Simulation

BG SPECIAL

TREND

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:

www.trendverlag.de

Virengeprüft durch Thunder BYTE

Original-Vollversionen auf CD-ROM

Bestseller Games SPECIAL

NICHT EINZELN ZU REMITTIEREN

4 1344132 519808 15

Ausgabe 15
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

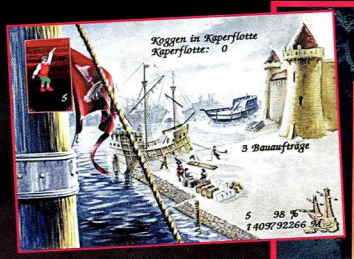
3 Wirtschafts-Simulationen in deutschsprachigen PC-Vollversionen

- Winzer deluxe
- Hanse – Die Expedition
- Der Patrizier

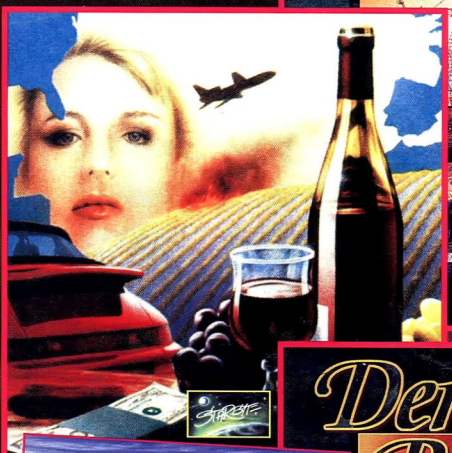
Gedruckte Anleitung

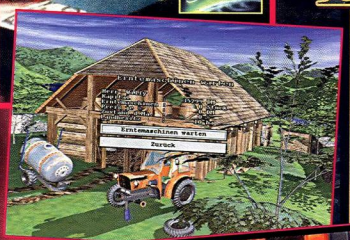
Inklusive Tips & Cheats

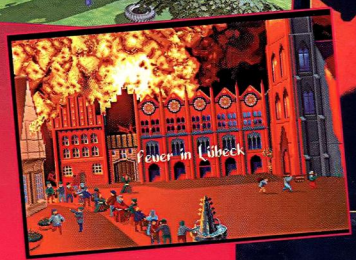
Einzel- und Mehrspieler-Modus

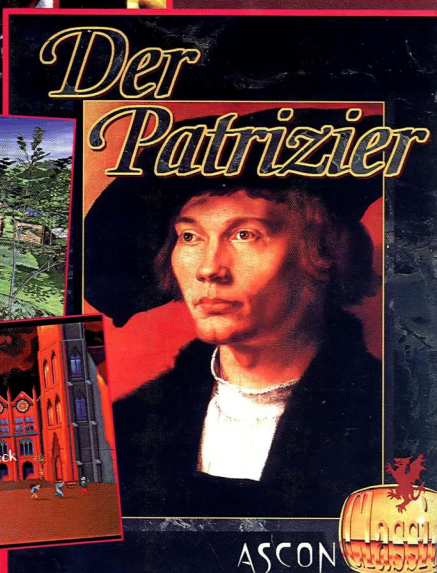








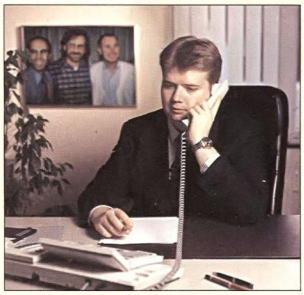




Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 56111 88



Money, Money, Money...



Schon früh erkannte der vernunftbegabte Mensch die Notwendigkeit des Güteraustauschs. Während der Eigentumserwerb des steinzeitlichen Einkäufers zumeist mit Hilfe eines schwungvollen Keuleneinsatzes vonstatten gegangen sein dürfte, führte die weitere Entwicklung den Homo sapiens zu Methoden, die ihm weit weniger abträglich waren. Mit wachsender Intelligenz erkannte er, daß sich Tauschgeschäfte hervorragend zum Gütererwerb eignen würden. An die Stelle der alten schlagenden Argumente trat nun der Grundsatz „Ich gebe dir, was du brauchst, und du gibst mir, was ich brauche".

Mit dieser Art der Geschäftsabwicklung begann die Blütezeit der Wirtschaft. Überall auf der Welt wurde fleißig Eigentum getauscht – abgesehen von einigen kriminellen Elementen, die bis heute das Prinzip des Tauschhandels nicht begriffen haben. Sklaven, Muscheln, Salz oder Schmuck dienten im Lauf der Zeit als Tauschwährung. Einen besonderen Clou landeten die Tibeter, die im 19. Jahrhundert den gepreßten Tee zur Leitwährung erklärten. Damit war die multifunktionale Währung geboren. Wer genug davon hatte, konnte das Zeug entweder in der Speisekammer horten oder seine engsten Freunde zu einer kostbaren Tasse Tee einladen. Auch in Deutschland gab es eine Blütezeit der „Mehrzweckwährung". Die im Jahr 1923 einsetzende Inflation sorgte für einen derart niedrigen Geldwert, daß es auch für den gehobenen Mittelstand kein Problem darstellte, das Wohnzimmer mit einigen Milliarden zu tapezieren.

Doch auch in unseren Tagen – oder besser gesagt: gerade in unserer modernen Zeit – erlebt die „Multifunktionswährung" ihre Hochkultur in Form von Kreditkarten. Noch nie ließ sich ein Zahlungsmittel so vielseitig einsetzen.



Diese weit verbreiteten Plastikkärtchen dienen zum Öffnen von Türen, als Eiskratzer, Untersetzer und und und...

Der Kreativität des Besitzers sind keine Grenzen gesetzt, die Möglichkeiten zur Zweckentfremdung sind mannigfaltig. Das nenne ich wahren Fortschritt!

Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß beim Ausflug in die Geschichte des Kapitalismus. Möge die Mark mit Ihnen sein!

C. Borgmeier

Ihr Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 270
Fax: 07631/360 444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

Koordination:
Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 950

Art Director: Michael H. Sichler

Layout: Dieter Trompeter

Heftproduktion:
Stephan Striegel,
Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann

Druck:
Innenteil: Leykam, Graz
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Auflage: 35.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel.: 07631/360 503
Fax: 07631/360 599

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 99,95 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360 525

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Winzer deLuxe



Anleitung:	Spielziel	7
	Spielstart	7
Tabellen:	Anbaugebiete und –bedingungen	9
	Öchslewerte	10



Patrizier

Anleitung:	Spielstart	11
	Das Spiel	12
Spieltips		55

Hanse



Anleitung:	Spielsteuerung	56
	Spieloptionen	56
	Das Spiel	57
Spielende		64

Installation und Programmstart

Systemanforderungen

Um alle Spiele der Bestseller Games Special 15 starten zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- mind. AT486 mit 66 MHz
- mind. 8 MB RAM
- mind. 590 KB freier Arbeitsspeicher
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Windows 3.1x oder Windows 95
- VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Soundblaster, Adlib oder 100% kompatible Soundkarte
- Microsoft-kompatible Maus

Hinweis !

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk



Installation von Hanse und Patrizier

❶ Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens (z.B. D:, falls D Ihr CD-ROM-Laufwerk ist) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

INSTALL - für Hanse
START - für Patrizier

Installation von Winzer deluxe

Starten Sie den Dateimanager (Windows 3.x) oder den Explorer (Windows 95), und wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Führen Sie einen Doppelklick auf die Datei „SETUP.EXE“ aus.

Programmstart

Programmstart Hanse, Patrizier

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „Hanse“ bzw. „Patrizier“ installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

HANSE - für Hanse
PATRIZ - für Patrizier

Programmstart Winzer deluxe

Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon „Winzer 2“ in der Programmgruppe „Starbyte“ aus.

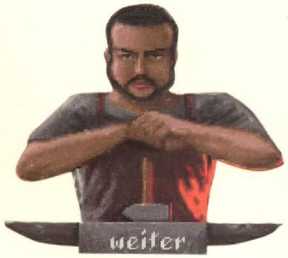
Konfiguration des PCs

Während Sie bei der Windows-Version „Winzer deluxe“ keine weiteren Änderungen an den Systemdateien vorzunehmen brauchen, erfordern „Hanse“ und „Patrizier“ Erweiterungsspeicher (XMS) und unterschiedlich viel freien konventionellen Arbeitsspeicher.

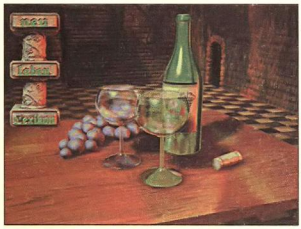
Hanse: 500 KB freier Speicher
Patrizier: 590 KB freier Speicher

Um Ihre aktuelle Speicherbelegung abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

```
MEM
```



Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können, oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen. Beachten Sie, daß der Speichermanager „EMM386.EXE“ geladen werden sollte.



Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

```
C:
CD\
```

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

```
EDIT CONFIG.SYS
```

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS
/D:MTMIDE01  (durch eigenen
        CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
        (falls Ihr Maustreiber mit .SYS
        endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUN-
TRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
        (übernehmen Sie hier
        die Einstellungen Ihrer Sound-
        karte)
SET SOUND=C:\SB
        (Variable entsprechend Ihrer
        Soundkarte)
LH  C:\...\MSCDEX.EXE  /D:MTMI-
DE01 /M:10 (MSCDEX-Werte ent-
sprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
        (falls Ihr Maustreiber mit COM
        endet)
LH C:\...\KEYB.COM
      GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Windows 95

Die beiden MS-DOS-Spiele „Hanse“ und „Patrizier“ werden unter Umständen unter Windows 95 nicht einwandfrei ausgeführt. Aus diesem Grund empfehlen wir, beide Spiele im MS-DOS-Modus zu spielen.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.



Handbuch und Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu den Spielen der Bestseller Games 15 und eine Öchsleliste zum Spiel „Winzer deluxe“:

HANSE.PDF - **Handbuch zu Hanse**

PATRIZIE.PDF - **Handbuch zu Patrizier**

WINZER.PDF - **Handbuch zu Winzer**

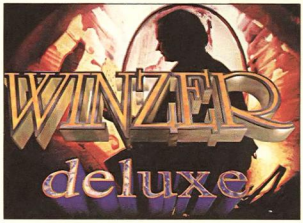
OECHSLE.PDF - **Öchsleliste zu Winzer**

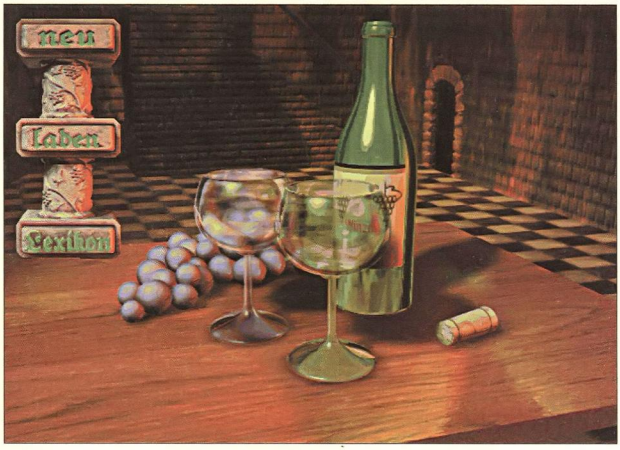
Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\. Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE“ auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE“ im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung.



Anleitung:

Winzer deluxe





SPIELZIEL

Sie erben ein heruntergekommenes Weingut und müssen dieses zu neuer Blüte führen, indem Sie Reben pflanzen, Trauben ernten, Wein keltern, den Vertrieb und das Marketing kontrollieren usw. Hierbei haben Sie lediglich einen Mitarbeiter, etwas Bargeld und einen kleinen Vorrat leerer Flaschen zur Verfügung.

SPIELSTART

Im Titelbildschirm können Sie entweder ein neues Spiel beginnen, einen alten Spielstand laden oder in das Weinlexikon verzweigen.
Wenn Sie neu starten möchten, müssen Sie die Anzahl der Spieler bestimmen und deren Namen eingeben. Danach wählen Sie Ihr Anbaugebiet aus. Rheinhessen, Rheinpfalz, Württemberg oder Franken stehen als Anbauland zur Verfügung.
Die Anbaugebiete unterscheiden sich dadurch, daß die Rebsorten unterschiedlich gedeihen. Detaillierte Angaben dazu finden Sie in den Tabellen am Ende der Anleitung. Natürlich ist es möglich, daß mehrere Spieler in einem Anbaugebiet winzern. Die Rebenpreise und das Wetter sind in den Ländern unterschiedlich, sollten jedoch mehrere Spieler zum Beispiel in Franken aktiv sein, so haben sie die gleichen Wetterbedingungen und Rebenpreise.
Nachdem Sie das Spiel gestartet und Ihre Auswahl getroffen haben, gelangen Sie auf das Weingut. Von hier aus kommen Sie in die verschiedenen Bereiche, die Sie während des Spiels aufsuchen müssen. Wenn Sie mit dem Mauscursor über das Bild gehen, erscheinen die jeweiligen Bezeichnungen der Örtlichkeiten. Durch Betätigen der linken Maustaste erreichen Sie diese.

1. STADT

Von hier aus gelangen Sie wiederum in andere Locations.

Sabotage
Sabotage ist grundsätzlich nur in der zweiten Hälfte des Jahres möglich. Man benötigt zusätzlich 50.000 DM, um Kontakt mit der Unterwelt herzustellen. Ein Sabotageakt kann nur einmal pro Monat durchgeführt wurden.

Bank
Eine Kreditaufnahme wird ermöglicht. Zusätzlich können Sie Kontakt mit anderen Handelspartnern herstellen.

Arbeitsamt
Personal einstellen oder entlassen.
Lagerarbeiter: 1 Lagerarbeiter verwaltet 5.000 Liter Speicherplatz und 15.000 leere Flaschen.
Erntehelfer: 1 Erntehelfer wird für 200 angebaute Reben benötigt.

Rathaus/Amt
Hier werden die Faßweine angemeldet. Dies geht auf legalem oder illegalem Weg.

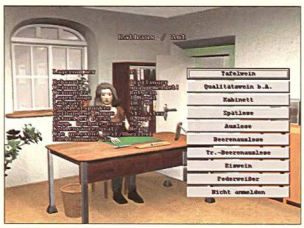
Großhandel
Sie können Ihren Wein ins Inland, nach Kanada, England oder in die USA verkaufen.

Einzelhandel
Hier ist der Handel innerhalb der vier Weinanbaugebiete möglich, allerdings nicht im eigenen Anbauland.

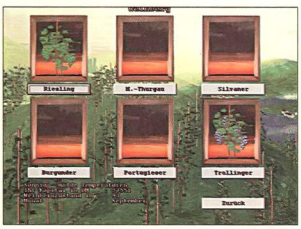
Werbebüro
Werben Sie für Ihren Wein. Die Werbung gilt allerdings nur für den laufenden Monat. Die Art der Werbung beeinflußt den Verkaufspreis Ihres Weins, ist aber selber unterschiedlich teuer.

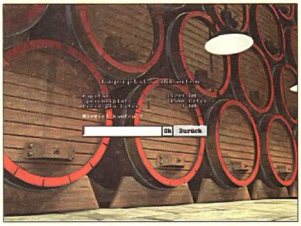
2. WEINBERG

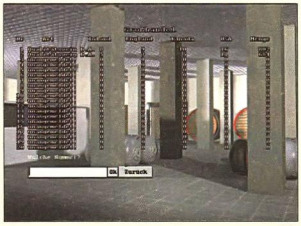
Reben-Info
Anhand der Grafiken erkennen Sie den aktuellen Traubenzustand. Darüber hinaus werden Ihnen die Daten der Reben/Trauben angezeigt, die Sie angebaut haben.

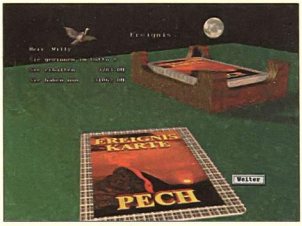












Rebsorte anpflanzen
Dies ist grundsätzlich nur am Anfang des Jahres (Januar bis März) möglich. Nach Auswahl der Rebsorte geben Sie die zu kaufende Menge ein. Der angegebene Preis bezieht sich auf eine Rebe.

Wein lesen
Sie können die Weinlese von August bis Dezember durchführen. Normalerweise findet sie im September und Oktober statt. Im November muß es Nachtfrost geben, damit die Trauben „überleben" und gelesen werden können. Im Dezember (Wetter: kalt & Nachtfröste) ist das Weinlesen nur möglich, wenn die Trauben in gefrorenen Zustand sind; ansonsten verfaulen sie alle.

3. SCHUPPEN

Erntemaschinen erwerben/verkaufen
Eine Erntemaschine kann maximal auf 5 Hektar Land eingesetzt werden. Hierdurch wird die Traubenmenge höher (um ca.10 Prozent).
Erntemaschinen warten
Erntemaschinen lassen sich reparieren. Dies funktioniert durch die Eingabe eines prozentualen Werts. Die Traubenmenge ist vom Maschinenzustand abhängig, d.h. mit schlechterem Zustand fällt der zusätzliche Ertrag.
Weinberg Info
Detaillierte Angaben über Ihren Weinberg werden aufgeführt.
Weinberg düngen
Sie können das ganze Jahr über düngen. Sollte der Zustand unter 90 Prozent fallen, so verdorren sowohl die Reben als auch die Trauben. Doch Vorsicht: Es darf maximal nur dreimal pro Jahr gedüngt werden.

4. LAGERHAUS

Kellerbuch
Hier sind Lagernummer, Rebsorte, Weinsorte, Preis, Lagerlänge, der aktuelle Verkaufspreis und die Weinmenge ersichtlich; außerdem ist verzeichnet, ob es sich um Faß- oder Flaschenwein handelt. Steht der Preis auf Null, muß der Wein noch lagern.
Flaschen ankaufen
Der Preis bezieht sich auf 10 Flaschen zu je 1 Liter. Sie benötigen Flaschen, um angemeldete Weine, die noch im Faß lagern, abfüllen zu können.
Lagerplatz ankaufen
Lagerplatz benötigen Sie, damit Sie einen gelesenen Wein auch keltern können. Im Faß bleibt ein Wein in der Regel nur so lange, bis er angemeldet wird. Danach wird er in Flaschen gefüllt.
Weine abfüllen
Nur ganze Weinbestände von einer Sorte lassen sich vom Faß in Flaschen abfüllen, ein Aufteilen ist also nicht möglich.

5. KELTEREI

Wein
Die Traubenmenge der gelesenen Rebsorten wird angezeigt. Durch die Auswahl einer Sorte wird der Traubenmost zu Wein gekeltert. Wenn Sie null Liter Speicherplatz haben, ist kein Keltern möglich! Nach Abschluß des Kelterns befindet sich der Wein automatisch im Faß.
Sekt
Sie können einen Wein aussuchen, den Sie mit Kohlensäure versetzen, damit Sekt daraus wird.
Voraussetzung ist, daß der Wein bereits seine Mindestlagerlänge erreicht hat.
Wein verpanschen
Sie können Traubenmost anzuckern oder anwässern. Hierzu müssen die Trauben einer Rebsorte gelesen, aber noch nicht gekeltert worden sein! Durch Eingabe einer Zahl in % wird der Öchslewert um diesen prozentualen Wert gesteigert. Beim Anwässern steigt die Menge des Mosts, und der Öchslewert sinkt entsprechend. Nachdem Sie den Traubenmost angereichert haben, müssen Sie ihn noch im selben Monat keltern! Als weitere Möglichkeit gibt es das Faßweinmischen. Zwei angemeldete Weiß- oder Rotweine, die noch in Faß lagern, können vermischt wurden.

6. WOHNHAUS

Runde beenden
Beenden Sie Ihre Spielrunde. Der nächste Spieler ist am Zug.
Statistik
Werfen Sie einen Blick auf Ihre Einnahmen und Ausgaben.
Spielstand
Die maximale Punktezahl liegt bei 1000. Punkte bekommt jeder Spieler bei einer positiven Jahresbilanz, bei legaler Weinanmeldung, einer Weinvorstellung, für Sektherstellung, Landkauf und eventuell auch bei geglückter Sabotage. Die Punktezahl kann aber auch wieder sinken.
Speichern
Bis zu sechs Spielstände können gespeichert werden. Es kann nur der letzte Spieler einer Runde speichern.

7. WEITERE FUNKTIONEN

Das Ereignisfach
Positive oder negative Ereignisse können Sie überraschen. Ein Ereignis kann den Spieler betreffen, der seine Runde gerade beendet hat, oder auch alle Spieler innerhalb eines Anbaulands. Wenn Sie bei einem Ereignis Geld bekommen oder Geld zahlen müssen, werden diese Beträge nicht in die Statistik/Bilanz aufgenommen.
Weinprüfung
Spätestens nach drei Jahren muß das Kellerbuch eines Winzers überprüft werden. Dies geschieht durch einen staatlich eingesetzten Weininspekteur. Sollten Sie Wein verpanscht haben, so wird er es bemerken; es sei denn, Sie haben den Fusel schon längst verkauft. Durch Bestechung können Sie erreichen, daß der Weininspekteur die ersten Seiten des Kellerbuchs übersieht.

Wein vorstellen im Landeswettbewerb
Ab 1977 wird in jedem März eines Jahres eine Weinprämierung ausgeschrieben. Stellen Sie Prädikatswein vor, der im letzten Jahr gelesen wurde. Ältere Weine können nicht vorgestellt werden. Ihr Wein erhält je nach Qualität einige Qualitätspunkte dazu, was sich positiv auf den Verkaufspreis auswirkt. Die Mindestmenge eines vorzustellenden Weins beträgt 500 Liter.
Wein vorstellen im Bundeswettbewerb
Dur Unterschied zum Landeswettbewerb besteht darin, daß es sich um lange gelagerte Prädikatsweine handeln muß, die schon einen Verkaufspreis haben. Bei diesem Wettbewerb beträgt die Mindestmenge 1000 Liter. Der Wein muß aber weniger als 25 Qualitätspunkte haben. Der Bundeswettbewerb findet zum ersten Mal 1980 und danach alle 2 bis 4 Jahre statt.
Bilanz
Am 01.01. jedes Jahres müssen Sie Ihre Einnahmen den Ausgaben des letzten Jahres gegenüberstellen. Wenn Sie einen Gewinn zu verbuchen haben, müssen Sie Steuern zahlen.
Anfangsbericht
Bevor ein Spieler auf sein Weingut gelangt, werden alle wichtigen Daten angezeigt. Durch Betätigung der Eingabetaste gelangen Sie zum Weingut.
Die Beförderung
Wenn Sie genügend Punkte, Land und Geld haben, werden Sie mit der Zeit befördert. Dies wirkt sich dann positiv auf Ihren Kreditrahmen aus.

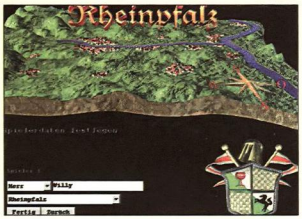
Bankrott
Bankrott ist man in diesem Spiel sehr schnell, wenn man nicht vorsichtig wirtschaftet. Jeden Monat müssen die Löhne der Angestellten bezahlt werden. Sollten Sie einen Kredit aufgenommen haben, zusätzlich noch im Soll stehen und den Kreditrahmen ausgeschöpft haben, dürfen Sie sich schon einmal auf den Gerichtsvollzieher einstellen.

Landkauf
Land, das für den Weinbau genutzt wird, darf heutzutage nicht mehr einfach so gekauft werden. Da die Europäische Gemeinschaft (EG) auf Weinüberproduktionen sitzt, wurde dies gesetzlich verboten. Aus diesem Grund ist in diesem Spiel Landkauf nur über eine Versteigerung möglich.

Wichtige Tabellen zu „Winzer deluxe"

Weinanbaugebiete und die Anbaubedingungen für die einzelnen Rebsorten

	Rheinpfalz	Hessen	Württemberg	Franken
Riesling	schlecht	schlecht	gut	schlecht
Müller-Thurgau	gut	gut	schlecht	schlecht
Silvaner	mittel	gut	schlecht	schlecht
Burgunder	schlecht	mittel	mittel	gut
Portugieser	mittel	schlecht	mittel	gut
Trollinger	gut	schlecht	gut	gut



Lagerlängen (in der Flasche)
Tafelwein & Qualitätswein b.A.: mindestens 2 Monate.
Die Maximalwerte finden Sie in den folgenden Tabellen.

Kabinett-Trockenbeerenauslese

	Mindestlagerlänge	Maximale Lagerlänge
Riesling	24 Monate	400 Monate
Müller-Thurgau	200 Monate	12 Monate
Silvaner	6 Monate	60 Monate
Burgunder	2 Monate	36 Monate
Portugieser	2 Monate	36 Monate
Trollinger	24 Monate	60 Monate

Eiswein

	Mindestlagerlänge
Riesling	36 Monate
Müller-Thurgau	18 Monate
Silvaner	12 Monate
Burgunder	6 Monate
Portugieser	6 Monate
Trollinger	36 Monate

Die maximalen Lagerlängen beim Eiswein entfallen, da er beliebig lange gelagert werden kann.

Federweißer
Mindestlänge: 1 Monat / Maximale Lagerlänge: 2 Monate

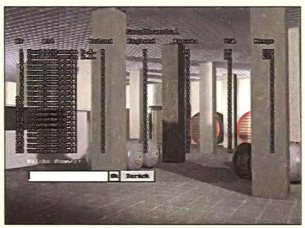
Sekt
Mindestlagerlänge: 9 Monate / Maximale Lagerlänge:
siehe Kabinett-Trockenbeerenauslese.

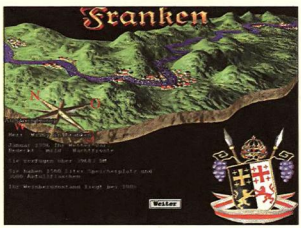
Qualitätsweine
Es gibt zwei große Gruppen, in die sich alle Weine eingruppieren lassen:

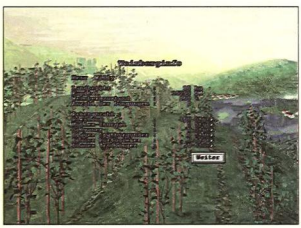
1. Qualitätsweine ohne Prädikat:
a) Federweißer
b) Tafelwein
c) Qualitätswein bestimmter Anbaugebiete (b.A.)

2. Qualitätsweine mit Prädikat (Prädikatsweine)
a) Kabinett
b) Spätlese
c) Auslese
d) Beerenauslese
e) Trockenbeerenauslese
f) Eiswein



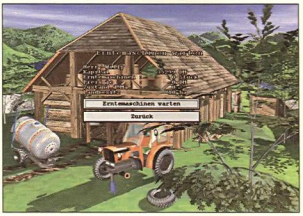


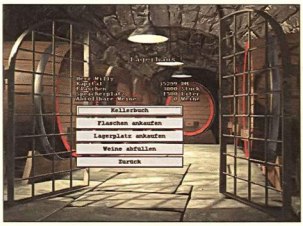


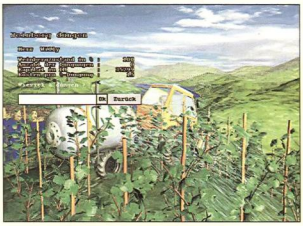


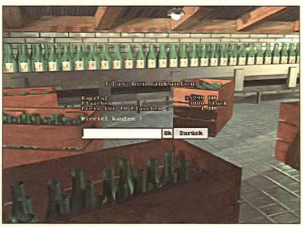
Mindestöchslewerte der einzelnen Rebsorten für Weine in den einzelnen Regionen

	Rheinl.-Pfalz	Hessen	Wurttemberg	Franken	Art des Weins
Riesling	60	57	57	60	Tafelweine
Müller-Thurgau	60	62	60	60	
Silvaner	60	62	57	60	
Burgunder	60	62	60	60	
Portugieser	60	60	60	60	
Trollinger	60	60	57	60	
Riesling	60	57	57	60	Qualitätsweine b.A.
Müller-Thurgau	60	62	60	60	
Silvaner	60	62	57	60	
Burgunder	60	62	60	60	
Portugieser	60	60	60	60	
Trollinger	60	60	57	60	
Riesling	72	70	72	76	Kabinett
Müller-Thurgau	78	73	72	76	
Silvaner	72	73	72	76	
Burgunder	75	76	75	80	
Portugieser	78	76	72	80	
Trollinger	78	76	72	80	
Riesling	85	78	85	85	Spätlese
Müller-Thurgau	85	85	85	85	
Silvaner	85	85	85	85	
Burgunder	88	90	88	90	
Portugieser	90	90	85	90	
Trollinger	90	90	85	90	
Riesling	95	85	95	100	Auslese
Müller-Thurgau	100	95	95	100	
Silvaner	100	92	95	100	
Burgunder	97	95	95	100	
Portugieser	105	95	95	100	
Trollinger	105	95	95	100	
Riesling	125	120	124	125	Beerenauslese
Müller-Thurgau	125	120	124	125	
Silvaner	125	120	124	125	
Burgunder	125	120	124	125	
Portugiese	125	120	124	125	
Trollinger	125	120	124	125	
Riesling	150	150	150	150	Trockenbeeren-auslese
Müller-Thurgau	150	150	150	150	
Silvaner	150	150	150	150	
Burgunder	150	150	150	150	
Portugieser	150	150	150	150	
Trollinger	150	150	150	150	









Federweißer
Frischwein, der nur zwei Monate lang nach der Lese verkauft werden darf. Leseart: reife und/oder überreife Trauben . Edelfäulnis: egal. Mindestöchslewert: wie Tafelweines (siehe Tabellen). Darf nur einen Monat nach der Lese im Faß lagern und muß dann sofort angemeldet und in Flaschen abgefüllt werden!

Tafelwein
Leseart: reife und/oder überreife Trauben. Edelfäulnis: egal. Mindestöchslewert: siehe Tabellen. Muß vor der Anmeldung mindestens einen Monat im Faß lagern. Ein Tafelwein darf bis zu 10 Prozent angezuckert oder angewässert werden!



Qualitätswein b.A.
Leseart: reife und/oder überreife Trauben. Edelfäulnis: egal. Mindestöchslewert: siehe Tabellen. Muß vor Anmeldung mindestens einen Monat im Faß lagern.

Kabinett
Leseart: reife Trauben. Edelfäulnis: nein. Kann frühestens am 01.01. im Jahr nach der Lese angemeldet werden. Mindestöchslewert: siehe Tabellen.

Spätlese
Leseart: reife Trauben. Edelfäulnis: nein. Kann frühestens am 01.01. im Jahr nach der Lese angemeldet werden. Mindestöchslewert: siehe Tabellen.

Auslese
Leseart: reife Trauben. Edelfäulnis: ja. Kann frühestens am 01.01. im Jahr nach der Lese angemeldet werden. Mindestöchslewert: siehe Tabellen.

Beerenauslese
Leseart: überreife Trauben. Edelfäulnis: ja. Kann frühestens am 01.01. im Jahr nach der Lese angemeldet werden. Mindestöchslewert: siehe Tabellen.

Trockenbeerenauslese
Leseart: überreife Trauben. Edelfäulnis: ja. Kann frühestens am 01.01. im Jahr nach der Lese angemeldet werden. Mindestöchslewert: 150 Grad Öchsle.

Eiswein
Edelfäulnis: ja. Lesezeit: nur im Dezember. Mindestöchslewert: Tafelwein. Leseart: reife oder überreife. Anmerkung: Besonders wertvoll ist ein Eiswein, wenn er die Qualitätsansprüche einer Auslese, Beerenauslese oder Trockenbeerenauslese hat. ein Eiswein wird jedoch immer als Eiswein angemeldet!

Der Patrizier





Spielstart

Zu Beginn des Spieles erscheint ein Wegweiser vor dem Holstentor. Hier haben Sie die Möglichkeit, einen gesicherten Spielstand zu laden oder ein neues Spiel zu beginnen.

TRAININGSRUNDE

Wollen Sie erst einmal die Märkte kennenlernen, bevor Sie sich ins große Abenteuer stürzen, dann klicken Sie „Üben" an und versuchen sich bis zum ersten Hansetag.

GESCHLECHT

Sowohl bei der Wahl von „Starten" als auch von „Üben" wird eine Leinwand vor dem Holstentor herabgelassen. Geben Sie über die Tastatur Ihren Namen ein, und drücken Sie [Enter]. Als nächstes erscheinen zwei Plaketten mit der Aufschrift „männlich" bzw. „weiblich" am Fuß des Holstentors. Durch einfaches Anklicken teilen Sie dem Computer Ihr Geschlecht mit – wichtig für etwaige Heiraten, die Sie zu Ihrem und Ihrer Firma Vorteil sicherlich eingehen möchten.

WAPPEN

Jetzt müssen Sie sich noch ein Familienwappen aus den vier angebotenen auswählen. Nach einfachem Anklicken erscheint auf der Plakette der Satz „Wappen wählbar". Falls es schon besetzt sein sollte, taucht der Name der Familie auf, zu der es gehört. Ist das Wappen noch frei, so bestätigen Sie es durch nochmaliges Anklicken als Ihr eigenes.



HEIMATKONTOR

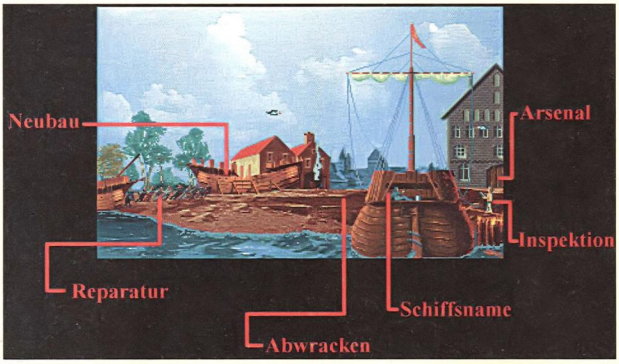
Abschließend werden die Wappen der acht Hansestädte des Spieles gezeigt. Nach einfachem Anklicken erscheint der Name der jeweiligen Stadt auf der Plakette. Nochmaliges Anklicken desselben Wappens oder der Plakette bestätigt diese Stadt als Ihr Heimatkontor. Wählen Sie mit Bedacht! Jede Stadt hat ihre besonderen Vor- und Nachteile hinsichtlich Warenproduktion, Verkehrswegen, Einwohnerzahl und Geldreserven. So ist zum Beispiel Lübeck zu Beginn des Spiels eine reiche Stadt mit einem entwickelten Handwerk, das vor allem Geschirr produziert und Bier braut. Zudem hat Lübeck den strategischen Vorteil der zentralen Lage – und nicht zuletzt den Hansischen Überlandweg nach Hamburg, der den zeitraubenden und gefährlichen Weg durch Skagerrak und Kattegat erspart.

ABBRUCH DER EINBÜRGERUNG

Sind vier Kaufleute eingebürgert worden, wird die Prozedur automatisch beendet. Möchten Sie sie vorher abbrechen, drücken Sie, ohne einen Namen auf die Leinwand geschrieben zu haben, zweimal hintereinander die Taste [Enter].







SCHNELLES SPIEL GEFÄLLIG?

Es wird Ihnen eine Möglichkeit geboten, die Anfangsbedingungen zu variieren. Bei einem schnellen Spiel erhalten Sie zu Beginn zwei Schiffe, einen Kraier und eine Kogge. Normalerweise besteht Ihre Flotte zu Anfang lediglich aus einem Kraier.

SPIEL LADEN

Wollen Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, klicken Sie den Wegweiser „Laden" an. Es erscheint ein kleines Buch mit den Namen der gespeicherten Spiele. Wenn Sie eines durch Anklicken auswählen, erscheint der Name auf dem Zettel, der unter dem Buch liegt. Klicken Sie diesen an, um das Spiel zu laden.

Das Spiel

DIE ROLLE

Die Rolle verzeichnet wichtige Ereignisse in chronologischer Folge. Sie dokumentiert das Verstreichen der Zeit und zeigt die alltäglichen sowie einige politisch-historische Begebenheiten an, die für Sie von Bedeutung sind.

ZUGBEGINN

Wann immer eines Ihrer Schiffe einen Hafen erreicht, sind Sie aufgerufen, zur Tat zu schreiten. Die Rolle bleibt stehen, und der Maus-Zeiger erscheint. Die letzte Meldung auf der Rolle gibt Auskunft darüber, welches Schiff wo angekommen ist. Durch Drücken einer Taste geben Sie zu verstehen, daß Sie bereit sind.

DIE WERFT

Schiffsname

Beim ersten Erscheinen eines Schiffs steht natürlich dessen Taufe auf der Tagesordnung: Nachdem die Rolle verschwunden ist, sehen Sie das Bild mit dem Heckspiegel Ihres neuen Seglers. Geben Sie den Namen über die Tastatur Ihres Computers ein, und drücken Sie [ENTER]. Sie sehen nun die Lastadie, einen jener Schiffsbauplätze, die im Spätmittelalter für die meisten Seestädte typisch gewesen sind. Auf der Lastadie werden Schiffe nicht nur gebaut.

Änderung des Schiffsnamens

Rechts im Vordergrund liegt ein Schiff am Kai, an dem kleinere Arbeiten ausgeführt werden. Ein Maler sitzt auf einem am Heck angebrachten Brett. Klicken Sie ihn an, wenn Sie den Namen Ihres Schiffs ändern wollen.

Inspektion

Der Mann, der gerade über eine Planke an Bord kommt, ist ein Sachverständiger. Er gibt Ihnen, wenn Sie ihn mit der Maus anklicken, Auskunft über den Zustand Ihres Schiffs. Lassen Sie den Zustand Ihrer Schiffe regelmäßig überprüfen, da es unter Umständen zum Totalverlust kommen kann! Meistens können Sie sich auf das Urteil des Sachverständigen verlassen. Es soll allerdings vorkommen, daß einige Mitglieder dieses Gewerbes gelegentlich etwas zur Übertreibung neigen, um einen Reparaturauftrag für die eigene Werft zu erhaschen.









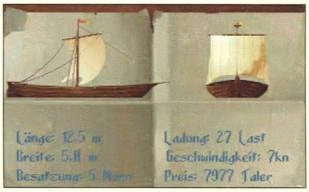
Reparatur

Läßt sich eine Instandsetzung nicht länger hinausschieben, so klicken Sie den Bug des Schiffs an, das am linken Bildschirmrand gerade auf den Strand gezogen wird. Der Schiffsbaumeister wird ihnen ein Angebot unterbreiten, das Sie durch Anklicken des Feldes über der durchbrochenen Linie auf dem Reparaturauftrag annehmen. Erscheint Ihnen sein Preis zu hoch, drücken Sie die rechte Maustaste und versuchen es noch einmal. Wenn Sie den Auftrag vergeben haben, wird unten auf dem Formular die ungefähre Dauer der Reparatur eingetragen. Wenn Ihr Schiff die Werft verläßt und die Ladekapazität geringer geworden ist, so haben Sie mit der Instandsetzung ein wenig zu lange gewartet.

Neues Schiff bauen

In der Bildmitte liegt ein Schiff auf dem Stapel. Klicken Sie es an, wenn Sie einen Neubau in Auftrag geben wollen. Vier Typen stehen zur Wahl:

☛ Der Kraier ist ein preiswerter Segler, der nur eine kleine Besatzung benötigt.



☛ Die Schnigge ist noch etwas kleiner, dafür aber sehr schnell. Sie eignet sich besonders für wertvolle Frachten, die über große Entfernungen hinweg transportiert werden sollen.



☛ Die Kogge ist der Standardtyp der aktuellen Zeit. Ihr verdanken die Hansestädte ihrenrasanten Aufschwung und ihre Jahrhunderte währende Vormachtstellung.





☛ Der Holk schließlich, ein behäbiger Massengutfrachter mit stark gekrümmtem Bug, repräsentiert sozusagen den Schiffstyp der Zukunft. Zu Beginn des Spiels einmastig und kleiner als die Kogge, nimmt seine Ladekapazität rascher zu als die der übrigen Schiffstypen. Letztlich entwickelt er sich zum Dreimaster und übertrifft selbst die Kogge.

Grundsätzlich können Sie in jeder Stadt Schiffe bauen lassen. Natürlich müssen die dazu erforderlichen Materialien in ausreichender Menge vorhanden sein, und das Schiff, das am Zug ist, muß über das notwendige Kapital verfügen.

Bauplan, Bauvertrag

Wenn Sie einen Neubau in Auftrag gegeben haben, erscheint eine Bulle. Sie gibt Ihnen Auskunft darüber, ob die Werft frei ist bzw. wann sie frei wird. In einer Tabelle sehen Sie Daten über „Bau", „Typ" und „Plan". Klicken Sie in der Zeile des Typs Ihrer Wahl die Spalte „Plan" an, so wird Ihnen eine Zeichnung des Schiffs, versehen mit den wichtigsten technischen Daten, präsentiert. Klicken Sie „Bau" an, so erscheint normalerweise der Bauvertrag, den Sie durch Anklicken des Felds über der durchbrochenen Linie unterzeichnen.

Es besteht jedoch die Möglichkeit, daß das Schiff nicht gebaut werden kann. In diesem Fall erscheint statt des Vertrags eine Liste der Güter, die zu seinem Bau fehlen. In diesem Fall können Sie mit Ihren anderen Schiffen die benötigten Materialien herbeischaffen und am Ort verkaufen oder einfach warten, bis einer Ihrer Mitspieler mit den benötigten Dingen ankommt, um ihm dann den Neubau vor der Nase wegzuschnappen. Schlecht hingegen sieht es aus, wenn keine freien Helligen vorhanden sind. Ist die Werftkapazität voll ausgelastet, können keine Aufträge mehr entgegengenommen werden. Sie müssen mit Ihrem Bauvorhaben warten, bis in der betreffenden Stadt ein Schiff vom Stapel gelaufen ist, oder woanders bauen.

Abwracken

Auf der Lastadie können Sie nicht nur Schiffe bauen, sondern auch abwracken lassen. Klicken Sie den Holzstapel auf dem Werftgelände an. In Ihrem Heimatkontor wird Ihnen der Materialwert des Schiffs gutgeschrieben.

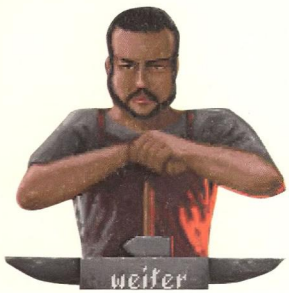
Das Arsenal

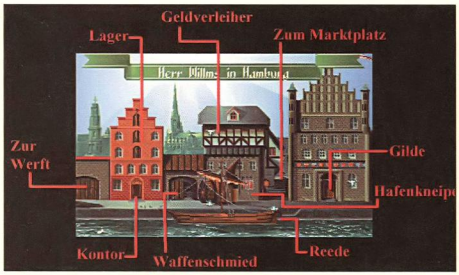
Beim Backsteingebäude rechts im Bildhintergrund handelt es sich um ein Arsenal. Sie können es nur in Ihrer Heimatstadt benutzen, um Bordwaffen einzulagern. Wenn Sie das Arsenal durch Anklicken betreten, bekommen Sie eine Aufstellung der eingelagerten Waffen. Das Verlegen erfolgt durch Anklicken der Zahl.

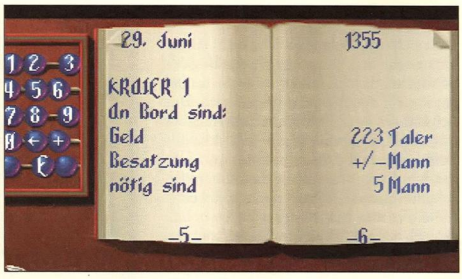


Bild verlassen

Mit der rechten Maustaste verlassen Sie die Werft und kehren in den Hafen zurück.







DER HAFEN

Das Kontor

Das Kontor ist die „Kommandozentrale" des Händlers. Hier hängt ein Dokument an der Wand, auf dem die Städte verzeichnet sind, in denen Sie Schulden haben, und eine Karte des Nord- und Ostseeraums. Auf dem Pult liegen ein kleines und ein großes Buch, ein Becher mit Schreibfedern und ein Köcher für Dokumente. Durch Anklicken wählen Sie einen der Gegenstände zur Ansicht.

Das kleine Buch

Im kleinen Buch ist Ihr Firmeninventar verzeichnet. Es ist zunächst immer auf der Seite mit den Daten des Schiffes, das gerade am Zug ist, aufgeschlagen. Um Geld vom Schiff ins Kontor zu transferieren, klicken Sie die Zeile „Geld" an. Unten auf der Seite erscheint der Schriftzug „Geld ins Kontor". Über die Tastatur oder durch Anklicken der jeweiligen Kugeln des Abakus, der neben dem Buch steht, können Sie jetzt die Summe eingeben. Drücken Sie abschließend die Taste [Enter] , oder klicken Sie die Kugel mit dem Symbol „+" an. Diese Operation können Sie nur in Ihrem Heimatkontor durchführen.

Besatzungsmitglieder dürfen Sie in jedem Hafen entlassen. Klicken Sie die Zeile „Besatzung" an, und verfahren Sie wie beim Geldtransfer.

Wenn Sie die Eselsohren an den oberen Ecken des Buchs anklicken, werden die Seiten umgeblättert. Weiter hinten im Buch finden Sie eine Liste Ihrer Schiffe. Die Zahl vor dem Schiffstyp gibt die Ladekapazität des jeweiligen Schiffs in „Lasten" an. Außerdem ist abgekürzt der Name der Stadt verzeichnet, in der es vor Anker liegt. Blättern Sie im kleinen Buch nach vorn, erhalten Sie Auskunft über die Kapazität Ihrer Lagerhäuser in der Stadt, in der sich Ihr aktuelles Schiff augenblicklich befindet. Außerdem steht dort, wieviel Lagerraum Sie gemietet haben. Sie können jederzeit Waren einlagern, aber sobald die Menge das Fassungsvermögen Ihrer Lagerhäuser überschreitet, wird Ihnen für die überschüssige Menge Lagermiete in Rechnung gestellt. Der Mietzins wird automatisch beim Einlaufen eines Schiffs in einen Hafen von dessen Geldvorrat abgezogen. Da die Produktion einiger Waren saisonal begrenzt ist, ist es von Vorteil, wenigstens in den wichtigsten Städten Lagerhäuser zu besitzen. So können Sie Handelsware auf Vorrat kaufen.

Lagerhausbau

Haben Sie sich entschlossen, in Lagerhäuser zu investieren, klicken Sie die Zeile „Neubau" an. Es erscheint ein Angebot mit dem Baupreis pro Last. Nehmen Sie es an, geben Sie über den Abakus oder die Tastatur Ihres Computers ein, wieviel Lagerkapazität Sie wünschen, und bestätigen Sie den Wert mit der Kugel „+" oder der Taste [Enter] . Der Bau wird unverzüglich begonnen – jedenfalls in den meisten Städten–, und das Geld für die neuen Lagerhäuser wird direkt vom Geldvorrat in Ihrem Heimatkontor abgezogen. Das Kapital, das in Ihrem Heimatkontor nutzbar ist, können Sie nur überprüfen, wenn ein Schiff in Ihre Heimatstadt einläuft. Die Angaben finden Sie auf der ersten Seite des kleinen Buchs. Außerdem ist dort, neben Ihrem Familienstand, noch die Zahl Ihrer Gehilfen vermerkt, Handwerker, die nur für Sie produzieren, sofern Sie die nötigen Rohmaterialien vorrätig haben.

Kleines Buch verlassen

Drücken Sie die rechte Maustaste, oder klicken Sie den Buchstaben „E" des Abakus an, um das kleine Buch zu schließen.

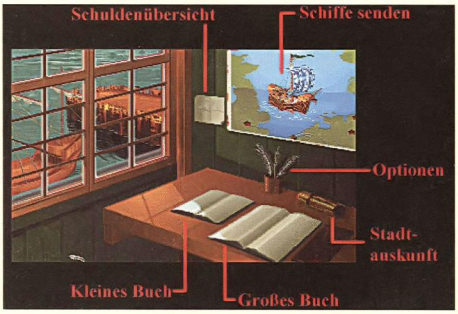
Das große Buch

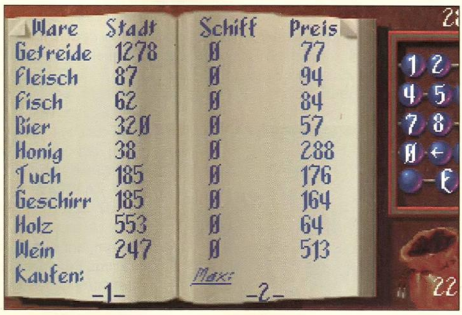
Das große Buch dient dem eigentlichen Handel. Die ersten beiden Seiten sind für den Transfer zwischen Stadt und Schiff reserviert, die folgenden beiden für den zwischen Stadt und Lager.

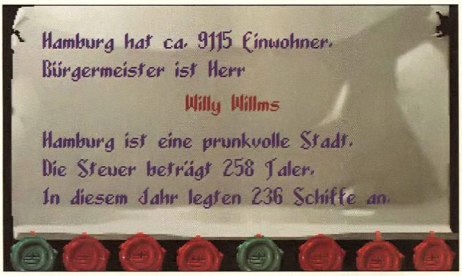
Kaufen und Verkaufen

Unten links auf der Seite wird „Kauf" oder „Verkauf" angegeben. Durch Anklicken können Sie in die jeweils andere Funktion wechseln. Entsprechend ändert sich dann auch der Preis der Ware. Darauf sollten Sie bei Preisvergleichen immer achten! Die Auswahl der Waren treffen Sie mit der Maus. Haben Sie eine Zeile angeklickt, wird diese kursiv gesetzt. Nun können Sie mit dem Abakus oder der Tastatur die Menge eingeben, die Sie von der entsprechenden Ware kaufen oder verkaufen wollen.

Bei „Kauf" wird unten rechts hinter dem Kürzel „Max" die maximale Menge angezeigt, die Sie mit dem Geldvorrat Ihres









aktuellen Schiffs kaufen können. Beim Verkauf wird dort ersichtlich, welche Menge die Stadt Ihnen abzunehmen bereit ist. Die Zahl über dem Abakus, die bei „Kauf" erscheint, gibt die Ladekapazität Ihres Schiffs in Lasten an. Kaufen Sie mehr, als Ihr Segler fassen kann, wird die überschüssige Menge im Lager untergebracht. Sie sollten beim Beladen Ihres Schiffs berücksichtigen, daß die See ihrem Segler um so härter zusetzt, je mehr Last Sie ihm zumuten.

Unter dem Abakus ist Ihr Geldbeutel abgebildet. Die Zahl darauf gibt Ihnen das Kapital an Bord Ihres aktuellen Schiffes an. Mit der rechten Maustaste oder durch Anklicken des Symbols „E" des Abakus schließen Sie das große Buch wieder.

Stadtauskunft
Der Messingköcher rechts oben auf dem Schreibpult enthält eine Bulle, die Ihnen in folgenden Bereichen Auskunft über die Verhältnisse der Stadt gibt: Einwohnerzahl, Höhe der Steuern und Wirtschaftskraft. Bei Hansestädten wird außerdem der Name des Bürgermeisters genannt. In Ihrer Heimatstadt sollte dort so bald wie möglich Ihr Name zu finden sein.

Schuldenübersicht
Auf dem Dokument, das links neben der Karte an der Wand hängt, sind die Namen der Städte notiert, in denen Sie Schulden haben. Dahinter steht die Gesamtsumme der Schulden. Ist eine Eintragung in roter Schrift angegeben, wird es höchste Zeit, die Schuld zu tilgen.

Schiffe senden
Das Ende eines Zugs wird durch das Absenden des Schiffs bzw. eines Konvois markiert. Sie können alle auf der Karte angezeigten Küstenstädte anlaufen, indem Sie sie mit der Maus anklicken. Sie sind erst wieder am Zug, wenn eines Ihrer Schiffe einen Hafen erreicht. Die Karte läßt sich nach rechts bzw. links rollen, wenn Sie den Mauszeiger an den entsprechenden Bildrand bewegen. Klicken Sie die Stadt, in der Sie sich befinden, an, oder drücken Sie die rechte Maustaste, wird die Karte zusammengerollt.

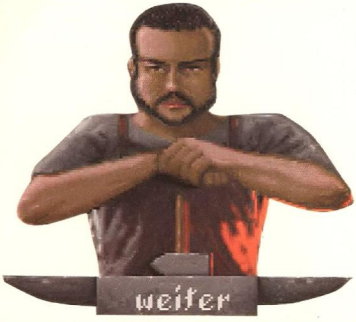
Optionen
Durch einen Klick auf den Becher mit Schreibfedern gelangen Sie zu den Spieloptionen.

Speichern
Klicken Sie den Behälter mit den Federkielen an, den Sie auf dem Schreibpult finden. Es erscheint eine Bulle mit mehreren Optionen. Wollen Sie einen Spielstand sichern, wählen Sie die Option „Speichern". Um den Namen des Spielstands zu ändern, klicken Sie diesen auf dem Zettel unterhalb des erschienenen Buchs an. Die Eingabe erfolgt über Tastatur und wird mit [Enter] bestätigt. Durch das Anklicken von „Speichern" wird der Spielstand gesichert.

Datumsanzeige
Bei Spielbeginn wird in jeder Datumsangabe der historische Monatsname genannt. Wenn Sie die modernen Namen vorziehen, können Sie dies in der Zeile „Monatsname: alt/neu" ändern.

Meldungsanzeige
Die Zeile „kurze/normale/lange Meldungsanzeige" regelt die Verweildauer von Einblendungen, die auf diverse Ereignisse im Verlauf des Spiels hinweisen.

Piratenabwehr
Durch Anklicken der Zeile „Aktive/Passive Piratenabwehr" können Sie entscheiden, ob Sie eventuelle Seegefechte selber steuern (aktiv) oder den Computer das Ergebnis ermitteln lassen wollen (passiv).







CD-ROM-Menue
Wenn Sie die Zeile „ROM-Menue" anklicken, können Sie auswählen, zu welchen der aufgeführten Ereignisse Animationssequenzen abgespielt werden sollen.

Musik-Menue
Durch das Anklicken des Musikschalters kann man von der CD-Musik auf die AdLib-Musik umschalten oder auch die Musik ganz abschalten. Durch Anklicken von]Effekte[lassen sich die Soundeffekte abschalten. Mit einem Klick auf die vier unteren Namen können Sie ein Musikstück auswählen, das bei eingeschalteter CD-Musik gespielt wird.

Kontor verlassen
Wollen Sie das Kontor verlassen, weil Sie noch etwas in der Stadt zu erledigen haben, zum Beispiel Kredite aufzunehmen oder Mannschaft für Ihr Schiff anzuheuern, klicken Sie das Fenster an, oder drücken Sie die rechte Maustaste.

Das Lager

Haben Sie eine gewisse Menge Kapital angehäuft, genügt es Ihnen sicherlich nicht mehr, immer nur eine Schiffsladung Ware zu kaufen. Bei großem Angebot und niedrigen Preisen können Sie Vorräte einlagern, um sie später mit um so größerem Gewinn zu verkaufen. Wie Sie Waren direkt ins Lager einkaufen können, haben wir bereits erklärt. Wollen Sie diese ins Schiff verladen oder Waren vom Schiff ins Lager löschen, klicken Sie im Hafen die obere Etage des Kontors an. Rechts steht das Lagerhaus, in der Mitte das Schiff und links eine Tafel, auf der Sie oben „im Schiff" oder „Lagerhaus" finden. Durch Anklicken können Sie die Angabe ändern.

Die Güter sind als Piktogramme im jeweiligen Stauraum aufgeführt. Wird der Bestand des Lagers angezeigt, gibt Ihnen die Zahl auf dem Schiff die freie Ladekapazität an. Zum Laden oder Löschen klicken Sie eines der Piktogramme an. Es erscheint der bereits bekannte Abakus, über den Sie die Menge angeben, die bewegt werden soll. Natürlich können Sie den Wert auch über die Tastatur des Computers eingeben. Haben Sie ein größeres Sortiment Waren eingelagert, als die Tafel erfassen kann, ist das letzte Piktogramm ein Pfeil. Die Zahl dahinter gibt an, wie viele Waren noch folgen. Klicken Sie den Pfeil an, um sie anzuzeigen.

Doch nicht nur für Handelsgüter ist das Lager von Bedeutung: In Ihrer Heimatstadt können Sie Gehilfen anheuern, die aus eingelagerten Rohmaterialien Fertigwaren produzieren, wie zum Beispiel Tuch aus Wolle, Pferdegeschirr aus Roheisen und Leder oder Bier aus Getreide. Außerdem wird bei Festen, und natürlich bei Ihrer Hochzeit, auf Ihre Lagervorräte zurückgegriffen. Und Sie tun gut daran, die geladenen Gäste nicht zu enttäuschen...

Der Waffenschmied

Durch den Torweg zwischen Kontor und Kneipe kommen Sie zum Waffenschmied. Hier können Sie Ihre Schiffe bewaffnen, aber auch Handwaffen kaufen.

Waffenpläne
Klicken Sie auf dem unteren Teil des Ambosses „weiter" an, um sich das Angebot anzusehen. Die Pläne werden nacheinander vorgelegt. Auf der Plakette über der Schmiede erscheinen die Bezeichnung der Waffe, ihr Preis und die Menge, die bereits an Bord Ihres Schiffs vorhanden ist.

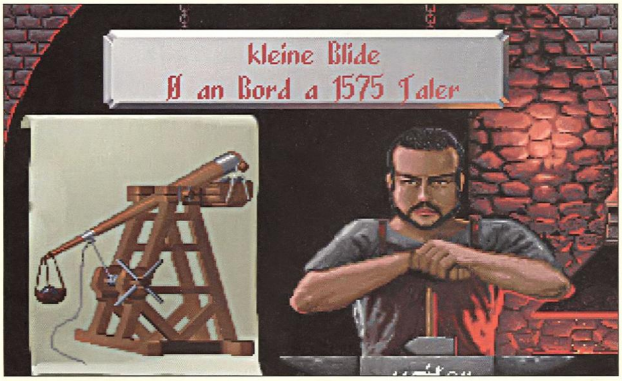
Waffenkauf
Wollen Sie eine der angebotenen Waffen kaufen, klicken Sie die Plakette an. Der Preis wird vom Kapital Ihres Schiffs abgezogen. Selbstverständlich vermindert jedes Geschütz, das Sie auf dem Schiff aufstellen, die Ladekapazität.

Das Waffensortiment
1. Kleine Blide: eine Steinschleuder von geringer Reichweite, die ihre Wirkung hauptsächlich gegen die gegnerische Besatzung entfaltet.

2. Große Blide: ähnlich wie die kleine Blide, nur mit größerer Reichweite und Durchschlagskraft.









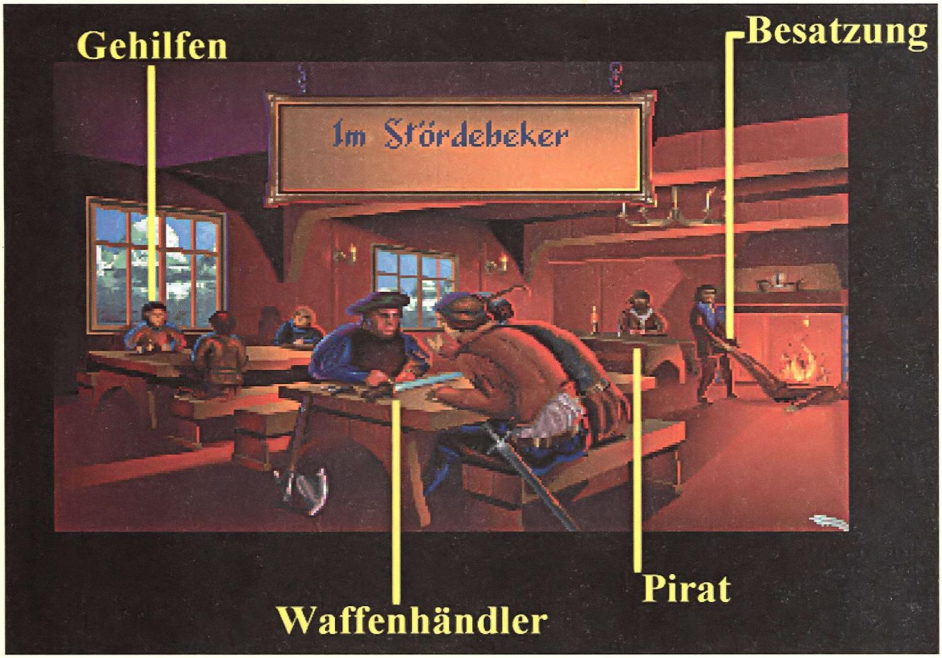
3. Treibendes Werk: eine Art überdimensionierte Armbrust, die eisenbeschlagene Pfeile von der Größe kleiner Baumstämme verschießt, die selbst dicke Schiffsplanken durchschlagen können. Die Wirkung dieser Waffe war so verheerend, daß sie bereits 1139 von einem päpstlichen Konzil verboten wurde, jedoch fand dieses Verbot keine Beachtung.

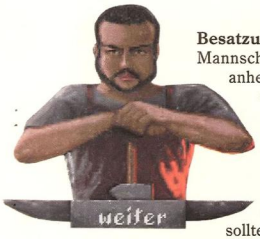
4. Bombarde: ein früher Vorläufer der Kanone, fest auf dem Wagen montiert, also ohne Richtmöglichkeit. Ballistik war eine noch unbekannte Wissenschaft.

Nicht alle Waffen sind zu Spielbeginn bereits überall erhältlich. Die technische Entwicklung schreitet von West nach Ost durch die Hafenstädte fort. Auch die Preise sind sehr unterschiedlich. Bordwaffen können Sie nur in Ihrem Heimatkontor vom Schiff ins Arsenal und von dort zurück ins Schiff verlegen. Handwaffen können Sie wie jede andere Ware behandeln. Allerdings wird der Waffenhandel von der Hanse nicht gern gesehen. Aus diesem Grund sind Sie, wenn Sie eine Ladung verkaufen wollen, auf die zwielichtigen Figuren in der Kneipe am mittleren Tisch angewiesen.

Die Hafenkneipe

Ob Sie Besatzungen für Ihre Schiffe suchen oder Gehilfen anstellen wollen, in der Hafenkneipe (der untere Teil des mittleren Gebäudes) finden Sie die richtigen Leute.





Besatzung
Mannschaft können Sie anheuern, wenn Sie die Gestalt vor dem Kamin, die einem landkranken Kameraden behilflich ist, anklicken. Zuvor sollten Sie sich allerdings durch einen Blick ins kleine Buch vergewissert haben, wieviel Besatzung Ihr Schiff benötigt. Die Heuer richtet sich nach der Länge der Reise und wird automatisch vom Geld abgezogen, das sich an Bord Ihres Schiffes befindet.

Gehilfen
Unter den Müßiggängern, die sich links am Tisch herumdrücken, finden sich in Ihrer Heimatstadt sicherlich einige, die bereit sind, für Sie als Gehilfen Waren zu produzieren. Ihr Lohn wird vom Konto Ihres Kontors abgezogen.

Waffenhandel
Die Burschen am Tisch in der Mitte handeln mit Handwaffen.

Piraten
Die finstere Figur im Hintergrund ist ein Pirat. Wenn Sie sich um Ihren guten Ruf keine großen Sorgen machen und Ihnen die Konkurrenten zu sehr auf die Nerven gehen, können Sie ein bewaffnetes Schiff an einen Piraten abgeben. Er wird Ihnen aus Dankbarkeit die aufgebrachten Schiffe sehr günstig zum Kauf anbieten.

Der Geldverleiher

Zu Beginn des Spiels sind Sie Inhaber einer bescheidenen Firma. Um Ihr Kapital aufzustocken,sollten Sie sich daher nicht scheuen, die Dienste des Geldverleihers im Obergeschoß des mittleren Hauses am Hafen in Anspruch zu nehmen. Auf einer Tafel, die in seinem Büro an der Wand hängt, sind seine Dienste verzeichnet: Sie können Kredite aufnehmen, tilgen und – später einmal – auch gewähren.

Klicken Sie einfach an, welche Dienstleistung Sie in Anspruch zu nehmen wünschen. Wollen Sie Kredite aufnehmen,

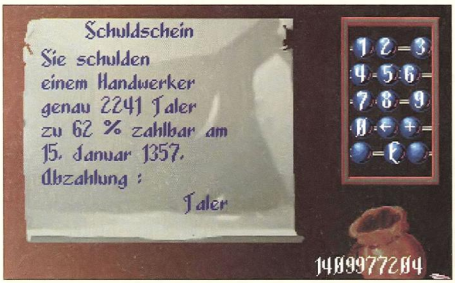


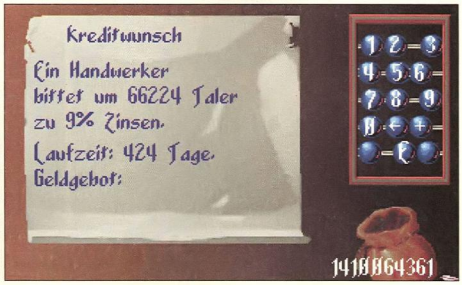
werden Ihnen ein oder mehrere Partner genannt, die Geld zu verleihen haben. In der Regel wird es sich um emporgekommene Handwerker handeln, die ihren Reichtum auf diesem unchristlichen Weg mehren wollen. In Hansestädten können Sie außerdem bei ansässigen Händlern – also auch bei einem Ihrer Mitspieler – Geld leihen. Haben Sie durch Anklicken oder durch Eingeben der vor dem Partner stehenden Zahl Ihre Wahl getroffen, wird Ihnen ein Angebot unterbreitet. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn es Ihnen anfangs nicht besonders günstig erscheint oder man sich schlicht weigert, Ihnen Geld anzuvertrauen. Da Sie noch keinerlei Reputation erworben haben, können Sie niemandem vorwerfen, daß er nicht gewillt ist, sein Geld zum Fenster hinauszuwerfen. Versuchen Sie durch mehrmaliges Zurückweisen des Angebots (rechte Maustaste drücken), günstigere Konditionen zu erhalten. Allerdings: Zu kleinlich sollten Sie auch nicht sein, sonst verlieren Sie unter Umständen den letzten Rest Vertrauensvorschuß, den man Ihnen zuzubilligen bereit ist, und der Zinssatz steigt ins Unermeßliche. Wollen Sie ein Angebot annehmen, geben Sie die Summe, die Sie wünschen, über die Tastatur oder den Abakus neben dem Schuldschein ein, und drücken Sie [Enter] oder klicken das Symbol „+" an.

Mit der Tilgung eines Kredits sollten Sie nicht zu lange warten. Einmal, um die Zinsen, die auf den Schuldbetrag aufgeschlagen werden, möglichst niedrig zu halten, und zum anderen, um die Laufzeit nicht zu überschreiten. Geschieht das, holt sich der Gläubiger sein Geld direkt aus Ihrem Kontor. Falls dort nicht genug zu holen ist, um die Schuld zu decken, wird eines Ihrer Schiffe gepfändet, und zwar auch dann, wenn die Schuldsumme sehr viel geringer als der Wert des Schiffs ist.

Tilgung der Kredite
Sie können jederzeit mit dem Geld des aktuellen Schiffs Schulden tilgen; allerdings nur in der Stadt, in der Sie den Kredit aufgenommen haben. Ihre Schuldscheine werden Ihnen in chronologischer Reihenfolge vorgeführt, und Sie geben einfach den Betrag ein, den Sie tilgen möchten.









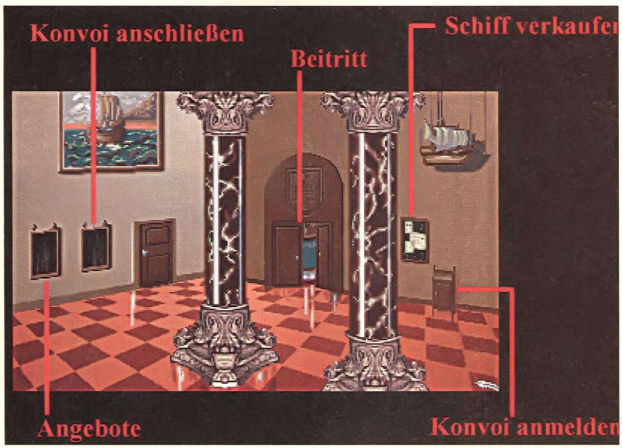
Kreditangebot
Werden Sie von einem Mitspieler um einen Kredit gebeten, müssen Sie die Konditionen, zu denen Sie den Kredit geben wollen, also Betrag, Zinssatz und Laufzeit, angeben.

Das Geld wird vom Kapital, das in Ihrem Kontor vorhanden ist, abgezogen. Auch manche Stadt kann, wenn Sie in Geldnot geraten ist, eine Finanzspritze brauchen. Sie schreibt Ihnen die Konditionen solcher Kredite jedoch vor. Wenn Sie einer Stadt einen Kredit geben wollen, wird der Betrag vom Kapital in Ihrem aktuellen Schiff abgezogen. Die Rückzahlung erfolgt automatisch am Ende der Laufzeit in die Kasse Ihres Heimatkontors. Apropos Geld im Heimatkontor: Wenn Sie sich allzu lange nicht daheim blicken lassen, sollten Sie sich nicht wundern, wenn Ihnen auf der Rolle zwischendurch mitgeteilt wird, daß Ihnen ein Kredit aufs Auge gedrückt wurde. Das kann nämlich passieren, wenn Sie nach Abzug der monatlichen Steuer zu sehr in die roten Zahlen kommen. Der Zinssatz für einen solchen unfreiwilligen Kredit ist im allgemeinen..., nun ja, das können Sie sich ja denken.

Übrigens wird der Kontostand, wann immer ein Schiff vom Heimathafen aus in See sticht, automatisch abgeglichen. Es kann also passieren, daß Ihr Schiff am Auslaufen gehindert wird, weil Sie Minusbeträge in der Bord-Kasse haben. Kein Problem: Der freundliche Geldverleiher erwartet Sie. Zum Schluß noch ein Gratistip: Überlegen Sie sich immer genau, wieviel Geld Sie brauchen, bevor Sie den Geldverleiher aufsuchen; er ist zwar freundlich, doch wenn Sie mehrmals an einem Tag bei ihm auftauchen, könnte es sein, daß er mißtrauisch wird ...

Gilde

Sie gelangen durch das Tor des Gildenhauses in eine große Halle. An der rückwärtigen Wand befindet sich eine prachtvolle verzierte Tür. Klicken Sie die Tür an, wenn Sie der Gilde beitreten wollen. Es wird Ihnen die Beitrittsgebühr genannt. Haben Sie genügend Geld an Bord Ihres Schiffs, können Sie der Gilde jetzt beitreten. Als Mitglied erhalten Sie an dieser Tür auch Informationen über Ihre Konkurrenten.



Schiff verkaufen
Rechts neben der Tür hängt ein schwarzes Brett. Klicken Sie dieses an, falls Sie ein Schiff verkaufen wollen. Es werden Ihnen verschiedene Gebote genannt, die Sie durch Anklicken annehmen können. Unter den Bietern befindet sich auch ein ominöser „Landesfürst". Erteilen Sie ihm den Zuschlag, könnte es für Sie eines Tages ein böses Erwachen geben, denn meist rüsten die Fürsten ihre Schiffe zu Kaperfahrern aus, die die Handelswege bedrohen. Sagt Ihnen keines der Gebote zu, können Sie Ihr Schiff auch meistbietend versteigern lassen.

Angebot
Wohnen Mitspieler in der Stadt, in der Sie ein Schiff zum Verkauf angeboten haben, werden Sie während Ihres Zugs aufgefordert, Ihrerseits ein Gebot einzureichen. Eine Note wird ihnen vorgelegt, in die Sie die Summe, die Sie zu zahlen bereit sind, eintragen sollen. Auf dem Geldbeutel ist die Barschaft des Kontors angegeben. Von dieser wird der Kaufpreis abgezogen.

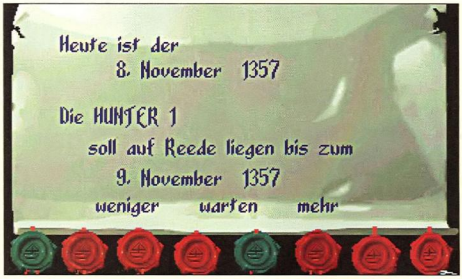
Versteigerungen
In regelmäßigen Abständen finden Versteigerungen von Schiffen statt. Sie werden zunächst aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken, über die Sie bieten wollen. Dann erscheint die Liste der Schiffe,



die zur Versteigerung anstehen. Beim Aufruf eines Schiffs erhalten Sie vorab Informationen über Typ, Zustand und Ladekapazität. Anschließend erfolgt die Versteigerung.

Auf der Tafel verfolgen Sie, wer wieviel geboten hat. Auf dem Spruchband erscheint das nächste Gebot. Wollen Sie ein Gebot abgeben, drücken Sie Ihre Taste oder klicken mit der Maus Ihr Familienwappen unter der Tafel an. Den Zuschlag erhält der Meistbietende. Das Geld wird vom Kapital des Heimatkontors abgezogen. Sind Ihre Mittel erschöpft, können Sie nicht mehr mitbieten. Die Tür in der linken Wand der Gildenhalle führt hinaus auf den Marktplatz. Auf der Tafel direkt neben der Tür zum Markt werden hereinkommende oder auslaufende Konvois geführt. Auf der anderen stehen Angebote zum Lagerkauf oder -verkauf, die Sie durch Anklicken annehmen können. Das Pult neben dem schwarzen Brett dient der Anmeldung von Konvois. Wenn Sie in der Gildenhalle die rechte Maustaste drücken, kehren Sie in den Hafen zurück.



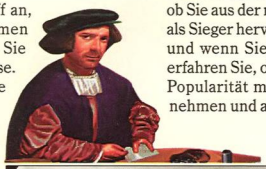


Konvoi
Sie haben die Möglichkeit, Ihre Schiffe in fremden Konvois mitfahren zu lassen. Gehen Sie zur Gilde, und schauen Sie auf der hinteren Tafel nach, wann ein Konvoi eintrifft. Wenn Sie den Kreis unten auf der Tafel anklicken, wird Ihr Schiff in den Konvoi eingefügt. Verfahren sie ebenso beim Auslaufen des Konvois. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, wird Ihr Schiff nicht in den Konvoi eingefügt. Sie können durch mehrmaliges Nachschauen alle Konvois, die innerhalb von sieben Tagen eintreffen, begutachten. Um ein Schiff aus dem Konvoi herauszunehmen, geben Sie ihm auf der Karte ein anders Ziel als das des Konvois oder lassen es einen Tag auf Reede liegen. Fährt Ihr Schiff in einem fremden Konvoi mit, bestimmt natürlich der Führer des Konvois, wohin die Reise geht.

Aufstellung eigener Konvois
Die Aufstellung eines eigenen Konvois beginnt mit der Ausrüstung des Orlogschiffs. Nehmen Sie Waffen an Bord auf, und heuern Sie die Mannschaft an. Anschließend gehen Sie zur Gilde und klicken das Stehpult in der Halle an, um den Konvoi anzumelden. Ist die Ausrüstung des Orlogschiffes unzureichend, wird der Konvoi von vornherein abgelehnt. Andernfalls werden Sie gefragt, ob Sie einen Konvoi anmelden wollen. Klicken Sie „ja" an, wird als nächstes gefragt, ob Sie fremde Schiffe in Ihrem Konvoi zulassen wollen. Selbstverständlich trägt es zu Ihrer Popularität bei, wenn Sie die Schiffe anderer Händler mitfahren lassen und erfolgreich gegen Piraten verteidigen. Darüber hinaus wird Ihr Konvoiführer für jedes Schiff bezahlt, das er mitnimmt. Mit der Anmeldung des Konvois ist Ihr Zug beendet. Ihr Konvoiführer erscheint im Hafen. Eine Bulle, die Ihnen später auch eine Übersicht über die Schiffe gibt, die mitfahren, kündigt seine Ankunft an. Das Einfügen von Schiffen in den Konvoi geht genauso vonstatten wie für fremde Konvois beschrieben. Ihr Konvoi wird auf der Tafel in der Gildenhalle vermerkt, und Sie können die Schiffe eintragen, die mitfahren sollen. Erreicht ein Konvoi einen Hafen, werden die Schiffe der Reihe nach aufgerufen. Zuerst ist immer das Orlogschiff am Zug.

Handhabung eines Konvois
Sind außer dem Orlogschiff mehr als drei Schiffe in einem Konvoi zusammengefaßt, werden sie während Ihres Zugs wie eines behandelt. Bis auf eine Restsumme von 5000 Mark je Schiff wird das Kapital des Konvois im Orlogschiff aufbewahrt. Klicken Sie im Kontor die Karte an, wird der Konvoi an den Bestimmungsort geschickt, den Sie zuvor dem Orlogschiff zugeteilt haben. Um ein einzelnes Schiff aus dem Konvoi herauszunehmen, müssen Sie in der Gildenhalle das Stehpult anklicken. Es erscheint eine Liste der im Konvoi zusammengefaßten Schiffe.

Klicken Sie das Schiff an, das Sie herausnehmen wollen, und schicken Sie den Konvoi auf die Reise. Das herausgenommene Schiff erscheint im Hafen. Es kann immer noch in den auslaufenden Konvoi eingefügt werden. Erst wenn Sie ihm einen anderen Bestimmungshafen zuteilen, es reparieren oder warten lassen, ist es endgültig nicht mehr dabei.

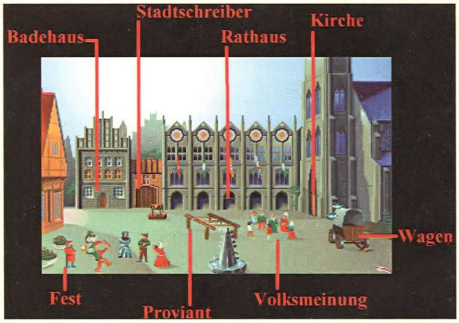


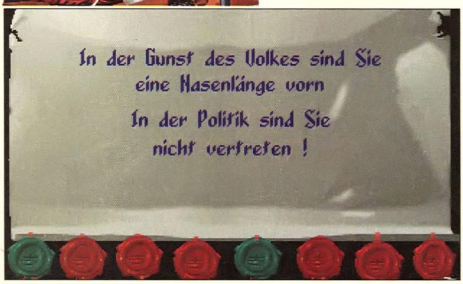
Konvoi auflösen
Sie können auch das Orlogschiff vor Reede gehen lassen. Sie werden dann gefragt, ob Sie den Konvoi auflösen wollen. Klicken Sie „ja" an, treffen die Schiffe des Konvois nach und nach einzeln im Hafen ein.

Reede
Um ein Schiff im Hafen liegen zu lassen, klicken Sie den Segler rechts vor dem Kran an der Kaimauer an. Auf der Bulle wird das Datum angegeben, wann es wieder am Zug sein soll. Dieses Datum können Sie durch Anklicken von „mehr" oder „weniger" verändern. Die kürzeste Liegezeit beträgt ein Tag.

DER MARKTPLATZ

Die Volksmeinung
Wenn Sie die Gruppe links neben der Kirche anklicken, erhalten Sie Auskunft darüber, wie beliebt Sie bei der Bevölkerung sind. In Ihrer Heimatstadt ist das Urteil der Leute für Sie in zweifacher Hinsicht von Bedeutung: Sie können daran abschätzen, ob Sie aus der nächsten Bürgermeisterwahl als Sieger hervorgehen könnten oder nicht; und wenn Sie in Amt und Würden sind, erfahren Sie, ob Sie es auch als Politiker an Popularität mit Ihren Konkurrenten aufnehmen und auf dem Hansetag zum Ältermann aufsteigen können.





Die Wahlen zum Bürgermeister und zum Ältermann werden übrigens alle zwei Jahre abgehalten. Auch wenn Sie mit dem Verdikt der Leute unzufrieden sind, sollten Sie nicht verzagen. Sie haben ja neben Ihrer regen Handelstätigkeit andere Möglichkeiten, Ihren Ruhm zu mehren. Zum Beispiel, indem Sie spenden.

Die Kirche

Sie betreten die Kirche, indem Sie das Kirchentor anklicken. Das Gotteshaus steht Ihnen natürlich jederzeit offen – besonders wenn sie Ihren prall gefüllten Geldbeutel mitbringen.

Ablaß

Gleich am Eingang der Kirche begegnen Sie einem frommen Bruder, bei dem Sie Ablaß für Ihre Sünden kaufen können.

Spende

Rechts neben ihm finden Sie den Opferstock in Form einer Kirche. Klicken Sie ihn an, wenn Sie für den Kirchbau spenden wollen. Ihnen wird ein Spendenbrief vorgelegt, in den Sie über den Abakus oder die Tastatur Ihres Computers schon ein erkleckliches Sümmchen eintragen sollten – damit es sich lohnt. Rechts an der Säule sitzt ein Bettler, eine jener beklagenswerten Figuren, die besonders in armen Städten in großer Zahl auftreten. Er ist für jede Spende dankbar.

Das Fest

Wieder auf dem Marktplatz, können Sie außerdem jederzeit ein Fest ausrichten, um sich bei den Wählern beliebt zu machen. Klicken Sie den Gaukler links im Vordergrund an. Die Prozedur läuft genauso ab wie bei einer Hochzeit – nur die Menge der Speisen und Getränke, die in Ihrem Lager zur Verfügung stehen, sollten größer sein, damit es ein richtiger Erfolg wird.

Das Badehaus

Rückt der Termin der nächsten Wahl näher, und Sie befürchten wieder einmal, knapp zu scheitern, sollten Sie nicht verzagen.

Es gibt einen letzten, jedoch nicht ganz legalen Weg, den Sprung ins Bürgermeisteramt zu schaffen: durch das Badehaus. Wenn Sie skrupellos genug sind, sich hineinzutrauen und sich zusammen mit einer oder einem der sehr professionellen Angestellten ins Bad zu begeben, kann es sein, daß Sie dort ...

Der Wagen

Wenn Sie in Lübeck oder Hamburg den Wagen auf dem Marktplatz anklicken, können Sie Güter über den hansischen Überlandweg zwischen den beiden Städten schicken, wodurch Sie eine Menge Zeit sparen. Der Ablauf entspricht dem Einlagern; Sie können Güter aus dem Lagerhaus oder direkt vom Schiff in die Wagen verladen. Die Kosten für den Überlandtransport werden vom Kapital des aktuellen Schiffs abgezogen. Am Zielort wird das Transportgut umgehend im Lagerhaus verstaut.

Der Stadtschreiber

Wenn Sie den kleinen Anbau zwischen Rathaus und Badehaus anklicken, können Sie den Spielstand und eine Übersicht Ihrer persönlichen Verhältnisse auf einen an Ihren Computer angeschlossenen Drucker ausgeben lassen.

Den Marktplatz verlassen

Klicken Sie die Gasse links neben dem Badehaus an, oder drücken Sie die rechte Maustaste,um in den Hafen zurückzukehren.

Das Rathaus

Wenn Sie das Rathaus anklicken, kommen Sie in die Eingangshalle. In der rückwärtigen Wand befinden sich drei Türen mit den Symbolen für Wehrwesen, Flottenpolitik und Umzug. An der Seitenwand sind zwei Tafeln aufgehängt. Klicken Sie die vordere an, um die Termine der nächsten Wahlen zu erfahren. Mit der hinteren können Sie ein Auslieger-Schiff organisieren. Die Türen öffnen sich Ihnen nur in Ihrer Heimatstadt, und zwar zunächst nur die mit dem Häuserbild über dem Sturz. Dahinter verbirgt sich das Umzugsamt. Die anderen Optionen sind erst dann für Sie zugänglich, wenn Sie zum Bürgermeister gewählt wurden.

Umzug

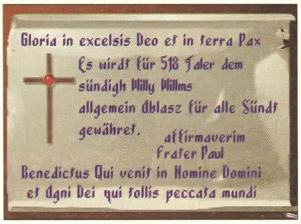
Klicken Sie die Tür an. Gegen eine geringe Gebühr können Sie Ihr Heimatkontor in eine andere der acht Hansestädte des Spiels verlegen.

Auslieger

Sobald Sie erste Anzeichen für das Auftreten von Piraten bemerken, ist es ratsam, Auslieger zum Schutz der Häfen abzustellen. Wollen Sie Ihr Schiff zum Auslieger machen, müssen Sie es bewaffnen. Anschließend gehen Sie ins Rathaus und klicken die hintere Tafel an. Steht dort, daß ein Auslieger gesucht wird, erscheint eine Box mit der Frage, ob Ihr aktuelles Schiff Auslieger werden soll. Klicken Sie „ja“ an, wird das Schiff entsprechend benannt, und Ihr Zug ist damit beendet. Greift ein Pirat die Stadt an, wird Ihr Auslieger bemannt und verteidigt die Hafeneinfahrt. Wehrt er den Angriff ab, können Sie sich der Dankbarkeit der Bürger sicher sein.

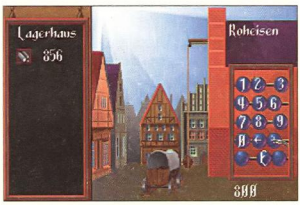
Auslieger auslösen

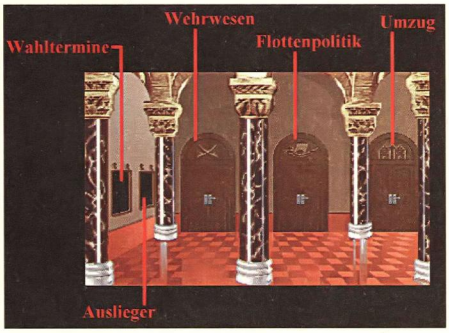
Wollen Sie den Auslieger wieder auslösen, gehen Sie erneut ins Rathaus und klicken dieselbe Tafel an. Sie finden auf ihr den Namen des ausliegenden – also Ihres – Schiffs. Eine Box fragt, ob der Auslieger entlassen werden soll. Wenn Sie die Frage bejahen, taucht Ihr Schiff kurz nach Beendigung Ihres Zugs wieder im Hafen auf.



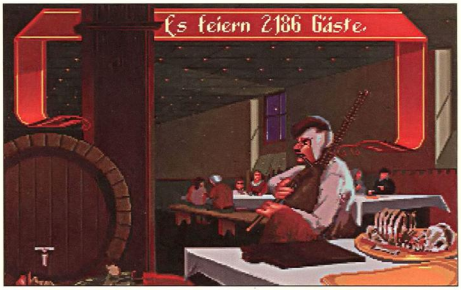












DIE HOCHZEIT

Der Werber

Haben Sie sich entschlossen, dem schnöden Junggesellendasein abzuschwören, fassen Sie sich ein Herz, und beantworten Sie die Offerte des Werbers positiv. Er wird Ihnen ein Porträt der Braut oder des Bräutigams präsentieren und Ihnen mitteilen, um wen es sich handelt und welchem Berufsstand er/sie bzw. seine/ihre Eltern angehören. Danach richtet sich die Mitgift. So nun Ihr Herz lichterloh brennt, unabhängig davon, ob durch das Porträt oder die Aussicht auf die reiche Mitgift entflammt, klicken Sie abermals „ja" an, und der Handel ist perfekt. Sie werden aufgefordert, einen Termin für die Hochzeit festzusetzen.

Hochzeitsdatum

In einem Dokument wird Ihnen zunächst ein sehr kurzfristiger Termin genannt, den Sie durch Anklicken von „mehr" oder „weniger" um bis zu fünfundvierzig Tage verschieben können. Durch Anklicken von „richtig" bestätigen Sie den Termin. Lassen Sie sich genug Zeit, die nötigen Vorbereitungen für das Fest zu treffen, sprich: für ausreichende Vorräte an Speisen und Getränken zu sorgen. Nicht alles wird am Ort zu haben sein.

Ort der Hochzeit

Ist der Termin festgesetzt, wird als nächstes nach dem Ort gefragt. Sie können entweder in Ihrem Heimatkontor feiern oder in der Stadt, in der Ihnen der Werber das Angebot unterbreitet hat. Fällt beides zusammen, steht der Ort der Feier bereits fest.

Ausstattung der Festlichkeiten

Anschließend geht es um die Ausstattung des Festes: Wollen Sie viele Gäste einladen oder nur wenige, wollen Sie Gaukler bestellen, oder soll es ein religiöser Akt werden? Die Menge der Nahrungsmittel, die Sie besorgen müssen, ist natürlich vom Aufwand abhängig, den Sie treiben wollen. Ist alles geregelt, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Sie haben nun die Gelegenheit, alles Notwendige für Ihre Hochzeit zu erledigen. Kurz vor dem Termin trifft Ihre Mitgift ein, und wenn dann der große Tag angebrochen ist, wird vor Ihren entzückten Augen ein rauschendes Fest gefeiert.

Auf einem Spruchband können Sie verfolgen, wie nach und nach die geladenen Gäste eintreffen. Darüber hinaus kommen sicher auch ein paar ungeladene, denn die Nachricht von der Hochzeit eines reichen Kaufmanns spricht sich natürlich herum. Nach dem Ereignis kommt die Kritik: War es „ein schönes Fest", können Sie sich beruhigt zurücklehnen. Gibt es keinen Kommentar, sollten Sie sich Sorgen um Ihre Reputation machen. Wird Ihnen der Vorwurf gemacht, „viele leiden Hunger und Durst", können Sie sicher sein, daß Sie gesellschaftlich für die nächste Zeit erledigt sind. Und wenn Sie Ihre Chancen bei der kommenden Bürgermeisterwahl wahren wollen, sollten Sie geeignete Gegenmaßnahmen ergreifen, um Ihren guten Ruf wiederherzustellen.



KRIEGFÜHRUNG

Seeschlacht

Wenn unter „Optionen" die aktive Piratenabwehr eingeschaltet ist, können Sie alle Seegefechte, in die Ihre Schiffe verwickelt werden, selbst steuern. Trifft Ihr Schiff auf einen Piraten, erfolgt zunächst eine Meldung auf der Rolle. Nachdem Sie eine Taste gedrückt haben, erscheint die Schlachtszene. Über die Reling Ihres Seglers hinweg sehen Sie das feindliche Schiff. Langsam nähert es sich, bis es eine günstige Schußweite erreicht hat, um dann seine Bordwaffen auf Sie abzufeuern. Ihre eigenen Waffen sind auf drei Positionen mittschiffs aufgebaut und zielen auf den Gegner. Zusätzliche Waffen befinden sich im Laderaum. Links steht der Steuermann an der Ruderpinne, rechts wartet das Enterkommando. Ihre Befehle geben Sie mit der Maus. Wenn Sie den Mauszeiger auf den Steuermann bewegen und die rechte Maustaste drücken, lenkt er das Schiff vom Feind fort. Drücken Sie die linke Maustaste, steuert er darauf zu. Zu jeder Bordwaffe gehören zwei Mann Bedienungspersonal. Der links von der Waffe stehende Mann lädt die Waffe, der rechts stehende feuert sie ab.

Die Reichweite eines Projektils ist zum einen vom Waffentyp abhängig, zum anderen von der Schußenergie, die der Ladeschütze durch das Spannen des Bogens bzw. Hebelarms oder, bei der Bombarde, durch die Pulvermenge einstellt. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Ladeschützen, und drücken Sie die linke Maustaste. Es erscheint ein Zeiger, der die Schußenergie angibt, die der Ladeschütze einstellen soll. Der Zeiger steigt, solange Sie die Maustaste gedrückt halten. Wenn Sie sie loslassen, tritt der Ladeschütze in Aktion. Sobald er den Ladevorgang abgeschlossen hat und in seine Warteposition zurückgekehrt ist, können Sie durch Anklicken des rechts an der Waffe stehenden Mannes diese abfeuern lassen. Sollte eine Waffe im Verlauf eines Gefechts zerstört werden, so wird sie automatisch durch eine der im Laderaum gehorteten Reservewaffen ersetzt. Sobald der Gegner nahe genug herangekommen ist, können Sie ihn durch Anklicken der rechts im Vorschiff wartenden Leute entern. Allerdings sollten Sie zuvor das Kräfteverhältnis zwischen Ihrem Enterkommando und den an der Reling des feindlichen Schiffes lauernden Freibeutern abschätzen.

Flotte

Wenn die Bedrohung durch Piraten überhand nimmt, beschließt die Hanse die Aufstellung einer Kaperflotte. Jeder Händler wird aufgefordert, dafür eine bestimmte Anzahl seiner Schiffe abzustellen. Der Aufruf erfolgt über die Rolle und wird anschließend auf einer Bulle präzisiert:

- Wo trifft sich die Flotte und wann?
- Wer befehligt sie?
- Wie viele Schiffe muß jeder Händler bereitstellen?

Sie sollten sich diese Punkte gut merken, denn die Nichteinhaltung des Aufrufs zieht eine empfindliche Strafe nach sich. Schicken Sie die bewaffneten und ausreichend bemannten Schiffe zum Sammelpunkt und lassen Sie sie dort vor Anker gehen.







Bei der Aufstellung der Flotte wird jeder Ihrer Segler, der sich in dem bewußten Hafen aufhält, registriert. Sie werden per Dialogbox gefragt, ob Sie das betreffende Schiff in die Kaperflotte eingliedern wollen oder nicht. Während der Operation kreuzt die Flotte auf den Meeren und sucht nach Piraten und Blockadebrechern. Nach einer gewissen Zeit kehren die Schiffe zu ihrem Ausgangspunkt zurück und stehen Ihnen wieder zur Verfügung – sofern sie die Operation überstanden haben.

Aufruf und Aufstellung der Flotte laufen genauso ab wie bei einer hansischen Flotte. Die Flotte dient jedoch nicht nur der Bekämpfung von Piraten, sondern ebenso der Überwachung von Handelsblockaden. Wenn es in einem ausländischen Kontor zu gewaltsamen Übergriffen gegen die hansischen Kaufleute kommt, kann die Hanse einen Boykott beschließen. Falls Sie diesen mißachten, kann Ihr Schiff von der Flotte aufgebracht werden, und Sie müssen eine Strafe zahlen.

In Ihrem Lager Handwaffen, Tuch, Getreide und Fleisch bereitstellen. Anschließend gehen Sie ins Rathaus und klicken die Tür mit den gekreuzten Klingen über dem Sturz an. Auf einer Bulle erhalten Sie Auskunft darüber, wie viele Soldaten die Stadt bereits unter Waffen hält und wie viele Sie noch ausrüsten können. Durch Anklicken von „aufstellen" wird jeweils ein Fähnlein mit etwa 100 Soldaten gebildet. Klicken Sie „entlassen" an, wird Ihre Armee um ein Fähnlein verkleinert.

Eigene Kaperflotte aufstellen

Als Bürgermeister können Sie auch selbst eine Kaper-Flotte zusammenstellen. Gehen Sie ins Rathaus, und klicken Sie die mittlere der drei Türen mit dem Schiff über dem Türsturz an. Ihre Kaper-Flotte setzt sich ausschließlich aus Schiffen von Bürgern Ihrer Heimatstadt zusammen. Sie können sie vor Ihrer Stadt patrouillieren oder frei über alle Meere fahren lassen.

Belagerung

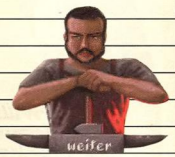
Söldner anwerben

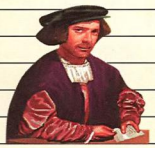
Für die Wehrhaftigkeit Ihrer eigenen Stadt sollten Sie als Bürgermeister schon in Friedenszeiten vorsorgen, indem Sie Söldner anwerben. Der Rat bewilligt Ihnen aus Steuermitteln den Sold für 200 Kriegsknechte. Alles, was Sie darüber hinaus aufstellen, geht zu Ihren eigenen Lasten. Um Söldner zu werben, müssen Sie zunächst



Spieltips

Die folgende Tabelle offenbart die Geheimnisse des erfolgreichen Kaufmanns





Ware:	Kaufen in:	Verkaufen in:
Bier	Brügge, Lübeck	Nowgorod, Tönsberg
Eisen	Malmö, Nowgorod, Ystad	Bremen, Brügge, Lübeck
Fisch	Bergen, Malmö, Tönsberg	Hamburg, Lübeck
Fleisch	Danzig, Riga, Stettin	Brügge, Hamburg, Lübeck
Geschirr	Brügge, Hamburg, Rostock	Nowgorod, Visby
Getreide	Danzig, Riga, Stettin	Brügge, Hamburg, London
Hanf	Danzig, Riga, Nowgorod	Bergen, Brügge, Hamburg
Holz	Malmö, Nowgorod, Riga	Brügge, Lübeck
Honig	Danzig, Nowgorod, Visby	Bergen, Malmö, Tönsberg
Leder	Danzig, Nowgorod, Riga	Brügge, Lübeck
Pech	Nowgorod, Visby	Brügge, London
Pelze	Bergen, Nowgorod, Riga	Brügge, London, Lübeck
Pfeffer	Bremen, Brügge, London	Eigentlich überall, oft im Osten teuerer!
Salz	Brügge, Hamburg, London	Danzig, Riga, Stettin
Tran	Bergen, Nowgorod	Brügge, Stockholm, Visby
Tuch	Bremen, Hamburg	Eigentlich überall!
Wein	Brügge, Hamburg, London	Lübeck, Stockholm, Visby
Wolle	Nowgorod, Riga, Ystad	Bergen, Stockholm, Tönsberg

Hanse



Hanse –
Die Expedition

SPIELSTEUERUNG

SPIELSTAND LADEN

Spielstände aus vorhergehenden Spielsitzungen können sowohl zu Beginn als auch während eines Spiels geladen werden. Dazu klicken Sie in der Liste der Spielstände mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Titel. Ihre Wahl bestätigen Sie durch einen Klick auf „Spielstand laden". Können in der Liste nicht alle Spielstände zugleich angezeigt werden, klicken Sie auf die rechte untere Ecke der Rolle, und die Auflistung wird fortgesetzt. Sollten Sie in der Hitze des Gefechts versehentlich das Fenster des Spiels schließen oder vor Beendigung einer Sitzung vergessen, es zu speichern, ist das keine Katastrophe. Laden Sie einfach den Spielstand mit dem Titel „Autosave". In dieser Datei wird das Spielprogramm in regelmäßigen Abständen selbständig gespeichert bzw. aktualisiert.

SPIELSTAND SPEICHERN

Um einen Spielstand zu speichern, begeben Sie sich in das Kontor. Mit einem Klick auf den Federkiel (links am Rand des Bilds) rufen Sie gleich mehrere Spieloptionen auf. Neben „Spielstand laden" finden Sie dort auch die Punkte „Spiel abspeichern" und „Spiel abspeichern und beenden". Mit der ersten Option können Sie speichern, ohne das Spiel zu verlassen. Die zweite Option fragt Sie zunächst, ob Sie speichern möchten, und verläßt anschließend das Spielprogramm. Wie beim Laden eines Spielstands erscheint auch beim Speichern die Rolle mit der Auflistung aller bereits vorhandenen Spielstände. Wählen Sie einen dieser Namen, können Sie per Mausklick überschreiben. Geben Sie einen neuen Namen ein, wird das Spiel damit separat abgespeichert. Ein Klick auf „Spielstand speichern" bestätigt die Eingabe und speichert das Spiel.



EINGABE VON MENGEN

Im Verlauf des Spiels werden Sie häufig Mengenangaben machen müssen. Egal, ob es sich dabei nun um die Höhe der Geldsumme handelt, die Sie für den Dombau spenden, oder die Lastmenge der Ware, die im Speicher ver- oder gekauft werden soll: Immer wird bei Anwahl dieser Option eine Grafik mit einem Männchen eingeblendet.



Bewegen Sie den Mauszeiger nach links oder rechts, sehen Sie im Bild und in Zahl oder Wort, wie sich die Einstellung ändert. Mit der linken Maustaste bestätigen Sie den Betrag, mit der rechten brechen Sie die Eingabeaufforderung ab.



SPIELOPTIONEN

NEUEINSTIEG

Möchte im Lauf eines Spiels ein zusätzlicher Spieler mit einsteigen, so ist das ohne weiteres möglich. Zu Beginn einer neuen Spielrunde werden dann lediglich die Angaben zur Person eingetippt. Damit der Einstieg ohne Schwierigkeiten vonstatten geht, beginnt der neue Spieler dann mit modifizierten Startbedingungen, die automatisch dem momentanen Spielstand angepaßt sind.

SPIELE

In interessanten Spielsituationen oder vor größeren Investitionen ist es sehr wichtig, einen bis zu diesem Zeitpunkt erkämpften Spielstand zu sichern, um immer wieder in der Lage zu sein (ganz im Gegensatz zum Alltag); ein schlechtes Ereignis rückgängig zu machen. Sie kommen in ein Menü, in dem Sie verschiedene Spielstände betiteln können. Haben

Sie das einmal vergessen, so ist das nicht weiter schlimm, da das Programm „Hanse“ eine Autosave-Funktion nach jeder Spielrunde anbietet.

SPIEL SPEICHERN & BEENDEN

Möchten Sie Ihre Spielsitzung und den aktuellen Spielstand beenden, wählen Sie diese Option. Sie können dann bei der nächsten Sitzung genau an dieser Stelle fortfahren.

MUSIK AN/AUS

Besitzen Sie eine Soundkarte, können Sie bei dieser Option wählen, ob Sie während des gesamten Spielverlaufs Musik hören möchten.



DAS SPIEL

SPIELBEGINN

Bei Beginn eines Spiels werden ein paar wichtige Daten abgefragt. Dazu steht Ihnen eine Auswahl unterschiedlicher Antworten zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die jeweiligen Siegel und „besiegeln“ Sie damit Ihre Entscheidung. Über die Tastatur geben Sie die Anzahl der Mitspieler ein und bestätigen die Angabe mit [Enter]. Bis zu sechs Spieler können gleichzeitig um Ruhm und Bürgermeisterehren kämpfen. Den Namen, den Sie als Hanse-Kaufmann tragen wollen, geben Sie ebenfalls über die Tastatur ein und bestätigen wie gehabt mit [Enter]. Bei Spielbeginn bekommen Sie vom Senat der Stadt Lübeck urkundlich beglaubigt Ihren gesellschaftlichen Rang (Privileg) zugesprochen.

Auch Ihr Familienwappen wird Ihnen dort zuerkannt. An ihm erkennen Sie später im Verlauf der Partie, wann Sie am Zug sind. Je nachdem, wie erfolgreich sich Ihre kaufmännische Laufbahn entwickelt, werden Sie während des Spiels schneller oder langsamer den Grad Ihres Ansehens steigern, bis Sie der Senat zum Bürgermeister der Stadt Lübeck ernennt. Die Erfolge auf dem Weg dahin werden Ihnen jeweils durch Urkunden bestätigt.

Ihre Karriere beginnen Sie nicht etwa als armer Schlucker: Sie besitzen neben dem „Eintrag in die Handelsrolle“ bereits Ihr Hauptkontor in Lübeck und ein Handelskontor in Ystad, dazu jeweils ein Lagerhaus. Außerdem machen Sie die See schon mit einer Kogge unsicher und haben im Lübecker Speicher 200 „Last“ Salz gelagert.



Finanziell stehen Ihnen 10.000 Mark Barvermögen und 90 Anteile Ihres Unternehmens zur Verfügung!

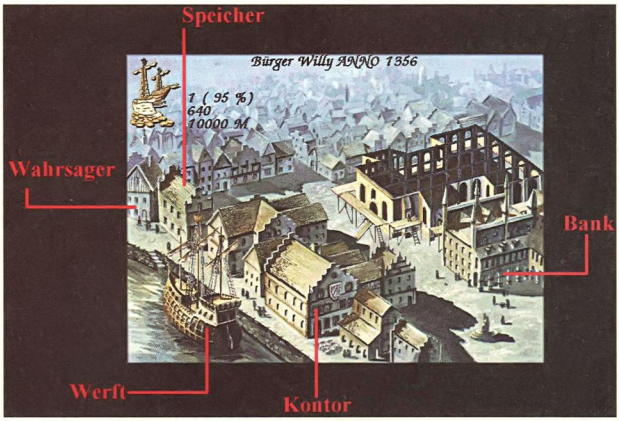
DIE SEEKARTE

Wenn Sie nach dem Beginn eines Spiels das erste Mal die Seekarte erreichen, hat der Ernst des Kaufmannsleben für Sie schon richtig angefangen. In der Karte sind neben Ihrem Heimatort acht weitere, vorwiegend im Ostseeraum gelegene Handelsstädte verzeichnet. Ihre Aufgabe ist es, die Städte, in denen Sie ein Handelskontor eröffnet haben, mit Salz aus Lübeck zu versorgen.

Im Austausch dafür erhalten Sie aus den Städten andere Ware, die Sie in Lübeck zu einem guten Kurs verkaufen sollten. Wieviel Last von welcher Ware und aus welcher Hansestadt in Lübeck gerade eingetroffen ist, wird vor jedem Spielzug in diesem Bild angezeigt. Die Menge der Ware, die Sie erhalten, ist abhängig von der Anzahl Ihrer Schiffe, der Anzahl der Speicher in der jeweiligen Handelsstadt und der Witterung auf See. Stürmischer Seegang etwa hat zur Folge, daß unterwegs sehr viel Ware verlorengeht – ein unvermeidbares Risiko im Beruf eines Hanse-Kaufmanns. Ihr Familienwappen hält Sie auf dem laufenden, wo überall Sie bereits ein Handelskontor eröffnet haben. Die Kontore versorgen Sie zwar durchweg mit recht lukrativen Waren, jedoch ist das Warenangebot in den einzelnen Handelsstädten sehr unterschiedlich:



Bergen:	Pelze
Novgorod:	Pelze
Malmö:	Wolle
Riga:	Leinen
Tönsberg:	Tran
Visby:	Honig
Warberg:	Honig
Ystad:	Wolle



LÜBECK

Von der Karte aus kommen Sie in Ihre Heimatstadt, wo zahlreiche Örtlichkeiten Ihr Interesse verdienen: Die Werft, die Speicher, die Bank, der Wahrsager und das Hauptkontor warten auf einen Mausklick.

In jedem Bild bekommen Sie durch Symbole die für Ihre Handelstaktik notwendigen Angaben. Im Stadtbild von Lübeck können Sie links oben ablesen, wie viele Schiffe Sie besitzen und in welchem Zustand (Prozentangaben) sie sich befinden. Sie sehen den gegenwärtigen Wert der eigenen Unternehmensanteile und das Kapital, das Ihnen momentan zur Verfügung steht. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol, wird Ihnen der Abschluß Ihres letzten Geschäftsjahrs gezeigt. So erhalten Sie einen Überblick über Zinsen, Dividenden, Ereignisse und sonstige Kosten bzw. Einnahmen. Durch einen Klick der rechten Maustaste verlassen Sie die Liste wieder.

DIE WERFT

Die Werft öffnet für Sie ihre Tore, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Schiff in der Lübecker Stadtansicht klicken. Doch Vorsicht: Haben Sie Ihre Schiffe bereits auf Handelsfahrt geschickt, wird Ihnen in der Werft der Zutritt verwehrt. Entsprechende Geschäfte sollten Sie deshalb tunlichst vor Entsendung der Schiffe erledigen. Rechts unten finden Sie wieder so wichtige Angaben wie Anzahl und Zustand Ihrer Schiffe, auch Ihre finanzielle Lage haben Sie hier stets im Auge. Wichtig ist, daß Sie sich ständig um die Schiffe kümmern, denn mit jeder Handelsfahrt verringern sich sowohl Seetauglichkeit als auch Tragfähigkeit. Wie sehr, hängt von der Dauer der Reise und dem dabei herrschenden Wetter ab. Warten Sie jedenfalls nicht zu lange mit der Reparatur, sonst könnten Sie Ihre Kähne, bei zu schlechtem Gesamtzustand, auf hoher See komplett verlieren. Bei der Reparatur wird zwischen den Arbeiten an der Takelage und am Rumpf unterschieden.

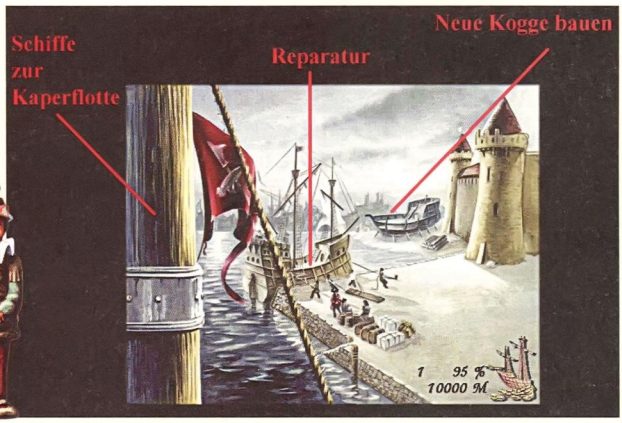
Ein Klick mit der linken Maustaste auf den oberen Teil des im Hafen liegenden Schiffs, und Sie können mit dem Zeigesystem (wie in der Spielsteuerung beschrieben) angeben, wieviel Prozent der Takelage repariert werden soll. Die Kosten hierfür werden umgehend von Ihrem Konto abgezogen. Entsprechend verfahren Sie, wenn Sie die Reparatur des Schiffsrumpfs veranlassen wollen. Der obere Teil des Bilds zeigt dabei den Zustand der Schiffsrümpfe in Prozent. Auch was es kostet, ein Prozent des Schadens zu beseitigen, sehen Sie an dieser Stelle.

Eine höhere Anzahl Schiffe fährt höhere Gewinne ein. Schiffsneubauten sind deshalb angesagt. Ein Klick mit der linken Maustaste auf das Schiff, das derzeit im Bau ist, bringt Sie in das entsprechende Szenario. Das interessiert Sie natürlich am meisten: Wieviel kostet Ihr Neubau? Hier erfahren Sie es. Abhängig von Ihrer derzeitigen finanziellen Lage, können Sie eine oder mehrere Koggen in Auftrag geben.



Da die Werft jedoch nur eine bestimmte Kapazität besitzt, kann sie pro Spieler maximal drei Bauaufträge in einem Jahr annehmen. Die Kosten für Ihre Bauaufträge werden Ihnen sofort abgezogen, und schon im nächsten Spielzug stehen Ihnen die zusätzlichen Schiffe zur Verfügung.

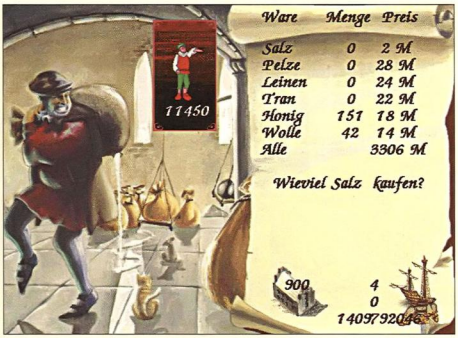
Nicht immer geht im Geschäftsleben alles nach Wunsch. Müssen Sie deshalb (vielleicht wegen eines finanziellen Engpasses oder Unrentabilität) eines oder mehrere Ihrer Schiffe verkaufen, sind die Schiffsmakler an der Anlegemauer die richtige Adresse. Die Makler werden Ihnen einen reellen Preis für jeweils ein Schiff bieten; wie viele Schiffe Sie verkaufen wollen, ist Ihre Entscheidung.



DIE KAPERFLOTTE

Im Vergleich zu den Gefahren, die bei einer Reise über Land auf Leib, Leben und Güter lauern, ist der Seeweg eine relativ sichere und bequeme Alternative. Nur eine Kleinigkeit sorgt (neben dem Wetter) hin und wieder für Probleme: die Seeräuberei. Mitunter handelt es sich bei diesen Freibeutern noch nicht einmal um unabhängige „Geschäftsleute“; oft genug sind sie sogar im Auftrag eines Landesfürsten oder Königs unterwegs, also quasi ganz legal. Pulsiert in Ihren Adern Abenteurerblut, können Sie sich einer Kaperflotte anschließen. Mit einem Klick auf die





Mastflagge (linker Bildrand der Werft) geben Sie bekannt, wie viele Schiffe Sie für dieses ehrenwerte Unternehmen zur Verfügung stellen möchten.

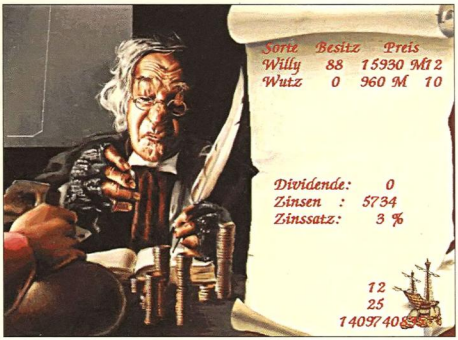
Die Anzahl sollte gut überlegt sein, denn einerseits werden die Schiffe zu einem unwiderruflichen Bestandteil der Flotte, stehen also für private Unternehmungen nicht mehr zur Verfügung. Andererseits fällt Ihnen das Kommando über die gesamt Flotte zu, wenn Sie unter allen Spielern die meisten Schiffe stellen. Schlachten, die mit der Kaperflotte geführt werden, erweisen sich im allgemeinen als äußerst lukrativ, und dem Kommandanten steht der größte Teil der Beute zu. Das Familienwappen am Mast zeigt an, wer gerade den Oberbefehl führt. Den Aufruf zu einer Kaperfahrt bekommen Sie im übrigen durch Ereignisse während des Spielverlaufs. Dann ist es an Ihnen, Schlachten zu gewinnen und für sich und Ihr Konto das Beste daraus zu machen.

DER SPEICHER

Lübeck besteht natürlich nicht nur aus der Werft. Eine weitere wichtige Örtlichkeit ist Ihr Speicher. Mit der linken Maustaste gelangen Sie ins Innere Ihrer maximal fünf Lagerhäuser. Zu Beginn ist deren Speicherkapazität auf jeweiligen 900 Last Salz beschränkt: eine regulierende Maßnahme der Stadt. Erreichen Sie jedoch höhere Privilegien, gesteht Ihnen die Stadt Lübeck großzügigerweise auch höhere Lagerkapazitäten zu: Jeder Aufstieg bringt pro Speicher 100 Last zusätzliche Kapazität. Die gerade aktuelle Kapazität eines Lagerhauses ist am unteren Rand der Rolle ersichtlich.

Augen auf beim Salzeinkauf! Kaufen Sie niemals mehr ein, als Ihre Speicher fassen können. Da Salz eine leicht verderbliche Ware ist, verlieren Sie nach Beendigung Ihres Spielzugs alles, was davon nicht ordnungsgemäß gelagert wurde – kein Wunder bei unserem Klima! Halten Sie dagegen andere Waren zurück, um im nächsten Spielzug bessere Verkaufspreise dafür zu erzielen, so verderben diese nicht, sondern werden über eine gewisse Menge hinaus in angemieteten Lagern untergebracht.

Das kostet natürlich wieder Geld, und so ist genau zu überlegen, ob Sie eine Ware nicht lieber doch zu einem mittelprächtigen Preis verkaufen, anstatt zu Beginn des nächsten Spielzugs teure Miete für die Fremdlagerung zahlen zu müssen.



In der Speichergrafik finden Sie die Auflistung aller möglichen Handelswaren. Die Liste zeigt die Menge, die Sie von jeder Ware besitzen, und den jeweiligen Preis pro Lasteinheit. Im Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, daß die Preise für die einzelnen Waren schwanken – der erzielte Gewinn hängt also oft vom richtigen Verkaufsdatum ab.

Möchten Sie einzelne Warensorten verkaufen, klicken Sie auf die entsprechende Warenbezeichnung und geben die gewünschte Verkaufsmenge an. Wollen Sie dagegen alle Waren verkaufen, klicken Sie unter „Warenliste“ auf das Wort „alle“. Damit erhalten Sie die Gesamtverkaufssumme gutgeschrieben, die in dieser Zeile angegeben ist.

Nur Ihr Salzbestand ist von diesem Gesamtverkauf ausgeschlossen. Wollen Sie Salz einkaufen, klicken Sie im Bild auf den netten Kaufmann und stellen die gewünschte Menge ein. Ihre Kapazität entspricht dem Fassungsvermögen Ihrer Speicher, dazu kommen noch 100 Last für jedes Schiff, das Sie auf Handelsfahrt schicken möchten. Die Anzahl Ihrer Schiffe finden Sie am unteren Rand der Rolle.

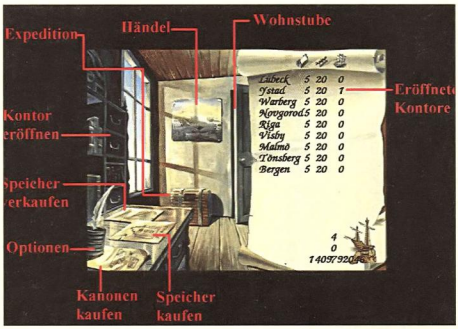
Nicht ganz unwichtig für Ihre Transaktionen ist die Höhe Ihres Barvermögens, und auch die Zahl der bereits vorhandenen Schiffsladungen muß ins Kalkül einbezogen werden. Eine Ladung entspricht hier 100 Last Salz. Haben Sie Ihren Lagerbestand aktualisiert, gelangen Sie mit einem Klick auf die rechte Maustaste zurück nach Lübeck.

DAS BANKHAUS

Klicken Sie auf das Lübecker Rathaus rechts unten am Marktplatz, um in die Börse zu gelangen. Das ist der richtige Ort, wenn es um Anteile Ihres eigenen Geschäfts geht, aber auch die Aktien der Konkurrenten werden hier gehandelt. Zunächst finden Sie hier eine Auflistung aller beteiligten Spieler. Die Spalte „Besitz“ zeigt Ihnen die Zahl der Anteile, die Sie von Ihrer Firma oder von konkurrierenden Firmen halten. Daneben steht der Wert eines Anteils, und in der rechten Spalte sehen Sie die Anzahl der „Aktien“, die die Bank vom jeweiligen Spieler besitzt und die Sie zum aktuellen Kurs kaufen können.



Ist Ihnen Fortuna nicht hold und beschert Ihnen statt Glück finanzielle Probleme, können Sie eine beliebige Anzahl von eigenen oder fremden Aktien abstoßen, indem Sie hier den Bänker „ansprechen“. Bedenken Sie jedoch beim Verkauf eigener Anteile, daß Sie pro Geschäftsjahr



Zinsen an die Bank zahlen müssen, bzw. Dividenden an diejenigen Konkurrenten, die Anteile von Ihnen besitzen. Aber Vorsicht: Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt gerade nicht flüssig sind, droht Ihnen ein Zwangsurlaub im Schuldturm.

Umgekehrt kann sich diese Option als sehr gewinnbringend erweisen. Ein Klick auf die Hand mit dem Geldsack leitet den Kauf ein. Sie wählen aus, von welchem Spieler Sie wie viele Anteile erwerben möchten. Natürlich können sie nur so viele kaufen, wie die Bank besitzt. Für eigene Anteile, die sich in Ihrem Besitz befinden, sind keine Zinsen zu zahlen. Besitzen Sie aber Anteile von Ihren Mitspielern, lassen sich durch die anfallenden Dividenden recht nette Sümmchen zusätzlich erwirtschaften.

Im Hintergrund des Bilds sehen Sie eine Kurve. Diese Linie gibt Ihren Spielerstatus bzw. Ihren kaufmännischen Erfolg über den Geschäftszeitraum der letzten zehn Jahre wieder. Am Wert Ihrer Anteile können Sie Ihren derzeitigen Spielstatus („Index") ablesen, denn mit wachsendem Spielerfolg steigt dieser und damit auch der Wert Ihrer Anteile. Durch die Höhe des Index wird auch die Anerkennung als Hanse-Kaufmann bestimmt, und Ihre Privilegien können Sie im Stadtbild von Lübeck jederzeit ablesen.

DAS HAUPTKONTOR

Das Stadtbild von Lübeck wird durch ein auffälliges Giebelhaus dominiert: Ihre Handelszentrale, die auch als Ihr Wohnhaus dient. Mit steigender Höhe Ihrer Privilegien werden die Absätze des Giebels von immer mehr Fähnchen geschmückt. Aber erst wenn von allen elf Giebelstufen Fahnen wehen, dürfen Sie sich Hoffnung auf den Bürgermeisterposten machen. Betreten Sie mit Hilfe der linken Maustaste Ihr Lübecker Kontor, so haben Sie die für Sie wichtigsten Optionen vor sich: Schiffe senden, Kontor eröffnen, Speicher kaufen oder verkaufen, Kanonen kaufen, Händel anzetteln, die Expedition und den Zutritt in Ihre Wohnstube.



Klicken Sie nun den Federkiel am linken Bildrand an, stehen Ihnen die Spieloptionen offen. In diesem Bild zeigt Ihnen die Rolle eine Liste der von Ihnen eröffneten Kontore, daneben die Anzahl der jeweils vorhandenen Speicher und – Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste – die Zahl der dort installierten Landkanonen. Wie bereits angemerkt, birgt das Leben auch zu dieser Zeit eine Menge Gefahren. Deshalb sollten Sie Ihre neuen Kontore nicht schutzlos Angriffen aussetzen. Landkanonen kosten zwar Geld, aber ein zerstörtes Lagerhaus kommt Sie mit Sicherheit teurer zu stehen.

Den Kanonenplan aktivieren Sie, indem Sie ihn auf dem Schreibtisch anklicken. Bestimmen Sie, welche Kontore durch wie viele Kanonen verteidigt werden sollen. In Ihrer Liste ist jeweils der Preis für eine Kanone angegeben. Ein Kontor kann mit maximal 20 Kanonen bestückt werden.

Doch was nützen die besten Kanonen, wenn es in Ihren Städten keine Werte zu beschützen gibt? Sie sollten deshalb vielleicht den Erwerb eines Speichers ins Auge fassen. Bis zu fünf Lagerhäuser können Sie in jeder Stadt, in der Sie ein Kontor eröffnet haben, kaufen. Klicken Sie zu diesem Zweck den Speicherhausplan auf Ihrem Schreibtisch an. Mit einem Klick auf den Stadtnamen wählen Sie den Ort, an dem ein Speicher gebaut werden soll, ebenfalls bestimmen Sie die Anzahl der neuen Lagerhäuser. Die Speicher stehen sofort zur Verfügung.

Sollten Sie einmal unter einem finanziellen Engpaß leiden, können Sie Ihre Speicher auch wieder verkaufen.

Allerdings ist der Verkaufspreis eines gebrauchten Speichers niedriger als der Kaufpreis für ein neues Lagerhaus. Sie bekommen deshalb niemals soviel Geld zurück, wie Sie für Ihren Speicher zuerst bezahlen mußten. Wenn Ihre Situation so ernst ist, daß Sie nicht einmal die Aussicht auf ein Verlustgeschäft abschreckt, klicken Sie im Bild auf den Plan mit dem durchgestrichenen Lagerhaus. Dann wählen Sie den Ort, an dem Sie einen oder mehrere Speicher verkaufen wollen, und geben die gewünschte Zahl an.



Wollen Sie in der Welt aufsteigen, müssen Sie Ihr Geschäft vergrößern. Expansion heißt das Zauberwort. Im Klartext bedeutet das die Eröffnung neuer Kontore. Eine Liste der Investitionskosten für die verschiedenen Städte wird eingeblendet, wenn Sie auf den oberen Teil des Sekretärs klicken. Wählen Sie den Ort, an dem Sie ein neues Kontor eröffnen möchten, vor allem auch unter Berücksichtigung des dortigen Warenangebots aus.

Bevor Sie jedoch überhaupt wie auch immer gearteten Handel treiben können, müssen Sie Ihre Schiffe auf die Reise schicken. Klicken Sie die Namen der Städte an, die diese besuchen sollen, und stellen Sie ein, wie viele Koggen in welche Stadt fahren. Da Ihre Flotte nicht aus Geisterschiffen besteht, fällt für die Mannschaften Heuer an – je länger eine Reise dauert, desto höher sind hier die Kosten. Ein Wort zur Warnung:







Schicken Sie nicht alle Schiffe in denselben Hafen, denn das Risiko, von Freibeutern angegriffen zu werden, erhöht sich dadurch. Einzelne Koggen oder kleine Grüppchen bieten kein so lohnendes Ziel für Piraten.

Die Abfrage zur Versendung von Schiffen wird wiederholt, bis alle Schiffe aus Lübeck abgefahren sind, Ihnen das Salz ausgegangen ist oder bis Sie kein Geld mehr für die Heuer haben. Sie sind nicht gezwungen, alle Schiffe wegzuschicken, sondern können die Abfrage jederzeit mit der rechten Maustaste beenden. Nicht ausgelaufene Schiffe liegen für dieses Jahr auf Reede!

Jedes Schiff, das in See sticht, wird automatisch mit 100 Last Salz beladen. Wenn Sie Ihre Rolle konsultieren, sehen Sie, daß Ihnen jede Ladung sofort abgezogen wurde. Rechts neben den gelisteten Kontoren steht jetzt auch, wie viele Schiffe Sie wohin geschickt haben.

HÄNDEL ANZETTELN UND EXPEDITIONEN STARTEN

Sie ärgern sich über Ihre Mitspieler und möchten ihnen eins auswischen? Ein Klick auf die Seekarte reicht, um Ihnen eine feine Möglichkeit zu zeigen: Händel anzetteln (ist nur im Mehrspieler-Modus zu aktivieren!). Bei Händeln können Sie mit Ihren Schiffen die Koggen und/oder Handelsplätze der Mitspieler angreifen und ihnen ihre Waren abspenstig machen. Durch einen Klick geben Sie in der Seekarte an, welchen Ihrer Konkurrenten Sie aufs Korn nehmen möchten, ob Sie sein Kontor beschießen oder ihn lieber auf See abfangen wollen.



Auch den Ort, an dem das Zusammentreffen stattfinden soll, dürfen Sie festlegen. Allerdings müssen Sie Ihre Schiffe dann auch zu diesem Punkt schicken und hoffen, daß Ihr Wunschgegner seine Aktivitäten ebenfalls in diese Richtung verlegt. Die Schlacht findet statt, sobald die Spielrunde beendet wurde.

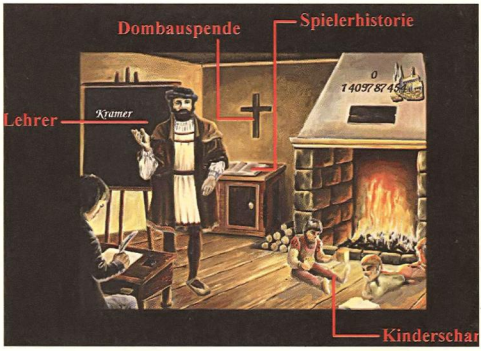
DIE EXPEDITION

In Ihrem Kontor sehen Sie eine Truhe, die für Sie im Verlauf des Spiels noch große Bedeutung haben wird, denn mit einem Klick auf diese Kiste starten Sie Ihre ganz private Eroberung der Welt: Von hier aus schicken Sie Expeditionen los, um zusätzliche Handelsplätze zu erschließen. Das geht allerdings nicht sofort, sondern erst, wenn Ihre familiäre Situation die Voraussetzungen für solche Entdeckungsreisen bietet. Als Chef Ihres Unternehmens sind Sie natürlich mit Haut und Haaren an Lübeck gekettet. Die Leitung einer Expedition kann deshalb nur eines Ihrer Kinder übernehmen, und auch das erst, wenn der Sprößling älter als 15 Jahre ist.

Schließlich wird für eine derart wichtige Position eine gewisse Reife und Ausbildung benötigt. Es steht in Ihrem Ermessen, wie viele Handelsschiffe Sie für eine Expedition bereitstellen wollen. Das Maximum liegt allerdings bei fünf, die in diesem Fall ohne Salzladung in See stechen. Anschließend geben Sie an, ob die Fahrt in Richtung „Ost" oder „West" gehen soll. Bereits im darauffolgenden Spielzug wird Ihnen gemeldet, ob die Expedition erfolgreich war oder nicht.









Sind die Schiffe auf eine Stadt gestoßen, haben Sie die Möglichkeit, diese Stadt durch eine Schlacht als neues Kontor zu erobern. Ist die Stadt in Ihrer Hand, geben Sie ihr einen neuen Namen, und voilà, Sie besitzen damit ein neues Handelskontor. Mit der ebenfalls hinzugewonnenen Handelsware können Sie im weiteren Spielverlauf ganz normale Geschäfte machen. Ihr Nachkomme läßt sich zur Verwaltung des Kontors in der neuen Stadt nieder. Somit müssen Sie bei weiteren Expeditionen auf seine Mithilfe verzichten. Auch als Erbe kann dieses Familienmitglied nicht mehr eingesetzt werden.

DIE WOHNSTUBE

Einen völlig anderen Aspekt Ihres Lebens als Hanse-Kaufmann/frau lernen Sie kennen, wenn Sie durch die Tür Ihres Kontors in die Wohnstube gehen. Dort wartet ein recht trautes Heim auf Sie. Aber natürlich ist Ihr Glück erst perfekt, wenn Sie den richtigen Mann bzw. die richtige Frau an Ihrer Seite wissen.

Unter den diversen, charakterlich sehr unterschiedlichen Heiratskandidaten, die Ihnen im Laufe des Spiels vorgestellt werden, finden Sie bestimmt jemanden, der zu Ihnen paßt. Lassen Sie sich mit der Partnersuche jedoch nicht zuviel Zeit, denn schließlich müssen Sie rechtzeitig für Nachkommenschaft und einen Erben für Ihr aufstrebendes Handelsimperium sorgen. Zudem wird Ihr Ehegespons eine nette Mitgift in Ihren Bund fürs Leben einbringen, und das ist schließlich auch nicht zu verachten. In diesem Bild finden Sie folgende Optionen: „Dombauspende", Zugang zur „Kinderschar", „Hauslehrer" einstellen und entlassen sowie den Einblick in Ihre „Spielerhistorie".

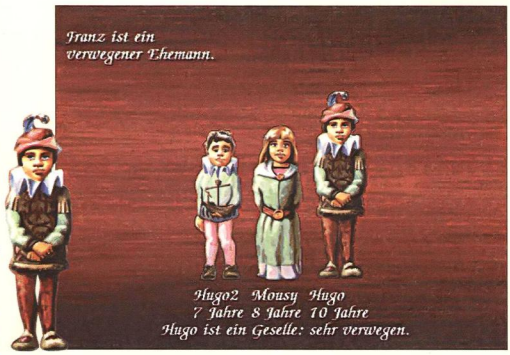
DIE HEIRAT, DIE KINDERENTWICKLUNG UND DAS ERBE

Kennen Sie sich in Kindererziehung aus? Bis zum sechsten Lebensjahr kann sich ja Ihr Ehepartner um die Kleinen kümmern, denen Sie übrigens Ihre Lieblingsnamen verpassen dürfen.

Dann jedoch sollten Sie unbedingt einen Hauslehrer einstellen, der in den nächsten Jahren die Neigung und Eigenschaften Ihrer Kinder fördert. Mit dem sechzehnten Lebensjahr ist die beeinflußbare Entwicklung des Kindes abgeschlossen.

Bis zum Alter von 18 Jahren entwickelt es sich noch selbständig weiter, dann jedoch ist der Charakter endgültig gefestigt. Fördern Sie deshalb rechtzeitig die Talente Ihrer Nachkommen, damit Sie für jeden Einsatz den richtigen Kandidaten haben. Ein Kind mit guten Charaktereigenschaften sollten Sie als Ihren Erben einsetzen (es muß nicht unbedingt das älteste sein), damit im Falle Ihres Dahinscheidens die Firma von der Familie weitergeführt wird und nicht in fremde Hände übergeht. Besitzt Ihr Erbe einen guten Charakter, führt er die Geschäfte mit einem „Mehrfaktor" weiter, was sich auf das Handelsresultat sehr positiv auswirkt. Viermal kann Ihr Unternehmen an einen Erben übergeben werden. Sind Ihre Kinder nicht alt genug, um das Erbe anzutreten, setzen Sie einen Vormund ein, der das Unternehmen dann allerdings in seiner eigenen Familie fortführt. Die Geschwister eines Erben werden in der Kindesliste so lange weitergeführt, bis der Erbe (oder der Vormund) heiratet, dann verschwinden sie von der Bildfläche.

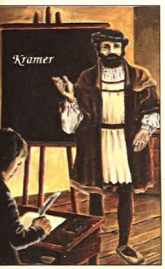
Bis zu diesem Zeitpunkt besteht jedoch die Möglichkeit, einen Bruder oder eine Schwester auf eine Expedition zu schicken und so das Handelsimperium schneller zu vergrößern. Die Eigenschaften der Kinder sind für die Aufgaben, mit denen sie betraut werden sollen, von immenser Wichtigkeit. So steigt die Wahrscheinlichkeit, daß eine Expedition erfolgreich ist, um einen nicht unerheblichen Faktor, wenn Sie ein Kind mit





sehr verwegenem oder kämpferischem Charakter losschicken. Der ideale Erbe tut sich dagegen mehr durch Sparsamkeit hervor.

Klicken Sie in der Wohnstube auf die spielenden Kinder, erscheint ein Bild, aus dem Sie die Entwicklung Ihrer einzelnen Sprößlinge ersehen können. Im Verlauf des Spiels müssen Sie immer wieder mit Ereignissen rechnen, die sich auf die familiäre Situation und damit speziell auf Ihre Nachkommen beziehen. Dann ist es besonders wichtig, gut durchdachte Entscheidungen zu fällen, um deren Entwicklung positiv zu beeinflussen.



DER HAUSLEHRER

Obwohl Ihre Fähigkeiten in puncto Kindererziehung nicht angezweifelt werden sollen, erweist es sich doch als sehr ratsam, für die Kleinen einen Hauslehrer zu engagieren. Drei recht unterschiedliche Typen stehen zur Wahl: ein pensionierter Flottenoffizier, ein handfester Seebär und ein im Handel versierter Krämer.

Jeder von ihnen fördert andere Neigungen und beeinflußt so die Entwicklung der Kinder. Durch einen Klick auf die erwachsene Person in der Wohnstube können Sie einen Lehrer mit Eigenschaften Ihrer Wahl einstellen. Sein Gehalt richtet sich nach seinen Erziehungserfolgen und wird Ihnen vor jedem neuen Geschäftsjahr abgezogen. Ist das Kind erwachsen, sollten Sie sich deshalb per Mausklick schnellstens von dem Lehrer trennen, um nicht unnötig Geld zu verschwenden.

DIE FAMILIENCHRONIK

Zu jeder respektablen Familie gehört auch eine liebevoll und präzise geführte Familienchronik. Ihr persönliches Buch finden Sie auf der Kommode in der Mitte der Wohnstube. Klicken Sie es an, um einen Überblick über wichtige Ereignisse in Ihrem Unternehmen zu bekommen: Heiraten, Geburten, Tod, Expeditionen etc.

Willy-Historie

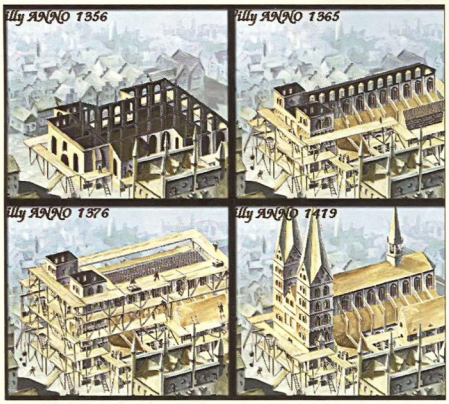
1355 Willy in die Handelsrolle eingetragen,
1359 Willy in die Kaufleutekompanie aufgenommen,
1360 Willy in die Kaufmannsgilde aufgenommen,
1361 Willy in die Große Gilde eingelassen,
Willy mit Ines den Bund der Ehe eingegangen,
1362 Willy in den Klub der Reichen eingeladen,
1363 Willy in die Georgenbruderschaft eingeführt,
Spaddel geboren,
1364 Willy in die Junkergesellschaft aufgenommen,
Trinchen geboren,
1365 Willy in die Gewandschneidergilde eingeladen,
Nummer 3 geboren,
1366 Willy in die Zirkelgesellschaft eingeführt,

Die zunächst ziemlich kahle Wand über der Kommode füllt sich im Lauf des Spiels mit Porträts. An diesen Bildern können Sie sehen, wie viele Ihrer Vorfahren das Unternehmen bereits geführt haben und in welcher Generation Sie gerade spielen.



DER DOMBAU

Sie können sich um ihre Heimatstadt (und Ihre Zukunft) höchst verdient machen, wenn Sie den Bau des Doms aktiv unterstützen. Ihre kleine – oder vielleicht besser: Ihre großzügige Spende können Sie dem Klerus jederzeit mit einem Klick auf das Kreuz über der Kommode übergeben. Es wird Ihr Schaden nicht sein. Diese Spendenpraxis hat einen durchaus realen Hintergrund. Zur Zeit der Hanse wurde in Lübeck gerade die Marienkirche gebaut; die Fortschritte können Sie auf dem Stadtbild ständig mitverfolgen.



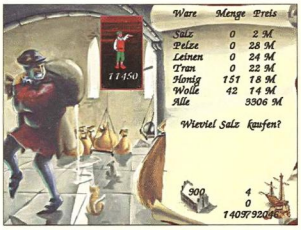
Da so ein Bauwerk nicht gerade unerhebliche Mittel erforderte, hatten alle ordentlichen Lübecker Bürger die Pflicht, durch Spenden zum Gelingen des Vorhabens beizutragen. Wer geizig war, geriet schnell in Verruf und konnte alle Karrierepläne schnell begraben.

Wenn Sie allerdings fleißig spenden (eine Mindestsumme wird natürlich vorausgesetzt), haben Sie damit erstens die Möglichkeit, in der Wertschätzung der anderen zu steigen, und zweitens den Dombau bedeutend zu beschleunigen. Letzteres sollte ganz besonders in Ihrem Interesse sein, denn Sie können erst dann Bürgermeister der Stadt Lübeck werden, wenn der Dom vollendet ist. Damit Sie den Überblick über Ihr Barvermögen und die bereits gespendete Summe nicht ganz verlieren, finden Sie die entsprechenden Angaben rechts oben im Bild.

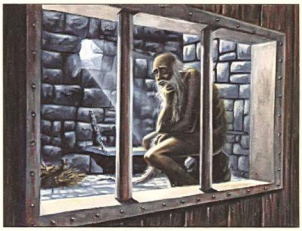
DER WAHRSAGER

Wahrsager erfreuten sich schon immer eines regen Zulaufs, und auch der Lokalmatador von Lübeck macht da keine Ausnahme, zumal er in dem Ruf steht, sehr zuverlässige Voraussagen zu erstellen. Sie finden ihn in der Stadtansicht, wenn Sie auf das kleine Häuschen am linken Bildrand klicken. Besonders seine Wettervorhersagen haben sich trotz des nicht geraden niedrigen Preises doch schon oft bezahlt gemacht. Aber auch mit Zukunftsprognosen verdient der gute Mann so manche Mark, und einen guten Rat gibt es fast umsonst.









DIE EREIGNISSE

Haben Sie alle notwendigen Geschäfte erledigt, ist es an der Zeit, Ihren Spielzug bzw. das „Geschäftsjahr" zu beenden. Drücken Sie einmal auf die rechte Maustaste, bestätigen Sie damit das Ende Ihres Zugs, und eine Ereignismeldung erscheint.

Die Ereignisse können auf viele Dinge Bezug nehmen: Politik, Wirtschaft, Triviales, Familiäres ... Oft eröffnet sich Ihnen mit der Meldung die Möglichkeit, etwas zu riskieren, großzügig zu kalkulieren oder einfach nur zu lachen. Gewinne und Verluste treten gleichermaßen auf, sind manchmal zivil und manchmal hammerhart.

Achten Sie also darauf, daß Sie notfalls auf das Schlimmste vorbereitet sind und immer eine eiserne Reserve in der Hinterhand haben! Schließen Sie nämlich einen Zug mit plus/minus Null ab, droht Ihnen dann bei Verlust von Geld der Schuldturm, und das ist der Karriere nicht besonders förderlich. Mit einem Mausklick können Sie das Ereignis abschließen und erreichen die Seekarte, womit Sie den nächsten Spielzug einleiten.

SCHULDTURM

Gar jammervoll anzusehen sind Sie, wenn Sie im Schuldturm gelandet sind. Das einzige, was dort zunimmt, ist die Länge Ihres Barts, für Ihr Geschäft ist so ein Zwangsurlaub eher abträglich: Solange Sie im Schuldturm büßen, überspringen Sie einen Spielzug, so daß Sie keinerlei Geschäfte tätigen können. Ist Ihre Gefangenschaft vorbei, sind sämtliche Schulden getilgt, die jährlichen Kosten allerdings werden Ihnen (bis auf die Anteilsdividende) weiterhin abgezogen.

Und noch eine Hiobsbotschaft: Besitzen Sie Aktien von Mitspielern, wird Ihnen jeweils ein Anteil als Ausgleich Ihrer Schulden abgenommen! Deshalb ist gerade im Mehrspieler-Modus Vorsicht geboten. Achten Sie hier ein bißchen darauf, daß der Mitspieler, dessen Anteile Sie besitzen, die Dividende auch wirklich bezahlen kann. Andernfalls müssen Sie auf diesen Geldgewinn verzichten, wenn besagter Konkurrent im Schuldturm sitzt.

DIE SCHLACHT

Schlachtgetümmel und Kanonendonner fehlen auch in Ihrem eigentlich recht ruhigen Händlerdasein nicht. Wenn Sie durch Ereignisse, Expeditionen, Kaperaufruf oder Händel in diese Situation kommen, wird der Ort der Auseinandersetzung eingeblendet. Überlegen Sie sich eine wasserdichte Taktik, um Ihren Gegner in den Griff zu bekommen.

Je nach Szenario ist die gesamte Anzahl der Landkanonen oder Ihrer eigenen Schiffe in Stellung zu bringen. Durch Klicken mit der linken Maustaste geben Sie die Positionen an.



Nach der Positionierung der Schiffe bzw. der Geschütze werden Sie aufgefordert, die Pulvermenge anzugeben, mit der Sie die Schußreichweite festlegen.

Die Menge Schwarzpulver bestimmen Sie durch mehrmaliges Klicken. Sind Sie mit Ihrer Vorbereitung zufrieden, geben Sie durch Klick der rechten Maustaste den Startschuß. Überlegen Sie sich gut, bevor Sie das Signal geben, denn während des Gefechts haben Sie keinerlei Einflußmöglichkeiten mehr. Die Schlacht ist beendet, nachdem jedes Geschütz zwei Kanonenkugeln abgefeuert hat. Eine Auflistung des Ergebnisses zeigt Verluste und die finanzielle Ausbeute an. Als besonders lukrativ erweist sich dabei die Vernichtung eines gegnerischen Flaggschiffs. Wundern Sie sich allerdings nicht, wenn Ihr Bombardement trotz gewissenhaftester Vorbereitung manchmal eine ziemlich geringe Trefferquote aufweist: Die Kanonen in jener Zeit waren nun mal keine Präzisionsinstrumente.

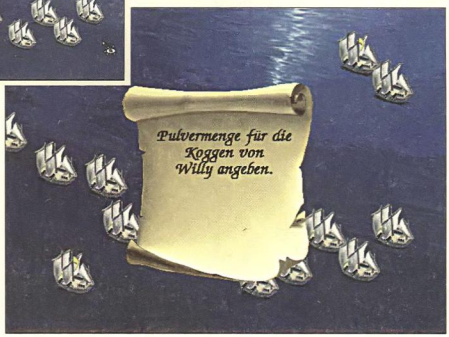
SPIELENDE



➨ Mehrere Ereignisse können zum Spielende führen:

❶ Einer der Spieler erreicht den Bürgermeistertitel
❷ Die fünfte Spielgeneration bleibt kinderlos, und Sie als aktueller Kaufmann segnen das Zeitliche
❷ Eine Spielzeit von 250 Jahren ist abgelaufen





Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

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

Rückseite

BESTSELLER GAMES SPECIAL 15 – WINZER DELUXE · PATRIZIER · HANSE

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen" des Installationsprogramms.

Systemanforderungen:

Um alle Spiele der Bestseller Games Special 15 starten zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- **mind. AT486 mit 66 MHz**
- **mind. 8 MB RAM**
- **mind. 590 KB freier Arbeitsspeicher**
- **MS-DOS 5.0 oder höher**
- **Windows 3.1x oder Windows 95**
- **VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte**
- **Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz**
- **mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**
- **Soundblaster, Adlib oder 100% kompatible Soundkarte**
- **Microsoft-kompatible Maus**

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

INSTALL für Hanse
START für Patrizier

Installation Winzer deluxe

Öffnen Sie den Explorer oder Dateimanager, wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und führen Sie einen Doppelklick auf die Datei SETUP.EXE aus.

Programmstart Hanse, Patrizier

Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des entsprechenden Spieles, und geben Sie folgende Zeile ein:

HANSE - für Hanse
PATRIZ - für Patrizier

Programmstart Winzer deluxe

Führen Sie einen Doppelklick auf das Icon „Winzer 2" in der Programmgruppe „Starbyte" aus.

CD-Inhalt

Vollversionen:

- **Winzer**
- **Patrizier**
- **Hanse**

- Handbücher und ähnliches zu den Spielen im Adobe-Acrobat-Format
- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Konfigurationstool „BOOTME"
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

BESTSELLER GAMES SPECIAL 15 – WINZER DELUXE · PATRIZIER · HANSE

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 15“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Winzer deluxe · Patrizier · Hanse

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte, lizenziert zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

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

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen sowie **dem Lizenzgeber** ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibungen. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **den Lizenzgeber** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 15, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-Rom werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der Programme **WINZER DELUXE, PATRIZIER** und **HANSE** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 15“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

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

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

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

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die folgende Adresse:

PEARL
Agency
PEARL-Str.1
D-79426 Buggingen

BESTSELLER GAMES SPECIAL 15

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g: 3,— DM) an:

Pearl Agency, BG Special 15,
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

(Telefon — Angabe freigestellt)

Neues Titelkonzept beim TREND-Verlag

Achten Sie auf folgende Titel im Zeitschriften-Handel:



Unsere Vollversions-Serien jetzt in neuem Look!

Hier am Beispiel der BG GOLD 16:

Schnell und leicht erfaßbarer Preis

Farbreitersystem mit Genre-Zuordnung

Neues, eingängiges Magazin-Logo in Leuchtgelb statt Goldprägung

Wiederholung des Magazin-Titels

Optimale Befestigung der CD -ROM mit zusätzlichem Folienschutz

Vollversions-Titel

Wesentliche Leistungs-merkmale der Software oder besondere Nutzwerte des Magazins

Ausführliche Beschreibung der Heft-Vollversion

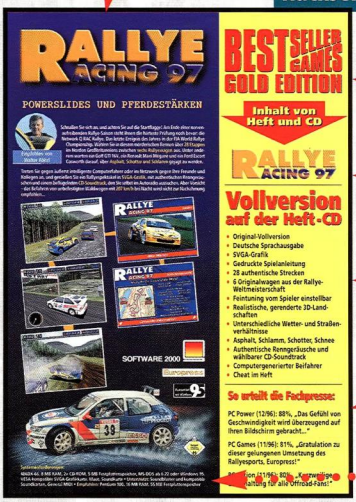


Titelseite

Rallye Racing 97 ab 6. August 1998 im Zeitschriften-handel!

Abbildung der Originalverpackung + Original-Screens

Rückseite



Wiederholung des Heft-Logos

Wiederholung des Namens der Vollversion auf der Heft-CD-ROM

Nutzwert und ergänzende Features der Vollversion

Pressezitate zur Magazin-Vollversion

Systemvoraus-setzungen

Im Zeitschriftenhandel können Sie ab sofort auch ältere, ausverkaufte Ausgaben portofrei nachbestellen.

(Hinweis für den Zeitschriftenhandel: Ein Service in Zusammenarbeit mit LOGIPRESS).

TREND Verlag · D-79426 Buggingen
Tel. 07631/360-500 · Fax 07631/360-599

Drei Wirtschafts-Simulationen par excellence mit hoher Komplexität und Realitätsnähe. Bewähren Sie sich im gesellschaftlichen Kampf um Geld, Erfolg, Macht und Ruhm!



Winzer deluxe

In der **Rolle eines modernen Winzers** managen Sie Ihr **eigenes großes Weingut** - vom Anbau und Weinlese über Keltern und Lagerung bis zum kompletten Marketing und Export. Auch Panschen und Sabotage sind nicht immer tabu, um im harten Konkurrenzkampf zu bestehen! Schon eine Schlechtwetterperiode kann Sie bei falscher Kalkulation schnell in den Ruin treiben. Das **integrierte Weinlexikon** vermittelt Ihnen nebenbei jede Menge Infos zur Weinkunde. **Neue, erweiterte „Deluxe-Version" für Windows.**



Der Patrizier

Europa im Mittelalter: Als **Handelsherr** haben Sie es sich zum Ziel gesetzt, zu den führenden Köpfen der Hanse zu zählen und das Amt des Bürgermeisters anzustreben. Doch dabei wird Ihnen nichts geschenkt, denn der Weg zu Ruhm und Ehre führt nicht nur über erfolgreichen Handel, sondern erfordert zusätzlich politische Weitsicht und soziales Engagement. Aber auch Bestechung, Erpressung und Piraterie gehören in dieser hochdetaillierten, **historisch fundierten Handels-, Politik- und Gesellschaftssimulation zum normalen Alltag...**



Hanse - Die Expedition

Als **Lübecker Kaufmann** gründen Sie im 14. Jahrhundert zu Zeiten der Hanse Ihr Familienimperium. Ihr **Handelskontor** und Ihre Schiffsflotte, die mit kostbarer Fracht quer durch die Ostsee kreuzt, sind Ihre Schlüssel zu Reichtum und politischer Macht. Mit steigendem Einfluß und wachsender Nachkommenschaft stellen Sie eigene Flotten und Expeditionen auf, um neue Märkte zu erobern. Strategie und Taktik bestimmen Ihr gesamtes Handeln - sogar bei der Erbfolge, denn „Die Hanse" erstreckt sich über **fünf Generationen.**



Systemanforderungen:
Mind. PC 486DX/66 mit 8 MB RAM, SVGA (VESA-kompatibel), Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95 (für *Winzer deluxe:* Windows 3.1x oder Windows 95)

Bestseller Games SPECIAL

Inhalt von Heft und CD

Winzer deluxe · Patrizier Hanse – Die Expedition

3 Vollversionen auf der Heft-CD

- Drei deutsche **Original-Vollversionen**
- Ausführliche **bebilderte Anleitungen** im Heft
- **Realitätsnahe Wirtschafts- und Gesellschaftssimulationen** mit hoher Detailtreue und komplexen Handelssystemen
- Beeindruckende **SVGA-Grafiken** und Sound
- Benutzerfreundliches **Point&Click-Interface**
- **Einzel- und Mehrspieler-Modus** für bis zu 4 Mitspieler (HANSE: 6 Mitspieler)
- **Spielstand-Cheats mit riesigem Barvermögen** für HANSE und PATRIZIER

So urteilt die Fachpresse:

Winzer deluxe
PC Joker: „Herausgeputzte Neuauflage der (wein)geistreichen Wirtschaftssim, ... sehr bekömmlich."

Hanse - Die Expedition
PCgo! Wertung: **2+**

Der Patrizier
PC Joker: 85%, **Joker-HIT**,
„...Augen- und Ohrenschmaus allererster Güte - ein Handelshit par excellence!"