell gilt:

Kapern ist besser als plündern. Denn, sollte es doch mal zu einer Anklage wegen Piraterie kommen, so kostet die Bestechung zur Vermeidung der Verurteilung viel mehr Geld als

man mit den geplünderten Waren verdient hat. Zudem machen diese Waren das Piratenschiff schwerer und damit langsamer, falls gleich nach dem einen Seekampf ein weiteres lohnendes Ziel in Sicht kommt. Last, but not least, kann man als Pirat nicht nur Schiffe oder Konvois überfallen, sondern auch ganze Städte. Wie das im Einzelnen zu machen ist, steht wieder unter „Manueller Seekampf". Als Stadtüberfall zählt auch, wenn man vergisst, seinen Piraten wieder zum Händler umzuflaggen und eine Stadt anläuft. Aktive Piraterie ist aber nicht nur ein Spielzeug für zwischendurch, wenn dem Spieler mal langweilig sein sollte. Sie kann auch Teil der Spielstrategie sein und der besonders schnellen Expansion des Unternehmens des Spielers dienen.

4.3.4 Die Piratenresozialisierung

Wenn man gerade ein Schiff erfolgreich erobert hat und nun in einen Hafen eingelaufen ist, der weder mit einem eigenen Kontor noch mit einer einigermaßen laufenden Werft gesegnet ist, so möchte man möglichst schnell wieder im Konvoi von dannen rauschen. Doch im Regelfall ist man schnell unterbesetzt und die Besatzung des geenterten Schiffes zudem extrem aufsässig. Rotes Gesicht, saure Miene. In letzterem Fall geht man folgendermaßen vor: Zunächst transferiert man die „erbosten" Männer auf ein zuverlässiges Schiff im Hafen. Dessen Stammbesatzung bewirkt, dass die schlechte Moral der Männer sich wieder in gute Laune wandelt. Würde man sie aber nun direkt zurück auf ihr voriges Schiff schicken, so stellte man fest, dass ihre Stimmung augenblicklich wieder in den Keller sinkt. Das liegt daran, dass die Moral der Besatzung als Eigenschaft des Schiffes gewertet wird und somit fest an das Schiff gekoppelt ist.

Um die Stimmung der nun nicht vorhandenen Besatzung des gerade geenterten Schiffes zu heben, geht man in die Kneipe und stellt einen einzelnen Matrosen ein. Ja, einer reicht schon. Der ist so glücklich, der Arbeitslosigkeit entronnen zu sein, dass er die Stimmung auf dem frisch erbeuteten Schiff schlagartig hebt. Nun kann man die Besatzung, die man vorher auf ein anderes Schiff ausgelagert hat, wieder zurück auf das alte Schiff schieben. Die schlechte Laune ist verflogen und hat sich im Ergebnis mindestens so weit verbessert, dass das Schiff nun weiterfahren kann. Noch bessere Ergebnisse bei der Verbesserung der Laune von Schiffsangehörigen erzielt man, wenn man nach der Auslagerung der Besatzung auf ein anderes Schiff und vor der Einstellung des Matrosen aus der Kneipe kurzzeitig sich von dem anderen Schiff den Kapitän ausleiht und auf das Schiff setzt, dessen Stimmung verbessert werden soll.

Weil die Tatsache zeigt, dass die Stimmung der Besatzung mit dem Schiff verdrahtet ist, kann man diesen Resozialisierungstrick auch bei allen anderen Schiffen mit mieser Laune der Besatzung anwenden. Solche Anwendungsgebiete sind Schiffe aus der Werft, welche frisch nach dem Bau auch erst mal eine schlechte Moral haben, so dass man auf diese nicht gleich die Besatzung eines anderen Schiffes transferieren sollte, sondern zuvor mindestens einen Matrosen als Stimmungskanone aus der Kneipe einstellen sollte. Eine andere Einsatzmöglichkeit sind Schiffe, deren Besatzung wegen zu wenig Landgangs murrt.

4.4 Der Seekampf

4.4.1 Der automatische Seekampf

Lässt man sich auf einen „Autokampf" ein, so werden das eigene wie auch das fremde Schiff vom Computer gesteuert, und man erhält hinterher eine persönliche Nachricht über den Ausgang der Schlacht. Das hat durchaus Vorteile. Denn während im Hintergrund gekämpft wird, kann der Spieler weiterspielen und verliert keine Zeit, sondern höchstens sein Schiff. Manchmal, nicht immer, ist Zeit wichtiger als ein Schiff. Diesen zeitlichen Vorteil sollte man allerdings nicht überbewerten. Die Nachteile überwiegen nämlich und ergeben insgesamt die Empfehlung, fleißig den manuellen Seekampf zu trainieren. Der wichtigste Nachteil des Autokampfes ist, dass die KI der eigenen Seite schlechter als der Mensch kämpft und somit

das Ergebnis des automatischen Seekampfes für einen selbst tendenziell schlechter ist, als wenn man selbst gekämpft hätte. So ist in der Regel auch der Schiffszustand nach dem Seekampf deutlich schlechter, als wenn man diesen von Hand ausgetragen hätte. Von der Frage, ob der Gegner von der eigenen KI-Vertretung überhaupt geentert werden konnte mal ganz zu schweigen. Zudem vermag man nicht immer sicher vorherzusagen, wie der Kampf ausgehen wird. Die Regel lautet zwar, das stärkere Schiff wird gewinnen, aber es scheint hierbei schmerzhafte Ausnahmen zu geben.

Dennoch hat der Autokampf durchaus seine Nischen, aus denen er nicht wegzudenken ist: In Mehrspielerpartien läuft für alle Spieler das Spiel während eines Seekampfes auf Zeitbremse. Im Extremfall kämpft einer, und sieben andere müssen währenddessen Däumchen drehen. Noch extremer: Jeder macht mal einen Seekampf, und die Partie läuft den ganzen Spielabend auf 'Zeitbremse', während sich die Teilnehmer doch eigentlich auf eine schnellere Spielgeschwindigkeit geeinigt hatten. Eine weitere Nische sind Seekämpfe, die manuell sehr lange dauern, vor allem die Eldermannmission Piratennest ausräuchern oder auch Stadtangriffe. Diese dauern manuell oft mehr als 30 Minuten. Mit dem Autokampf kann man hier sehr viel Zeit einsparen. Man muss dann allerdings deutlich mehr Schiffe in den Kampf um ein Nest schicken, als man es vielleicht sonst getan hätte. Es empfiehlt sich, einen Konvoi mit mindestens 10 vollbesetzten und voll bewaffneten Koggen dafür zu bilden.

4.4.2 Der manuelle Seekampf

Nur keine Scheu vor dem manuellen Seekampf – es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen! Für alle Seekampfvariationen gilt: Alle Informationen über fremde Schiffe sind Schätzwerte. Das heißt, nur die Matrosenzahl auf dem eigenen Schiff stimmt immer. Die angezeigte Zahl der Matrosen beim Gegner muss nicht jener entsprechen, die sich tatsächlich an Bord des gegnerischen Schiffes befinden. Abweichungen nach oben und unten von bis zu 20% sind möglich. Wobei die Abweichung nur einmal, zu Beginn des Seekampfes generiert wird. Danach bleibt sie konstant bestehen. Als nächstes sei hier die Rolle der Kapitäne angesprochen. Neben der Handelseigenschaft, die hier nicht interessiert, besitzen sie noch Segel- und Kampffähigkeiten. Werte von 4 oder 5 stellen dabei einen ganz erheblichen Vorteil dar.

4.4.2.1 Die Schiffsbewaffnung

Schiffswaffen belegen Laderaum, der für Waren fehlt, und ihr Gewicht lässt die Schiffe tiefer im Wasser liegen und verringert damit tendenziell ihre Geschwindigkeit. Je nach Vorliebe gilt es hier also abzuwägen, ob man sich wehrhaft zeigen möchte oder sein Heil in der Flucht sieht. Letztenendes kommt man aber nicht drum herum, wenigstens einen Teil seiner Schiffe zu bewaffnen. Die goldene Regel lautet: So viele Waffen wie nötig und so wenige wie möglich. Handelsschiffe sollten mit Ausnahme der Konvoiführer generell unbewaffnet bleiben. Daneben sollte es eine Art Kriegsmarine geben, die allerdings recht klein bleiben kann. So reicht es völlig vor jedes Piratennest ein Schiff zu stellen und eventuell noch drei oder vier Kampfschiffe in Reserve zu halten (auch die Ausliegerschiffe können hierfür eingebunden werden).

Dies auch, um damit Kneipenaufträge abzuarbeiten. Quellen für Schiffswaffen sind der Waffenschmied oder aber erbeutete Schiffe. Man kann nicht oft genug wiederholen, dass die Handwaffen des Waffenhändlers keinerlei Wert im Enterkampf einer Seeschlacht besitzen. Hierfür gibt es Entermesser und die gibt es eben nur beim Waffenschmied. Die Schiffe begeben sich mit unbegrenzter Munition in eine Seeschlacht. Extra Mannschaften zur Bedienung der Waffen sind in Patrizier 2 nicht vorgesehen. Auch Schiffe mit nur noch einem einzigen Matrosen feuern ganze Breitseiten auf einmal ab, sofern das eigene Schiff entsprechend bewaffnet ist. Zudem ist es nicht notwendig, dass ein Schiff dem Gegner exakt die Breitseite zuwenden muss. Alle Waffen können auch bis zu einem gewissen Seitenhalt abgefeuert werden. Den Seitwärtsdrall einer Breitseite kann man noch verstärken, in dem das Schiff

während des Feuerns eine Drehbewegung ausführt. Die Durchschlagskraft der Bordwaffentypen ist verschieden. Die maximale Schussweite ist immer gleich. Die größte Wirkung auf große Entfernungen haben große Bliden und Kanonen.

In Nahdistanz erzielen Bombarden und Werke größere Wirkung an. Die Schadenswirkung der Waffentypen variiert ebenfalls. Bombarden und Bliden wirken eher auf das Schiff als auf die Mannschaft. Werken hingegen kommt eine größere Rolle bei der Dezimierung der Matrosen des Gegners zu. Die Frage, ob man eher auf größere oder kleinere Kaliber setzen sollte, ist eine Frage des Geschmacks des Spielers. Große Kugeln erzielen eine größere Wirkung pro Treffer. Schießt man aber viele kleinere Kugeln ab, so erhöht sich die Trefferwahrscheinlichkeit. Und letzteres ist wahrscheinlich gerade für ungeübte und vorsichtige Spieler wichtiger als für Vollprofis. Ein kleiner Tipp: Manchmal ist bei der Schiffsbewaffnung weniger mehr.

Kämpft man beispielsweise mit Piraten Kogge gegen Kogge oder Kraier gegen Kraier, dann ist der Gegner gelegentlich trotzdem schneller als man selbst oder zumindest gleich schnell. In dem Fall kann es helfen, wenn man im Vorfeld einige Waffenplätze auf dem Schiff frei lässt. Oder, wenn man sich die chronische Kanonenknappheit bewusst macht: Warum nicht einfach eine Seite des Schiffs komplett von Waffen frei halten?! Eine einzelne Salve von der anderen, vollbesetzten Schiffseite dürfte dem Gegner schon mächtig zusetzen.

4.4.2.2 Die Schiffssteuerung

Im Seekampf steuert man seine Schiffe wie sonst auch: Mit der rechten Maustaste legt man die Richtung fest, die Leertaste dient dem Abfeuern von Bordwaffen. Weiter zu beachten ist, dass der Ausschnitt der Seeschlachtkarte nicht an das eigene Schiff gekoppelt ist, sondern man diesen mit der Maus verschieben kann und muss, um immer das eigene Schiff bzw. den Gegner im Blick zu halten. An der rechten Seite unter dem Taktikbildschirm gibt es die Möglichkeit, die Segel zu steuern. In der Regel sorgt man hier nur dafür, dass sie vollständig gesetzt sind. Hat man es mit mehreren gegnerischen Schiffen zu tun und eines davon geentert, so werden dabei die Segel gerefft und nach dem Enterkampf nicht wieder automatisch gesetzt. Man muss, um das zweite Schiff in Bewegung zu bekommen, über die Tasten 'BILD hoch' und 'BILD runter' nun wieder von Hand die Segel setzen. Es kann auch vorkommen, dass man seinem Gegner schnell heftige Treffer zufügt und sich im weiteren Schlachtverlauf seiner nachlassenden Geschwindigkeit anpassen möchte, um die relative Position zum Gegner (und damit die gute Schussposition) zu halten.

Es gibt im Bereich der Anzeige des Schiebereglers für die Schiffsgeschwindigkeit noch einige Buttons, die aus der reinen Handarbeit einen halbautomatischen Seekampf machen. Ganz links befindet sich die Schaltfläche „***alle selektieren***". Gerät man mit einem Konvoi in einen Seekampf, so kann man allen Schiffen mit einem Klick den gleichen Befehl erteilen. Im Fall eines wertvollen und verletzlichen Versorgungskonvois lässt sich auf diese Weise in Verbindung mit dem „***Flucht-Knopf***" sämtlichen Schiffen die Anweisung geben, sich erst mal aus dem Staube zu machen, während man dann das Orlogschiff auswählt und mit diesem versucht, Zeit für die anderen Schiffe zu gewinnen, damit diese fliehen können, oder aber man entscheidet sich, sofort den Angreifer mit dem Orlogschiff zu „***kapern***". Das weiße Fähnchen bedeutet „***kapitulieren***". Für geübte Seekämpfer wird es wohl in keiner Situation notwendig sein, diesen Button zu nutzen.

Ansonsten kann er durchaus hilfreich sein, wenn man vom Gegner nicht mehr weg kommt, denn auf diese Weise wird das eigene Schiff nur geplündert und nicht gekapert. Man selbst kann statt Kapern die Anweisung zum „***Plündern***" geben, wiewohl sich das eigentlich nicht lohnt. Entern und Plündern geschehen nie von alleine, wenn sich beide Schiffe berühren. Ist der Gegner überlegen, so wird er von sich aus zum Enterkampf ansetzen. Ist er unterlegen, so stoßen die beiden Schiffe zwar zusammen, aber es kommt zu keiner Aktion. Erst wenn der Spieler ausdrücklich eine der beiden Aktionen aktiviert wird das gegnerische

Schiff genommen. Als letztes wäre noch der Button „***abbrechen***“ zu nennen, dieser ist allerdings nicht von Anfang an sichtbar und auswählbar, sondern erst dann aktiv, wenn der Gegner die Nase voll hat und selber flieht. Gleiches gilt, umgekehrt, auch für den Kapitulieren-Knopf. Er ist nur solange wählbar wie man den Gegner nicht zu stark durch Beschuss gereizt hat und er eine Kapitulation noch akzeptiert.

Wer den manuellen Seekampf nicht schätzt, kann durchaus auch ohne diesen ein finanziell lohnendes Spiel aufbauen.

4.4.2.3 Die Taktiken

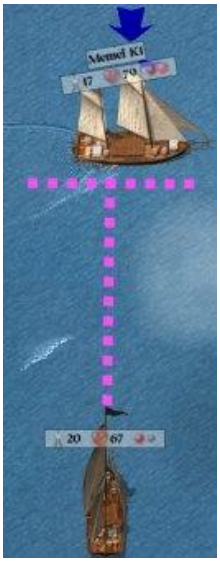
4.4.2.3.1 Schiff gegen Schiff - fliehen

Gerade als Neuling ist Flucht oftmals die bessere Alternative. Am besten geht das, wenn man möglichst schnell versucht in den Wind zu kommen. Höchste Priorität hat zu Schlachtbeginn also immer die Ermittlung der Windrichtung. Diese lässt sich der Schiffsbeflaggung entnehmen, für die Ermittlung der Windstärke kann man die Wolkenbewegung heranziehen. Das Fliehen mit dem Wind geht nur, wenn das eigene Schiff schnell genug ist. Dabei kann es durchaus langsamer als der Gegner sein, denn zu Beginn einer Seeschlacht sind beide Schiffe voneinander entfernt, und man hat in jedem Fall einen Vorsprung, den man auch einsetzen kann. Am Ende zählt nur, dass man erfolgreich geflohen ist. Wie nahe der Gegner einem dabei gekommen ist, bleibt unberücksichtigt. Steht der Wind für alle Beteiligten ungünstig, so dass man nicht direkt in den Wind kommen kann, so sollte man zunächst in kleineren Schritten wenden, damit der Gegner diese Manöver nachvollzieht und man nicht in den gefährlichen Zustand des Stillstands gerät, während der Gegner die Position für die erste Salve sucht.

4.4.2.3.2 Schiff gegen Schiff – einholen

Eine andere Situation, wohl nur für Piraten relevant, ist, wenn man einen Gegner einholen muss, der gleich schnell oder sogar etwas schneller ist als man selbst. Dann muss man den Gegner nicht unbedingt ziehen lassen. Er wird zwar in den Wind gehen, doch wenn man sich immer einen Strich näher am Wind hält, bringt einen das zwar nicht direkt an den Gegner näher, dafür aber kommt man seitlich hinter diesen. Der Gegner verhält sich in dieser Situationen dann wie folgt: Er versucht, der Bedrängung auszuweichen und dreht immer einen Strich vom Wind weg. Man folgt diesem so lange durch Nachvollziehen der Drehung des Gegners, bis er sich vollständig gegen den Wind gedreht hat. Im Laufe der Zeit wird man dem Gegner immer näher kommen, so dass man diesen entweder direkt entern kann oder aber zumindest durch einen oder zwei Schüsse soweit verlangsamt hat, dass er geentert werden kann.

4.4.2.3.3 Crossing-T – herunterschießen



Es gibt Situationen, in denen man auf einen überlegenen Gegner trifft. Zum Beispiel könnte man mit seinem Kampfkraier bald nach Spielbeginn auf einen Piratenkraier oder eine Kogge treffen, oder aber man nutzt Kneipenaufträge wie Eskorte, Flüchtiger, Patrouille zur Schiffsgewinnung, denn dann trifft man oft auf gut bewaffnete Holke. Dann wendet man sich zunächst vom Gegner ab, sucht den Wind und fährt vor ihm her. Stellt man nun fest, dass man ein wenig schneller ist, kann man sich nach rechts oder links drehen und diesem die Breitseite zeigen. Beide Schiffe stehen dann in Form eines „T" zueinander. Das ist der Moment, in dem man auf den Gegner schießt. Dann dreht man vom Gegner ab und versucht wieder Vorsprung für die nachfolgende Drehung zu bekommen. Am besten geht es, wenn man sich bei der nächsten Drehung in die entgegengesetzte Richtung dreht und die andere Breitseite ins Gefecht wirft. So kann man, immer nach links und rechts wedelnd, auf den Gegner schießen bis entweder der rettende Kartenrand erreicht ist oder aber der Gegner enterreif geschossen ist.

4.4.2.3.4 Schiff gegen Piratenkonvoi

Nach den ersten drei bis vier Spielmonaten, in denen man von den Piraten in der Regel unbehelligt bleibt, werden diese aktiv. Der Spieler bemerkt das an den schwarzen Kraiern, die nun regelmäßig auf der Seekarte sichtbar werden. Dazu kommt noch das Ereignisvideo „Beneke hat zugeschlagen". Das ist der Moment, an dem der Spieler eigentlich aktiv werden sollte und sich selber um die Piraten kümmern muss. Unterlässt er es, so wird ihm schon sehr bald ein Piratenkonvoi begegnen. Denn Beneke hat ja laut Video zugeschlagen und wird nach seiner erfolgreichen Rückkehr in das Piratennest zusätzlich mit einer Kogge auslaufen. Wartet man noch länger, so kommt Beneke mit zwei Koggen und seinem Kraier daher. Und dann kommt es, wie es kommen muss. Eines Tages hat der Spieler Beneke zu stellen. Wir haben dabei in etwa folgende Situation: Beneke mit zwei Koggen und einem Kraier auf der einen Seite und der Spieler vielleicht mit einem Kraier auf der anderen Seite. Dieses Verhältnis bedeutet zahlenmäßig, 28 Mann des Spielers gegen 138 Mann des Piraten (55+55+28). Waffentechnisch ist es scheinbar ähnlich schlecht.

Beginnt der Seekampf, so stellt das Programm die stärkeren Schiffe eines Konvois nach vorne und die schwächeren nach hinten. Für das Programm sind die beiden Koggen die stärkeren Schiffe. Der Spieler sollte sich aber nicht täuschen lassen: Der Piratenkraier ist die größte Gefahr. Nur er kann dem Kraier des Spielers zügig folgen. Weil mit Angriff nichts zu gewinnen ist, dreht der Spieler für das erste ab. Er folgt dabei dem Wind. Während der Drehbewegung schießt er auf eine der Koggen. Die beiden Koggen folgen. Der Piratenkraier holt auf und wird irgendwann an den Koggen vorbeiziehen. Bis dahin kann der Spieler nach der oben beschriebenen Crossing-T-Methode, immer mal nach links und rechts beidrehend, auf die Koggen zu schießen versuchen. Nach zwei oder drei Schüssen auf die Koggen ist der Kraier in der Regel schon nahe genug, so dass man sich ihm zuwenden muss. Eine der beiden Koggen hat nun schon so viel einstecken müssen, dass sie schnell sehr weit zurückbleibt und somit zunächst aus den Betrachtungen ausscheidet.

Hat sich der Spieler an die behäbigen Bewegungen der Koggen gewöhnt, so sollte er sich nun umstellen und im Kampf gegen den Kraier größere Abstände einhalten. Dem Kraier müssen die Flügel gestutzt werden. Nach zwei oder drei Treffern ist das geschafft. Dabei mag der Spieler wieder wie oben nach der Methode des „Crossing-T" vorgehen. Bei der Wahl seiner Richtung muss er auf die zweite Kogge Rücksicht nehmen. Diese ist nun aber dran, nachdem der Kraier auf Koggengeschwindigkeit heruntergeschossen ist. Damit kommt das ganze Gefecht einem Einzelgefecht gleich. Die erste lahme Kogge ist so weit zurückgefal-

len, dass sie keine Rolle spielt, der Piratenkraier bleibt auch zurück, und die Schüsse auf die zweite Kogge haben den Piratenkonvoi so weit auseinander gezogen, dass sich der Spieler nun darüber Gedanken machen kann, ob er Schiffe braucht und folglich entern muss oder aber den Piraten einfach nur versenken will.

4.4.2.3.5 Eigene Konvois im Gefecht

Mit mehreren Schiffen einen Kampf zu bestreiten, ist schwierig. Manche Spieler tun sich schon schwer, ein einzelnes Schiff gut zu steuern. Die größte Schwierigkeit liegt darin, alle Schiffe im Blick zu halten und auch noch den Gegner effektiv zu schädigen. Gerät man mit einem Handels- oder Versorgungskonvoi in ein Gefecht, so ist die Sache noch hübsch übersichtlich und einfach. Zu Beginn der Seeschlacht sind alle Schiffe markiert, und man gibt ihnen den Befehl zur Flucht. Nun wählt man den Konvoiführer aus, und schon ist das ganze nur noch ein Einzelgefecht. Es gibt aber Spieler und Spielsituationen, in denen man mit mehreren Schiffen kämpfen will oder muss. Für letzteres ist das Piratennest ein Beispiel. Aber dazu später mehr. Wenden wir uns also Situationen zu, in denen der Spieler zwei oder drei Schiffe in einen Seekampf schickt. Einige Spieler arbeiten mit Kampfkonvois aus zwei Schiffen mit klarer taktischer Aufgabe.

Sie kombinieren einen Kraier mit einem Holk. Der Kraier wird voll bewaffnet, der Holk wird voll bemannt und mit Entermessern ausgestattet. Dann ist die Situation recht einfach. Es geht darum, mit einem Schiff den Gegner enterreif zu schießen und mit dem anderen zu entern. Ist der Gegner ein Piratenkonvoi, ähnlich dem, der vorher schon beschrieben wurde, so vereinfacht sich die Situation, und man kann mit zwei Schiffen in jedem Fall die drei Piratenschiffe auf einmal aufbringen. Ein weiterer nützlicher Hinweis, der im Handbuch oftmals überlesen wird, ist, dass man Schiffe auch „auf die Tastatur legen“ kann. Ist ein Schiff ausgewählt, kann man es zum Beispiel mit *Strg* + *1* auf die Taste *1* legen. Auf diese Weise kann man bis zu 10 Schiffen (von 0 bis 9) einen Tastaturwert zuweisen und sie, als Konvoi zusammengefasst, im Seekampf, ohne groß nach ihnen zu suchen, auswählen. Selbstverständlich kann man auch ganze Konvois auf die Tastatur legen, aber das nutzt in der Seeschlacht ja nur wenig.

4.4.2.3.6 Das Entern im Allgemeinen

Wir nähern uns dem Ende der Seeschlacht. Es ist alles gut gegangen. Das eigene Schiff hat keinen Treffer einstecken müssen, der Gegner dagegen reichlich. Folgende Optionen gibt es nun: Man kann das feindliche Schiff ziehen lassen, es versenken, plündern oder kapern. Letzteres ist hier und jetzt das Thema, denn in der Regel hat ein Spieler nie genug Schiffe. Für den Erfolg des Enterkampfes entscheidend sind die Matrosen des eigenen Schiffes. Entermesser sind Pflicht! Ohne diese spezielle Waffe haben sie im Enterkampf keine Chance. Eventuell auf dem Schiff lagernde Schwerter sind nutzlos. Dem Erfolg eines Enterkampfes förderlich ist zudem ein Kapitän, der mit einer möglichst hohen Kampfeigenschaft seine Mannschaft stärkt. Voraussetzung für den Beginn des Enterkampfes ist einmal, dass sich beide Schiffe berühren und dabei der „Kapern“- oder „Plündern“-Button aktiviert ist. Danach gehen beide Seiten ohne ihre Kapitäne aufeinander los (auch der Kapitän des Gegners macht sich die Finger nicht schmutzig).

Allgemeines Kriterium für den Ausgang des Kampfes ist die Zahl der beteiligten Matrosen auf beiden Seiten. In der Regel gewinnt die Seite, die mehr Matrosen in den Kampf entsendet. An dieser Stelle noch einmal der Hinweis auf die unter Allgemeines beschriebene Tatsache, dass die angezeigte Zahl der Matrosen des Gegners einen Schätzwert darstellt. Wenn also da steht, dass der Gegner 40 Matrosen hat, so können es tatsächlich 36 bis 44 Matrosen sein. Man ist daher auf der sicheren Seite, wenn die eigene Mannschaft um fünf bis sechs Mann größer ist als die angegebene Zahl gegnerischer Matrosen. Eine Abweichung von der Regel, dass die zahlenmäßig überlegene Mannschaft gewinnt, stellen die eventuell

nicht vorhandenen Entermesser dar. Gerade zu Spielbeginn kann man oftmals seine Schiffe nicht so ausrüsten, dass jeder Matrose auch ein Entermesser bekommt. Eine kleine Faustregel für diesen Fall sei: Ein Matrose mit Entermesser wiegt drei Matrosen ohne auf. Geht man einen solchen Kampf ein, sollte die zahlenmäßige Überlegenheit schon sehr deutlich sein. Wenngleich es keinen Kampfvorteil bringt, mehr Entermesser als Matrosen auf dem Schiff vorzuhalten, so ist es dennoch ratsam, zusätzliche Entermesser mitzunehmen, da beim Enterkampf welche über Bord gehen oder unbrauchbar werden. Man erspart sich durch eine kleine Entermesserreserve das ständige Prüfen der Messeranzahl und kommt nicht so schnell in die Not, kurzfristig Messer beschaffen zu müssen.

Um noch einmal auf den Einfluss des Kapitäns zurückzukommen: Auch wenn er nicht mitkämpft, so ist sein Einfluss deutlich spürbar. Übrigens auf beiden Seiten. Kämpft man gegen Piraten, so scheinen diese fast immer einen Vierer- oder Fünfer Kampfkapitän zu haben. Jeder Kapitän, auch einer ohne einen Kampfwert, hilft. Der Kampfwert der eigenen Matrosen wird bei einem 0er Kapitän immerhin um 0,05 erhöht, ein 5er-Kapitän erhöht den Kampfwert der Matrosen um 0,45. Zehn Matrosen und ein 0er-Kapitän kommen also auf einen Wert von 10 * 1,05 = 10,5. 40 Matrosen plus ein 5er-Kapitän bedeuten einen Kampfwert von 58. D.h. der 0er-Kapitän bringt immerhin einen Vorteil von einem halben zusätzlichen virtuellen Matrosen, durch einen 5er-Kapitän weitet sich der Stärkevorteil rechnerisch schon auf ganze 18 Matrosen aus. Darüber hinausgehend muss man immer auch den gewählten Schwierigkeitsgrad beachten. Auf der Stufe 'niedrig' kann man tendenziell auch mit unterlegenen Kräften gewinnen. Auf 'hoch' sollte man dagegen eher konventioneller herangehen.

4.4.2.3.7 Entern ohne zu schießen

Hier gibt es mehrere Szenarien. Zunächst einmal die 'Schiff gegen Schiff'-Variante, danach Operationen unter Zuhilfenahme mehrerer Schiffe.

4.4.2.3.7.1 Schiff gegen Schiff

Offenbar ist es wichtig, dass man nicht selber den Piraten angreift, sondern ihn mit ein paar teuren Fasswaren dazu bringt, einen selbst anzugreifen. Als nächstes gilt es, nicht direkt in Windrichtung vor dem Gegner zu „fliehen". Bei einer Geschwindigkeit von 5 bis 6 Knoten und ausreichendem Abstand macht man dann eine 180°-Wende und steuert direkt auf den Pirat zu. Dieser wird versuchen auszuweichen und schießen. Mit ein wenig Übung sollte die Wende so schnell zu schaffen sein, dass die Kugeln am eigenen Schiff vorbeigehen. Jetzt beginnt der Enterkampf aber nicht sofort, sondern der Pirat ist ja ausgewichen. Man ist ihm aber direkt auf den Fersen und zu nah dran, um von ihn beschossen zu werden. Es geht nun in Richtung Kartenrand. Dort zahlt sich aus, dass man den Piraten nicht angegriffen hat, sondern er den Kampf gesucht hat. Er wird nämlich dort nicht über den Rand hinausfahren und die Schlacht abbrechen, sondern vor dem Rand eine Wende machen; und spätestens dann hat der Spieler ihn eingeholt. In seltenen Fällen gelingt die Enterung auch schon direkt nach der oben beschriebenen Wende. Außerdem versteht sich wohl von selbst, dass man mindestens die gleiche Anzahl an Matrosen und einen guten Kampfkapitän benötigt. Daher gehen solche Gefechte nur mit Kogge gegen Kogge oder Holk gegen Holk. Ebenso möglich: Ein eigener Holk gegen eine gegnerische Kogge.

4.4.2.3.7.2 Kraier & Holk gegen Piratenholk

Ein schöner Spezialfall ist es, mit einem Konvoi aus Kraier und Holk zu operieren und mit ihnen einen Piratenholk zu entern, ohne zuvor eine einzige Salve abgegeben, geschweige denn eingesteckt zu haben. Gut anwendbar ist dieses Szenario bei Kneipenaufträgen wie der Eskorte. Zur Vorbereitung stattet man den Holk mit einem guten Segel- und Kampfkapitän, ausreichend Matrosen und Entermessern aus. Wohlgemerkt: Der Holk bekommt keine Bordwaffen! Der Kraier hingegen wird mit Bordwaffen ausgestattet. Diese sind zum Beispiel der Grund, weshalb der Flüchtige, den man eskortiert, den Kraier wählt. Beginnt nun die

Seeschlacht, so wird sich der Piratenholk immer zunächst um das stärkste gegnerische Schiff kümmern. Das ist der bewaffnete Kraier. Im Fall der Eskorte kommt noch dazu, dass der Kraier den Flüchtigen transportiert. Man wendet sich folglich mit dem Kraier zur Flucht. Er ist dabei schneller als der Piratenholk, der aber trotzdem stur hinterherfährt. Nun ist der Kurs des Kraiers so zu wählen, dass der Piratenholk nach und nach gegen den Wind steuert und auf diese Weise langsamer wird.

Der eigene Holk operiert davon unabhängig und hält sich zum Auftakt der Seeschlacht vornehm zurück. Danach, wenn der Piratenholk auf der Spur des eigenen Kraiers ist, steuert man den eigenen Holk so, dass er irgendwann den Kurs des Piraten kreuzt. Dann endlich beginnt der eigentliche Enterkampf. Bei der Steuerung des Holks sollte man beachten, dass er, wenn er sich in den Schussbereich des Piraten begibt, beschossen wird. Deshalb ist zu Schlachtbeginn Zurückhaltung und gegen Ende der Schlacht Vorsicht geboten. Am besten und erfolgversprechendsten erscheint eine Annäherung von schräg hinten, ohne in die Gefahr des Beschusses zu geraten. Eine Annäherung von der Seite sollte mit deutlichem Geschwindigkeitsüberschuss erfolgen, damit die Chance zum Ausweichen besteht. Man kann aber auch versuchen, den Piraten von vorne zu nehmen.

4.4.2.3.7.3 Vier Schniggen gegen eine Kogge der KI

Ein bizarres Szenario, aber für erfahrene Spieler gar nicht so komisch, ist es, mit mehreren kleinen Schiffen ein großes zu entern. Hierbei geht es vor allem in der Startphase darum, sein erstes großes Schiff zu bekommen, um mit diesem, zum Beispiel als Pirat, weitere Schiffe zu erobern. Unser Beispiel: Der Spieler hat sich mit seiner Schnigge nach Spielbeginn vier weitere Schniggen geangelt, die er nun bestmöglich mit Matrosen und, so weit es geht, mit Entermessern ausstattet (Priorität hat dabei die Orlogschnigge). Als nächstes begibt er sich mit den zum Konvoi zusammengefassten Schiffen in den Piratenmodus und greift eine KI-Kogge an. Diese ist mit 45 Mann voll besetzt. Als erstes wenden sich nun alle eigenen Schniggen gegen den Wind bzw. fast gegen den Wind. Danach dreht eine erste Schnigge und unternimmt auf der Kogge einen Enterversuch.

Das bleibt vermutlich erfolglos. Dann wendet die zweite Schnigge und versucht ebenfalls zu entern. Wichtig ist, dass die starke Orlogschnigge, also diejenige, die bis an die Zähne mit Entermessern und Waffen bestückt ist, erst dann angreift, wenn die Matrosenzahl auf der Kogge so weit reduziert ist, dass es erfolgversprechend ist. Mit dieser Art zu kämpfen verliert man zwei oder drei Schniggen, um eine Kogge zu bekommen. Aber für den wahren Piraten sind die Schniggen nur „ausgeliehen". Pro eroberter Schnigge stellt das KI-Schiff fünf Mann Mindestbesatzung von der Kogge ab. Somit reduziert sich die Zahl der Matrosen auf der Kogge auf zweierlei Weise: einmal im Enterkampf und einmal beim Übertragen der Mindestbesatzung auf die erbeutete Schnigge. Deshalb schadet es nicht, wenn die ersten Schniggen nicht oder nicht vollständig mit Entermessern ausgestattet sind.

4.4.2.3.8 Der Piratennestangriff – Eldermannmission

Näheres zur Mission Piratennest verrät Kapitel 6.4.2. An dieser Stelle geht es vorrangig darum, wie man seine Schiffe steuern sollte, um die Aufgabe erfolgreich zu erledigen. Piratennester werden durch Schiffe und Türme verteidigt. Je nach Schwierigkeitsgrad muss man 8 bis 25 Schiffe und einen bis drei Hafentürme erwarten. Ein Piratennest manuell auszuräuchern ist also eine Mammutaufgabe. Sie erfordert einiges an Zeit und Geschick. Am schnellsten und einfachsten ist es, diese Aufgabe durch einen großen Konvoi im Autokampf zu erledigen. Will man es unbedingt von Hand ausführen, so sollte man ebenfalls einige Schiffe dazu bereitstellen, diese jedoch nicht in einem Konvoi zusammenfassen. Denn, wie sich jeder wohl gut vorstellen kann, wird es auf einer Seekarte mit Küste, Hafenverteidigung (also Türmen) und 20 gegnerischen Schiffen sehr schnell sehr eng. Man hat nicht viel Raum zum steuern, um nicht in den Bereich feindlicher Schiffe und Türme zu geraten. Daher ist es rat-

sam, die Aufgabe immer nur mit einem einzelnen Schiff anzugehen und sich nach dem Motto „hit and run“, zuschlagen und abhauen, bei Gefahr recht schnell in Sicherheit zu bringen und aus der Karte herauszufahren.

Wurde bei einer solchen Aktion das eigene Schiff, kann man es durch ein anderes, vor dem Nest befindliches, ersetzen. Wenn nicht, dann spricht nichts dagegen, es erneut zu verwenden. Was nun die Wahl der einzusetzenden Schiffe betrifft, kommt es auf den Geschmack des Spielers an. Schniggen scheiden aus, da sie nicht viel verkraften und selber kaum Schaden anrichten. Alle anderen Schiffe hingegen kann man in die engere Wahl nehmen. Für Kraier spricht ihre Schnelligkeit, Koggen sind wendig und stark, Holke richten enormen Schaden an und sind deutlich schneller als Koggen. Deshalb werden wohl vor allem Holke in betracht kommen. Der Angriff auf ein Piratennest erfolgt in zwei Stufen. Zunächst werden sämtliche feindlichen Schiffe vernichtet. Es spielt dabei keine Rolle, ob man sie versenkt oder in die eigene Flotte integriert.

4.4.2.3.8.1 Die Vernichtung der feindlichen Flotte

Wie schon erwähnt, sollte man hierbei stufenweise vorgehen. Also erst mal so viel Schaden wie möglich anrichten, dann zurückziehen und es später erneut probieren. Als kleinen Tipp kann man auch vor Beginn der Schlacht auf der Seekarte all seine eigenen Schiffe in einigem Abstand vom Nest postieren. Dann markiert man alle gleichzeitig und schickt sie mit einem Rechtsklick in die Schlacht. Dieses Verhalten hat zur Folge, dass zunächst ein erstes Schiff das Nest erreicht und die Schlacht beginnt. Hat man nun nach kurzer Zeit die Piratenschiffe auf sich gezogen und wird es langsam eng, sollte das zweite Schiff das Nest erreicht haben, und man kann das erste über den Kartenrand fliehen lassen. Mit dem zweiten Schiff kann man dann, da der Gegner sich erst neu orientiert, sicher einiges an zusätzlichem Schaden anrichten, bis es auch für das zweite Schiff zu eng wird und das dritte das Schlachtfeld erreicht. Und so weiter. Das ganze geht durchaus mit vier bis fünf Schiffen, die nach und nach in die Seeschlacht eingreifen und hat den Vorteil, dass man sich jeweils nur um eines aktiv kümmern muss. Dieses Vorgehen setzt einiges planerisches Geschick voraus, sodass empfohlen wird, vor Beginn der Aktion zu speichern.

Darüber hinaus gibt es noch die Möglichkeit, die Zahl der feindlichen Schiffe vor der Seeschlacht zu verringern. Hat man den Auftrag angenommen und mit seinem ersten Schiff das Piratennest entdeckt, so entlässt dieses alle drei bis vier Tage ein Schiff, welches ganz offensichtlich der drohenden Vernichtung durch Flucht zu entgehen sucht. Auf diese Weise kann man einige Schiffe der Piraten ganz bequem einzeln übernehmen. Das setzt aber voraus, dass man die Zeit, die für die Erfüllung der Mission zur Verfügung steht (ein Monat) auch gut ausnutzt und bis kurz vor Schluss wartet. Wobei man dann, wenn es nicht klappt, keine Zeit zur Korrektur hat und man entweder neu laden muss. Oder aber die Aufgabe gilt als verloren und kostet einiges Ansehen. Darüber hinaus muss man in diesem Fall einen Monat warten, bis der Eldermann einen mit neuen Aufgaben betraut. Schiffe im Piratennest sind keine lohnenden Objekte für eine Kaperung.

Einige von ihnen sind schon zu Beginn der Seeschlacht in schlechtem Zustand, andere müssen noch heruntergeschossen werden. Darüber hinaus wird es mit dem Kapern eng, da ja die feindlichen Türme ständig alles in Reichweite beschießen und auch noch jede Menge anderer gegnerischer Schiffe vorhanden sind, die erst einmal besiegt sein wollen, bevor man es wagen kann, ein oder zwei Piratenschiffe zu entern und in die eigene Flotte zu überführen. Im Verlauf der Schlacht ist mehr Platz auf der Seekarte, aber nun, da die Piraten merken, dass sie unter starkem Druck stehen, ziehen sie sich immer häufiger in den Bereich der Türme zurück, und der Spieler muss mehr wagen, um auch diese Schiffe zu vernichten. An einen Enterkampf ist hier nicht zu denken. So bleibt oft nicht viel anderes übrig, als alle Piratenschiffe zu versenken und sich danach der Türme zunehmen.

4.4.2.3.8.2 Die Vernichtung der Türme

Die Vernichtung der Türme stellt eine außerordentliche Höchstschwierigkeit in Patrizier 2 dar. Der Unterschied zwischen der Reichweite des eigenen Schiffes und jener der Türme ist enorm. Darüber hinaus halten die Türme sehr viel aus. Deshalb erfordert die Vernichtung der Türme noch viel mehr Geduld als die vorangegangene Vernichtung der 8 bis 25 Piratenschiffe. Es gibt zwei Varianten, um mit den Türmen fertig zu werden. Variante 1: Vor dem Turm im Kreis fahren und ihn dabei beschießen. Die Türme schießen immer mit Vorhalt, d.h. sie berechnen vor dem Schuss die augenblickliche Richtung und Geschwindigkeit des Schiffes und schießen auf die zu erwartende Position. Die Fahrt im Kreis kann die Turmbesatzung jedoch nicht erfolgreich vorausberechnen, da sie mit ständigen Kursänderungen einhergeht, so dass man nicht getroffen wird. Variante 2 nutzt die Vorhalte der Schüsse ebenfalls und noch viel geschickter aus. Sie funktioniert folgendermaßen: Man lässt sein Schiff mit viel Rückenwind, also hoher Geschwindigkeit, vor den Strand fahren. Das Schiff ruckelt ständig am Ufer, aber das kann man ignorieren. Nun nimmt man den Turm unter Dauerfeuer. Der schießt zurück, trifft aber nicht, da er ja wegen des Vorhalts vor das Schiff feuert.

Beide Varianten erfordern guten Wind und ausreichend Segeltraining. Fährt man ständig im Kreis, so muss man zwangsläufig einmal pro Runde voll gegen den Wind drehen und wird abgebremst. Das sollte man auf jeden Fall einkalkulieren. Langsame Koggen kommen danach nicht so schnell wieder in Schwung. Schnellere Holke können das zwar besser, dafür sind sie nicht so wendig. Kraier und Schniggen scheiden bei der Turmbekämpfung naturgemäß aus. Ein einzelner Treffer eines Turmes ist mit einer vollen Breitseite einer Kogge vergleichbar. Bei Variante 2 ist die Sache mit dem Wind sogar noch diffiziler als bei der ersten. Man braucht wirklich starken Wind, der darüber hinaus noch aus der richtigen Richtung kommen muss. Zusätzlich erschwerend kommt hinzu, dass man, wenn man wirklich auf der Stelle festhängen will, das Ufer genau senkrecht zur Schiffrichtung treffen muss. Solche Stellen sind selten. Fährt man schräg vor das Ufer, so drückt einen der Wind an diesem entlang; und man kann höchstens einen Schuss auf den Turm abgeben und muss einen neuen Anlauf versuchen. Zu guter letzt sei noch davor gewarnt, sich allzu sehr auf einen Turm zu konzentrieren. Beim Kreiseln kommt man einem zweiten oder dritten Turm oftmals sehr nahe und hat auch aus dieser Richtung Schüsse zu erwarten.

5. Die Warenproduktion

Ein Spiel ohne eigene Warenproduktion ist genauso sinnvoll wie eines ohne Schiffe. Gerade dieser doch zugegeben sehr radikale Einstieg in die Thematik der Warenproduktion steht der Spielphilosophie einiger unerfahrener Spieler eher entgegen. Und dennoch ist es unabkömmlich, zum Zwecke des eigenen Vorankommens und des Wachstums der Hanse mit fortschreitender Spielzeit so viele Betriebe zu errichten und Waren zu produzieren, wie es nur irgendwie möglich ist. Von Erklärungen, wann und wie optimalerweise mit der Warenproduktion zu beginnen ist, über detaillierte Ausführungen zu den einzelnen Betrieben und Produktionsketten bis zu Tipps zum Bauvorgang an sich soll dieses Kapitel den gesamten Themenkomplex abdecken.

5.1 Gründe zum Einstieg in die Warenproduktion

Das wichtigste Argument, warum jede Hanse nicht ohne Warenproduktion auskommt, liegt auf der Hand. Zu Beginn liegt eine bestimmte Menge an Waren in den Markthallen auf Vorrat. Wenn die Bürger alle verbraucht haben, bricht eine Katastrophe aus, es sei denn, neue Waren werden zur Bedarfsdeckung nachgeschoben. Der Grund, warum sich ein Spiel ohne jegliche eigene Produktion über eine sehr lange Zeit außergewöhnlich gut am Leben erhalten kann, ist ebenfalls sehr einfach: **Städte produzieren selber Waren.**

Die für die städtische Warenproduktion verantwortlichen Betriebe werden aus Gründen der Übersicht in der Stadtansicht nicht angezeigt. Man kann aber in der Markthalle unter dem Punkt „Produktion" genaue Zahlen nachlesen, die besagen, wie viele Fass oder Last einer bestimmten Ware *täglich* (Achtung, Anzeigefehler in der Überschrift des Fensters!) in der Stadt produziert werden. Und nicht zuletzt sieht man auch die Auswirkungen der Stadtproduktion jeden Tag in der Markthalle, denn ein entsprechender Betrag an Gütern wird alle 24 Stunden dort eingelagert. Diese städtische Warenproduktion liegt zu Beginn des Spiels auf einem höheren Niveau als der gesamte Warenverbrauch der Hanse. So kommt es dann, dass sich durch die Aktivitäten der KI-Händler die Waren zur Freude der Bürger über die gesamte Hanse verteilen und somit für Wachstum sorgen. Das geschieht alles ohne Zutun des Spielers. Je aktiver die KI ist, desto größer wird dieses „Selbstwachstum" der Hanse ausfallen.

Zu Beginn des Spiels auf einer Karte mit 24 Städten (also beispielsweise der Standardkarte) befinden sich ungefähr 40.000 Einwohner in den verschiedenen Siedlungsräumen. Die städtische Warenproduktion allein reicht ohne jedes Engagement des Spielers aus, um bis zu 10.000 zusätzliche Einwohner zu versorgen, also die Gesamteinwohnerzahl auf 50.000 Bürger zu erhöhen.

Danach ist Schluss mit dem magischen Alleinwachstum, denn die städtische Warenproduktion ändert sich im Spiel nicht, sondern bleibt immer gleich groß. Weiterhin ist zu sagen, dass es ohne Beteiligung eines menschlichen Spielers sehr lange dauert, bis die Hanse 50.000 Einwohner von selbst erreicht hat. Wo liegt jetzt der Grund, selber Waren herzustellen und sich nicht nur auf die Stadtproduktion zu verlassen? Das schlagende Argument ist, dass die Stadtproduktion allein später im Spiel nicht mehr in der Lage sein wird, das Wachstum der Hanse und den damit einhergehenden Mehrbedarf an Gütern zu befriedigen. Dieses Wachstum wird sich automatisch einstellen, sobald der Spieler erst einmal mehr im Sinn hat, als nur die von Fremdem hergestellten Waren auf der Spielkarte zu verteilen. Ein typisches Expansionsschema sieht so aus:

1. Der Spieler möchte mehr Geld verdienen und errichtet deshalb eigene Betriebe.
2. Durch die neuen Arbeitskräfte steigen die Einwohnerzahlen der Städte.
3. Die gewachsenen Bevölkerungszahlen haben einen Anstieg des Warenbedarfs zur Folge.

4. Der Spieler errichtet weitere Betriebe, um diesen gestiegenen Bedarf zu decken.
5. Weiter bei Punkt 2.

Dieses Schema wiederholt sich nun ständig. Jeder neue Betrieb erfordert einen weiteren Anstieg der Produktion, um seine Arbeiter zu versorgen.

Anmerkung**:** Diese Endlosschleife lässt sich auch mathematisch beschreiben. Die Vollversorgung von 10.000 Bürgern erfordert ungefähr 80 Betriebe. Nachdem diese gebaut sind, hat man durch die dazugehörigen Arbeiter und deren 3 Familienangehörige insgesamt 9.600 neue Bürger in die Hanse gelockt, die wiederum für ihre Versorgung 77 Betriebe benötigen. Deren Bau hat 9.240 neue Einwohner zur Folge, die ihrerseits 74 Betriebe brauchen, … und so weiter. In dieser Rechnung noch nicht berücksichtigt sind die Baumaterialbetriebe, die erforderlich sind, um überhaupt so viele Produktionsstätten zu errichten. Diese Endlosschleife des Betriebsbaus kann sich sehr lange hinziehen.

Was ist nun der Sinn der ganzen doch sehr theoretischen Abhandlung? Warum lohnt sich die Eigenproduktion? Der Einstieg in die selbstständige Herstellung von Waren ist nicht nur im Hinblick auf die Profitchancen sehr lohnenswert, sondern auch vor allem in einer wachsenden Hanse erforderlich, um die Zufriedenheit der Bewohner garantieren zu können. Einige Seitenaspekte seien noch genannt:

- höherer Warenausstoß als beim reinen Aufkauf der Stadtproduktion
- Unabhängigkeit von der Stadtproduktion und den Konkurrenten
- Ansehensgewinn durch Schaffung von Arbeitsplätzen.

5.2 Wichtiges zum Einstieg in die Eigenproduktion

Mit welchen wichtigen Betrieben soll nun dieses Unterfangen begonnen werden? Zwar kann es über kurz oder lang nur das Ziel sein, ein Monopol auf *alle* Waren in der gesamten Hanse zu erreichen (und daran kräftig zu verdienen), doch bevor dies geschafft ist, hat der Spieler einen langen Weg vor sich. Wir wollen hier zwei Möglichkeiten von vielen schildern.

5.2.1 Der gemächliche Einstieg

Diese Einstiegsart wird besonders von Anfängern gerne angewandt. Der Spieler setzt zunächst auf Betriebe, die Hochpreiswaren herstellen und baut davon eine überschaubare Menge. Beliebt ist es zum Beispiel, in einer passenden Heimatstadt zunächst mit einigen Werkstätten zu beginnen. Auch Jagdhütten oder Webereien sind in diesem Zusammenhang nützlich. Allerdings ist das erst etwas für das fortgeschrittene, gemächliche Spiel: Bei den Webereien dauert es seine Zeit, bis sie liefern. Die lukrativen Jagdhütten sind eine komplexe Produktionskette und müssen zunächst durch Zulieferung von möglichst günstig selbst produzierten Rohstoffen versorgt werden.

Eine andere, gemächliche Strategie: Grundrohstoffe wie Erz und Wolle reichlich produzieren, zu Höchstpreisen in den entsprechenden Städte versilbern und dabei die eigenen Betriebe günstig bedienen.

Der Spieler verdient von Anfang an eine Menge Geld, denn Eisenwaren, Felle und Tuch sind allesamt Waren mit beeindruckenden Gewinnspannen. Die Betriebe werfen somit innerhalb kurzer Zeit Gewinn ab. Um die produzierten Güter reißt sich die gesamte Hanse, man wird seine Produktion zunächst recht einfach los. Weiterhin bleiben Spiel- und Organisationsablauf überschaubar. Ein wichtiger Vorteil ist auch, dass die Städte nicht „überdehnt" werden und nicht etwa Versorgungsprobleme durch unkontrolliertes Wachstum bekommen.

5.2.2 Der Schnellstart

Diese Einstiegsart ist bei einigen Veteranen des Spiels nicht ohne Grund sehr beliebt. Der Spieler setzt hierbei zunächst voll auf Baustoffbetriebe. So überraschend es zunächst klingen mag, tatsächlich sind die einzigen Betriebe, die zu Spielbeginn gebaut werden, Ziegeleien und die dazugehörigen Sägewerke. Mit deren Hilfe legt sich der Spieler einen ausreichenden

Vorrat an Baumaterial an. Sobald die Einwohnerzahlen der Städte durch diese Radikalkur merklich anzusteigen beginnen, wird der Aufbau von Grundversorgungsbetrieben in die Wege geleitet, welche den neuen Bürgern dann Getreide, Bier, Fisch, Holz und weitere essentielle Waren zur Verfügung stellen. Ein Teil der neuen Arbeiter wird dazu verwendet, in weiteren Ziegeleien und Sägewerken neue Baustoffe herzustellen. In die Produktion von Hochpreisgütern wird erst verhältnismäßig spät eingestiegen, wenn der Wachstumsmotor bereits brummt.

5.2.2.1 Der Schnellstart – die Vorteile

Vorteil ist hierbei, dass die Hanse von Anfang an voll auf Expansionskurs ist und ein beeindruckendes Bevölkerungswachstum an den Tag legen kann. Die großen Baustoffvorräte erlauben es dem Spieler dabei, zahlreiche neue Betriebe an mehreren Standorten gleichzeitig zu errichten und schon früh zum Monopolseigner zu werden. Ein großzügiges Arsenal an Grundversorgungsbetrieben sorgt idealerweise für ein ungehindertes Wachstum.

5.2.2.2 Der Schnellstart – die Nachteile

Diese Strategie hat zwei wesentliche Haken. Erstens schafft sie enorme Anreize, es mit dem Wachstum der Hanse zu übertreiben. Wegen der schnellen Expansion wird das Unternehmen schon recht früh ziemlich schlagkräftig und kann es sich leisten, überall dominierende Präsenz zu zeigen. Gefährlich wird es, wenn man entweder das Verhältnis der Versorgungsbetriebe zu den Baubetrieben in Richtung der letzteren kippen lässt oder wenn man dank nicht hinreichend dimensionierter Transportkapazität daran scheitert, alle Städte mit den erzeugten Grundnahrungsmitteln zu versorgen. In beiden Fällen werden einzelne Städte *überdehnt*, das heißt, die Einwohnerzahl ist höher, als es die Versorgungslage erlaubt. In der Folge kommt es zu Abwanderung und ganze Regionen können nach fulminantem Start eine ebenso rasante Talfahrt erleben. Ein weiterer Nachteil ist, dass der Kapitalbedarf dieser Strategie sehr hoch ist und man somit zum Scheitern verurteilt ist, wenn es nicht gelingt, gleichzeitig große Geldsummen (auf legalem oder illegalem Weg) zu besorgen.

5.2.3 Fazit

Die schnelle, auf Ziegeleien und Sägewerke setzende Ausbaustrategie hat sich in der jahrelangen Spielpraxis besser bewährt als der gemächliche Einstieg. Man sollte sich also in den meisten Fällen lieber hieran versuchen (auch wenn die Gefahr des Scheiterns durch Bankrott oder Überdehnung besteht). Zwei Ausnahmen gestatten eine langsamere Vorgehensweise: Wenn sich der Spieler den schnellen Start nicht zutraut oder aber an einer maximalen Zufriedenheit der Bürger interessiert ist, sollte auf eine langsamere Art des Hanse- und Produktionsaufbaus zurückgegriffen werden.

5.3 Die Produktionsmöglichkeiten

5.3.1 Der Kartensatz und die Produktionsmöglichkeiten

Im Patrizier-2-Wirtschaftssystem gibt es insgesamt 20 verschiedene Waren. 19 von ihnen können auf hansischem Boden hergestellt werden (nur Gewürze sind ausschließlich per Import verfügbar). Das Warenangebot der Städte ist unterschiedlich: Keine Stadt produziert alle Waren. Dies ist eine wichtige Erkenntnis, denn denkt man etwas weiter, so kann man auf den einzigen Existenzgrund des Händlertums schließen. Weil alle Städte von fünf bis acht Waren zu viel, von allen anderen Gütern aber viel zu wenig auf Lager haben, entsteht die Notwendigkeit des Handels zwischen den Städten – und der Händler streicht die Preisdifferenz als Gewinn ein. Die Produktionsmöglichkeiten der einzelnen Städte werden durch die zum Einsatz kommende Karte festgelegt (siehe dazu auch Kapitel 1). Spielt man immer mit der Standardkarte, so wird Aalborg beispielsweise in jedem gestarteten Spiel Eisenerz, Fleisch, Leder Holz und Tran effektiv sowie Keramik, Ziegel und Fisch ineffektiv produzie-

ren können. Auch bei den anderen 23 Städten sind diese Warenverteilungen immer gleich. Ebenso verhält es sich, wenn stattdessen eine selbst erstellte Karte verwendet wird.

5.3.2 Effizienz und Ineffizienz

Man unterscheidet effektive und ineffektive Produktionen. Hierzu sei gesagt, dass der Terminus „ineffektiv" im Spiel selbst nicht vorkommt. Hier wird stets von „normaler" Produktion gesprochen, was aber in der Ansicht vieler erfahrener Spieler die Realität zu sehr verzerrt. Schließlich ist – nur am Rande erwähnt – effektive Produktion der Regelfall, ineffektive (alias „normale") die Ausnahme. Genauere Ausführungen zu effektiven und ineffektiven Produktionen finden sich weiter hinten in diesem Kapitel.

5.3.3 Datenblatt und Karte mit Produktionsmöglichkeiten

Hier folgt nun das genaue Datenblatt für sämtliche Produktionsmöglichkeiten, gegliedert nach Städten. **Alle Angaben beziehen sich auf die Standardkarte!**

Stadt	Bier	Eisenerz	Eisenwaren	Felle	Fisch	Fleisch	Getreide	Hanf	Holz	Honig	Keramik	Leder	Pech	Salz	Tran	Tuch	Wein	Wolle	Ziegel
Aalborg		X			O	X			X		O	X			X				O
Bergen		O	X		O	X			O			X	X						
Bremen	X	O	X				O									X		O	X
Brügge							O	X		O	X			X				X	O
Danzig	X					X	X	X				X	X					O	
Edinburgh		O	X		X	O			O			O				X		O	
Groningen							X	X	X		O						O		X
Hamburg	X				X		X	X	O		O								
Köln						O	O		O	X	X	O					X	O	
Ladoga		X		X	X		X	X	O	O								O	
London	X	X				X	O					X				X		X	
Lübeck			X		X		O	O	O				X						X
Malmö		O				X			O	O		X				X		X	O
Novgorod	X	O		X		X			X	O		X	X						O
Oslo		X		O	O				X				X		X				X
Reval			X	X		O	X					O		X					
Riga				X	X				O	X			X	X					
Ripen		X			O	O	O		O		X	O		X	X				X
Rostock						O	X	X		X	X	O		X					O
Scarborough	X		X			O			X			O				X		X	O
Stettin	X				X		X	X	O					X					
Stockholm		X	X		O	O			X		O	O			X				
Thorn				O		X	O		X	X	X	X						X	
Visby							O	O		X	X					X		X	O

X = effektive Produktion möglich O = ineffektive Produktion möglich

Man erkennt, dass sich die Entwickler des Programms bei der Verteilung der Produktionsmöglichkeiten durchaus Gedanken über die Realitätsnähe gemacht haben und insofern Annäherungen zwischen historischen Fakten und dem Spiel nicht von der Hand zu weisen sind.

Solch eine X- und O-Wüste ist pädagogisch nicht unbedingt sinnvoll. Zur Visualisierung der Produktionsverteilung sollte man daher nach Möglichkeit zu anderen Möglichkeiten der Darstellung greifen. In den meisten Fällen eignet sich eine einfache Karte der Hansewelt, auf

der neben den einzelnen Städten die passenden Produktionen eingezeichnet sind. So erhält man einen ausgezeichneten, schnellen Überblick.

Dies ist ein Beispiel einer solchen Produktionskarte. Es bezieht sich auf die obige Tabelle zur Standardkarte.

5.4 Betriebe und Produktionsketten

Im Folgenden nun einige Ausführungen zur Lukrativität und Bedeutung der einzelnen Betriebe, die der Spieler bauen kann. Hierbei wird auch auf die Produktionsketten eingegangen. Unter einer Produktionskette versteht man eine logische Aneinanderreihung von Betrieben, die Rohstoffe zu Fertigwaren veredeln. So wäre zum Beispiel *Eisenerz* + *Holz* –→ *Eisenwaren* eine solche Produktionskette. Sie enthält die Betriebe Sägewerk, Erzschmelze und Werkstatt. Erläuterungen zur Produktionskette finden sich hier unter dem Eintrag des Betriebes, der das Endprodukt herstellt. Die Betriebe sind hierbei alphabetisch geordnet.

5.4.1 Die Brauerei (Bier)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***sehr wichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***nicht sehr hoch***
Baupriorität: ***eher hoch***
benötigt zur Herstellung: ***Getreide und Holz***

Bei Bier handelt es sich um ein essentielles Nahrungsmittel, ohne welches man die Bevölkerung nicht auf Dauer in der Stadt halten kann. Das Verbrauchsniveau ist recht hoch, selbst eine kleine Stadt benötigt mehrere Dutzend Fässer in der Woche. Hinzu kommt noch, dass sich der Bierverbrauch quer über alle drei sozialen Schichten erstreckt (bei Wohlhabenden ist er am allerhöchsten). Die Ware Bier steht in den „Top 3" der wichtigsten Waren im Wirtschaftssystem, was die herausragende Bedeutung nochmals unterstreicht. Da sich auch das Produktionsniveau recht hoch ausnimmt, hat man vielleicht zunächst den Eindruck, in den produzierenden Städten von einer wahren Bierschwemme überflutet zu werden – doch der Schein trügt! Eine Schiffsladung von 500 Fässern Bier hat eine 5.000-Einwohner-Stadt in gerade mal einem Monat verbraucht. Dann muss der Spieler zudem beachten, dass in den Städten, die selber Bier produzieren, irgendwann der Zeitpunkt gekommen ist, an dem die Stadt vom Bierexporteur zum Biernachfrager wird.

Wird darauf nicht rechtzeitig geachtet, kann sich die Logistikabteilung des Unternehmens ganz schön in die Nesseln setzen. Zusammengefasst ist Bier zwar gerade zu Spielanfang eher ein Klotz am Bein, da man es sich in Anbetracht der extrem hohen Wichtigkeit der Ware kaum leisten kann, hohe Preise zu verlangen. Man sollte aber dennoch nicht zögern, die Eigenherstellung aufzunehmen, sobald die Mittel es irgend zulassen.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Da Bier generell nicht unbedingt mit einem umwerfenden Preisniveau beeindrucken kann, sollte man wahrscheinlich darauf Wert legen, dass nicht noch Holz- oder Getreidetransportkosten die Beschaffungspreise unnötig in die Höhe treiben. Zum Aufbau einer kompletten Produktionskette eignen sich daher Stettin und Hamburg. Allerdings stellen beide Holz nur ineffizient her. Über diese Tatsache sollte jedoch milde hinweggeblickt werden. Darüber hinaus bieten sich Nowgorod, Danzig, Bremen, London und Scarborough an, die jedoch jeweils einen der beiden erforderlichen Eingangsrohstoffe missen lassen.

5.4.2 Die Eisenschmelze (Eisenerz)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***bedeutungslos***
Verdienstmöglichkeiten: ***hoch***
Baupriorität: ***niedrig***
Wird benötigt für: ***Eisenwaren***

Eisenerz dient im Spiel lediglich zu einem einzigen Zweck: der Herstellung von Eisenwaren. Ansonsten es ist vollkommen irrelevant. Da Eisenwaren jedoch einer der Top-Gewinnbringer sind, verknüpft sich ein ausreichender Vorrat an Eisenerz eng mit den Gewinnen des Unternehmens. Für die Einwohner genießt Eisenerz keinerlei Bedeutung, der Einfluss auf die Zufriedenheit beläuft sich auf null. Da zu Beginn des Spiels zwar kein Überfluss, aber auch kein echter Mangel an Eisenerz herrscht, kann man mit dem Bau von Erz-

schmelzen durchaus einige Zeit abwarten (zumal ja bei einem schnellen Start auch die Werkstätten – einzige Existenzberechtigung der Schmelzen – nicht unbedingt wie Pilze nach dem Regen hervorschießen). Zwar ist der Bau von Eisenschmelzen zunächst relativ teuer, aber z. B. durchaus interessant, wenn Städte, die Eisenwaren produzieren und nicht über Erz verfügen, damit versorgt werden können (Beispiel: Lübeck – Stockholm oder Lübeck - Aalborg).

5.4.3 Die Werkstatt (Eisenwaren)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***sehr niedrig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***sehr hoch***
Baupriorität: ***moderat***
benötigt zur Herstellung: ***Eisenerz und Holz***

Eisenwaren sind ein Produkt ganz nach dem Geschmack des bilanzversessenen Händlers. Ihr Preisniveau ist hoch, die Bürger verbrauchen viel, und die Wichtigkeit für die Versorgung geht gegen null – perfekte Bedingungen für Wucherpreise. Mit genau dieser Einstellung sollte man an die Eisenwarenproduktion herangehen: Sie dient hauptsächlich dazu, die Bilanz aufzubessern. Gleichzeitig braucht aber auch das eigene Unternehmen eine ganze Stange an Eisenwaren für die Bautätigkeit, insofern sollten Eisenwaren auf der Prioritätenliste nicht unbedingt einen Hinterbänklerplatz zugewiesen bekommen. Einem frühen Einstieg in die Herstellung von Eisenwaren stehen allerdings mehrere Dinge kontraproduktiv gegenüber. Der Bau von Werkstätten ist extrem teuer, verbraucht Unmengen an Rohstoffen, dauert lange und wirkt somit äußerst bilanzbelastend. Zudem stellt die Beschaffung des notwendigen Eingangsrohstoffs Eisenerz die Logistik ab und zu vor Probleme. Dennoch lautet das Fazit: Ohne Eisenwaren geht in der Hanse nichts!

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Die absolute Nummer-1-Stadt für die Herstellung von Eisenwaren ist Stockholm. Hier finden sich alle drei Mitglieder der Produktionskette (Holz, Erz, Eisenwaren) allesamt in effizienter Ausführung an einem Ort versammelt – besser geht es nicht, denn sämtliche Zulieferungskosten entfallen hier. Edinburgh und Bergen produzieren ebenfalls alle drei Waren vor Ort, aber ganz besonders die ineffiziente Eisenerzherstellung macht den Aufbau einer Produktionskette in diesen Städten zu einem teuren Vergnügen. Ineffizientes Eisenerz ist eine Sünde unter Logistikern. Alle übrigen Städte, die mit der Möglichkeit der Eisenwarenproduktion gesegnet sind, lassen entweder einen oder gar beide Eingangsrohstoffe vermissen. Dies sind Bremen, Lübeck, Reval und Scarborough. Ist man auf die Herstellung von Eisenwaren in diesen Städten angewiesen, sollte das erforderliche Erz in Aalborg, Oslo, Ripen, London oder Ladoga produziert und dann verschifft werden. Ineffiziente Holzproduktionen sind hingegen ein notwendiges Übel und machen den Kohl hier wahrlich nicht fett.

5.4.4 Die Jagdhütte (Felle)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***unwichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***enorm***
Baupriorität: ***niedrig***
benötigt zur Herstellung: ***Hanf und Eisenwaren***

Die Herstellung von Fellen lässt sich am besten mit drei Worten beschreiben: kompliziert, aber lohnend! Felle werden zwar von Reichen und Wohlhabenden in gar nicht mal so geringem Maße konsumiert, jedoch wirkt sich ihr Fehlen nicht entscheidend auf die Zufriedenheit in der Stadt aus. Daraus folgt, dass bei der Errichtung der Fellproduktion keine Eile geboten ist. Dies ist ein glücklicher Umstand, denn die lange Bauzeit von 40 Tagen, die Zusammensetzung der Baumaterialien (Hanf!) und die beiden sehr „schwierigen" Eingangsrohstoffe Hanf und Eisenwaren prädestinieren die Fellherstellung nicht dafür, gleich zu Spielbeginn aus dem Boden gestampft zu werden. Der Spieler sollte also lieber warten, bis seine finanzi-

elle Situation den Bau von Jagdhütten zulässt (was in großem Stile in der Regel bis zum zweiten Winter nicht möglich sein wird).

Hat man erst einmal eine Fellindustrie am Laufen und eine regelmäßige Eisenwarenanlieferung garantiert, so kann man sich aufgrund des hohen Preisniveaus und des niedrigen Platzes auf der Prioritätenliste der Bürger (Rang 14) mit jedem verkauften Pelz über einen bombastischen Gewinn freuen.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Am sinnvollsten ist die Fellproduktion in Reval und Ladoga, da sie dort effektiv abläuft und die beiden Städte auch noch einen der beiden Rohstoffe in effektiver Produktion herstellen können. Daneben gibt es noch Nowgorod und Riga (mit effektiver Produktion) sowie Oslo und Thorn (mit ineffektiver Produktion). Allerdings produziert keine dieser vier Städte auch nur einen einzigen Eingangsrohstoff vor Ort. Ein sehr guter Tipp ist die „Partnerproduktion" zwischen Reval und Ladoga. Hierbei werden die Jagdhütten auf beide Städte aufgeteilt, während Ladoga nur den Hanf und Reval nur die Eisenwaren herstellt. Ein kleiner Autoroutenkonvoi kann dann im Pendelverkehr den Rohstoffaustausch übernehmen.

5.4.5 Der Fischer (Fisch oder Tran und Fisch)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***sehr wichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***recht gemäßigt***
Baupriorität: ***recht hoch***
benötigt zur Herstellung: ***Hanf und Salz***

Fischer gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen. In ihren Eingangsrohstoffen unterscheiden sie sich nicht: Beide benötigen Hanf und Salz, um ihre Arbeit aufzunehmen. Interessanter ist das, was dabei herauskommt: Das ist beim „normalen" Fischer ganz erstaunlicherweise Fisch, aber an einigen Standorten ermöglicht der Walfang den Angelfreunden, im selben Gebäude auch noch Tran herzustellen. Bei Fisch handelt es sich um ein Grundnahrungsmittel. Es wird besonders von der armen Bevölkerung in hohem Maße konsumiert und nimmt auf der Gesamtprioritätenskala den zweiten Rang nur noch hinter Getreide ein. Die Ware ist also definitiv erforderlich, um dauerhafte Zufriedenheit garantieren zu können. Ohne geht es nicht! Da es in der P2-Spielwelt jedoch tendenziell zu viele Fischerplätze gibt, besteht eigentlich keine Notwendigkeit, in einen echten Mangel oder Engpass zu schliddern. Leider sind Fischerhütten bezüglich Baukosten und -zeit zu Beginn ein echter Spielverderber.

Bei Tran ist die Sache anders gelagert. Hierbei handelt es sich vielmehr um ein Konsumgut, also um eine Ware, die der Bevölkerung zwar nicht egal, aber zumindest nicht so wichtig ist, als dass man damit nicht noch ordentliche Gewinne einstreichen könnte. Der Verbrauch ist zudem auf einem eher hohen Niveau angesiedelt.

Ein paar Formalien zur Kombiproduktion: Im walfangenden Fischerhaus ist der Rohstoffverbrauch (an Hanf und Salz) geringer als beim normalen Fischer. Dafür liegen die Betriebskosten ungleich höher. Die Kosten teilen sich im Verhältnis 60 zu 40 auf die beiden Erzeugnisse Fisch und Tran auf. Dies hat zur Folge, dass der Walfänger völlig überteuerten, ineffektiven Fisch, aber dafür auch extrem günstigen Tran herstellen wird. Als Gesamtresultat wird dann letztendlich ein Teil des recht zufriedenstellenden Gewinns aus dem Tranverkauf dafür sorgen, den Verlust aus dem Fischverkauf wieder aufzufangen. Insgesamt sind Walfänger jedoch eine lohnende Investition!

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Auf der Standardkarte ist Stettin die einzige Stadt, welche die gesamte Produktionskette anbietet, dazu auch noch vollständig in der effizienten Ausführung. Die Konkurrenten Edinburgh, Hamburg, Ripen, Bergen, Aalborg, Oslo, Lübeck, Stockholm, Ladoga und Riga können entweder gar keinen oder nur einen der beiden nötigen Eingangsrohstoffe anbieten, möglicherweise sogar noch ineffektiv.

In den nördlichen Gefilden der Seekarte ist Walfang mit den oben angeführten Eigenarten möglich. Im Klartext sind dies Stockholm, Oslo, Bergen, Aalborg und Ripen (wobei sich die Geografen bezüglich der polaren Lage Ripens noch nicht so ganz einig sein dürften…).

5.4.6 Die Viehzucht (Fleisch und Leder)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***sehr wichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***zufriedenstellend***
Baupriorität: ***eher niedrig***
benötigt zur Herstellung: ***Salz und Holz***

Hier haben wir es mit der zweiten – und letzten – Kombiproduktion in Patrizier 2 zu tun. Im Unterschied zur Fischproduktion gibt es hier jedoch keinerlei geografische Abhängigkeiten. Fleisch ist gewissermaßen der Fisch der Reichen – die Schichtverbräuche sind in etwa umgekehrt. Den Armen beispielsweise ist Fleisch relativ egal. Formal ist Fleisch eine sehr wichtige Ware (immerhin Platz 4 auf der Prioritätenliste). Jedoch sollte daraus nicht abgeleitet werden, dass man sich gleich zu Beginn auf den Bau von Viehzuchten stürzen sollte. Ein hohes Kostenniveau, ein eher geringer Ausstoß, eine ausreichende Stadtproduktion zu Spielbeginn, ein viel zu kleiner Absatzmarkt (wenig Reiche!), hohe Baukosten und eine immens lange Bauzeit stehen dem vielmehr deutlich entgegen. Zu Anfang benötigt man also kein selbsterzeugtes Fleisch. Mit dem Leder verhält es sich ähnlich, so dass kein Unternehmen ein Zufriedenheitsdesaster erleben wird, wenn die Viehzuchten – zumindest vorerst – auf die lange Bank geschoben werden. Insbesondere den Langsamstarten ist dies sogar zu empfehlen.

Später im Spiel ist Fleisch eine der Waren, die für alle drei Bevölkerungsschichten (dabei in besonderem Maße für die beiden oberen Klassen) von Bedeutung ist und somit den Spieler, der die Produktion allzu lange verschlafen hat, ziemlich auf die Palme bringen kann. Wenn man sich entschlossen hat, es sei nun Zeit, den Einstieg in die Fleischproduktion zu wagen, dann sollte man lieber klotzen statt kleckern, denn allzu häufig wird nicht berücksichtigt, dass die Viehzucht eine grauenvoll langsam anlaufende Produktion ist.

Ein paar Formalien zur Kombiproduktion: Hier ist nicht annähernd so viel zu schreiben wie beim Fischer – die Herstellungskosten teilen sich im Verhältnis 1:1 auf.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Fleisch produziert man am sinnvollsten in Aalborg, Nowgorod, Bergen, Danzig, Malmö, London und Thorn. Dies sind die Städte, welche Fleisch effektiv und meistens auch noch einen der beiden Rohstoffe in ihrem Repertoire haben. Ineffektive Produktion ist noch in Reval, Stockholm, Rostock, Ripen, Köln, Scarborough und Edinburgh möglich. Wirtschaftlich ist das allerdings eine Todsünde, die der bilanzgläubige Patrizier meiden sollte wie der Teufel das Weihwasser!

5.4.7 Der Getreidehof (Getreide)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***extrem wichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***niedrig***
Baupriorität: ***hoch***
Wird benötigt für: ***Bier***
Achtung: reduzierte Winterproduktion (66 %) von Dezember bis Februar!

Getreide zählt im Spiel zu den essentiellen Grundwaren, ohne die in der Hanse so gut wie gar nichts läuft. Zunächst einmal trägt zur Relevanz einer rechtzeitigen und hinreichend dimensionierten Getreideproduktion die Tatsache bei, dass Getreide das Versorgungsgut Nummer 1 in Patrizier II ist. Das heißt: Für die Bürger gibt es keine wichtigere Ware als Getreide, und ein länger andauernder Mangel daran verdirbt den Damen und Herren ziemlich die gute Laune. Insbesondere für die arme Bevölkerung (also die meistvertretene Bevölkerungsgruppe) genießt Getreide enorme Bedeutung. Um eine Ecke gedacht verdoppelt sich die Wichtigkeit der Getreideproduktion noch dadurch, dass diese Ware zur Herstellung von Bier (eines ebenfalls versorgungswichtigen Gutes) erforderlich ist. Jeder Spieler sollte zügig

mit der Errichtung von Getreidehöfen beginnen. Vorräte aus der städtischen Produktion sind schneller verbraucht, als man denkt, und Getreide ist eine der Waren, von denen man lieber 2.000 Last zu viel als 500 Last zu wenig hat. In die Berechnungen einkalkuliert werden sollte die reduzierte Winterproduktion, die dafür sorgt, dass pünktlich zum 1. Dezember ein ganzes Drittel der Eigengetreideproduktion wegbricht. Infrastrukturelle Bedeutung hat die Ware Getreide (immerhin…) nicht.

5.4.8 Der Hanfhof (Hanf)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***bedeutungslos***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***mittelmäßig bis niedrig***
Baupriorität: ***normal bis niedrig***
Wird benötigt für: ***Fisch***, ***Felle***
Achtung: reduzierte Winterproduktion (50 %) von Dezember bis Februar!

Hanf – bei den ersten Kontakten mit P2 häufig zur Erheiterung der Spieler beitragend – hat hier keinerlei Bedeutung für die Partyszene, dafür jedoch eine umso höhere für den Fischfang. Neben Salz benötigt der Fischer auch Hanf, um zu produzieren, Gleiches gilt für die Jagdhütte und deren Fellproduktion. Zudem wird Hanf auch noch benötigt, um diese beiden Betriebe überhaupt erst einmal zu errichten. Weiterhin erfordert der Neu- und Ausbau von Schiffen eine gewisse Menge Hanf. Zu Beginn des Spiels ist ausreichend Hanf vorhanden, um die ersten eigenen Fischerhütten zu bauen und zu versorgen, so dass Hanfhöfe nicht ganz oben auf der Prioritätenliste stehen müssen.

Hinzu kommt noch, dass erstens der Bevölkerung die Versorgungssituation mit Hanf (vorbildlicherweise…) völlig egal ist (Einfluss auf die Zufriedenheit: null) und dass zweitens ein Fehler im Programmcode es erlaubt, Fischer und Jagdhütten ohne Hanf zu bauen (siehe dazu letzter Abschnitt in diesem Kapitel). Im Winter (Dezember bis Februar) produziert der Hanfhof als landwirtschaftlicher Betrieb zum großen Bedauern aller Spieler halb so viel wie sonst (beschäftigt aber die gleiche Anzahl an Mitarbeitern und sorgt somit für einen enormen Anstieg der Produktionskosten).

5.4.9 Das Sägewerk (Holz)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***extrem wichtig***
Verdienstmöglichkeiten: ***niedrig***
Baupriorität: ***sehr hoch***
Wird benötigt für: ***Eisenwaren***, ***Salz***, ***Fleisch und Leder***, ***Pech***, ***Ziegel***, ***Keramik***, ***Bier***

Die Ware Holz kann man mit Fug und Recht als den allerwichtigsten Rohstoff im ganzen Spiel bezeichnen. Ihrer Produktion kommt eine essentielle Bedeutung zu. Zahllose Betriebe benötigen Holz, um im Verbund mit einem weiteren Rohstoff wertvolle und profitable Fertigwaren herzustellen. Zudem ist Holz alleiniger Eingangsrohstoff für die Ziegelherstellung, und somit gilt auch: ohne Holz keine weitere Expansion des Unternehmens. Ein Großteil der verfügbaren Industrien ist in irgendeiner Form auf Holz angewiesen und von dessen ständigem Vorrat abhängig. Weiterhin ist Holz eine der allerwichtigsten Waren für die Versorgung der Bevölkerung, Platz 5 auf der Prioritätenliste (Übersicht am Ende des Kapitels) der Einwohner, allerdings auch die am häufigsten unterschätzte. Ist die Bevölkerung einer Stadt unzufrieden, so ist Holzmangel einer der häufigsten Verursacher. Als „Rattenschwanz“ ist Holz auch noch wichtig für den Neu- und Ausbau von Schiffen und für die Waffenproduktion. Werft und Waffenschmied nehmen nur bei entsprechendem Holzvorrat in der städtischen Markthalle ihre Tätigkeit auf. Holz erscheint zu Spielbeginn in der Regel in Massen vorhanden, der Eindruck täuscht aber. Die Ziegelproduktion verschlingt eine enorme Menge Holz. Da es nicht zu empfehlen ist, diesen aus den Stadtlagern zu entnehmen, die eigentlich die Bevölkerung versorgen sollen, sollte man sehr frühzeitig mit der Produktion von Holz beginnen.

5.4.10 Der Imker (Honig)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***eher niedrig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***moderat***
Bauprioritität: ***niedrig***
Achtung: reduzierte Winterproduktion (50 %) von Dezember bis Februar!

Honig ist von allen Nahrungsmitteln, die in der Welt von Patrizier II so herumschwirren, wahrscheinlich das unwichtigste (Platz 13 noch hinter Wein). Dabei konsumieren die Reichen und Wohlhabenden logischerweise mehr von der klebrigen Flüssigkeit als die mittellosen Schichten. Die Produktion von Honig ist gewinnabwerfend, nicht mehr und nicht weniger. Daher sollte dieses Nahrungsmittel zwar auf jeden Fall produziert werden. Es besteht jedoch keinerlei Notwendigkeit, sich überschwänglich auf den Aufbau von Imkereien zu stürzen. Vielmehr ist wohl eher eine vornehme Zurückhaltung angebracht; denn auch die reduzierte Winterproduktion von Dezember bis Februar trägt nicht unbedingt zur Profitsteigerung bei.

5.4.11 Die Töpferei (Keramik)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***moderat, tendenziell weniger wichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***befriedigend***
Bauprioritität: ***definitiv niedrig***
benötigt zur Herstellung: ***Holz***

Im Leben gibt es nun einmal Tatsachen, die sich, in aller Klarheit niedergeschrieben, hart anhören. Das Faktum, dass Keramik eine unwichtige Ware ist, gehört dazu. Der Keramikverbrauch der Städte ist vor allem auf deren reiche Oberschicht zurückzuführen, bei den Wohlhabenden und Armen ist er niedriger. Auf der Prioritätenliste der Einwohner steht die Ware auf Platz 9. Ein Mangel an Keramik wirkt sich nicht signifikant auf die Zufriedenheit der arbeitenden Schicht aus. Hinzu kommt noch, dass die Verdienstmöglichkeiten mit diesem Handelsgut zwar in Ordnung, keineswegs aber irgendwie überdurchschnittlich sind – dafür stimmen sowohl Verbrauchswerte als auch Preisniveau nicht. Also besteht in der Folge keine Notwendigkeit, Keramik ganz nach vorne auf die Agenda zu setzen. Die Produktion an sich ist sehr simpel, nur Holz wird als Eingangsrohstoff benötigt. Auch sind Töpfereien bei Baukosten und -zeit lange nicht so benachteiligt wie Werkstätten oder Jagdhütten. Allerdings sollte dies nicht als Argument verstanden werden, früh mit der Keramikerzeugung zu beginnen, sondern vielmehr einfach als Erleichterung der späteren Spielphasen, in denen man den Bau von Töpfereien – immer mit der entsprechenden Vorsicht – gerne auch auf die etwas leichtere Schulter nehmen kann.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Hanseweit ist für die Keramikherstellung Thorn mit beiden Produktionen in effektiver Ausführung direkt vor Ort eindeutiger Favorit. In der Ostsee offerieren daneben noch Visby und Rostock ihre Dienste als effiziente Keramikproduzenten, in der Nordsee tun es ihnen Ripen, Brügge und Köln gleich. Leider bieten Visby, Brügge und Rostock keine Holzproduktion an. Stockholm, Aalborg, Hamburg und Groningen weisen nur ineffektive Keramikproduktion auf (ungünstig), haben aber dafür immerhin alle Holz im Angebot. Auch hier sei nicht unerwähnt: Wer wirklich effizient an Keramik kommen möchte, der importiert es in großem Stil aus dem Mittelmeer!

5.4.12 Der Pechkocher (Pech)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***bedeutungslos***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***zu vernachlässigen***
Bauprioritität: ***niedrig***
benötigt zur Herstellung: ***Holz***

Zur Pechproduktion seien zunächst die folgenden drei Dinge gesagt:

- Der Pechverbrauch der Bürger beträgt null Fass pro Woche für alle Schichten.
- Es gibt keinen Betrieb, der Pech als Eingangsrohstoff benötigt.
- Das Preisniveau von Pech bewegt sich im unteren zweistelligen Bereich.

Warum also überhaupt noch Pech herstellen? Hauptnachfrager für Pech ist die Schiffsindustrie; denn diese Ware ist erforderlich, um neue Schiffe zu bauen, um bestehende Schiffe aufzurüsten und um die Werften zu entwickeln. Nebenbei wird Pech bei Belagerungen von der Stadtwache benötigt, um es den Aggressoren über das werte Haupt zu kippen. Der Bau von Pechkochern ist sehr billig, selbiges gilt für den laufenden Betrieb. Insofern werden diese Betriebe von manchen Spielern auch gerne in der Startphase gebaut – nicht, weil sie das Pech dringend benötigten, vielmehr aber, weil dem Bevölkerungswachstum der Stadt somit ein kleiner „Kick" gegeben werden kann. Überschüssiges Pech kann man im Mittelmeer verkaufen. Im Interesse einer maximalen Bevölkerung sollten die Pechkocher am Ende des Vollausbaus der Hanse wieder abgerissen werden, schließlich beherbergen sie nur 15 Arbeiter statt der üblichen 30.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Auf der Standardkarte kann Pech in Nowgorod, Riga, Danzig, Lübeck, Bergen und Oslo hergestellt werden. Von Danzig ist dabei abzuraten, denn die Stadt ermöglicht keine Holzproduktion. Alle anderen Städte bieten die Herstellung dieses Eingangsrohstoffes entweder effizient oder ineffizient an.

5.4.13 Die Salzsiede (Salz)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***moderat***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***kaum merklich***
Bauprioritär: moderat
benötigt zur Herstellung: ***Holz***

Bei Salz handelt es sich um ein Konsumgut. Es ist den Bürgern zwar (in eingeschränktem Maße) wichtig (Platz 10 auf der Prioritätenliste), jedoch nimmt sich der bürgerliche Verbrauch derart gering aus, dass es sich keineswegs lohnt, nur dessentwegen in die Salzproduktion einzusteigen. Der Bedarf der Bevölkerung kann auch bequem aus der Stadtproduktion gedeckt werden. Viel unangenehmer ist dagegen der immens hohe Salzbedarf der eigenen Fischereiflotte und Viehzuchtbetriebe. Die Herstellung von Fisch / Tran und Fleisch / Leder benötigt nämlich Salz in nicht geringen Mengen, und wenn man erst einmal anfängt, diesen Bedarf mit den Stadterzeugnissen zu decken, bleibt für die Bedürfnisse der Bürger recht schnell nichts mehr übrig. Daher kann eigentlich nur die Empfehlung ausgesprochen werden, die Salzproduktion parallel mit den ersten eigenen Fischern in Angriff zu nehmen, um sich eines Salzmangels gleich im Voraus zu entledigen.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Die Salzproduktion ist glücklicherweise dermaßen billig, dass es eigentlich keine Rolle spielt, ob man es effizient oder ineffizient herstellt. Der Spieler kann zwei Wege der Salzproduktion auswählen. Entscheidet er sich dafür, die gesamte Kette (also auch das Holz) in einer Stadt zu produzieren, muss er in Kauf nehmen, dass die passenden Städte lediglich ineffektive Sägewerke zulassen. Die zweite Möglichkeit wäre, sich den Umstand zunutze zu machen, dass alle Salzstädte eine nahegelegene Nachbarstadt mit effizienter Holzherstellung aufweisen können. Für die erste Möglichkeit (Holz vor Ort) bieten sich Ripen, Stettin und Riga an; für die zweite (Holz per Import) hingegen Reval, Rostock und Brügge. Passende Holzexporteure sind hier immer in der Nähe (zum Beispiel Stockholm, Thorn / Oslo oder Groningen).

5.4.14 Die Weberei (Tuch)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***eher unwichtig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***hoch***
Bauprioritär: ***niedrig***
benötigt zur Herstellung: ***Wolle***

In der Weberei entsteht aus Wolle ein weiteres Hochpreisgut. Es handelt sich um einen der Veredelungsbetriebe, welche interessanterweise Waren mit niedrigerem Preisniveau ausstoßen als die Eingangsrohstoffe (die Quantität liegt dann höher). Genauso wie Felle unterliegt auch Tuch so gut wie ausschließlich einem Verbrauch durch die Wohlhabenden und Reichen der Städte – inklusive der entsprechenden Konsequenz, bei den Verkaufspreisen fast ohne Rücksicht auf Verluste hemmungslos zuschlagen zu können. Leider sind Webereien, wie alle Produzenten lukrativer Handelsgüter, bezüglich Baukosten und Bauzeit sehr benachteiligt. Da zu Spielbeginn zudem in der Hanse in der Regel kein akuter Tuchmangel vorherrscht, ist ratsam, sich mit dem Bau von Webereien vornehm zurückzuhalten, bis das Wocheneinkommen auf einem akzeptablen Niveau liegt. Hat eine Weberei erst einmal den Betrieb aufgenommen, so arbeitet sie mit hohem Gewinn. Häufig wird dies sogar noch dadurch gefördert, dass eine passende Wollproduktion gleich vor Ort anzutreffen ist.

Anzumerken sei noch, dass man diese Wollproduktion wirklich gleich in Angriff nehmen sollte, nachdem man in die Tuchproduktion eingestiegen ist – denn im Gegensatz zu letzterer hat die erstere einen sehr bedeutsamen Einfluss auf die Zufriedenheit der Menschen in den Städten. Tuch hingegen steht nur auf Platz 8 der Liste. Wagt man sich also zu früh an die Webereien heran, fängt man sich hier schnell einen Zufriedenheitsvernichter ein!

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Visby, Malmö, London und Scarborough bieten sich für die Tuchherstellung an. Als absoluter Notnagel sind auch Edinburgh oder Bremen mit großen Einschränkungen wegen der ineffektiven Produktion geeignet. Gerade bei Hochpreiswaren wie dieser ist eine effiziente Produktion auf jeden Fall anzustreben. Dies gilt ebenso für den Eingangsrohstoff Wolle. Diesen kann man in Thorn, Brügge, London, Scarborough, Visby und Malmö effektiv und in Köln, Ladoga und Danzig ineffektiv herstellen. Der wirklich clevere Logistiker importiert Tuch über einen Großteil des Mittelspiels hinweg aus dem Mittelmeer!

5.4.15 Das Weingut (Wein)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***eher niedrig***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***ziemlich hoch***
Baupriorität: ***niedrig***
Achtung: reduzierte Winterproduktion (50 %) von Dezember bis Februar!

Wein ist eine recht besondere Ware. Es handelt sich hierbei nämlich um eine der sehr seltenen wirklich lukrativen Waren, deren Herstellung keinerlei Vorprodukte erfordert. Wein steht in der Kategorie „Rohstoffe", benötigt aber keine weitere Nachbearbeitung, um enorme Gewinne erzielen zu können. (Ganz abgesehen davon ist eine Weiterveredlung von Wein im Spiel sowieso nicht möglich.) Die Möglichkeiten zur Weinproduktion sind auf der Standardkarte außerordentlich beschränkt. Köln ist hier die einzige Stadt, die mit effektivem Weinanbau aufwarten kann, Groningen stellt den edlen Tropfen immerhin noch ineffektiv her. Ansonsten leidet der Rest der Regionen beinahe schon unter notorischem Weinmangel, was dazu führt, dass der Verkauf von Wein für den Händler gute Gewinne garantiert. Dieses Problem gibt es (in eingeschränkter Form) auch auf den meisten selbst erstellten Karten.

Von einem frühen Einstieg in die Weinproduktion ist dennoch aus mehreren Gründen abzuraten. Zum einen weisen Weingüter einen recht hohen Preis sowie eine lange Bauzeit auf und sind somit automatisch eine enorme Bilanzbelastung für ein junges, expandierendes Unternehmen. Außerdem führt die Konzentration auf sehr wenige Herstellerstädte sehr leicht zu den gefürchteten „lokalen Überdehnungen" (eine Stadt ist so sehr in die Versorgung eingebunden, dass ihre eigene Versorgung auf der Kippe steht). In mittleren Spielphasen lässt sich Wein auch ganz hervorragend aus dem Mittelmeer beschaffen; die dort ansässigen Völkchen sind mit steigender Einwohnerzahl liebend gerne bereit, regelrechte Weinfluten zu einem wahrlich günstigen Preis an die Hanse abzugeben. Der Bau von Weingütern wird daher erst sehr spät erforderlich.

5.4.16 Die Schafzucht (Wolle)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***moderat***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***hoch***
Bauprioritität: normal
Wird benötigt für: ***Tuch***

Die Ware Wolle hat zwei wesentliche Daseinsberechtigungen: Sie dient zur Versorgung der Bürger und zur Herstellung von Tuch. Der Ausstoß von Schafzuchten ist leider so gering, dass man gerade in den ersten Spielphasen davon ausgehen kann, dass man zwischen den beiden angeführten Einsatzzwecken Prioritäten setzen muss – häufig hat man nicht genug Wolle auf Lager, als dass man beide Nachfragen ausreichend befriedigen könnte. Das Preisniveau von Wolle ist enorm hoch – Verkaufspreise im vierstelligen Bereich sind kein Problem. Das macht jedoch auch die Beschaffung von Wolle aus der Stadtproduktion zu einem teuren Spaß. Anmerkung zur Stadtproduktion von Wolle: Offensichtlich durch einen Bug beginnt die städtische Wollproduktion erst, wenn der Spieler seine erste Schafzucht gebaut hat. Wolle wird schichtenübergreifend nachgefragt, mit Tendenz zu einem Mehrverbrauch bei Armen und Wohlhabenden. Da diese die wichtigen Träger des eigenen Produktionssystems sind, sollte man die Wollvorräte wohl lieber an diese verteilen, als sie der Tuchproduktion zuzuführen. Man muss dann in Kauf nehmen, dass um die Ecke der Tuchproduktion herum, welche Wolle als Rohstoff benötigt, die Reichen von dieser Entscheidung nicht begeistert sein werden. Spätestens, wenn man zum Zwecke des Profits mit der Tuchherstellung beginnt, dürfen eigene Schafzuchten daher nicht fehlen.

5.4.17 Die Ziegelei (Ziegel)

Wichtigkeit für die Versorgung der Bevölkerung: ***keine***
Verdienstmöglichkeiten mit dieser Ware: ***keine***
Bauprioritität: ***sehr hoch***
benötigt zur Herstellung: ***Holz***

Viele Anfänger halten die Herstellung von Ziegeln für lachhaft (das „offizielle Lösungsbuch" übrigens auch). Jedoch wird ein schnell expandierendes Unternehmen (was der Spieler ja hoffentlich sein Eigen nennt) ohne Ziegelproduktion kein halbes Jahr überleben können. Ziegel werden benötigt für den Bau eines jeden Betriebs und eines jeden Wohnhauses. Schon beim Bau von mehr als einem Betrieb pro Woche (eine sehr geringe Rate) wird es nicht ausreichen, die Ziegel aus der Stadtproduktion zu beziehen. Die Eigenherstellung ist also zwingend erforderlich. Hinzu kommt noch, dass selbstproduzierte Ziegel häufig sogar günstiger als die Stadterzeugnisse sind. Als Schnellausbauer kann man nur sehr selten zu viele Ziegeleien haben, da der Baustoffbedarf eines florierenden Unternehmens enorm ist. Da kommt es zum Glück recht gelegen, dass Ziegeleien selber nur 10 Ziegel, 1 Holz und 1 Eisenware benötigen und in der Zeitspanne von geradezu lächerlichen 5 Tagen aus dem Boden gestampft werden können. Sie werden über lange Zeit die meistvertretene Betriebsart der Gesellschaft sein.

Logistische Überlegungen für die Standardkarte: Am besten sind für die Ziegelproduktion Groningen und Oslo geeignet. Nowgorod, Scarborough, Lübeck, Aalborg und Ripen bieten eine der beiden Waren nur ineffizient an, in Malmö unterliegen sogar beide Waren dem Produktionsmalus. Visby, Rostock, Bremen und Brügge stellen zwar Ziegel, aber kein Holz her. Da der Importbedarf sehr schnell alle Grenzen sprengen dürfte, ist von der Ziegelproduktion in den letztgenannten Städten abzusehen. Ansonsten sind Ziegel eine der wenigen Waren, derentwegen sich sogar ein Wechsel der Heimatstadt / des Logistikzentrums lohnen könnte. Auf jeden Fall ist es aber ratsam, die Produktion auf mehrere Städte aufzuteilen.

5.5 Datenblätter zu den Betrieben

Diese Sektion des fünften Kapitels sei vor allem dem schnöden Zahlenwerk gewidmet. Sie enthält im wesentlichen drei Tabellen und Aufstellungen, die ein schnelles Nachschlagen einiger der Daten ermöglichen, nach denen man immer wieder sucht, die aber leider nie dann bereit liegen oder auswendig gekonnt werden, wenn man sie gerade benötigt. Es geht im Detail um:

- ein Gesamtdatenblatt mit diversen Angaben zu jedem Betrieb,
- eine Herstellungspreistabelle, aus der die eigenen Produktionskosten entnommen werden können,
- eine Produktionsgleichungsliste, mit der man das Verhältnis von Rohstoff- zu Veredlungsbetrieben genau abstimmen kann,
- eine grafische Darstellung der Produktionsmöglichkeiten mit allen Vor- und Endprodukten.

5.5.1 Das Gesamtdatenblatt

Hier nun das schon lang in Rede stehende Gesamtdatenblatt (Erläuterungen finden sich diesmal unter der Tabelle).

	Brauerei	**Eisenschmelze**	**Fischer (normal)**	**Fischer (Walfang)**	**Getreidehof**	**Hanfhof**
Arbeiter	30	30	30	30	30	30
Bauzeit	20 Tage	10 Tage	20 Tage	20 Tage	10 Tage	10 Tage
BK ohne RS	5.000	10.000	3.000	5.000	3.000	3.000
Baurohstoffe	40 | 5 | 5 | 0	0 | 10 | 10 | 0	40 | 5 | 5 | 10	40 | 5 | 5 | 20	25 | 2 | 2 | 0	25 | 2 | 2 | 0
BK inkl. RS	9.500	13.000	21.000	21.000	5.500	5.500
Betriebskosten	1.820	3.360	2.520	4.200	770	770
Produktion	49 F. Bier	3,5 L. Eisenerz	7 L. Fisch	5,2 L. Fisch 28 F. Tran	7 L. Getreide	1,75 L. Hanf
Rohstoffkosten	180	– – –	700	500	– – –	– – –
Verbrauch	1,2 L. Getreide 0,5 L. Holz	– – –	14 F. Salz 0,7 L. Hanf	10,5 F. Salz 0,5 L. Hanf	– – –	– – –
	Imker	**Jagdhütte**	**Pechkocher**	**Sägewerk**	**Schafzucht**	**Salzsiede**
Arbeiter	30	30	**15**	30	30	30
Bauzeit	20 Tage	20 Tage	5 Tage	10 Tage	40 Tage	10 Tage
BK ohne RS	3.000	8.000	1.000	3.000	8.000	3.000
Baurohstoffe	40 | 10 | 5 | 0	40 | 10 | 10 | 10	10 | 1 | 1 | 0	25 | 2 | 2 | 0	50 | 20 | 20 | 0	25 | 2 | 2 | 0
BK inkl. RS	8.000	20.000	1.500	5.500	18.000	5.500 GS
Betriebskosten	1.470	5.040	385	840	3.360	910 GS
Produktion	14 F. Honig	7 F. Felle	7 F. Pech	14 L. Holz	3,5 L. Wolle	35 F. Salz
Rohstoffkosten	– – –	130	40	– – –	– – –	150 GS
Verbrauch	– – –	1/28 L. Hanf 0,4 F. Eisenwaren	0,7 L. Holz	– – –	– – –	3,5 L. Holz
	Töpferei	**Viehhof**	**Weberei**	**Weingut**	**Werkstatt**	**Ziegelei**
Arbeiter	30	30	30	30	30	**15**
Bauzeit	20 Tage	40 Tage	40 Tage	40 Tage	40 Tage	5 Tage
BK ohne RS	5.000	5.000	8.000	8.000	8.000	1.000
Baurohstoffe	40 | 10 | 10 | 0	50 | 20 | 20 | 0	50 | 20 | 20 | 0	50 | 20 | 20 | 0	50 | 20 | 20 | 0	10 | 1 | 1 | 0
BK inkl. RS	11.000	15.000	18.000	18.000	18.000	1.500
Betriebskosten	14 F. Kera-	1,75 L. Fleisch	21 F. Tuch	14 F. Wein	21 F. Eisen-	7 L. Ziegel

	mik	7 F. Leder			waren	
Produktion	2.520	3.430	3.080	2.940	3.640	385
Rohstoffkosten	50	180	2.000	– – –	2.000	200
Verbrauch	1,4 L. Holz	5 F. Salz 0,1 L. Holz	2,1 L. Wolle	– – –	2,1 L. Eisenerz 2,1 L. Holz	3,5 L. Holz

Anmerkungen zur Datentabelle

Die einzelnen Zeilen sind folgendermaßen zu verstehen:

- **Arbeiter:** Die Anzahl der Arbeiter, mit der Betrieb maximal (bei 100 % Auslastung) besetzt werden kann. Hier steht fast immer 30. Einzig Pechkocher und Ziegelei arbeiten nur mit der Hälfte der regulären Besetzung.
- **Bauzeit:** Die Zeit, die ein Bautrupp benötigt, um das Gebäude zu errichten, Zeit in der Warteschlange selbstverständlich ausgenommen. Sie schwankt zwischen 5 Tagen (Pechkocher / Ziegelei) und 50 Tagen (diverse Hochpreis-Veredelungsbetriebe).
- **BK ohne RS:** Baukosten ohne Rohstoffkosten in . Dies ist gewissermaßen der „Basispreis" eines Gebäudes, den man dann bezahlt, wenn man keine Rohstoffe zukaufen muss und den Wert der aus dem eigenen Lager entnommenen Rohstoffe aus der Berechnung entfernt. Ergo eher eine theoretische Angabe, die sich auf 3.000 GS bis 8.000 GS belaufen kann.
- **Baurohstoffe:** Die zum Bau benötigten Rohstoffe in der Reihenfolge *Ziegel – Holz – Eisenwaren - Hanf*, wobei EW für Eisenwaren steht. Betriebe, die Waren mit ähnlichen Preis- und Produktionsniveau produzieren, haben fast immer gleiche Baukosten.
- **BK inkl. RS:** Baukosten inklusive Rohstoffkosten in . Dieser Betrag errechnet sich aus dem Grundpreis des Gebäudes (BK ohne RS) zuzüglich des Wertes der Baumaterialien. Dabei wurden für alle vier möglichen Baurohstoffe ihre Herstellungspreise angenommen – beschafft man sich die Rohstoffe also nicht aus eigener, mit 100 % arbeitender, betrieblicher Herstellung, so wird man Abweichungen erzielen. Betriebe kosten zwischen 1.500 GS und 18.000 GS.
- **Betriebskosten bei v. B.:** Betriebskosten bei vollem Betrieb in . Dies ist der Geldbetrag, den ein Betrieb in einer Woche verschlingt. Er besteht aus zwei Komponenten: der Grundsteuer, welche konstant 280 GS pro Woche und Betrieb beträgt, und den Lohnkosten, die sich dynamisch der Arbeiterzahl anpassen. In dieser Tabelle ist angenommen, dass der Betrieb mit seiner Maximalzahl an Arbeitern besetzt ist. Vorsicht ist bei Veredelungsbetrieben geboten. Ihr Rohstoffverbrauch ist in diesem Wert nicht einkalkuliert!
- **Rohstoffkosten bei v. B.:** Rohstoffkosten bei vollem Betrieb in . Dies ist der Wert der Rohstoffe, die ein Veredelungsbetrieb mit voller Auslastung im Laufe einer Woche verbraucht. Auch hier gilt, dass die eigenen Herstellungspreise bei Idealproduktion die Berechnungsgrundlage sind. Beschafft man die Rohstoffe auf anderem Wege, so können hier Abweichungen entstehen.
- **Produktion:** Der Wochenausstoß des Betriebs.
- **Verbrauch:** Der wöchentliche Rohstoffverbrauch des Betriebs, falls ein solcher existiert.

5.5.2 Die Herstellungspreise

Die Tabelle beschreibt die Stückkosten eigenproduzierter Ware, errechnet aus den Gesamtkosten (Betrieb und Rohstoffe) pro Woche, geteilt durch die wöchentliche Fasszahl der Produktion.

Ware	Herstellungspreis
Bier	37

Eisenerz	873
Eisenwaren	250
Felle	669
Fisch	425
Fleisch	982
Getreide	100 (156)
Hanf	400 (800)
Holz	55
Honig	91 (191)
Keramik	169
Leder	222
Pech	57
Salz	29
Tran	59
Tuch	221
Wein	190 (378)
Wolle	872
Ziegel	78

Der Tabelle ist zugrunde gelegt:

1. Die Produktion findet effektiv statt.
2. Die Betriebe arbeiten allesamt mit 100 % Auslastung.
3. Die Rohstoffe wurden ebenfalls zu den hier angegebenen Preisen produziert.
4. Es stehen immer mehr als neun Betriebe gleichen Typs, damit der Bonus zum Tragen kommt (siehe unten).
5. Zahlen in Klammern geben die Winterproduktion an.

Im Winter verteuert sich die Ware aus Anbaubetrieben geradezu dramatisch! Man sollte beachten, dass quasi „um die Ecke“ somit zwischen Dezember und Februar durch die erhöhten Beschaffungskosten auch die Herstellungspreise von Bier, Fell und ganz besonders extrem Fisch und Tran höher liegen als gewohnt.

5.5.3 Wichtigkeit der Waren

Waren, sortiert nach den Prioritäten der Einwohner:

1. Getreide
2. Fisch
3. Bier
4. Fleisch
5. Holz
6. Wolle
7. Tran
8. Tuch
9. Keramik
10. Salz
11. Leder
12. Wein
13. Honig
14. Felle
15. Eisenwaren
16. Gewürze

Unbedeutend für die Zufriedenheit der Bevölkerung sind Eisenerz, Hanf, Pech und Ziegel.

5.5.4 Die Produktionsgleichungsliste

Theorie…

Was ist eine Produktionsgleichungsliste? Eine Liste mit Produktionsgleichungen. Was ist also eine Produktionsgleichung? Hierbei handelt es sich schlichtweg um eine Gleichung, auf deren linker Seite ein oder mehrere Rohstoffbetrieb(e) stehen, auf der rechten Seite hingegen ein Veredlungsbetrieb. Die Gleichung ist so eingerichtet, dass der Ausstoß der linken Seite fast genau dem Rohstoffbedarf der rechten Seite entspricht.

Geht das etwas konkreter?

Eine sehr einfache Gleichung dieser Art ist jene: 1 Sägewerk = 4 Salzsieden

Sie sagt schlicht und ergreifend aus, dass ein Sägewerk den Holzbedarf von vier Salzsieden deckt. Baut man zwei Sägewerke, so kann man damit acht Salzsieden passgenau versorgen. Manchmal geht die Gleichung ganz genau auf. Dann entspricht der Ausstoß tatsächlich dem Verbrauch. Sollte dies nicht der Fall sein, sind die Gleichungen so eingerichtet, dass ein winziger Rohstoffrest übrig bleibt. Bei zwei angegebenen Rohstoffbetrieben auf der linken Seite funktioniert es genauso. Auch hier wurde darauf geachtet, dass bei Vollauslastung des rechten Betriebs kein oder nur ein geringer Rohstoffrest auf Lager bleibt.

Und jetzt die Liste!

1 Sägewerk		= 4 Salzsieden
1 Sägewerk		= 20 Pechkocher
1 Sägewerk		= 4 Ziegeleien
1 Sägewerk		= 10 Töpfereien
3 Schafzuchten		= 5 Webereien
1 Sägewerk	+ 3 Eisenschmelzen	= 5 Werkstätten
1 Sägewerk	+ 5 Getreidehöfe	= 28 Brauereien

1 Hanfhof	+ 1 Werkstatt	= 50 Jagdhütten
2 Hanfhöfe	+ 2 Salzsieden	= 5 Fischer (nur Fisch)
3 Hanfhöfe	+ 3 Salzsieden	= 10 Fischer (+ Walfang)
1 Sägewerk	+ 20 Salzsieden	= 140 Viehzuchten

Diese Gleichungen gelten nur, wenn alle Betriebe mit effektiver Produktion arbeiten. Sind jahreszeitenabhängige Betriebe im Spiel, dann gilt die Sommerproduktion.

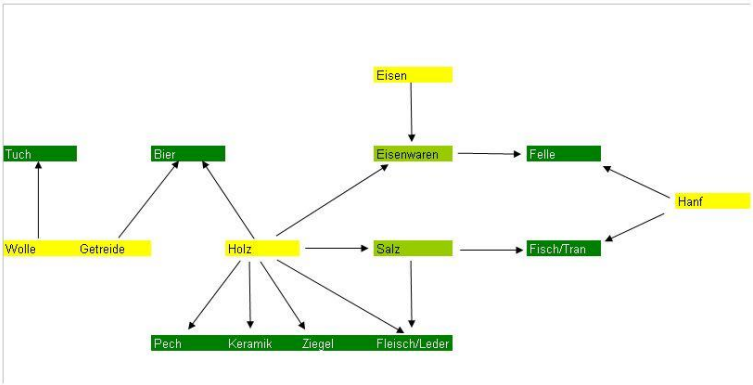
Gerade zu Spielbeginn sind diese Gleichungen häufig etwas „sperrig“ in der Handhabung. Zum Beispiel hilft es mir in den ersten drei Spielmonaten recht wenig, wenn ich weiß, dass ich mit einem Sägewerk und 5 Getreidehöfen 28 Brauereien versorgen könnte. Wie sollte ich denn auch mal so eben aus dem Nichts 34 Betriebe herzaubern? In solchen Fällen ist es dem Spieler mit Sicherheit lieber, wenn die Gleichungen zwar etwas ungenauer werden, aber im Gegenzug nicht ganz so hohe Betriebsmengen auf beiden Seiten aufweisen. Diesem Bedarf kann mit den folgenden Gleichungen vielleicht Genüge getan werden. Es ist aber zu beachten, dass deren Anwendung auf Dauer ineffizient wird, da die Mengen nicht genau aufeinander passen!

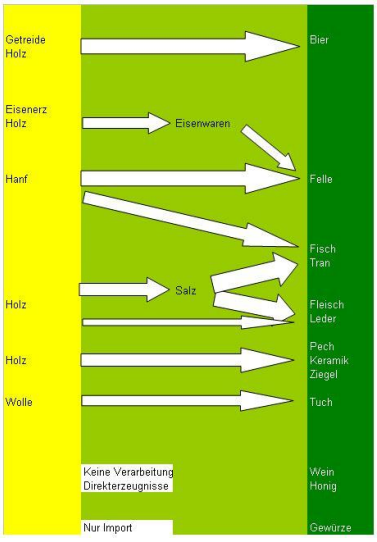
1 Hanfhof	+ 1 Salzsiede	= ungefähr 3 Walfänger
etwas Holz	+ 1 Getreidehof	= ungefähr 5 Brauereien
etwas Holz	+ 1 Salzsiede	= ungefähr 7 Viehzuchten

Was heißt „etwas Holz“? Hintergrund ist dabei schlichtweg, dass Brauerei und Viehzucht solche geringen Mengen an Holz verbrauchen, dass auf der rechten Seite erneut viel zu hohe Betriebszahlen auftauchten. Schriebe man links „1 Sägewerk“. Daher ist der Ausdruck „etwas Holz“ am besten so zu interpretieren: „Für den Anfang baue ein Sägewerk, das wird dann aber auch für eine halbe Ewigkeit ausreichen.“

5.5.5 Grafiken zur Produktion und Warenverwendung

Grafik 1 zeigt Vor-, Zwischen- und Endprodukte. Die Pfeilstärken geben ungefähr die benötigten Mengen an Rohstoffen an. Man sieht zum Beispiel sehr gut, dass nur wenig Holz, aber sehr viel Salz zur Fleisch- und Lederproduktion notwendig ist.





Grafik 2 zeigt vor allem die enorme Bedeutung von Holz als zentralem Rohstoff für die weiterführende Produktion. Wer sieht schon auf den ersten Blick, dass man zum Beispiel für die Fisch- bzw. Tranproduktion Holz benötigt?

5.6 Diverses zur Warenproduktion

Diese Sektion des fünften Kapitels soll noch kurz einige Dinge abhandeln, die in den vorherigen Unterkapiteln noch nicht so recht zur Geltung gekommen sind. Im Wesentlichen geht

es dabei um wirtschaftliche Fragen, die sich jeder Unerfahrene, der mit der Eigenproduktion beginnen möchte, früher oder später stellen wird, nämlich:

- Was soll ich von ineffektiven Produktionen halten?
- Wie komme ich an einen Produktionsbonus?
- Was empfiehlt sich bezüglich der Betriebsauslastung?
- Wie gehe ich mit reduzierter Winterproduktion um?

5.6.1 Handhabung ineffektiver Produktionen

5.6.1.1 Charakteristika ineffektiver Produktionen

Bei Patrizier 2 verhält es sich im Grunde ganz genau so wie im echten Leben: Vorurteile sind zwar beliebt, zählen aber nicht! Bevor wir uns also herausnehmen, ein Urteil über die Güte ineffektiver Produktion zu fällen, ist es wohl besser, erst einmal kurz zu beleuchten, was mit in Rede stehendem Mangel behaftete Betriebe überhaupt erst „mangelbehaftet" macht. Ineffektive Betriebe weisen genau die selben Betriebskosten auf wie ihre effektiven Pendants (ist ja auch logisch: feste Grundsteuer von 280 GS und Lohn für 30 Arbeiter). Unterschiede bestehen lediglich in der Produktionsmenge – die liegt nämlich nur bei 75 % der effektiven Produktion. Haben wir einen Veredlungsbetrieb vor uns, müssen wir aber auch beachten, dass sich der Rohstoffverbrauch ebenfalls nur auf 75 % des Effektivwertes beläuft. Zur Folge hat dies dann, dass die ineffektive Produktion insgesamt mit Stückkosten in Höhe von **133 % des Normalwertes** gesegnet ist. Mit jedem Fass ineffektiv hergestellter Ware zahlt man also quasi ein Drittel des Preises als Zuschlag obendrauf. *(Immer im Auge behalten: Die Kosten sind gleich hoch, die Menge aber nicht! Die Stückkosten sind nur ein rechnerischer Wert.)* Fast alle Betriebe (und darunter alle Rohstoffbetriebe) gibt es in der Hanse in effektiver und in ineffektiver Ausführung. Ausnahmen bestätigen selbstverständlich die Regel: Brauereien, Pechkocher, Salzsieden, Webereien und Werkstätten kann man hanseweit ausschließlich entweder effektiv oder gar nicht betreiben.

5.6.1.2 Die wirtschaftlichen Aspekte

Soweit zur grauen Theorie. Nun die allerwichtigste Frage: Soll man wirklich Betriebe bauen, deren produzierte Güter ein Drittel teurer sind als andernorts? Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten, aber auf keinen Fall lässt sie sich klar verneinen. Die Betrachtung der Frage lässt sich jedoch auf drei wesentliche Fälle reduzieren, unter denen sich alle Situationen zusammenfassen lassen, in denen man jemals die Errichtung einer ineffektiven Produktion in Erwägung ziehen könnte.

5.6.1.2.1 Die ineffektive Holzproduktion

Dies ist wahrscheinlich der häufigste Fall, in dem man sich diese Frage stellen könnte. Eine Stadt bietet ineffektive Holzproduktion an, und es gibt vor Ort noch weitere Veredlungsbetriebe, die auf Holz als Eingangsrohstoff angewiesen sind. Hier ist es **fast immer sinnvoll**, auf die ineffektive Holzherstellung zurückzugreifen! Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Holz weist ein recht niedriges Preisniveau auf. Das heißt, der Ineffektivitätsaufschlag liegt gerade mal bei rund 18 GS – ein Betrag, der sich verschmerzen lässt. Auch die Fertigwaren verteuern sich folglich nur um eine eher geringe Geldsumme. Ein ebenfalls sehr wichtiger Aspekt ist die Laderaumersparnis. Mit jeder Einheit Holz, die von der ineffektiven Vor-Ort-Produktion ausgestoßen wird, sind 10 Fass auf dem Zubringerkonvoi eingespart, die man anderweitig nutzen kann.

Das Spiel bezieht die eigenen Logistikkosten nämlich nicht in die Stückkostenberechnung ein, so dass eventuell eine mit Ineffektivitätsmalus hergestellte Last Holz letztendlich doch noch billiger ist als eine effektive Last Holz, die vorher von teuer bezahlten Matrosen ins Zentrallager geschafft wurde, dort Lagerkosten verursacht hat und letztendlich wieder mehrere Tage von teuer bezahlten Matrosen in die Zielstadt verfrachtet wurde. All diese

Kosten sind nämlich in der Bilanz nicht ersichtlich, in der Portokasse aber trotzdem spürbar. Laderaum ist in der Regel – gerade bei Nicht-Piraten – ein knappes und wertvolles Gut und sollte zu Sinnvollerem genutzt werden, als nur Holz durch die Gegend zu karren. Insofern gibt es also für die ineffektive Holzproduktion ein ganz klares Ja – Holz sollte man nur importieren, wenn es nicht anders geht!

5.6.1.2.2 Die ineffektive Fertigwarenproduktion

Möglicherweise fragt man sich auch noch, ob es sinnvoll sei, Fertigerzeugnisse wie Felle, Fleisch und Keramik ineffektiv zu produzieren. Hier gibt es idealerweise eine ganz klassische Ja-Aber-Antwort: Ja, aber nur für den städtischen Bedarf vor Ort oder bei billigen Erzeugnissen. Das heißt anders formuliert, dass es gestattet und auch sinnvoll ist, beispielsweise den Fleischbedarf einer Stadt mit ineffektiver Lokalproduktion zu decken. Damit vermeidet man Importkosten, die entstünden, falls man das Fleisch aus dem Zentrallager herbeischaffte. Was man jedoch tunlichst nicht machen sollte, ist, die Fleischproduktion hier im großen Stil aufzuziehen, so dass die Stadt zum Fleischexporteur wird. Dann wird die Hanse nämlich mit viel zu teuer produziertem Fleisch versorgt und die Städte, die eh kein Fleisch produzieren können, hätten das Importfleisch dann auch billiger aus den effektiv produzierenden Städten bekommen können. Selbiges gilt zum Beispiel für Felle oder Tuch. Je niedriger jedoch das Preisniveau der in Rede stehenden Ware ist, desto eher sollten Abstriche bei der rigorosen Durchsetzung dieser Regel gemacht werden. Das Preisniveau von Pech beispielsweise (auch eine Fertigware) ist dermaßen niedrig, dass sich ein Preisaufschlag von 33% gerade mal im unteren zweistelligen Bereich bewegt. Bei derartigen Waren kann sich also die ineffektive Produktion lohnen (so man denn bei der Pechherstellung von „lohnen" sprechen kann). Daher lässt sich als Faustregel aufstellen:

- Produziere **teure Fertigwaren** möglichst nicht ineffektiv. Ausnahmen gelten nur für den Eigenbedarf der betroffenen Stadt.
- Produziere **billige Fertigwaren** auch ineffektiv, falls es Waren- oder Laderaummangel erfordern.

5.6.1.2.3 Die ineffektive Rohstoffproduktion

Für die Herstellung von Rohstoffen gilt im Prinzip dieselbe Regel. Grundsätzlich rechtfertigt ein hohes Preisniveau erhöhte Aufwendungen für die Logistik, ein niedriges dagegen Aufwendungen für ineffektive Produktion. Die Rohstoffe mit niedrigem Preisniveau (Getreide, Salz etc.) sind meistens entweder direkt für die Bevölkerung von großer Bedeutung oder nehmen eine Schlüsselrolle beim Betrieb wichtiger Verarbeitungsbetriebe ein. Ein ineffektiver Getreidehof ist also einem Getreidemangel allemal vorzuziehen. Die klarste aller Antworten lässt sich wohl bei den sehr teuren Rohstoffen geben, bei denen Eisenerz und Wolle die klassischen „Vorzeigekinder" sind. Diese Waren sollte man definitiv **nicht** ineffektiv herstellen, da sich die Zusatzzahlungen in inakzeptablen Dimensionen bewegen. Selbst, wenn sich eine ineffektive Eisenerzproduktion und eine effektive Eisenwarenherstellung an einem Ort versammelt finden, sollte man sinnvollerweise von der Ausnutzung der ersteren absehen und das Erz importieren – alles andere wäre wirtschaftlich nicht mehr tragbar.

5.6.2 Die Produktionsboni

Beim Produktionsbonus handelt es sich um ein Instrument, welches den Bau von Betrieben belohnt. Man kommt in seinen Genuss, wenn man mehrere Betriebe gleicher Art in einer Stadt errichtet. Die Stufe 1 wirkt bereits bei drei Betrieben gleichen Typs in einer Stadt und erhöht die Produktionseffizienz in dieser Betriebsart und in dieser Stadt auf 103 % des Ursprungswertes. Ab sechs Betrieben erhöht sich die Produktionseffizienz auf 106 % des Normalwertes, ab neun Betrieben auf 110 %. Die Produktionseffizienzerhöhung ist dabei so zu verstehen, dass *Zeiten* und *Kosten* sich nicht verändern, jedoch der *Warenausstoß* geringfügig gesteigert wird. Man beachte jedoch, dass dies nur in der betreffenden Stadt und auch nur

für die betreffende Betriebsart gilt. Man kann durchaus für mehrere Betriebsarten jeweils unabhängig voneinander einen Bonus erwerben. 110 % Effizienz hören sich zunächst nicht viel an. Hat man jedoch erst einmal viele Betriebe errichtet, so kommen die 10 % Erhöhung schon deutlich zum Tragen. Baut man zu acht Betrieben noch einen neunten hinzu, wird der Bonus einen Spieler mit klammer Finanzsituation natürlich trotzdem nicht zum Multimillionär machen.

5.6.3 Die Betriebsauslastung

Es reicht die folgende, kurze und knackige Regel: Produziere immer mit 100% Betriebsauslastung. Alle niedrigeren Werte verursachen eher zusätzliche Kosten als welche einzusparen! Jeder Betrieb wird pro Woche mit 280 GS Grundsteuer belastet und zwar vollkommen unabhängig von seiner Auslastung. Nehmen wir nun an, der Betrieb produziert 28 Fass pro Woche. Dann teilt sich die Grundsteuer auch auf 28 Fass auf und schlägt daher mit 10 GS pro Fass zu Buche. Zusätzlich zu den Arbeiterlöhnen erhöhen sich also die Stückkosten um 10 GS. Kommt der Spieler jetzt auf die Idee, die Produktion auf ein Zehntel des Ursprungswertes herunterzufahren, sinkt auch die Arbeiterzahl auf ein Zehntel, und es muss nur noch ein Zehntel der Löhne gezahlt werden. Jedoch bleibt die Grundsteuer von 280 GS konstant, und die wird jetzt jedoch nur mehr auf 2,8 Fässer aufgeteilt – jedes von ihnen wird nun also mit **100 GS** Grundsteuer belastet.

Was sind die Konsequenzen? Der Spieler bezahlt zwar, absolut gesehen, etwas weniger. Wirft er jedoch einen Blick in seine Buchführung, so muss er feststellen, dass die Reduzierung der Auslastung auf 10 % zu einer Steigerung der Stückkosten um 90 GS geführt hat – ob sich das jetzt positiv auf seine Finanzsituation auswirkt, sei dahingestellt. In diesem Zusammenhang sei auch noch gesagt, dass ein Betrieb, dem die zur Produktion notwendigen Rohstoffe fehlen, trotzdem zum Ende der Woche seine vollen Lohn- und Grundsteuerkosten berechnet – auch, wenn er nichts produziert hat! Zu Spielbeginn könnte es daher sinnvoller sein, zwei Werkstätten, die eine Woche lang auf Erznachschub warten müssen, kurz herunterzufahren, als sie sieben Tage lang ohne Ausstoß die vollen Kosten anrechnen zu lassen. Stehen dann später allerdings 150 Werkstätten in der Stadt, so ist dies tunlichst zu lassen, denn die Entlassung der 4.500 Arbeiter hätte viel zu große Auswirkungen auf das soziale Gefüge der Stadt und könnte auch niemals in einer Woche bewerkstelligt werden.

5.6.4 Der Umgang mit reduzierter Winterproduktion

Reduzierte Winterproduktion ist ein Ärgernis, welches sich nicht abstellen lässt – nicht durch Geld und nicht durch den Glauben. Sie existiert schlichtweg und stört. Da der Spieler keinerlei Möglichkeiten hat, irgendetwas am Bestehen der Winterproduktion zu ändern, sei an dieser Stelle nur sehr kurz erwähnt, wo und wann sie auftritt, wie sie sich auswirkt und wie man sich verhalten sollte.

5.6.4.1 Wo und wann tritt die Winterproduktion auf?

Zunächst einmal impliziert der Name „Winterproduktion“ recht sinnfällig, dass die Reduktion nur im Winter stattfindet. Schon eher stellt sich die Frage, wie sich der doch recht weitläufige Begriff „Winter“ definiert. In Patrizier II ist der Winter definiert als die Zeit vom 1. Dezember bis zum 28. Februar eines jeden Jahres (Anfangs- und Enddaten immer eingeschlossen). Nun sind jedoch (glücklicherweise) beileibe nicht alle Betriebe der Unbill der Jahreszeiten betroffen – Auswirkungen hat die kalte Jahreszeit nur auf die Anbaubetriebe, also Getreidehof, Hanfhof, Imker und Weingut. Alle anderen Betriebe sind von der Winterproduktion nicht betroffen.

5.6.4.2 Wie wirkt sich die Winterproduktion aus?

Die Winterproduktion hat für die angegebenen Betriebe eine Produktionsreduktion zur Folge. Die Anzahl der Arbeiter (und damit die Lohnkosten) verändern sich dabei nicht. Es han-

delt sich also **nicht** einfach um eine Änderung der Betriebsauslastung (dann wäre nämlich auch die Arbeiterzahl betroffen), sondern eher um eine *Änderung der Produktionsmenge pro Arbeiter*. Diese wird drastisch herabgesetzt. In den ausführlichen Besprechungen weiter vorne in diesem Kapitel ist für jeden Betrieb angegeben, auf welchen Betrag sich die Produktion bei den selben Kosten reduziert. Bei Getreide handelt es sich um zwei Drittel der Ursprungsmenge, bei allen anderen sogar um die Hälfte. Dieser Umstand hat also zwei wesentliche Konsequenzen:

- Es stehen weniger Güter zur Versorgung der Bevölkerung zur Verfügung.
- Es tritt eine enorme Verteuerung der betroffenen Güter auf.

5.6.4.3 Wie sollte man reagieren?

Gegen den zweiten Punkt der eben dargelegten Liste lässt sich nichts machen – die Verteuerung ist gegeben. Angemerkt sei höchstens noch, dass man sich das Patrizierleben etwas leichter machen kann, wenn man in die Kostenkalkulationen das ganze Jahr über die Durchschnittsstückkosten der betroffenen Waren verwendet – dann erspart man sich, die Berechnungsgrundlage im Winter wechseln zu müssen. Viel schwieriger ist manchmal der erste Punkt, nämlich der, dass durch die Produktionsreduktion auf einmal weniger Güter zur Versorgung bereitstehen als vorher – und das quasi über Nacht. Hier hilft nur, das ganze Jahr über gegenzusteuern und dafür zu sorgen, dass man zu Beginn des Winters einen ausreichenden Überschuss an Getreide gehortet hat. Diesen Überschuss zu bestimmen, ist so gut wie unmöglich. Für ein Spiel, in dem sich bisher Verbrauch und Produktion exakt die Waage hielten, liefert einen ganz groben Anhaltspunkt:

$$13 * (\text{Wochenverbrauch pro 1000 Einwohner}) * \frac{\text{Einwohnerzahl}}{1000} - \frac{2}{3} * 13 * (\text{Anzahl der Betriebe}) * \text{Wochenproduktion}$$

bzw. (abhängig von der Ware)

$$13 * (\text{Wochenverbrauch pro 1000 Einwohner}) * \frac{\text{Einwohnerzahl}}{1000} - \frac{1}{2} * 13 * (\text{Anzahl der Betriebe}) * \text{Wochenproduktion}$$

Anfänger aufgepasst!

Der eine oder andere noch nicht so fortgeschrittene Leser bezieht sein Wissen vielleicht auch zum Teil aus dem offiziellen Patrizier-2-Lösungsbuch, das einmal zur Geld-und-Macht-Version herausgegeben wurde. In diesem „offiziellen Lösungsbuch“ findet sich neben vielen weiteren Schnitzern auch der sogenannte „Insidertipp“, im Winter die von der Winterproduktion betroffenen Betriebe auf 0% Auslastung zu stellen, da dann die Durchschnittsstückkosten niedriger seien als bei ununterbrochener Produktion. Auch, wenn diese Rechnung richtig ist, ist der „Insidertipp“ an sich völliger Blödsinn! Sollte jemand tatsächlich auf die Idee kommen, ihn zu befolgen, so stände er / sie binnen kürzester Zeit vor einem Kollaps des Versorgungssystems.

5.7 Tipps zum Gebäudebau

Es gibt in der Patrizier-2-Spielwelt so einige Tricks, die dem geschätzten Eldermann das Leben etwas erleichtern. Viele davon liegen im Spiel selbst, bei einigen (wenigen) handelt es sich um Programmfehler. Der Vollständigkeit halber seien zwei solcher Mogeleien hier erläutert, die es dem einen oder anderen Spieler vielleicht erleichtern, schnell an eine hinreichend dimensionierte Anzahl an Betrieben zu kommen. Sie betreffen beide den Gebäudebau und nutzen beide Programmfehler aus. Ob er / sie die Anwendung also als rechtens oder eher verachtungswürdig hält, muss der Spieler für sich allein entscheiden.

5.7.1 Tipps zum Gebäudebau – der Schnellbautrick

Hierbei handelt es sich um eine Möglichkeit, Gebäude ohne Rohstoffe zu errichten. Ja, das klingt auf den ersten Blick sehr verlockend, von Freudentänzen und ähnlichen Emotionen sollte der geneigte Leser aber tunlichst absehen, bis er den Abschnitt zu Ende gelesen hat.

Wie funktioniert das? Gelegentlich, so berichteten Spieler vor einigen Jahren häufig, konnten sie einen Betrieb mehr bauen, als es nach dem vorhandenen Baumaterial möglich gewesen wäre, wenn sie die Betriebe schnell hintereinander gesetzt hatten. Eventuell hat auch der eine oder andere Leser diesen Effekt schon ab und an bemerkt. Bis zum Jahre 2006 hatte sich allerdings noch nie jemand die Mühe gemacht, diesem Effekt systematisch auf den Grund zu gehen und ihn zu nutzen.

Detaillierte Nachforschungen ergaben dann das Folgende: **Wenn man in einer Stadt direkt hintereinander zwei Gebäude setzt, legt das Programm danach eine kurze „Besinnungspause" ein.** Weshalb diese Pause entsteht, ist unklar, aber auch unwichtig. Weiter im Text: **Während dieser Zeit ist es möglich, weitere Gebäude zu bauen, selbst wenn für diese kein Baumaterial mehr vorhanden ist.** Man muss einfach nur mit der Maus schnell genug sein und die zusätzlichen Betriebe auf die Landkarte pflastern. Wenn man sehr schnell ist und das Programm besonders träge reagiert, kann man es sogar schaffen, zwischenzeitlich einen anderen Gebäudetyp auszuwählen und diesen dann zu setzen. Diese „offene Zeit" ist allerdings variabel und schwankt nach bisher völlig ungeklärten Faktoren zwischen einigen Sekundenbruchteilen bis hin zu beinahe zwei Sekunden.

In der Praxis ist es am günstigsten, in einer Stadt zuerst unfertige Blöcke von Gebäuden zu bauen. Unfertig meint, Blöcke soweit fertig zu stellen und die Baufläche vorzubereiten, dass beim Setzen der restlichen Gebäude des Blocks keines davon mehr abzureißen ist.[9] Dann braucht man nur noch ausreichend Baumaterial für zwei Gebäude des gewünschten Typs heranzukarren und mit diesen dann sehr schnell die unfertigen Blöcke zu vervollständigen. Auf jeden Fall machbar sind auf diese Art und Weise 6 Gebäude mit Material für 2.

Gibt es Nachteile? Allerdings. Der erste ist ganz offensichtlich, nämlich der, dass man ohne äußerst flinke Finger und eine gehörige Portion Reaktionsschnelligkeit keinen Profit aus diesem Trick schlagen kann. Ein viel schlimmerer Nachteil ist von wirtschaftlicher Art: **Bei diesem „Schnellbautrick" wird zwar ohne Baumaterial gebaut, es werden aber für dieses fehlende Material sehr hohe Geldbeträge abgezogen!** Die Anwendung empfiehlt sich also ausdrücklich ausschließlich dann, wenn im Spiel keine Bargeldprobleme bestehen. Schließlich kann beispielsweise eine mit diesem Trick ohne Material errichtete Werkstatt schon mal eben 50.000 GS kosten, also mehr als doppelt so teuer.

5.7.2 Tipps zum Gebäudebau – bauen ohne Hanf

Ein weiterer Trick (von eher zweifelhafter Art) erlaubt es dem Spieler, Gebäude ohne Hanf zu errichten. Freilich profitiert hiervon nur, wer im Sinn hat, einen Fischer, einen Walfänger, eine Jagdhütte oder ein Reparaturdock zu bauen. Alle anderen Gebäude kommen schon „ab Werk" praktischerweise ohne Hanf aus. Bekanntlich werden ja beim Bauen die Rohstoffe zuallererst aus dem eigenen Kontor entnommen. Fehlen dann noch Waren, werden sie von in der Stadt vor Anker liegenden Schiffen bezogen. Sind auch jetzt noch Lücken offen, so wird das jetzt noch fehlende Material aus der Stadtmarkthalle eingekauft, so dies möglich ist. So weit, so gut. Auch beim Hanf verhält es sich prinzipiell genauso. Doch hierbei haben die Programmierer eine klitzekleine Lücke gelassen: **Hanf, der zum Gebäudebau automatisch aus der Markthalle bezogen wird, wird dort niemals entfernt!** Das heißt, dass der Spieler zwar vorschriftsgemäß den eingekauften Hanf bezahlt und dann sein Gebäude errichten kann. Jedoch verschwindet ebendieser Hanf im Anschluss nicht aus der Markthalle, sondern bleibt dort liegen und kann für eine x-beliebige Anzahl weiterer Gebäude „pseudo-zugekauft" werden, solange es Ziegel-, Holz-, Eisenwaren- und Geldvorrat erlauben. Um diesen Trick im großen Stil auszunutzen, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise:

---

[9] Unklar? Dann sollte zunächst das Kapitel 9 (Bauplatzoptimierung) gelesen werden, da dieser Absatz nur mit Verständnis der dortigen Konzepte sinnhaltig erscheint.

- Der Bestand in der Markthalle wird durch Hanfkauf / -verkauf so geändert, dass dort nur noch die Menge auf Lager liegt, die zum Bau eines Betriebes der gewünschten Art vorhanden ist.
- Alle anderen Hanfbestände werden aus der Stadt abtransportiert.
- Die Gebäude werden gebaut.
- Falls gewünscht, wird der ursprüngliche Hanfbestand wiederhergestellt.

Auch bei diesem Trick gilt: Anwenden muss ihn nur der, der sich dabei wohl fühlt.

6. Einfache Politik

Patrizier II besteht im Wesentlichen aus einem wirtschaftlichen, einem nautischen und einem politischen Teil. Während die Wirtschaft und die Seefahrt in den vorherigen Kapiteln ausführlich erläutert und erklärt wurden, enthält dieser Teil der Tippsammlung nützliche Hinweise und Anmerkungen zu allem, was mit der Politik zu tun hat. Man wird schnell herausfinden, dass schnödes Geld auf die Dauer nicht ausreicht, um erfolgreich zu sein. Ebenso wichtig ist es, bei der Bevölkerung beliebt zu sein. Wer nur Geld scheffelt, ohne sich dabei auch ein ausreichendes Ansehen zu erarbeiten, wird auf ewig nur Krämer bleiben, denn zum Aufstieg durch die Ränge wird Ansehen in wachsender Menge benötigt. Und ständig nur unbeliebter Krämer zu bleiben, zöge gravierende Nachteile mit sich. Erst mit der entsprechenden Anerkennung kann man in anderen Städten bauen und Kontore gründen, mit dem Landesfürsten handeln, im Stadtrat mitzustimmen (Rang als Ratsherr erforderlich). Wer die politischen Geschicke seiner Heimatstadt oder gar der ganzen Hanse selbst in die Hand nehmen möchte, muss dazu zunächst den Posten des Bürgermeisters bzw. des Eldermannes erreichen. Um die eigene Beliebtheit zu steigern, gibt es viele Möglichkeiten – also einer der Aspekte, die dieses Kapitel anspricht. Es geht aber beispielsweise auch um die Familiengründung, den Landesfürsten und die Anklagen und Verurteilungen im Spiel. Anmerkung: In diesem Kapitel werden die Begriffe „Anerkennung", „Ansehen" und „Beliebtheit" synonym verwendet.

6.1 Die Aufstiegsbedingungen: Geld und Ansehen

6.1.1 Allgemeines

Im Spiel gibt es insgesamt sechs Ränge, auf deren unterster Stufe man zu Beginn des Spiels steht. Diese sind: Krämer – Händler – Kaufmann – Fernkaufmann – Ratsherr – Patrizier. Um von einem Rang in den nächsten aufzusteigen, sind ein bestimmter Unternehmenswert und ein bestimmtes Ansehen erforderlich. Als Stichtag gilt jeweils der Monatserste, das heißt, zu Beginn eines jeden Monats wird vom Programm überprüft, ob der Spieler den Sprung auf die nächste Stufe geschafft hat. Mitten im Monat ist hingegen kein Aufstieg möglich. Die Ränge sind ein ewiger Titel. Hat man erst einmal eine Rangstufe erreicht, so behält man diese für alle Zeiten, selbst, wenn man die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt. Als Patrizier besteht die Möglichkeit, für das Bürgermeisteramt in der Heimatstadt zu kandidieren. Auch der „Bürgermeister" ist ein Rangtitel, allerdings ein anders ausgeprägter. Um ihn zu erreichen, muss lediglich eine bestimmte (allerdings recht hohe) Menge an Ansehen in der Heimatstadt erreicht werden, während der Unternehmenswert nicht mehr von Belang ist. Auch ist der Aufstieg zum Bürgermeister nur an einem einzigen Stichtag im Jahr möglich, nämlich dem Wahltermin.

Da der Bürgermeister ein politisches Amt ist, kann man aus diesem selbstverständlich auch wieder abgewählt werden, was dann zur Folge hat, dass man wieder auf die Stufe eines Patriziers zurückfällt. Als besonders erfolgreicher Bürgermeister steht einem (nach Erfüllung einiger Aufgaben, dazu später) das Recht zu, sich zum Eldermann wählen zu lassen. Hierfür gelten die selben Regelungen wie für den Bürgermeister: Es zählt einzig und allein die Anerkennung, die Wahl erfolgt nur einmal im Jahr, und die Abwahl durch den Hansetag ist auch möglich. In diesem Falle bleibt einem allerdings noch das Bürgermeisteramt in der Heimatstadt. Verliert man hingegen dieses, während man noch Eldermann ist, ist es dennoch gestattet, weiterhin zu amtieren und sogar an der nächsten Wahl erneut teilzunehmen. Sehr wichtig und häufig vergessen ist noch die folgende Tatsache: **Bevor man den Rang „Fernkaufmann" erreichen kann, ist eine Mitgliedschaft in der *Gilde* der entsprechenden Stadt erforderlich!**

6.1.2 Aufstiegsdaten

Anforderungen an Geld und Ansehen für die jeweiligen Ränge:

Rang	UW	Soz. Ansehen	Ges. Ansehen	sonstige Anforderungen
Krämer	– – –	– – –	– – –	– – –
Händler	100.000 GS	5 %	2 %	– – –
Kaufmann	200.000 GS	5 %	7 %	– – –
Fernkaufmann	300.000 GS	5 %	10 %	Beitritt zur Gilde
Ratsherr	500.000 GS	10 %	15 %	– – –
Patrizier	900.000 GS	50 %	50 %	– – –
Bürgermeister	– – –	75 %	75 %	Wahl durch Heimatstadt
Eldermann	– – –	100 %	100 %	Wahl durch Hansetag

Anmerkungen zur Tabelle: **Soziales und gesellschaftliches Ansehen:** Zwischen diesen beiden Formen des Ansehens besteht ein Unterschied, auch, wenn er nicht von großer Bedeutung ist. „Soziale Anerkennung" erhält man von den armen Bürgern der Städte. Sie honorieren das, was dem Wohl der Bürger dient (Warenversorgung, Brunnen, Spitäler…). „Gesellschaftliche Anerkennung" erhält man hingegen von den Reichen, die eher die wirtschaftlichen Dinge schätzen (Geld, Flottengröße, Gildenmitgliedschaft…). Die Wohlhabenden verwenden beide Anerkennungsarten im Verhältnis 50:50.

Prozentwerte beim Ansehen

Die Prozentangaben in dieser Tabelle sind mit Vorsicht zu genießen. Bei der Berechnung dieser Werte wurde zu Grunde gelegt, dass 100 % dem Anerkennungswert entspricht, den man für den Eldermanntitel braucht. Die übrigen Angaben wurden entsprechend von diesen 100 % heruntergerechnet. *Die maximale Anerkennung kann über diese 100 % weit hinausgehen!* Weiterhin sollte man bedenken, dass die Prozentwerte nur sehr beschränkten Nutzen haben, da man sein eigenes Ansehen nirgendwo quantitativ und mathematisch feststellen kann.

6.1.3 Die Feststellung des eigenen Ansehens

Wie eben schon gesagt gibt es keine Möglichkeit, das eigene Ansehen in Form einer Zahl abzurufen. Es gibt lediglich einige Anhaltspunkte dafür, wo man derzeit in der Gunst der Bürger in etwa stehen könnte.

6.1.3.1 Die Briefe

Hat man zum Ende eines Monats zwar das nötige Ansehen erreicht, aber noch nicht den erforderlichen Unternehmenswert, so erhält man eine amtliche Nachricht mit folgendem Wortlaut:

„Euer Ansehen in [Stadtname] reicht aus, um in den nächsten Rang aufzusteigen. Leider seid Ihr jedoch nicht vermögend genug." Dies ist keine exakte Angabe, aber zumindest ein klares Indiz dafür, dass das aktuelle Ansehen über dem Prozentwert liegt, der in der Tabelle in 6.1.2 für den nächsten Rang angegeben ist. Einen ähnlichen Brief gibt es, wenn zwar das Vermögen reicht, aber nicht das Ansehen.

6.1.3.2 Die Diagramme in der Statistik

In der Spielstatistik (Geldstapel oben rechts) kann man im zweiten Untermenü (roter Knopf) die Beliebtheit mit weiteren KI-gesteuerten Konkurrenten vergleichen. Dies funktioniert jedoch nur sehr eingeschränkt, da die Y-Achse des Diagramms mit keinerlei Daten beschriftet ist und man somit nur grob erkennen kann, ob man deutlich schlechter / schlechter / gleichwertig / besser / deutlich besser in Bezug zur Konkurrenz steht.

6.1.3.3 Der eigene Titel bzw. der öffentliche Ruf

Dem eigenen Namen ist im Spiel fast immer ein bestimmter Titel vorangestellt, durch welchen sich zumindest indirekt die Entwicklung des eigenen Ansehens feststellen lässt. Dieser

Titel entspricht nämlich nicht, wie häufig behauptet, der eigenen „Spielphilosophie“, sondern gibt lediglich das Ansehen bei den Bürgern wieder. Ändert sich der Titel vom bisherigen in einen neuen, noch unbekannten, so ist dies in der Regel kennzeichnend für einen signifikanten Zuwachs an Anerkennung. Ein Zuwachs von einem Titel zum nächsten geht mit einem ungefähren Ansehenszuwachs von 12 % einher (nur ein grober Schätzwert). Übrigens trennt das Spiel den öffentlichen Ruf in eine „wirtschaftliche“ und eine „kämpferische“ Laufbahn, von denen je nach Hauptbetätigungsfeld des Spielers (Handel / Seeschlachten) eine ausgewählt wird.

Die wirtschaftliche Laufbahn lautet **unerfahren — brav — tüchtig — erfahren — erfolgreich — raffiniert — weltmännisch — unglaublich**. Die kämpferische Laufbahn lautet **ungestüm — tapfer — verwegen — mutig — aggressiv — rabiat — gefährlich.**

Hierbei kann es zu Überschneidungen der Begriffe kommen. Ab einem bestimmten wirtschaftlichen Erfolg bleibt der Ruf allerdings immer auf „unglaublich“ stehen, weil man einen Unternehmenswert von mehreren Millionen nicht mit Seeschlachten ausgleichen kann. Es sei angemerkt, dass der öffentliche Ruf ein noch nicht gut „erforschtes“ Sachfeld darstellt.

6.1.3.4 Die Meinung der Bürger

Dies ist die beste Möglichkeit, einen ungefähren Näherungswert für das eigene Ansehen zu erhalten. Nach Anklicken eines Bewohners bzw. einer Bewohnerin der Stadtansicht geben sie einen Kommentar ab, der manchmal die infrastrukturelle Situation der Stadt betrifft, gelegentlich auf bestimmte Ausnahmesituationen Bezug nimmt und mitunter auch das Ansehen des Klickenden erklärt. Dies ist getrennt nach Bevölkerungsschichten. Nach Anklicken eines armen Bürgers wird das Ansehen bei den Armen (sozial) ausgegeben, bei Klick auf einen Reichen das gesellschaftliche Ansehen, bei den Wohlhabenden ein Mischwert. Der Bürger gibt einen Kommentar ab, der von „Von den [armen / wohlhabenden / reichen] Bürgern will niemand mit Euch zu tun haben“ bis hin zu „Die [armen / wohlhabenden / reichen] Bürger sind von Euch überzeugt“ reicht. Die Skala verläuft aber anders als beim öffentlichen Ruf (6.1.3.3) nicht linear, sondern orientiert sich an den Rängen. Ändert sich die Bürgermeinung eine Stufe nach oben, kann man davon ausgehen, auch das Ansehen für den nächsten Rang erreicht zu haben.

Bürgermeinung	Ansehen
„Von den a / w / r Bürgern will niemand mit Euch zu tun haben.“	Ansehen wurde noch nicht signifikant gesteigert.
„Von den a / w / r Bürgern kennt Euch kaum jemand.“	Ansehen reicht für Rang „Händler“.
„Von den a / w / r Bürgern kennen Euch einige.“	Ansehen reicht für Rang „Kaufmann“.
„Von den a / w / r Bürgern kennen Euch viele.“	Ansehen reicht für Rang „Fernkaufmann“.
„Von den a / w / r Bürgern sind Euch viele dankbar.“	Ansehen reicht für Rang „Ratsherr“.
„Bei den a / w / r Bürgern seid Ihr gut im Rennen.“	Ansehen reicht für Rang „Patrizier“.
„Die a / w / r Bürger sehen Euch als Bürgermeister.“	Ansehen reicht für das Bürgermeisteramt.
„Die a / w / r Bürger sind von Euch überzeugt.“	Spieler ist Bürgermeister und eine Wiederwahl zum nächsten Termin ist wahrscheinlich.
„Die a / w / r Bürger zweifeln an Euch.“	Spieler ist Bürgermeister, wird jedoch zum nächsten Termin wahrscheinlich abgewählt.

6.1.4 Schnelles Sozialleiterklettern außerhalb der Heimatstadt

Einige Absätze zuvor wurde die Beschränkung erwähnt, dass nur ein sozialer Aufstieg pro Monat möglich ist. Interessant und auf jeden Fall gut zu wissen ist jedoch, dass diese Einschränkung nur in der Heimatstadt gilt. In allen anderen Städten steigt der Rang unmittelbar, sobald die Voraussetzungen erfüllt wurden. Genau nachprüfen kann man dies im Kontor der entsprechenden Stadt unter „Persönliches". Von diesen schnellen Aufstiegen merkt der Spieler nur deshalb nichts, weil der „Hauptrang" in der Heimatstadt gemessen wird und nur dort ein sozialer Aufstieg auch das passende Video auslöst. Dieser Umstand kann aktiv ausgenutzt werden, wenn man äußerst schnell auf der Sozialleiter aufsteigen möchte. Er erlaubt es nämlich, binnen weniger Wochen das Bürgermeisteramt zu erreichen. Die Anwendung dieses Tricks bietet sich in zwei Situationen an:

1. Der Spieler möchte noch im ersten Jahr in seiner Heimatstadt Bürgermeister werden, aber der frühe Wahltermin würde bedeuten, dass der Spieler zur Abstimmung den Patrizierrang noch nicht erreicht haben könnte.
2. Der Spieler möchte so schnell wie möglich Bürgermeister werden, egal, in welcher Stadt, um dann so schnellstmöglich Eldermann zu werden.

Die Vorgehensweise unterscheidet sich nur geringfügig, das Prinzip ist immer gleich: Außerhalb der Heimatstadt wird ein extrem schneller Aufstieg forciert. Im ersten Fall muss der Spieler zunächst so schnell, wie es die Geldmittel erlauben, in irgendeiner Stadt ein Kontor eröffnen und dann sofort dahin umziehen. Er verlegt also seinen Wohnsitz in die Fremdstadt. Das bedeutet dann auch, dass die Beschränkung von einem Aufstieg pro Monat nun in seiner Ex-Heimatstadt für ihn nicht mehr gilt. Wenn er sich nun besonders anstrengt, kann er dort in wenigen Wochen Patrizier werden (zum Beispiel durch intensiven Arbitragehandel, siehe Kapitel 9).

Hat er den Patrizierrang erreicht, so zieht er wieder in die Anfangsstadt um und kann nun als Patrizier auch für das Bürgermeisteramt kandidieren. Zusammengefasst: Temporäres Umziehen setzt die Aufstiegslimitierung zeitweilig außer Kraft. Im zweiten Fall, in dem es darum geht, schnellstmöglich irgendwo Bürgermeister zu werden, eröffnet der Spieler sofort ein Kontor in einer Stadt mit einem ausreichend frühen Wahltermin. In dieser Stadt dient er sich nun auf die gleiche Weise hoch und steigt, da es sich nicht um seine Heimatstadt handelt, nun häufiger als einmal pro Monat auf. Nachdem er Patrizier geworden ist, zieht er in die Stadt um und kann nun für das Bürgermeisteramt kandidieren: Zusammengefasst: Der Aufstieg zum Patrizier wird in einer fremden Stadt durchgeführt und die Verlegung des Wohnsitzes dahin erst nachher eingeleitet.

6.2 Die Ränge und ihre Vorteile

Mit einem gestiegenen Rang gehen für den Spieler in den ersten Spielmonaten noch keine unmittelbaren Vorteile einher. Dies ändert sich jedoch, sobald man erst einmal den Rang „Ratsherr" erreicht hat. Ab diesem Zeitpunkt bedeutet jeder weitere Aufstieg für den Spieler eine Unmenge weiterer, sehr wertvoller Privilegien, die zu nutzen dem Spiel einen wichtigen Schub geben kann und wird.

6.2.1 Krämer, Händler, Kaufmann und Fernkaufmann

Diese Ränge sind in erster Linie gesellschaftliche Titel, die noch keine Vorteile einbringen. Ab Fernkaufmann ist man zwar zwangsläufig Gildenmitglied, jedoch steht diese Möglichkeit bereits einem Krämer offen (falls denn finanziell möglich), so dass dies nicht als besonderes Privileg des Fernkaufmanns gelten kann.

6.2.2 Der Ratsherr

Diesen Rang zu erreichen, ist sehr wichtig. Ab der Stufe des Ratsherrn ist es möglich, in der Stadt, in er der diesen Titel innehat, im Rathaus Anträge zu stellen und an den entsprechen-

den Abstimmungen teilzunehmen. Dies eröffnet die Möglichkeit, eine Stadtmauererweiterung zu initiieren (wird bereits bei wenigen Betrieben außerhalb der Stadtmauer vom Rat genehmigt), eine Milizvergrößerung anzustoßen (wird genehmigt, falls die Stadt genügend Einwohner hat, siehe Kapitel 2) und den Kopfsteuersatz zu bestimmen (wird fast immer genehmigt). Theoretisch gibt es auch die Möglichkeit, eine Sondersteuer zu beantragen, was jedoch in den wenigsten Fällen sinnvoll ist. Da die Zustimmung des Stadtrates zu den meisten Antragsmöglichkeiten, die sich dem Ratsherrn eröffnen, oft nur reine Formsache ist, verfügt man schon ab dieser Stufe über wesentliche aktive politische Mitwirkungsrechte. Der Ratsherr ist auch der erste Titel, der es ermöglicht, mit dem Landesfürsten am Stadttor in Kontakt zu treten, was weitere, sehr wichtige Optionen eröffnet, überschüssige Waren profitabel in großen Mengen abzusetzen. Zudem darf ein Ratsherr bei Abstimmungen an außerordentlichen Hansetagen und zur Eldermannwahl seine Stimme abgeben.

6.2.3 Der Patrizier

Die wichtigste Errungenschaft dieses Ranges ist das passive Wahlrecht zum Bürgermeister der eigenen Heimatstadt. Ab diesem Rang wird man bei ausreichendem Ansehen auf die Kandidatenliste der vier Anwärter für das Bürgermeisteramt gesetzt und kann, bei ausreichender Stimmenzahl, zum nächstmöglichen Termin in das Amt gewählt werden. Desgleichen erweitern sich die Aktionsmöglichkeiten mit dem Landesfürsten, der einem ab sofort die Erfüllung bestimmter Warenkredite ans Herz legt, wovon jedoch in den meisten Fällen abzuraten ist.

6.2.4 Der Bürgermeister

Durch das Amt des Bürgermeisters wird der Spieler zum Vorsitzenden des Stadtrates und erhebt ihn zum Regierungschef der Stadt mit sehr weit reichenden Befugnissen. So ist es als Bürgermeister beispielsweise gestattet:

- Geld zwischen dem Privatvermögen und der Stadtkasse auszutauschen
- über die Zusammensetzung der Stadtmiliz zu entscheiden
- den Ausbau der Stadtmauer zu verwalten
- nach freiem Ermessen Handwaffen beim Waffenschmied zu erhandeln
- ohne Gefahr der Anklage in der Heimatstadt mit dem Waffenhändler in der Kneipe zu sprechen
- die Stadtbefestigung mit Türmen und Pechnasen aufzurüsten
- Gelder aus der Stadtkasse an den Landesfürsten zu verschenken
- im Kriegsfall am Stadttor taktische Anweisungen zu erteilen
- im Kriegsfall bei einer drohenden Niederlage einen Teil der Stadtkasse als Bestechungsgeld einzusetzen oder die Kapitulation anzuordnen

Als kleines Detail am Rande hat man als Bürgermeister im Stadtrat und beim Hansetag zwei Stimmen. In der Regel erhält man gleich, nachdem man zum ersten Mal in das Amt des Bürgermeisters gewählt wurde, einen Brief vom Eldermann, der eine Einladung in dessen Büro enthält. Dies ist jedoch unabhängig vom Bürgermeistertitel, denn die Wahl zum Bürgermeister bedeutet nicht, dass man sofort eine Eldermanneinladung erhält. Umgekehrt muss man diesen Titel aber besitzen, damit wenigstens die Möglichkeit dazu besteht. Hat man diesen Brief erst einmal erhalten, kann man ab sofort Missionen erledigen, um auf die Kandidatenliste zur Eldermannwahl zu gelangen (siehe Kapitel 6.4). Zu den Möglichkeiten des Bürgermeisters beim Stadtmauerbau siehe auch den entsprechenden Teil in Kapitel 8.

6.2.5 Der Eldermann

Das Amt des Eldermannes ist der höchste Posten, den man im Spiel erreichen kann. Um als Kandidat für die Eldermannwahl in die engere Auswahl zu gelangen, muss der Spieler einige Voraussetzungen erfüllen. Er muss:

- in seiner Heimatstadt als Bürgermeister amtieren
- eine persönliche Einladung vom jetzigen Eldermann erhalten haben
- zwei oder drei Aufgaben zum Wohle der Hanse gelöst haben

Erst, wenn zwei (ggf. drei) Eldermannaufgaben erfolgreich abgeschlossen wurden, wird der Spieler auf die Kandidatenliste für die nächste Wahl gesetzt. Auf dieser stehen immer der amtierende Eldermann (unabhängig davon, ob dieser zwischenzeitlich sein Bürgermeisteramt verloren hat) sowie die Bürgermeister, welche die entsprechenden Missionen gelöst haben. Ob man dann auch noch gewählt wird, ist eine andere Sache.

Als Eldermann hat man zwar weiterreichende Befugnisse als die eines Bürgermeisters, doch dem hohen Amt werden die daraus resultierenden Privilegien eigentlich nicht gerecht. Das Wichtigste ist wohl, dass man als Eldermann automatisch in allen Städten (also auch in Faktoreien) stimm- und antragsberechtigt ist und dort so beispielsweise den Mauerbau in Auftrag geben kann. Ansonsten fallen die Befugnisse eher mager aus. Dem Eldermann ist es gestattet:

- in allen Städten der Hanse Anträge zu stellen
- in allen Städten der Hanse an Stadtratssitzungen teilzunehmen
- hanseweit Handwaffen beim Waffenschmied zu erwerben
- hanseweit ohne Anklagegefahr mit dem Waffenhändler in der Kneipe zu sprechen
- bei Verstößen gegen die Bestimmungen der Hanse durch einzelne Städte einen Hansetag einzuberufen und die zur Wahl stehende Bestrafung anzuordnen

Letzteres Privileg bedeutet im Detail, dass man informiert wird, wenn eine Hansefaktorei oder –niederlassung regelwidrig Kontore geplündert, Sondersteuern erhoben, Piraten entsendet oder Ausfuhrzölle festgelegt hat. Dann hat man die Möglichkeit, einen außerordentlichen Hansetag einzuberufen und selbst zu bestimmen, über welches Strafmaß abgestimmt werden soll. Es stehen Bußgelder in drei Stufen, ein Handelsboykott und eine Hafenblockade zur Verfügung. Die Teilnehmer des Hansetags können den gewählten Vorschlag dann nur befürworten oder ablehnen.

Diese Strafinstrumente sollte man jedoch nicht übermäßig einsetzen, denn insbesondere die letzten beiden werfen den Fortschritt im Stadtausbau eventuell weit zurück. Außerdem ist es erwiesen, dass drastische Sanktionen keinen moralischen Fortschritt der betroffenen Bürgermeister herbeiführen, so dass man damit künftige Probleme dieser Art leider nicht vermeiden kann.

Der Eldermann hat bei allen Abstimmungen, an denen er teilnimmt, dreifaches Stimmrecht.

6.3 Maßnahmen zur Steigerung der Beliebtheit

6.3.1 Die Theorie

Um sein Ansehen zu steigern, stehen viele Möglichkeiten offen. Dabei sollte jedoch eine Tatsache nicht vergessen werden: Die wichtigste, beste und einfachste Möglichkeit, seine Anerkennung zu erhöhen, ist der **Warenhandel**! Die regelmäßige, kontinuierliche Versorgung einer Stadt ist in ihren Auswirkungen auf die Beliebtheit durch nichts zu ersetzen. Jedes Mal, wenn eine Ware verkauft wird, die aktuell knapp ist, gewinnt wächst die Anerkennung bei den Bürgern. Ist die Ware derzeit noch reichlich vorhanden, so fällt diese geringer aus. Man sollte dennoch nicht auf die Idee kommen, alle Preise astronomisch hoch anzusiedeln, um mehr Anerkennung zu gewinnen. Denn dadurch steigert sich zwar die Beliebtheit sehr stark, doch die Bürger werden sehr schnell unzufrieden. Wie man seine Preise nach den drei Faktoren Geldverdienen, Zufriedenheit und Anerkennung optimal abstimmt, erklärt im Detail Kapitel 3. Für diese Erläuterung reicht:

Wer sein Ansehen auf Dauer auf ein hohes Niveau bringen möchte, sollte dies mit der Warenversorgung tun. Dennoch ist dies zwar die wichtigste, doch lange nicht die einzige Möglichkeit zur Steigerung der Beliebtheit. Es gibt Aktionen, nur der Erhöhung des Ansehens dienen. Ein Beispiel ist die Kirchenspende. Davon hat man aus der unternehmerischen, wirtschaftlichen Sichtweise überhaupt nichts, das Geld ist gewissermaßen sinnlos verschleudert. Der Gegengewinn erfolgt hier außerhalb der monetären Bilanzrechnung in Form eines Anerkennungszuwachses bei den Bürgern. Andere Aktionen wiederum werfen einen Anerkennungsgewinn quasi als Nebenprodukt ab. Die Schaffung von Arbeitsplätzen beispielsweise erhöht das Ansehen in der Bevölkerung. Dennoch wird niemand einen Betrieb bauen, um in einen höheren Rang zu kommen. Betriebe werden errichtet, um Waren zu produzieren.

Dass dabei noch etwas Ansehen heraussprungt, ist ein netter Zugewinn. Daneben gibt es noch Mischformen, also Aktionen, sowohl auf Ansehenszuwachs als auch auf einen weiteren Profit zielen. Hier sind beispielsweise der Bau von Spitälern und Kapellen oder der Ausbau der Kirche (*Ausbau* nicht verwechseln mit *Spende*!) zu nennen. Sie steigern das Ansehen und heben die Stimmung der Bevölkerung. „Ansehen" ist kein ewig konstanter und statischer Wert. Man unterscheidet (wie schon weiter vorne angesprochen) „soziale" und „gesellschaftliche" Anerkennung. Die soziale Anerkennung wird durch Wohltaten an den Bürgern erzeugt und wirkt nur bei den armen Leuten. Die gesellschaftliche Anerkennung durch die reichen Bürger entsteht durch wirtschaftliche Erfolge. Außerdem ist so gut wie keine Aktion zur Anerkennungssteigerung von langer Dauer. Die meisten Maßnahmen wirken nur temporär.

Nach einiger Zeit ist ihre Wirkung wieder verflogen, und die Aktion muss wiederholt werden. Nur wenige Taten bewirken einen Ansehenszuwachs, der bis in alle Ewigkeiten anhält. Daher bleibt regelmäßiges Engagement unabdingbar. Als letzten Unterschied muss man noch das „lokale" und das „globale" Ansehen anführen. Die meisten Aktionen, die man zur Steigerung seines Ansehens unternimmt, wirken sich nur in der Stadt aus, in der sie durchgeführt werden. So gewinnt man nur bei den Hamburger Bürgern an Beliebtheit, wenn man in Hamburg einen Brunnen baut. Das Entern eines Piratenschiffes hingegen betrifft die gesamte Hanse und sorgt somit für einen Zuwachs an Anerkennung in allen Städten.

6.3.2 Die Praxis

Nach so viel Theorie nun die konkrete Aufstellung von Aktionen, durch welche sich die eigene Anerkennung beeinflussen lässt.

6.3.2.1 Die Beeinflussung der lokalen Anerkennung

Die hier aufgeführten Aktionen steigern das Ansehen nur in der Stadt, in der sie ausgeführt wurden!

- Verkauf benötigter Waren
- Bau von Infrastruktur (Straßen, Brunnen, Spitäler, Kapellen, Schulen, Münzen)
- Schaffung von Arbeitsplätzen und Wohnraum
- Aufträge in der Werft
- Beliebtheit und Bekanntheit des Ehepartners
- Veranstaltung eines Festes
- Vergabe von Darlehen
- Mitgliedschaft in der Gilde
- Bestechung von Ratsherren
- Bereitstellung eines Ausliegerschiffes
- Erledigung von Kneipenaufträgen (passt in beide Kategorien)
- Versorgungsaufträge (Aushänge) aus dem Rathaus

6.3.2.2 Die Beeinflussung der globalen Anerkennung

Die hier aufgeführten Aktionen steigern das Ansehen in allen Städten der Hanse.

- Hoher Unternehmenswert (ab 900.000 GS Vermögen nicht mehr relevant)
- Entdeckung von Warenumschlagsplätzen im Mittelmeer
- Entdeckung Amerikas
- Entdeckung von Indianerstämmen in Amerika
- Große Schiffsanzahl
- Versenken oder Entern eines Piratenschiffes
- Erledigung von Kneipenaufträgen (passt in beide Kategorien)

Auch hier sind die Maßnahmen nicht nach ihrer Wertigkeit geordnet.

6.3.3 Der Aufstieg zum Bürgermeister in einem Jahr

Für all diejenigen, denen auch das „Praxis"-Kapitel der vorherigen Absätze noch zu viel Theorie enthält, nun ein kurzer Leitfaden, mit welchen Maßnahmen man in seiner Heimatstadt bei genügend Engagement binnen eines Jahres die Ränge vom Krämer bis zum Patrizier durchlaufen und sich in das Amt des Bürgermeisters wählen lassen kann.

1. **Erster Monat nach Spielstart – Händler:** Gleich mit dem Startguthaben werden zwei Betriebe und vielleicht noch ein bis zwei Häuser gebaut. Ein Piratenstart reicht aus, um einige Schiffe für den manuellen Handel abzustellen, ansonsten kümmert man sich darum, dass der Unternehmenswert hoch genug ist.
2. **Zweiter Monat nach Spielstart – Kaufmann:** Waren werden in die Heimatstadt geschafft und dort je nach Bedarf verkauft. Außerdem sollte der Beitritt zur Gilde in die Wege geleitet werden, denn ein möglichst früher Beitritt sorgt für erhebliche Einsparungen bei der Aufnahmegebühr.
3. **Dritter Monat nach Spielstart – Fernkaufmann:** Der Bau von Betrieben und Häusern wird ausgeweitet, auch ist ein Engagement im sozialen Bereich (Straßen / Brunnen) erforderlich. Manuellen Handel nicht vergessen und dabei auch das eine oder andere Luxusgut einbeziehen.
4. **Vierter Monat nach Spielstart – Ratsherr:** Bautätigkeit ausweiten! Wenn der manuelle Handel konstant bleibt bis leicht anwächst, kann der Karrieresprung schon mit Ansehen durch Arbeitsplätze gemeistert werden. Gegebenenfalls die Preise senken.
5. **Fünfter Monat nach Spielstart – Patrizier:** Siehe oben. Man vergisst leicht alte, bewährte Tätigkeiten, wenn neue Erwähnung finden – also weiter handeln und bauen.
6. **Sechster Monat nach Spielstart oder später – Bürgermeister:** Jetzt wird es kritisch. Manueller Schiffshandel und Arbeitsplatzschaffung müssen ausreichend „Grundansehen" bereitstellen, um den Sprung in das Amt zu schaffen. Reicht das nicht aus, kann dem eigenen Charisma noch mit Straßen- und Brunnenausbau oder Spenden für die Kirche der letzte Schliff gegeben werden. Auch ein Fest ist hilfreich. Es kann auch nach der Wahl stattfinden, muss nur vorher schon angekündigt werden.

Gerade bis zum Fernkaufmann ist ein Nicht-Piratenstarter leider gegenüber einem Spieler, der sich fleißig an den Stadtkassen der Hansestädte gütlich tut, im Nachteil, was den Unternehmenswert und die Schiffskapazität betrifft. Mit Beherzigung dieser Ratschläge ist es jedoch kein Ding der Unmöglichkeit, in einem oder allenfalls zwei Jahren Erster Bürger seiner Heimatstadt zu werden.

6.4 Die Eldermannmissionen

Um Eldermann zu werden, muss man zunächst in seiner Heimatstadt Bürgermeister sein. Doch dies allein reicht nicht aus. In den meisten Fällen direkt nach der Wahl (manchmal auch später) erhält der frisch gewählte Bürgermeister eine amtliche Nachricht des amtierenden Eldermannes, in welcher angeboten wird, ihn in seinem Büro zu besuchen und dort Aufgaben zum Wohle der Hanse anzunehmen, die des Spielers weiteren Aufstieg sichern könnten. Im Klartext bedeutet dieser Brief: Bevor man als Bürgermeister überhaupt für das

Amt des Eldermannes kandidieren darf, muss man einige *Eldermannmissionen* erfüllen. Diese beinhalten verschiedene Aufgaben ganz unterschiedlichen Typs, von denen eine ausgewählt werden darf. Diese muss vor einem bestimmten Stichtag abgeschlossen sein, bevor man die nächste Aufgabe annehmen kann. Die Aufgaben haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Zudem sind einige von ihnen auch für das eigene Unternehmen außerordentlich nützlich, andere sind nur Ressourcenverschwendung. Konkret gibt es die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- Gründung und Aufbau einer Hanseniederlassung
- Einnahme eines Piratennests
- Vernichtung eines berüchtigten Piraten
- Bau eines Landwegs
- Einer Stadt zu neuem Glanz verhelfen

Nicht alle diese Aufgaben sind immer verfügbar. Manchmal stehen auch nur sehr wenige zur Auswahl. Alle Aufgaben können im Eldermannbüro angenommen werden! Dieses findet sich stets im Rathaus der Heimatstadt des derzeit amtierenden Eldermannes, allerdings nur, wenn man dort auch Zutrittsberechtigung hat – was wiederum den Bürgermeistertitel und die Einladung voraussetzt. Im Folgenden sind alle fünf Aufgaben samt zugehöriger Lösungsstrategie beschrieben.

6.4.1 Gründung und Aufbau einer Hanseniederlassung (NL)

Dieses ist der anspruchsvollste und aufwendigste Auftrag, den man im Rahmen einer Eldermannaufgabe annehmen kann, dafür jedoch auch gleichzeitig der langfristig sinnvollste, denn auch nach Jahren profitiert man noch davon. Es geht darum, eine neue Stadt aus dem Boden zu stampfen, die städtischen Gebäude, die ersten Wohnhäuser und die ersten Betriebe zu errichten, eine Stadtmauer zu bauen und mindestens 1.000 Einwohner anzusiedeln. **Dem Aufbau einer Niederlassung ist ein sehr ausführlicher Teil in Kapitel 8 gewidmet.** Hier jetzt nur die Erläuterungen zu den Konditionen des Auftrags. Die gewährte Frist zum Erreichen des Zieles beträgt zwei Jahre. Wenn man bereits etwas Übung hat, sollte dies locker reichen, da die Kernaufgabe schon in wenigen Monaten beendet werden kann. Bei erfahrenen Spielern ist das Ärgernis sogar eher auf der anderen Seite der Skala zu finden, denn die Laufzeit des Auftrags beträgt immer zumindest ein halbes Jahr, was eine zusätzliche Wartezeit bedeutet, wenn man die Mission in weniger als sechs Monaten erfüllt. Die Aufgabe gilt erledigt, wenn folgende Punkte abgeschlossen sind:

- In der Stadt wohnen mindestens 1.000 Bürger (inklusive Bettlern).
- Die Stadt hat eine komplett gemauerte (nicht nur gesetzte!) Stadtmauer.

Irritierenderweise ist es ausdrücklich nicht erforderlich, dass alle öffentlichen Gebäude gesetzt sind. Beispielsweise kann der Bau der Kirche bei akutem Materialmangel getrost zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt werden.

Was bringt mir das?

- Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann
- Eine echte, vollwertige Stadt zum Versorgen, Ausbauen, Produzieren und Geldverdienen.

In eine Niederlassung wird zwar viel investiert (mehr als eine halbe Million GS), jedoch ist sie auch der Auftrag mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Denn nachdem sie erst einmal anerkannt ist, können hier Waren produziert und an die Bürger verkauft werden, beides mit Gewinn. Da man zudem ungestraft die Stadtkasse ausräumen kann, amortisieren sich die Ausgaben in äußerst kurzer Zeit, und von diesem Zeitpunkt an „arbeitet“ die Niederlassung tatsächlich mit Gewinn.

6.4.2 Das Einnehmen eines Piratennestes

Die Aufgabe dieser Mission besteht darin, ein Piratennest einzunehmen und die dortige „Wachmannschaft“ zu vernichten. Piratennester sind die Orte der Spielkarte, aus denen neue Piraten hervorkommen und in die sie auch wieder verschwinden, wenn sie ausreichend Beute gemacht haben. Von solchen Nestern gibt es immer mehrere gleichzeitig, wobei diese jedoch normalerweise nicht auf der Karte angezeigt werden und es auch nicht möglich ist, mit diesen in irgendeiner Form zu interagieren. Dennoch wird man, wenn man ausreichend Schiffe besitzt, sehr schnell bemerken, an welchen Stellen die Piraten üblicherweise die Seekarte betreten. An dieser Position befindet sich dann stets auch ein Piratennest. Ebenfalls schnell auffällig ist, dass Piratennester immer dort angesiedelt sind, wo nicht vergebene Stadtpositionen liegen. An diesen Orten könnten also prinzipiell Niederlassungen gegründet werden, jedoch sind sie durch das Piratennest blockiert. Hebt man dieses aus, wird auch der Ort für die Gründung einer Niederlassung frei. Allerdings gibt es Piratennester, die sich niemals einnehmen lassen. Sobald man den Auftrag annimmt, erhält man eine Karte zugestellt, auf der mit einem Kreuz der Standort des zu vernichtenden Piratennests markiert ist. Auf der Seekarte selbst hat sich jedoch noch nichts verändert. Erst wenn ein eigenes Schiff über die auf der Karte eingezeichnete Stelle gefahren ist, wird das Piratennest aufgedeckt und ist ab sofort für alle Schiffe als schwarzer Punkt auf der Seekarte sichtbar. Mit einem Rechtsklick kann es nun auch angegriffen werden.

Ein Piratennest wird immer bewacht, und zwar von Schiffen und Hafentürmen. Der Ablauf einer solchen Schlacht ist also identisch zu dem bei einem Seekampf gegen eine Hansestadt. Die Stärke und der Umfang der Bewachung hängen vom gewählten Grad der Piratenaktivität ab! So dürften bei „gering“ zwischen 4 und 8 Schiffe das Nest bewachen, bei „normal“ 8 bis 12 und bei „hoch“ können es schon bis zu 25 Schiffe sein, gegen die man gleichzeitig (!) antreten muss. Ist man in der Vergangenheit nicht konsequent genug gegen die Piraterie auf den Weltmeeren vorgegangen, muss man sich allerdings darauf vorbereiten, dass sich gewissermaßen Schiffe im Nest „anstauen“ und somit die genannte Zahl um ein Vielfaches überschritten wird. Wer also niemals in seiner Karriere ein Piratenschiff ins Visier genommen hat, sollte sich also darauf vorbereiten, dass er auch auf leichtester Schwierigkeitsstufe auf einmal mit weit über 20 Schiffen konfrontiert wird.

Die Maximalzahl der Türme beträgt 3, wobei es auf niedriger Piratenaktivitätsstufe auch vorkommen kann, dass es keine Türme gibt. Der Zustand der Wachschiffe schwankt ebenfalls mit dem Schwierigkeitsgrad von „perfekt in Schuss“ bis „schrottreif“. Der eigentliche Kampf gegen das Piratennest kann automatisch oder manuell erfolgen. Entscheidet man sich für einen automatischen Kampf, so reicht es im Prinzip, eine ausreichende Anzahl an Schiffen in einem Konvoi zusammenzufassen, alle bis an die Zähne mit Bordwaffen, Matrosen und Entermessern zu bewaffnen und dann im Konvoi auf das Piratennest loszulassen. „Ausreichend“ definiert sich nach der Bewachungsstärke des Nests (welche man sich per Linksklick darauf anzeigen lassen kann). Man sollte mindestens so viele Schiffe wie die Nestwache besitzen und drei weitere für jeden Turm. Viel hilft hier viel, da zusätzliche Feuerkraft den Anteil an Schiffsverlusten reduzieren kann.

Es sollte klar sein, dass die automatische Vernichtung des Piratennests eine gigantische Ressourcenverschwendung ist, unnötigerweise viele teure Schiffe kostet und astronomisch hohe Reparaturkosten erzeugt. Kämpft man lieber manuell, muss man sich eine ausgeklügelte Taktik überlegen, abhängig davon, ob man mit nur einem oder sehr vielen Schiffen angreift. Taktische Hinweise zum Agieren in einer Seeschlacht (auch gegen Piratennester) sind jedoch hier fehl am Platze und stehen stattdessen in Kapitel 4! Beachten muss man allerdings auf jeden Fall, dass man das Piratennest beim Kampf gegen die Hafentürme unter keinen Umständen verlassen darf. Sobald die Seeschlacht sieglos beendet wird, ob durch eigene Niederlage oder Flucht, setzt sich der Zustand der Türme auf 100 % zurück.

Was bringt mir das?

- Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann
- Das konfiszierte Geld aus dem Piratennest geht vollständig in den Besitz des Spielers über. Wie viel dies jedoch ist, hängt davon ab, wie hoch die Piratenaktivität eingestellt wurde, wie viel Beute die ansässigen Piraten gemacht haben und wie häufig das Nest vom Spieler ausgeräumt wird. Der Gewinn aus einem solchen Feldzug schwankt also zwischen unter 100.000 GS und mehreren Millionen.

Mit einem kleinen Trick kann die Ausbeute aus der Nestvernichtung leicht verdoppelt werden. Dazu muss man nur wissen, dass in einem Piratennest regelmäßig neue Piratenschiffe generiert werden und erscheinen.

Der Trick besteht darin, dass für den Fall, dass während des Seekampfes um das Piratennest ein neues Piratenschiff erscheint, dieses nicht sofort in der Kampfansicht angezeigt wird. Das heißt, dass während der Schlacht keine Unterschiede bemerkt werden – hat man Schiffe und Türme vernichtet, wechselt das Spiel wieder zurück zur Seekarte, und der Geldbetrag wird gutgeschrieben. Jedoch wird nach dem Wechsel zur Seekarte das Piratennest jetzt nicht verschwinden. Klickt man es an, so stellt man fest, dass es genau ein Schiff enthält – das Schiff, welches während der Seeschlacht dazugekommen ist. Greift man das Nest nun erneut an und besiegt das Einzelschiff, wird der Geldbetrag nochmals gutgeschrieben – die Nestausbeute hat sich verdoppelt. Um diesen Trick auszunutzen, muss man vor dem Kampf (aber nach der Auftragsannahme) herausfinden, wann sich die Schiffsanzahl im Nest erhöht, und dann sicherstellen, dass man sich zu diesem Zeitpunkt im Seekampf befindet. Diese Mission ist zwar nicht so unsinnig wie der Landwegsbau, doch auch sie hat einen hohen Ressourcenbedarf und kann daher gerade von Eldermannkandidaten, die nur auf die Kandidatenliste wollen, nicht mal so eben nebenbei erledigt werden. Stehen die notwendigen Schiffe und Waffen jedoch zur Verfügung und können für einige Zeit (Reparatur) entbehrt werden, so hat man hier einen Auftrag vor sich, der im Kern schnell erledigt und für das Unternehmen in außerordentlichem Maße profitabel ist.

6.4.3 Die Vernichtung eines berüchtigten Piraten

Diese Aufgabe ist die beste Wahl für Eldermannkandidaten, denn der erforderliche Aufwand ist äußerst gering. Benötigt wird dazu lediglich ein einziges, voll ausgerüstetes Piratenjägerschiff (meistens also, je nach Präferenzen des Spielers, ein Kraier oder eine Kogge) mit einem möglichst gutem Kapitän. Im Eldermannbüro wird hierbei ausgeschrieben, dass die Hanse an der Vernichtung eines zunächst noch nicht namentlich genannten Piraten interessiert sei. Nach Auftragsannahme erfährt man den Namen des Piraten und einen Termin, der die Frist für die Tötung des Freibeuters darstellt. Dieser Auftrag ist also prinzipiell sehr einfach, da er sich mit einer einzigen Seeschlacht erledigen lässt. Das Problem dabei ist allerdings, dass die größte Schwierigkeit nicht darin besteht, den Piraten zu vernichten, sondern ihn erst einmal zu finden. Denn bis man – gerade bei nur wenig Schiffen – ein ganz bestimmtes Schiff auf der Seekarte ausfindig gemacht hat, kann durchaus einige Zeit vergehen. Und falls dann das eigene Kampfschiff nicht zufällig in der Nähe ist, kann es durchaus sein, dass der Pirat bis zu dessen Eintreffen schon wieder irgendwo verschwunden ist. Noch sehr viel lästiger ist jedoch die Tatsache, dass das Eldermannbüro auch sehr gerne Piraten zur Fahndung ausschreibt, die sich derzeit in ihren Nestern befinden. Das heißt, es besteht keine Möglichkeit, ihn zu fangen. Wenn sich der Seeräuber dann die ganze Zeit bis Fristablauf nicht aus seinem Nest traut (was durchaus vorkommt), zählt das als Niederlage.

Es empfiehlt sich daher nicht, diesen Auftrag anzunehmen und dann nach dem Piraten zu suchen. Vielmehr sollte umgekehrt verfahren werden. Also den Auftrag erst annehmen, wenn man einen Piraten auf der Seekarte gesichtet hat. Will man Missgriffe vermeiden (es ist

ja nicht jeder Pirat automatisch auch als Auftrag ausgeschrieben), ist es wohl die beste Verfahrensweise, so vorzugehen:

- Pirat erscheint auf der Seekarte, Namen merken, abspeichern
- den Auftrag im Eldermannbüro annehmen
- falls der aufgetauchte Pirat der gesuchte ist, hinfahren, entern und Lob vom Eldermann einfahren
- falls der aufgetauchte Pirat nicht der gesuchte ist, den alten Spielstand laden und trotzdem hinfahren und entern (diesmal aber ohne Auftrag).

Am besten gelingt diese Strategie, wenn man mit Kampfschiffen ständig die aktiven Piratennester überwacht (siehe vorheriger Absatz). Dann bemerkt man ohne Zeitverzögerung, wenn ein neuer Pirat erscheint, und kann diesen bei passendem Angebot und Interesse sofort per Auftrag kapern, ohne dass dieser vorher irgendwo Unheil hätte anrichten können.

Was bringt mir das?

- Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann

Am Rande angemerkt sei hier noch ein bekannter Spielfehler. In seltenen Fällen ist es möglich, dass der Auftrag bereits nach einem Tag statt nach einem Monat abläuft, was seine Erfüllung freilich unmöglich macht.

Gegenmaßnahme: so verfahren, wie im vorherigen Absatz beschrieben – wenn der Pirat bei Auftragsannahme schon direkt vor der Flinte ist, lässt einen der Bug kalt.

Das Auftreten dieses Fehlers deutet nicht auf ein grundsätzlich defektes Spiel hin. Dieser Auftrag bringt im Grunde genommen nichts ein, denn den entsprechenden Piraten hätte man meistens früher oder später sowieso vernichtet. Dazu hätte es im Prinzip keiner Eldermannmission bedurft. Dass dieser Auftrag bei Spielern dennoch so beliebt ist, liegt einzig und allein daran, dass er sich so schnell und unaufwendig erledigen lässt. Für Bürgermeister, die Eldermannkandidat werden möchten, ist er also erste Wahl. Drei „berüchtigte Piraten" sind ausreichend, um für die Wahl zugelassen zu werden. Je nach Vorbereitung und auch Glück kann dies mit Sicherheit in einem Monat abgeschlossen werden. Hat man diese Hürde erst einmal genommen, kann man sich ja später noch profitableren Aufgaben zuwenden.

6.4.4 Der Bau eines Landweges

Im Eldermannbüro wird die Aufgabe zum Bau eines Landwegs mit folgendem Wortlaut ausgeschrieben: „Zwischen zwei Städten im [Osten / Westen] soll der Handel über Landwege ermöglicht werden. Eure Aufgabe wird es sein, die dafür erforderlichen Rohstoffe herbeizuschaffen."

Landwege können nur zwischen zwei Städten gebaut werden, die auf der Karte auch existieren. Dieses schränkt die Auswahlmöglichkeiten zwischen den insgesamt sechs im Spiel vorgesehenen Landwegen erheblich ein. Auf der Standardkarte beispielsweise können nur drei dieser sechs Wege gebaut werden. Die Aufgabe ist vom Prinzip her sehr einfach. Der Part des Spielers beschränkt sich darauf, die benötigten Rohstoffe abzuliefern. Um den eigentlichen Bau muss er sich nicht kümmern, er geschieht automatisch. Die Rohstoffe können an einem beliebigen Stadttor in einer der beiden Städte abgegeben werden (an der Stelle, an der man auch mit dem Landesfürsten in Kontakt tritt). Hier erscheint in den beiden betroffenen Städten direkt nach Auftragsannahme eine neue Schaltfläche „Landweg". Die Abgabe der Rohstoffe kann auch auf die beiden Endpunkte in beliebigem Verhältnis verteilt werden. Um Rohstoffe zu übergeben, müssen diese in der jeweiligen Stadt im Kontor oder einem ankernden Schiff auf Lager sein. Hier die Menge von Baumaterialien, die für die einzelnen Landwege benötigt werden:

Streckenführung	Benötigte Rohstoffe
Ladoga - Nowgorod	270 Last Holz, 360 Last Ziegel, 90 Fass Eisenwaren, 180 Last Hanf

Streckenführung	Benötigte Rohstoffe
Köln - Bremen	390 Last Holz, 520 Last Ziegel, 130 Fass Eisenwaren, 260 Last Hanf
Ripen - Flensburg	90 Last Holz, 120 Last Ziegel, 30 Fass Eisenwaren, 60 Last Hanf
Pernau - Reval	180 Last Holz, 240 Last Ziegel, 60 Fass Eisenwaren, 120 Last Hanf
Boston - London	240 Last Holz, 320 Last Ziegel, 80 Fass Eisenwaren, 160 Last Hanf
Stettin - Thorn	360 Last Holz, 480 Last Ziegel, 120 Fass Eisenwaren, 240 Last Hanf

Der Bau des Landwegs beginnt, sobald der erste Satz Rohstoffe angeliefert wurde und läuft weiter, bis die bisher gelieferten Rohstoffe verbraucht sind. Man kann also wahlweise kontinuierlich in kleinen Stücken oder gleich zu Beginn alles auf einen Schlag liefern. Sehr wichtig ist, dass man die ersten Rohstoffe von jeder Sorte gleich am ersten Tag der Auftragsannahme anliefert. In diesem Falle nämlich verschafft man sich eine Art Sicherung für eventuell auftretende Zwischenfälle, denn das Programm nimmt es dann mit der planmäßigen Fertigstellung nicht mehr ganz so genau. Ist der Landweg also noch nicht fertig, wenn die Zeit abgelaufen ist, wird der Abnahmetermin automatisch nach hinten verschoben. Nur eines ist dafür wie gesagt unabdingbar: Die ersten Rohstoffe müssen noch am Tag der Auftragsannahme am Stadttor abgeliefert werden!

In beiden Städten werden, nachdem der Landweg komplettiert wurde, noch Scheunen für den Landhandel gebaut. Dies übernimmt das Programm automatisch, doch gibt es dabei einen gewaltigen Störfaktor. Wenn die Scheune vom Spiel gesetzt wurde, reiht sie sich in beiden Städten in die normale Baureihenfolge ein. Wenn also in der Stadt bereits 200 Gebäude in der Warteschlange stehen, so nimmt die neue Scheune die Position 201 ein. Da der Auftrag aber erst dann als abgeschlossen gilt, wenn die Scheunen fertig gebaut sind, kann sich die Anerkennung des Landwegs hierdurch sehr stark verzögern. Zwar verlängert das Programm die Frist selbsttätig, falls Bauwarteschlangen die Fertigstellung aufhalten, doch solange der Auftrag noch aktiv ist, kann der Spieler eben keinen weiteren annehmen. Bei einer wirklich sehr langen Bauwarteschlange kann die Verzögerung weit mehr als ein halbes Jahr umfassen. Daher sollte man unbedingt darauf achten, Landwege nur in Städten zu bauen, die keine lange Warteliste für den Gebäudebau aufweisen.

Was bringt mir das?

- Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann
- Die Möglichkeit, zwischen den beiden Städten Waren per Landhandel auszutauschen und so zum Beispiel auch bei zugefrorenen Häfen noch Waren liefern zu können. Wie dies im Detail funktioniert, ist in Kapitel 2 beschrieben (Stichwort „Scheune“).

Zusammengefasst lässt sich dennoch sagen, dass der Landwegebau eine sehr ungünstige Aufgabe ist, da der Landhandel an sich keine lohnende Art des Warentransports ist und sich die hunderte von Lasten investierter Baumaterialien wahrlich effektiver nutzen ließen. Hat man 20.000 Last jeder Ware auf Lager, kann man ihn dennoch annehmen, wenn man bereits Eldermann ist und viel Zeit hat. Für solche, die noch Aufträge zur Wahlzulassung bearbeiten müssen, nimmt er jedoch viel zu viel Zeit in Anspruch.

6.4.5 Einer Stadt zu neuem Glanz verhelfen

Dieser Auftrag steht nur dann zur Verfügung, wenn es in der Hanse eine Stadt gibt, die immer noch weniger als 2.000 Einwohner hat. In diesem Falle stößt man im Eldermannbüro auf folgenden Aufruf: „Die Versorgungslage einer Stadt im [Nordsee- / Ostsee-] –raum ist schlecht. Eure Aufgabe wird es sein, diese Stadt zu versorgen und deren Wachstum zu beschleunigen.“ Nimmt man den Auftrag an, erfährt man den genauen Namen der zuwendungsbedürftigen Stadt. Dabei handelt es sich stets um diejenige mit der geringsten Bevölkerungszahl hanseweit. Die Aufgabe ist nun leicht formuliert: Innerhalb eines Jahres soll deren Einwohnerzahl um etwa 2.000 höher liegen als bisher. Die genaue Einwohnerzahl steht dann im Auftragstext. Die Vorgehensweise zu dieser Mission ist im Grunde selbsterklärend: Han-

deln, bauen, versorgen, … Im Grunde genommen handelt es sich um nichts weiter als das, was man sowieso in den meisten anderen Städten tut, nur eben unter Zeitdruck. Am schnellsten erreicht man dieses Ziel, indem man die entsprechende Stadt an ein Zentrallagersystem anschließt, welches zu diesem Zeitpunkt sowieso bereits eingerichtet sein sollte.

Akute Bestandslücken sollte man schnell ausfindig machen und mit einem manuell gesteuerten Schiff zügig abdecken. Das Problem einer in der Entwicklung weit zurückgebliebenen Stadt sind entweder unzufriedene Einwohner oder unzureichende Betriebszahlen. Der letzte Fall ist einfach, hier muss nur eine Handvoll Betriebe gesetzt werden, dann werden die Arbeiter und Einwohner sehr schnell von selbst erscheinen. Im ersten Fall erfordert die Zielerreichung dann deutlich mehr Engagement, denn dann gilt es, mit exzellenter Versorgung den Abwärtstrend zu stoppen und auch durch infrastrukturelle Anreize (Straßen, Brunnen, Spitäler, …) einen Trend in die Gegenrichtung anzustoßen.

Was bringt mir das?

- Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann

Einer Stadt zu neuem Glanz zu verhelfen gehört nicht umsonst zu den unbeliebtesten Missionen. Zunächst einmal haben viele Spieler bei Erreichen des Bürgermeisteramts gar keine Stadt unter 2.000 Einwohnern mehr. Außerdem passiert es häufig, dass die Mission irgendwie nicht in den „Gesamtplan" passt, wenn man zum Beispiel sein verstärktes Engagement Edinburgh zukommen lassen möchte, nun aber der Aufbau von Groningen gefordert wird. Gewiss gelingt es sehr erfahrenen Spielern auch, 24 Städte gleichzeitig auszubauen. Doch wenn man es sich einfach nicht leisten kann, alles gleichzeitig aufzubauen, sondern stattdessen selektieren muss, welche Stadt besonders gefördert wird, ist diese Aufgabe meistens einfach unnütz. Einen Sinn kann man nur dann darin sehen, wenn man die entsprechende Stadt sowieso ganz oben auf seiner persönlichen Agenda stehen hat, denn dann kann man die gewonnene Reputation quasi nebenbei einstreichen.

Diese Mission bringt mehr Ansehen als beispielsweise die Vernichtung eines einzigen Piraten, doch ist sie aufgrund des hohen Aufwands für Eldermannkandidaten nicht so zu empfehlen und für bereits amtierende Eldermänner in der Regel sinnlos, denn den Ausbau einer Stadt kann man auch ohne Mission erledigen und diese lieber für Dinge einsetzen, die einem sonst nicht zur Verfügung ständen (Niederlassung, Piratennest).

6.5 Die Landesfürsten und Belagerungen

Beim Landesfürsten handelt es sich um eine Randfigur des Spiels, welche historisch gesehen die gierigen Fürsten simulieren soll, die den florierenden Hansestädten ihren Erfolg und Aufstieg nicht gönnten und sich einen Teil des Reichtums sichern wollten, den die freien Städte zusehends anhäuften. In Patrizier II tritt der Landesfürst mit zweierlei Seiten auf. Zum einen handelt es sich bei ihm um einen dankbaren Warenabnehmer, der gerne ausgewählte Waren zu vergleichsweise günstigen Fixpreisen in unbeschränkt hohen Mengen annimmt. Über diese Möglichkeit wird man sich sehr freuen, wenn man beispielsweise in seiner Heimatstadt 2.000 Last Fisch auf Lager hat, diese nicht benötigt und so 1.500 davon zu einem einheitlichen Preis von 512 GS loswerden kann. Die lästige Seite des Fürsten sind die Belagerungen. Fühlt sich der Fürst von einer Stadt auf Dauer übergangen und ignoriert, wird er eine Belagerung in die Wege leiten. Dabei wird die betroffene Stadt von der Landseite aus belagert, so dass keine Zu- und Abwanderung möglich ist. Alle Betriebe vor der Stadtmauer stellen die Arbeit ein, und die Arbeiter werden zu Bettlern. Gleichzeitig sinkt die Stimmung der Bevölkerung in den Keller. Alles in allem ist dies also ein sehr lästiges Spielelement, das eine Stadt in der Entwicklung um Monate zurückwerfen kann. Jeder Spieler sollte also daran interessiert sein, Belagerungen so gut wie möglich zu vermeiden.

6.5.1 Handelsbeziehungen – Das Stadttor im Frieden

Alle Aktionen mit dem Landesfürsten werden am Stadttor abgewickelt. Die Grundfunktionen (Waren verkaufen und Lieferverträge eingehen) stehen offen, sobald der Rang des Ratsherrn erreicht ist. Um Warenkredite abwickeln zu können, muss man Patrizier sein. Auf die „Geschenk"-Funktion hat nur der Bürgermeister einer Stadt Zugriff. Grundsätzlich sei angemerkt, dass jede Beziehung zum Landesfürsten eine reine Zweckgemeinschaft ist. Als Spieler hat man in der Regel kein Interesse an der Zufriedenheit des Landesfürsten, falls dieser nicht kurz vor einer Belagerung steht. Es handelt sich nur um eine Abnahmestelle für Waren. Folgende Optionen stehen im Normalfall am Stadttor zur Verfügung.

6.5.1.1 Die Geschenke

Dieser Button erfordert Zugriffsrecht auf die Stadtkasse und ist daher nur für Bürgermeister anwählbar. Hier kann man den derzeitigen Grad der Zufriedenheit des Landesfürsten anzeigen lassen. Meistens ist dieser egal. Wenn allerdings der gute Herr Fürst „außer sich vor Wut" ist, so sollte man sich doch darüber Gedanken machen, sich etwas mehr um ihn zu kümmern, denn in diesem Fall droht möglicherweise eine Belagerung. Am besten heitert man einen missmutigen Fürsten durch Warenverkäufe auf. Sollte man allerdings gerade keine Waren im Überschuss auf Lager haben, so steht dem Bürgermeister auch die Möglichkeit offen, die Laune der Hoheit durch Geldgeschenke zu verbessern. Diese werden aus der Stadtkasse bezahlt. Man sollte die Zufriedenheit des Landesfürsten nicht allzu ernst nehmen. Ob er nun „außerordentlich glücklich" oder nur „zufrieden" mit der Stadt ist, spielt keine Rolle. Nur bei völlig wutschnaubenden Herrschern sollte man Maßnahmen ergreifen, um eine Belagerung zu verhindern. Sollte jemand ernsthaft an einer Belagerung interessiert sein, so kann derjenige den Landesfürsten mit Geschenken von je 1 GS so in Rage treiben, dass dieser die Stadt schließlich angreift. Sinnvoll ist dies meistens nicht, aber ein netter Trick allemal.

6.5.1.2 Die Warenverkäufe

Dies ist die wohl meistbenutzte Aktion am Stadttor. Hier kann man dem Landesfürsten bestimmte Waren verkaufen. Bis zu vier Kaufangebote werden ausgeschrieben. Die jeweils aktuelle Nachfrage lässt sich direkt am Stadttor oder aber in der „Aushang"-Funktion des Rathauses feststellen. Die Angebote werden jeweils am Monatsersten festgesetzt. Hierbei besteht ein direkter Zusammenhang zwischen der Nachfrage des Fürsten und den Mengen, die in der Markthalle der Stadt derzeit auf Lager liegen. Dieser lautet: Je **mehr** einer bestimmten Ware zum Ende eines Monats in den Lagern der Stadt (und nicht im Spielerkontor!) liegt, desto **größer** wird die Wahrscheinlichkeit, dass ebendiese Ware im nächsten Monat auf dem Wunschzettel seiner Hoheit steht. Wer zum Beispiel auf einem riesigen Berg an Fischen sitzt und diesen loswerden möchte, sollte zum Monatsende einen größeren Posten Fisch an die Stadt verkaufen. Man wird schnell bemerken, dass einige Waren vom Fürsten sehr gerne nachgefragt werden (beispielsweise Fisch), andere dagegen fast nie (beispielsweise Felle). Dies lässt sich jedoch nicht steuern, dass der Landesherr zum Beispiel so gut wie nie nach Fleisch fragt, lässt sich durch den Spieler nicht ändern. Der Preis, den der Landesfürst pro verkaufte Einheit zahlt, ist ein **Festpreis**. Das heißt, dass er sich mit zunehmender Stillung der Nachfrage **nicht** reduziert.

Dies macht den Fürsten zu einem äußerst lukrativen „Müllschlucker". Der gezahlte Preis liegt zwar weit unter den Höchstpreisen der Hanse, doch macht er in großen Mengen sehr viel her. Fällt zum Beispiel der Fischpreis bei Verkauf von 1.000 Last an die Stadt schnell ins Bodenlose, zahlt der Landesfürst auch bei Abnahme von mehreren zehntausend Lasten bereitwillig bei der letzten Last denselben, guten Preis wie bei der ersten. Dies macht ihn zu einem äußerst wichtigen Element der späteren Spielphasen, wo man schnell mal mit Überschüssen in sechsstelliger Höhe hantiert. **Vorsicht!** Die Programmierer haben sich beim Wa-

renverkauf an den Landesfürsten einen bösen Schnitzer erlaubt, der die Verwendung des „Max"-Buttons betrifft. Dieser funktioniert nämlich dahingehend nicht richtig, als dass er die Geldsumme, die der Spieler erhält, nicht korrekt berechnet! So kann es sein, dass man per Max-Knopf 100.000 Last Holz an den Fürsten verkauft und dafür nur ein paar tausend GS auf sein Konto überwiesen bekommt. Bei größeren Absatzposten sollte der Spieler also lieber auf die 5er-Stückelung zurückgreifen und den entsprechenden Button notfalls minutenlang gedrückt halten, denn dann stimmt immerhin der Erlös. Auch bei der 50er-Stückelung ist der Fehler schon beobachtet worden.

6.5.1.3 Die Lieferverträge

Der Spieler garantiert, über einen definierten Zeitraum in Intervallen jeweils eine bestimmte Menge einer benannten Ware auf Lager zu haben, die der Fürst dann abholt. Ein solcher Vertrag sieht zum Beispiel so aus: Der Spieler garantiert, insgesamt sechsmal, jeweils zum X. und Y. eines Monats, 100 Fass Eisenwaren an den Fürsten zu liefern. Auch die Lieferverträge werden monatlich jeweils zum ersten Tag des Monats aktualisiert. Hat man jedoch erst einmal einen solchen Vertrag angenommen, läuft dieser länger als einen Monat und verhindert in dieser Zeit das Annehmen weiterer Verträge. Ein Liefervertrag umfasst stets nur eine Ware. Wenn man einen Liefervertrag abschließen möchte, so kann man die Menge festlegen, die eine Lieferung umfassen soll. Diese sollte nach den eigenen Vorräten bestimmt und sorgfältig kalkuliert werden, denn sie lässt sich im Nachhinein nicht mehr ändern. Kann man einen Vertrag nicht erfüllen, leidet die Zufriedenheit des Fürsten signifikant. Lieferverträge erfreuen sich unter den erfahrenen Spielern eher keiner großen Beliebtheit. Zwar spricht eigentlich nichts gegen solche Abkommen, doch ist die nachgefragte Ware auch meistens identisch mit den derzeitigen Nachfragen beim normalen Warenverkauf, und man kann seine Ware insofern auch gleich am Stück loswerden. Der geringfügig bessere Preis rechtfertigt die ausgesprochene zeitliche Streckung des Verkaufs in den meisten Fällen nämlich nicht. Oder vereinfacht ausgedrückt: In der Regel ist man bereit, auf ein paar zusätzliche GS zu verzichten, wenn man dafür 60.000 Last Fisch am Stück verkaufen kann, statt drei Monate zu warten, bis der ganze Fisch weg ist.

6.5.1.4 Die Warenkredite

Von Zeit zu Zeit kann man in seinen amtlichen Nachrichten einen Brief des Landesfürsten finden, in welchem er um einen Warenkredit bittet. In dem Brief ist die Rede davon, dass in dem entsprechenden Fürstentum zurzeit leider ein Versorgungsengpass bestehe und man daher sehr erfreut wäre, wenn der Spieler dem Fürsten eine genau aufgelistete Anzahl an Waren borgen könnte. Die Rückzahlung werde in Bargeld erfolgen und in etwa das Anderthalbfache des Warenwertes betragen. **Finger weg von derartigen Verträgen!** Nimmt man das Angebot an, so wird man aufgefordert, die Waren bis zu einem bestimmten Stichtag am Stadttor zu übergeben. Hierfür wird dann der sonst „ausgegraute" Button „Kredit" aktiv, welcher es gestattet, die geforderten Güter (auch in Teilmengen) aus dem Kontor oder vor Anker liegenden Schiffen zu transferieren. Bis zu diesem Zeitpunkt läuft auch alles glatt. Das Problem tritt bei der Rückzahlung auf, denn nur allzu gerne erklärt der Fürst zum Zeitpunkt der geplanten Rückerstattung, dass er nun leider „nicht mehr liquide" sei und somit leider nur ein Drittel des Warenwertes bezahlen könne. In den allermeisten Fällen läuft das Spielchen des Fürsten auf genau diese Weise. Fazit: Das Eingehen von Warenkreditabkommen empfiehlt sich für niemanden, da das Risiko zu groß ist. Es besteht ein Zusammenhang zwischen Belagerungen und der Frage nach Warenkrediten. Dieser wird immer dann erfragt, wenn der Landesfürst, welcher für die Region zuständig ist, in der die derzeitige Heimatstadt liegt, in irgendeiner Stadt dieser Region eine Belagerung begonnen hat. Hat man zum Beispiel seine Heimatstadt in Stettin, so erhält man eine Kreditanfrage, sobald der Fürst eine Belagerung in Rügenwald, Danzig, Thorn, Königsberg oder Memel beginnt.

6.5.2 Belagerungen – Das Stadttor im Kriegsfall

Der Landesfürst ist nicht immer nur ein friedfertiger Warenabnehmer. Seine ausgesprochen lästige Seite sind die Belagerungen, welche in mehr oder weniger regelmäßigen Intervallen die Städte heimsuchen und die Entwicklung hemmen. Eine Belagerung ist aus vielerlei Gründen sehr unangenehm für den Spieler: Er erleidet einen Produktionsausfall, Betriebe werden zerstört, die Zufriedenheit der Bürger sinkt und die Einwanderung stoppt. Es sollte also alles daran gesetzt werden, Belagerungen so weit wie irgend möglich zu vermeiden oder – falls eine solche eingetreten ist – möglichst zügig wieder zu beenden. Natürlich ist ein Sieg der Stadt wünschenswerter als eine Plünderung der Stadtkasse durch die Besatzungsmacht.

6.5.2.1 Landesfürsten und wilde Horden

Eine Stadt kann von zwei unterschiedlichen Parteien belagert werden. Der Unterschied ist kaum erkennbar und in seinen Auswirkungen auch nicht relevant – dem Spieler entsteht stets der gleiche Schaden – dennoch kann das Wissen um die Existenz der Wilden Horden von Nutzen sein. Der Landesfürst belagert eine Stadt dann, wenn er sich nicht ausreichend beachtet fühlt. Sein Verhalten ist daher in gewissen Grenzen vorhersehbar, auch, wenn man als Spieler nicht immer Einfluss darauf hat. Ist man Bürgermeister einer Hansestadt, kann man Belagerungen derselben jedoch durch wohlwollende Beziehungen mit dem Fürsten sehr effektiv vermeiden. Die Wilden Horden dagegen sind ein Söldnerheer, das wahllos Städte angreift und belagert. Auf ihr Verhalten besteht seitens der Hanse kein Einfluss. Die Wilden Horden greifen einmal pro Jahr eine zufällig ausgewählte Stadt an. Ihr erstes Erscheinen im Spiel wird durch eine amtliche Nachricht angekündigt, danach erfolgen die Angriffe ohne Vorhersage. Für den Spieler ist der Unterschied letztendlich irrelevant, wenn es tatsächlich zu einer Belagerung gekommen ist.

6.5.2.2 Die Auswirkungen einer Belagerung

Eine Belagerung geht an keiner Stadt spurlos vorüber. Sie hat stets negative Konsequenzen für die Entwicklung der Stadt und für das Unternehmen des Spielers. Je länger sie andauert, desto gravierender werden ihre Auswirkungen. Man sollte sich daher auf jeden Fall dafür einsetzen, eine Belagerung so schnell wie möglich zu beenden, wenn sie erst einmal begonnen hat. Die detaillierten Auswirkungen einer laufenden Belagerung sind:

- Alle Betriebe, die vor der Stadtmauer liegen (exklusive Fischer) stellen ihre Arbeit ein und produzieren während der Belagerung nichts mehr.
- Einige Betriebe der Hansehändler werden von den Belagerern in Flammen gesetzt und zerstört, wenn sie in der Nähe des belagerten Tores liegen.
- Es ist keine Zu- und Abwanderung in und aus die / der Stadt möglich, das heißt, die Bürgerzahl bleibt konstant.
- An Baustellen außerhalb der Stadtmauer und an der Stadtmauer selbst wird nicht mehr gearbeitet.
- Warenimporte werden während der Belagerung angehalten.
- Die Landesfürst-Funktionen am Stadttor stehen nicht mehr zur Verfügung.
- Die Bürger werden unzufriedener, je länger die Belagerung andauert, selbst, wenn die Warenversorgung fortgesetzt wird.
- Das Ansehen des Spielers bei allen die Beliebtheit beeinflussenden Faktoren sinkt und steigt schneller.
- Aus der Stadtkasse kann kein Gold mehr entnommen werden.
- Abwehranlagen werden von den Belagerern zerstört.
- Milizsoldaten werden von den Belagerern getötet.
- Falls die Belagerer erfolgreich waren, wird die gesamte Stadtkasse geplündert.

Nach einer Belagerung hält die Unzufriedenheit der Bürger noch eine Weile an, so dass nach der Öffnung der Stadttore eventuell noch kurzzeitig eine Abwanderung einsetzt.

6.5.2.3 Die Ablauf einer Belagerung

Eine Belagerung läuft stets nach dem gleichen Schema ab, so dass sich ihr Ausgang eigentlich schon zu Beginn vorhersagen lässt. Zumindest sind von keiner Seite irgendwelche Überraschungsaktionen zu erwarten. Zu beachten ist noch, dass für den Spieler keinerlei Einflussmöglichkeiten bestehen, es sei denn, er ist in der entsprechenden Stadt Bürgermeister oder Stadtherr. Eine Belagerung wird mit kleinen, animierten Figuren in der Stadtansicht dargestellt. Die Animation ist unabhängig von der Spielgeschwindigkeit, aber die Belagerung ist trotzdem auf Zeitbremse und im Schnellvorlauf stets gleich schnell vorbei.

Erste Phase: Bisher finden noch keine direkten Kampfhandlungen statt. Die Belagerer marschieren an einem der drei Stadttore auf; die beiden anderen werden von jeweils zwei Einheiten überwacht. Die mitgebrachten Geschütze (Bliden) und der Rammbock werden langsam in Stellung gefahren. In dieser Phase werden im Weg liegenden Betriebe durch die Soldaten zerstört. Wenn die Belagerer bei ihrer Abfackelaktion in Reichweite der Türme sind, zögern letztere allerdings nicht, schon mal kräftig draufzuhalten. Die Stadt indes bleibt auch ihrerseits nicht untätig. Alle Bürger fliehen ins Stadtinnere; anschließend werden die Stadttore geschlossen. Die Stadtmiliz versammelt sich hinter dem belagerten Stadttor, während die Fernkampfsoldaten auf der Mauer aufmarschieren. Nun wird darauf gewartet, dass die Belagerer in Reichweite kommen.

Zweite Phase: Jetzt finden die eigentlichen Kampfhandlungen statt. Die Soldaten beider Parteien feuern dabei mit all dem, was sie so in der Hand haben, auf den jeweiligen Gegner. Das Ziel der Stadt ist es, alle Belagerer zu töten. Die Belagerer wiederum wollen zunächst die Stadtverteidigung ausschalten und dann zur dritten Phase übergehen. Bezüglich des Verhaltens der einzelnen Soldaten gibt es feste Regeln:

- Die **Abwehrtürme der Stadt** versuchen zunächst, die Bliden auszuschalten, bevor sie auf Fernkämpfer und danach auch auf Schwertträger feuern.
- Die **Bliden** zerlegen erst die Abwehrtürme, dann die Fernkämpfer auf der Mauer und feuern dann auf das Stadttor.
- Die **Fernkämpfer der Belagerer** haben ihre Arbeit erledigt, wenn alle Fernkämpfer auf der Stadtmauer gestorben sind.
- Die **Fernkämpfer der Stadt** gehen zunächst auf die gegnerischen Bogenschützen und dann auf die Schwertkämpfer los.
- Der **Rammbock** beschäftigt sich einzig und allein mit der Traktierung des Stadttors.
- Die **Schwertkämpfer beider Seiten** haben während der zweiten Phase gar nichts zu tun.

Die zweite Phase kann durch zwei verschiedene Ereignisse beendet werden:

- Die Belagerungsarmee wird geschlagen. In diesem Falle siegt die Stadt über die Aggressoren. Die Miliz wird möglicherweise noch versuchen, flüchtenden feindlichen Armeen zu folgen und sie im Nahkampf zu stellen. In jedem Falle ziehen die Reste der Armee ab und das normale Stadtleben kehrt zurück.
- Die Belagerungsarmee zerstört das Stadttor. In diesem Falle kommt es zum Bodenkampf zwischen den Schwertkämpfern der Belagerer und der Stadtmiliz (dritte Phase).

Dritte Phase: Wie eben erwähnt kommt es nur zu dieser Phase, wenn das Stadttor von den Belagerern zerstört wurde. Hierbei gehen die Schwertkämpfer beider Seiten aufeinander los (die rot angezogenen Belagerer und die blaue Stadtmiliz). Die Fernkampfeinheiten beider Seiten verlieren jetzt an Bedeutung. Das Ende der dritten Phase beendet stets auch die gesamte Belagerung. Es verliert die Seite, welche all ihre Bodenkämpfer verloren hat.

Sieg der Belagerer: Die verbliebenen Belagerungseinheiten fallen in die Stadt ein und stürmen direkt zum Rathaus. Dort plündern sie die gesamte Stadtkasse. Nach getaner Arbeit ziehen sie wieder von dannen, ohne innerstädtische Gebäude anzurühren.

Sieg der Stadt: Die verbliebenen Soldaten der Stadtmiliz führen einen Sturmangriff durch und versuchen, die flüchtenden Fernkämpfer und Bliden zu stellen, bevor diese den Kartenrand erreichen. Möglicherweise geling es ihnen, die eine oder andere Einheit zu töten, dies ist jedoch für den Sieg nicht erforderlich. Die Schlacht ist gewonnen, sobald die letzte Belagerungseinheit die Karte auf dem einen oder anderen Wege verlassen hat. Im Anschluss an eine Belagerung werden die Stadttore wieder geöffnet, und die in 6.5.2.2 genannten Punkte verlieren ihre Gültigkeit.

6.5.2.4 Die prophylaktische Vorbereitung auf eine Belagerung

Belagerungen sind – insbesondere, wenn sie von den Wilden Horden geführt werden – für den Spieler ein unvorhersehbares Ereignis, ein Risikofaktor eben. Doch dies heißt keinesfalls, dass es nicht Mittel und Wege gäbe, sich auf eine Belagerung ausreichend vorzubereiten. Zwar behalten alle unter 6.5.2.2 aufgeführten Ärgernisse ihre Gültigkeit, doch kann man mit diversen Maßnahmen sicherstellen, dass die Stadt einer Belagerung im Fall der Fälle nicht unvorbereitet entgegensteht. Bei den vorbereitenden Maßnahmen, welche eine Belagerung wie gesagt nicht verhindern, aber ihre Auswirkungen mildern, ist zunächst mal die Stadtmiliz zu nennen. Pauschal gesagt: Je größer die Stadtmiliz, desto höher deren Siegchancen. Man muss dieses auch im Verhältnis zur Belagerungsarmee sehen. Ein neues Milizkontingent wird vom Stadtrat in der Regel für je 2.000 neue Bürger genehmigt. Ist man Bürgermeister, sollte man dieses Limit natürlich maximal ausschöpfen. Die Vielfalt der ausgebildeten Einheiten ist ebenfalls nicht unwichtig. Es gibt nicht umsonst vier verschiedene Einheitentypen. Alle vier sind ein wichtiger Bestandteil der Stadtverteidigung. Nur und ausschließlich Musketenschützen auszubilden, mag auf den ersten Blick ein guter Einfall sein, da dies die „besten“ Soldaten sind. Auf den zweiten Blick jedoch ist diese Maßnahme sinnlos, da es dann an Schwertkämpfern für den Nahkampf fehlt. Außerdem können nur Bogenschützen Angriffe mit Sturmleitern zurückschlagen.

Der zweite wichtige Punkt ist die Stadtbefestigung. Der Fürst (oder die Wilden Horden) werden immer das schwächste Stadttor angreifen. Eine gleichmäßige Bewaffnung der Tore mit Türmen ist daher dringend anzuraten: erst den ersten Turm für alle Tore, dann nacheinander alle zweiten, dann stückweise reihum aufrüsten. Ohne Verteidigungstürme haben die städtischen Streitkräfte so gut wie keine Chance, da die Bliden ohne aktive Gegenwehr die Mauersoldaten blitzschnell eliminieren, so dass im weiteren Verlauf keine Dezimierung des Feindes erfolgen kann. Wird dann das Tor geknackt, ist die feindliche Übermacht vernichtend. Jedes Stadttor sollte so schnell wie möglich mit zwei Türmen versehen werden. Die Aufrüstung mit dem Turmupgrade (Torkanone) ist dann nicht mehr ganz so entscheidend.

Anmerkung: Die letzten beiden Sätze sind für sehr schnelle und gute Spieler bei genauer Befolgung kontraproduktiv. Da fortgeschrittene Spieler häufig schnellstmöglich die zweite und dritte Stadtmauer errichten wollen, ist es eventuell nicht sinnvoll, für viel Geld alle drei Tore der Erstmauer hochzurüsten, nur um diese dann im Zuge der Stadterweiterung drei Monate später dem Erdboden gleichzumachen. Hier muss ein Kompromiss zwischen ständiger Verteidigungsbereitschaft und Investitionseffizienz gefunden werden.

Je schneller der Mauerbau, desto unwichtiger wird die Sicherung der Erst- und Zweitmauer. Pechnasen werden häufig unterschätzt. Im Belagerungsfall sind sie (falls die Stadt ausreichend Pech zur Verfügung hat) jedoch von großer Nützlichkeit, denn ihre Fähigkeit, die Fußsoldaten der Feinde mit siedend heißem Pech zu überschütten, kann das Blatt bei Truppenausgeglichenheit umso besser zu Gunsten der Verteidiger wenden, je länger der Kampf andauert. Die Stadtmauer ist ein weiterer wichtiger Punkt. Sie erhöht zwar nicht unbedingt die militärische Stärke der Stadt, doch sollte der Spieler im Hinterkopf behalten,

dass alle Betriebe außerhalb der schützenden Mauern schutzlos den Launen der griesgrämigen Söldnertruppen ausgeliefert sind. Betriebe innerhalb der Mauern sind dagegen vor diesem Unheil gefeit und können ihre Produktion sogar während der Kämpfe nonstop fortsetzen. Ein letzter Absatz sei an dieser Stelle noch der Stadtkasse gewidmet. Als Bürgermeister einer Hansestadt sollte man stets einen gewissen Mindestbetrag in der Stadtkasse belassen oder zumindest im eigenen Bargeldbestand verwahren, mit dem man sich dann im Fall der Fälle von einer hoffnungslos überlegenen Besatzungsmacht freikaufen kann.

6.5.2.5 Die Notfallmaßnahmen während einer Belagerung

Eine Belagerung ist, wie bereits gesagt, ein großes Ärgernis für die Stadt. Doch verwandelt man die Schlacht noch in einen glorreichen Sieg der städtischen Truppen und lässt man die Bewohner keine Einbußen merken, so halten sich die negativen Auswirkungen in Grenzen. Drei Dinge sollte man beherzigen, sobald irgendwo in der Hanse eine Belagerung begonnen hat. **In der Stadt werden bestimmte Waren nach Beginn der Belagerung „über Nacht" deutlich teurer.** Bei diesen Waren handelt es sich um: Bier, Fisch, Getreide. Gewürze, Holz, Honig, Salz und Wein. Da der Kontorverwalter weiterhin zu dem eingestellten Mindestpreis verkaufen wird, werden die zu verkaufenden Mengen am Tag 1 der Belagerung höher sein. Hat er zuvor beispielsweise 30 Fass verkauft, bis der Minimalpreis erreicht war, so können es nun (einmalig) vielleicht 50 Fass sein, bis wieder der normale Preis gilt. Hat man diesen einmaligen Mehrbedarf nicht auf Lager, so bleiben die Preise zu hoch, und die Stimmung der Bevölkerung sinkt. Es ist daher sinnvoll, nach Beginn der Belagerung eine „Sonderration" der acht erwähnten Waren in die Stadt zu liefern und dort zu verkaufen.

Die Moral der Stadtwache hängt ganz wesentlich vom Bierpreis ab. Zwei Stadtwachen derselben Größe und Ausstattung kämpfen nicht unbedingt gleich gut. Für die Kampfmoral der Soldaten ist der Bierpreis in der Stadt enorm wichtig. „Normale" Spieler werden den Bierpreis in ihrem Spiel irgendwo zwischen 45 und 50 GS ansiedeln. Kostet das Bier bei einer Belagerung jedoch tatsächlich 50 GS, so kämpft die Stadtwache schlechter, als es ihr eigentlich möglich wäre. Ihre volle Kampfkraft entfalten die Soldaten erst bei einem Bierpreis von ca. 40 GS. Insofern sollte der Bierpreis nach Beginn einer Belagerung auf 40 GS reduziert werden – der Effekt ist wahrhaft erstaunlich.

Pechnasen funktionieren nur, wenn in der Stadt Pech auf Lager liegt. Hat der Bürgermeister seine Stadttore mit Pechnasen aufgerüstet, so können diese im Ernstfall siedend heißes Pech auf die Belagerer schütten und den Fußsoldaten so erhebliche Verluste bereiten. Wie der Name schon sagt, ist Pech dazu jedoch unabdinglich. Wer also Pechnasen baut, tätigt nutzlose Investitionen, falls er im Kriegsfall nicht auch für einen ausreichenden Pechvorrat sorgen kann. Funktionierende Pechnasen haben mindestens den Kampfwert eines zusätzlichen Truppenkontingents. Das Anlegen eines Pechvorrats ist bei einer Belagerung daher dringend anzuraten.

6.5.2.6 Das Stadttor im Kriegsfall

Wie bereits erwähnt sind die normalen Handelsfunktionen des Stadttors während einer Belagerung nicht mehr verfügbar. Stattdessen bietet dieses Aktionsfenster in dieser Zeit Möglichkeiten, mit dem Führer der Belagerungstruppen in Aktion zu treten oder Verhandlungen aufzunehmen. Für den Zugriff auf die angebotenen Aktionen ist der Posten des Bürgermeisters erforderlich. Personen mit niedrigerem Rang ist das Betreten des Stadttors im Verteidigungsfall dagegen nicht möglich. Folgende drei Aktionen stehen dabei zur Verfügung:

Ausfall. Mit dieser Funktion kann der Bürgermeister den städtischen Truppen befehlen, einen Ausfall durchzuführen und eine Feldschlacht einzuleiten. Dabei wird das Stadttor geöffnet und die Milizsoldaten stürmen hinaus. Gelingt es ihnen, alle gegnerischen Kämpfer im Bodenkampf zu besiegen, so haben sie die Belagerung für sich entschieden. Gelingt es der Stadt dagegen nicht, die Belagerer von der Karte zu radieren, fallen im Gegenzug die An-

greifer in die Stadt ein und plündern die Stadtkasse. Der Ausfall ist nicht jederzeit möglich. Erst ab einem gewissen Zeitpunkt (entsprechend dem, was in 6.5.2.3 als „Phase zwei“ bezeichnet ist) gehorchen die Truppen dem Befehl tatsächlich.

Diese Option ist lohnend, wenn man sieht, dass die Stadt eine zahlenmäßig überlegene Miliz besitzt. In diesem Falle kann man die Belagerung erheblich verkürzen, wenn man den Ausfall befiehlt, anstatt zu warten, bis die Belagerer das Tor zerstört haben. Zudem schont man so Fernkämpfer und Geschütztürme. Ein Ausfall birgt das gewisse Risiko einer unnötigen Niederlage. Man sollte also nur dann zu diesem Mittel greifen, wenn die Bogen- und Musketenschützen auf der Stadtmauer die Reihen der Aggressoren schon ausreichend gelichtet haben. Eines ist noch gut zu wissen: Betätigt man den Button „Ausfall“, wenn die Moral der Stadtwache nahe dem Nullpunkt liegt, so hat dies die kampflose Kapitulation der Miliz zur Folge – und demzufolge die Niederlage.

Kapitulation. Befiehlt der Bürgermeister die Kapitulation, öffnen die eigenen Truppen das Stadttor widerstandslos und machen den Belagerern freien Weg. Eine Kapitulation sollte man in Erwägung ziehen, wenn eine Niederlage so offensichtlich ist, dass sich ein Kampf nicht lohnt. In diesem Falle schont die Aufgabe die Milizsoldaten, die Abwehranlagen und die Produktionsbetriebe.

Freilich ist die Stadtkasse nach der Kapitulation verloren, und auf das eigene Ansehen übt eine solche Aktion auch nicht unbedingt positiven Einfluss aus.

Freikaufen. Anstelle einer Kapitulation besteht für den Bürgermeister auch die Möglichkeit, die Stadt gegen eine Geldzahlung von der Belagerung freizukaufen. Hierzu wird die Stadtkasse verwendet, nicht das Privatvermögen des Spielers. Zunächst muss der Bürgermeister einen Vorschlag abgeben. Der ausreichende Betrag hängt vom Füllstand der Stadtkasse ab. Nun gibt es drei mögliche Folgen:

- Die angebotene Summe ist ausreichend. In diesem Falle ziehen die Belagerer unverrichteter Dinge ab.
- Die angebotene Summe ist knapp nicht ausreichend. In diesem Falle erhält der Bürgermeister die Möglichkeit, ein zweites Angebot abzugeben. Ist dies dann ausreichend, tritt Ziffer 1 ein, anderenfalls Ziffer 3.
- Die angebotene Summe ist deutlich zu niedrig. In diesem Falle wird die Belagerung fortgesetzt, die Möglichkeit eines erneuten Angebotes zum Freikaufen besteht nicht.

Freikaufen oder kapitulieren? In den allermeisten Fällen dürfte das (erfolgreiche) Freikaufen für den Bürgermeister die billigere Alternative gegenüber der Kapitulation darstellen. Schließlich wird bei der Aufgabe die gesamte Stadtkasse geplündert, beim Freikaufen kommt man eventuell mit einem Teilbetrag davon. Eigentlich gibt es nur einen möglichen Fall, in dem die Kapitulation dem Freikaufen vorzuziehen ist: wenn in der Stadtkasse gähnende Leere herrscht und es die Finanzsituation des Spielers nicht zulässt, Geld aus dem Privatvermögen zuzuschießen. Vor der Abgabe des Freikaufsangebots sollte man sicherheitshalber abspeichern und sich vergewissern, dass der gebotene Betrag auch auf die Zustimmung Seiner Fürstlichen Hoheit trifft.

6.6 Die Strafen und Verurteilungen

Illegalität ist geschäftsträchtig. Dieser Grundsatz dürfte den meisten bekannt sein. Und dennoch sind Vorgänge jenseits der Redlichkeit nicht unbedingt „geschäftsträchtig“, wenn schlussendlich eine Geldstrafe in Millionenhöhe dabei herauskommt. Eine genaue Kenntnis über die verschiedenen Straftatbestände im Spiel und über die Reaktion der Richter auf selbige kann nützlich sein, um dem eigenen „schwarzen“ Werdegang zum Erfolg zu verhelfen.

6.6.1 Welche Strafen werden wie geahndet und wie kann ich mich schützen?

Für den Schutz vor Anklagen gilt die banale Regel „Lass dich nicht erwischen!“ Allerdings ist das nicht so leicht, wie es scheint, denn Patrizier II hat bezüglich des Enttarnungsrisikos bei Straftaten seine ganz eigenen Regeln. Hier die Liste der möglichen Straftaten mit Hinweisen, wie sie sich möglichst „sicher“ ausführen lassen.

Straftat	Strafe im Falle einer Verurteilung	Mögliche „Vertuschungsmaßnahmen“
Unzüchtiges Verhalten oder Ketzerei (siehe unten).	Niedriges Bußgeld, das in der Regel unter einem Prozent des Unternehmenswertes liegt.	Baden und Beten senkt das Risiko einer solchen Anklage. Beim Gebet abwarten, bis die Schaltfläche wieder aktiviert ist.
Treffen mit kriminellen Personen (Einbrecher, Waffenhändler und Piraten) in der Kneipe. Das bloße Anklicken des entsprechenden Buttons reicht für eine Verurteilung!	Mittleres Bußgeld, welches einige Prozent des Unternehmenswertes beträgt.	Nicht jeder Besuch bei Illegalen wird geahndet. Für die Entdeckung ist ausschlaggebend, ob gerade eine Stadtwache vor der Kneipe patrouilliert und ob der schwarze „Stadtschreiber“ gerade auf dem Marktplatz einen Vortrag hält!
Ausführung eines illegalen Auftrags (Schmuggler, Warenversteck und ähnliche Delikte, deren Ausführung der Spieler bewilligt).	Mittleres Bußgeld, welches einige Prozent des Unternehmenswertes beträgt.	Meistens keine. Falls es Möglichkeiten gibt, das Anklagerisiko zu senken, wird man vom Auftraggeber entsprechend instruiert.
Sonderfall: Beauftragung eines Einbrechers, der gefasst wird.	Hohes Bußgeld, das eine zweistellige Prozentzahl des Unternehmenswertes betragen kann.	Im Einzelspielermodus werden Einbrecher *nicht* immer gefasst, siehe 2.1.1.1.3. Dennoch nicht empfehlenswert.
Missachtung eines Handelsboykotts.	Hohes Bußgeld, das eine zweistellige Prozentzahl des Unternehmenswertes betragen kann.	Keine.
Eigene aktive Piraterie (Versenken, plündern oder kapern von Händlerschiffen).	Hohes Bußgeld, das eine zweistellige Prozentzahl des Unternehmenswertes betragen kann.	Keine. Entgegen einer geläufigen Theorie ist die Anzahl der im Umkreis befindlichen Schiffe **unerheblich** für die Wahrscheinlichkeit der Entdeckung!
Angriff auf eine Stadt (Plünderung der Stadtkasse).	Handelssperre von 10 bis 20 Wochen in der betreffenden Stadt.	Das Risiko sinkt signifikant, wenn bei der Plünderung keine fremden Schiffe im Hafen liegen.

„Unzüchtiges Verhalten“ oder „Ketzerei“ kann man selbst nicht aktiv durchführen. Die Anklage wird vielmehr zufällig ausgelöst und kann im Prinzip jeden einmal treffen. Eine gängige Theorie besagt, dass die Häufigkeit dieser falschen Beschuldigungen davon abhängt, ob man häufig genug badet und betet.

Die Prozentwerte sind nicht als exakte Angabe, sondern nur als ungefährer Richtwert zu verstehen. Sicher ist nur, dass die Strafen auf jeden Fall mit zunehmendem Reichtum ansteigen und später astronomische Höhen erreichen. So sind für eine einzige gekaperte Händlerschnigge in späteren Spielphasen mehrere Millionen an Strafzahlung fällig.

Die „Handelssperre" ist im Grunde nur eine Pseudo-Strafe, die weit weniger gefürchtet ist als ein hohes Bußgeld. Grund dafür ist, dass die Sperre lediglich den manuellen Handel mit der Stadt betrifft. Anders als im Urteilsbrief geschrieben, können nämlich eigene Schiffe ohne Probleme den Hafen anlaufen und auch wieder verlassen. Überaus praktisch: Der Kontorverwalter ist von der Handelssperre nicht betroffen, so dass die Versorgung der Stadt keine Unterbrechung erleidet. Es ist wirklich ausschließlich der manuelle Handel betroffen.

6.6.2 Wer zahlt, hat immer Recht!

Ein Verbrechen läuft in drei Stufen ab, wovon die erste das Begehen einer Straftat an sich ist. Dies alleine ist noch nicht wichtig. Sorgen machen muss man sich erst, wenn auf die Straftat auch tatsächlich eine Anklage folgt. Diese wird immer **fünf Tage nach Begehen der Straftat** zugestellt. Bis dann endgültig ein Urteil erfolgt, hat man mehrere Wochen Zeit. In dem Zeitraum zwischen Überbringung der Anklageschrift und Verkündung des Urteils liegen immer einige Wochen. Unternimmt man in dieser Zeit nichts, so erfolgt zwangsläufig auch eine Verurteilung in der angegebenen Schärfe. Doch der Spieler hat die Möglichkeit, das Urteil in dieser Zwischenzeit zu seinen Gunsten zu manipulieren. Das Zauberwort hierfür lautet „Bestechung", und der richtige Ort hierfür ist das Badhaus (siehe auch Kapitel 2). Im Badhaus kann man Ratsherren, so denn solche zu finden sind, mit Geld bestechen. Die erforderliche Summe hängt vom Unternehmenswert ab, liegt anfangs bei ca. 30.000 GS und steigt dann langsam an. Mit 70.000 GS ist man fast immer auf der sicheren Seite, wenn das Spiel schon weiter fortgeschritten ist.

Bei der Verurteilung entscheiden zwei Richter, also muss man auch zwei Ratsherren bestechen, um sich eines Freispruchs sicher sein zu können. Ein einziger allein reicht nicht aus, um die Strafe abzuwenden. **Gesteuertes „Beamen" von Badhausgästen:** Ratsherren sind im Badhaus in der Regel nur alle Jubeljahre einmal anzutreffen. Doch es gibt einen Trick, der in dringenden „Notsituationen" aus der Patsche helfen kann. Speichert man das Spiel ab und spult vor, kann man regelmäßig nachsehen, ob sich in der Zeit des Schnellvorlaufs zufällig ein Ratsherr im Badhaus eingefunden hat. Wenn man einen gefunden hat, so lädt man den gesicherten Spielstand wieder und dank einer kleinen Programmschwäche befindet sich ebendieser Ratsherr auch jetzt noch an seinem entsprechenden Aufenthaltsort. **Achtung!** Die Programmierer haben sich bei der Entwicklung der Logik für die Bestechungen anscheinend nicht sonderlich viel Mühe gegeben. So zeigt schon der vorhergehende Absatz, dass die Daten zu Bestechungen vom Spiel nicht „sauber" verarbeitet werden. Hat man zwei Ratsherren bestochen, um eine Verurteilung abzuwenden, so ist es anzuraten, den Spielstand ohne Unterbrechung bis zum Gerichtstermin fortzusetzen. Anderenfalls ist es gut möglich, dass die erfolgreiche Bestechung beim Wiedereinstieg in das Spiel verloren geht und dann doch ein Bußgeldbescheid ins Haus flattert.

7. Die Versorgung der Städte

Mit fortschreitendem Spielverlauf und damit auch wachsender Bevölkerungszahl in den Städten ist es für die Zufriedenheit der Einwohner wichtig, dass sie ständig mit Waren beliefert werden. Entscheidend für die Zufriedenheit der Bevölkerung ist immer der Warenbestand in der Markthalle. Aus ihr entnehmen die Einwohner jeden Tag ihren Warenbedarf aller 20 Güter für die nächsten 24 Stunden. Steht hier bei einer oder sogar mehreren Waren nicht der komplette Tagesbedarf zur Verfügung, wirkt sich dies negativ auf die Zufriedenheit aus. Des Weiteren ist es für die Bevölkerung wichtig, dass nicht immer nur ein Tagesbedarf in der Markthalle vorrätig ist, sondern auch Reserven für mehrere Tage vorhanden sind – schließlich können sie nicht unbedingt damit rechnen, dass jeden Tag eine neue Lieferung ankommt. Als Kriterium für die langfristige Verfügbarkeit nehmen sie den Preis der Ware zu Hilfe. Ist der Preis hoch, sind nur wenige Waren in der Markthalle. Ist der Preis dagegen niedrig, hat die Stadt einen ordentlichen Vorrat für mehrere Wochen. Je höher also der Preis ist, desto unzufriedener wird die Bevölkerung mit der Versorgungssituation werden, auch dann, wenn sie täglich ihren kompletten Warenbedarf decken kann. Sie achtet also auf zweierlei: Deckung des Tagesbedarfs und langfristige Liefersicherheit. Für ein wachsendes Spielsystem sind zufriedene Einwohner unabdingbar. Die organisierte Versorgung der Städte muss also zwingend erfolgen, um expandieren zu können.

7.1 Die Verbrauchswerte der Bürger

7.1.1 Die detaillierten Verbrauchsangaben

Im Folgenden sind die Wochenverbrauchswerte der Hanseeinwohner aufgelistet. Arme, wohlhabende und reiche Bürger verbrauchen von den einzelnen Waren jeweils unterschiedliche Mengen. Für jede Bevölkerungsschicht und jede Ware ist der Verbrauch von 1.000 Einwohnern dargestellt. Ein Tabelleneintrag ist also folgendermaßen zu verstehen: „1,000 Wohlhabende fragen 1,4 Last Wolle pro Woche nach." Wichtig: Der Verbrauch von Holz und Fellen ist im Winter (1. Dezember bis 28. Februar) um 20% erhöht!

Ware	Reiche	Wohlhabende	Arme
Bier	22,750	45,500	22,750
Eisenerz	Kein Verbrauch!		
Eisenwaren	35,000	26,250	8,750
Felle	21,000	10,500	0,000
Fisch	1,400	2,800	3,500
Fleisch	3,850	3,050	0,450
Getreide	3,150	4,200	5,250
Gewürze	1,400	0,700	0,700
Hanf	0,175	0,105	0,070
Holz	2,800	2,800	1,400
Honig	17,500	8,750	1,750
Keramik	10,500	6,300	4,200
Leder	15,400	12,250	1,750
Pech	Kein Verbrauch!		
Salz	0,350	0,350	0,350
Tran	17,500	12,250	3,500
Tuch	17,500	12,250	5,250
Wein	52,500	13,300	0,000
Wolle	0,350	1,400	0,700
Ziegel	0,035	0,035	0,000

7.1.2 Verbrauchsdaten für eine Standardbevölkerungsrichtung

Es ist etwas mühsam, für eine bestimmte Stadt den Wochenverbrauch einer Ware durch Addition der jeweiligen Nachfragen der drei Schichten zu bestimmen. Für eine „typische" Stadt kann man daher auch einige „Faustregeln" bezüglich der Warennachfrage aufstellen, indem man einfach ein bestimmtes Bevölkerungsverhältnis (in der Regel 70 % Arme, 20 % Wohlhabende und 10 % Reiche) auf 1.000 Einwohner hochrechnet. Auf diese Art und Weise verkürzt man die Zeit zur Bedarfsbestimmung zwar enorm, muss aber dafür auch in Kauf nehmen, dass die Angaben ungenau werden, falls die Bevölkerungszusammensetzung der eigenen Stadt vom Standard abweicht. In der Tabelle auf der rechten Seite wurde ein typisches Bevölkerungsverhältnis angesetzt, um (ungenaue!) Aussagen zum Warenverbrauch einer Stadt (jeweils bezogen auf 1.000 Einwohner) treffen zu können.

Ware	**Menge**
Bier	29
*Eisenwaren**	19
Felle	6
Fisch	3
Fleisch	2
*Getreide**	5
Gewürze	1
*Holz**	2
*Hanf**	1
Honig	6
Keramik	6
*Leder**	9
Salz	3
Tran	8
*Tuch**	9
Wein	11
*Wolle**	1

Die mit einem Sternchen markierten Waren weisen einen Verbrauch auf, der selbstverständlich auch von den Betrieben abhängt, die in der Stadt errichtet wurden. Auch städtische Betriebe haben einen bestimmten Warenverbrauch, der hier nicht eingeschlossen ist.

Einwohner	**2.000**	**3.000**	**5.000**	**10.000**	**20.000**	**40.000**
Bier	58	87	145	290	580	1.160
Eisenwaren*	38	57	95	190	380	760
Felle	12	18	30	60	120	240
Fisch	6	9	15	30	60	120
Fleisch	4	6	10	20	40	80
Getreide*	10	15	25	50	100	200
Gewürze	2	3	5	10	20	40
Holz*	4	6	10	20	40	80
Hanf*	2	3	5	10	20	40
Honig	12	18	30	60	120	240
Keramik	12	18	30	60	120	240
Leder*	18	27	45	90	180	360
Pech*	6	9	15	30	60	120
Tran	16	24	40	80	160	320
Tuch*	18	27	45	90	180	360
Wein	22	33	55	110	220	440
Wolle*	2	3	5	10	20	40

Aus diesen Angaben kann man dann auch den Verbrauch für eine beliebige Einwohnerzahl ungefähr bestimmen, indem man die Zahlen einfach mit dem Quotienten aus der Einwohnerzahl und 1.000 multipliziert. Für einige wichtige Abschnitte im Bevölkerungswachstum ist das in der linken Tabelle bereits erledigt.

7.2 Der Warenverbrauch und die Zufriedenheit

Die Verbrauchsdaten für jede einzelne der insgesamt 20 Waren sind im Spiel detailliert und konstant festgelegt und können nicht verändert werden. Um die Zufriedenheit der Bürger zu garantieren, sollte grundsätzlich **Vollversorgung** bestehen, das heißt, alle Güter sollten für die Einwohner in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Wie bereits im Kapitel „Grundsatzfragen zum Handel" erwähnt, steht die ständige, kompromisslose Vollversorgung aber häufig im Widerspruch zum eigenen Bestreben, möglichst viel Geld zu verdienen. Aber: **Für die Bevölkerung sind bestimmte Waren wichtiger als andere**. Der gewinnbewusste Unternehmer teilt die 20 Waren des Spiels also in drei Kategorien auf:

Grundversorgungsgüter: Getreide, Bier, Fisch und Holz. Diese Güter sind **essentiell** wichtig für die Zufriedenheit der Bevölkerung und sollten sehr billig verkauft werden. Dabei existieren bestimmte Preisuntergrenzen, bei denen maximale Zufriedenheit garantiert ist.

Rohstoffe und Luxusgüter: Eisenerz, Eisenwaren, Felle, Gewürze, Hanf, Honig, Leder, Pech und Ziegel. Diese Güter sind für die Zufriedenheit der Bevölkerung unwichtig und zu vernachlässigen. Da sie sich aber zum Teil durch ein sehr hohes Preisniveau auszeichnen, kann man hier beim Preis kräftig zuschlagen, ohne, dass sich dadurch irgendwelche negativen Auswirkungen ergäben.

Konsumgüter: Fleisch, Keramik, Salz, Tran, Tuch, Wein und Wolle. Sie sind zwar nicht von so hoher Bedeutung wie die erste Kategorie, aber ihr Fehlen ruft durchaus Murren unter den Einwohnern hervor. Andererseits weisen sie allesamt (mit Ausnahme von Salz) eine vortreffliche Gewinnspanne auf. Mit diesen Waren nimmt man also die Feineinstellungen am Verhältnis Gewinnspanne / Zufriedenheit vor. Ziel eines jeden Versorgungssystems sollte es sein, *alle* Waren aus allen drei Kategorien in ausreichender Menge anzuliefern. Detaillierte Empfehlungen zur Preispolitik finden sich in Kapitel 3.

7.3 Das Zentrallagersystem

7.3.1 Die Grundlagen

7.3.1.1 Das Grundprinzip des Zentrallagers

Mit dem wachsenden Wirtschaftssystem der Hanse und dem damit einhergehenden Wachstum der zu bewegenden und zu verwaltenden Warenströme (Versorgungsgüter, Rohstoffbedarf der eigenen Betriebe und eigene Produktion) benötigt der Spieler ein System, um die Lagerung und Verteilung seiner Güter effizient organisieren zu können. Für diesen Zweck bieten sich die von vielen beginnenden Spielern bevorzugten kreisförmigen Handelsrouten durch weite Regionen der Karte definitiv *nicht* an. Vielmehr macht, sobald das Unternehmen erst einmal in der gesamten Hanse tätig ist, die Errichtung eines **Lagers** Sinn. Dessen Grundprinzip ist das folgende: Alle vom Spieler produzierten oder eingekauften Waren werden im Zentrallager gesammelt und von dort aus in alle Städte verteilt. Von diesem System existieren mehrere Variationsmöglichkeiten: ein Lager (Zentrallager), zwei Lager oder mehr (Regionallager), aber nur selten mehr als vier.

7.3.1.2 Einige weitere Hinweise

Bevor sich dieses Kapitel detailliert mit dem Aufbau eines solchen Systems befasst, hier noch drei Hinweise bezüglich Standortwahl und Gestaltung des Zentrallagers: Da das Zentrallager der gemeinsame Anlaufpunkt aller Versorgungskonvois hanseweit ist, bietet es sich auch als Reparaturstandort an. Aus diesem Grunde eignen sich Hansestädte und -kontore eher als Hansefaktoreien, da letztere nur ein Reparaturdock, aber keine richtige Werft besitzen. In Reparaturdocks kann man keine neuen Schiffe bauen, und ein noch lästigerer Nachteil ist, dass Schiffsreparaturen hier erheblich länger dauern als in einer „echten“ Werft. So verhalten sich die Reparaturzeiten eines Reparaturdocks zu denen einer Werft in etwa wie 18 zu 5, was besonders in der Startphase extrem störend ist. Das Zentrallager ist nicht nur das Handelszentrum der Hanse mit besonders glücklichen Bürgern, welche die am besten versorgten auf der ganzen Karte sind, sondern auch die politische und technische Zentrale. Hier kann man durch die ständigen Reparaturen wahrscheinlich zuerst Holke bauen und wird wegen der exzellenten Versorgung auch besonders leicht zum Bürgermeister. Dies lohnt die Überlegung, entweder das Zentrallager in der eigenen Heimatstadt aufzubauen oder aber letztere in das Zentrallager zu verlegen.

Erwähnenswert ist auch noch die Tatsache, dass eine Zentrallager-Stadt nicht zwangsläufig mit Lagerhäusern versehen werden muss. Wenn man zu Beginn 5 oder 6 davon baut, sollte das ausreichen, um anfangs die Lagerkosten gering zu halten. Später, wenn man mehrere hunderttausend Last zu lagern hat, ist es jedoch kaum möglich, so viele Lagerhäuser zu bauen, dass man kein zusätzliches Lager anmieten müsste. Es ist aber nicht nur nicht möglich, sondern auch nicht nötig, denn in einem solch fortgeschrittenen Spielstadium fällt das Geld für die Lagermiete kaum mehr ins Gewicht. Außerdem nehmen die Lagerhäuser Platz weg, den man im Sinne der Einwohnermaximierung eher für Wohnhäuser nutzen sollte.

7.3.2 So funktioniert es konkret

Am besten lässt sich das Prinzip des Zentrallagersystems anhand eines konkreten Beispiels verstehen. Vom Zentrallager aus geht eine Autoroute in jede andere Stadt. Es wird sowohl

angeliefert als auch abgeholt. Beispiel (Standardkarte): Die Stadt Stettin wird mit dem Zentrallager Lübeck verbunden. In Stettin unterhält der Spieler Produktionen für Bier, Hanf und Fisch. Also nimmt der Autohandelskonvoi aus Stettin diese drei Güter mit und lädt sie in Lübeck wieder aus. Weitere Konvois holen zum Beispiel Getreide, Bier, Leder, Hanf und Fleisch aus Danzig, sowie Eisenwaren, Felle, Leder, Fleisch und Getreide aus Reval. All diese Waren werden im Lübecker Kontor gesammelt. Wenn die Konvois in die Zielstadt zurückfahren, nehmen sie alle Güter mit, die in dieser Stadt nicht produziert und somit benötigt werden. Das Stettin-Schiff bringt also alle Waren außer Bier, Hanf und Fisch dorthin. Man sieht, dass der größte Vorteil des Zentrallagersystems die Tatsache ist, dass für den Spieler optimale Übersicht und Koordinationsmöglichkeit für alle Warenströme besteht. Die Kehrseite der Medaille ist der hohe Schiffsbedarf, besonders, wenn man sich für lediglich ein Zentrallager entscheidet. Zudem gibt es auf der Standardkarte keine Stadt, die sich wirklich hierfür eignet.

7.3.3 Gängige Ausprägungen

Alle hier erwähnten Beispiele beziehen sich auf die Standardkarte!

7.3.3.1 Das System mit einem Zentrallager

Die wahrscheinlich am häufigsten verwendete Variante ist, das System auf ein Zentrallager hin aufzubauen. Ein einziges Lager ist für den Spieler am bequemsten, da er mit einem Blick in das entsprechende Kontor überschauen kann, welche Waren fehlen und wie die derzeitige Versorgungssituation ist. Auf der Gegenseite sind die Fahrzeiten insbesondere in die Randgebiete der Karte sehr lang und somit der Schiffsbedarf sehr hoch. Man muss auch bedenken, dass eine Ware keinen Umsatz bringt, wenn sie an Bord eines Schiffes liegt. Die Umschlaggeschwindigkeit der Waren leidet hier also unter der deutlichen Reduzierung des Arbeitsaufwands. Hat man sich für ein einziges Zentrallager entschieden, folgt gleich darauf die Standortwahl. Aus dem Namen geht bereits hervor, dass es relativ zentral liegen sollte, da ansonsten die Transportzeiten in die Randzonen der Karte sehr lang sind und dann dort keine gleichmäßige, sondern eher eine schubweise Versorgung stattfindet. Folgende, exemplarische Überlegungen gelten für die Standardkarte: Als Kandidaten bieten sich auf den ersten Blick Aalborg, Malmö und Rostock am ehesten an. Von Aalborg sind die Laufzeiten in die westlichen Randgebiete (Köln und London) etwas kürzer als von Malmö aus, dafür sind die Konvois nach Ladoga und Nowgorod wesentlich länger unterwegs. Für einen Kraier mit einem Zustand von 99 %, 8 Mann Besatzung und keinem Kapitän misst man folgende Fahrzeiten (bei Spielgeschwindigkeit „sehr schnell“):

	von Aalborg	**von Malmö**	**von Rostock**
nach Köln	91 Sekunden	111 Sekunden	120 Sekunden
nach Nowgorod	139 Sekunden	117 Sekunden	129 Sekunden

Man stellt sofort fest, dass die Fahrzeiten in die Randgebiete von Malmö und Rostock aus weitaus gleichmäßiger sind als von Aalborg. Das ist ein (zumindest annähernder) Beweis dafür, dass diese beiden Städte zentraler liegen. Von Rostock aus sind die Fahrzeiten etwas länger als von Malmö, weil Rostock nicht genau an der Hauptroute Norddänemark – Südschweden liegt, also einen kleinen Umweg darstellt. Dafür kann der Spieler die Werft in Rostock mit Bauaufträgen fördern, was die ohnehin im Vergleich zu Malmö kurze Reparaturzeit weiter verbessert. Da das Zentrallager auch der Reparaturstandort für die Versorgungskonvois ist, ist diese Möglichkeit nicht unwichtig. Denn bis ein Reparaturdock allein durch Reparaturaufträge auf das bestmögliche Niveau (und damit die kürzestmöglichen Reparaturzeiten) gebracht wurde, kann man selbst bei intensivem „Werfttraining“ durchaus ein Spieljahr ansetzen. Eine weitere Möglichkeit, die Rostock als Zentrallager bietet, ist der Handel mit dem Landesfürsten. Sofern man Rostock auch gleich als Heimatstadt wählt, kann

man Überschüsse dort direkt verkaufen, während man sie von Malmö oder Aalborg aus erst in eine Hansestadt verschiffen muss, um sie an den Landesfürsten verkaufen zu können.

7.3.3.2 Das System mit zwei Zentrallagern

Vorweg ein Hinweis: Je mehr Zentrallager man einrichtet, desto schwieriger wird die Koordination der Warenströme und desto unübersichtlicher die Hanse. Bei zwei Zentralen baut man die eine in die Nordsee, beispielsweise in Bremen, Ripen oder Groningen, und die andere in die Ostsee, zum Beispiel in Lübeck, Stettin, Malmö, Visby oder Danzig. Dadurch erreicht man bereits eine beachtliche Verkürzung der Routenlaufzeiten gegenüber nur einem Zentrallager. Zwischen den beiden Lagern werden Verbindungskonvois eingerichtet, die Überschüsse und Mangelwaren der zwei Regionen ausgleichen. Felle gibt es vor allem in den Städten der Ostsee, Wein in den Städten der Nordsee. Das sind dann auch die wichtigsten Waren, die verschoben werden müssen. Es kann aber auch vorkommen, dass in Stockholm, Lübeck oder Reval produzierte Eisenwaren ins Mittelmeer exportiert werden sollen.

In diesem Fall werden sie zunächst vom entsprechenden Versorgungskonvoi in das Zentrallager Ostsee verschifft, gelangen mit dem Ausgleichskonvoi in das Zentrallager Nordsee und von dort mit dem regulären Versorger zum Expeditionshafen. Häufig bilden sich zwei Zentren quasi von selbst, wenn man seine Heimatstadt als Zentrallager wählt. Da diese häufig nicht zentral genug liegt, um alleiniges Zentrum zu werden, sucht man sich ein Gegenstück auf der anderen Seite aus und verfügt ab diesem Zeitpunkt über ein Zwei-Zentrallager-System. Dieses System sollte sich in den meisten Fällen als Kompromiss zwischen Bequemlichkeit des Spielers und Effizienz der Versorgung herausstellen. Der Arbeitsaufwand für die Administration ist zwar wegen des Regionenausgleichs erhöht, aber noch immer zu bewältigen. Gegen mehr als zwei Zentrallager sprechen dann Aspekte wie mangelnde Übersichtlichkeit, da dann oft mehr Waren zwischen den Zentrallagern ausgetauscht werden müssen.

7.3.3.3 Das System mit mehr als zwei Zentrallagern

Bei diesem System wird die Hanse in mehrere Zonen (in der Regel vier) unterteilt, welche dann weitestgehend unabhängig von den anderen Zonen arbeiten und versorgt werden. Eine beispielhafte Unterteilung könnte diese sein:

- Zone A: Lübeck, Rostock, *Stettin*, Malmö, Danzig, Thorn
- Zone B: Riga, Visby, Stockholm, *Reval*, Ladoga, Novgorod
- Zone C: London, Brügge, Köln, *Groningen*, Bremen, Hamburg
- Zone D: Scarborough, Edinburgh, Bergen, Oslo, *Aalborg*, Ripen

Die *kursiv* geschriebenen Städte sind jeweils die **Regionallager**. Hier wird der Arbeitsaufwand für den Spieler ungleich höher, weil vier Zonen zu verwalten sind und dementsprechend mehr Waren von Hand zwischen den einzelnen Regionen verschoben werden müssen. So haben beispielsweise die Zonen A und C keine einzige effektive Eisenerzproduktion, während die Zone D jede Menge davon, aber dafür kein effektives Getreide besitzt. Auf der anderen Seite sind mit diesem System die Transportzeiten und der Schiffsbedarf minimal. Wenn der Spieler also den Preis des Mehraufwands zahlen will, hat er hier ein sehr effizientes Transportsystem.

7.4 Die Ermittlung der Versorgungsmengen

Nachdem das Prinzip des Zentrallagersystems nun bekannt ist, stellt sich gleich die nächste Frage: Wie ermittle ich, wie viel ich in den einzelnen Städten anliefern muss? Folgende zwei Grundsätze sind dabei klar:

- Städte mit vielen Einwohnern benötigen größere Anlieferungen als Städte mit wenigen Einwohnern.

- Städte, die weit vom Zentrallager entfernt sind, benötigen größere Anlieferungen als Städte, die nah am Zentrallager liegen.

Auf welche Art und Weise man seine Routen bestimmt, bleibt dem Spieler überlassen. Die Entscheidung hängt dabei davon ab, wie viel Arbeit er sich machen will, ob ihm eine ständige Vollversorgung wichtig ist und ob er Wert auf eine exakte Mengenbestimmung legt. Grundsätzlich gilt, dass man für eine mathematisch exakte Mengenermittlung länger braucht als für eine intuitive. Die drei gängigsten Arten werden hier vorgestellt.

7.4.1 Manuelle Ermittlung durch Beobachtung des Bestandes

Dies ist eindeutig die für den Spieler einfachste Variante, denn hierbei verlässt er sich zum größten Teil auf seine „Intuition" und seine Erfahrung. Das Grundprinzip ist schnell erklärt. Alle paar Monate (praktikabel sind beispielsweise vier Aktualisierungen pro Spieljahr) macht man einen Rundgang durch alle seine versorgten Städte und wirft einen kritischen Blick auf den Lagerbestand. Idealerweise sollte dies kurz vor Eintreffen des Versorgungskonvois in der Zielstadt geschehen, denn so stellt man sicher, dass man genau einsieht, was die Einwohner verbraucht haben. Für all die Waren, deren Lagerbestand nach einer Konvoilaufzeit gering oder sogar Null ist, muss dann eine Mengenerhöhung durchgeführt werden. Je stärker das Wachstum der Stadt ist, desto höher sollten die Sicherheitsreserven ausfallen. Für kleinere Städte sollten Restlagerbestände im höheren zweistelligen Bereich ausreichen, um Vollversorgung bis zur nächsten Mengenkontrolle zu gewährleisten. Sind die Städte schon groß und wachsen dementsprechend schnell, sollten die Restmengen am besten wenige hundert Fass umfassen.

Um wie viel man die Mengen erhöht, falls man einen Engpass feststellt, ist Erfahrungssache. Wenn man jedoch einen kräftigen Aufschlag macht, kann man sicher sein, sich für die nächsten Monate um diese Ware keine Sorgen machen zu müssen. Falls man Autorouten mit Mengenausgleich (siehe dazu Abschnitt 7.5) verwendet, so gibt es eine noch etwas zuverlässigere Abwandlung dieser Methode. Dabei kontrolliert man nicht den Lagerbestand im Kontor, sondern die Mengen, die der Konvoi als Überschussgüter wieder zurück ins Zentrallager bringt. Fallen diese Mengen nur noch gering aus, ist eine Erhöhung fällig. Werden hingegen große Warenmengen ins Zentrallager zurückgeführt, reicht die Anlieferung bis auf Weiteres aus. Der Vorteil dieser Methode im Vergleich zur Beobachtung der Kontorsbestände ist, dass man die Lagermengen nicht über die Zeit bis zum endgültigen Eintreffen des Versorgungskonvois „herunterrechnen" muss. Außerdem geht die Aktualisierung auf diese Weise geringfügig schneller vonstatten. Wenn der Spieler es sich zutraut, die Mengen alle selbst zu bestimmen, so hat er hier ein zuverlässiges System mit unschlagbar geringer Arbeitserfordernis.

7.4.2 Die Ermittlung über die Markthalle

Wer sich lieber etwas stärker auf Zahlen und Statistiken verlässt, kann auch die Markthalle als Grundlage für seine Routenberechnungen nehmen. In diesem Gebäude wird hinter dem Button „Verbrauch" der Gesamtverbrauch von Bürgern und Betrieben (auch denen des Spielers) pro Woche aufgelistet. Diese Statistik lässt sich bereits sehr gut als Fundament für eigene Berechnungen verwenden. Hinweis: Die Darstellung des Bürgerverbrauchs entspricht dem Wert pro Woche. Bei der Produktion wird jedoch der Wert pro Tag angezeigt, obwohl etwas anderes in der Überschrift steht – also davon nicht irritieren lassen! Da die Markthalle den Verbrauch für eine Woche angibt, der Konvoi aber eventuell weniger oder mehr Zeit für einen Umlauf braucht, müssen diese Werte jedoch erst noch umgerechnet werden, was dann auch den Löwenanteil der Arbeit darstellt. Möglich ist dies beispielsweise mit einem Dreisatz. Falls der Konvoi für einen kompletten Umlauf beispielsweise 11 Tage braucht, so kann man rechnen:

1. *Die Stadt verbraucht in 7 Tagen 70 Fass Bier.*

2. *Die Stadt verbraucht in 1 Tag 10 Fass Bier.*
3. *Die Stadt verbraucht in 11 Tagen 110 Fass Bier.*

Eine Berechnung dieser Art ist dann in jeder Stadt für alle 20 Waren erforderlich, was den Arbeitsaufwand sehr schnell ins Unerträgliche ansteigen lässt. Diese Berechnungen lassen sich auch verkürzen. So gibt es für jede Ware eine Art Faustregel, welche den Verbrauch von 1.000 Bürgern in einer Woche darstellt. Wenn man diese auswendig kennt (oder gegebenenfalls die entsprechende Tabelle im Abschnitt 7.1 zu Rate zieht), kann man eine Menge Zeit sparen, wenn man zusätzlich noch die Konvoilaufzeiten auf eine oder auf zwei Wochen hochrechnet.

Hierzu ein konkretes Beispiel: Die Zielstadt hat eine Bevölkerung von 5.000 Einwohnern, und der Konvoi braucht für einen kompletten Umlauf 11 Tage. Entsprechend der Faustregel „30 Fass Bier pro Woche auf 1.000 Einwohner“, die dem Spieler bekannt ist, weiß er, dass die Stadt 150 Fass Bier pro Woche verbraucht. Die Konvoilaufzeit rundet er dann einfach auf 2 Wochen auf und muss somit den Anlieferungswert nur noch verdoppeln. So kommt er auf einen grob geschätzten Warenbedarf von 300 Fass. Fazit: Zwar kann man mit diesem System die Versorgungsmengen exakter bestimmen als mit der ersten Methode, doch artet dies schnell in eine Unmenge Arbeit aus.

Wer sich mit Faustregeln à la „30 Bier pro 1.000“ und aufgerundeten Fahrzeiten behilft, kommt zwar schneller voran, verspielt jedoch den größten Vorteil des Systems, nämlich seine Genauigkeit. Insofern sollte sich der Spieler entscheiden. Falls ihm eine schnelle und unkomplizierte Ermittlung wichtig ist, versucht er sich besser an der ersten Methode. Legt er hingegen Wert auf exakte Mengenbestimmung, so macht er lieber gleich Nägel mit Köpfen und verwendet die jetzt folgende dritte Alternative.

7.4.3 Die Ermittlung mit elektronischen Hilfsmitteln

Wer seine Versorgungsmengen auf das Fass genau bestimmen möchte, greift besser gleich zu einem elektronischen Hilfsmittel. Hierbei handelt es sich in der Regel um Tabellen für Microsoft Excel.

Sie benötigen in der Grundausführung für jede Stadt die Anzahl der reichen, wohlhabenden und armen Bürger sowie die Anzahl der eigenen Betriebe, aufgeschlüsselt nach Produktionen, und die Konvoilaufzeiten in jede einzelne Stadt. Als Ergebnis geben sie dann die genauen Versorgungsmengen aus, exakt so, wie man sie in der Autoroute eingeben muss.

Für jede Routenaktualisierung trägt man dann die aktuellen Einwohner- und Betriebsdaten nach und druckt sich die Ergebnisseite mit den erforderlichen Mengen einfach aus. Die meisten Tools dieser Art können als Zugabe noch weit mehr berechnen. So geben sie meistens auch noch die erforderliche Konvoigröße mit aus und sind in der Lage, einen Sicherheitsaufschlag in die Berechnung einzubeziehen. Manche Tabellen sind sogar eine Art Universalberechner und informieren auch über die Bevölkerungszusammensetzung, melden Engpässe und Überschüsse in der Produktion oder verraten die Anzahl der erforderlichen Häuser in jeder Stadt. Ein schönes Beispiel-Tool ist Ugh!'s Versorgungsrechner aus dem Contest 2006: www.rjosephs.de/contest2006/Versorgungsrechner.xls. Etwas mehr Zusatzfunktionen bietet Hopsings PII-Kalkulator. Daraus wurde von Falko der PII-Kalkulator 2.0 (Achtung: OpenOffice-Format!) entwickelt:

downloads.patrizierforum.net/tools/PII_kalkulator_2_0.ods. Wer elektronische Hilfsmittel dieser Art verwendet, muss sich im Klaren darüber sein, dass er zwar Werte mit einer Genauigkeit erhält, wie man sie mittels manueller Bestimmung niemals auch nur annähernd erreichen könnte, dafür aber den hohen Preis mangelnder Flexibilität bezahlt. Baut man beispielsweise in einer Stadt von 4.000 Einwohnern an einem Tag 10 neue Werkstätten, so erhöht sich der Erzbedarf leicht mal um ein Vielfaches des bisherigen Wertes. Wer dann stur an den vor einigen Monaten errechneten Daten festhält, rutscht schnell in eine Versorgungs-

lücke. Aufmerksame manuelle Kontrolle der Lagerbestände kann einem also auch ein elektronisches Helferlein nicht abnehmen!

7.5 Das Vermeiden von Überschüssen in den Zielstädten

Die meisten Spieler werden ihre Autorouten zur Versorgung über Zentrallager in etwa auf diese Art und Weise einstellen:

1. Zentrallager: Bedarfsgüter einladen
2. Zielstadt: Bedarfsgüter ausladen und Produktionsgüter einladen
3. Zentrallager: Produktionsgüter ausladen, reparieren

Die Menge der ein- und ausgeladenen Bedarfsgüter ist dabei fix eingestellt. Daher kommt es mitunter vor, dass in einer Stadt Unmengen einer bestimmten Ware sinnlos auf Lager liegen und man horrende Lagermiete zahlen muss, während dieselbe Ware in einer anderen Stadt dringend benötigt wird. Jedoch kann diese Ware nicht angeliefert werden, da das Zentrallager leergeräumt wurde und die Überschüsse aus den Zielstädten nicht zurückfließen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, um die Überschüsse einer Zielstadt wieder ins Zentrallager zur allgemeinen Verfügbarkeit zurückzuholen:

7.5.1 Die erste Alternative: manueller Ausgleich

Anfangs ist es durchaus sinnvoll, da sicher nur begrenzte Schiffskapazität zur Verfügung steht, ab und an einen handgesteuerten Konvoi die Städte abfahren zu lassen und die Lagerüberschüsse einzusammeln.

7.5.2 Die zweite Alternative: Ausgleich über Rundenkonvois

Neben der Möglichkeit des manuellen Ausgleichs lassen sich Überschüsse durch große Rundenkonvois regulieren. Den Abtransport der regulären Stadtproduktion übernehmen weiterhin die normalen Regelversorger. Der hier angesprochene Rundenkonvoi holt also nur die Überschüsse ab, die entstehen, wenn der Regelversorger zuviel liefert. Die Versorgungsrouten bleiben also wie oben beschrieben einfach gehalten, und anstelle des manuellen Ausgleichs wie in der ersten Alternative sind nun die Rundenkonvois für den Ausgleich der Überschüsse verantwortlich.

Jeder Stadt, in der ein Ausgleich geschehen soll, werden zwei Stopps zugewiesen, die so aussehen:

1. Alles einladen
2. Rationierte Mengen der Bedarfsgüter ausladen **(denn es sollen nur Überschüsse abgeholt werden!)**

Für das Zentrallager wird nur ein Stopp (gegebenenfalls zwei wegen Reparatur) benötigt, in welchem alles ausgeladen wird. Um Platz zu sparen, können diese Stopps aber auch etwas anders angelegt werden, denn in der eben dargelegten Alternative nimmt der Rundenkonvoi jedes Mal die gesamte Stadtproduktion mit und wird dadurch unnötig groß. Dieser Aufbau korrigiert das Problem:

1. Alles ausladen, was vor Ort produziert wird (das wird dann durch den Regelversorger automatisch abgeholt) und nur alles andere einladen.
2. Rationierte Mengen der Bedarfsgüter ausladen.

Wenn man diese Variante verwendet und für jede der 20 Waren wenigstens eine Produktions- oder Importstadt angefahren wird, ist kein Stopp im Zentrallager mehr nötig. Die Regelkonvois müssen dann aber entsprechend größeren Laderaum besitzen. Damit relativiert sich der Vorteil leider schon wieder. Dieser Rundenkonvoi ist also die automatisierte Variante eines manuellen Überschussausgleichkonvois. Diese Variante ist jedoch nur bedingt geeignet, nämlich ausschließlich bei ausreichender Flottengröße, denn die notwendigen Schiffe für einen solchen Rundenkonvoi wollen erst einmal zur Verfügung gestellt werden. Außer-

dem sollten die Ausgleichsrunden nicht allzu groß sein, auch weil nur 20 Stopps pro Autoroute möglich sind – also hier neun Städte und das Zentrallager. Zudem taugt dieses System wirklich nur für den reinen Ausgleich. Für Optionen wie die, dass man beispielsweise eine dreifache Ration Getreide hinschickt und mit einem Rundenkonvoi wieder ausgleicht, um die Stadt auch bei Vereisung zu versorgen, ist es gänzlich ungeeignet!

7.5.3 Die Regelversorger mit Mengenausgleich

Die Variante der Regelversorger mit Mengenausgleich ist besonders im späteren Spielverlauf sehr nützlich und effektiv und hat sich bei den meisten Spielern als Standard durchgesetzt.

7.5.3.1 Das Vierstoppsystem

Diese Autoroutenvariante ist die am häufigsten verwendete:

1. Zentrallager: Warenbedarf für die Zielstadt einladen
2. Zielstadt: alles maximal einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
3. Zielstadt: Warenbedarf rationiert ausladen, Produktionsgüter maximal einladen
4. Zentrallager: alles maximal ausladen.

Hiermit erreicht man, dass alle Waren, die noch von der letzten Lieferung übrig geblieben sind, von dem Transportkonvoi abgeholt und zurück in das Zentrallager gebracht werden. Dabei ist wichtig, dass die für die Warenproduktion notwendigen Rohstoffe im Kontor der Zielstadt gesperrt werden (siehe Kapitel 3), sonst kommt es zwischen Schritt 2 und 3 für sechs Stunden zu einer Produktionsunterbrechung.

7.5.3.2 Das Fünfstoppsystem

Um die für den Mengenausgleich erforderliche Laderaumkapazität etwas zu verringern, kann man die oben beschriebene Route noch erweitern, beispielsweise folgendermaßen:

4. Zentrallager: Warenbedarf für die Zielstadt einladen
5. Zielstadt: Warenbedarf bis zu festgelegten Preisen an die Stadt verkaufen
6. Zielstadt: alles maximal einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
7. Zielstadt: Warenbedarf rationiert ausladen, Produktionsgüter maximal einladen
8. Zentrallager: alles maximal ausladen.

7.5.3.3 Das Sechsstoppsystem

Die eben beschriebene Alternative setzt dem Ganzen aber noch nicht die Krone auf, es geht noch weiter:

1. Zentrallager: Warenbedarf für die Zielstadt einladen
2. Zielstadt: Warenbedarf bis zu festgelegten Preisen an die Stadt verkaufen
3. Zielstadt: alle Lastwaren maximal ausladen, alle Fasswaren maximal einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
4. Zielstadt: Bedarf an Fasswaren ausladen, Lastwaren maximal einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
5. Zielstadt: Bedarf an Lastwaren ausladen, Produktionsgüter maximal einladen
6. Zentrallager: alles maximal ausladen.

7.5.3.4 Vor- und Nachteile von Autorouten mit Mengenausgleich

Mit dem Mengenausgleich kann man erreichen, dass Überschüsse an gelieferten Waren automatisch und ohne Zutun des Spielers wieder im Zentrallager landen und die Waren besser verteilt werden. Somit lassen sich anhand des Lagerbestandes im Zentrallager einfach und schnell der Warenbedarf oder eventuelle Überschüsse der gesamten Hanse ablesen, allerdings vorausgesetzt, dass alle Regelversorger genügend Frachtraum besitzen, um die produzierten Mengen komplett ins Zentrallager zu transportieren. Der größte Nachteil: Man benötigt viel mehr Schiffe, um alle Waren in der Zielstadt aus dem Lager an Bord aufnehmen zu

können – auch, wenn man dies durch das Fünf- oder sogar Sechsstoppsystem etwas abmildern kann. Wenn der Konvoi dann wieder auf der Rückreise ist, sind mehrere Schiffe leer. Nicht ganz unwichtig ist auch, dass jeder programmierte Stopp die Laufzeit einer Autoroute um sechs Stunden verzögert, auch, wenn der Hafen nicht verlassen wird.

7.6 Die dezentralen Versorgungssysteme

Vor der „Entdeckung" des Zentrallagersystems versorgten die meisten Spieler ihre Hanse ohne eine solch ausgeprägte Zentralisierung wie in den vorherigen Abschnitten beschrieben. Für den späteren Spielverlauf haben sich diese Strategien definitiv nicht als sinnvoll herausgestellt, doch insbesondere in der Startphase des Spiels kommen diese alten, dezentralen Systeme noch immer gerne zum Einsatz. Zwei Unterarten sind hier erwähnenswert.

7.6.1 Das Ringsystem

Bei diesem System fahren die Schiffe ringsum eine Stadt nach der anderen ab. Bei jedem Stadtbesuch wird sowohl gekauft als auch verkauft. Für die Standardkarte ist eine bewährte Route:

Stadt	Einkauf	Verkauf
Danzig	Bier, Fleisch, Leder, Tuch	Felle, Eisenwaren
Riga	Felle, Honig	Eisenwaren, Tuch, Fleisch, Leder, Bier
Reval	Felle, Eisenwaren, Tuch	Bier
Stockholm	Eisenwaren	Tuch
Visby	Tuch	Bier, Eisenwaren Fleisch, Leder
Stettin	Bier	Eisenwaren, Felle, Leder, Tuch

Diese Route kann selbstverständlich noch ergänzt und erweitert werden, jedoch hat man gerade am Anfang – für den diese Routen gedacht sind – in der Regel keine große Schiffskapazität zur Verfügung. Ein solches System hat vor allem in der Startphase seine Vorteile. Später wird es zu unübersichtlich, da die Routen sehr kompliziert einzustellen sind: Was ich in Danzig verkaufe, steht in Riga nicht mehr zur Verfügung und erst recht nicht in Reval. Fazit: Das System eignet sich gut zum Geldverdienen, aber nicht zur Vollversorgung von Städten mit allen wichtigen Gütern.

7.6.2 Das Netzwerksystem

Dies ist ein geeignetes System für den Warenaustausch. Ähnlich wie beim Ringsystem werden benachbarte Städte angefahren, es ist aber noch wesentlich komplexer. Jede Stadt hat ihr eigenes kleines Netz, um Waren von möglichst nahe liegenden Städten zu holen, wo die entsprechenden Güter im Überschuss und billig zu haben sind, und dort zu verkaufen, wo große Mengen zu guten Preisen abgesetzt werden können. In etwa erzeugt man so einen Zustand, der auch am Anfang des Spiels besteht, wenn ein sehr erfahrener Spieler jedes Schiff manuell steuert. Optimalerweise steht dann noch in jeder Stadt ein Kontor, um jeden Tag die Preise und Mengen festzustellen. Über die Eignung zur Vollversorgung der Städte lässt sich das selbe sagen wie beim Ringsystem, doch für den Spielbeginn kann es sich lohnen, zunächst manuell dezentral zu handeln. Das Netzwerksystem kann als Teil eines Zentrallagersystems verwendet werden. So können zum Beispiel bei einem weit entfernt liegenden Zentrallager Köln über Brügge, Nowgorod über Ladoga oder Thorn über Danzig angebunden werden, wenn nicht genügend Schiffe verfügbar sind, um für alle Zielstädte je einen Regelversorger einzusetzen. Die Regelversorger (Brügge, Ladoga und Danzig im genannten Fall) sind dann allerdings etwas komplizierter in ihren Autorouten einzustellen, da Warenbedarf und Produktion der beiden jeweils zusammengefassten Städte auch zusammengefasst zu betrachten sind.

8. Die Expansion in das Spielgebiet

Eine Karte besteht in der Regel aus 12 Hansestädten, 4 Hansekontoren und einer gewissen Anzahl an Hansefaktoreien. So finden sich auf der Standardkarte 24 Städte, in denen man Handel treiben und Gebäude errichten kann. Um den eigenen Aktionsradius auszudehnen, bietet sich als erstes die Möglichkeit an, die Stadtmauern der Städte zu erweitern, um Raum für neue Betriebe, Häuser und Infrastruktur zu schaffen. Nur der Ausbau der Stadtmauer sichert, dass die Stadt ihre maximale Größe jemals erreichen kann. Doch die Grenze des Spielgebiets ist hiermit nicht erreicht. Der weltenkundige Hanseat kann seine Handelsunternehmungen noch bis in das Mittelmeer und nach Amerika ausdehnen, wenngleich dort keine echten, bebau- und betretbaren Städte mehr zu finden sind. Eine weitere Möglichkeit, sein Spielgebiet zu vergrößern, ist die Gründung von Niederlassungen. Im Rahmen einer Eldermannmission ist es hierbei möglich, eine neue Stadt auf der Hansekarte zu gründen. Dabei muss die gesamte Stadt von Null an komplett selbst errichtet werden. Im Gegensatz zum Mittelmeer hat man nach dieser – sicher nicht ganz so einfachen – Arbeit jedoch eine „richtige" Stadt zum Handeln und Bebauen vor sich.

8.1 Die Erweiterung der Stadtmauer

Die Erweiterung der Stadtmauer ist das naheliegendste Werkzeug, um aus der engen Startwelt herauszukommen und im Spiel weiter voranzuschreiten. Zu Beginn des Spiels sind bereits alle Städte mit einer fertigen Stadtmauer umgeben, die sie im Ernstfall vor der direkten Eroberung durch feindliche Armeen zu schützen vermag. Es ist jedoch unschwer zu erkennen, dass auf der Karte vor den Stadtmauern noch sehr viel Platz ist, auf dem zu Beginn lediglich einige Bären und sonstiges Getier herumlaufen. Zwar kann man auch hier Betriebe bauen, doch wird man sich nichtsdestotrotz sehr schnell wünschen, die Stadtmauer zu erweitern und zwar aus mehreren Gründen. Zum einen sind Betriebe vor den Toren nicht vor feindlichen Aggressionen geschützt, zum anderen ist der Bau von Häusern und Infrastruktur nur innerhalb der Mauer möglich. Ist also dieser Platz vollständig zugebaut, kann die Stadt bis zur Mauererweiterung nicht mehr wachsen – ein recht misslicher Umstand.

Zum Exempel: Zu schnell eine große Anzahl eigentlich wichtiger Betriebe wie zum Beispiel Viehzucht gebaut, Antrag auf Erweiterung der Stadtmauer verschlafen oder noch nicht dazu berechtigt gewesen; die Arbeiter und ihre Familien benötigen dringend Wohnraum – nix mehr innerhalb der Stadtmauer frei. Aber so muss das nicht laufen, siehe weiter unten.

Insgesamt **zweimal** kann jede Stadtmauer erweitert werden. Die Erstmauer (also die bereits zu Spielbeginn vorhandene) hat einen Umfang von 80 bis 100 Teilen, jeweils abhängig vom Grundriss der Stadt. Im Rahmen einer ersten Erweiterung lässt sich der Umfang der Mauer auf zirka 150 Teile vergrößern. Nach der zweiten Erweiterung zur Drittmauer mit meistens knapp über 200 Teilen umschließt die Stadtmauer schlussendlich den Großteil der Stadtansicht und hat ihr Maximum erreicht. Die jetzt folgenden Unterpunkte gehen gewissermaßen chronologisch durch dieses Verfahren hindurch, von der Initiierung des Projekts im Rathaus über den Bau der Mauer bis hin zu Tipps für Schnellbauer.

8.1.1 Die Initiierung des Mauerbaus

8.1.1.1 Wann sollte die Stadtmauer erweitert werden?

Diese Frage sollte man sich idealer Weise zuerst stellen. Wann ist eine Erweiterung der Stadtmauer erforderlich? In der Theorie ist sie leicht beantwortet: sobald der Platz in der vorhandenen Ummauerung nicht mehr ausreicht. Doch diese Antwort sagt in der Praxis gar nichts aus. Das Optimum wird maßgeblich vom Spieltempo bestimmt. Ein sehr langsamer Spieler, der nach dem ersten halben Jahr womöglich erst ein knappes Dutzend Betriebe errichtet hat, kann höchstwahrscheinlich über Jahre hinweg vortrefflich innerhalb der Erst-

mauer zurechtkommen – und in fremden Städten gar über Jahrzehnte. Zählt man sich hingegen eher zu den gewieften Schnellspielern, wird das Platzproblem schon nach spätestens zwei Jahren höchst akut und leider noch in vielen Städten gleichzeitig. Eine Erweiterung ist spätestens dann nicht mehr aufschiebbar, wenn es innerhalb des bestehenden Schutzwalls keinen Platz für Wohnhäuser mehr gibt. Da Häuser nicht vor den Mauern errichtet werden können, bedeutet es für eine voll bebaute Innenstadt, dass die Stadt nicht mehr wachsen wird, bis wieder neue Häuser gebaut werden können.

Und eben hierzu brauchen wir die Erweiterung. Hier muss aber auch noch die Bauzeit in Betracht gezogen werden. Auch diese ist extrem variabel. Die Spannweite reicht von „ein Tag" (falls der Spieler schon alle Baumaterialien auf Vorrat gelagert hat) bis „ein gutes Jahr" (wenn man sich extrem viel Zeit lässt). Glücklicherweise reicht es bereits zur offiziellen Anerkennung der Erweiterung (und zum Einriss der alten Mauer), wenn die neue komplett als Baustelle existiert (Holzgerüst um die ganze Karte). Man sollte deshalb als Schätzwert mit einigen Monaten Wartezeit zwischen Beginn und Fertigstellung des Projekts rechnen – deutlich mehr, falls keinerlei Baumaterialproduktion existiert.

Fazit: Die Stadtmauern sollten dann erweitert werden, wenn in absehbarer Zeit (also in einigen Monaten) der Platz im existierenden Schutzring knapp werden könnte. Die Vorlaufzeit sollte in Abhängigkeit von der eigenen Baustoffproduktion bestimmt werden.

8.1.1.2 Wo und wie wird die Stadtmauer beantragt?

Grundsätzliches:

- Eine Stadtmauererweiterung **beantragen** darf jeder Ratsherr.
- Die Stadtmauerweiterung **durchzuführen** ist Sache des Bürgermeisters.

Die Formalien sind schnell erledigt. Im Rathaus unter „2.1.1.3.3 Die Stadtinfo" ist ab dem Rang des Ratsherrn für den Spieler die Schaltfläche „Antrag stellen" verfügbar. Sofort im Anschluss wird eine Ratssitzung anberaumt, bei der alle Spieler ab Ratsherr und aufwärts stimmberechtigt sind. Mit relativer Mehrheit kann der Mauerbau beschlossen werden.

8.1.1.3 Wann wird einer Stadtmauererweiterung zugestimmt?

Die Zustimmung des Rates zum Ausbau der Stadtmauer ist eine verzwackte Sache. Sehr häufig wird zwar der Spieler eine Erweiterung der Stadtmauer wünschen, aber da er in der betreffenden Stadt noch kein Recht hat, Anträge zu stellen (das geht nämlich außerhalb der Heimatstadt nur ab dem Status „Ratsherr" und in Hansefaktoreien sogar gar nicht!), bleibt ihm die Möglichkeit verwehrt, diese selbst zu beauftragen. Da stellt sich automatisch die Frage, ab welchem Zeitpunkt der Rat eine Stadtmauererweiterung selbst beantragen wird. Und selbst in der Heimatstadt ist es gut zu wissen, wann hier die Zustimmung zum Ausbau eine sichere Sache ist.

Wenn der Spieler den Ausbau schon beantragt hat: Wenn der Antrag bereits gestellt ist – und es ergo nur noch um die Absegnung des Projekts geht –, so ist der Stadtrat erfreulicherweise recht leicht um den Finger zu wickeln. Bereits bei *einem einzigen Betrieb außerhalb der Stadtmauern* besteht eine große Chance auf ein „Ja" seitens der Ratsherren. Bei *zwei oder mehr Außenbetrieben* ist die Zustimmung sicher.

Wenn der Ausbau noch nicht beantragt wurde: Dieser Fall ist deutlich nervtötender. Bis der Rat gemerkt hat, dass eine Erweiterung der Stadtmauer dringend erforderlich ist, kann eine recht lange Zeitspanne vergehen. Genaue Erkenntnisse hierzu liegen leider noch nicht vor. Vermutet wird, dass hier ebenfalls eine bestimmte Anzahl an Betrieben vor der Stadtmauer erforderlich ist. Als guter Richtwert lassen sich 20 ansetzen. Möglicherweise lässt sich der Rat auch vom Bebauungsgrad der Innenstadt beeinflussen. Gerade, weil der Stadtrat beim Initiieren des Stadtmauerausbaus so schnarchlangsam agiert, lohnt sich eventuell das Umziehen in die betroffene Stadt, um dann als Ratsherr oder gar Bürgermeister die Sache

selbst in die Hand zu nehmen. Nur in Hansefaktoreien klappt das nicht. Hier muss man *Eldermann* werden, um auch in diesen Städten den Erweiterungsantrag stellen zu dürfen.

8.1.2 Der Bau der neuen Stadtmauer

8.1.2.1 Der Ausbau der Stadtmauer in Eigenregie

Der Ausbau der Stadtmauer erfolgt immer durch den Bürgermeister der Stadt, ganz und gar unabhängig davon, wer den Erweiterungsantrag gestellt hat. Wenn also der Spieler in seiner Heimatstadt das Bürgermeisteramt innehat, ist es seine Aufgabe, sich des Baus der Mauer anzunehmen - auch dann, wenn vorher ein KI-Bürgermeister den Bau begonnen hat.

Setzen eines Mauerteils: Das Bauen der Stadtmauer ist sehr einfach. Im Baumenü unter „Stadtbefestigung" steht die Schaltfläche „Stadtmauer" zur Verfügung. Ein Mauerteil kostet 10 Last Ziegel, 1 Last Holz und 1 Fass Eisenwaren. Pro Klick auf die Schaltfläche wird ein Mauerteil gebaut. Um die Ausrichtung muss man sich keinen Kopf machen, denn der Verlauf der Stadtmauer ist von Beginn an durch den Grundriss festgelegt und wird vom Programm automatisch eingehalten.

Setzen von Stadttoren: Jede Mauer beinhaltet drei Stadttore. Auch deren Position ist durch den Grundriss festgeschrieben. Wenn ein solches an der Reihe ist, ändert sich die Schaltfläche „Stadtmauer" in „Stadttor". Ein Klick hierauf bewirkt, dass sich ein Stadttor in die Baureihenfolge eingliedert. Es gibt hierbei einen kleinen Bug, der bewirkt, dass bei sehr schnellem Klicken auf den Button hintereinander mehrere Stadttore gesetzt werden, auch da, wo die Baustelle noch nicht „angekommen" ist. Doch da eben diese Tore dann beim späteren Bau ausgelassen werden, stört dieser Fehler nicht.

Fertigstellung: Nach der Setzung des letzten Mauerteils wird der alte Schutzwall sofort abgerissen und neues Bauland für Häuser und Infrastruktur ausgewiesen. Die Fertigstellung des neuen Walls geschieht Stück für Stück. Es macht aber durchaus nichts, wenn er sich noch eine Weile hinzieht. Es kann sogar schon ein neuer Ausbau beantragt werden, während der alte noch nicht komplettiert ist.

8.1.2.2 Der Ausbau durch den KI Bürgermeister

Nicht immer kann man als Bürgermeister die Stadtmauer alleine ausbauen. In den allermeisten Fällen muss man sich darauf verlassen, dass der von der KI gesteuerte Bürgermeister den Ausbau flott in die Hand nimmt und trotz seiner Beschränktheit das Projekt in einer akzeptablen Zeitspanne fertigstellen kann. Da von der Spielergemeinde inzwischen jedoch der Algorithmus, mit dessen Hilfe die KI-Steuerung den Mauerbau betreibt, erforscht wurde, lassen sich sehr einfache Regeln aufstellen, bei deren Einhaltung der Mauerbau von der Stadt im schnellstmöglichen Tempo abgeschlossen werden kann. Hier zunächst die Verhaltensregeln, die dem KI-Stadtmauerbau zugrunde liegen:

- Alle acht Tage überprüft der KI-Bürgermeister, ob er neue Mauerteile setzen kann. Der erste Stichtag ist der 1. Januar, die nächste Überprüfung erfolgt dann am 9. Januar und so weiter (Kalender folgt gleich).
- An jedem Stichtag werden maximal zwölf Mauerteile gesetzt, aber nur dann, wenn auch die passenden Rohstoffe in der Markthalle zur Verfügung stehen. Sind weniger als 120 Ziegel, 12 Holz und 12 Eisenwaren vorhanden, reduziert sich die Zahl der Mauerteile entsprechend.
- Wenn ein Stadttor auf der Agenda steht, so handelt es sich dabei um das einzige zu diesem Stichtag gesetzte Bauteil.
- An jedem Stichtag werden die Städte grob gesagt von West nach Ost abgearbeitet (dem Küstenverlauf entsprechend). Das heißt, dass Edinburgh in den frühen Morgenstunden seine Mauerteile setzt, Nowgorod hingegen erst am späten Abend. Genau genommen liegt dieser Faustregel ein komplexerer Zusammenhang zugrunde,

der aber hier nicht genauer ausgeführt werden soll. In den meisten Fällen reicht aus: Die Termine verschieben sich mit dem Küstenverlauf England – Belgien – Niederlande – Deutschland – Dänemark – Deutschland – Polen – Litauen – Lettland – Estland – Russland – Finnland – Schweden – Norwegen zunehmend nach hinten.

Diese vier Grundregeln fassen das gesamte „Handlungsskript" der KI-gesteuerten Bürgermeister zusammen. Daraus wiederum lässt sich eine überaus einfache Anweisung ableiten, wie man auch in „fremden" Städten Mauern im Turbotempo hochziehen kann.

Trage dafür Sorge, dass zu jedem Stichtag in den betroffenen Städten 120 Last Ziegel, 12 Last Holz und 12 Fass Eisenwaren in der Markthalle auf Lager liegen, dann wird die Mauer im Maximaltempo fertig.

8.1.3 Nützliche Informationen

Hier nun noch einige wichtige Zusatzinformationen zum Mauerbau.

8.1.3.1 Der Mauerbaukalender

Prinzipiell ist die Regelung „Mauerbau alle acht Tage" zwar ausreichend, doch es ist äußert lästig, sich alle Termine per Hand ausrechnen zu müssen. Daher folgt nun ein kompletter Mauerbaukalender, der alle Stichtage eines Jahres aufführt:

- 1. Januar; 9. Januar; 17. Januar; 25. Januar
- 2. Februar; 10. Februar; 18. Februar; 26. Februar
- 6. März; 14. März; 22. März; 30. März
- 7. April; 15. April; 23. April
- 1. Mai; 9. Mai; 17. Mai; 25. Mai
- 2. Juni; 10. Juni; 18. Juni; 26. Juni
- 4. Juli; 12. Juli; 20. Juli; 28. Juli
- 5. August; 13. August; 21. August; 29. August
- 6. September; 14. September; 22. September; 30. September
- 8. Oktober; 16. Oktober; 24. Oktober
- 1. November; 09. November; 17. November; 25. November
- 3. Dezember; 11. Dezember; 19. Dezember; 27.Dezember

Nach dem 27. Dezember geht es wieder von vorne los, das heißt, der nächste Stichtag ist bereits in **fünf** Tagen bereits am 1. Januar. Patrizier 2 kennt keine Schaltjahre.

8.1.3.2 Die Bezahlung des Mauerbaus

Der Ausbau der Stadtmauer ist zwar Aufgabe des Bürgermeisters, doch da sie dem Allgemeinwohl dient, wird sie aus öffentlichen Geldern finanziert; sprich, das Geld wird aus der Stadtkasse entnommen. Ist man selber Bürgermeister und spendiert für den Mauerausbau Rohstoffe aus dem eigenen Vorrat, wird automatisch ein Äquivalenzbetrag dem eigenen Konto gutgeschrieben. Ist kein Geld in der Stadtkasse, kommt verständlicherweise auch der Mauerbau zum Erliegen. In diesem Falle kann man nur mit einer Anhebung der Kopfsteuer, mit einer Sondersteuer oder mit etwas Geduld wieder entsprechende Finanzmittel beschaffen. Als Bürgermeister hat man Zugriff auf die Stadtkasse. Somit kann man bei Bedarf auch eigenes Geld in die Stadtkasse geben, damit die Mauern weitergebaut werden können.

8.1.3.3 Die dritte Mauer zum Discountpreis

Nett zu wissen ist, dass bezüglich des Mauerbaus im Programm ein kleiner Bug besteht, der es erlaubt, die Drittmauer für einen Preis von lediglich 50.000 GS fertigzustellen – für alte Hasen eine Riesenersparnis, denn normalerweise müssen für Drittmauern durchaus einigen Millionen GS gelöhnt werden, wenn entsprechend viele Betriebe vor den Stadttoren gesetzt wurden. In den Genuss dieses Tricks kommt man dann, wenn alle Teile der Drittmauer gesetzt wurden, noch bevor das letzte Teil der zweiten Mauer gebaut wurde. Wem das unlo-

gisch erscheint, dem sei gesagt, dass „Setzen“ und „Bauen“ zwei unterschiedliche Vorgänge darstellen. „Gesetzt“ ist das Mauerteil, wenn das Holzgerüst erschienen ist. „Gebaut“ ist es erst dann, wenn die Baustelle verschwunden ist. Wenn viele Gebäude in der Bauwarteschlange stehen, kann zwischen Setzen und Baubeginn ein Zeitraum von Monaten liegen. Bis zum abgeschlossenen Bauen sind es dann noch fünf Tage.

Die Detailarbeit ist nun schnell erklärt: Die Zweitmauer idealerweise in einem Rutsch setzen, damit der Bau noch möglichst lange dauert. Dann unmittelbar im Anschluss die Drittmauer beantragen und direkt nach erfolgter Abstimmung diese in einem Zug setzen (oder zumindest so schnell, dass die Zweitmauer nicht vorher fertig ist). Für die Zweitmauer muss noch der normale Preis bezahlt werden, den dritten Ausbau gibt's dann für einen Sonderpreis von 50.000 GS. In Städten, in denen der Spieler nicht selbst Bürgermeister ist, ist dieses Verfahren sehr schwierig, da algorithmusbedingt nicht mehr als zwölf Mauerteile am Tag gesetzt werden können. Hier klappt der Trick nur dann, wenn in der Stadt genügend andere Baustellen (durch Betriebe, Häuser oder Infrastruktur) abgearbeitet werden müssen, um den **Bau** der Zweitmauer sehr zu verzögern, während das **Setzen** der Drittmauer dadurch ja nicht beeinträchtigt wird.

8.1.3.4 Der Mauerbau und die Bauwarteschlangen

Der Ausbau einer Stadtmauer ist ein großes Projekt – allzu logisch, dass es mehr Arbeitskraft und Ressourcen bindet als eine kleine Ziegelei. Mauerteile werden wie Betriebe behandelt. Sie brauchen Zeit bis zur Fertigstellung, benötigen einen Bautrupp und belegen Platz in der Bauwarteschlange der Stadt. Um die Bautrupps der Stadt beim Mauerbau nicht zu überlasten und um dafür Sorge zu tragen, dass auch während des Mauerbaus in der Stadt weiterhin Betriebe und Wohnhäuser gebaut werden können, gilt für Mauerteile und Stadttore im Zusammenhang mit den Baureihenfolgen diese Regel:

In der Bauwarteschlange belegt eine Stadtmauer stets jede zweite Position zwischen den Gebäuden, die während des Mauerbaus in Auftrag gegeben wurden. Daraus ergibt sich, dass für den Fall, dass Stadtmauer und Betriebe auf der Liste stehen, so zugeteilt wird:

1 Betrieb – 1 Mauerteil – 1 Betrieb – 1 Mauerteil – 1 Betrieb – 1 Mauerteil etc. Betriebe, die vor Beginn des Stadtmauerbaus in der Warteschlange standen, werden aber in jedem Falle zuerst abgearbeitet. Sind während des Projekts keine Betriebe, Wohnhäuser oder Objekte der Infrastruktur zu bauen, wird mit vereinter Arbeitskraft an der Stadtmauer gewerkelt. Umgekehrt gilt ebenfalls, dass bei zum Erliegen gekommenem Mauerbau alle Bautrupps an Betrieben, Häusern und Infrastruktur arbeiten können.

8.1.3.5 Der Mauerbau und die Belagerungen

Ein letzter Absatz sei hier noch dem Zusammenhang zwischen Mauerbau und Belagerungen gewidmet. Unter bestimmten Bedingungen ist die Stadt während des Mauerbaus vor Belagerungen durch gierige Fürsten oder die Wilden Horden geschützt. In dieser Zeit sind keine Belagerungen der Stadt möglich – ein äußerst bequemer Zustand für den Bürgermeister und alle Bewohner. Folgende Punkte müssen erfüllt sein, damit keine Belagerungen mehr erlaubt sind:

- Die Mauer ist bereits komplett gesetzt, aber noch nicht komplett gemauert.
- Mindestens ein Stadttor ist noch im Bau (also noch nicht gemauert).

Sobald einer dieser Punkte nicht mehr zutrifft, erlischt der Angriffsschutz der Stadt.

8.2 Der Handel mit dem Mittelmeer

Das Mittelmeer nimmt in zweierlei Hinsicht eine für ein erfolgreiches Spiel nicht ganz unwichtige Rolle ein. In jedem Spiel gibt es insgesamt 12 Städte im Mittelmeer, welche, sind sie erst einmal von einem Händler entdeckt worden, dem Spieler weitere, sehr lukrative Handelsmöglichkeiten auftun. Im Mittelmeer werden Wein, Tuch, Keramik und Gewürze für

mutige Handelsfahrer zu einem sehr günstigen Preis zum Kauf angeboten. Dies ist sehr praktisch, da die Produktion von Tuch in der Hanse eine langwierige und kostenintensive Angelegenheit ist. Bei Keramik verhält es sich in etwas abgeschwächter Form genauso – in frühen Spielphasen haben nur die wenigsten Spieler Lust, ihre Baustoffe und ihr Geld für Nebensächlichkeiten wie Töpfereien auszugeben. Die Produktionsmöglichkeiten für Wein sind durch die Karte sehr eingeschränkt, während man Gewürze in der Hanse nicht produzieren kann. Alles in allem sind dies genug Gründe, die ab und an einen Abstecher ins Mittelmeer rechtfertigen, zumal die Kaufpreise auch durchaus unter dem regulären Produktionspreis liegen können. Doch die Mittelmeeranrainer sind auch dankbare Warenabnehmer. Bier, Honig, Felle, Eisenwaren und Pech kann man hier zu äußerst lukrativen Preisen absetzen. Eine Expedition ins Mittelmeer kann nur von einem Konvoi gestartet werden. Hat man einen solchen zur Hand und klickt mit der rechten Maustaste auf den großen Pfeil unterhalb von London, öffnet sich das Fenster zur Vorbereitung einer Expedition. Hier stehen drei Optionen zur Auswahl: Entdeckungen, Handel und Verträge. Diese drei Punkte werden im Folgenden detaillierter besprochen.

8.2.1 Die Expeditionen zur Entdeckung der Städte

8.2.1.1 Die Vorbereitung für eine Entdeckungsexpedition

Um im Mittelmeer (oder auch in Amerika) Handel betreiben zu können, müssen zuerst einmal die dorthin führenden Seewege entdeckt werden, genauer gesagt: Städte oder Warenumschlagplätze. Damit dies gelingt, muss vorher ein Konvoi gebildet werden, welcher jedoch auch aus nur einem Schiff bestehen kann, aber alle Ansprüche an ein Orlogschiff erfüllt. Nun wählt man diesen Konvoi aus und klickt mit der rechten Maustaste auf den großen Pfeil auf der Hansekarte ganz unten links, unterhalb Englands. Daraufhin erscheint ein Fenster mit einer Landkarte des Mittelmeerraums. Nun klickt man entlang der Küste auf Stellen, an denen man Städte vermutet. Diese Ziele erscheinen nun im Fenster mit dem Hinweis „Küste“. Man kann maximal 4 Ziele angeben. Anschließend klickt man sooft auf den rechten unteren Button, bis er den Schriftzug „Entdecken“ anzeigt, und gibt dann den Befehl „Los geht's“. Nun setzt sich das Schiff Richtung Mittelmeer in Bewegung und wird für einige Wochen oder gar Monate auf Suche gehen.

War die Expedition erfolgreich, erhält man nach der Rückkehr des Konvois die Nachricht, dass ein neuer Warenumschlagplatz (oder auch mehrere) entdeckt wurde(n). Diese kann man ab jetzt mit dem Button „Warenumschlagplätze“ in jeder Gilde einsehen. Zugleich ist dort abzulesen, welche Angebote und welche Nachfragen die Stadt ausschreibt. Wichtig ist noch folgendes: Helle Kreise auf der Entdeckungskarte zeigen Stellen an, an denen bereits erfolglos gesucht wurde. Dort wird man definitiv nichts finden! Zu Beginn der Entdeckungsreisen sollte man schwerpunktmäßig die Westküste Europas (Frankreich, Spanien, Portugal) abfahren. Dort warten einige interessante Städte wie zum Beispiel Vigo oder Porto, die häufig Felle abnehmen und einen vergleichsweise kurzen Weg bedeuten (und damit schnelle Rückkehr).

8.2.1.2 Die Karte mit allen Mittelmeerstädten

In jedem Spiel können im Mittelmeer 12 Städte durch den Spieler und die Konkurrenz zusammen entdeckt werden. Insgesamt gibt es 31 Städte. **Die tatsächlich zu entdeckenden Städte wechseln in jedem Spiel!** Hier nun die Karte mit allen im Spiel möglichen Mit-

telmeerstädten. Achtung: Die Namen der Städte 22 und 24 (Neapolis) sind identisch. Die auf der Karte verwendete Numerierung behält im Kapitel 8.2.2.1 ihre Gültigkeit.

8.2.1.3 Für spätere Expeditionen

Hat man erst einmal eine Reihe lukrativer Handelsposten im Mittelmeer entdeckt, empfiehlt sich der Aufbau einer Art „Infrastruktur", um den Handel effizienter zu gestalten. Es bietet sich beispielsweise sehr an, Brügge als Stützpunkt für Expeditionen zu benutzen. Dort platziert man einige Ersatzschiffe ohne Mannschaft. Sobald ein Schiff von einer Expeditionsreise zurückkehrt, wird seine Besatzung auf eines der Ersatzschiffe verschoben. Während das erste Schiff repariert wird, können weitere Expeditionen sehr schnell mit den Ersatzschiffen gestartet werden. Der Vorteil ist, dass die Werft sehr schnell professionell arbeitet, die Wege ins Mittelmeer (und auch nach Amerika) kürzer sind, weniger Besatzung und damit weniger Heuer erforderlich ist und dass man auch den Überblick behält, wo welches Expeditionsschiff gerade ist.

8.2.2 Die Expeditionen für den Handel

8.2.2.1 Angebot und Nachfrage aus dem Mittelmeer

Hier nun alle im Mittelmeer zu entdeckenden Städte mit deren angebotenen und nachgefragten Waren und deren Status (Stützpunkt / Hafenstadt). Im Spiel werden jeweils zwei Waren angeboten und zwei nachgefragt – die Tabelle zeigt die jeweils möglichen Waren. Die von den Städten angebotenen Waren sind in jedem Spiel gleich. Die Kombinationen der Nachfragen werden dagegen bei jedem Spielstart zufällig erzeugt.

Status	Stadt	Bier	Honig	Felle	Eisenwaren	Pech	Gewürze	Wein	Tuch	Keramik
St	*Bordeaux*	N		N		N		A		A
H	*Santander*	N		N		N		A		A
H	*Vigo*	N		N		N		A		A
St	*Porto*	N		N		N		A		A
St	*Lissabon*	N		N		N		A		A
St	*Cadiz*	N		N		N		A	A	
St	*Valencia*	N		N		N		A	A	
H	*Barcelona*	N		N		N		A	A	
H	*Marseille*	N		N		N		A	A	
H	*Nizza*	N		N		N		A	A	
St	*Genua*		N	N		N			A	A
H	*Pisa*		N	N		N			A	A
H	*Rom*		N	N		N			A	A
St	*Neapel*		N	N		N			A	A
St	*Cosenza*		N	N		N			A	A
H	*Palermo*		N		N	N		A		A
St	*Syrakus*		N		N	N		A		A
H	*Podgorica*		N		N	N		A		A
St	*Korfu*		N		N	N		A		A
St	*Saloniki*		N		N	N	A			A
St	*Athen*		N		N	N	A			A
H	*Neapolis*		N		N	N	A			A
H	*Chania*		N		N	N	A			A
H	*Neapolis*		N		N	N	A			A
H	*Beirut*		N		N	N	A		A	
St	*Alexandria*		N		N	N	A		A	

Status	Stadt	Bier	Honig	Felle	Eisenwaren	Pech	Gewürze	Wein	Tuch	Keramik
H	*Tobruk*		N		N	N	A		A	
H	*Tunis*		N		N	N	A		A	
H	*Cagliari*		N		N	N		A		A
St	*Algier*		N		N	N	A		A	
H	*Izmir*		N		N	N	A			A

8.2.2.2 Der Aufbau einer Handelsexpedition

Die grundsätzliche Expeditionsvorbereitung läuft wie im vorherigen Abschnitt beschrieben ab. Doch anders als die Entdeckungsexpeditionen fürs Renommee dient diese Art von Expeditionen eher dem Portemonnaie: Ziel ist es, Waren einzukaufen oder Überschüsse im Mittelmeer zu Geld zu machen. Dabei sollte man sich zuvor überlegen, welche Waren man verkaufen und welche man einkaufen will. Danach richtet sich dann die zu wählende Route. In der Gilde kann man sich unter dem Punkt „Warenumschlagplätze" ein Bild machen, welche Waren von den einzelnen Städten angeboten und nachgefragt werden. Dementsprechend belädt man dann die Schiffe.

Wenn der Konvoi beladen und startklar ist, wählt man als Ziel erneut den Pfeil unterhalb Englands und weist mit einem Klick auf die entsprechende Stadt jeweils ein Ziel zu. Der Name der Stadt sollte nun bei „Ziel" erscheinen. Mit einem Klick auf den Button „Waren" kann man durch Aktivieren oder Deaktivieren der Häkchen vor den in der Stadt angebotenen Waren entscheiden, ob diese eingekauft werden soll, falls genügend Platz zur Verfügung steht. Es ist jedoch nicht möglich, maximale Preise oder maximale Mengen festzulegen. Hat man dem Kapitän den Auftrag zum Kauf einer Ware erteilt, kauft er solange, bis das Schiff voll oder das verfügbare Geld ausgegeben ist.

Auch der Verkauf lässt sich nicht direkt beeinflussen. Wenn eine angelaufene Stadt eine Ware nachfragt, die man an Bord hat, verkauft der Kapitän die maximal mögliche Menge an diese Stadt. Bei der Menge der umgeschlagenen Waren ist es von Bedeutung, ob eine Stadt ein so genannter „Stützpunkt" oder nur eine „Hafenstadt" ist. In Hafenstädten kann man pro Stopp nicht mehr als 500 Fässer je angebotener Ware kaufen, in Stützpunkten je 1.000 Fässer. Die Verkaufsmengen sind jedoch unbegrenzt. Auch gelten die Kaufobergrenzen nicht, wenn man über Verträge handelt (siehe nachfolgenden Abschnitt). Nach der Rückkehr des Konvois erhält man eine Nachricht über die erfolgreiche Expedition. In der Meldung sind sämtliche Informationen bezüglich der Handelsaktivitäten aufgeführt: Orte, Preise, Mengen, Umsätze und der Gesamtgewinn.

8.2.3 Expeditionen für Handelsverträge

Hat man erst einmal Hafenstädte und Stützpunkte im Mittelmeer entdeckt, wird es sinnvoll, nicht nur den im vorherigen Abschnitt beschriebenen normalen Handel zu betreiben, bei dem man nie im Voraus weiß, welche Preise nun gerade bezahlt werden oder zu zahlen sind, sondern Verträge zu erfüllen, bei denen die Abnahme- oder Angebotsmengen und die zugehörigen Preise im Vorfeld bekannt sind.

8.2.3.1 Grundlagen zum Vertragshandel

Derartige, teilweise sehr lukrative Verträge werden immer in der Stadt abgeschlossen, in der sie auch gelten. Also muss zunächst eine Expedition in die entsprechende Stadt gestartet werden. Dies geschieht wie in den obigen Abschnitten beschrieben. Jedoch muss der Button rechts unten auf „Verträge" eingestellt werden. Im Übrigen hat die Handelsfähigkeit des Orlogkapitäns keinerlei Einfluss auf die Häufigkeit und Ausgestaltung von Verträgen. Nach Beginn der Expedition wird das Schiff die ausgewählten Häfen anlaufen, und der Kapitän versucht, Handelsverträge auszuhandeln. War dies erfolgreich, erhält man nach der Rückkehr des Konvois eine Information, dass ein Vertrag mit näher spezifizierten Konditionen

abgeschlossen werden konnte. Achtung: Man kann zwar pro Fahrt vier Städte anlaufen, jedoch kann pro Expedition nur ein neuer Handelsvertrag abgeschlossen werden. Wenn der Kapitän also in einer Stadt Erfolg hatte, schlagen alle nachfolgenden Versuche auf dieser Tour zwangsläufig fehl! Pro Stadt kann es außerdem immer nur einen Vertrag geben. Es gibt zwei Arten von Verträgen: solche, bei denen die Stadt anbietet, bis zu einer bestimmten Menge eine Ware zu einem festen Preis abzunehmen, und solche, in welchen die Stadt anbietet, bis zu einer bestimmten Menge eine Ware zu einem festen Preis zu verkaufen.

Die Menge der angebotenen oder nachgefragten Waren (also das Vertragsvolumen) richtet sich nach der Gesamtbevölkerung der Hanse und steigt von anfänglich einigen hundert Fass auf mehrere zehntausend Fass an. Die bei einem Vertrag geltenden Preise werden jedoch für jede Expedition zufällig bestimmt. Handelsverträge im Mittelmeer sind freibleibende Angebote. Es wäre also genauer, von „Garantie“ statt von „Vertrag“ zu sprechen. Man ist nämlich nicht gezwungen, einen solchen Vertrag ganz oder auch nur teilweise zu erfüllen. Wenn man beispielsweise eine nachgefragte Ware nicht im Überschuss zur Verfügung hat oder eine angebotene Ware nicht benötigt, kann man einen solchen Vertrag guten Gewissens verfallen lassen. Negative Nachwirkungen hat dies nicht. Allerdings sollte man beachten, dass der Kapitän eines Expeditionskonvois bei Anlaufen einer Stadt, mit der ein Handelsvertrag existiert, automatisch versucht, diesen Vertrag zu erfüllen, also zum Beispiel die angebotene Ware zu kaufen.

Dies tut er selbst dann, wenn man genau diese Waren im Expeditionsvorbereitungsfenster ausdrücklich abgewählt hat! Macht man von Handelsverträgen Gebrauch, so sollte man zudem darauf achten, dass diese stets zeitlich begrenzt sind. Die Laufzeit eines Vertrages beträgt stets 6 Monate, danach verfällt das Angebot. Nach dem Ablaufdatum oder bei Erreichen des Maximalvolumens müssen also wieder die normalen Preise gezahlt werden, welche von den im Vertrag zugesagten deutlich abweichen können. Welche Handelsverträge derzeit gelten, kann in jeder Gilde unter dem Punkt „Handelsverträge“ eingesehen werden.

8.2.3.2 Der Mittelmeerverträge effektiv optimieren

In Mittelmeerverträgen, wie sie oben beschrieben sind, steckt weit mehr Potenzial, als man annehmen möchte. Denn obgleich sie bereits ohne irgendeine weitere Optimierung sehr lohnend sind, kann man mit diversen Tricks noch mehr aus ihnen herausholen. Wenn man die entsprechenden „Kniffe“ kennt, kann man beispielsweise die Dauer seiner Expeditionen stark verkürzen oder muss sich nie wieder über „falsche“ Verträge ärgern. Folgend sind diese Optimierungshinweise beschrieben.

8.2.3.2.1 Die Reisezeiten ins Mittelmeer (MM)

Die Dauer einer Expedition ist für bestimmte Regionen immer gleich. Generell gilt, dass ein Konvoi umso länger braucht, je weiter sein Ziel vom Hanseraum entfernt ist. Innerhalb bestimmter Regionen gibt es allerdings keine Unterschiede. So braucht ein Konvoi nach Valencia und Algier exakt dieselbe Zeit wie nach Rom, Marseille, Pisa oder jeder anderen Stadt im westlichen Mittelmeer. Die Zuordnung von Reisezeiten zu Regionen bzw. Städten sieht folgendermaßen aus (im Beispiel für einen leeren Kraier ab Brügge):

Reisezeit	Städte
8 Tage	Santander
9 Tage	Bordeaux
11 Tage	Vigo
13 Tage	Porto, Cadiz

Reisezeit	Städte
15 Tage	Valencia, Barcelona, Marseille, Nizza, Genua, Pisa, Rom, Neapel, Cosenza, Palermo, Syrakus, Cagliari, Algier, Tunis
18 Tage	Lissabon[10]
37 Tage	Podgorica, Korfu, Chania, Neapolis, Athen, Saloniki, Izmir, Tobruk
55 Tage	Beirut, Alexandria

Wählt man mehrere unterschiedliche Städte als Ziel aus (eventuell sogar solche in unterschiedlichen Regionen), verlängert sich die Reisezeit unter Umständen erheblich. Die genaue Formel dafür ist bislang allerdings nicht bekannt. Wer sicher gehen will, sollte daher seine Mittelmeerkonvois nur in eine einzige Stadt schicken. So kann man davon ausgehen, dass er innerhalb der in der Tabelle angegebenen Zeitspanne in den Hanseraum zurückkehrt. Dabei sind in der Regel allerdings einige Tage aufzuschlagen, wenn man auch langsamere Schiffe als Kraier im Konvoi hat. In vielen Fällen kann es aber durchaus sinnvoll sein, mehrere Verträge gleichzeitig zu erfüllen, insbesondere wenn die entsprechenden Städte in derselben Region liegen.

So ist es häufig ökonomischer, einen Ein- und einen Verkaufsvertrag durch einen einzigen Konvoi erfüllen zu lassen. Grundsätzlich ist es vorteilhaft, durch einen Vorlauftest zu überprüfen, ob ein Konvoi bei der Expedition durch Piraten oder Stürme in Mitleidenschaft gezogen wird. Zwar gehen dabei nur selten Waren oder Geld verloren, doch ist es ärgerlich, wenn ein großer Expeditionskonvoi aufgrund eines Sturmes oder eines Piratenangriffs mit großen Schäden zurückkehrt und erst einmal mehrere Wochen in die Werft muss. Wer die schnellstmögliche Reisezeit sicherstellen will, sollte wie auch in der Hanse Kraier für Expeditionen verwenden, da diese die Mittelmeertour schneller zurücklegen können als die anderen Schiffstypen. Im Hinblick hierauf mag auch der Hinweis nützlich sein, dass der Segelbonus des Kapitäns keinerlei Auswirkungen auf die Reisezeit hat. Auch die Laderaumfüllung hat hierauf keinen Effekt.

8.2.3.2.2 Die Ermittlung der Vertragskonditionen

Vorweg: Die Handelserfahrung des Kapitäns spielt in Bezug auf den Vertragsinhalt bei einer Mittelmeerexpedition keine Rolle. Welche Waren in einem Vertrag in welcher Stückzahl und zu welchem Preis angeboten werden, wird über einen Zufallsgenerator bestimmt. Dies geschieht pro Zeiteinheit für jede Stadt einmal. Unter „Zeiteinheit" versteht man einen „Ruckler" eines Schiffes über die Seekarte, wenn man das Spiel auf Zeitbremse schaltet. In jeder Zeiteinheit gilt also für jede Mittelmeerstadt ein ganz bestimmter Vertrag. Schickt man den Expeditionskonvoi eine Zeiteinheit später los, erhält man einen anderen Vertrag als zuvor. Durch oftmalige Versuche kann man so steuern, welche Ware man zu welchem Preis bekommt. Das ist besonders zu Beginn des Spiels wichtig, wo man zum Beispiel dringend Wein importieren müsste und daher einem Vertrag zum Verkauf von nicht vorhandenen Fellen nichts abgewinnen kann. Idealerweise speichert man also vor Beginn einer Expedition das Spiel ab und schickt den Konvoi in eine bestimmte Stadt. Wenn die Schiffe unterwegs sind, speichert man nochmals. Jetzt wird vorgespult und nachgeschaut, mit welchem Vertrag der Konvoi zurückkommt. Wenn er nicht genehm ist, wird Save 1 erneut geladen, der Konvoi aber erst eine Zeiteinheit später losgeschickt, so dass man nun einen anderen Vertrag erhält. Ist dieser geeignet, löst man ihn bei Bedarf mit einem weiteren Konvoi ein.

8.2.3.2.3 Die Optimierung von Verträgen

Es gibt einen weiteren Trick, mit dem man seine Mittelmeerverträge optimieren kann. Dazu muss man wissen, dass die Angebotswaren spielintern nach einer bestimmten Reihenfolge

[10] Diese Reise dauert aus unerfindlichen Gründen drei Tage länger als ins westliche MM.

geordnet sind. Diese lautet: Gewürze, Wein, Tuch, Keramik. Jede Stadt kann zwei dieser Waren verkaufen. Beispielsweise könnte gelten:

- Rom: Tuch und Keramik (genau in dieser Reihenfolge)
- Cagliari: Wein und Keramik (dito)

Angenommen, ein Konvoi kommt aus Rom mit einem Vertrag über 3.254 Fass Tuch zum Mindestpreis (166 GS) zurück. Dem Spieler wäre aber ein Vertrag über Wein lieber. In diesem Falle lenkt er den Konvoi, nachdem die Expedition bereits gestartet ist (sich aber noch immer auf der Hansekarte befindet), von Rom nach Cagliari um. Ergebnis: Der Kapitän schließt einen Vertrag über 3.254 Fass Wein zum Mindestpreis (176 GS) ab. Das liegt daran, dass das Programm intern in *jeder Zeiteinheit* für *jede Mittelmeerregion* folgendes neu definiert:

Ware x zu Mindestpreis + y % und Menge z.

So galt im Beispiel beim Start der Expedition:

Ware 1 zu Mindestpreis + 0 % und Menge 3.254 Fass

Dies hatte für jede Stadt in der entsprechenden Region Gültigkeit, also sowohl für Rom als auch für Cagliari. So kam auch in beiden Städten der gleiche Vertrag heraus, nur mit der Ausnahme, dass die Angebotsware 1 in Rom Tuch und in Cagliari eben Wein war. Auf diese Art und Weise kann man sich für jede Spielsituation die passenden Verträge „zurechtschneidern".

Eine zweite Optimierungsmöglichkeit von Mittelmeerverträgen besteht darin, die Schiffe durch Zuladung um so viel schwerer zu machen, dass sie einen Tick später den Kartenrand erreichen und das Ergebnis der Expedition neu berechnet wird. So geht man vor: Man schickt einen Konvoi auf Expedition mit dem Ziel, einen Vertrag abzuschließen. Unmittelbar nach dem Start wird gespeichert und danach mittels Schnellvorlauf das Ergebnis des Vertrags überprüft. Bei Nichtgefallen lädt man dem sich noch in der Stadtansicht befindlichen Mittelmeerkonvoi Waren auf. Diese machen den Konvoi schwerer, und damit erreicht er bei bestimmten Zuladungen den Kartenrand besagten einen Tick später. Nun wird erneut gespeichert und das Resultat geprüft. Diese zweite Möglichkeit funktioniert aber nur bei sortenreinen Konvois. Alle Schiffe müssen also entweder Kraier, Koggen, Schniggen oder Holke sein. Die erforderliche Menge liegt bei 8 Fass für einen Kraierkonvoi und beispielsweise 50 Fass für einen Holkekonvoi.

8.3 Der Handel mit Amerika

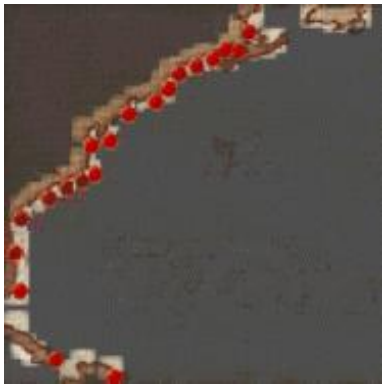
Neben den Stützpunkten im Mittelmeer stehen auch Indianerstämme auf dem amerikanischen Kontinent für den Fernhandel zur Verfügung. Der Handel mit ihnen unterliegt allerdings einigen Beschränkungen und ist daher – und auch wegen der erheblich längeren Fahrzeit – nicht ganz so lukrativ wie der mit den Mittelmeerstädten.

8.3.1 Die Entdeckung Amerikas

Bevor man mit amerikanischen Indianerstämmen Handel treiben kann, muss zunächst einmal der amerikanische Kontinent entdeckt werden. Dieser ist nämlich standardmäßig nicht auf der Expeditionskarte verzeichnet. Um ihn zu „aktivieren", startet man eine Expedition und wählt als Ziel einen Punkt auf See ganz am linken Kartenrand aus. Diesen bestätigt man als einziges Ziel, wählt „Entdecken" als durchzuführende Aktion aus und schickt das Schiff auf Reisen. Bargeld ist nicht erforderlich. Wichtig: Man sollte am besten einen Holk auf Amerikareise schicken, da die Fahrt sehr lang und strapaziös ist und somit sehr auf den Erhaltungszustand des Schiffes durchschlägt. So wird beispielsweise ein nach Amerika gesendeter Kraier nach seiner Rückkehr einen unter 30%igen Erhaltungszustand aufweisen, während eine Schnigge von einer derartigen Reise nur in seltenen Ausnahmefällen überhaupt zurückkommt.

Das Erkundungsschiff wird nun für viele Monate auf See sein. Sobald es auf der Seekarte wiedererscheint, erhält man eine Meldung, dass der amerikanische Kontinent entdeckt wurde. Von nun an kann man Orte an der Ostküste Nordamerikas auf der Expeditionskarte als Ziele auswählen. Nach der ersten Erkundungsfahrt zur Entdeckung Amerikas wurde auch gleich die Region um das heutige Washington D. C. nach Indianerstämmen abgesucht. Wer bei dieser ersten Überfahrt bereits mehrere Orte in Amerika nach Stützpunkten „durchleuchten" will, kann den westlichen Rand der Mittelmeer-Expeditionskarte viermal an unterschiedlichen Stellen als Ziel auswählen. Der Konvoi wird dann auch vier verschiedene Ziele in Amerika ansteuern.

8.3.2 Die Entdeckung der Indianerstämme



In jedem Spiel lassen sich an zufälligen Orten drei Indianerdörfer finden. Damit ist die Auswahl deutlich geringer als im Mittelmeer. Allerdings gibt es in Amerika weit mehr Möglichkeiten, an welcher Stelle sich ein Dorf nun „verstecken" könnte. Die Platzzuweisung geschieht hier nämlich nicht an vorausgewählten Stellen, sondern die Städte werden zufällig an der Küste entlang verteilt. Sie zeigt deutlich, dass man praktisch überall sein Glück versuchen kann. Dabei gehört Neufundland nicht dazu, wohl aber die Inseln von Kuba und der Dominikanischen Republik. Da wie bereits erwähnt die Anordnung zufällig erfolgt, gibt es noch mehr mögliche Standorte. Da die Dörfer aber keine Namen haben (sie werden in der Gilde stets nur mit „Indianerstamm" bezeichnet), lohnt es sich auch nicht, diese einzeln aufzulisten.

8.3.3 Der Handel mit den Indianerstämmen

Der Handel mit den Indianerstämmen erscheint im Vergleich zu den vielfältigen Möglichkeiten im Mittelmeer geradezu langweilig: Man kann hier keine Waren einkaufen, sondern lediglich Eisenwaren und Wein loswerden. Des weiteren bieten Indianerstämme keine Verträge an. Wer Eisenwaren oder Wein in Amerika verkaufen möchte, nimmt diese an Bord und schickt den Expeditionskonvoi in ein beliebiges Indianerdorf. Falls man aber plant, mehr als 300 Fass beider Waren zusammen abzusetzen, sollte man vorher unbedingt den nächsten Absatz lesen.

8.3.3.1 Die 300-Fass Beschränkung

Beim Verkauf großer Mengen von Eisenwaren oder Wein in Amerika tritt eine lästige Beschränkung auf: **Pro Schiff und Stopp können nicht mehr als 300 Fass verkauft werden.** Schickt man also ein einziges Schiff mit 400 Fass Wein nach Amerika, wird dieses die überschüssigen 100 Fass wieder nach Hause mitbringen. Schickt man zwei Schiffe mit je 310 Fass, werden von jedem Schiff 300 Fass verkauft, und 20 Fass bleiben übrig. Die Umgehung dieser Beschränkung ist jedoch denkbar einfach. Das jeweilige Indianerdorf muss *dreimal* hintereinander als Stopp angegeben werden. Im ersten Schritt verkauft dann jedes Schiff seine ersten 300 Fass, im zweiten Schritt die nächsten 300 Fass und im dritten gegebenenfalls die letzten 100 Fass (falls man voll beladene 70-Last-Holke verwendet). Die Reisedauer verlängert sich durch die Anwendung dieses Tricks nicht.

8.3.3.2 Die Preisbestimmung in Amerika

Die Preisbestimmung erfolgt in Amerika auf eine völlig andere Weise als gewohnt. Während die gezahlten Preise im Mittelmeer zufällig bestimmt werden, sind sie in Amerika fest definiert. Dabei gilt: Der Preis pro Fass ist umso höher, je weniger Waren man pro Stopp verkauft. Verkauft man also bei einem Stopp lediglich ein einziges Fass einer Ware, so wird die-

ses den Höchstpreis erlösen. Verkauft man die maximale Menge von 300 Fass, so sinkt der Erlös pro Fass auf den Mindestpreis. Die Preise sind folgendermaßen definiert:

	Mindestpreis bei Verkauf von 300 Fass	Höchstpreis bei Verkauf von 1 Fass
Eisenwaren	445 GS	511 GS
Wein	385 GS	440 GS

Dazwischen verläuft der Preis proportional, sinkt also gleichmäßig mit jedem zusätzlich verkauften Fass. Welchen Stückpreis man für seine Ladung denn nun erzielen wird, lässt sich also einfach berechnen.

Für Wein gilt: $Stückpreis = 440 - 0{,}18 * Fassanzahl$

Für Eisenwaren gilt: $Stückpreis = 511 - 0{,}22 * Fassanzahl$

Man sieht, dass die Höchstpreise für Eisenwaren und Wein genau den Höchstpreisen entsprechen, die man auch in der Hanse erlösen kann. Ob sich bei diesem Umstand – und unter Einbeziehung der sehr langen Laufzeit – der Amerikahandel tatsächlich lohnt, bleibt somit dem Spieler selbst überlassen.

8.4 Die Gründung einer Hanseniederlassung

Die Gründung einer Hanseniederlassung kann im Rahmen einer Eldermannmission als Auftrag angenommen werden: im Auftrag der Hanse eine neue Stadt quasi aus dem Boden zu stampfen. Vorarbeiten werden dabei keine geleistet. Aufgabe ist es, alle städtischen Gebäude selbst zu errichten, eine Stadtmauer zu bauen und 1.000 Bürger in der Stadt anzusiedeln. Die Gründung einer Niederlassung ist der anspruchsvollste und aufwendigste Auftrag, der im Rahmen einer Eldermannmission erledigt werden kann, dafür ist sie aber auch die sinnvollste und rentabelste Investition, denn auch nach Jahren hat man noch etwas davon.

Handel mit der Stadt und die Einnahmen aus Steuern sorgen dafür, dass die sehr beachtlichen Ausgaben für die Stadtgründung schnell wieder hereingeholt sind – und ab diesem Zeitpunkt macht man mit der Niederlassung an jedem Spieltag zusätzlichen Gewinn. Allerdings ist diese Mission für Bürgermeister, die noch Aufgaben zum Wohle der Hanse erledigen müssen, um überhaupt auf die Kandidatenliste zu gelangen, weniger zu empfehlen: Sie dauert einfach viel zu lange, so dass sich für diesen Zweck andere Aufgaben besser eignen. Zwar gewinnt man durch die Erfüllung dieses Auftrags ein beachtliches Ansehen, aber man sollte ihn doch erst dann annehmen, wenn man sich um Eldermannwahlen keine Sorgen mehr machen muss.

8.4.1 Die Besonderheiten einer Hanseniederlassung (NL)

Eine Niederlassung ist eine neue Stadt, die während des Spiels von einem Händler errichtet wird. Somit unterscheidet sie sich in einigen Punkten von den „richtigen" Startstädten. Die wichtigsten Unterschiede sind:

8.4.1.1 Die Werft einer Hanseniederlassung

Niederlassungen verfügen nur über ein Reparaturdock, nicht aber über eine richtige Werft. Somit können hier keine Schiffe gebaut werden. Ebenfalls wichtig: Auch wenn das Reparaturdock bereits nach seiner Setzung angeklickt werden kann, ist es doch erst dann in Betrieb, wenn es fertig gebaut ist!

8.4.1.2 Die Gilde einer Hanseniederlassung

In Niederlassungen gibt es grundsätzlich keine Gilde. Das hat aber keinen Einfluss auf Aufstiegsmöglichkeiten, denn der Gründer einer Niederlassung bleibt auf ewig „Stadtherr", ein Rang, der einem erweiterten Bürgermeistertitel entspricht.

8.4.1.3 Die stadteigene Produktion der Niederlassung

Niederlassungen verfügen über keine stadteigene Produktion. Es gibt also keine städtischen Betriebe! Alle hier zu errichtenden Betriebe müssen privat finanziert werden.

8.4.1.4 Die Produktionsmöglichkeiten der Niederlassung

In einer Niederlassung kann man stets nur drei Arten von Betrieben bauen, dafür aber alle effektiv. Wie man die Produktionsmöglichkeiten beeinflussen kann, zeigt ausführlich Kapitel 8.5. Manchmal gibt es Warenimporte aus dem Hinterland.

8.4.1.5 Die politische Stadtführung der Niederlassung

Der Gründer einer Niederlassung ist auf unbegrenzte Zeit der Stadtherr. Der Rang des Stadtherrn entspricht in etwa dem eines Bürgermeisters, jedoch mit erweiterten Kompetenzen und Befugnissen. So finden in der Niederlassung grundsätzlich keine Bürgermeisterwahlen statt, und der Stadtherr-Titel berechtigt automatisch zur Teilnahme an der Eldermannwahl, selbst, wenn man in seiner Heimatstadt kein Bürgermeister mehr ist. Bei kommunalpolitischen Entscheidungen, die in einer Hansestadt der Genehmigung des Stadtrats bedürfen, beispielsweise Stadtmauererweiterungen oder Steueränderungen, entscheidet der Stadtherr alleine, da es in der Niederlassung keinen Stadtrat gibt. Des weiteren besteht für den Gründer uneingeschränkter Zugriff auf die Stadtkasse.

8.4.1.6 Die Beliebtheit der Bürger in der Niederlassung

In einer selbst errichteten Niederlassung wird man von seinen „Bürgern“ stets geliebt, selbst wenn man regelmäßig die Stadtkasse plündert oder in der Stadt eine Hungersnot herrscht – zumindest sagen die Bewohner nach Anklicken stets „Die Bürger sind von Euch überzeugt“. Allerdings hätten sie selbst dann keine Möglichkeit zur Abwahl des Stadtherrn, wenn sie mit diesem unzufrieden wären…

8.4.2 Die Auftragsannahme und die Konditionen

Bevor man den Eldermannauftrag zur Gründung einer Niederlassung annimmt, sollte man das Spiel unbedingt abspeichern, um im Falle einer Unzufriedenheit mit Lage oder Produktionen die Möglichkeit zu haben, den Auftrag zu „stornieren“. Sobald der Auftrag angenommen wurde, erscheint auf der Seekarte eine neue Stadt.

Auf der Standardkarte sind dabei diese Neugründungen möglich: Ahus, Boston, Flensburg, Göteborg, Haarlem, Harlingen, Helsinki, Königsberg, Memel, Naestved, Newcastle, Pernau, Rügenwald, Stavanger, Tönsberg, und Windau. Die Lage dieser Städte kann man sich bei Bedarf im Karteneditor anschauen. Auf die Entscheidung, welcher Ort nun ausgewählt wird, hat der Spieler keinerlei Einfluss. Anschließend sollte man nachsehen, welche Waren in der Niederlassung produziert werden können. Wer den Maximalausbau der Hanse zum Ziel hat, sollte möglichst darauf achten, dass in der neuen Niederlassung Fisch produziert werden kann:

Nicht etwa, weil es auf der Standardkarte zu wenig Fisch gäbe, sondern weil Fischerhütten keinen Bauplatz zu Lande verbrauchen und trotzdem Arbeitsplätze schaffen. Niederlassungen, die Fisch herstellen können, sind also in der Lage, mehr Einwohner zu erreichen als Niederlassungen ohne Fisch. Im Hinblick auf denselben Aspekt kann sich beim Maximalausbau eine Pech- oder Ziegelproduktion als hinderlich erweisen, da Ziegelei und Pechkocher jeweils nur 15 statt 30 Arbeiter beschäftigen und deren spätere Ersetzung durch andere Betriebe Zeit und Geld in Anspruch nimmt. Außerdem sollte man Wert auf einen möglichst großen Grundriss legen, beispielsweise den von Stockholm. Kapitel 8.5 beschreibt detailliert, wie man selbst Einfluss auf die Produktionsmöglichkeiten in seiner Niederlassung nehmen kann. Für die Errichtung einer Niederlassung bekommt man eine sehr großzügige Frist von zwei Jahren. In dieser Zeit muss eine Stadtmauer errichtet worden sein und mindestens 1.000 Bürger in der Stadt wohnen.

Seltsamerweise ist es jedoch nicht erforderlich, zum Stichtag alle städtischen Gebäude errichtet zu haben. Man sollte dies trotzdem tun, da ansonsten die Stadt nicht über bestimmte Grenzen hinaus wachsen wird. Falls man es aus irgendwelchen Gründen nicht schafft, den Auftrag innerhalb von 24 Monaten abzuschließen, wird der Auftrag entzogen und an einen KI-Händler weitergegeben – der ihn freilich (ungestraft) auch niemals fertig stellen wird. Der Spieler wird für ungefähr einen Monat von weiteren Eldermannmissionen ausgeschlossen, des Weiteren gibt es einen Ansehensverlust. Weitere, materielle Konsequenzen sind nicht zu befürchten.

8.4.3 Schritt für Schritt zur eigenen Niederlassung

Im Folgenden wird nun beispielhaft Schritt für Schritt der Aufbau einer eigenen Handels- und Produktionsniederlassung beschrieben. Selbstverständlich ist dies nur als Beispiel zu verstehen. Es gibt viele andere Möglichkeiten, das Missionsziel vor Fristablauf zu erfüllen.

8.4.3.1 Erforderliches zum Bau einer Niederlassung

Vor der Annahme des Auftrags sollte unbedingt sichergestellt werden, dass das eigene Unternehmen zur Erfüllung einer solch anspruchsvollen Aufgabe in der Lage ist. Bevor die Mission also angenommen wird, sollte sich der Spieler über folgende Punkte im Klaren sein:

- Um die städtischen Gebäude, die Stadtmauer, einige Wohnhäuser und eine Handvoll Betriebe zu errichten, sind mindestens 1.500 Last Ziegel, 300 Last Holz, 50 Last Hanf und 400 Fass Eisenwaren erforderlich, die vom Spieler bereitgestellt werden müssen.
- Die reinen Baukosten sind ebenfalls vom Spieler zu tragen. Mit Mindestausgaben von 150.000 GS muss gerechnet werden, abhängig von der Größe der ersten Stadtmauer.

Bezieht man in die Kostenrechnung den Wert der verbrauchten Baumaterialien ein, kann man die Kosten für den Aufbau einer Niederlassung mit ungefähr einer halben Million GS ansetzen. Wer sicher ist, für den Niederlassungsbau gerüstet zu sein, nimmt jetzt den Auftrag vom Eldermann an und beginnt mit dem Aufbau der ersten Gebäude.

8.4.3.2 Der Aufbau der „Mindestausstattung“

Nun geht es ans Bauen. Praktikabel ist zum Beispiel diese Reihenfolge:

1. **Markthalle bauen.** Dies ist der erste Schritt. Ab jetzt ist es möglich, Baumaterial in der Niederlassung auf Vorrat zu lagern. Für die Unterbringung in der Markthalle sind noch nicht einmal Lagergebühren zu bezahlen.
2. **Kontor bauen.** Dies ist erforderlich, um eigene Häuser und Betriebe in der Stadt errichten zu können.
3. **Ein Fachwerkhaus bauen.** Es bietet genug Wohnraum für die ersten Arbeiter und deren Familien.
4. **Zwei Betriebe bauen.** Hiermit lockt man Arbeiter in die Stadt und sorgt dafür, dass die Bevölkerung bereits ungefähr 240 beträgt.
5. **Ein Fachwerk-, ein Giebel- und ein Kaufmannshaus bauen.** Hat man diese Häuser erst einmal gebaut, so muss man sich um Unterkünfte für die nächste Zeit keine Sorgen machen. Wer die Einwohnermaximierung in der Niederlassung anstrebt und somit auf überflüssige Wohlhabende und Reiche verzichten möchte, sollte jedoch bis zur Anerkennung auf den Bau von Giebel- und Kaufmannshäusern verzichten.
6. **Weitere zwei Betriebe bauen.** Erhöht die Bevölkerung nochmals auf jetzt 400 Einwohner.
7. **Rathaus bauen.** Dies ist unbedingt erforderlich, da die Stadt ohne Rathaus nicht über 400 Einwohner wachsen kann. Außerdem hat man ab jetzt Zugriff auf die Stadtkasse und weitere kommunalpolitische Entscheidungen. Wer möchte, kann die Steuern für die Bürger jetzt gleich auf maximale 20 % erhöhen, um das städtische Budget zu erhöhen. Dies ist möglich, da die Bevölkerung in der Aufbauphase grundsätzlich „sehr

glücklich“ ist. Nicht vergessen, die Steuern nach der Anerkennung der Niederlassung wieder zu senken!

8. **Weitere Betriebe und Wohnhäuser bauen.** Die Anzahl bleibt hier dem Spieler überlassen. Wichtig zur Entscheidungsfindung ist dabei folgendes: Für eine Stadtbevölkerung von 1.000 Bürgern sind insgesamt 8 Betriebe erforderlich. Mindestens 4 weitere müssen also vom Spieler noch errichtet werden, um das Ziel zu erreichen. Wer mehr baut, erreicht einerseits eine höhere Einwohnerzahl. Andererseits muss bedacht werden, dass sich beim Bau einer großen Anzahl von Gebäuden zum jetzigen Zeitpunkt die Anerkennung der Niederlassung stark nach hinten verschiebt, da die erforderlichen städtischen Bauwerke zunächst in einer langen Warteschlange hängen. Die Anzahl der Wohnhäuser ist abhängig von der Anzahl der gebauten Betriebe. Für 1.000 Bürger ist noch mindestens ein weiteres Fachwerkhaus erforderlich. Von den anderen beiden Haustypen sollte auch noch je ein Stück gebaut werden, um Platz für Zuwanderer zu haben. Dies gilt nicht, wenn man zugunsten der Einwohnermaximierung auf überflüssige Wohlhabende und Reiche verzichten möchte.
9. **Waffenschmiede und Arsenal bauen.** Wer in der Waffenschmiede auch gleich Schiffs- und Handwaffen herstellen will, muss Eisenwaren, Hanf, Holz und Leder in der Markthalle bereithalten. Neben dem Bau von Betrieben ermöglicht auch das Arsenal die Erhöhung der Einwohnerzahl über die Ausbildung von Stadtwachen. Da die Stadtwache lediglich Wohnraum benötigt, ist diese Variante mit weniger Materialeinsatz verbunden. Diesem Vorteil stehen aber auch einige Nachteile gegenüber: Die Stadtwache produziert nichts und kostet dagegen Unterhalt. Zudem reduziert sich die Zuwanderung zu einer Niederlassung nach Einstellung der ersten Stadtwache von 20 Bettlern täglich auf eine deutlich niedrigere Zahl, abhängig von der bisher erreichten Bevölkerung. Auf jeden Fall sollten kurz vor Anerkennung einige Kontingente Soldaten ausgebildet werden, da sich der Status der Stadtverteidigung nach der Anerkennung stark auf die Zufriedenheit der Bürger auswirkt.
10. **Die Stadtmauer bauen.** Die Stadtmauer muss vollständig gesetzt (nicht gemauert!) sein, damit die Stadt über 500 Einwohner wachsen kann. Es empfiehlt sich, um die Einwohnerzahl schnell zu erhöhen, die Mauer jetzt auf einen Schlag zu setzen. Dazu sind ungefähr 800 Last Ziegel, 80 Last Holz und 80 Fass Eisenwaren, abhängig vom Grundriss der Stadt, erforderlich. Des weiteren muss im Rathaus Geld in die Stadtkasse eingezahlt werden, da die Mauer aus Stadtmitteln bezahlt wird. Eine komplette Stadtmauer kostet in etwa 110.000 GS.
11. **Kneipe und Werft bauen.** Die Kneipe ist erforderlich, um die Niederlassung über die begehrten 1.000 Einwohner wachsen zu lassen. Das Reparaturdock gestattet den Sprung über 1.250 Bürger. Es ist aber erst dann in Betrieb, wenn es fertig gemauert ist. In der neuen Kneipe sitzt zu Beginn netterweise gleich ein Kapitän.
12. **Kirche bauen.** Sie wird nur noch benötigt, um die Niederlassung über 1.500 Bürger wachsen zu lassen.

Nach diesen Schritten hat man die Grundlagen für den Abschluss des Auftrags bereits gelegt. Wen eine detaillierte Material- und Geldaufstellung für diesen exemplarischen Aufbau interessiert, wird in Kapitel 8.4.4 fündig.

8.4.3.3 Die weitere Entwicklung der Niederlassung

Sobald die oben aufgeführte „Mindestausstattung“ einer Niederlassung erst einmal gesetzt ist, kann man sich theoretisch auf reines Warten verlegen, bis die neue Stadt die 1.000-Einwohner-Grenze übersprungen hat. Tatsächlich ist es nach Setzen der genannten Gebäude nicht erforderlich, noch irgendetwas für die Neugründung zu tun, um den Auftrag abzuschließen. Solange eine Niederlassung vom Hanserat noch nicht anerkannt ist, ist die Versorgung der Bürger nicht erforderlich. Die Bürger verbrauchen zwar alle Waren nach regulä-

rem Verbrauchsschema (siehe Kapitel 7), aber es schlägt sich nicht auf die Zufriedenheit nieder, wenn Waren nicht zur Verfügung stehen. Die Bürger sind also immer wunschlos glücklich, selbst dann, wenn die Markthalle komplett leer ist. Sie zahlen auch fleißig Steuern an die Stadtkasse und Mieten an den Stadtgründer.

Konkurrenz siedelt sich in der Aufbauphase nicht an, und dem Landesfürsten sind Belagerungen bis zur Anerkennung verboten. Falls die Niederlassung irgendwelche Waren importiert, sind sie vom ersten Tag an auf dem Markt, und man kann sie zu 0 GS kaufen. Das alles bedeutet jedoch nicht, in der verbleibenden Zeit bis zur Anerkennung die Hände in den Schoß zu legen. Wer weiter neue Betriebe und Wohnhäuser setzt, kann die Einwohnerzahl bis zum Stichtag noch kräftig erhöhen, da sich dieser wegen der in der Warteschlange hängenden städtischen Gebäude nach hinten verschiebt. Der Vorteil dieser Methode ist, dass man eine ganze Menge Einwohner hat, die quasi „umsonst", also ohne eigenen Verbrauch, Waren für das Unternehmen produzieren. Wer diese Strategie ausreizt, kann die nicht anerkannte Niederlassung noch auf mehr als 4.000 Einwohner bringen und sich somit 1.000 „kostenfreie" (also verbrauchslose) Arbeiter für seine Betriebe sichern (1 Arbeiter = 4 Einwohner).

8.4.3.4 Kurz vor der Anerkennung der Niederlassung

Kurz vor der Anerkennung der Niederlassung durch den Hanserat sollte man mit der Anlieferung sämtlicher Waren beginnen – ab diesem Zeitpunkt wird die Stadt in das reguläre Versorgungssystem eingegliedert. So kann man sofort nach der Stadteinweihung die Höchstpreise bei allen Waren erzielen. Den Landesfürsten hält man sich am besten auch mit großzügigen Warenverkäufen für die nächste Zeit vom Hals. Weiter geht es dann wie in einer normalen Stadt: bauen, versorgen, bauen… Im Übrigen kann die Niederlassung erst nach der Anerkennung durch den Hanserat wirklich komplettiert werden, was die öffentlichen Gebäude angeht.

Der Darlehensgeber, der bis zu diesem Zeitpunkt noch durch Abwesenheit glänzte, wird vom Programm automatisch (also ohne Zutun des Spielers) gesetzt, sobald an einem beliebigen Datum nach der Anerkennung 50 Last Ziegel, 20 Last Holz und 20 Fass Eisenwaren in der Markthalle auf Lager liegen. Falls die Niederlassung so begehrte Waren wie Wein produziert, wird leider auch die lästige Konkurrenz nicht lange auf sich warten lassen. Kurze Zeit nach der Anerkennung schießen die KI-Betriebe dann aus dem Boden wie Pilze nach dem Regen, wogegen man noch nicht einmal etwas unternehmen kann. Wenn man allerdings schon gezwungen ist, den Platz unter der Sonne mit anderen Händlern zu teilen, so kann man denen wenigstens das Leben so schwer wie möglich machen und gleichzeitig dabei verdienen. Näheres dazu steht in Kapitel 2 unter dem Punkt „Rathaus" → „Stadtkasse".

8.4.4 Tabelle für den Verbrauch von Material und Geld

Wer eine detaillierte Aufstellung des zum Gründen einer Niederlassung benötigten Baumaterials und Geldes benötigt, wird höchstwahrscheinlich in der jetzt folgenden fündig. Die hier gemachten Angaben zu den städtischen Gebäuden sind stets gleich und können problemlos als Referenz verwendet werden. Dagegen wird der Materialbedarf der in der Tabelle aufgeführten Betriebe davon abhängen, was die Niederlassung produzieren kann. Die Aufstellung geht hierbei vom „schlimmstmöglichen" Fall aus, also einem Betrieb mit dem Rohstoffbedarf von 50 Ziegeln, 20 Holz und 20 Eisenwaren. Die Angaben für die Stadtmauer beziehen sich auf eine mit insgesamt 80 Teilen und können dementsprechend ungenau sein. Wer zusätzliche Betriebe und Wohnhäuser über die hier aufgeführten hinaus errichtet, muss auch einen erhöhten Bedarf einplanen!

Material- und Geldaufwand für eine standardkonforme Niederlassung

Bauwerk	Ziegel	Holz	EW	Hanf	Bauzeit	Baukosten	Bauwert
Markthalle	50	50	20	0	42 Tage	4.000 GS	15.650 GS
Kontor	50	50	20	0	42 Tage	13.000 GS	24.650 GS

Bauwerk	Ziegel	Holz	EW	Hanf	Bauzeit	Baukosten	Bauwert
1 Fachwerkhaus	25	2	2	0	10 Tage	5.000 GS	7.560 GS
2 Betriebe	100	40	40	0	je 40 Tage	16.000 GS	36.000 GS
1 Fachwerkhaus	25	2	2	0	10 Tage	5.000 GS	7.560 GS
1 Giebelhaus	40	10	10	0	20 Tage	8.000 GS	14.170 GS
1 Kaufmannshaus	50	20	20	0	40 Tage	8.000 GS	18.000 GS
2 Betriebe	100	40	40	0	je 40 Tage	16.000 GS	36.000 GS
Rathaus	80	50	50	0	52 Tage	8.000 GS	29.490 GS
4 Betriebe	200	80	80	0	je 40 Tage	32.000 GS	72.000 GS
1 Fachwerkhaus	25	2	2	0	10 Tage	5.000 GS	7.560 GS
1 Giebelhaus	40	10	10	0	20 Tage	8.000 GS	14.170 GS
1 Kaufmannshaus	50	20	20	0	40 Tage	8.000 GS	18.000 GS
Waffenschmiede	50	20	20	0	42 Tage	4.000 GS	14.000 GS
Arsenal	50	20	20	0	42 Tage	4.000 GS	14.000 GS
80 Mauerteile	800	80	80	0	je 5 Tage	160.000 GS	246.800 GS
3 Stadttore	75	6	6	0	je 10 Tage	1.200 GS	8.880 GS
Kneipe	50	20	20	0	42 Tage	4.000 GS	14.000 GS
Werft	75	30	20	50	56 Tage	3.000 GS	35,500 GS
Kirche	80	50	50	0	56 Tage	8.000 GS	29.490 GS
Gesamt	**2.015**	**602**	**532**	**50**	**254 Tage** (5 Bautrupps)	**312.200 GS**	**655.480 GS**

Hinweis: „Bauwert“ stellt die Summe aus Baukosten und Wert der benötigten Materialien dar. Dabei sind für Ziegel 78 GS, für Holz 55 GS, für Eisenwaren 250 GS und für Hanf 400 GS veranschlagt.

8.5 Die Warenbeeinflussung einer Niederlassung

8.5.1 Die Waren und Gegenwaren

Vom Standpunkt der Logik aus gesehen – und auch laut offiziellem Handbuch, sollte eine neue Hanseniederlassung genau die Waren produzieren können, an denen derzeit in der Hanse der größte Versorgungsmangel herrscht. So sollte im Prinzip der Regelfall sein, dass bei einem hanseweiten großen Eisenwarenmangel eine neue Niederlassung Eisenwaren produzieren sollte, eben, um diese Versorgungslücke auszugleichen. Aufgrund eines Programmierfehlers – oder wegen eines Grundes, der sich rationalem Denken verschließt – ist dem aber nicht so. Eine Niederlassung kann **nicht** die jeweils aktuellen Mangelwaren produzieren, sondern ein Warenmangel löst stets eine andere Warenproduktion aus als die eigentlich benötigte. So führt ein Tuchmangel also nicht etwa dazu, dass eine neue Niederlassung Tuch produzieren kann, sondern dass sie stattdessen Salz herstellen wird. Dies verkompliziert es enorm, eine Niederlassung auf die eigenen Warenbedürfnisse abzustimmen. Es funktioniert aber, wenn man zu jeder Mangelware die resultierende Produktionsware kennt. Wer also durch einen gezielten Warenmangel die Produktionsauswahl seiner Niederlassung optimieren will, muss dies nicht mit den gewünschten Waren tun, sondern mit denen, die in der jetzt folgenden Tabelle aufgeführt sind.

Mangelware[11]	**Produktionsmöglichkeiten in neuer Niederlassung**		
	effektiv	*ineffektiv*	*Importe*
Bier	Eisenwaren		
Eisenerz	Wolle		
Eisenwaren	Honig		

[11] hanseweiter Nullbestand

Felle	Fisch		
Holz	Tuch		
Honig	Getreide		
Keramik	Ziegel		
Salz	Eisenerz		
Tran	Getreide		Felle
Wein	Keramik		
Wolle	Wein		
Fisch	Bier		
Hanf	Tran	Fisch	
Pech	Hanf		
Getreide	Fleisch/Leder		
Gewürze			
Tuch	Salz		
Ziegel	Pech		
Fleisch/Leder	Holz		

Anmerkungen zur Tabelle:

- Grundsätzlich sind in einer Niederlassung nur effektive Produktionen möglich. Da jedoch eine Tranproduktion stets eine ineffektive Fischproduktion impliziert, wird bei einer durch Hanfmangel hervorgerufenen Tranproduktion stets auch Fisch ineffektiv mitproduziert.
- Bei Tranmangel importiert die Niederlassung zusätzlich zur Getreideproduktion Felle. Eine Fell*produktion* ist dagegen in Niederlassungen nie möglich.
- Durch Mangel an Getreide, Hanf und einer weiteren Ware kann man eine Niederlassung mit fünf Produktionen erzeugen (Fleisch / Leder, Tran / Fisch und eine weitere).
- Gewürze haben keine Gegenware! Bei Gewürzmangel kann eine Niederlassung nur zwei Waren produzieren, die dritte Ware wird gestrichen.

8.5.2 Die Berechnung von Mangelwaren

Um zu erkennen, an welcher Ware derzeit ein Mangel herrscht, greift das Programm auf drei Werte zurück:

- den Gesamtwarenbestand in allen Markthallen des Spiels;
- den Gesamtwarenbestand in allen vom Spieler gegründeten Kontoren;
- den Gesamtwarenbestand an Bord von allen Schiffen des Spielers, die auf einer Autoroute aktiv sind.

Wenn für eine bestimmte Ware die Summe dieser drei Werte niedriger ist als der derzeitige Wochenverbrauch der gesamten Hanse, erkennt das Programm dies als einen Mangel. Für die drei Waren, bei denen der Fehlbetrag zwischen Bestand und Verbrauch am höchsten ist, bekommt man die entsprechenden Gegenwaren für eine neue Niederlassung angeboten.

8.5.3 Die Beeinflussung von Produktionen

Um nun die Warenvergabe nach seinen Wünschen zu ändern, muss man eventuell bereits bestehende Mängel durch die benötigten ersetzen. Es sollte aber von keiner Ware einen hanseweiten Nullbestand geben, da die Sache dann nicht richtig funktioniert. Ein Beispiel: Das momentane Warenangebot in der neuen Niederlassung ist Holz, Wein und Fisch. Das heißt, es besteht aktuell ein Mangel an Fleisch / Leder, Wolle und Fellen. Wenn die eigenen Wunschwaren Tuch, Wolle und Honig lauten, muss man hierfür einen Mangel an Holz, Eisenerz und Eisenwaren erzeugen. Die Vorgehensweise sieht dabei folgendermaßen aus:

1. Bevor man irgendetwas unternimmt, wird das Spiel sicherheitshalber abgespeichert (Save Nr. 1), denn es gibt keine Garantie, dass die Manipulation immer funktioniert.

2. Alle Versorgungskonvois werden in die Zielstadt geschickt und (wichtig!) der automatische Schiffshandel ausgeschaltet. Eventuell vorhandene Arbitragehändler werden ebenfalls deaktiviert. Bevor man fortfährt, muss gewartet werden, bis alle Konvois im Hafen vor Anker liegen. Bei weit entfernten Städten und Zentral- / Regionallagern sollten außerdem einige leere Schiffe geparkt sein.
3. Jetzt werden in jeder Stadt der Hanse alle Waren, deren Fehlen die Wunschwaren in der neuen Niederlassung erzeugt, aus den Kontoren in die Konvois geladen. Damit zählen sie für das Programm nicht mehr zum Bestand. Nun speichert man ab (Save Nr. 2) und nimmt den Auftrag an. Hat man die gewünschten Waren erhalten, aktiviert man das automatische Versorgungssystem wieder und spielt weiter.
4. Hat es nicht funktioniert, lädt man das Save Nr. 2 und kauft in allen Städten alle Waren, deren Fehlen die gewünschten Produktionen erzeugt, aus den Markthallen auf und lädt sie ebenfalls in die Konvois. Auch diese zählen damit nicht mehr zum Bestand. Danach legt man Save Nr. 3 an und nimmt den Auftrag an. Sind es die gewünschten Waren, aktiviert man das automatische Versorgungssystem wieder und spielt weiter.
5. Hat auch dies nicht funktioniert, lädt man Save Nr. 3 erneut und lädt nun die Waren, die im vorherigen Versuch die unerwünschten Niederlassungen erzeugt haben, von den Konvois in die Kontore. Damit vergrößert man den rechnerischen Bestand dieser Waren, was das Fehlen der gewünschten möglicherweise höher gewichtet und die unerwünschten Niederlassungen entfernt. Es wird gespeichert (Save Nr. 4) und der Auftrag angenommen. Hat man die gewünschten Waren erhalten, aktiviert man das automatische Versorgungssystem wieder und spielt weiter.

Bei der ganzen Angelegenheit sollte man auch nicht vergessen, dass man selber und auch die Städte während der Prozedur wieder Waren nachproduzieren, die dann einen Störfaktor darstellen. Daher müssen die Warenbestände in den Städten und Kontoren eventuell mehrmals geleert werden, um einen echten Mangel hervorzurufen. Funktioniert die Manipulation auch nach den angegebenen 5 Schritten nicht, so gibt es zwei mögliche Gründe:

- Man hat zu wenig von den anderen Waren auf Lager, weshalb das Programm für einige Waren größeren Produktionsbedarf sieht. In diesem Fall muss man das Gesamtwarenangebot erhöhen, das heißt, weitere Betriebe bauen, Waren aus dem Mittelmeer importieren und es später nochmals versuchen.
- Es gibt im Moment keinen Standort für eine andere Niederlassung als die aktuell angebotene. Dies ist wichtig, da mit einer Änderung des Produktionsangebots in der Regel auch der Standort wechselt. In diesem Falle muss der Spieler wohl oder übel in den Krieg ziehen und einige Piratennester vernichten, welche die gewünschten Niederlassungsstandorte blockieren.
- Außerdem sollte man stets bedenken, dass die Warenmanipulation ein Vorgang ist, bei dem keine halben Sachen gemacht werden sollten. Das heißt, wer nur halbherzig mal hier und mal dort einige Fass einer Ware aus dem Bestand entfernt, wird keine großen Erfolge erzielen. Zuverlässig wird das Ganze erst, wenn man den für das Programm sichtbaren Bestand (Kontore, Autokonvois, Markthallen) der erforderlichen Waren wirklich in allen Städten auf 0 reduziert, was durchaus einen größeren Aufwand darstellt.

Insbesondere den letzten Absatz sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen. *Nullbestand* heißt *Nullbestand* und ist nicht anders gemeint. Wenn die Warenbeeinflussung in den Niederlassungen auf Teufel komm raus nicht klappen will, dann ist die häufigste Ursache doch irgendein Fass irgendeiner Ware, das in irgendeiner Stadt vergessen wurde. *Erst, wenn zum Tageswechsel ein Nullbestand einer Ware auftritt, wird die Warenzuteilung neu ausgewürfelt.* Anmerkung: Eine Anleitung für die Warenbeeinflussung im Mehrspielermodus gibt es im 11. Kapitel.

9. Tipps und Tricks

Dieses Kapitel behandelt spezielle Tipps und Tricks zur Optimierung des eigenen Spiels, deren Darlegung zu umfangreich ist, um sie in ihrem eigenen thematischen Zusammenhang unterzubringen. Sie sind also in diesem Kapitel gesammelt. Derzeit umfasst dieses Kapitel zwei der mächtigsten Optimierungsinstrumente: den Arbitragehandel, mit dessen Hilfe bei entsprechendem Know-how Gewinne ohne Verbrauch von Waren erzielt werden können, und die Bauplatzoptimierung. Diese dient dazu, durch straßenreduziertes Bauen die maximale Einwohnerzahl der Hanse zu erhöhen. Diese beiden Tricks werden jedoch auf Dauer keinen Erfolg bringen, wenn sie nicht in ein Spiel integriert werden, dass von den Grundlagen her bereits auf stabilen Füßen steht! Genaue Kenntnisse der ersten sechs Kapitel sind für die spielerische Anwendung von Arbitrage und Bauplatzoptimierung also unerlässlich. Des Weiteren enthält dieses Kapitel detaillierte Hinweise zum schrittweisen Aufbau des eigenen Spiels von Anfang an in Form von Startstrategien sowohl für Händler als auch für Piraten.

9.1 Der Arbitragehandel

Als „Arbitrage" wird (im Rahmen von Patrizier 2) ein Trickhandel bezeichnet, der es ermöglicht, ohne Warenverbrauch immense Gewinne zu machen. Dabei werden Waren abwechselnd ge- und sofort wieder verkauft, dann wieder gekauft, um sofort wieder verkauft zu werden. Und so weiter, endlos. Gewinn kann man damit nur erzielen, wenn man teurer einkauft als verkauft. Klingt widersinnig? Und das geht! Zwei Dinge sind dazu nötig:

- Zunächst der „Handelsbonus" der Kapitäne: Kapitäne erhalten (entsprechend ihrer Handelsfertigkeit) einen Rabatt auf Einkäufe, die sie in automatischen Handelsrouten tätigen (rund 10 %, genauere Tabelle folgt weiter unten).
- Zum zweiten einen Preisbereich, in dem Einkaufspreis (EK) und Verkaufspreis (VK) weniger als diese 10 % auseinander liegen, damit EK minus 10 % kleiner ist als VK (man also effektiv billiger einkauft als verkauft). Da es diesen Preisbereich wirklich gibt (genauere Tabelle weiter unten), kann der Trickhandel losgehen.

9.1.1 Der Handelsbonus der Kapitäne

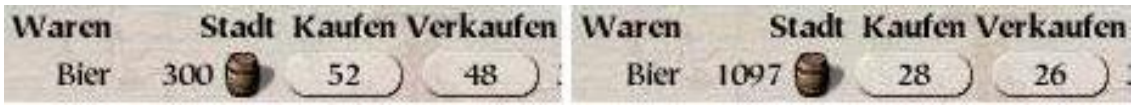
Richtiger wäre die Bezeichnung „Rabatt" (statt „Bonus"). Hat ein Kapitän Order, im Rahmen einer Autoroute von der Stadt Waren einzukaufen, so wird ihm automatisch dieser Rabatt vom Einkaufspreis abgezogen. Kosten beispielsweise Felle 1.000 GS, so zahlt er nur (EK – 10 %, also 1.000 – 100 =) 900 GS. Der genaue Handelsbonus ist nicht 10 %, sondern: Für die Arbitrage geeignet sind Kapitäne ab Handelsfertigkeit 3. Davon sind selbst zu Anfang genügend vorhanden. 4er sind deutlich besser, deshalb sollten die 3er bald durch 4er ersetzt werden. Der Unterschied zwischen 4 und 5 ist nicht mehr gravierend. **3 entspricht 6,2%; 4 entspricht 10,1%; 5 entspricht 10,8%.**

9.1.2 Die Arbitragepreise

Gemeint ist der (mittlere) Preisbereich, in dem EK und VK weniger als (der Einfachheit halber) 10 % auseinander liegen. Auch, wenn es etwas widersinnig klingt: Verkauft wird zu einem niedrigeren Preis als eingekauft. Hintergrund hierfür ist, dass (egal, welche Menge wirklich gehandelt wird) jedes Fass als Einzelgeschäft ge- oder verkauft (inklusive dadurch bedingte Preisänderung) wird. Die Preise sind dabei nur davon abhängig, wie viel Ware in der Markthalle ist. Beispiel: Stellt man also fest, dass bei 1.000 Fass Bier in der Markthalle der EK (Kaufen) 31 GS, der VK (Verkaufen) 29 GS ist, so wird das jedes Mal wieder so sein, wenn 1.000 Fass Bier in der Markthalle sind. Egal, ob gerade eingekauft oder verkauft wird. Das Fass Bier, das jetzt für 31 GS (abzüglich Handelsbonus 28 GS) eingekauft wird, wird später für 29 GS verkauft werden. Zwischen Ober- und Untergrenze werden (rein technisch

gesehen, nächstes Bild) 797 (1.097 Fass – 300 Fass) einzelne Geschäfte getätigt. Jeweils mit dem, der einzelnen Warenmenge zugehörigen, Kaufen- beziehungsweise Verkaufen-Preis.

Im oberen und unteren Preisbereich liegen EK und VK weiter auseinander. Die Grenzen kann man durch einfaches Nachschauen ermitteln:



Hier liegt der Unterschied zwischen jeweiligem EK und VK gerade noch im 10-%-Bereich. Die Preistabelle für alle Waren:

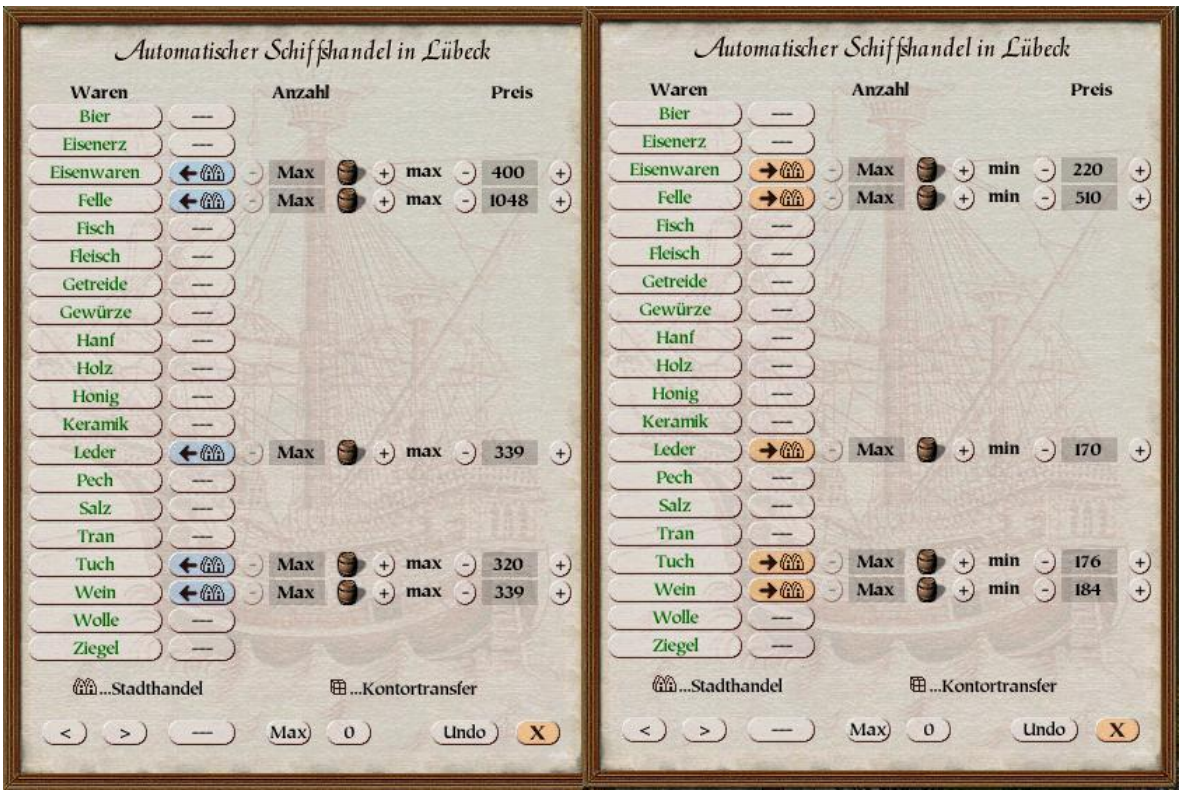
Ware	Kaufen bis	Verkaufen bis	Ware	Kaufen bis	Verkaufen bis
Bier	52	26	*Honig*	172	84
Eisenerz	1.605	670	*Keramik*	261	150
Eisenwaren	400	220	*Leder*	339	170
Felle	1.048	510	*Pech*	82	53
Fisch	660	344	*Salz*	42	22
Fleisch	1.425	724	*Tran*	127	72
Getreide	164	91	*Tuch*	320	176
Gewürze	420	245	*Wein*	339	184
Hanf	450	370	*Wolle*	1.338	671
Holz	82	47	*Ziegel*	122	63

Die lukrativsten Waren sind Eisenwaren und Felle; mit Abstand folgen Bier, Wein, Leder, Tuch und Keramik. Bier sollte man aus spieltechnischen Gründen (Zufriedenheit) nicht zur Arbitrage verwenden. Die Mittelmeer-Importwaren Wein, Tuch und Keramik eignen sich wegen der leichten Verfügbarkeit besonders gut. Das eigentliche Geschäft wird allerdings mit Fellen und Eisenwaren gemacht, sobald davon genügende Mengen vorhanden sind.

9.1.3 Ein einfaches Arbitrageschiff (AS)

Zunächst wählen wir eine Stadt, in der eine lukrative Arbitrageware hergestellt wird. Das stellt sicher, dass diese Ware auch regelmäßig vorhanden ist. Nehmen wir für das Beispiel Lübeck wegen der Eisenwarenproduktion. Dazu noch einen Kapitän mit Wert 3 oder besser (in diesem Fall 4) und ein Schiff (die Schnigge „AS Lübeck"), das im Hafen von Lübeck vor Anker liegt.

Das Ganze muss jetzt noch in eine Autoroute eingebaut werden. Grundsätzlich: Alle Stationen der Autoroute liegen in ein und derselben Stadt. Auf diese Weise handelt der Kapitän vier mal pro Spieltag. Die meisten Arbitrageschiffe haben nur zwei Stationen, eine zum Kaufen, eine zum Verkaufen. Die zwei Stationen der Handelsroute sehen folgendermaßen aus:



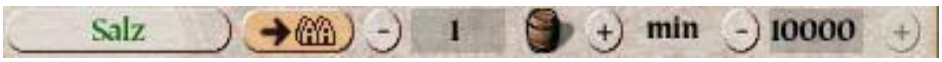
Die Preise für den Einkauf (links) und den darauf folgenden Verkauf entnimmt man der obigen Tabelle (eventuell mit etwas Sicherheitsmarge).

9.1.4 Erste Verbesserungen

Das obige Arbitrageschiff läuft schon. Trotzdem kann es noch zu Unannehmlichkeiten oder gar Problemen kommen.

9.1.4.1 Handelsroute: Kein Ziel vorhanden

Wenn diese Meldung kommt, so hat der Kapitän bei einer Station (im Beispiel der zweiten) nur noch Verkaufsorder, das Schiff ist aber leer, weil er im vorangegangenen Schritt keine Waren kaufen konnte. Eigentlich sollte das nicht vorkommen, weil ohne Einkauf kein Verkauf und kein Gewinn. Rein technisch kann man das Unterbrechen aber verhindern, indem man (zusätzlich zu den Arbitrageaufträgen) noch einen weiteren Verkauf ergänzt, dessen Preis so gewählt ist, dass er nie ausgeführt wird (der Kapitän probiert es trotzdem immer wieder). Verkauf von 1 Fass Salz zu 10.000 GS wäre so ein Verkauf, der nie stattfindet. Das Fass Salz muss natürlich an Bord sein. Man gibt also (für beide Stationen) noch ein:



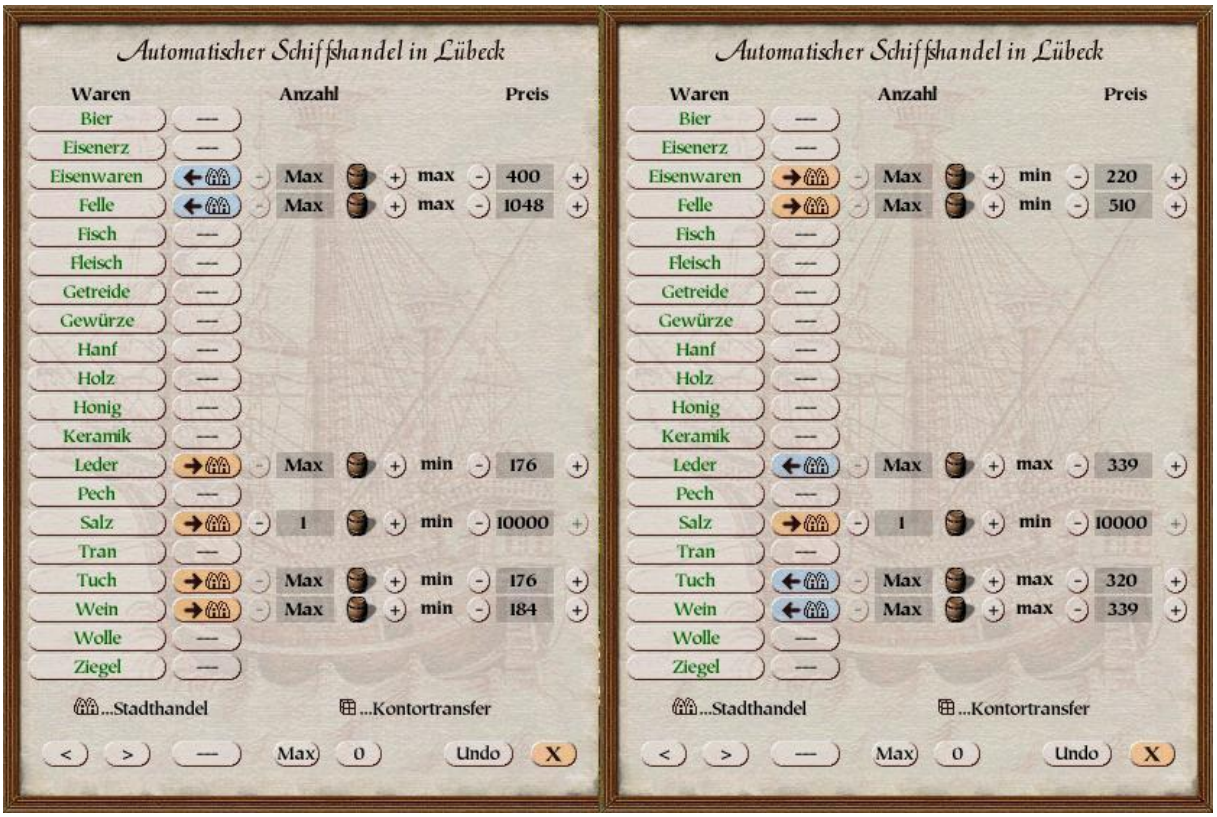
9.1.4.2 Schiffshandel-Meldung

Eigentlich nur lästig. Diese Meldung wird jedes Mal gegeben, wenn ein Schiff die erste Station seiner Handelsroute erreicht. Da das im vorliegenden Fall zweimal täglich ist (und vielleicht noch weitere Arbitrageschiffe geplant sind), empfiehlt es sich, diese Meldung zu unterdrücken. Das geschieht, indem als erste Station ein Leerstopp angegeben wird. Neben dem Stationsnamen (Malmö) muss man noch von „X“ auf „-“ (= Station wird nicht angelaufen) umstellen. Da die erste Station jetzt nie erreicht wird, unterbleibt die Schiffsmeldung.

9.1.5 Die fortgeschrittene Arbitrage

9.1.5.1 Frachtraum ausnutzen durch wechselnde Warenlisten

Im obigen Beispiel sind ein Stopp für alle Einkäufe und ein zweiter für alle Verkäufe eingerichtet. Der Frachtraum wird deshalb nur einmal (beim ersten Stopp) genutzt. Nach dem zweiten Stopp ist das Schiff leer. Einfache Arbitrage schafft das Aufteilen der Warenpalette in zwei Gruppen. Die erste wird (wie gehabt) beim ersten Stopp gekauft, beim zweiten verkauft. Bei der zweiten ist es genau umgekehrt (1. Stopp: verkaufen, 2. Stopp: kaufen). Die Stopps sehen dann so aus:

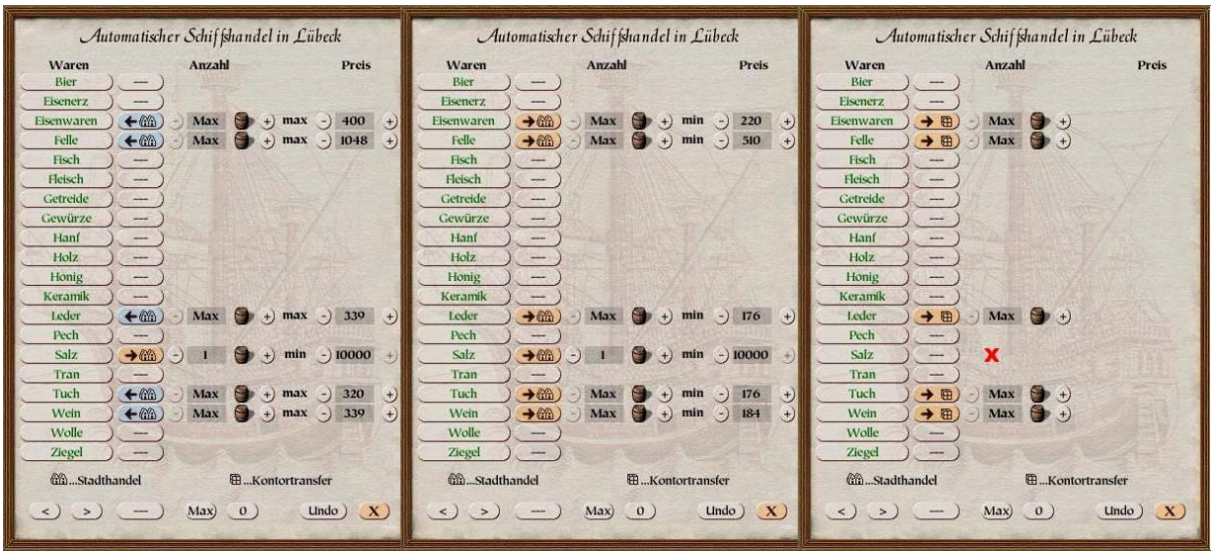


Eisenwaren und Felle sind hier die erste Warenpalette, Leder, Tuch und Wein die zweite. Der Frachtraum ist nach beiden Stopps voll. Die sinnvoll erscheinende Sortierung „erst ausladen, dann einladen“ ist ausnahmsweise so sinnfällig, dass das automatisch, auch ohne ausdrückliche Order, geschieht. Im Prinzip kann man die gesamte Warenliste in zwei Paletten aufteilen. Dann aber beachten, dass die gewinnträchtigsten Waren zuerst gekauft werden. Irgendwann ist das Boot voll, und was bis dahin nicht gekauft worden ist, bleibt liegen.

9.1.5.2 Die überschüssigen Warenmengen ins Lager entsorgen

Manchmal kommt es vor, dass zuviele Waren vorhanden sind. Das passiert meist in Importstädten (hauptsächlich bei Weinimport, seltener bei Fellimport, mit Salz und Gewürz arbitriert man in der Regel nicht, aber da wäre es sonst ganz schlimm). Der Arbitragekapitän kauft also ein, und weil gerade Weinimport war, beginnt sein Einkauf weit unter der Preisuntergrenze. Dieses Zuviel an Wein lässt sich selbstredend auch nicht mehr innerhalb der Preisspanne wieder verkaufen. Es verbleibt im Schiff. Dauerhaft, wenn man nicht entlädt. Allerdings darf nicht entladen werden, solange die Warenmenge **nicht** zu hoch ist. Ein Kniff schafft Abhilfe, ohne unnötig Zeit zu verschwenden. Man muss dazu wissen, dass Stopps, bei denen keine Aktion durchgeführt wird, übergangen werden. Das gilt auch für Aktionen, die zwar vorgesehen sind, aber tatsächlich nicht ausgeführt werden können (wie das Ausladen einer Ware, die gar nicht an Bord ist). Durch den Salzverkauf (zu 10.000 GS) hatten wir bis dahin genau das Gegenteil erreicht. Jetzt wird er gezielt beim Entladen ins Kontor weggelassen, damit, wenn keine Entlademenge da ist, der **gesamte** Stopp übergangen wird. Also:

1. Einkaufen (mit Salzverkauf = nie übergehen)
2. Verkaufen (mit Salzverkauf)
3. Entladen ins Lager (ohne Salzverkauf, wird übergangen, falls das Boot leer ist)



Mit den gegenläufigen Warenpaletten des vorangegangenen Punktes funktioniert das auch, nämlich durch den Entladeschritt nach dem **jeweiligen** Verkauf.

Stopp	Warenpalette 1	Warenpalette 2	Salz verkaufen
1	Kaufen	Verkaufen	Ja
2	– – –	Entladen	Nein
3	Verkaufen	Kaufen	Ja
4	Entladen	– – –	Nein

9.1.5.3 Die fehlenden Warenmengen durch den KV hinzufügen

Das Problem der Arbitrage ist meist eine zu geringe Warenmenge. Grund dafür ist, dass der Stadtverbrauch steigt und auch die KI durch Wegkäufe den Markt entleert. Ein voller Markt mit großen Arbitragemengen ist aber die Grundvoraussetzung, hohe Gewinne zu erzielen. Um den Markt wieder zu befüllen, erhält der Kontorverwalter Order, die Arbitragewaren nahe den Preisuntergrenzen (um den Markt nicht zu überfüllen, eine Winzigkeit höher als der Arbitragekapitän) zu verkaufen. Auf die wechselnden Warenpaletten muss man hierbei verzichten, allerdings erfüllen größere Schiffe oder gar Konvois denselben Zweck. Ansonsten nehmen wir die Einstellungen des vorangegangenen Arbitragehändlers (einkaufen – verkaufen – entladen) so, wie sie beschrieben sind. Der Arbitragekapitän regelt sich dabei automatisch auf den Turnus des Verwalters ein. Die vier Routenstopps entsprechen dabei

zeitlich im Regelfall einem Verwalterverkauf. Der Verwalterverkauf geschieht dabei zu dem Zeitpunkt, wenn der Kapitän bereits verkauft hat (der Verwalter also nur geringe Mengen zum Ausgleich des Stadtverbrauchs ersetzt). Sollte das zu Beginn nicht harmonieren, wird das Entladen als zusätzlicher Stopp (durch die dann ungerade Stoppanzahl) zu einer geeigneten Phasenverschiebung führen. Auch die geringfügige Abweichung im Zeitplan (ein Verwaltertag ist etwas kürzer als 4 Routenstopps) wird auf dieselbe Weise automatisch (etwa alle 6 – 8 Tage) angepasst.

9.1.5.4 Die fehlenden Warenmengen aus dem Lager ergänzen

Eine andere Lösung wäre die folgende. Sie ist sehr schlicht und wirkungsvoll, braucht aber für jede Ware einen eigenen Arbitrage-Konvoi. Nach einem maximalen Einladen einer Ware werden die üblichen Kaufen-Verkaufen-Stopps mehrere (mitunter viele) Male wiederholt. Der letzte Stopp vor dem erneuten Beladen muss „kaufen“ sein.

Stopp	Aktion
1	Schiff maximal beladen
2	Verkaufen
3	Kaufen
4	Verkaufen
…	…
14	Verkaufen
15	Kaufen

9.1.5.5 Die Koordination mehrerer Arbitragehändler einer Stadt

Wenn man die Arbitragehändler nacheinander in der richtigen Reihenfolge startet (Handelsroute auf „aktiv“ stellt), so ist auch ihre Aktionsreihenfolge immer gleich. Und sie bleibt es dauerhaft. Zur Sicherheit werden alle Stopps (wie oben beschrieben) durch Verkauf von 1 Fass Salz zu 10.000 GS zu Pflichtstopps gemacht. Eine einfache Koordination (mit nur einer Ware) sieht so aus:

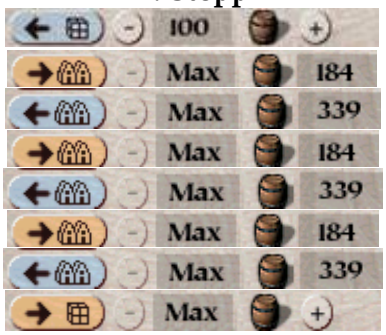
1. Stopp	Aktion	Schiff	Markt
AH0 / Lader	Lädt Wein aus dem Kontor	Voll	Leer
AH1	Verkauft Wein	Leer	Voll
AH2	Kauft Wein	Voll	Leer
AH3 / Entlader	Entlädt Wein ins Lager	Leer	Leer
2. Stopp	**Aktion**	**Schiff**	**Markt**
AH0	Verkauft Wein	Leer	Voll
AH1	Kauft Wein	Voll	Leer

1. Stopp	Aktion	Schiff	Markt
AH2	Verkauft Wein	Leer	Voll
AH3	Kauft Wein	Voll	Leer

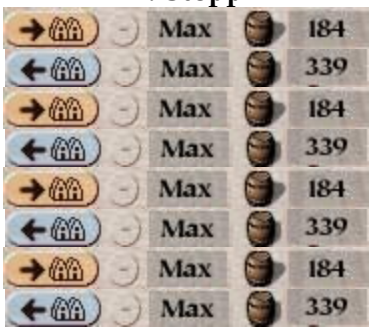
Jeder Arbitragehändler hat nur zwei Stopps (deren Aktionen aber mit denen der anderen abgestimmt sind). AH0 lädt aus dem Kontor, verkauft im nächsten Schritt, lädt dann wieder, verkauft, lädt und so weiter. AH1 folgt in seiner Aktion direkt auf AH0. Auf das Verkaufen von AH0 kauft AH1 sofort die Ware wieder zurück, verkauft im nächsten Schritt (AH0 lädt währenddessen neu), kauft (AH0 hat seine neue Ladung gerade vorher verkauft) und so weiter. Ähnlich geschieht der Warenaustausch zwischen AH1 und AH2. Immer, wenn AH1 gerade verkauft hat, kauft AH2 die Ware zurück. Im nächsten Stopp, während AH1 die neue Ladung kauft (AH0 hat sie gerade verkauft), verkauft AH2 (was dann sofort anschließend von AH3 gekauft wird).

Am Anfang befindet sich immer der „Lader“, der Waren aus dem Kontor holt und im nächsten Stopp verkauft. Am Ende ist immer der Entlader, der die Waren kauft und im nächsten Stopp zurück ins Kontor gibt. Dazwischen sind die „normalen“ Arbitragehändler. Letztere unterscheiden sich nur dadurch voneinander, dass ihre Aktionsreihenfolge vertauscht ist. Wenn AH1 kauft, dann verkauft AH2, wenn AH1 verkauft, dann kauft AH2. Von den Arbitragehändlern AH1 und AH2 können beliebig viele hintereinander (abwechselnd) eingesetzt werden. Es muss nur mit einem Lader AH0 beginnen, dann etliche AH1 / AH2 und zum Schluss wieder ein Entlader AH3. Sie müssen dann nur in der richtigen Reihenfolge gestartet werden.

1. Stopp



2. Stopp



Die Menge, die beim 1. Stopp von AH0 eingestellt wird, muss man auf jeden Fall Probe laufen lassen. Es ist die Menge, die zwischen der Arbitragepreisuntergrenze und der Obergrenze gehandelt wird. Das kann man nachprüfen: Preisuntergrenze einstellen (Menge notieren), Preisobergrenze einstellen (wieder Menge notieren), die Differenz beider ist der gesuchte Wert. Man kann sich auch durch Ausprobieren herantasten. Es darf auf keinen Fall etwas im ersten Schiff (AH0) nach dem Verkauf zurückbleiben. Die Mengen kann man ein- und nachstellen, ohne die Handelsroute anzuhalten. Selbstverständlich braucht man sich nicht auf eine Ware zu beschränken (das ist hier nur zur Verdeutlichung des Prinzips der Koordination). Außerdem kann man dies mit den gegenläufigen Warenpaletten (s. o.) kombinieren.

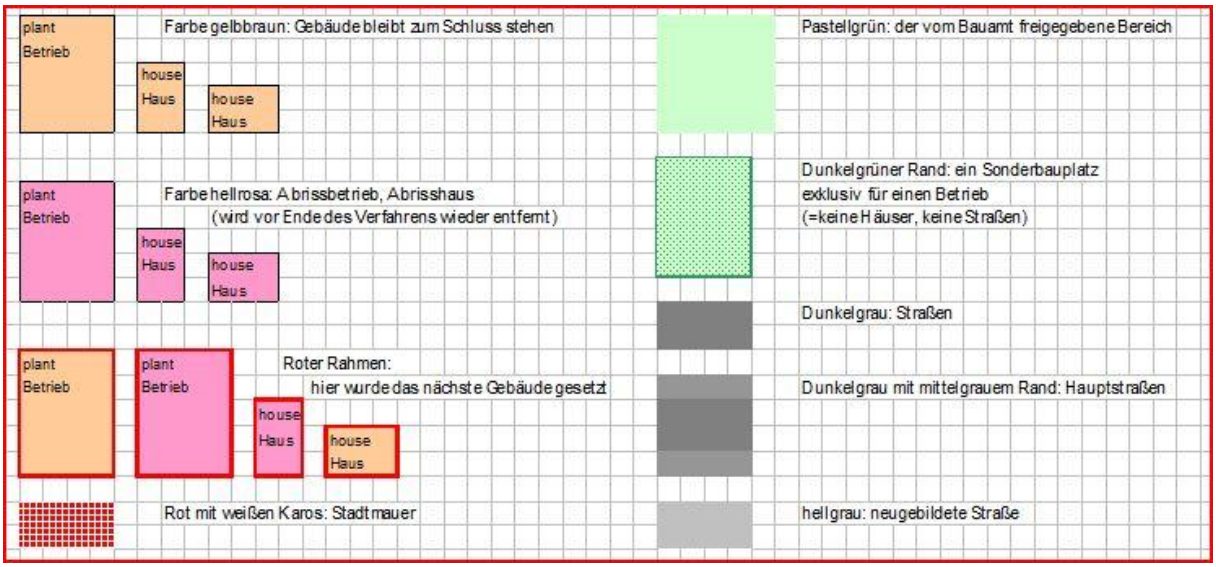
9.2 Die Bauplatzoptimierung einer Stadt

Das Ziel der Bauplatzoptimierung ist es, durch geschicktes Setzen und Anordnen von Häusern und Betrieben die Zahl der erforderlichen Straßen in einer Stadt zu verringern. Dies ist im Hinblick auf die Einwohnermaximierung durchaus wichtig, denn Einwohner erhält man nur, wenn man auch Betriebe und Häuser baut. Doch wo das Bauamt Straßen setzt, können später keine Betriebe oder Häuser stehen. Für den Spieler ist der Bauplatz also verloren. Die Bauplatzoptimierung versucht nun, Betriebe in einer solchen Reihenfolge zu bauen, dass möglichst wenig Baufläche für Straßen reserviert wird. Um dieses Ziel erreichen zu können, ist es zunächst einmal wichtig, zu wissen, nach welchem Prinzip das Bauamt Straßenflächen vergibt. Erst dann kann man sich überlegen, wie man diese Regeln umgehen und zu seinem

eigenen Vorteil nutzen kann. Eine Regel ist noch ganz enorm wichtig, wenn es um die Bauplatzoptimierung geht: **Vom Bauamt einmal gesetzte Straßen sind nicht wieder rückgängig zu machen!** Wurde eine bestimmte Baufläche erst einmal als Straße ausgewiesen, dann können auf diesem Platz niemals wieder Betriebe oder Häuser gebaut werden, auch dann nicht, wenn diese Straßenfläche noch nicht gepflastert wurde.

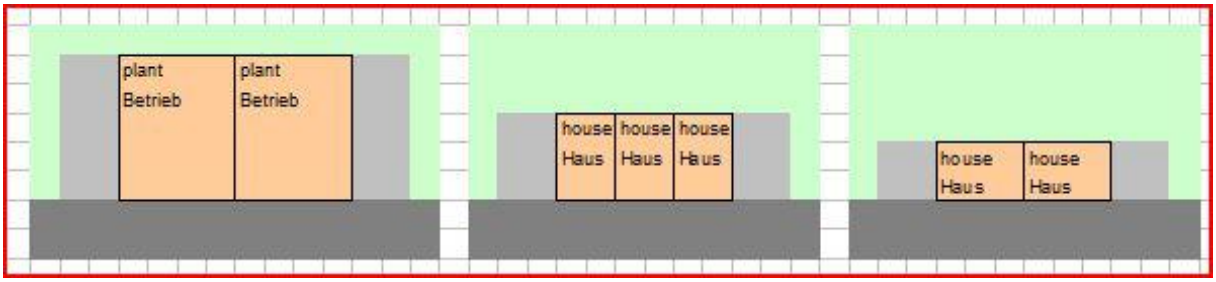
9.2.1 Der Straßenbau einer Stadt

Wann setzt das Bauamt Straßen? Um eine dichte oder gar lückenlose (türkische) Bebauung zu erreichen, muss man diese Frage immer wieder stellen und beantworten. Hauptsächlich natürlich, um die Straßen zu verhindern, manchmal aber auch, um sie gezielt einzusetzen. Zunächst werden hier die drei Arten von Straßen beschrieben, dann, wie man sie verhindern kann, zum Schluss noch, welche Rolle die gezielte Straßenbildung für die Blockbebauung spielt. Es gilt dabei für alle schematischen Abbildungen die folgende Legende:

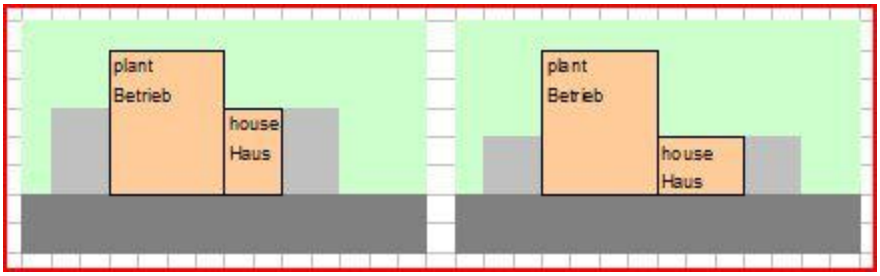


9.2.1.1 Die Querstraßen (Typ 1) einer Stadt

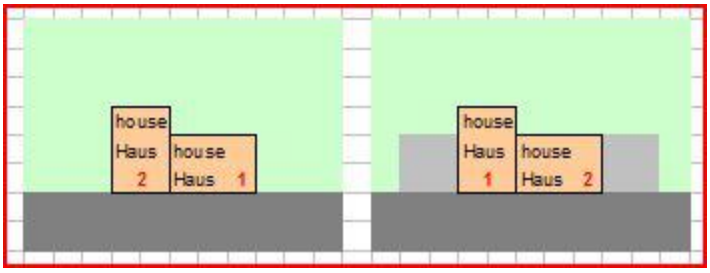
Immer, wenn zwei Betriebe aneinander, zwei Häuser in Quer- oder drei Häuser in Längsrichtung nebeneinander gebaut werden, setzt das Bauamt eine Straße an beide Endseiten.



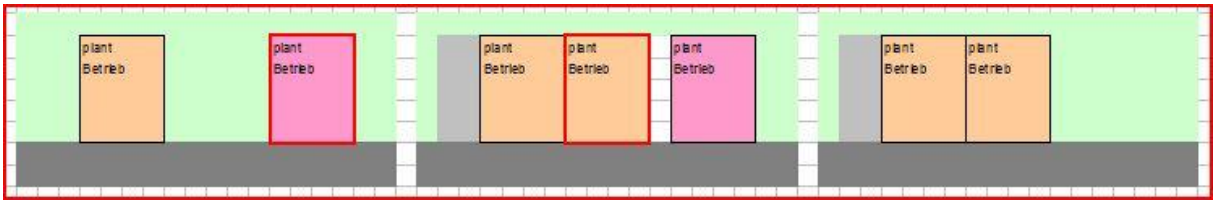
Desgleichen bei Betrieb-Haus-Kombinationen:



Bei Häusern in Längs-Quer-Richtung ist die Reihenfolge wichtig. An die kurze Seite eines Hauses kann man quer ein weiteres anbauen, ohne dass sich Straßen bilden. Umgekehrt werden Straßen gesetzt.



Verhindern kann man diese Straßenbildung, indem man vorher Gebäude im Abstand von einem Feld baut (um sie später wieder abzureißen). Straßen müssen zwei Felder breit sein. Ist nur ein Feld vorhanden, unterbleibt die Straßenbildung.

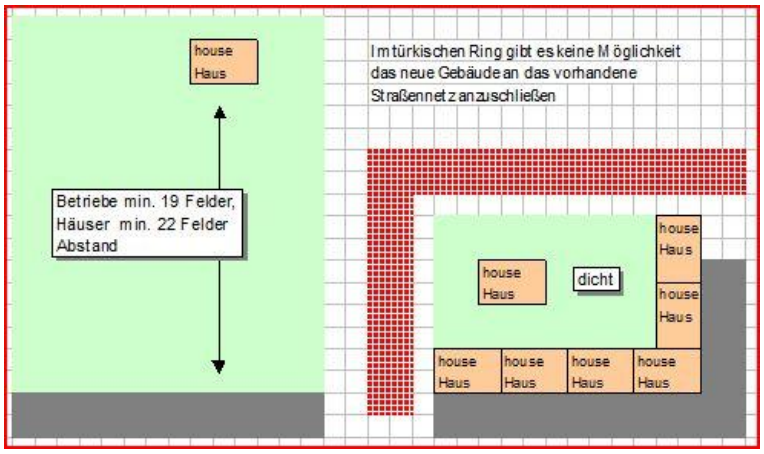


Die sich im Beispiel links bildende Straße könnte man durch dasselbe Verfahren verhindern. Bei Häusern funktioniert dies entsprechend.

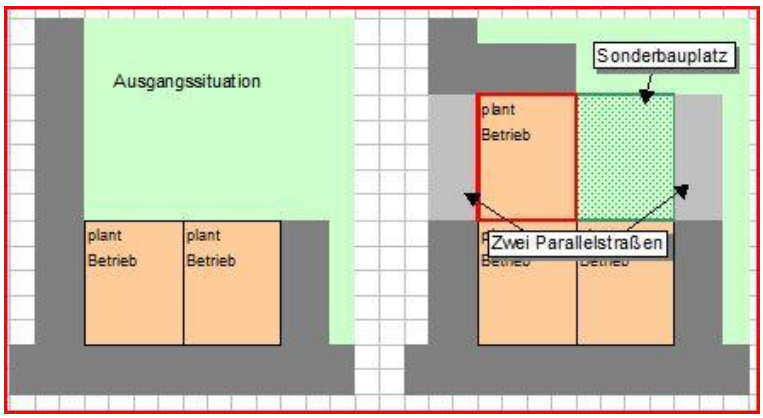
9.2.1.2 Die Zufahrtsstraßen (Typ 2) einer Stadt

Jedes neue Gebäude und jede neue Straße wird an das vorhandene Straßennetz angeschlossen. Manchmal ist die neue Straße gerade, manchmal auch gebogen.

Sehr gerne wird die neue Zufahrtsstraße noch ein Feld um die Gebäudeecke herumgezogen (Beispiel 2 und 3). Bei Häusern reicht manchmal auch eine Zufahrtsgasse (Beispiel 4). In jedem Fall reicht sie, wenn die Gasse bereits vorher besteht. Wenn man nur weit genug weg vom Straßennetz ist (ab 19 Felder bei Betrieben, 22 bei Häusern oder gar innerhalb eines „türkischen" Rings lückenloser Bebauung), unterbleibt die Bildung der Zufahrtsstraßen.



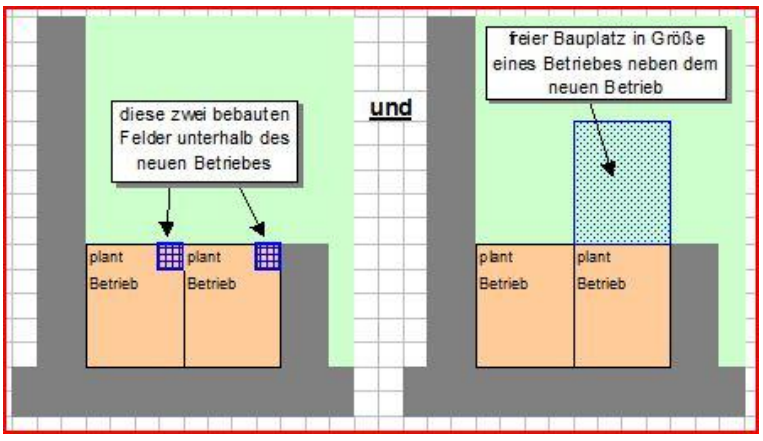
9.2.1.3 Die Parallelstraßen (Typ 3) einer Stadt



Parallelstraßen bilden sich ausschließlich beim Setzen von Betrieben. Häuser sind davon also nicht betroffen. Wenn das Bauamt ein bestimmtes Muster von Gebäuden und Bauplätzen erkennt, so setzt es zwei Parallelstraßen in gleicher Richtung zu dem neuen Betrieb, die das Bilden von Viererblocks unterstützen würden. Die eine Parallelstraße liegt direkt neben dem Gebäude (im Beispiel links, wegen der bereits vorhandenen Straße konkret nicht zu erkennen), die andere mit dem Abstand genau einer Betriebsweite (im Beispiel 4 Felder Betriebsbreite, beim Bauen in Querrichtung sind es analog 5 Felder Betriebslänge). Dazwischen bildet sich ein Sonderbauplatz, auf dem ausschließlich und genau ein Betrieb gebaut werden kann. Häuser sind hier nicht möglich, auch keine Betriebe, die nur einen Teil des Platzes belegen würden. Und ganz wichtig: Straßen werden durch diesen Sonderbauplatz auch nicht mehr gelegt.

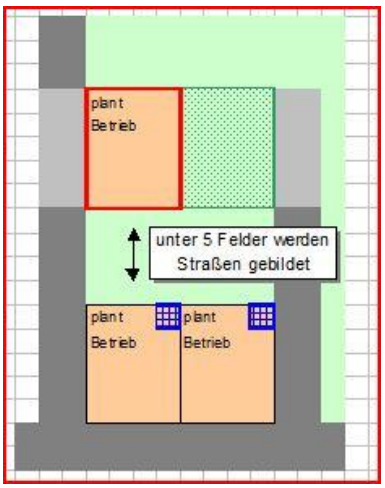
Das Muster, das zur Bildung der Parallelstraßen führt, besteht aus zwei Elementen:

1. Zwei bebaute Felder unterhalb (meist als Teil einer durchgehenden Gebäudefront). Das eine direkt unterhalb des rechten Randes des neuen Betriebs, das andere 4 Felder (also Betriebsbreite) rechts davon.
2. Ein freier Betriebsbauplatz neben dem neu zu setzenden Betrieb.

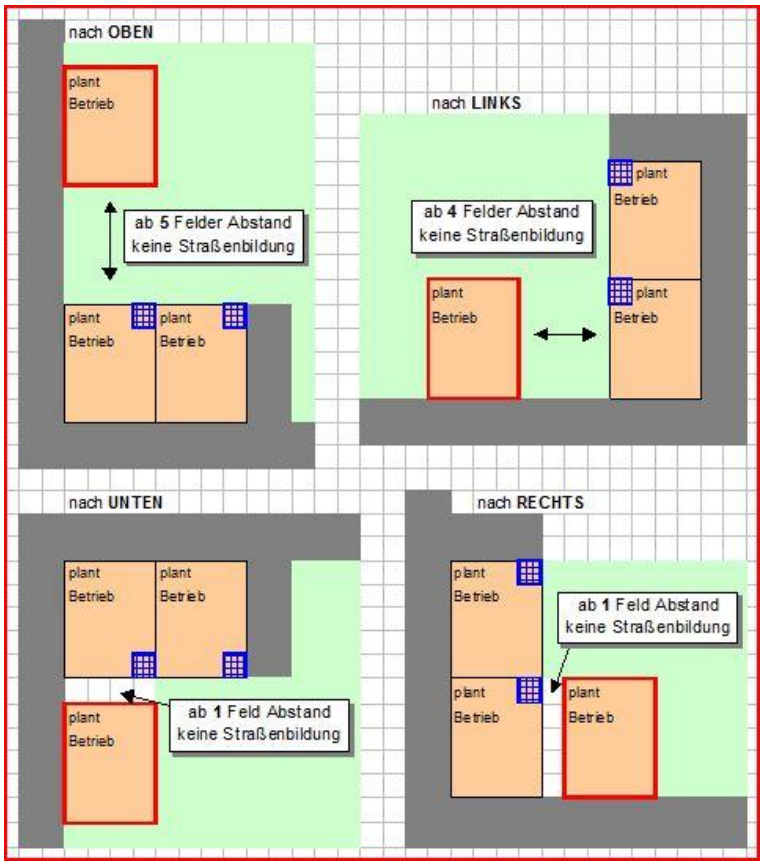


Die Orientierung „unterhalb“ bezieht sich nur auf das konkrete Beispiel. Solche Straßen bilden sich in allen vier Richtungen analog zu dem beschriebenen Muster. Ärgerlicherweise erkennt das Bauamt die Gebäudefront (oben Bild 1) bis zu einem bestimmten Abstand. Der ist, wie im Beispiel, beim Bauen nach OBEN (eigentlich „rechts oben“) und nach LINKS jeweils 1 Feld weniger als die Betriebsweite, ansonsten (nach UNTEN und nach RECHTS) werden diese Straßen nur gesetzt, wenn der neue Betrieb direkt an die alten angebaut wird.

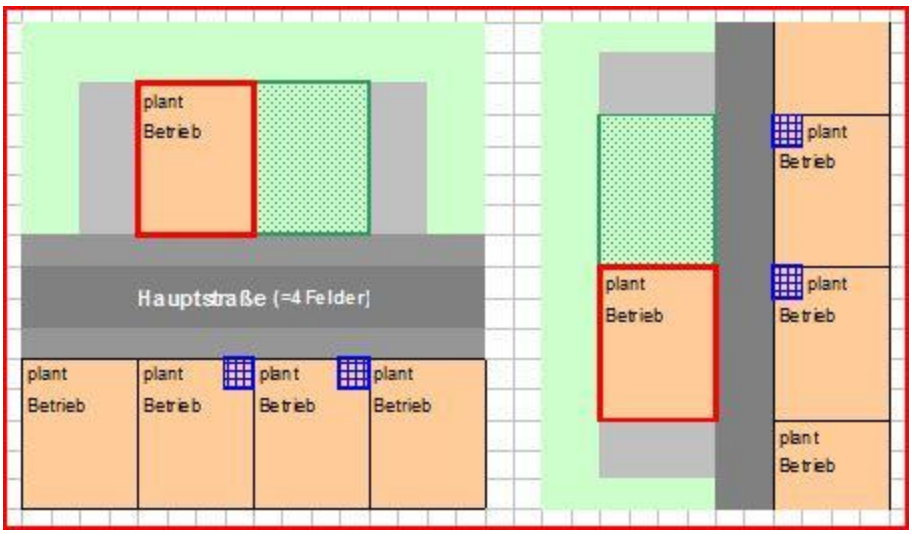
Baurichtung	Parallelstraßenbildung bis Abstand
Nach *oben*	4 (Betriebslänge – 1)
Nach *unten*	0 (Kontakt)
Nach *links*	3 (Betriebsbreite – 1)
Nach *rechts*	0 (Kontakt)

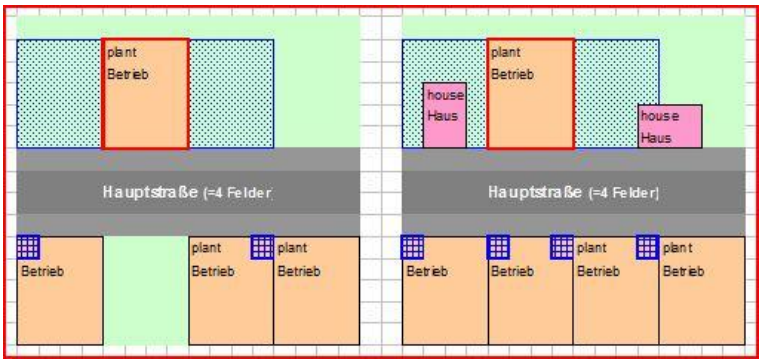


„Ungefährlich“ ist es ab diesen Abständen (und auch den genauen Positionen der bebauten Felder):



Die Parallelstraßenbildung nach oben und links ist dann besonders ärgerlich, wenn man oberhalb (oder links von) einer bereits bebauten Straßenseite bauen möchte.



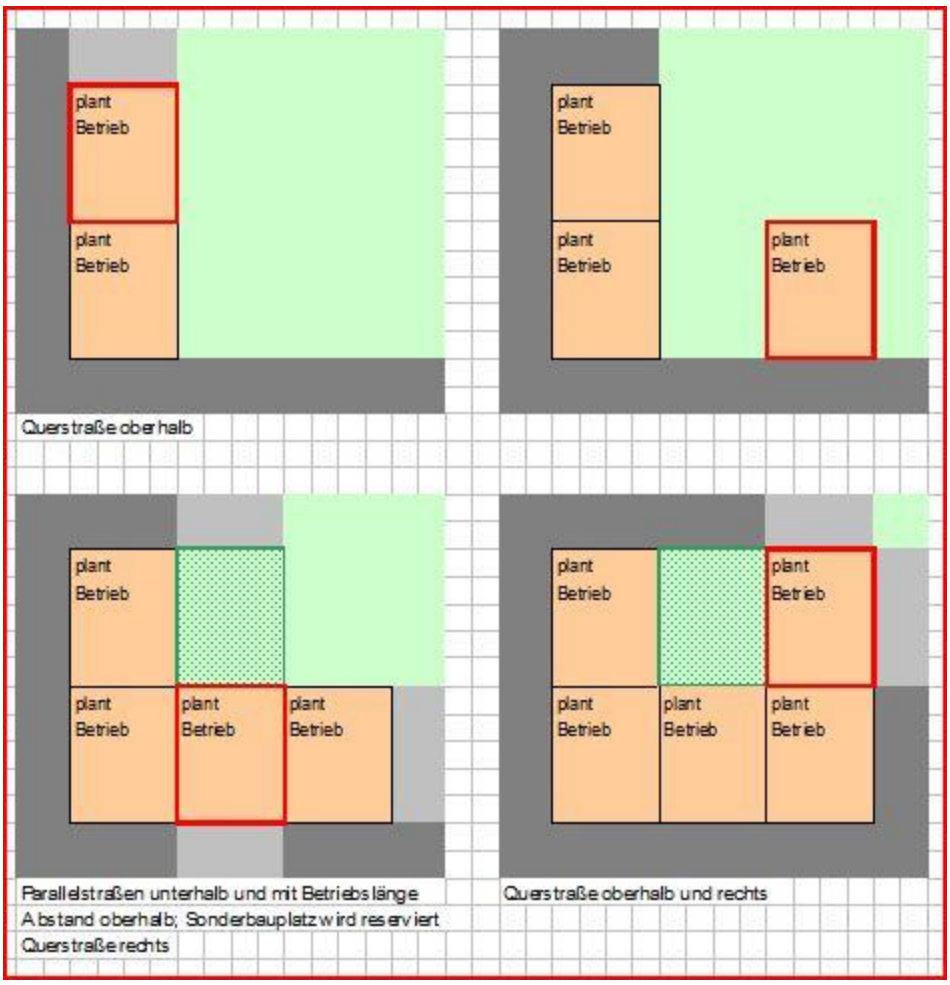


Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Straßenbildung zu verhindern. Im Beispiel unten links wurde der eine Betrieb, der zur Gebäudefront gehört, entfernt. Folge: keine Straßenbildung. Später kann man den Betrieb gefahrlos wieder ergänzen. Im Beispiel unten rechts wird der notwendige freie Betriebsbauplatz durch Häuser besetzt. Auf beiden Seiten deshalb, weil sich das Bauamt sonst für den noch freien anderen Bauplatz (links) entscheidet, um die Parallelstraßen bauen zu können. Folge: keine Straßenbildung. Die Häuser werden danach wieder entfernt.

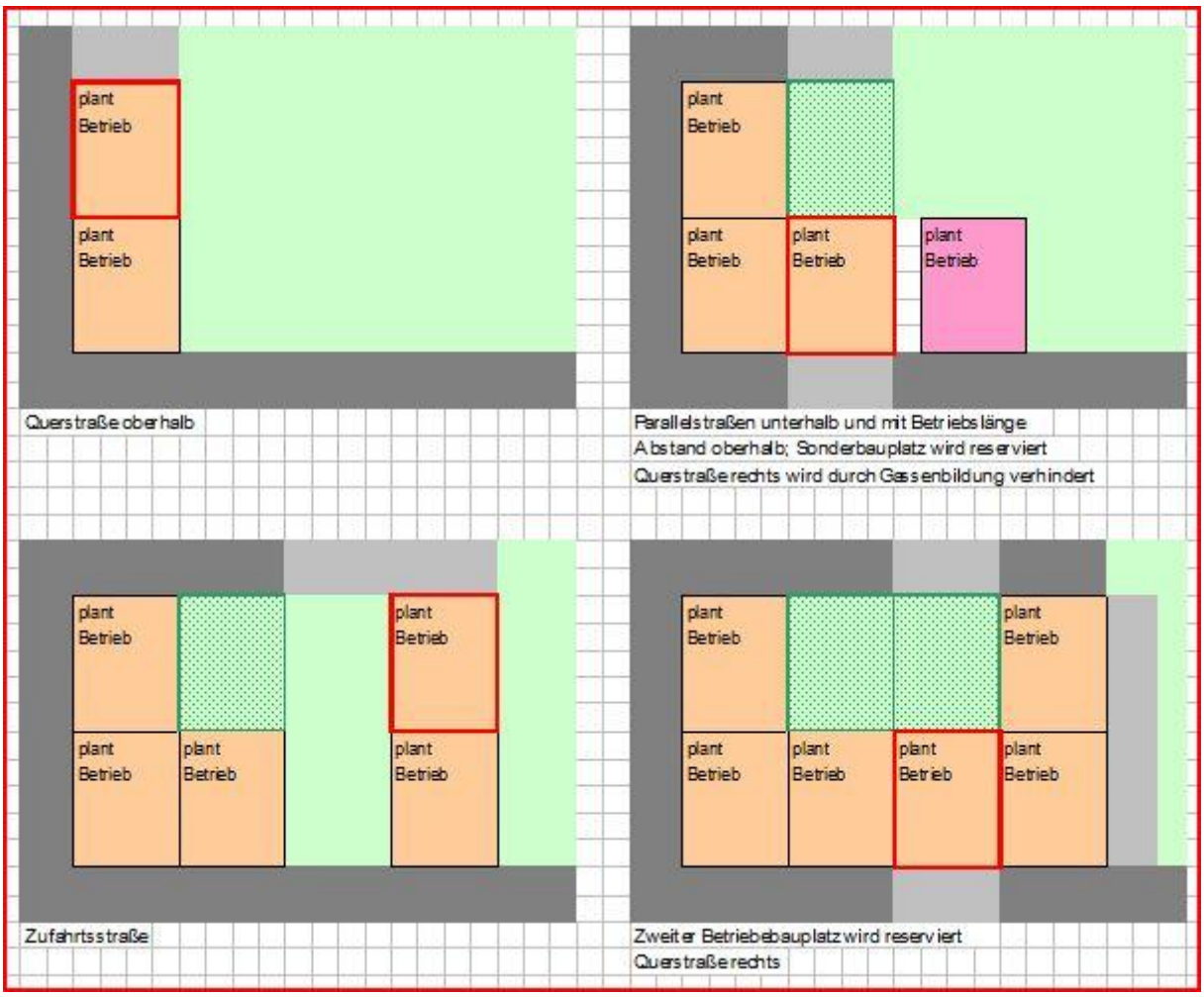
9.2.2 Der einfache Blockbau in einer Stadt

Die eben beschriebenen Erkenntnisse zu Quer-, Zufahrts- und Parallelstraßen lassen sich beim Blockbauen nach „alter Schule“ gezielt einsetzen, um das Bauareal mit Straßen zu umgeben.

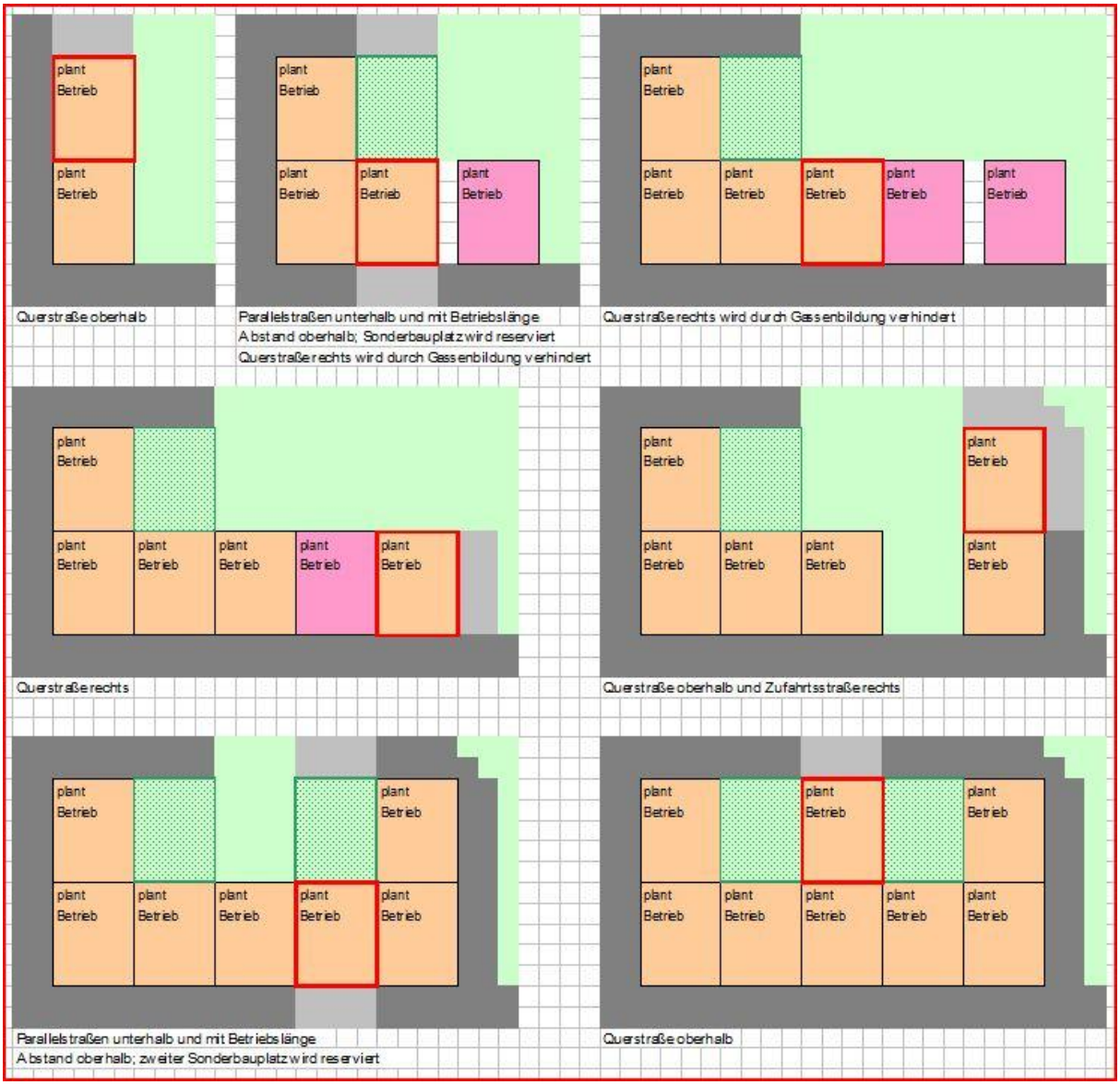
9.2.2.1 Der Sechserblock



9.2.2.2 Der Achterblock



9.2.2.3 Der Zehnerblock



9.3 Eine weitere Startstrategie

Häufig wünschen sich Spieler, die mit dem Spiel noch nicht richtig vertraut sind, eine Art Leitfaden für die ersten Spielschritte, der Anweisungen und Hinweise enthält, welches die möglichen Spielzüge zu Spielbeginn sein können. Diesem Wunsch kann vielleicht mit den beiden folgenden Kapiteln stattgegeben werden, welche linear und chronologisch für friedliche Händler und für Piraten eine beispielhafte Startstrategie darlegen. Diese Strategie ist nicht als die ultimative Komplettlösung zu betrachten, sondern zeigt lediglich eine grobe Richtung auf. Es gibt zahllose Wege, dieser Strategie folgend zu spielen, und noch mehr, wenn man eigene Überlegungen mit einbringt. Der jetzt folgende Vorschlag ersetzt den Spieler als denkendes und entscheidendes Organ selbstverständlich nicht. Der Freiraum, der bei der Umsetzung der gegebenen Hinweise erscheint, sollte genutzt werden. In den ersten Spielwochen sind die Tipps etwas detaillierter gehalten, später nur noch sehr allgemein. Mehr zum Start eines nachhaltig aufgebauten Spiels: Die Herstellungspreise.

9.3.1 Eine Möglichkeit für den Anfang als friedlicher Händler

Spielt man als friedlicher Händler, so ist man zwar zu Beginn des Spiels auf die Eroberung von Piratenschiffen nicht unbedingt angewiesen. Jedoch dauert es ohne diese Monate, bis weitere Schiffe zur Verfügung stehen. Und mehr Schiffe bedeuten mehr Umsatz und mehr Gewinn im Handel. Insofern sollte ein friedlich gesonnener Händler – übrigens auch ein Pi-

ratenstarter – über Seegefechte mit Piraten nachdenken. Eine Alternative wird am Ende dieses Abschnitts aufgezeigt.

Wer sich für diese Art des Starts entscheidet, sollte über die Fähigkeit verfügen, Schiffe zu entern, ohne Bordwaffen zu verwenden. Traut man sich dies nicht zu, so ist es wohl das klügste, das eine Schiff, was man bereits zu Spielbeginn sein Eigen nennt, zunächst einmal auf Stufe 3 auszubauen. Dies zieht einen Zeitnachteil von zwei bis vier Wochen nach sich, erlaubt es aber, Waffen an Deck zu platzieren, was es ungeübten Seekämpfern erleichtert, Piratenschiffe zu erobern, da man den Gegner nun zunächst aus der Distanz herunterschießen kann. Wenn er die Flucht ergreift, wird er gefahrlos geentert. Schneller geht es natürlich, wenn man auf Waffenplätze verzichtet. Dann ähnelt der Start fast dem eines Piraten. Man besetzt das Startschiff voll mit Matrosen, lädt alle verfügbaren Entermesser an Bord und besorgt sich einen Kapitän mit akzeptablem Segel- und Kampfbonus. Mit diesem Schiff segelt man dann in eine Stadt, in der im Nebenraum der Kneipe ein Auftrag angeboten wird, der zum Kontakt mit Piraten führt. Geeignet sind hierfür „Piratenjäger“, „Eskorte“ und „Flüchtiger“ (für Details siehe Kapitel 2 und 4).

Hat man erst einmal das erste Piratenschiff erobert, geht alles schon viel leichter. Es ist dringend empfohlen, stets einige Schiffe zur Erledigung von Kneipenaufträgen abzustellen, um neue Schiffe zu gewinnen. Wenn schon Schiffe mit Bordwaffen zur Verfügung stehen, kann man sich auch an den normalen Berufspiraten versuchen, welche die Seekarte unsicher machen. Durch sie kommt man an die ersten orlogfähigen Schiffe, die später den Grundstein für die ersten eigenen Konvois bilden. Der Händler ist ab jetzt außerordentlich stark auf manuellen Schiffshandel angewiesen, um stets genügend Geld in der Kasse zu haben. Arbitragehandel (siehe vorne in diesem Kapitel) kann in der Theorie die Geldnot zu einem Problem der Vergangenheit machen, doch praktisch wird dies nicht funktionieren. Schließlich braucht man dazu eine große Menge an Waren, die so früh im Spiel schlicht nicht zur Verfügung steht. Dennoch kann der Arbitragehandel einen unterstützenden Faktor darstellen. Die Säule, auf die sich die gesamte Expansion stützt, ist weiterhin der manuelle Schiffshandel. Hierfür sollte man zunächst die gespielte Karte nach lukrativen Handelsmöglichkeiten absuchen. Genaue Tipps zum Handel und dazu, an welche Preise man sich halten sollte, liefert Kapitel 3. Was man auf seinen Handelsrouten nicht verkaufen kann, wird ins Kontor der Heimatstadt verfrachtet, wo man sie entweder verkauft oder auf eine andere Tour mitnimmt. Auch ein Kontorverwalter sollte eingestellt werden und zukünftig die Handelsbilanz mit günstig eingekauften Waren aus der Stadtproduktion aufbessern. Gleichzeitig sorgt er für hohe Gewinne beim Verkauf unterwegs erworbener Waren. Die eingestellten Preise beim Kontorverwalter müssen im Lauf des Spiels immer wieder angepasst werden.

Mit der Einrichtung eines automatischen Versorgungssystems sollte der friedliche Händler erst beginnen, wenn er zu einer kleinen Schiffsflotte gekommen ist und (auch wichtig!) genügend Waren im Heimatkontor auf Lager hat. Dadurch erspart man sich eine Menge Handarbeit und kann zudem in größerem Stil agieren. Für jeden Konvoi braucht man auch ein Orlogschiff, also, sofern noch nicht selbst gebaut, beispielsweise ein ehemaliges Piratenschiff. Der Versorgung der Städte ist das gesamte Kapitel 7 gewidmet, so dass hier nicht weiter darauf eingegangen werden muss. Es sei nur gesagt, dass die Einrichtung eines Mengenausgleichs für die Konvois in der frühen Spielphase sehr lohnend ist, da zu diesem Zeitpunkt noch jedes Fass zählt und nirgendwo übergroße Lagerbestände auftreten dürfen. Wer dazu die Piratennester konsequent abriegelt, gewinnt zum einen eine beachtliche Menge an Schiffen und zum anderen den Vorteil, dass die Autokonvois nur mit Mindestbewaffnung fahren müssen. Dies spart eine Menge Laderaum.

Wer nun die Piraten zunächst scheut, kann alternativ erfolgreich und ohne Arbitrage so vorgehen:

Ein neues Einzelspiel starten. Nach der individuellen Wahl von Name, Heimatstadt und Startjahr die Einstellungen bei Handel, Anerkennung, Bedürfnisse der Bürger, Seeschlachten, Piratenaktivität und Fürstenaktivität auf „niedrig“ setzen. Bei „Startkapital“ und „Anzahl der Schiffe“ die Einstellung „hoch“ wählen. Damit beginnt das Spiel für Einsteiger als Krämer mit einem Startkapital von 30 000 GS, einer Schnigge und einem Kraier. Beide sind mit der Mindestzahl Matrosen bemannt, der Kraier hat sogar schon vier kleine Bliden an Bord. Das ist die bestmögliche Grundausstattung für Anfänger.

So geht es weiter: Die zunächst nicht benötigten Waffen über den Hafenkran ins Kontor entladen, speichern. Einen Bogen Pergament bereitlegen, die Feder zücken und einige wichtige Notizen machen.

Beide Schiffe haben noch keinen Kapitän. Erste Aufgabe ist daher die Suche in den Kneipen der umliegenden oder, falls das nichts bringt, entfernteren Städte. Dabei lassen sich gleich mehrere gute Beobachtungen festhalten:

- Welche Waren hat meine Heimatstadt als Handelsware gerade günstig zu bieten, und was fehlt? Am Beispiel von Lübeck Anno 1350: Günstig zu haben sind Eisenwaren und Wein. Es fehlen Bier, Fleisch und Leder. Die können bei der ersten Tour nach Abschluss der Suche mitgenommen bzw. mitgebracht werden.
- Wenn wir nun schon unterwegs sind, bitte nicht nur der Kneipe und dem Hafenkran, sondern auch dem Kreditgeber in der jeweiligen Stadt einen Besuch abstatten.
- Bietet er Kredite, die im guten fünfstelligen Bereich liegen und dazu eine möglichst lange Laufzeit haben? Das Startkapital wird nicht ewig reichen. Merken.
- Immer wieder das erste Save laden und mit beiden Schiffen in unterschiedlichen Richtungen solange suchen, bis die besten Kapitäne und günstigsten drei Kredite gefunden sind. Mit dem schnellen Vorlauf geht das recht flott. Resultate und Waren notieren, vor allem die aus den Städten mit Kapitänen beziehungsweise günstigen Kreditgebern.
- Nochmals zurück zum ersten Save, Kontorverwalter und, nach Wunsch, Wachen für das sich zügig füllende Lager einstellen, und nun – klug planen, Waren an Bord nehmen und Leinen los!
- Wer es nach den ersten Erfolgen und Erfahrungen wie zum Beispiel „Bürgermeister in einem Jahr“ etwas schwieriger mag, kann an den Eingangsbedingungen schrauben. Nur ein Schiff? Weniger Startkapital? Aktivere Piraten – und mehr gewonnene Schiffe?

9.3.2 Die Expansion für friedliche Händler

Wenn sich nun durch die Handelstätigkeit der Versorger, den eigenen manuellen Handel und diversen Auftragsentlohnungen eine ausreichende Menge Bargeld angesammelt hat, kann man beginnen, in Gebäude zu investieren. Viel früher macht die Gebäudeerrichtung keinen Sinn, da der Bau viel Geld und Material verschlingt und man den geringen Produktionsmengen nicht viel abgewinnen kann. Mit einem soliden Finanzpolster kann man aber jetzt bereits in größerem Stil in die Produktion einsteigen. Ideal ist es, wenn die eigene Heimatstadt Baumaterial (Holz und Ziegel) produzieren kann. Dann sollte man sogleich einige Sägewerke und Ziegeleien (1 zu 4) errichten und sich den jetzt folgenden Aufbau von Kontoren sehr erleichtern. Wer keine solch günstige Gelegenheit hat, der muss die benötigten Ziegel eben von Städten einkaufen.

Bei einem stabilen Bargeldbestand von 30.000 – 50.000 GS (stabil bedeutet: nach der Abbuchung von Steuern etc. ist noch diese Summe Bargold über einige Wochen immer wieder vorhanden)sollte man ein neues Kontor gründen – bei anderer Spielabsicht eventuell die beste vorhandene Werft mit einen neuen Kraier beschäftigen.

Priorität haben dabei die Städte, die Baumaterialien produzieren können. Zunächst sollte man also in den Städten neue Brückenköpfe errichten, die Holz und Ziegel effektiv produzieren können. Ineffektive Holz- und effektive Ziegelproduktion ist auch in Ordnung, eine

ineffektive Ziegelproduktion schon nicht mehr ganz so verlockend. Natürlich muss man irgendwann sowieso in allen Städten Kontore gesetzt haben. Sobald in einer Baustoffstadt ein Kontor errichtet wurde, werden Ziegeleien und Sägewerke in Auftrag gegeben, um Baumaterial für den Bau von weiteren Kontoren und Betrieben zu gewinnen. Wenn man eine Baustoffindustrie akzeptabler Größe aufgebaut hat, muss daran gedacht werden, gleichzeitig auch den Bau von Versorgungsbetrieben in Angriff zu nehmen.

Die Güter, die für die Bevölkerung von großer Bedeutung sind und im wesentlichen deren Zufriedenheit beeinflussen, sollten so schnell wie möglich in Eigenproduktion hergestellt werden. Immer höhere Priorität genießt also nun der Aufbau von Getreidehöfen, Brauhäusern, Sägewerken, Fischern, Viehhöfen, Hanfhöfen und Salzsieden. Man darf nicht vergessen, auch weiterhin die Baustoffproduktion zu erhöhen, das Trainieren der Werften und die Gründung von Kontoren fortzusetzen.

9.3.3 Nach der Expansion für friedliche Händler

Ein immer dringlicher werdendes Problem ist, dass der günstige Verkauf von Grundversorgungsgütern zwar für das Wachstum der Hanse von großer Bedeutung ist, aber nur sehr wenig Geld einbringt. Häufig macht man mit der Getreideproduktion sogar insgesamt gesehen ein Verlustgeschäft. Da jedoch immer mehr dieser Produktionen den Betrieb aufnehmen, gerät der Spieler – und insbesondere der friedliche Händler – in dieser Spielphase gelegentlich in finanzielle Probleme. Ohne Grundversorgungsbetriebe wird man kaum richtig expandieren können, aber mit ihnen wird das Bargeld knapp. Die einzige Maßnahme ist das konsequente manuelle Gegensteuern.

Gekonnter manueller Schiffshandel kann durchaus locker mal über eine Million GS Umsatz pro Monat einbringen, was bei der schlimmen Bilanzlage des automatischen Handelssystems normalerweise auch dringend erforderlich ist. Weitere Möglichkeiten sind der zusätzliche Einsatz von Arbitragehändlern oder auch der Verkauf von günstig aus dem Mittelmeer importierter Ware.

Hat man erst einmal eine ausreichende Produktionskapazität für Baustoffe und Grundversorgungsgüter geschaffen, so kann man sich daran machen, Produktionen für solche Waren aufzubauen, die dem eigenen Handelssystem auch etwas Gewinn sichern. So ist etwa die Eisenwarenproduktion ein wichtiger Faktor sowohl für die Expansion als auch für das Bargeldeinkommen. Der künftig einzuschlagende Weg zeigt sich häufig von selbst auf. Perfekt wird die Hanse so gut wie nie funktionieren. Die zukünftige Vorgehensweise erkennt man in der Regel an den dringendsten Fehlern. Auch sollte man beachten, dass man von Spieljahr zu Spieljahr in immer größeren Dimensionen denken muss.

9.4 Die Startstrategie für Piraten

Wer das Spiel als Pirat beginnt, muss sich teilweise mit weniger Problemen herumschlagen als der friedliche Händler. Dies liegt vor allem daran, dass das Geld zu Beginn des Spiels durch regelmäßige Stadtplünderungen gewissermaßen auf der Straße liegt, was das Expansionstempo erhöhen kann. Während man als friedlicher Händler sehr viel mehr auf langfristige, nachhaltige Entwicklung bedacht sein muss, kann man es sich als Pirat leisten, für den Augenblick zu leben. Doch eine der größten Gefahren beim Piratenstart ist, dass der Gedanke, diesen Vorteil unbegrenzt zur Verfügung zu haben, ein Irrtum ist.

Piraterie ist keine allumfassende Lösung, sie kann nur ein Werkzeug sein, dem Unternehmen eine Perspektive zu geben. Wer sich zur Verwendung dieses Werkzeugs – und um nicht mehr handelt es sich – entschließt, muss sich einen Plan zurechtlegen, wie er die rapide Expansion in der ersten Spielphase steuern und kontrollieren will. Es bringt nichts, nach einem Jahr Spielzeit 300 Schiffe zusammengeplündert, aber kein einziges Kontor gegründet zu haben. Im folgenden ist beispielhaft eine mögliche Piraten-Startstrategie dargelegt. Sie ist

lediglich eine Möglichkeit unter vielen anderen, erhebt keinen Anspruch auf universale Gültigkeit, funktioniert aber in den meisten Fällen gut.

9.4.1 Der Anfang für Piraten

Die erste Amtshandlung muss sein, die Startschnigge mit einem Kapitän auszustatten, um die Piratenflagge zu hissen. Ohne Kapitän an Bord bleibt der „Pirat"-Button deaktiviert, ein guter Schiffsführer ist also für jeden Piratenstarter unabdingbar. Es lohnt sich, nicht gleich den erstbesten Kapitän einzustellen, sondern auf die „inneren Werte" zu achten. Eine hohe Segel- und Kampffähigkeit wird sich in den zahllosen Seeschlachten zu Spielbeginn auszahlen: Die Segelfähigkeit, um Gegner schnell einzuholen, und die Kampffähigkeit, um den Matrosenverlust beim Entern zu minimieren. Auch Entermesser sind in dieser Hinsicht sehr praktisch, aber am Anfang häufig nicht in großen Mengen aufzutreiben, Hat man erst einmal einen qualifizierten Kapitän gefunden, wird man für absehbare Zeit den Großteil seiner Spielzeit in Seeschlachten verbringen, in denen man Schiffe der KI entert und in die eigene Flotte eingliedert.

Von Bedeutung ist dabei die Frage, welche Schiffstypen man entert. Die KI ist zu Spielbeginn zum einen mit minimal (5 Mann) besetzen Schniggen, zum anderen mit Koggen auf den Meeren unterwegs. Wohl ist es lohnenswerter, die Koggen zu entern, doch dies klappt nicht immer. Wenn eine gegnerische Kogge mit 45 Matrosen besetzt ist und dazu noch Waffen trägt, kann man das Entern mit einer einzigen 20-Mann-Schnigge vergessen. Um an ein solches Schiff heranzukommen, braucht man schon einen Konvoi aus mindestens vier Schniggen, welche die Matrosen der Kogge nacheinander dezimieren. Wer nur ungeschützte Schniggen entert, kommt zwar schneller voran, aber es lohnt sich, ein oder zwei Koggen in die eigene Flotte aufzunehmen. Mit den neuen Schiffen sollte zuerst die Kaperflotte auf ungefähr vier oder fünf Schiffe aufgestockt werden, um den Schiffseingang zu erhöhen. Auch hier braucht man Kapitäne. Fünf gleichzeitig aktive Kaperschiffe sorgen für ein sehr respektables Wachstum der eigenen Flotte. Die Werft der Heimatstadt sollte man so schnell wie möglich mit dem Auftrag betrauen, ein oder zwei der neuen gekaperten Schniggen auf Stufe 3 auszubauen. Später kann man diese dann mit Waffen bestücken, um sich an den Stadtkassen zu bedienen. Sieben Schiffe (fünf Kaperschiffe und zwei, die ausgebaut werden) sind ein ordentlicher Grundstock für den ehrgeizigen Piraten, um ständig einen Zufluss neuer Schiffe sicherstellen zu können.

Ab jetzt setzt man seine zukünftigen Neuerwerbungen dafür ein, sein Kapital zu mehren und einen Geldvorrat aufzubauen. Der manuelle Handel wird eingeleitet. Im manuellen Handel beschäftigte Schiffe fahren kreisförmig im Hanseraum umher und betreiben Handel mit lukrativen Waren. Das Detailmanagement bleibt dabei dem Spieler überlassen. Die besten Handelswaren für diese frühe Spielphase sind Eisenwaren und Felle, da sie die höchste Gewinnspanne bieten. Es empfiehlt sich, nach speziellen Gegebenheiten der gespielten Karte zu suchen, die als „Goldesel" genutzt werden können. So ist auf der Standardkarte beispielsweise der Transport von Eisenwaren von Lübeck nach Stettin mit gleichzeitiger Lieferung von Bier auf dem Rückweg ein todsicherer Tipp. Nach derartigen Möglichkeiten sollte man die Augen offenhalten.

Ansonsten gelten alle Hinweise aus Kapitel 3 auch weiterhin. Der nächste wichtige Schritt sind die Stadtplünderungen. Hierfür nimmt man eine der zwei mit Waffen bestückten Schniggen, die man vorausschauend gleich zu Beginn des Spiels auf Stufe 3 ausgebaut hat. Mit diesen greift man nun Städte an, eliminiert deren Hafentürme und plündert somit die Stadtkasse. Ob man nun eine weitere Schnigge in einem Konvoi mit der bewaffneten zusammenfasst und per Ausliegertrick (siehe Kapitel 4) plündert, oder auf die „ehrliche" Art kämpft, bleibt dem Spieler überlassen.

Ein weiteres bewaffnetes Schiff sollte eingesetzt werden, um Piraten zu bekämpfen. Von Piraten lassen sich auch Koggen und Holke leicht entern, da Piraten in Seeschlachten deut-

lich „dümmer“ agieren als weiße KI-Händler und zudem bei entsprechender Einstellung des Schwierigkeitsgrades auch nicht sonderlich gut mit Waffen und Matrosen bestückt sind. Die erbeuteten Piratenschiffe sind ein Grundstein, um später ein eigenes Versorgungsnetz aufzubauen. Die Einstellung eines Kontorverwalters in der Heimatstadt kann sich in Verbindung mit regelmäßigem Warenaustausch zwischen Kontor und manuellen Schiffshändlern als kluger Schachzug erweisen. Hat man erst einmal eine kleine Flotte zusammengekapert (teilweise auch aus Kneipenaufträgen) und zudem über Stadtplünderungen einen ordentlichen Kapitelstock angehäuft, so kann die schnelle Expansion beginnen. Zu Spielbeginn kann man für jede Stadtkasse mit ungefähr 260.000 GS an Beute rechnen, plus Gewinn aus dem Verkauf der erbeuteten Waren. Wer konsequent alle Städte durchplündert, kann also weit über 6 Millionen GS als Startkapital für den nun folgenden Hanseausbau ansammeln. Damit arbeitet es sich schon deutlich leichter als mit den maximal 30.000 GS zu Beginn des Spieles.

9.4.2 Der weitere Verlauf für Piraten

Nach der Startphase, die einige Monate in Anspruch nehmen dürfte, steht man der nun folgenden Aufgabe des Hanseausbaus gegenüber. Die Unterteilung in Händler und Pirat ist nur für die Startphase sinnvoll. Wer als Pirat spielt, verschafft sich einen kleinen Startvorteil, danach stehen beide vor genau den selben Problemen. Insofern gleicht sich auch die grobe Gesamtstrategie für das weitere Spiel an. Aus diesem Grunde sei an dieser Stelle auf den Inhalt von Kapitel 9.3.2 verwiesen, da die dort beschriebenen Spielweisen auch für Piratenstarter gelten. Die Vorgehensweise ist nahezu identisch – mit der kleinen Ausnahme, dass der Pirat finanziell etwas besser dasteht und somit bei der Investition in neue Kontore und Betriebe nicht jedes Goldstück zweimal umdrehen muss.

10. Häufig gestellt Fragen (FAQ)

Dieses Kapitel widmet sich den typischen Anfängerfragen, die im Forum regelmäßig in fast identischer Form gestellt und beantwortet werden. Es handelt sich dabei um Probleme und Fragestellungen, die in jedem Spiel früher oder später einmal auftauchen werden und ohne das entsprechende Grundwissen häufig nicht direkt selbst zu lösen sind. Einige der hier aufgeführten Fragen werden zwar immer wieder gestellt, sind aber schon im offiziellen Handbuch von Ascaron behandelt. Diese lassen sich verhältnismäßig einfach beantworten.

Andere Fragen wiederum befassen sich mit sehr großen und komplexen Zusammenhängen des Wirtschaftssystems (mit dem Klassiker „Wie verdiene ich mehr Geld?“) und eignen sich insofern nicht für die Beantwortung in einem kurzen Satz. Hier wird dann nur ein kurzer Überblick gegeben, sowie der Verweis, für offen gebliebene Fragen das jeweilige Kapitel weiter vorn in diesem Dokument zu Rate zu ziehen. Natürlich antwortet die Forumgemeinde auch weiterhin auf jede sinnvolle Frage gerne und ausführlich! Vor dem Fragen sollte die jetzt folgende Liste aber bitte daraufhin durchsucht werden, ob sie die Antwort nicht vielleicht bereits enthält. Auf Dauer erleichtert dies bei allen Beteiligten die Übersicht. Die „ewigen Rekordhalter“ unter den gestellten Fragen sind in diese drei Kategorien eingeteilt.

10.1 Die wirtschaftlichen Fragen

Diese Sektion behandelt die häufig gestellten Fragen zum Wirtschaftssystem.

10.1.1 Wie komme ich an mehr Bargeld?

Die beliebteste Frage schlechthin. Eine kurze Antwort lautet: „Stelle sicher, dass Deine Einnahmen stets größer sind als Deine Ausgaben“. Man sollte bei Finanzproblemen also stets gleichzeitig seine Kosten senken und sein Einkommen erhöhen. Bei der Senkung von Ausgaben geht es vor allen Dingen um das Abschalten unnötiger Kostenverursacher und um das Mobilisieren von Effizienzreserven. Der größte Kostenfaktor eines Unternehmens sind die Lohnkosten. Betriebe arbeiten umso wirtschaftlicher, je voller sie besetzt sind. Jeder bis zur Maximalbesetzung fehlende Arbeiter treibt die Stückkosten der Warenproduktion in die Höhe. Die Betriebe sollten stets mit maximaler Auslastung arbeiten.

Des Weiteren muss man ein Auge darauf haben, dass man auch das produziert, was die Hanse wirklich benötigt. Wenn man nicht gerade eine riesige Fischproduktion unterhält, sollte man beispielsweise die Produktion von Hanf unterlassen. Ebenso sinnlos ist die Produktion von Holz, wenn man dies nicht in den eigenen Betrieben selbst verbraucht. Die Herstellung von Waren wie Pech und Salz lohnt sich wirtschaftlich gesehen fast nie. Wenn man über eine ausreichende Flotte verfügt, kann man außerdem eine Menge Geld sparen, indem man Tuch, Keramik und Wein aus dem Mittelmeer importiert, statt es selbst zu produzieren. Jedes leere Fass Frachtraum auf einem Schiff verursacht Kosten.

Das Schiff kostet nicht weniger, wenn man weniger darauf transportiert. Es gilt also genau wie bei den Betrieben, dass Schiffe voll ausgelastet sein sollten. Am besten lässt sich dies erreichen, indem man sein Transportsystem so effizient und koordiniert wie möglich einrichtet. In diesem Zusammenhang bietet sich die Einrichtung eines Zentrallagersystems an, welches zwar nicht unbedingt die effizienteste Form der Warenverwaltung darstellt, aber auf jeden Fall einfach und überschaubar und daher Anfängern und Fortgeschrittenen zu empfehlen ist.

Eine weitere beliebte Quelle für unnötige Ausgaben ist, Schiffe zu bewaffnen, die keine Bewaffnung nötig haben. Grundsätzlich sollten Schiffe, die im Handel und in der Versorgung beschäftigt sind, unbewaffnet bleiben. Das heißt, sie müssen nicht ausgebaut werden, benötigen keine Waffen, brauchen nur die Mindestbesatzung und erfordern in der Regel auch keinen Kapitän, falls sie einem Konvoi angegliedert sind. Die unnötige Bewaffnung

und Aufrüstung von Schiffen blockiert Frachtraum, der sonst zur Generierung von Umsatz genutzt werden könnte und stellt zudem einen laufenden Kostenfaktor dar. Auch für überzählige Schiffe gibt es keinen Grund, im Hafen liegen zu bleiben. Geld kann man überall verdienen:

Aufträge in der Kneipe, Expeditionen ins Mittelmeer, Verschiffung von Waren in die Heimatstadt zum Verkauf an den Landesfürsten, Aushänge im Rathaus erledigen… zu tun gibt es immer etwas. Wer Waren automatisiert aus den Städten einkauft, sollte deren Preise regelmäßig überprüfen. Wenn man schon von der Stadt zukaufen muss, dann wenigstens deutlich unter dem Preis, den man bei Eigenproduktion des Gutes zahlen müsste.

Lässt sich dies nicht realisieren, so ist das ein sehr deutliches Zeichen dafür, dass man die Ware in Zukunft lieber selbst herstellen sollte. Auf der Einnahmenseite gibt es nur ein wesentliches Instrument, um die Finanzsituation zu verbessern: die eigenen Verkaufspreise. Wenn eine Stadt eine Ware nicht benötigt, wird sie auch nicht viel dafür bezahlen. Des Spielers oberstes Interesse muss es sein, seine Waren dort an den Mann zu bringen, wo ein erheblicher Bedarf besteht. Diesen Bedarf muss er fortwährend selbst erhöhen, indem er die Stadt wachsen lässt.

Der günstige (wirtschaftlich nachteilige) Verkauf von Bier, Fisch und Getreide lässt die Einwohnerzahl der Stadt steigen und erhöht den Bedarf an Waren, mit denen sich dann wirklich Geld verdienen lässt (Eisenwaren, Felle etc.) Hat man erst einmal einen Bedarf einer bestimmten Ware hervorgerufen, so sitzt man der Stadt gegenüber am längeren Hebel und kann den Preis innerhalb gewisser Grenzen aussuchen. Bei ausreichend hoher Nachfrage zahlen die Bürger fast jeden Preis. Dies sollte man bei den Luxuswaren auch kräftig ausnutzen. Der Bau einer Münze steigert den Anteil der Reichen in der entsprechenden Stadt.

Dies ist zwar für einen Vollausbau eher hinderlich, da die erforderlichen Kaufmannshäuser nur wenige Mieter beherbergen und somit in größerer Zahl gebaut werden müssen, ist jedoch für die Gewinnoptimierung außerordentlich förderlich, da Reiche die größten Umsatzbringer unter den drei Sozialschichten sind. All dies zusammengenommen dürfte in den meisten Spielen mit „kniffliger“ Finanzsituation eine sehr große Wirtschaftlichkeitsreserve darstellen, die es zu nutzen gilt. Weiterführende Informationen vermitteln hier besonders die Kapitel 3 und 5.

10.1.2 Welche Betriebe sollte ich bauen?

Dies hängt vom eigenen Bedarf ab. Zunächst einmal gibt es drei Arten von Betrieben, von denen ein expandierendes Unternehmen alle drei benötigt:

- Betriebe für die Grundversorgung
- Betriebe für Baumaterial
- Betriebe für Konsum- und Luxusgüter.

Natürlich liegt es nahe, zunächst nur die Betriebe der dritten Kategorie zu bauen. Doch damit wird man irgendwann auf das Problem stoßen, dass die Städte entweder zu klein sind, um die produzierten Mengen an Luxuswaren auch abzunehmen oder dass die Produktionsstädte für die derzeitige Versorgungssituation zu groß und damit unzufrieden werden. Für ein kontrolliertes, gleichmäßiges Wachstum der gesamten Hanse braucht man Baumaterialbetriebe, um all die neuen Betriebe, Häuser und Gebäude zu errichten, Grundversorgungsbetriebe, um die Zufriedenheit der Bevölkerung sicherzustellen, und Luxusgüterbetriebe, um das eigene Unternehmen zu finanzieren. Diese drei Betriebsarten müssen im Gleichgewicht sein. Welcher Betriebsart man sich zum aktuellen Zeitpunkt vorrangig widmen sollte, erkennt man an der derzeitigen Spielsituation. In der Regel kann man sagen, dass der Bau von Grundversorgungsbetrieben automatisch den Bau von Luxusgüterbetrieben nach sich zieht, wofür der Bau von Baumaterialbetrieben erforderlich ist. Das wiederum macht neue

Grundversorgungsbetriebe erforderlich. An welcher Stelle man in diesen Kreislauf einsteigt, ist dabei tatsächlich relativ egal. Weitere Informationen vermittelt Kapitel 5.

10.1.3 Welche Autorouten sind profitabel?

Gute Autorouten sind diejenigen, mit denen man die Zufriedenheit der Bevölkerung sicherstellt und gleichzeitig genug Geld verdient, um den ersten Punkt zu finanzieren. Besonders bei Anfängern sind die kreisförmigen Rundrouten durch Nord- und Ostsee beliebt, die alle Städte nacheinander anlaufen und bei jedem Stadtbesuch kaufen und verkaufen. Diese sind jedoch auf Dauer keine guten Autorouten und sollten nur eine gedanklich gut abgewogene Übergangslösung darstellen! Denn mit diesem Prinzip benötigt man Unmengen an Frachtraum, fährt seine Waren ewig lange durch die Weltgeschichte und garantiert trotzdem keine lückenlose Versorgung. Was der Kapitän auf einer kreisförmigen Rundroute in Riga verkauft, steht den Bewohnern von Reval nicht mehr zur Verfügung und erst recht nicht denen in Ladoga. Optimal ist es hingegen, seine Autorouten so einzurichten, dass jede Stadt genau einen Autokonvoi besitzt, der zwischen der Stadt und dem Zentrallager hin- und herpendelt.

Bei diesem Zentrallager handelt es sich um eine ausgewählte Stadt, in der alle eingekauften und produzierten Waren zusammengetragen und dahin verteilt werden, wo sie benötigt werden. Das entstehende System wird als „Zentrallagersystem“ bezeichnet und garantiert, dass in jeder versorgten Stadt ausreichend Waren ankommen. Schafft man es, die Lieferungen genau auf den tatsächlichen Bedarf abzustimmen, so kann man seine Waren durch die Kontorverwalter zu sehr hohen Preisen verkaufen lassen. Detailliert erklärt dies Kapitel 7.

10.2 Die politischen Fragen

10.2.1 Wie werde ich Fernkaufmann/Ratsherr/Patrizier?

Egal, um welchen Rang es sich in der konkreten Frage nun handelt, ist die Antwort zum Aufstieg durch die verschiedenen Ränge doch stets dieselbe. Für den Aufstieg in einen höheren Rang ist eine bestimmte Menge an Unternehmenswert und ein bestimmtes Ansehen in der Heimatstadt erforderlich. Zum Unternehmenswert gibt es nicht viel zu sagen. Ist er zu niedrig, sollte er in einem funktionierenden Spiel mit der Zeit von selbst auf das erforderliche Niveau ansteigen. Tut er dies nicht, hat das Spiel wahrscheinlich eine generelle wirtschaftliche Schieflage, die man mit Hilfe der in Teil 10.1 aufgeführten Antworten beheben sollte. Zur Steigerung des Ansehens gibt es viele Möglichkeiten. Die gängigste ist der Handel mit der Stadt. Der Warenhandel sollte den größten Anteil unter den Ansehensbringern einnehmen; denn wer versucht, nur durch Wohltätigkeiten wie Kirchenausbauten und Brunnenbau aufzusteigen, wird auf Dauer im Spiel auf keinen grünen Zweig kommen.

Im Zusammenhang der Intensivierung des Warenhandels bietet sich, falls nicht bereits erledigt, die Einrichtung eines Zentrallagersystems dringend an. Damit wird es dem Spieler ermöglicht, eine optimale Koordination der Warenströme zu gewährleisten und somit auch zu garantieren, dass die Städte regelmäßig mit genau den Gütern und Mengen beliefert werden, an denen tatsächlich ein Bedarf besteht. Der zweite große Ansehensbringer ist die Piratenjagd. Das Versenken oder Entern eines Piratenschiffs belohnt den Spieler mit einem großen Ansehensgewinn, unabhängig davon, ob es sich um einen „freien“ Piraten oder einen durch einen Kneipenauftrag generierten Freibeuter handelt.

Man sollte beachten, dass die hier erzeugte Anerkennung einen abnehmenden Charakter hat, also nicht bis in alle Ewigkeit hält. Dennoch ist – stetig wiederholt – die Piratenjagd einer der effektivsten Ansehensbringer im Spiel. Wer den Warenverbrauch der Bevölkerung konsequent mit eigenen Verkäufen abdeckt und gleichzeitig Nord- und Ostsee konsequent piratenfrei hält, wird sich eines steigenden Ansehens und somit eines raschen Aufstiegs durch die Ränge erfreuen können. Ein Arbitrageschiff beschleunigt den ganzen Vorgang zwar enorm, da es viel mehr Umsatz und somit Anerkennung generiert als die normale Versor-

gung. Dabei darf man aber nicht außer Acht lassen, dass man sich auch der „echten“ Bedarfsabdeckung annehmen muss, um die Zufriedenheit der Bürger zu sichern.

Im Übrigen empfiehlt es sich für viele Spiele, das Zentrallager in die Heimatstadt zu legen oder, falls dies nicht praktikabel ist, in die gewählte Zentrallagerstadt umzuziehen. Details erläutern die Kapitel 3 (Handel), 6 (Politik), 7 (Versorgung) und 9.1 (Arbitrage).

10.2.2 Wie werde ich Bürgermeister bzw. Eldermann?

Zumindest für den Bürgermeister entspricht die Vorgehensweise ziemlich genau der im Absatz 10.2.1 beschriebenen. Versorgt man seine Heimatstadt mit allen wichtigen Gütern, ergibt sich der Aufstieg zum Bürgermeister quasi von alleine. Ein Unterschied besteht darin, dass der Aufstieg zum Bürgermeister nicht automatisch erfolgt, sondern im Rahmen einer Wahl geschieht. Ist das eigene Handelssystem noch nicht in der Lage, die Anerkennung auf einen Stand zu bringen, der für das Bürgermeisteramt ausreichend ist, ergibt sich hier die Möglichkeit, im Badhaus der Heimatstadt einige Ratsherren zu bestechen, um seine Stimmenzahl zu erhöhen. Das wirkt allerdings nicht für die Ewigkeit.

Der Aufstieg zum Eldermann ist etwas kniffliger. Zunächst sollte man sicherstellen, dass man die Bedingungen zur Aufnahme in die Kandidatenliste erfüllt hat. Dazu ist nämlich die termingerechte Erledigung von mindestens drei Eldermannaufgaben erforderlich, welche man sich im Rathaus in der Heimatstadt des derzeitigen Eldermannes abholen kann. Hat man drei von ihnen erfüllt (wobei sehr schwierige Aufgaben doppelt zählen), erhält man einen Posten auf der Kandidatenliste. Um von den auf dieser Liste genannten allerdings auch noch bei der Wahl die höchste Stimmzahl zu erhalten, sollte man über ein Unternehmen verfügen, das hanseweit operiert und in allen Städten im Handel tätig ist.

Für die Wahl zum Eldermann ist das globale Ansehen entscheidend, nicht das in der Heimatstadt. Spätestens der Aufstieg zum Eldermann wird also zwangsläufig scheitern, wenn man nicht im bisherigen Spielverlauf große, wenn nicht sogar dominante Verantwortung für die meisten Städte der Hanse übernommen hat. Förderlich wirkt sich auch wieder die Piratenjagd aus, was besonders durch die Tatsache begünstigt wird, dass die Vernichtung eines Piraten im Gegensatz zum Warenhandel in allen Städten der Hanse einen Ansehenszuwachs hervorruft. Natürlich lässt sich der Eldermannposten auch mit intensivem Arbitragehandel erreichen, doch wird man dem Amt ohne ein funktionierendes Unternehmen sowieso nichts abgewinnen können. Alles weitere steht im Kapitel 6.

10.3 Die nautischen Fragen

10.3.1 Wie besiege ich einen Piraten?

Eine pauschale Antwort hierauf lässt sich nicht geben, da die Meinungen der Spielergemeinde hier auseinander gehen. Einen Piraten schlicht zu versenken, ist in der Regel ziemlich einfach. Man geht mit einem Schiff, welches eine große Anzahl an Waffen an Bord platziert hat, in die Seeschlacht und fährt dann vor dem Piraten in Schlangenlinien hin und her. Nach jeder Drehung wird eine Breitseite des Schiffes zum nahenden Piraten zeigen, so dass man die Bordwaffen abfeuern kann. Unmittelbar danach dreht man das Schiff wieder um 180° in die andere Richtung und wiederholt dies so lange, bis der Pirat versenkt ist. Natürlich darf man sich dabei nicht entern lassen, also ausreichend Matrosen mitnehmen, um zu verhindern, dass die KI eine Enterchance wittert.

Allerdings muss gesagt werden, dass das Versenken eines Piraten nur in den wenigsten Fällen sinnvoll ist. Viel besser ist es hingegen, das Schiff zu entern und in die eigene Flotte einzufügen. Schiffe sind das Grundkapital eines jeden Seehändlers. Zum Entern muss man eine andere Taktik verfolgen als zum einfachen Versenken. Zunächst stellt man sicher, dass man die maximale Matrosenzahl, ausreichend Entermesser (praktisch sind Matrosenzahl + 30 %) und einen Kapitän mit hohem Kampfbonus an Bord hat. In der Seeschlacht sollte man

sich zunächst in eine Fluchtstellung begeben, so dass man den Gegner im Rücken hat. Verfügt man nun über genügend Schwung und eine ausreichende (aber nicht zu große!) Distanz zum Gegner, kann man nun eine Drehung durchführen (wahlweise rechts oder links), die direkt in die Flanke des Gegners führt. Dabei sollte man noch eine hohe Geschwindigkeit haben, so dass man der Kugelsalve, die zwangsläufig erfolgt, wenn man seitlich auf den Gegner zufährt, ausweichen kann. Bei geringer Windstärke ist dieses Vorgehen also riskant. Näheres zu Seekampftaktiken vermittelt Kapitel 4.

10.3.2 Wie werde ich selber zum Pirat?

Hierzu muss man mit seinem Schiff den Piratenmodus aktivieren, der als Voraussetzung einen Kapitän an Bord erfordert. Ist ein solcher Schiffsführer vorhanden, findet man im Schiffsmenü „Besatzung" direkt unter dem Button „Kapitän entlassen" die Schaltfläche „Pirat", welche – nomen est omen – zu betätigen ist. Damit dieser Verwandlung keine möglicherweise petzenden Zuschauer beiwohnen, ist die Umwandlung zum Piraten nur möglich, wenn man ausreichend Distanz zu den Städten hat und zudem kein fremdes Schiff in der Nähe ist.

Ist der Piratenmodus aktiviert, so kann man bei selektiertem Schiff per Rechtsklick ab sofort auch „weiße" Schiffe der KI angreifen. Auch der Angriff auf Piraten ist weiterhin möglich. Städte kann man ab jetzt allerdings nicht mehr zum Handeln anlaufen. Selektiert man nämlich das Schiff und macht dann einen Rechtsklick auf eine Stadt auf der Seekarte, so fährt der Pirat dorthin und greift die Stadt an. Die Umwandlung zurück zum friedlichen Händler geschieht über denselben, jetzt mit „Zivil" beschrifteten Button. Auch hierfür ist Anonymität erforderlich. Im Seekampf sind die in Kapitel 4 beschriebenen Taktiken nützlich.

10.3.3 Wie verhindere ich Anklagen bei eigener Piraterie?

Sie lassen sich nicht verhindern. Eine risikolose Piraterieaktion ist niemals möglich, eine gewisse Wahrscheinlichkeit zur Anklage besteht *immer*. Wie genau diese Wahrscheinlichkeit berechnet wird, ist in der Spielergemeinde noch nicht hinreichend geklärt. Fakt ist aber auf jeden Fall, dass es für die Enttarnungswahrscheinlichkeit unerheblich ist, wie viele fremde Schiffe sich in der Nähe befinden. Wirklich hilfreich ist also nur Speichern und Laden, d. h., ersten Spielstand sichern, als Pirat tätig sein, zweiten Spielstand sichern, 5 Tage vorspulen. Falls eine Anklage kommt, dann noch einmal mit dem ersten Spielstand weitermachen, ansonsten geht mit es mit dem zweiten Spielstand weiter.

10.3.4 Wie bewaffne ich meine Schiffe am besten?

Dies lässt sich pauschal nur mit einem schwammigen „es kommt darauf an" beantworten. Die ideale Bewaffnung hängt vom Einsatzzweck des waffentragenden Schiffes ab. Allgemein gesagt:

- Für den Kampf gegen Abwehrtürme (also im Kampf gegen Städte oder Piratennester) eignen sich große Bliden am besten. Sie sind auch im Kampf aus der Distanz nützlich.
- Für den Nahkampf mit nur wenigen Schiffslängen Entfernung sind Bombarden prädestiniert.
- Die höchste Schadenswirkung pro Waffenplatz, also die höchste Effizienz, haben Kanonen.
- Wer ein Schiff nur entern, aber nicht versenken will, sollte zu Werken greifen, um die Mannschaft ohne größere Schäden am Schiff zu reduzieren.
- Bei Bliden und Werken ist noch anzumerken, dass den großen Einheiten gegenüber den kleinen generell der Vorzug zu geben ist, da eine große Einheit (auf 2 Waffenplätzen) etwas stärker ist als zwei kleine Einheiten (auf ebenfalls zwei Waffenplätzen). Bei Bombarden und Kanonen ist dies indes umgekehrt; denn zwei Kanonen (2 Plätze) sind stärker als eine Bombarde (auch 2 Plätze).

Insbesondere in frühen Spielphasen ist das Angebot des Waffenschmieds eher ausschlaggebend als der Einsatzzweck der Waffen; denn in den ersten Jahren muss der Spieler in der Regel mit Bliden und Werken Vorlieb nehmen.

10.3.5 Wie kann ich Kapitäne und Matrosen umladen?

Selektiert man ein Schiff im Hafen einer Stadt und klickt dann mit der rechten Maustaste auf ein anderes, eigenes Schiff, so kann man zwischen diesen beiden Schiffen Matrosen, Kapitäne und Entermesser nach Belieben verschieben. Dies ist ein sehr praktischer Kunstgriff, sollten infolge einer Meuterei oder einer harten Seeschlacht Matrosen fehlen und diese gerade nicht in ausreichender Menge in der Kneipe sitzen. Sind auf beiden Schiffen Kapitäne vorhanden, so werden diese bei einem Transfer selbstverständlich vertauscht. Ebenfalls selbstverständlich ist, dass dies nur in der Stadtansicht funktioniert. Auf hoher See oder gar während eines Gefechts muss jedes Schiff mit dem Personal auskommen, das gerade an Bord ist.

11. Die Mehrspielerpartien (Multiplayer, MP)

Zum Abschluss der Tippsammlung geht es um den Mehrspielermodus, weil P2 auch mit Freunden im gemeinsamen Spiel Spaß macht. Es gibt jedoch einige Besonderheiten in diesem Modus. Hier befassen wir uns nicht mehr damit, wie etwas spieltechnisch funktioniert. Grundsätzlich arbeitet das Programm im Mehrspielermodus genauso wie im Einzelspielermodus. Deshalb gelten praktisch alle Regeln, die für den Einzelspielermodus beschrieben worden sind, auch in Mehrspielerpartien. Abweichungen und Besonderheiten des MP werden zum Schluss dieses Kapitels beschrieben. Doch zunächst sollen die Möglichkeiten, gemeinsam zu spielen, vorgestellt werden. Wichtig ist, wie die Spieler zueinander finden. Weiter werden Spielkonzepte und einige Regeln vorgestellt, die vom *P2-Online Team* aus praktischer Erfahrung heraus aufgestellt wurden.

11.1 Die Grundlagen - Spielmodi

Der Mehrspielermodus von Patrizier 2 erlaubt Partien mit bis zu acht Spielern. Hierbei können durchaus während des Spiels noch Spieler einsteigen, aber auch vorzeitig aussteigen. Diese Optionen sind allerdings nicht so schön, da im Falle des vorzeitigen Ausstiegs der Spieler von der KI übernommen wird bzw. man im Falle des späten Einstiegs in ein bestehendes Spiel einen KI-Spieler übernehmen muss. In letzterem Fall ist es außerdem unmöglich, nachträglich noch den Spielernamen anzupassen. Patrizier 2 erlaubt drei Wege, um eine Mehrspielerpartie zu beginnen:

- Es ist möglich, dass sich bis zu acht Spieler vor einem einzigen Rechner einfinden. Das ist der HotSeat-Modus.
- Innerhalb eines lokalen Netzwerkes, also per LAN, kann über mehrere Rechner gespielt werden.
- Eine Verbindung von bis zu acht Spielern über das Internet.

Eine Vermischung der Verbindungsarten ist nur eingeschränkt möglich, nämlich zwischen LAN- und Onlinespiel.

11.1.1 Der Hotseat-Modus

Beginnen wir also mit dem Hotseat-Modus. Hierbei sitzen alle Spieler vor einem einzigen Rechner. Der „Arbeitsplatz“ sollte also möglichst groß sein, damit sämtliche Teilnehmer daran Platz finden. Weil nur über diesen einen Rechner gespielt wird, benötigt man nur eine einzelne Ausgabe des Spiels Patrizier 2, also eine Lizenz. Die übrigen Modi erfordern mehrere Lizenzen, eine pro beteiligtem Rechner. Wer Freunden und Bekannten vorführen möchte, was er in seiner Freizeit so macht, der ist, sofern er das Spiel nicht zwei- oder dreimal gekauft hat, auf den Hotseat-Modus angewiesen.

Grundsätzlich funktioniert der Modus wie folgt: Es ist immer nur ein Spieler zur Zeit am Zug. Eine Beschränkung, bis wann er seine Aktionen beendet haben muss, gibt es nicht. Das Spiel läuft im Hintergrund nicht weiter, sondern die Zeit bleibt stehen. Klickt der Spieler auf 'Zug beenden', läuft das Spiel weiter. Das ist ähnlich, als wenn man die Schnellvorlauftaste im Einzelspiel drückt. Kommt dann ein Schiff in den Hafen, so wird dieser Vorlauf unterbrochen und der entsprechende Spieler ist dran. Die Zugreihenfolge, die sich noch zu Spielbeginn zeigt, ändert sich im weiteren Verlauf und kann total durcheinander gewirbelt werden. Es ist sogar möglich, dass ein und derselbe Spieler mehrfach hintereinander am Zug ist.

Doch für alle gilt: Spätestens 24 Spielstunden nach seinem letzten Zug, also mindestens einmal am virtuellen Spieltag, kommt ein Spieler wieder an die Reihe. Die Seeschlachten gegen KI-Schiffe funktionieren in vertrauter Form. Man kann sie automatisch durchführen lassen oder manuell ausfechten. Dagegen werden Seeschlachten gegen Mitspieler stets automatisch ausgeführt. Eine Besonderheit bietet der Hotseat-Modus, wie alle Mehrspielerpar-

tien. Man kann mittels des Konkurrenzgebäudes Mitspielern Waren, Geld und Schiffe anbieten. Das ist insoweit nicht weiter schlimm, es lässt sich als „***Hotseat-Trick***“ aber auch im Einzelspiel ausnutzen. Einzelspiele werden im Unterordner „Ein“ des Verzeichnisses „Save“ abgelegt. Mehrspielerpartien hingegen sind im Unterordner „Mehr“ gespeichert. Kopiert man nun einen Einzelspielerspielstand in diesen Ordner, so lässt er sich im Mehrspielermodus problemlos laden. Lädt man ihn nun im Hotseat-Modus, so kann man als Spieler nicht nur den Einzelkämpfer, sondern auch einen der elf anderen vorhandenen KI-Konkurrenten wählen und diese damit kurzfristig übernehmen. So lassen sich seinem Spielcharakter mit dem Hotseat-Trick Waren, Gold und Schiffe der Konkurrenz zuschanzen.

Man gerät dabei im Fall eines Piratenaktes nicht in Gefahr einer Anklage und kann eventuelle Warenengpässe schnell überbrücken. Das Ausnutzen des Hotseat-Tricks ist in Einzelspieler-Contests verboten. Der Hotseat-Modus ist nicht mit den anderen Modi kombinierbar. Im Hotseat-Modus laufen darüber hinaus auch einige Dinge anders als gewohnt ab. So erfolgen Wahlen oder Versteigerungen nicht in Echtzeit, sondern laufen nacheinander ab.

11.1.2 Die LAN-Partien

Man kann Patrizier 2 mit bis zu acht Spielern in einem lokalen Netzwerk spielen. Dabei sitzen alle Spieler vor eigenen Rechnern und brauchen diese somit nicht mit anderen Spielern zu teilen. Das wiederum führt dazu, dass Patrizier 2 auf jedem Rechner installiert sein muss und damit auch für jeden Rechner eine Lizenz vorhanden sein muss. Technisch weicht das LAN-Spiel, wie auch Internetspiele, weit vom Hotseat-Modus ab. Da jeder Spieler an einem Rechner sitzt, muss einer dieser Rechner den Hut auf haben. Dieser Rechner ist der Server. Der Spieler an diesem Rechner lädt die anderen Spieler ein, sich an einem von ihm erstellten Spiel zu beteiligen. Statt Server spricht man auch vom „Host“ (engl.). Host bedeutet im Deutschen „Gastgeber“. Die Verbindung erfolgt über das lokale Netzwerk. Das kann per Kabel (LAN) oder Funk (WLAN) erfolgen.

Die Eingabe der IP-Adresse des Servers ist nicht erforderlich. Die Mitspieler klicken zunächst auf „an Spiel teilnehmen“ und finden im nächsten Bildschirm eine Liste mit offenen Spielen bzw., es wird eine solche Liste generiert, indem man auf „Suchen“ klickt. Danach kann man über die Liste das Spiel auswählen, an dem man sich beteiligen möchte. Auf allen Rechnern läuft dabei sozusagen ein eigenes Spiel ab. Über die Netzwerk-Verbindung werden die Daten zwischen den Rechnern der Teilnehmer (Clients) und dem Server des Spielerstellers konsistent gehalten, so dass sichergestellt ist, dass beispielsweise die Preise in der Markthalle zu einem bestimmten Zeitpunkt für jeden Spieler gleich sind. LAN und Internetspiele sind miteinander kombinierbar.

So kann ein Server (Spielersteller) sowohl gleichzeitig von Rechnern aus dem lokalen Netzwerk als auch aus dem Internet angesprochen werden. Was allerdings nicht geht ist, dass zwei Rechner desselben lokalen Netzwerks über das Internet versuchen, auf einen Server zuzugreifen. Das liegt daran, dass beide Rechner die gleiche öffentliche IP-Adresse haben, also aus ihrem Netzwerk heraus im Internet mit derselben Adresse angesprochen werden.

11.1.3 Die Internetspiele

Patrizier 2 über das Internet zu spielen erfolgt analog der LAN-Partien. Lediglich das verwendete Netzwerk ist ein anderes. Des Weiteren gibt es keine einfache Suchfunktion für bereits geöffnete Spiele wie im LAN-Modus. Um Mitspieler zu finden, stehen zwei Möglichkeiten offen:

- Die inzwischen zum wiederholten Male insolvente Entwicklerfirma von Patrizier 2, *Ascaron*, bietet an, über einen zentralen Spielserver und eine Zugangssoftware, den so genannten „Ascman“, die Verbindung zwischen den Spielern aufzubauen. Die Daten des Servers haben sich im Laufe der Zeit öfter mal geändert, so dass hier darauf ver-

zichtet wird, einen Link zum gerade gültigen Server zu platzieren. Die Ascman-Software befindet sich in einem Unterordner des Spielhauptverzeichnisses, ist jedoch veraltet und funktioniert nicht mehr, man muss sich den aktuellen Ascman separat herunterladen und installieren – hier hilft eine Internetsuchmaschine weiter. Durch die aktuelle Insolvenz des Herstellers (Sommer 2009) ist zudem in Frage gestellt, wie lange dieses Angebot noch erreichbar sein wird.

- Die zweite recht einfache Möglichkeit, über das Internet eine Mehrspielerpartie zum Laufen zu bringen, ist eine Direktverbindung mit dem Rechner des Spielerstellers (Host). Dies setzt allerdings voraus, dass man sich vorher abgesprochen hat und der Host auch ein Spiel geöffnet hat, während man über den Ascman-Server einfach so, mehr oder weniger zufällig auf Mitspieler treffen kann.

Eine Voraussetzung, sich mit dem Rechner des Spielers zu verbinden, ist die Kenntnis der IP-Adresse des Spielerstellers. Dieser geht einfach auf „Spiel erstellen", legt die Rahmenbedingungen fest und wartet darauf, dass sich die Mitspieler mit seinem Rechner verbinden. Die Mitspieler hingegen gehen auf „an Spiel teilnehmen" und werden aufgefordert, die IP-Adresse des Servers einzugeben. Deshalb ist es notwendig, sich vorher im Forum, per Mail, Teamspeak, ICQ oder sonstige Möglichkeiten auszutauschen. Es ist festzulegen, wann gespielt wird, wer die Host-Rolle übernimmt, aber auch wann und wie der spiel-erstellende „Gastgeber" die IP-Adresse den Mitspielern bekannt gibt. Das Patrizierprogramm bietet dem Spielersteller in der Regel eine IP-Adresse nach dem Muster 192.168.xxx.xxx an. Dies ist die Adresse eines so genannten Klasse-C-Netzwerkes, also eines lokalen Netzwerkes und stellt die Adresse des Rechners in seinem lokalen Netzwerk dar. Mit dieser Adresse können die Mitspieler nichts anfangen.

Deshalb sei allen Spielerstellern ans Herz gelegt, sich zur Vermeidung von Irrtümern vorher darum zu kümmern, zu erfahren, wie ihre öffentliche IP-Adresse, also die Adresse, unter welcher der Rechner im Internet auftaucht, lautet. Am leichtesten geht das über den Browser, in den man www.wieistmeineip.de eingibt. Andere Möglichkeiten gibt es natürlich auch noch. So sei Nutzern der T-Online-Software geraten, einen Blick auf die unteren Bildschirmzeilen zu werfen, dort finden sie links ihre IP-Adresse. Andere können auch über das Konfigurationsmenü ihres Routers ihre öffentliche IP erfahren. Doch wie gesagt: Sehr einfach geht es über die genannte Internetseite.

Für Onlinespiele ganz wichtig ist die Frage, wer den Server stellen soll. In der Praxis haben wir ermittelt, dass Mehrspielerspiele in Patrizier 2 ab einer 3000er DSL-Leitung ohne Einschränkung möglich sind. So mit dem Internet verbundene Rechner eignen sich daher als Server. Wird die Leitung schmalbandiger, muss man die Zahl der Teilnehmer reduzieren. Bei einer 2000er-Leitung des Servers sollten es nur noch vier Spieler sein, bei einer 1000er-Leitung im äußersten Fall vier, besser nur zwei Spieler. Spieler mit Dorf-DSL-Anschluss (384 Kbit/s bis 1 Mbit/s) müssen darauf verzichten ein Spiel als Host zu starten, können sich aber problemlos an Onlinespielen beteiligen. Über ISDN-Anschlüsse oder UMTS-Verbindungen liegen keine Erfahrungen vor.

Zumindest technisch sollte es mit ISDN problemlos möglich sein, an einem Patrizierspiel teilzunehmen. Bei Funkverbindungen kommt es sehr stark darauf an, wie stabil diese sind. Nominell sollte es jedenfalls möglich sein, mittels UMTS an einem Patrizierspiel teilzunehmen. Da aber jederzeit ein Gewitter oder auch einfach nur Regen aufziehen kann, sind Zweifel berechtigt, inwieweit sich eine solche Verbindung als dauerhaft stabil herausstellt.

Ganz wichtig ist noch die Erwähnung der Ladezeiten. Diese sind abhängig vom Upload des Hosts. In der Regel dauert es mehrere Minuten, ein Spiel zu laden. Wenn acht Spieler an einer Internetpartie teilnehmen, muss der Host sieben Datensätze an die Clients schicken. Das dauert eine gewisse Zeit, weil nach dem verwendeten Übertragungsverfahren der Host immer nur einzelne Datenpakete versendet und das nächste erst dann losschickt, wenn er für

das vorhergehende eine positive Quittung erhalten hat. Deshalb kann der Ladevorgang in Ausnahmefällen auch mal bis zu fünf Minuten in Anspruch nehmen.

11.1.4 Technische Probleme – Abstürze - Lösungen

11.1.4.1 Verbindungsabbrüche

Da es im vorangegangenen Abschnitt so oft um Verbindungen ging, wird hier mit dem Problem der Verbindungsabbrüche begonnen. Die häufigste Ursache für Verbindungsabbrüche sind die Zwangstrennungen, die automatisch alle 24 Stunden durchgeführt werden. Aber auch andere Ursachen sind möglich. Im Fall der Verbindungsabbrüche bekommen die anderen Spieler die Meldung: „Netzwerkverbindung zu Spieler XY unterbrochen." Bei demjenigen, dessen Verbindung gerade abgebrochen ist, bleibt das Spiel stehen. Genauer gesagt passiert folgendes: Auf dem Rechner desjenigen, der das Spiel erstellt hat, übernimmt automatisch die KI die Rolle des Spielers, dessen Verbindung weg ist. Dieses Verhalten ist problematisch. Sehr oft führt die KI Aktionen durch, die der Spieler selber nie ausgeführt hätte. Schlimmstenfalls kommt es, wenn die anderen nach dem Verbindungsausfall ihren Stand speichern und die Partie später neu geladen worden ist, zu einer Anklage, weil die KI bei der Vertretung eines Spielers ungewünscht eine illegale Aktion durchgeführt hat. Deshalb wird empfohlen, zum letzten Autosave zurückzugehen. Das P2-Online-Team geht immer zum letzten Autosave zurück und lädt damit einen Spielstand, bei dem noch alle Spieler zum Zeitpunkt der Speicherung anwesend waren.

Damit der zeitliche Verlust in Grenzen gehalten wird, sollten als Zeitraum für die automatische Speicherung drei Minuten gewählt werden. Dies kann aber unentschlossenen Spielern zum Verhängnis werden, wenn sie nach dem Verbindungsabbruch zu lange warten und das nächste Autosave just dann angelegt wird, wenn der verlorene Spieler schon weg ist. Hier ist jetzt ein Wort der Erklärung zum Thema „unentschlossene Spieler" gefragt. Letztlich entscheidet der Spielleiter, was gemacht wird. Sonst könnten Spieler anfangen, untereinander zu diskutieren, was los ist und was zu tun ist. Dauert das zu lange, wird das Autosave mit einem neueren Stand, in welchem der rausgeflogene Spieler schon weg ist, überschrieben. Deshalb sollte die Gruppe einen erfahrenen Onlinespieler zum Spielleiter bestimmen. In der Regel ist dies auch gleichzeitig der Host, also derjenige, der vor dem Server sitzt; denn es hat sich bewährt. Geht der Host aus dem Spiel, um neu zu laden, müssen auch alle anderen neu laden.

11.1.4.2 Dateninkonsistenzen

Ab und zu kann es während des Onlinespiels auch mal zu fehlerhaften Daten zwischen den beteiligten Rechnern kommen. Normalerweise stellt der Server sicher, dass die Daten immer korrekt sind, ab und zu klappt das jedoch nicht. Die Ursache dafür ist unbekannt - die Wirkung dafür umso bekannter. Die Spieler erhalten die Meldung „Netzwerkfehler". Sie bleiben mit dem Rechner desjenigen, der das Spiel erstellt hat, verbunden. Derjenige lädt einfach den in diesem Fall angelegten Spielstand „Netzwerk", die Mitspieler kommen hinzu, und weiter geht es.

11.1.4.3 Fehlerhafte Binkplay.exe

Ein wirklich ärgerlicher Fehler ist es, wenn Patrizier im Onlinespiel beim Betreten eines Gebäudes, vorzugsweise der Kirche, abstürzt („Patrizier2.exe hat ein Problem festgestellt und muss beendet werden."). Die Ursache liegt in einer fehlerhaften Version der Binkplay.exe. Diese kam unter anderem beim Verkauf der Computer-Bild-Spiele-Version von Patrizier 2 in Umlauf. Mittlerweile gibt es aber so viele Versionen der Binkplay.exe, dass gegen diesen Fehler kein Kraut gewachsen zu sein scheint. Man muss also damit leben. Den betroffenen Spielern sollte der Absturz und das anschließende Neuladeprozedere eine Lehre sein, und sie sollten es anschließend vermeiden, jemals wieder während des Onlinespiels eine Kirche

zu betreten. Nach den Erfahrungen des P2-Online-Teams ist die Version 1.8.6.0 die am wenigsten als fehlerhaft bzw. störanfällig bekannte Version der Binkplay.exe. Allerdings sieht man es seiner Binkplay.exe nicht direkt an, welche Version es ist. Um dies herauszubekommen, muss man sich die Eigenschaften der Datei ansehen. Die Datei befindet sich im Spielhauptverzeichnis, also zum Beispiel in C:\Programme\Patrizier2\Binkplay.exe. Folglich muss man über den Arbeitsplatz bzw. Explorer dorthin gehen und sich dann dort mit einem Rechtsklick auf die Datei die Eigenschaften anzeigen lassen. In den Eigenschaften gibt es einen eigenen Reiter namens „Version", der selbige offenbart.

11.1.4.4 Der Autoroutenladefehler

Nomen est omen. Regelmäßig, aber eben nicht in 100 Prozent der Fälle stürzt Patrizier 2 beim Laden einer Autoroute ab. („Patrizier2.exe hat ein Problem festgestellt und muss beendet werden.") Dieser Fehler ist wieder nur durch Vermeidung zu umgehen. Der, bei dem gerade eben noch das Laden einer Autoroute geklappt hat, kann schon beim nächsten Mal vom Spielabsturz betroffen sein. Es gibt also keinen, der nicht von dem Fehler betroffen ist. Das heißt aber ausdrücklich nicht, dass man generell auf Autorouten in Onlinespielen verzichten muss. Man sollte sie immer wieder von Hand erstellen, statt sie bequem zu laden.

11.1.4.5 Rechner mit Mehrkernprozessoren

Patrizier 2 wurde zu einer Zeit entwickelt, da an Mehrkernprozessoren noch gar nicht zu denken war. Insofern kann man den Programmierern auch keinen Vorwurf machen, wenn das Spiel mit Mehrkernprozessoren Probleme hat. Gleichwohl, es gibt Spiele, die auch heutzutage auf modernen Rechnern klaglos laufen. Bei Dual-Core-, Quad-Core- oder ähnlichen Prozessoren tritt das Problem vornehmlich auf, wenn in den Seeschlachtmodus geschaltet wird. Dann steigt das Spiel quasi aus und läuft nur noch auf Zeitbremse weiter, ohne dass der Spielleiter (Host) die Spielgeschwindigkeit wieder hochstellen kann. Deshalb bleibt nur noch, neu zu laden. Es gibt aber einen sehr guten Weg, diesen Fehler zu vermeiden. Man geht nach dem Spielstart und bevor man ein Onlinespiel angeht, in den Taskmanager und weist dort der Patrizier2.exe nur einen Kern fest zu. Damit verbietet man der Spieldatei gleichzeitig, noch andere Kerne in Anspruch zu nehmen - fertig.

Wie es genau geht, zeigt eine Anleitung unter www.p2-online.de. An dieser Stelle kann man gleich noch mit erwähnen, dass Patrizier 2 auch unter den Betriebssystemen „Windows Vista" und „Windows 7" läuft. Somit ist abzusehen, dass uns unser Spielvergnügen noch einige Jahre erhalten bleiben und auch grundsätzlich nicht nur auf den zum Spielrelease aktuellen Prozessoren laufen wird.

11.2 Die Grundlagen der Spielkonzepte im MP

In diesem Abschnitt geht es darum, verschiedene Spielweisen mit ihren Vor- und Nachteilen vorzustellen.

11.2.1 Der Klassiker – jeder gegen jeden (PvP)

Die einfachste Variante für ein Mehrspielerspiel ist die Fortsetzung des Einzelspiels mit menschlichen Konkurrenten. D.h., jeder spielt so, wie er es in einem normalen Einzelspiel täte und versucht, möglichst viel Gold zu erwirtschaften und möglichst schnell aufzusteigen. Diese Art zu spielen ist sehr interessant und macht das Spiel noch um einiges schwieriger, als wenn man alleine spielte. Ist die KI noch einigermaßen berechenbar, so sind es die Mitspieler nicht. Vor allem aber agieren sie deutlich intelligenter als die künstliche Intelligenz. So ist es zum Haare raufen, wenn man in einen Hafen kommt und bemerkt, dass der Konkurrent schon vor einem dort war und alle günstigen Schnäppchen weggekauft hat. Fährt man nun weiter zum nächsten Hafen, hat vielleicht dort auch schon ein anderer Mitspieler zugeschlagen.

Jedenfalls ist jedes Goldstück, das man auf diese Spielweise erwirtschaftet, hart genug erarbeitet. Noch viel spannender wird es dann zum Zeitpunkt der Wahlen. Ist das Spiel soweit fortgeschritten und hat man soviel Aufbauarbeit geleistet, dass man zur Wahl als Bürgermeister steht, so kann der Mitspieler genauso weit sein. Die Freude über einen Sieg bei der Wahl zum Bürgermeister ist unbeschreibbar. Kommt noch dazu, dass man vorher nur Außenseiter war und mittels Bestechung den Gegner überflügelt hat, kennt die diebische Freude fast keine Grenzen mehr. Wenn dabei noch zum Beispiel über Teamspeak eine Sprechverbindung zwischen allen Spielern besteht, so ist es auch für die unbeteiligten Zuhörer ein Genuss.

11.2.2 Das Coopspiel – einer für alle - alle für einen! (Coop)

Diese Spielweise ist eine Weiterentwicklung des „Jeder gegen jeden". In dieser Variante liegt es nahe, Absprachen zu treffen, wer wo handelt und wo eben nicht. Gerade bei dem vorher verwendeten Beispiel der Konkurrenzsituation um den Bürgermeistertitel kann man sich sehr leicht einigen, indem man die Städte aufteilt und immer nur ein Spieler in einer Stadt antritt. Schließlich gibt es auf jeder Karte mindestens 12 Hansestädte. *Anmerkung: wenn man seine Karten außer mit dem Karteneditor oder dem Brasileiro-Tool noch mit einem Hex-Editor erstellt, liegt das Minimum an Hansestädten bei vier. Kleiner geht nicht, denn auf der Liste für die Eldermannwahl müssen vier Bürgermeister stehen.* Die größtmögliche Absprache ist es, wenn sich alle Beteiligten darauf einigen, ihre Unternehmungen wie ein großes Unternehmen anzusehen.

Man kann zum Beispiel allen Mitspielern Warenmonopole zugestehen, d.h. eine oder mehrere Waren, mit denen ausschließlich dieser Spieler handelt. So kommen dann Rollen wie „Versorgungsexperte", „Baumeister", „Finanzminister" und ähnliches zustande. Sorgt zum Beispiel ein Spieler mit billigem Getreide und Bier dafür, dass die Hanse wegen der vielen zufriedenen Armen wächst, kann es notwendig werden, dass der Finanzminister, der mit Fellen und Eisenwaren viel Gold anhäuft, diesen Spieler subventionieren muss. Der Clou dieser Spielweise liegt darin, dass eben alle Spieler mit ihrer Leistung ein großes Ganzes als Zielstellung vor Auge haben. War es im vorherigen Abschnitt gerade die Konkurrenzsituation, die den Reiz ausmachte, so ist diese nun völlig ausgeschaltet. Ist im vorherigen Abschnitt nach der gelungenen Eldermannwahl oder Wiederwahl Schluss, so kann in der hier beschriebenen Variante das Spiel erst richtig beginnen. Wenn alle an einem Strang ziehen, dann können Dinge wie Warenbeeinflussung vor Gründung einer Niederlassung erst richtig funktionieren. Das ging bei der vorher beschriebenen Spielweise natürlich gar nicht. Somit wird man bei der „Alle für einen, einer für alle" – Spielweise eher große Ziele wie den Vollausbau der Hanse anstreben.

11.2.3 Das Teamspiel (TvT – team versus team)

Das Teamspiel stellt die Mischung der beiden vorherigen Spielweisen dar. Zwei Teams aus je zwei, drei oder vier Personen treten dabei in Konkurrenz zueinander und arbeiten innerhalb des Teams zusammen. Die klassische Art des Teamspiels ist das Spiel „Ostsee gegen Nordsee". Hierbei sind beide Teams räumlich getrennt und dürfen jeweils nicht bzw. nur unter bestimmten Voraussetzungen in die Zone des anderen Teams einfahren. Ist es beim „Jeder gegen jeden" noch egal, auf welcher Kartengrundlage man spielt, so bietet es sich beim „Alle für einen – einer für alle" - Spiel schon an, die Karten entsprechend der Rollen der Spieler zu gestalten. Beim Teamspiel ist das noch umso nötiger, da ja jeder Spieler eine Rolle innerhalb seines Teams übernimmt, aber gleichzeitig die Teams im Wettbewerb stehen. Somit scheiden Karten wie die Standardkarte, da ungerecht, aus.

Vielmehr sollte im Teamspiel jedem Team die selbe Anzahl an Städten mit den selben Produktionsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Darüber hinaus kann man den Schwierigkeitsgrad unter anderem noch steigern, indem man Karten erstellt, auf denen jede Stadt nur eine einzige Produktionsmöglichkeit enthält. Das macht es gerade zu Spielbeginn umso

schwerer, da zunächst einmal die Wirtschaft der Städte auf Grund des Mangels an Vorprodukten zusammenbricht. Diese Variante eignet sich sowohl für das Teamspiel als auch für Spiele, in denen alle Mitspieler zusammenarbeiten.

11.3 Die Grundlagen – die Kommunikation

11.3.1 Die Chatfunktion

Spielt man mit mehreren gemeinsam, ist es unerlässlich, sich wenigstens ab und zu abzustimmen. Und wenn es nur die Vereinbarung von kurzen Pausen betrifft. Da ist der Hotseat-Modus, bei dem sich alle Spieler im gleichen Raum vor dem selben Rechner befinden, noch sehr entgegenkommend. Doch schon im LAN-Spiel, bei dem die Spieler über die ganze Wohnung bzw. das ganze Haus verstreut sind, wird das schwieriger, und im Internet, wo nicht immer ganz klar ist, wo sich die Mitspieler gerade befinden, geht das überhaupt nicht. Deshalb gibt es in Patrizier 2 eine Chatfunktion. Diese steht schon vor dem eigentlichen Spielbeginn, nach der Verbindung mit dem Server, zur Verfügung. Auch im Spiel kann jederzeit gechattet werden. Einfach mit der *Enter*-Taste eine Textzeile öffnen, Text schreiben und erneut mit der *Enter*-Taste abschicken.

Das Ganze funktioniert recht gut, hat aber Nachteile. Zum einen verschwinden die Informationen unwiderruflich nach spätestens fünf Sekunden und erfordern deshalb ständige Aufmerksamkeit, zum anderen lenkt ständiges intensives Schreiben natürlich vom Spielgeschehen ab.

Als drittes kommt hinzu, dass die Chatfunktion natürlich erst dann funktioniert, wenn man mit dem Server verbunden ist. Reißt diese Verbindung ab oder ist sie noch nicht aufgebaut, kann man nicht miteinander kommunizieren. Deshalb wird empfohlen, auf einen externen, zusätzlichen Kommunikationskanal zu setzen. Das kann das ganz normale Telefon, ein Messenger, Skype oder eben Teamspeak sein. Dieser Kommunikationskanal sollte allerdings erstens keine zusätzlichen Kosten verursachen (Telefon) und sich zweitens auch nicht störend vor das Spiel drängeln (Messenger), sondern bequem im Hintergrund (Skype und Teamspeak) laufen.

11.3.2 Teamspeak (www.teamspeak.org)

Als gute Möglichkeit, vor und während des Spiels miteinander zu kommunizieren, scheidet das Telefon wegen der damit verbundenen hohen Kosten aus. Es bleiben die Möglichkeiten, die Voice-over-IP-Gespräche bieten. Die erfolgen im Internet und sind damit genauso kostengünstig wie das Onlinespielen an sich. Nun kommt es nur noch auf das übertragene Datenvolumen an. Und hierbei schlägt das Teamspeakprotokoll zum Beispiel Skype-Gespräche deutlich, zumal die Teamspeaksoftware ursprünglich genau für diesen Anwendungszweck entwickelt wurde. Wie man nun seinen Teamspeakclient einrichtet, führt an dieser Stelle zu weit. Daher wird hier auf das Patrizierforum www.patrizierforum.net und auf die Seite des Online-Teams des Patrizierforums www.p2-online.de verwiesen. Dort finden sich ausführliche Anleitungen zur Einrichtung des Teamspeak-Clients und auch eine Downloadmöglichkeit für das Programm.

11.4 Die Praxis – Ein Regelwerk

Da Mehrspielerpartien vom Prinzip her von mehr als einer Person gespielt werden, ist es notwendig, dass die Spieler Absprachen treffen und sich auch daran halten. Diese Absprachen oder Regeln können sehr einfacher Art sein und zum Beispiel nur den Zeitraum bestimmen, in dem gemeinsam gespielt werden wird. Sie können aber auch tiefgründiger sein und Spielweisen festlegen. Alle Regeln dienen dem Zweck, den Spielspaß zu fördern.

11.4.1 Der zeitliche Rahmen von Mehrspielerpartien

Beginnen wir mit einfachen Regeln. Die erste lautet: ***Disziplin halten***. Das klingt trivial, ist es aber bei weitem nicht. Gemeint ist hier, dass man immer, d.h. ohne Ausnahme, zu allen Terminen erscheint. Leider zeigt die Praxis, dass viele Spiele daran scheitern, dass Spieler ausfallen. Wenn man sich zu Spielen anmeldet, sollte man sich sicher sein, dass man den festgelegten Spielrhythmus auch einhalten kann. Dieser Rhythmus kann wöchentliche, zweiwöchige oder auch tägliche bzw. zweitägige Abstände bedeuten. Legt man sich fest, dass man beispielsweise immer freitags um 20.00 Uhr zum Spielen kommt, muss man vorher sicher sein, dass man für die nächsten Monate auch immer freitags Zeit dafür hat.

Das Ganze bedeutet aber nicht, dass man hier einfach so angebotene Zeiten akzeptieren soll bzw. absagen muss, wenn man keine Zeit hat. Diskussionen darüber, ob man den Termin nicht verlegen sollte, sind vor der Anmeldung zum Spiel zu führen. Die zweite einfache Regel lautet: ***Durchhaltevermögen zeigen***. Jeder Spieler sollte sich im Klaren sein, dass sich Onlinespiele über Monate hinziehen. Selbst, wenn man nur den Bürgermeistertitel als Zielvorgabe wählt, dauert ein solches Spiel mindestens drei Monate. Das Ganze ist abhängig von der gewählten Spielgeschwindigkeit, vom gewählten Spielrhythmus und von der vereinbarten Spielzeit pro Spieltag. Ein Patriziertag bei Geschwindigkeit 'sehr langsam' dauert rund 10 reale Minuten.

Rechnet man mit 30 Spieltagen pro Monat und mindestens sechs Spielmonaten (monatlicher Aufstieg zum Händler, Kaufmann, Fernkaufmann, Ratsherr, Patrizier und Bürgermeister) kommt man auf mindestens 1.800 reale Minuten, die solch ein Spiel mit dem Ziel 'Wer erreicht als erstes den Bürgermeistertitel' dauert. 1.800 Minuten sind 30 Stunden, macht bei drei Stunden Spielzeit pro Woche also 10 Wochen Spieldauer. Dazu kommen dann noch eventuelle Pausen, Zeiten, in denen Seeschlachten das Spiel verzögern und Ladezeiten. Das ergibt dann mit Sicherheit mindestens 12 Wochen, also drei Monate Spieldauer, abgesehen davon, dass ein monatlicher Aufstieg nicht ganz realistisch ist. Ausdauer muss also jeder Teilnehmer bei Mehrspielerpartien mitbringen. Sie ist eine Grundvoraussetzung. Bei Kooperationsspielen mit dem Ziel Vollausbau und Einwohnermaximierung ist sogar mehr als ein Jahr Realzeit als Spieldauer einzuplanen.

Zusammengefasst zeigt die Erfahrung, dass in Spontanspielen zweier oder dreier miteinander gut bekannter Spieler, die sich lose, aber regelmäßig auf Zuruf treffen, am ehesten die gesteckten Ziele erreicht werden. Insgesamt muss man leider feststellen, dass größere Spiele nur selten funktionieren, weil es schlicht an besagter Disziplin und Ausdauer der Teilnehmer mangelt. Deshalb sollte man, abgesehen von Spontanspielen im engsten Freundeskreis, bei Internetspielen mit Unbekannten die Spiele nicht mit allzu vielen Mitspielern konzipieren, sondern dem Grundsatz folgen: Weniger ist mehr. Spiele mit sechs Spielern sind schon äußerst selten über einen längeren Zeitraum erfolgreich. Letztendlich muss man wohl dabei auch immer die Langmut und Geduld der Mitspieler kritisieren, die nach fünf Wochen, bei wöchentlicher Ansetzung und nur zwei tatsächlich zustande gekommenen Spielabenden auch in der sechsten Woche noch hoffen, dass die Partie irgendwie weitergeht.

11.4.2 Die Festlegung des Ziels

Ebenfalls wichtig und noch vor Spielbeginn festzulegen ist das Spielziel. Im Bereich der Regeln geht es dann nur noch darum, dass alle Spieler sich bemühen, das gesteckte Ziel auch zu erreichen. Dabei ist gerade bei Onlinespielen zu berücksichtigen, dass die Spielteilnehmer sich in der Regel nicht kennen und völlig unterschiedliche Voraussetzungen mitbringen. Hier können sehr gut geübte Spieler auf Anfänger und Fortgeschrittene treffen. Deshalb sollte derjenige, der ein Spiel anbietet, vorher genau definieren, wen er ansprechen will. Eine eierlegende Wollmilchsau gibt es nicht. Die Zielfestlegung kann zum einen durch eine öffentliche Diskussion in einem Forum erfolgen. Eine zweite Möglichkeit liegt darin, ein Spiel mit genau definierten Bedingungen anzubieten. Das Angebot hat den Vorteil, dass derjenige sich gleichzeitig als Spielleiter der Organisation annimmt. Die Diskussionsvariante bietet den

Vorteil, dass diejenigen, die gemeinsam spielen wollen, schon vor Spielbeginn feststehen, eben weil sie die Zeit kennen, zu der gespielt werden wird.

Den Rest erledigen sie in der Diskussion. Das ist bei der Variante mit einem Komplettangebot natürlich ein Nachteil. Hier bestimmt einer alles und muss anschließend darauf warten, dass sich Spieler einschreiben bzw. einfinden. Es kommt darauf an, hier einen Kompromiss zu finden. Generell sollten alle Beteiligten in der Phase der Zielfindung große Offenheit an den Tag legen und klar sagen, was sie wollen und was nicht. Bestimmt werden müssen: Der zeitliche Rahmen und der Ablauf des Spiels, die Spielart („Jeder gegen jeden", „Teamspiel"), die Karte, die Spielgeschwindigkeit, der Spielleiter, die Rollen der einzelnen Spieler, eventuell mögliche Sanktionen für Verstöße.

11.4.3 Die allgemeinen Spielregeln

Nachdem nun alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, hat man sich zum Spielen getroffen und das Spiel gestartet. Zunächst einmal finden alle Spieler ein oder zwei Schiffe im Hafen vor und zwischen 1.000 und 30.000 GS als Bargeld in der Tasche. Die Situation ist die selbe wie im Einzelspiel. Während man sich nun im Einzelspiel darum kümmern könnte, die Karte zu erkunden, beispielsweise um Kapitäne zu finden, geht das im Mehrspielerspiel nicht. Das im Einzelspiel Anwendung findende 'Speichern & Laden'-Prinzip (im genannten Beispiel: Speichern → Erkunden → zum Speicherpunkt zurückkehren = Zeit gespart) funktioniert natürlich nicht. Das Problem liegt darin, dass die Internetverbindung beim Datenaustausch zwischen den Rechnern einen Flaschenhals darstellt. Deshalb dauert das Neuladen soviel länger als im Einzelspiel und verbietet sich daher. Im Grunde muss man die Regel aufstellen, dass alle Ladevorgänge verboten sind, mit Ausnahme jener, die ein am vorherigen Spieltag gespeichertes Spiel fortsetzen.

Dieses grundsätzliche Ladeverbot betrifft alle Bereiche. Eine verlorene Seeschlacht kann nicht wiederholt werden. Derjenige, dem Waren oder sogar das Schiff abhanden gekommen sind, muss da durch. Deshalb lautet die oberste Divise: Nur keine Experimente! Vom Ladeverbot kann man natürlich im Einzelfall und nach Zustimmung aller Mitspieler abweichen. Experimente sind als Ausnahme durchaus möglich. Alle Beteiligten müssen sich aber darüber im Klaren sein, dass es dann länger dauert. Andere Ausnahmen vom Ladeverbot verstehen sich von selbst: Hierzu gehört technisch bedingtes Laden eines Autosaves, weil ein Mitspieler rausgeflogen ist. Kommen wir noch einmal zurück zum Spielstart. Der Spieler hat also in der ersten Spielminute seine Startstadt geprüft, günstige Waren erstanden, diese auf das Schiff verladen und dem Schiff den Auslaufbefehl erteilt. Nun ist für gewöhnlich nichts mehr zu tun. Man könnte also mittels des Schnellvorlaufs die Sache beschleunigen und die Wartezeit abkürzen. Das geht aber im Mehrspielermodus nicht.

Denn andere Spieler können schneller oder langsamer sein und würden zu einem anderen Zeitpunkt jeweils für sich den Schnellvorlauf aktivieren. Aus diesem Grunde ist der Button auch ausgegraut und nicht anklickbar. Alle Spieler müssen also mit der vorher verabredeten Spielgeschwindigkeit auskommen. Gerade zu Spielbeginn, wenn man nur wenige Schiffe zu steuern hat, kann das auch mal zu einem Geduldsspiel werden. Das betrifft nach der Rechnung, die im Abschnitt 11.4.1 Der zeitliche Rahmen von Mehrspielerpartien aufgestellt wurde, durchaus auch mehrere Spieltage. Bis so ein Spiel rund läuft, dauert es eine Weile. Im weiteren Spielverlauf kann dann natürlich auch die gewählte Spielgeschwindigkeit als zu schnell erscheinen. Hierauf müssen sich alle Mitspieler einstellen. Nach einiger Zeit werden in Patrizier 2 die Piraten aktiv und bedrohen die Kaufleute. Diese müssen sich gegen die Piraten wehren. Kämpft man manuell, so scheint das Spiel für alle anderen Spieler beinahe stehen zu bleiben. Lediglich kleine Ruckler führen die Schiffe auf der Seekarte noch aus. Dies ist kein Fehler, auch kein Absturz, sondern die Zeitbremse, in die das Spiel automatisch fällt, sobald ein Seekampf von Hand ausgefochten wird.

Nun sind ja ab und zu Seeschlachten nicht weiter schlimm und lockern das Spielgeschehen durchaus im Einzelspiel auf. Wir sind aber hier nicht im Einzelspiel, sondern haben bis zu sieben Mitspieler, die während ein anderer im Gefecht ist, Däumchen drehen. Wenn dann jeder Spieler jeden Seekampf manuell ausführt, steht das Spiel oftmals den halben Abend auf Zeitbremse, und es ist kaum ein Spielfortschritt zu bemerken. Um das zu verhindern, kann man als allgemeine Regel ein Verbot von manuellen Seeschlachten aussprechen. Eine unbewaffnete Schnigge wird vor einem Piraten schlicht nur fliehen. Das geht auch automatisch ganz gut.

Von Nachteil ist dieses Verbot aber dann, wenn ein Schiff Waffen trägt, der Computer für den Spieler im Autokampf schlecht kämpfen würde und das eigene Schiff erheblichen Schaden erlitte. Deshalb erscheint ein striktes Verbot manueller Seeschlachten ungünstig. Stattdessen ist es klüger, sich darum zu kümmern, dass Seeschlachten von vornherein verhindert werden. So kann man bestimmte Kneipenaufträge wie Patrouille, Eskorte etc. generell verbieten. Oder aber man verpflichtet alle Spieler darauf, dass sie diese nur mit unbewaffneten Schiffen durchführen.

Der nächste Punkt hängt auch mit der Vermeidung von Seeschlachten zusammen. In fast allen Mehrspielerpartien ist aktive Piraterie verboten. Aktive Piraterie bedeutet, dass alle Aktionen verboten sind, die zu einer Anklage führen können. Somit ist das Kapern eines KI-Konkurrenten genauso verboten wie der Besuch beim Waffenhändler oder beim Einbrecher in der Kneipe. Zumal man ja gegen Anklagen auch nichts machen kann, da sie durch einen Zufallsgenerator erzeugt werden. Speichern und Laden ist natürlich auch bei Anklagen verboten. Wobei man sagen kann, dass dieses letzte Verbot der aktiven Piraterie durchaus auch in Einzelfällen aufgehoben sein kann. Bei Spielen, in denen jeder gegen jeden kämpft, sollte es durchaus möglich sein, einem Mitspieler Schiffe und Waren wegzunehmen. Aus diesem Grunde sind natürlich jede Menge spezieller Regeln denkbar, von denen einige im nächsten Abschnitt erläutert werden.

11.4.4 Die speziellen Spielregeln im MP

Spezielle Spielregeln sind solche, die individuell auf das jeweilige Spielziel, unter Berücksichtigung der Spielweise, angepasst werden. Die häufigste Regel lautet, dass friedlich und ohne Ausnutzung von Bugs und Tricks gespielt wird. Genannt seien hier vor allem der Arbitragehandel, der Schnellbautrick und der Hanfbug. Eine andere Regel, die gilt, wenn man mit- statt gegeneinander spielt, ist das Verbot des Anschwärzens. Ab und zu erhält man einen Brief, in dem man die Gelegenheit bekommt, für ein kleines Entgelt einen Mitspieler anzuschwärzen. D.h. der Mitspieler erhält dann eine Anklage wegen Unzucht mit Minderjährigen oder der Behauptung, die Welt sei rund. Gilt diese Regel, so ist es sogar erforderlich, demjenigen Mitspieler einen Hinweis darauf zu geben, dass er doch mal baden und beten möge. Denn sonst käme diese Anklage auch so ohne Zutun eines Mitspielers auf denjenigen zu. Genauso gut könnte man aber diese Regel auch im Spiel „Jeder gegen jeden“ fallen lassen und es den Spielern freistellen, ob sie Geld dafür ausgeben, ihre Konkurrenten zu schädigen. In besagter Variante „Jeder gegen jeden“ ist durchaus die Erlaubnis denkbar, Einbrecher anzuheuern. Genauso gut kann man auch den direkten Angriff auf Mitspieler gestatten, also vom allgemeinen Pirateriverbot abweichen.

Zur Milderung dessen ist es ja möglich, diese Erlaubnis erst dann zu erteilen, wenn alle Mitspieler eine Mindestzahl von Schiffen oder Vermögen erreicht haben. Für ein Spiel, in dem alle zusammenarbeiten, gelten die allgemeinen Regeln, wonach niemand seinen Mitspielern schadet. Darüber hinaus werden oft Absprachen getroffen, wer mit welchen Waren handeln darf. Einige Spieler übernehmen die Piratenabwehr und sind dabei die einzigen Spieler, die manuelle Seeschlachten durchführen dürfen. Andere sind einzig und allein für den Mittelmeerhandel zuständig und beteiligen sich dadurch größtenteils an der Finanzierung der Mitspieler. Dann gibt es wiederum große Strategen, die sehr gut mit wenigen

Schiffen große Mengen an Getreide und Fisch verteilen. Letztlich spielt man diese Spiele hauptsächlich mit dem Ziel des Vollausbaus der Hanse. Dabei sind dann auch Niederlassungen zu gründen. Auch hier kann man sehr gut durch Zusammenarbeit zu den richtigen Waren kommen. Dazu später mehr. Als weitere Regel kann man auch die Bautätigkeit der Mitspieler in der eigenen Stadt limitieren. So kann sie generell verboten sein, oder es können nur Kontore erlaubt sein. Ebenfalls möglich wäre, dass die Bautätigkeit auf Anfrage innerhalb bestimmter, vom Stadtinhaber bezeichneter Flächen erlaubt würde.

Oder aber sie wird doch komplett freigestellt. Man sieht also auch hier wieder, dass die Regeln vor allem dazu dienen, den Spielfluss und Spielspaß zu erhöhen. Wobei es eben auch zwingend notwendig ist, dass sich alle Spieler an die vereinbarten Bedingungen halten. Es kann eben nicht sein, dass, wenn man Zusammenarbeit vereinbart hat, einzelne daraus ausscheren. Das Vertrauen, das bei einem entdeckten Regelbruch verlorengeht, lässt sich auch nicht so schnell wieder aufbauen.

11.5 Die Praxis – Tipps und Tricks

In diesem Kapitel geht es darum, einige Besonderheiten des Mehrspielerspiels zu erläutern und dabei vor allem um solche Spiele, die auf das Zusammenwirken der Spieler ausgerichtet sind. Viele Tricks gehen halt nur zu zweit.

11.5.1 Die Konkurrenzgebäude

Im zweiten Kapitel unter Handelskontor der Konkurrenz wurde versprochen, dass hier an dieser Stelle das Konkurrenzgebäude mit seinen Mehrspielerfunktionen näher beschrieben wird. Dieses Versprechen wird nun im Folgenden eingelöst. Das Konkurrenzgebäude ist essentiell für den Mehrspielermodus. Die Spieler können hier versuchen, ihren Mitspielern Waren oder Schiffe zu verkaufen. Oder aber, sie schieben sich die Waren einfach nur zu, wenn sie zusammen spielen.

Mindestvoraussetzung für den Handel mit Mitspielern ist, dass diese über ein Kontor in der betreffenden Stadt verfügen. Man selbst (ohne Kontor in der Stadt) kann mit seinem Schiff in den Hafen der Stadt fahren und einem Mitspieler, der dort ein Kontor hat, über das Konkurrenzgebäude Geld, die Waren vom Schiff oder aber das Schiff selbst anbieten. Umgekehrt funktioniert der Handel aber nicht. Derjenige mit dem Kontor kann demjenigen mit dem Schiff keine Waren anbieten. Deshalb ist es zweckmäßig, mit einem eigenen Kontor in der Stadt des Konkurrenten vertreten zu sein. Denn dann können sich beide Spieler Angebote machen.

Der Handel läuft folgendermaßen ab: Nach der Erstellung des Angebots bekommt der Mitspieler eine Nachricht mit dem Angebot und der Möglichkeit, dieses anzunehmen. Der Anbieter bekommt ebenfalls eine Nachricht, ein Memo, mit der Möglichkeit das Angebot zurückzunehmen. Nun kommt der Handel zustande, sobald der Empfänger auf 'akzeptieren' klickt. Genausogut kann der Anbieter jederzeit sein Angebot zurücknehmen. Das ist wichtig, denn die Angebote verfallen nie und bleiben auf ewig bestehen.

Die meisten folgenden Tipps und Tricks haben irgendwie mit der Nutzung des Konkurrenzgebäudes zu tun. Weiter ist zu beachten, dass alle Waren, alle Schiffe und alles Geld aus dem Machtbereich desjenigen, der das Angebot schreibt, sofort in dem Augenblick verschwinden, in dem er das Angebot abschickt. Die Waren sind dann halt erstmal scheinbar verschwunden. Sie tauchen erst wieder auf, wenn das Angebot angenommen bzw. zurückgenommen wird. Haben beide Spieler ein Kontor in der Stadt, so ist das kein Problem. Die Waren werden dann in das Kontor überstellt. Handelt es sich aber um den zuerst beschriebenen Fall mit dem Schiff und dem Kontor, so müssen beide Spieler aufpassen. Denn lehnt der Angeschriebene das Angebot ab, werden die Waren nur dann wieder zurück auf das Schiff überstellt, wenn das Schiff noch im Hafen liegt. Das gleiche gilt für den Angebot-

schreiber, der, wenn er sein Angebot zurückzieht, zusehen sollte, dass das Schiff im Hafen liegt.

11.5.2 Der Warentausch

Der Warentausch ist ein Feature, welches nichts mit dem Austausch von Waren zwischen den Mitspielern zu tun hat. Vielmehr erhalten alle Spieler einen Brief, in dem ein Unbekannter demjenigen eine bestimmte Menge einer hochwertigen Ware verspricht, der ihm die größte Menge einer weniger wertvollen Ware, die der Unbekannte aber angeblich dringend benötigt, bietet. Konkret bedeutet das, dass der Unbekannte in der Regel 150 Fässer Eisenwaren, Wein oder Tuch im Tausch gegen das meiste Getreide oder die meisten Ziegel bietet. Nach Erhalt der Meldung hat man 10 Tage Zeit, sich für den Warentausch als Interessent anzumelden. Nach einer weiteren Frist sollte dann die gewünschte Ware auf einem Schiff in einem bestimmten Hafen zur Verfügung stehen.

Der Warentausch lässt sich gut nutzen, wenn die Spieler sich darauf einigen, wer von ihnen die Tauschware bekommen soll. Dann macht man sich keine Konkurrenz, und derjenige kommt mit einem Schiff mit genau einer Last der geforderten Ware zu dem bezeichneten Hafen - eine preiswerte Möglichkeit, an hochwertige Waren zu kommen. Im Teamspiel „Ostsee gegen Nordsee“ einigt man sich in der Regel darauf, dass den Warentausch jenes Team macht, in dessen Bereich der Tauschhafen liegt.

11.5.3 Bürgermeister in drei Tagen

Im Mehrspielerspiel ist es durch Zusammenarbeit möglich, innerhalb kürzester Zeit vom letzten Platz der Bürgermeisterwahlliste auf den ersten zu kommen. Wahlen gewinnt derjenige mit dem größten Ansehen in der Stadt. Das meiste Ansehen bekommt man, wenn man Waren an die Stadt verkauft. Dieser Umstand lässt sich im Mehrspielerspiel ausnutzen. Ein Spieler kauft schlicht alle Waren aus der Stadt auf und übergibt diese an den anderen Spieler, der die Wahlen gewinnen soll.

Dieser verkauft die Waren wieder. Schon steigt er im Ansehen. Reicht das noch nicht, so kann man dieses Vorgehen beliebig oft wiederholen. Es klappt zu 100%. Das Verfahren kostet allerdings eine Menge Geld. Die Spieler müssen sich deshalb um einen Ausgleich kümmern. Beim Verkauf bekommt man ja nicht das selbe Geld wieder rein, das der andere Spieler vorher beim Kauf ausgegeben hat. Es lohnt sich also erst, wenn alle Spieler über ausreichend Kapital verfügen und der Bürgermeistertitel genügend große Vorteile bringt. Einer dieser Vorteile könnte schlicht im Zugriff auf die Stadtkasse zur Refinanzierung des Coups liegen. Ein anderer Vorteil liegt darin, dass man nun die Kontrolle über den Mauerbaufortschritt hat und sein gewachsenes Unternehmen besser schützen kann. Dieser Vorteil wiegt umso schwerer, wenn es sich um eine Stadt mit einem Warenmonopol handelt, welches für die gesamte Hanse von Bedeutung ist. Schließlich wirkt der Ausfall der einzigen Getreide oder Bier produzierenden Stadt in der Hanse ziemlich schwer.

11.5.4 Einen Piraten mit einer einzigen Fassware anlocken

Im Kapitel „Schutzmaßnahmen“ ist beschrieben worden, wie man Piraten dazu bringt, die Kampfschiffe anzugreifen. Dies geht durch drei bis fünf Fässer Felle auf dem Schiff, welche dazu dienen die Piraten anzulocken. Im Mehrspielermodus kann man auch eine billige Ware wie ein Fass Salz, der normale Preis liegt bei etwa 30 GS, so teuer machen, dass 30.000 GS als Wert angezeigt werden. Das geht wieder unter Ausnutzung des Konkurrenzgebäudes.

Ein Spieler bietet dem anderen genau ein Fass Salz zu 30.000 GS an. Der andere akzeptiert, ist danach um ein Fass Salz reicher und um 30.000 GS ärmer. Dieses eine Fass Salz wird dabei ins Kontor geliefert. Man darf deshalb vorher kein Salz im Kontor gehabt haben, weil sonst ein Mischpreis kalkuliert wird. Wie man sein Salz ins Nichts auslagert, ist im übernächsten Abschnitt beschrieben. Das eine Fass lädt man dann auf sein Schiff, und es ist dann

auch dort 30.000 GS wert. Dieser Wert wird dann als Warenwert des Schiffes angesehen, und die Piraten schielen genau auf diesen. Selbstverständlich geht das auch mit allen anderen Waren, es macht dann allerdings kaum Sinn.

11.5.5 Warenbeeinflussung vor Gründung einer Niederlassung

Im Mehrspielerspiel kann es auch dazu kommen, dass man eine Niederlassung gründen will. Hier gilt: Es funktioniert genauso, wie es für das Einzelspiel beschrieben wurde. Im Mehrspielerspiel kommen wieder die Möglichkeiten des Konkurrenzgebäudes zum Tragen, und man braucht für die Warenbeeinflussung keine Schiffe abzustellen. Das Ganze funktioniert also wie gehabt, man kauft die entsprechende Gegenware zur Wunschware auf und schreibt seinen Mitspielern Angebote. Daraufhin sind diese Waren, wie schon beschrieben, zunächst weg, und das Programm rechnet nicht mehr mit ihnen. Somit funktioniert die Warenbeeinflussung, ohne dass man die Waren auf Schiffe umladen muss. Zusätzlich kann man den Spielstand in einem anderen (lokalen) Patrizier 2 noch einmal laden und überprüfen, ob das mit der Warenbeeinflussung so klappt, wie man es sich wünscht. So kann man sich wiederum Ladevorgänge ersparen, die das Spiel an sich verzögern würden.

11.5.6 Die Waren im „Nirvana“ parken

Sind sich zwei Spieler einig, können sie mittels Angeboten das Konkurrenzgebäude dazu nutzen, um Waren scheinbar im Nichts verschwinden zu lassen. Man schreibt seinem Mitspieler ein Angebot über eine große Warenmenge, und dieser wird das Angebot einfach offen lassen, indem er es nicht annimmt. Wichtig hierbei ist, dass der anbietende Spieler seine Memos nicht löscht und seine Waren wieder zurückholen kann. Denn sonst sind sie ein für alle Mal verloren. Diese Funktion spart vor allem Lagerkosten. Man kann im Sommer seine Getreidevorräte durch Angebote auslagern und sie im Winter zurückholen. Als praktisch hat sich erwiesen, alle anderen persönlichen Nachrichten nach dem Lesen zu löschen bzw. sie konsequent dann zu löschen, wenn sie ihren Wert verloren haben. Lediglich die Memos lässt man stehen. Auf diese Weise verliert man nicht den Überblick darüber, wie viel Getreide man zum Beispiel tatsächlich ausgelagert hat.

11.5.7 Die Praxis - sonstiges

Nun, zum Abschluss des Mehrspielerkapitels, noch einige Kleinigkeiten, die im Spiel vorkommen können. Zunächst ein paar Worte zu den Kneipenaufträgen. Bei den Aufträgen, bei denen man mit dem Schiff etwas transportieren kann (Reisende und Waren), kommt es gelegentlich vor, dass man die Meldung bekommt, man hätte kein Schiff im Hafen. Der Spieler wundert sich. Liest er die Meldung ein zweites Mal, dann fällt ihm auf, dass der Absender ein Hafenmeister einer ganz anderen Stadt ist! Dieses Verhalten zeigt sich genau dann, wenn sich viele Spieler gleichzeitig um ein Zubrot bemühen und nebenher Kneipenaufträge annehmen. Da kommt es dann schon mal vor, dass ein Spieler einem anderen den Auftrag wegschnappt, bevor das Programm reagiert und dem anderen den Auftrag nicht mehr anzeigt. Immerhin hat die Meldung den Vorteil, dass man nun weiß, in welchem Hafen der nächste selbe Auftrag zu finden sein wird. Ein zweites Phänomen, im Grunde eher eine Frechheit, kommt in Niederlassungen immer mal wieder vor:

Nach der Anerkennung der neuen Niederlassung stellen die Mitspieler fest, dass sie in dieser kein Kontor errichten können. Der Stadtherr, also der Niederlassungsbesitzer, kann auch kein Konkurrenzgebäude in der Niederlassung finden. Nach einiger Zeit jedoch taucht ein Konkurrenzgebäude in der Niederlassung auf. Seltsam. Schaut man nun näher hin, stellt man fest, dass irgendein KI-Händler ein Kontor in der Niederlassung gebaut hat. Die Mitspieler jedoch können auch weiterhin keine eigenen Kontore in der Niederlassung gründen. Für die Mitspieler ist aber immer ein Konkurrenzgebäude in der Niederlassung sichtbar, denn für sie ist das Kontor des Stadtherren das konkurrierende Kontor. Somit können sie ab

dem Zeitpunkt, zu dem der Stadtherr und Niederlassungsinhaber sein Kontor gebaut hat, dem Stadtherrn Waren, Schiffe oder Gold in der Niederlassung anbieten.

Anmerkung dazu: Aktuell ist noch unklar, ob es möglich ist, die KI dazu zu bewegen, dass sie für den Spieler ein Kontor in der Niederlassung errichtet. Theoretisch sollte das gehen. Wird die Internetverbindung eines Spielers unterbrochen, übernimmt automatisch der Computer die Steuerung des Spielers, ist ein Spieler bei Spielbeginn nicht da, so wird er im Spiel auch durch den Computer, die KI, vertreten. Es sollte also möglich sein, dass der Computer für den Spieler das Kontor in der Niederlassung errichtet. Versuche, das Programm dazu zu bewegen, hat es schon gegeben. Zu guter Letzt seien hier noch ein paar Features erwähnt:

Spielt man mit Charakteren verschiedenen Geschlechts, so bekommt man ab und zu die Meldung, dass man mit einem Mitspieler in eine Art Nebenwettbewerb treten kann. Derjenige soll einen Vorteil bekommen, der in einer bestimmten Frist, seinen Unternehmenswert am meisten steigert. Allerdings muss man dazu einen kleinen Obolus von rund 4.000 GS hinterlegen, um in diesen Wettbewerb zu treten. Aus diesem Grund und weil in Onlinespielen so selten weibliche Spielcharaktere mitspielen, ist dieses Feature nicht weiter untersucht worden. Es ist also unklar, ob man es nutzen kann, ähnlich dem Warentausch, oder aber, ob lediglich der Gewinner die Einzahlungen des Mitspielers erhält.

Andere, ähnliche Features sind kleine Wettbewerbe in der Art „Wer findet den Schatz am schnellsten?“ oder „Wer schafft es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums in der Stadt X das größte Ansehen zu erreichen?“ Diese Sachen sind insoweit untersucht, als dass man festhalten kann, dass sie immer nach dem gleichen Grundmuster ablaufen: Mehrere Spieler leisten eine kleine Teilnahmegebühr, und der Sieger bekommt den Pott, also die Summe aller Einzahlungen. Deshalb lohnen sich diese Wettstreite allenfalls in Konkurrenzspielen. In Spielen, in denen die Spieler kooperieren, nutzt es gar nichts. Denn es findet eine reine Umverteilung statt, und man kann kein einziges Goldstück zusätzlich generieren. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass wohl all diese Features kaum lohnen, da die Summen, um die es geht, doch recht gering sind und man durch Handel und Wandel, also die Konzentration auf das Spielgeschehen, mehr verdienen kann.

12. An dieser Tippsammlung haben mitgewirkt

Amselfass, Charlotte, Cherry, Frank, Josch, Krämer von nebenan, Nagus Zek, Pinguin, Preußenhusar, x9jaan – und die zahlreichen Mitglieder des P2-Forums, denen wir herzlich danken möchten.

~ Finis ~