



Christoph Kolumbus



SOFTWARE 2000 

Strategie, Handel und Geschichte

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten CHRISTOPH KOLUMBUS sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

VORWORT

Volle Segel voraus in eine spannungsreiche Strategie- und Handelssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Christoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungsreise gehen, oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.

Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie Ihr Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder der Karte - der Kartengenerator versetzt Sie bei jedem neuen Spielbeginn in eine andere, unbekannte Welt.

Kommt Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen zu bilden, gilt es Dörfer zu erobern, Missionen aufzubauen, Siedler zu gewinnen, Plantagen zu errichten, und, und, und...

Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung. Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

Die nun folgende Anleitung beschreibt die Handhabung des Programms für Amiga und PC. Beide Programmversionen sind in der Bedienung, bis auf die Installation, identisch.

WICHTIG:

Lassen Sie das Produkt bei uns unbedingt registrieren, indem Sie die beiliegende Registrierungskarte an uns zurücksenden. Nur so können wir Sie auch über Produktverbesserungen und Weiterentwicklungen auf dem laufenden halten. Näheres zur Registrierung und unserem Hotline-Service können Sie auf den Seiten 62 und 63 nachlesen.

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen bedanken, die durch Ihre direkte und indirekte Mitarbeit, dieses komplexe Projekt erst ermöglicht haben.

INHALT

VIRENWARNUNG

EINLEITUNG

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Konfiguration Amiga	Seite 10
Installation auf Festplatte Amiga	Seite 10
Programmstart Amiga	Seite 11
Konfiguration MS-DOS	Seite 12
Installation auf Festplatte MS-DOS	Seite 12
Programmstart MS-DOS	Seite 13

SPIELABLAUF UND SPIELENDEN

Spielablauf	Seite 14
Spielende	Seite 15

ANFANGSOPTIONEN UND SPIELBEGINN

Anfangsoptionen	Seite 16
Spielbeginn	Seite 18

DER HEIMATHAFEN Seite 19

Menü-Steuerung	Seite 20
Eingabetafeln	Seite 20
Werft	Seite 21
<i>Neubau</i>	Seite 21
<i>Verkauf</i>	Seite 22
<i>Angebote</i>	Seite 22
<i>Reparatur</i>	Seite 23
<i>Kanonen</i>	Seite 23
 Kneipe	 Seite 24
<i>Informant</i>	Seite 24
<i>Besatzung</i>	Seite 24
<i>Pirat</i>	Seite 24
 Soldaten	 Seite 25
 Bankier	 Seite 26
<i>Kredite</i>	Seite 26
<i>Transfer</i>	Seite 27
 Handel	 Seite 28
Kontor	Seite 29
Historiker	Seite 29

<i>INHALT</i>	AUSRÜSTEN EINES SCHIFFES	Seite 30
	DIE KARTE	Seite 32
	Bewegen der Karte	Seite 32
	MENÜ-STEUERUNG	Seite 33
	Hauptmenü	Seite 33
	<i>Heimathafen</i>	Seite 33
	<i>Übersichtskarte</i>	Seite 33
	<i>Suchen</i>	Seite 34
	<i>Speichern</i>	Seite 34
	<i>Ende</i>	Seite 34
	Information	Seite 35
	<i>Waren</i>	Seite 35
	<i>Soldaten</i>	Seite 35
	<i>Produktion</i>	Seite 35
	Befehle	Seite 36
	Stadtausbau	Seite 36
	Optionen	Seite 36
	Tastaturbelegung	Seite 37

EINHEITENSTEUERUNG Seite 38

Bewegen	Seite 38
Warten	Seite 40
Ankern/Befestigen	Seite 40
Expedition bilden	Seite 40
Armee ausladen	Seite 42
Expeditionen und Armeen einladen	Seite 42
keine Befehle	Seite 42
Zentrieren	Seite 43
Schiffe	Seite 43
Runde beenden	Seite 43

IM GEFECHT Seite 44

STADTENTWICKLUNG UND AUSBAU Seite 44

Lager	Seite 45
Kirche	Seite 45
Fort	Seite 45
Hafen	Seite 46
Minen und Plantagen	Seite 46

ERSTE ENTDECKUNGSREISE Seite 48

Verbrauch und Abnutzung	Seite 49
Ereignisse	Seite 49
Inkastädte	Seite 50

INHALT	SONSTIGES	Seite 50
	Kirchenbann	Seite 50
	Segen	Seite 51
	Kaperbrief	Seite 51
	Schulden	Seite 51
	LADEN UND SPEICHERN VON SPIELSTÄNDEN	Seite 52
	Laden	Seite 52
	Speichern	Seite 52
	TIPS UND TRICKS	Seite 53
	SCHIFFE	Seite 54
	Geschichte der Schiffe	Seite 54
	Die Karavelle	Seite 55
	Die Karacke	Seite 55
	Die Galeone	Seite 56
	Die Kriegsgaleone des 16. Jahrhunderts	Seite 56
	Die Handelsgaleone	Seite 57
	Die Kriegsgaleone des 17. Jahrhunderts	Seite 57
	Die Pinasse	Seite 58
	Die Fleute	Seite 58
	Der Indienfahrer	Seite 59
	Das Linienschiff	Seite 59
	Die Fregatte	Seite 60
	Die Handelsfregatte	Seite 60

NOTIZEN Seite 61

DIE REGISTRIERUNGS-KARTE & DER SUPPORT Seite 62

Anhang: TABELLEN

Übersicht Schiffe Seite 64

Übersicht der verfügbaren Einheiten und deren Bewegungspunkte ...Seite 66

Übersicht der verschiedenen Terrains (Bodengegebenheiten)
und deren Verbrauch an Bewegungspunkten Seite 68

Übersicht der Orts-Symbole Seite 70

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Konfiguration Amiga

Um CHRISTOPH KOLUMBUS zu starten, benötigen Sie einen Commodore Amiga mit 1MB Speicher oder mehr, einem Diskettenlaufwerk und einem Farbbildschirm.

Wichtiger Hinweis: Vor dem Spielstart sollten alle eventuell im Hintergrund laufenden Programme ausgeschaltet werden, um die Funktionsfähigkeit des Spieles nicht zu beeinträchtigen. Das gilt besonders für Virenkiller, Bildschirmschoner und ähnliche Tools!

Fertigen Sie sich mit der Workbench Ihres Rechners eine Kopie von Ihren Original CHRISTOPH KOLUMBUS Disketten an. Halten Sie die Originale immer schreibgeschützt und benutzen Sie sie nicht zum Spielen. Näheres zum Kopieren von Disketten finden Sie In Ihren Handbüchern zu Ihrem Computer.

Installation auf Festplatte Amiga

Selbstverständlich befindet sich auf der Diskette 1 auch ein Festplatten-Installationsprogramm (Icon: HD-INSTALL), mit dem Sie CHRISTOPH KOLUMBUS komfortabel auf Ihre Festplatte kopieren können. Booten Sie zuerst Ihren Rechner wie gewohnt mit der Workbench der Festplatte. Nun Legen Sie die Diskette 1 ins interne Laufwerk (DF0:). Klicken Sie dann das Icon zur Festplatten-Installation im Fenster der Diskette 1 doppelt an. Folgen Sie jetzt den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Programmstart Amiga

Wenn Sie das Programm von Diskette spielen, sollten Sie sich vor dem ersten Start mit der Workbench eine Diskette als Spielstand-Diskette formatieren. Legen Sie niemals Spielstände auf den Original-Disketten ab! Sie könnten dabei Daten des Programmes zerstören!

Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk DF0: Ihres Rechners ein und schalten Sie ihn an, bzw. führen Sie einen Reset aus. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Es erkennt selbständig, wieviel RAM zur Verfügung steht, und lädt soviel Daten wie möglich in den Speicher. Weiterhin unterstützt das Programm auch mehrere Diskettenlaufwerke, so daß weniger Disketten-Wechsel erforderlich sind.

Befindet sich CHRISTOPH KOLUMBUS auf Ihrer Festplatte, wechseln Sie in das Verzeichnis Kolumbus, in dem Sie das Programm installiert haben und klicken Sie das Programm-Icon KOLUMBUS doppelt an. Das Programm wird nun geladen und gestartet.

Konfiguration MS-DOS

Damit Kolumbus auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Hardware-Ausstattung vorhanden sein:

- 386 SX oder höher
- Festplatte (zur Installation werden ca. 7 MB freie Plattenkapazität benötigt)
- Mind. 2 MB RAM
- VGA-Grafikkarte
- Maus inkl. Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- optional : Soundblaster-Karte

Kolumbus unterstützt Sound-Karten vom Typ Soundblaster. Ist keine Soundblaster-Karte installiert, können Sie Kolumbus trotzdem spielen, aber leider eben ohne Musik- und Soundeffekte.

Installation auf Festplatte MS-DOS

Bevor Sie Kolumbus spielen können, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren, da die Dateien auf Diskette nur gepackte Dateien enthalten. Die PC-Version von Kolumbus kann also nur von Festplatte gespielt werden und nicht von Diskette.

Um das Programm zu installieren, starten Sie zunächst Ihren PC. Legen Sie nun die Diskette 1 in das interne Disketten-Laufwerk (A oder B).

Nun schalten Sie mit folgendem Befehl:

A: <ENTER-Taste>

auf das Disketten-Laufwerk (hier im Beispiel Laufwerk A) um. Nun geben Sie den Befehl zum Installieren ein:

INSTALL <ENTER-Taste>

Das Installationsprogramm wird nun gestartet und ist selbsterklärend. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation erfolgreich war, dann haben Sie nach erfolgter Installation ein Verzeichnis KOLUMBUS auf Ihrer Festplatte.

Programmstart MS-DOS

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD in das KOLUMBUS Verzeichnis und starten Sie das Programm durch Eingabe von KOLUMBUS.

Beispiel: CD \KOLUMBUS <ENTER-Taste>
 KOLUMBUS <ENTER-Taste>



SPIELABLAUF UND SPIELENDEN

Spielablauf

CHRISTOPH KOLUMBUS wird in Spielrunden gespielt, wobei eine Spielrunde einem Jahr entspricht. In jeder Runde werden die Mitspieler nacheinander aufgerufen.

Zu Beginn eines Zuges wird jeder (menschliche) Spieler über alle wichtigen Ereignisse, die Entwicklung neuer Schiffstypen und Waffen oder wichtige Vorkommnisse, wie beispielsweise einen Eingeborenenüberfall oder einen Sturm informiert.

Innerhalb einer Spielrunde haben Sie die Möglichkeit, Ihre Einheiten auf der Karte zu bewegen, Dörfer zu erobern, Siedlungen auszubauen, Minen und Plantagen zu errichten und vieles mehr.



Den zweiten Part des Spieles bildet der Heimathafen, der über ein Menü von der Karte aus aufgerufen werden kann. Hier schaffen Sie die Grundlage für eine erfolgreiche Entdeckungsreise, bauen Schiffe, heuern Besatzung und werben Soldaten an, kaufen Kanonen und Ausrüstung und verkaufen die wertvollen Güter Ihrer Minen und Plantagen.

Ein Zug ist beendet, wenn alle Ihre aktiven Einheiten bewegt worden sind. Es wird nun der nächste Spieler aufgerufen. Wenn jeder Spieler einmal am Zug war, beginnt eine neue Spielrunde.

Spielende

Es gibt mehrere verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Die erste - für Sie unvorteilhafte - tritt ein, falls das letzte Schiff eines Spielers wegen Zahlungsschwierigkeiten gepfändet wurde. Der Spieler wird dann vom weiteren Spielverlauf ausgeschlossen. Befindet sich kein menschlicher Spieler mehr im Rennen, ist das Spiel beendet.



Die zweite Methode führt Sie bis ins Jahr 1789, dem Beginn der französischen Revolution. Ihre Herrscher sind dann wohl der Meinung, daß Sie genug Zeit gehabt haben, um sich Ruhm und Ansehen zu verschaffen.

Am besten jedoch, Sie überzeugen König und Kirche von Ihren großen Verdiensten für Ihr Land. Gelingt Ihnen dies, so haben Sie das Spiel gewonnen.



ANFANGSOPTIONEN UND SPIELBEGINN

Anfangsoptionen

Nach dem Erscheinen des Titelbildes befinden Sie sich zunächst im Menü „Anfangsoptionen“. Dieses Menü dient dazu, dem Computer die gewünschte Anzahl der „menschlichen“ und Computer-Spieler mitzuteilen sowie deren Namen.

Dabei müssen mindestens zwei Spieler ausgewählt werden, wobei einer davon ein Computerspieler sein kann. Maximal dürfen 4 Spieler als „menschliche Mitspieler“ ausgewiesen werden.



Im linken Fenster befindet sich das Bild von Christoph Kolumbus, rechts daneben vier verschiedene Fenster in unterschiedlichen Größen.

Das erste Fenster dient der Veränderung der Spielerdaten. Klicken Sie beispielsweise „Christoph Kolumbus“ im ersten Fenster an, so können Sie über die Tastatur Ihres Computers einen anderen Namen eingeben. Die Eingabe beenden Sie durch Drücken der Taste <Return> oder <Enter> bzw. einer der beiden Maus-Tasten.

Bild 1: Anfangsoptionen

Unter dem Spielernamen wird die Nationalität des Spielers angezeigt, in diesem Fall also „Spanien“. Die Nationalität für jeden der 5 Spieler ist fest vorgegeben und kann nicht verändert werden.

Unter der Nationalität finden Sie den Text „nicht vorhanden“. Das bedeutet, daß der Spieler nicht aktiviert ist, also am Spiel nicht teilnimmt. Durch Anklicken von „nicht vorhanden“, können Sie diese Meldung in „Mensch“ oder „Computerspieler“ ändern.

Im zweiten Fenster sind die Namen aller möglichen Spieler aufgelistet. Der Spieler, dessen Daten im Augenblick verändert werden können, ist gelb dargestellt. Falls es sich bei der betreffenden Person um einen aktivierten Spieler handelt, wird hinter dem Namen zusätzlich der Buchstabe „M“ oder „C“ angezeigt. Durch Anklicken eines dieser Namen erscheint das Bild der gewählten Person. Im ersten Fenster können nun Name und Spielertyp verändert werden.

Durch Anklicken von „Spielstand laden“ im dritten Fenster können Sie früher auf Diskette oder Festplatte abgespeicherte Spielstände wieder einladen und weiterspielen. Weitere Informationen zum Laden von Spielständen finden Sie im Kapitel „Laden und Speichern von Spielständen“.

Das Menü „Anfangsoptionen“ kann beendet werden, indem Sie das Fenster „Spiel beginnen“ mit der linken Maus-Taste anklicken, oder die rechte Maus-Taste an einer beliebigen Stelle drücken.

Falls Sie das Menü nicht auf diese Weise verlassen können, haben Sie entweder noch keinen bzw. mehr als vier Spieler als „menschliche Spieler“ ausgewiesen, oder insgesamt weniger als zwei Spieler aktiviert.

Spielbeginn

Nachdem eine neue Karte erstellt wurde, beginnt das Spiel.

Hinweis: Für Besitzer eines Commodore Amiga sei gesagt, daß zunächst soviel Programmdateien wie möglich in den Speicher geladen werden. Besonders Benutzer eines Rechners mit viel Speicher ohne Festplatte werden einige Male zu Diskettenwechseln aufgefordert, ehe das Spiel tatsächlich beginnt.

Es erscheint auf dem Bildschirm das Portrait des ersten Spielers, darunter der Name des Spielers, die Nationalität und die aktuelle Jahreszahl. Durch Drücken einer beliebigen Taste beginnt Ihre erste Spielrunde.

Sie befinden sich auf dem Kartenbildschirm. In der Mitte der Kartendarstellung befindet sich Ihr Heimathafen und ein blinkendes Schiff.

Drücken Sie nun zunächst die Taste „F1“ oder wählen Sie mit der linken Maus-Taste das Untermenü „Heimathafen“ aus dem Menü „Hauptmenü“ der Menü-Zeile. Sie gelangen in Ihren Heimathafen und können Ihr Schiff ausrüsten.

DER HEIMATHAFEN

Der Heimathafen ist der Ausgangspunkt aller Aktionen. Hier schaffen Sie die richtigen Voraussetzungen für erfolgreiche Entdeckungsfahrten. Je nachdem, welche Nationalität Sie im Anfangsmenü gewählt haben, starten Sie in einem der fünf folgenden Hafenstädte:



Bild 2: Der Heimathafen (Beispiel: London)

Sevilla, Spanien
Lissabon, Portugal
Amsterdam, Niederlande
London, England (siehe auch Bild 2 auf dieser Seite)
Nantes, Frankreich

Die Heimathäfen erstrecken sich über zwei Bildschirme. Indem Sie den Maus-Zeiger an den rechten bzw. linken Bildschirmrand bewegen, können Sie den Hafen in die entsprechenden Richtungen scrollen.

Im Heimathafen sind folgende Orte erreichbar:

- Werft
- Handel
- Kneipe
- Bankier
- Kontor
- Historiker

Um den Heimathafen zu verlassen, drücken Sie bitte die rechte Maus-Taste.

Menü-Steuerung

Sämtliche Aktionen im Heimathafen werden mit der Maus über graphische Menüs gesteuert. Beim Bewegen des Maus-Zeigers über das Bild werden Sie feststellen, daß über einigen Gebäuden, Personen etc. Texte erscheinen, sobald sich der Maus-Zeiger an einer bestimmten Stelle befindet. Durch Anklicken dieser Objekte mit der linken Maus-Taste können Sie das angegebene Menü auswählen. Mit der rechten Maus-Taste verlassen Sie das gewählte Menü wieder.

Anmerkung: In den Menüs „Handel“ und „Kontor“ bzw. „Reparatur“ und „Kanonen“ werden keine Texte angezeigt.

Eingabetafeln



Bild 3: Einfache Eingabetafel

In vielen Situationen erscheinen Eingabetafeln. Auf der einfachen Eingabetafel befinden sich nur zwei Knöpfe, mit denen eine Aktion bestätigt, bzw. abgebrochen werden kann. Die erweiterte Eingabetafel enthält einige zusätzliche Funktionen zum Verändern von Werten und Zahlen.

Durch Anklicken einer beliebigen Stelle des langen Balkens kann eine grobe Einstellung der Werte vorgenommen werden. Am Beispiel des Menü-Punktes „Besatzung“ in der Kneipe bedeutet dies, daß beispielsweise durch Anklicken der linken Seite des Balkens die Besatzung auf 0, durch Anklicken der rechten Seite die Maximalbesatzung eingestellt wird.

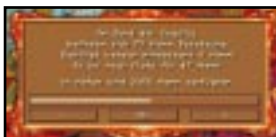


Bild 4: Erweiterte Eingabetafel

Zwischen diesen beiden Punkten kann die Größe der Besatzung beliebig gewählt werden. Mit den Knöpfen „+“ und „-“ kann zusätzlich eine Feineinstellung der Werte erfolgen. Mit dem „Ok“-Knopf werden die eingestellten Werte bestätigt.

Die Eingabe kann jederzeit durch Drücken der rechten Maus-Taste abgebrochen werden, ohne daß die vor dem Aufruf des Menü-Punktes vorhandenen Daten verändert werden.

Werft

Außer der Helling unter freiem Himmel gehören zu einer Werft die Sägerei, in der die hölzernen Bauteile zugeschnitten werden, die Taklerei, die Segelmacherei und die Schmiede. Meist befindet sich auch die Kanonengießerei in der Nähe der Werft. Die großen Werften sind darüber hinaus mit Trockendocks ausgestattet, in denen die Schiffe gewartet und Schäden repariert werden.



Bild 5: Werft

Neubau

Hier können neue Schiffe in Auftrag geben werden. Rechts oben im Bild befindet sich eine Liste der verfügbaren Schiffstypen. Der auf dem Bildschirm dargestellte Typ wird in gelber Schrift angezeigt.

In Amsterdam, Nantes und London können zu Beginn des Spieles nur Karavellen in Auftrag gegeben werden, in Sevilla und Lissabon ist zusätzlich der Schiffstyp „Karacke“ verfügbar. Insgesamt stehen im Laufe des Spieles 12 verschiedene Schiffstypen zur Verfügung. Beobachten Sie also die Entwicklung des Schiffsbaues.

Die verschiedenen Schiffstypen können mit der linken Maus-Taste aktiviert werden. Durch Anklicken des Schiffsbildes erscheint eine Tafel, auf der alle nützlichen Informationen über den Schiffstyp angezeigt werden. Sie haben nun die Möglichkeit, einen Bauauftrag zu erteilen, wenn Sie interessiert sind und über die notwendigen Mittel verfügen.

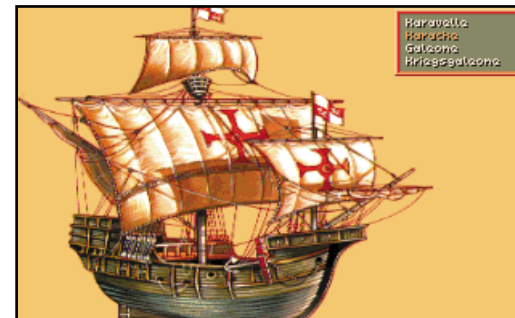


Bild 6: Neubau

Nach Erteilung eines Bauauftrages wird der geforderte Betrag aus Ihrer Hafenkasse abgezogen.

Verkauf

Die freundlichen Mitarbeiter der Werft unterbreiten Ihnen ein Angebot für Ihr Schiff. Der Erlös eines Schiffes richtet sich nach dem Zustand von Rumpf und Takelage und der Anzahl der Kanonen. Ein wichtiger Faktor sind die örtlichen Preise von Holz, Tuchen und Erzen, da sie den Materialwert des Schiffes zum Teil erheblich beeinflussen können.

Rechnen Sie einmal nach; manchmal kann es vorteilhaft sein, das Schiff vor dem Verkauf reparieren zu lassen.

Angebote

Wenn Ihnen ein gebrauchtes Schiff angeboten wird, sollten Sie nicht lange zögern. Obwohl es sich dabei oft um „Seelenverkäufer“ handelt, können Sie gelegentlich ein Schnäppchen machen. Vergessen Sie aber nicht, die teilweise hohen Reparaturkosten in Ihre Kalkulationen einzubeziehen.

Gebrauchte Schiffe sind oft bereits mit einigen Kanonen bestückt.

Reparatur

Dieses Menü ist gesperrt, falls sich keines Ihrer Schiffe im Heimathafen befindet.

Es erscheint das Reparaturmenü. Auf der Tafel am rechten Bildschirmrand werden alle für eine Reparatur notwendigen Informationen angezeigt. Durch Druck auf die linke Maus-Taste können Sie einen Reparaturauftrag geben. Die rechte Maus-Taste führt Sie zurück in die Werft.



Bild 7: Reparatur

Kanonen

Dieses Menü ist gesperrt, falls sich keines Ihrer Schiffe im Heimathafen befindet.

Es erscheint das Kanonenmenü. Auf der Tafel am rechten Bildschirmrand werden alle notwendigen Informationen angezeigt. Durch Druck auf die linke Maus-Taste erscheint eine Eingabetafel und es können Kanonen an Bord installiert, bzw. entfernt werden. Eine Kanone benötigt 3 Tonnen Ladekapazität.



Bild 8: Kanonen



Bild 9: Kneipe ohne Pirat

Kneipe

Die Kneipe wird nicht nur von Seeleuten, sondern auch von zwielichtigem Gesindel besucht, das versucht den Matrosen Ihre wohlverdiente Heuer abzufragen.

Dies ist genau der richtige Ort, um eine Besatzung anzuheuern, Söldner anzuwerben, Informationen einzuholen oder mit Piraten zu verhandeln.

Informant

Keiner mag ihn so richtig, aber alle wollen was von ihm. Er kennt jeden und weiß über alle etwas zu sagen. Von ihm können Sie Informationen über Ihre Mitspieler einholen. Über welchen Spieler Sie jeweils Informationen erhalten, können Sie nicht beeinflussen. Und natürlich läßt sich der Informant seine Dienste gut bezahlen.

Besatzung

Dieses Menü ist gesperrt, falls sich keines Ihrer Schiffe im Heimathafen befindet.

Es erscheint eine Eingabetafel, auf der die augenblickliche Besatzung, die Mindestbesatzung und die Besatzungskapazität bzw. die Anzahl der im Hafen verfügbaren Männer angezeigt werden. Wie im Kapitel „Eingabetafeln“ beschrieben, können Sie nun Männer anheuern bzw. entlassen.



Bild 10: Kneipe mit Pirat

Pirat

Ab und zu taucht ein Pirat in der Kneipe auf. Wenn Sie ihn anklicken, bietet er Ihnen an, mit seinem Schiff und seinen Männern in Ihre Dienste zu treten. Wollen Sie mit solchen Herren Geschäfte machen?

Soldaten

Im Verlauf des Spieles kann es nötig sein, die Kolonialstädte mit Soldaten vor Ihren habgierigen Gegnern zu sichern. Insgesamt stehen dafür 15 verschiedene Typen von Einheiten zur Verfügung, die teilweise aber erst im weiteren Spielverlauf entwickelt werden.

Nach Anklicken von „Infanterie“, „Reiterei“ oder „Artillerie“ erscheint eine Tafel. Sie erhalten Informationen darüber, welche Arten von Einheiten zur Zeit verfügbar sind und wieviele Einheiten sich momentan im Hafen bzw. auf dem aktuellen Schiff befinden. Darunter wird Ihnen Ihr Guthaben in der Hafenkasse angezeigt und die Anzahl der Söldner-Einheiten, die noch im Schiff untergebracht werden können.



Bild 11: Soldaten

Durch Anklicken der entsprechenden Zeile können Sie - vorausgesetzt Sie haben genug Geld in Ihrer Hafenkasse - eine Söldner-Einheit anwerben. Die Einheit befindet sich nun im Hafen.

Durch Anklicken der Zeile „Söldner anwerben“ wechselt der Modus in „Söldner vom Hafen ins Schiff“. Wenn Ihr Schiff genug freie Ladekapazität aufweist, je Söldner-Einheit werden 50t Laderaum benötigt, können Sie mit dem entsprechenden Menü-Punkt Einheiten vom Hafen auf das Schiff verlegen.

Durch erneutes Anklicken der untersten Zeile der Tafel wechselt der Modus zunächst auf „Söldner vom Schiff in den Hafen“ und bei einem weiteren Klick wieder zu „Söldner anwerben“.

Für die Versorgung der Soldaten muß kein zusätzlicher Proviant geladen werden.



Bild 12: Bankier

Bankier

Mit dem aufblühenden Handel und Gewerbe in Europa wächst auch das Bankgeschäft.

Auf der Tafel, die sich links oben im Bild befindet, werden Ihnen sämtliche Informationen über Ihre momentane finanzielle Situation angezeigt.

Das Kreditlimit, das Ihnen der Bankier einräumt, ist abhängig vom Umsatz, den Sie bisher erzielt haben, beträgt jedoch mindestens 5.000 Dublonen.

Der Umsatz wird durch jedes Geschäft welches Sie im Heimathafen tätigen (Schiffbau, Reparaturen, etc.) gesteigert. Im Laufe der Zeit läßt dieser „Effekt“ jedoch wieder nach, so daß Sie neue Geschäfte tätigen müssen, um Ihr Kreditlimit zu behalten.

Es stehen Ihnen die Menü-Punkte „Kredite“ und „Transfer“ zur Verfügung.

Kredite

Durch Anklicken dieses Menü-Punktes erscheint die Eingabetafel und es können bis zur Höhe des eingeräumten Limits Kredite aufgenommen, bzw. getilgt werden.

Die Tilgung von Krediten kann nur bis zur Höhe des in der Hafenkasse vorhandenen Betrages erfolgen.

Bei der Aufnahme eines Kredites verlangt der Bankier eine geringe „Bearbeitungsgebühr“, die gleich von der Kreditsumme abgezogen wird. Außerdem werden 5% Zinsen p.a. berechnet, was für damalige Verhältnisse zwar mehr als großzügig zu bezeichnen ist, sich im Sinne der Spielbarkeit aber als guter Wert erwiesen hat.

Sie sollten nur in Ausnahmefällen und mit äußerster Vorsicht Kredite aufnehmen, da Ihnen die Zinsen schnell über den Kopf wachsen können. Ein solcher Ausnahmefall wäre zum Beispiel, wenn Sie kurzfristig Geld für Ihre Geschäfte benötigen, und sich eines Ihrer Schiffe mit wertvoller Ladung bereits auf dem Heimweg befindet.

Sie müssen unbedingt darauf achten, daß Sie am Ende jeder Runde genügend Geld zur Bezahlung der Zinsen in Ihrer Hafenkasse haben! Können Sie Ihren Zahlungsverpflichtungen nicht nachkommen, wird Ihnen eines Ihrer Schiffe gepfändet. Befinden sich bei einer Pfändung keine Schiffe mehr in Ihrem Besitz, ist für Sie das Spiel vorzeitig beendet...

Transfer

An dieser Stelle können Sie über die Eingabetafel Geld zwischen Schiff und Kontor verschieben. Dieser Menü-Punkt ist gesperrt, falls sich keines Ihrer Schiffe im Heimathafen befindet. Wichtig ist, daß sämtliche Geschäfte, die Sie im Heimathafen tätigen, über die Hafenkasse abgewickelt werden.



Bild 13: Handel

Handel

In der Mitte des Bildschirms steht der Händler zwischen seinen zahlreich vorhandenen Waren. Über dem Händler befindet sich eine Tafel, auf der nützliche Informationen angezeigt werden.

In der linken oberen Ecke des Bildschirms befindet sich ein Geldsacksymbol. Darunter wird der Betrag angezeigt, der sich momentan in Ihrer Hafenkasse befindet. Rechts oben befindet sich ein Schiffssymbol. Die Zahl darunter zeigt den verfügbaren Laderaum an.

Bewegen Sie den Maus-Zeiger auf den Händler, so wird auf der Tafel „Waren kaufen“ bzw. „Waren verkaufen“ angezeigt. Durch Drücken der linken Maus-Taste können Sie nun zwischen „Kaufen“ und „Verkaufen“ umschalten.

Wird der Maus-Zeiger über eine der zahlreich vorhandenen Waren bewegt, zeigt die Tafel den Kauf- bzw. Verkaufspreis, den Lagerbestand der Stadt und die sich an Bord befindliche Menge der Ware an.

Durch Drücken der linken Maus-Taste kann nun die betreffende Ware gekauft oder verkauft werden. Für Sie sind die Waren Wasser, Zwieback, Tuche, Holz, Pulver, Kugeln und Tand wichtig, da sie zur Ausrüstung des Schiffes benötigt werden.

Verkaufen werden Sie in der Regel nur die Waren, die in den Minen und Plantagen Ihrer Kolonien produziert werden, also Zucker, Tabak, Baumwolle, Erze, Silber, Gold und Juwelen. Die Geschwindigkeit des Be- und Entladens kann dadurch beschleunigt werden, indem Sie die linke Maus-Taste gedrückt halten.

Durch jeden Handel verändert sich die Zahl Ihrer Dublonen und die verfügbare Ladekapazität. Die meisten Waren benötigen 1t Kapazität pro Einheit. Gold und Silber werden in kg berechnet, Juwelen in g.

Zwischen Kaufpreis und Verkaufspreis besteht ein beträchtlicher Unterschied, so daß Sie sich vor dem Beladen des Schiffes genau überlegen sollten, welche Waren Sie in welcher Menge zur Ausrüstung des Schiffes benötigen.

Kontor

Wenn Sie sich für Ihre momentane Gesamt-Situation interessieren, statten Sie Ihrem Kontor einen Besuch ab, um Ihre persönlichen Aufzeichnungen einzusehen.

Auf den ersten beiden Seiten des Buches lesen Sie Ihre persönlichen Daten und die Aufstellung Ihres Kolonialbesitzes. Durch Anklicken der rechten Buchseite erhalten Sie Informationen über Ihre Schiffe und Soldaten. Klicken Sie die linke Seite an, erhalten Sie wieder Ihre persönlichen Daten.

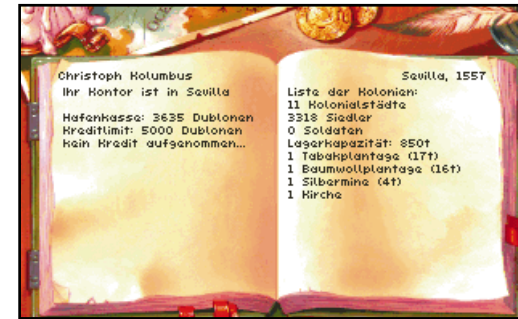


Bild 14: Kontor

Historiker

Der Historiker zeigt Ihnen den Spielstand an. Auf der Tafel können Sie ablesen, wieviel Prozent der Welt Sie bereits entdeckt bzw. erobert haben. Zusätzlich wird Ihre momentane Stellung unter allen Mitspielern in den Bereichen Kolonien, Schiffe und Soldaten angezeigt.

Durch Anklicken des Herren mit dem Zeigestock haben Sie die Möglichkeit, die Entwicklung neuer Waffen und Schiffstypen finanziell zu unterstützen.

Es erscheint zunächst eine Eingabetafel, mit der Sie zwischen Waffen und Schiffen wählen können. Anschließend haben Sie die Möglichkeit einen beliebigen Betrag bis zur Höhe des vorhandenen Geldes zu spenden. Als Mindestbetrag ist eine Summe von 2.500 Dublonen empfehlenswert. Darüber hinaus sind Ihrer Großzügigkeit keine Grenzen gesetzt. Die Wirkung einer Spende ist auf den jeweils nächsten zu entwickelnden Waffen- bzw. Schiffstyp begrenzt.

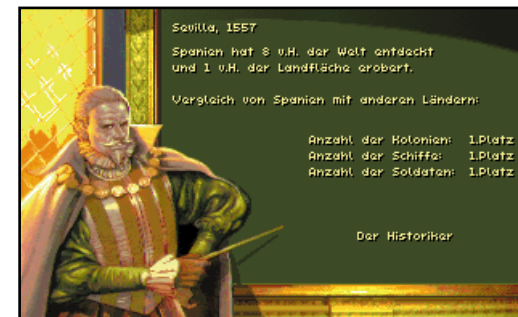


Bild 15: Historiker

AUSRÜSTEN EINES SCHIFFES

Zu Beginn des Spieles steht jedem Spieler eine Karavelle mit 100t Ladekapazität zur Verfügung. Besuchen Sie zunächst die Kneipe, um eine Besatzung anzuheuern.

Jedes Schiff hat eine Mindestbesatzung, die auf jeden Fall benötigt wird, um das Schiff zu manövrieren. Da Ihre Männer auf den langen Seereisen vielen Gefahren und Krankheiten ausgesetzt sind, sollten Sie immer einige Männer mehr an Bord nehmen. Außerdem benötigen Sie zusätzliche Männer zur Wartung des Schiffes und zur Bedienung der Geschütze. Und natürlich wollen Sie ferne Länder entdecken, Expeditionen bilden, Eingeborenendörfer erobern und Siedlungen errichten.

Anschließend gehen Sie in die Werft, um das Schiff mit Kanonen zu bestücken.

Zu Beginn des Spiels ist es nicht zu empfehlen, das Schiff mit der maximalen Zahl Kanonen auszustatten, da jede Kanone 3t Ihrer Ladekapazität belegt.

Im Gefecht benötigen Sie zusätzlich als Mindestbesatzung 5 Mann je Kanone, um alle Geschütze einsetzen zu können.

Im späteren Spielverlauf ist es ratsam, schwer beladene Handelsschiffe von Kriegsschiffen begleiten zu lassen, um die wertvolle Ladung vor Ihren Gegnern zu schützen.

Der letzte Weg im Heimathafen führt Sie immer zum Händler.

Zunächst brauchen Sie Wasser und Zwieback als Proviant für die Besatzung. In der Regel verbrauchen 40 Mann Besatzung 1t Wasser und 1t Zwieback je Spielrunde.

Außerdem sollten Sie Tuche und Holz kaufen, um während der bevorstehenden Seereise kleinere Reparaturen am Schiff von der Besatzung durchführen zu lassen. Um den Zustand des Rumpfes bzw. der Takelage einer 100t Karavelle um 10 Prozent zu verbessern, benötigen Sie etwa 1t Holz bzw. 1t Tuche.

Ist Ihr Schiff mit Kanonen ausgerüstet, benötigen Sie zusätzlich Pulver und Kugeln. Diese Waren werden im Verhältnis 1:3 benötigt, also 1t Pulver auf 3t Kugeln. Eine Kugel hat dabei ein Gewicht von durchschnittlich 20 Pfund.

Zuletzt sollten Sie noch einige Ladungen Tand - Glasperlen, Töpfe etc. - an Bord nehmen, um bei einer Begegnung mit Eingeborenen handeln zu können.

Bei der Beladung eines Schiffes muß darauf geachtet werden, daß das Schiff weder überladen, noch mit völlig leerem Laderaum in See sticht, da Rumpf und Takelage sonst erhöhtem Verschleiß auf hoher See ausgesetzt sind.

Auf späteren Entdeckungs- oder Handelsreisen können Sie Soldaten mit an Bord nehmen, um Ihre Kolonien vor Angriffen zu schützen oder neue Gebiete zu erobern.

Zum Bau einer Plantage in einer Ihrer zukünftigen Kolonien benötigen Sie mindestens 8.000 Dublonen, die Sie nach dem Ausrüsten des Schiffes beim Bankier vom Kontor ins Schiff übertragen müssen.

Beispiel zur Ausrüstung einer Karavelle mit 100t Ladekapazität:

66 Mann Besatzung	4 Kanonen
25t Wasser	25t Zwieback
2t Tuche	2t Holz
1t Pulver	3t Kugeln
10t Tand	

Es handelt sich hierbei natürlich nur um einen Vorschlag. Sie sind letztlich der Reeder und Ihnen sind (fast) keine Grenzen gesetzt.



Bild 16: Die Karte

DIE KARTE

Der Kartenbildschirm besteht aus fünf Teilen: Die Menü-Leiste und die Karte im rechten Teil des Bildschirms, Im linken Bildschirmbereich das Graphik-Fenster, für die Detailgraphik des aktuellen Objektes, darunter die Informations-Zeile mit dem Namen des angewählten Objektes (z.B. „Santa Maria“) oder die Bezeichnung (z.B. „Zuckerplantage“), und darunter das Einheiten-Fenster mit wichtigen Daten und Informationen über das aktuelle Objekt. Im Einheiten-Fenster kann auch eine Übersichtskarte eingeblendet werden.

Bewegen der Karte

Klicken Sie ein beliebiges Feld auf der Karten-Darstellung mit der linken Maus-Taste an. Das gewählte Feld wird in die Mitte der Karte gebracht. Auf diese Weise können Sie den Kartenausschnitt schnell über die ganze Welt bewegen.

Befindet sich auf dem angeklickten Feld ein Objekt (Schiff, Stadt etc.), wird die Karte nicht gescrollt, sondern die Einheiten-Information ausgegeben.

Außerdem kann die Karte mit den Cursor-Tasten der Tastatur in horizontaler und vertikaler Richtung verschoben werden.

MENÜ-STEUERUNG

Um einen Menü-Punkt anzuwählen, müssen Sie eines der fünf Menüs aus der Menü-Zeile mit der linken Maus-Taste anklicken und die Taste gedrückt halten. Ziehen Sie nun den Marker mit der Maus auf den gewünschten Menü-Punkt.

HAUPTMENÜ

Über das Hauptmenü werden die Grundfunktionen der Karte gesteuert.

Heimathafen

Sie kommen in den Heimathafen und können dort Ihre Entdeckungsreisen vorbereiten.

Übersichtskarte

Rechts unten im Einheiten-Fenster wird eine Übersichtskarte eingeblendet. Die Karte wird zentriert dargestellt, was bedeutet, daß der in der Karte gezeigte Ausschnitt sich in der Mitte der Übersichtskarte befindet. Die Objekte der verschiedenen Spieler werden in unterschiedlichen Farben dargestellt. Sie haben nun die Möglichkeit einen beliebigen Punkt auf der Übersichtskarte anzuklicken, der dann zum Mittelpunkt des Karten-Ausschnitts wird. Die Übersichtskarte wird wieder gelöscht, wenn das Einheiten-Fenster wieder zur Anzeige von Einheitsdaten benötigt wird.

Suchen

Sie werden aufgefordert, den Namen eines beliebigen Objektes (Schiff oder Stadt) einzugeben. Wenn das angegebene Objekt auf Ihrer aktuellen Karte vorhanden ist und, im Falle von Städten, von Ihnen bereits entdeckt wurde, wird es zum Mittelpunkt des Karten-Ausschnitts.

Speichern

Hier können Spielstände auf Festplatte oder Diskette abgelegt werden. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel „Laden und Speichern von Spielständen“.

Ende

Wählen Sie diesen Menü-Punkt, falls Sie das Spiel vorzeitig beenden wollen.

INFORMATION

Die Informationen, die durch dieses Menü abgerufen werden können, beziehen sich immer auf das aktive, also blinkende Objekt auf der Karte.

Waren

Dieser Menü-Punkt ist für Expeditionen, Schiffe und Städte verfügbar. Es wird Ihnen eine Liste mit dem kompletten Bestand an Waren und Geld angezeigt.

Soldaten

Kann für Schiffe und Städte gewählt werden. Sie erhalten eine genaue Aufstellung aller sich auf dem Schiff bzw. in der Stadt befindenden Einheiten.

Produktion

Ist nur für Städte verfügbar und zeigt Ihnen eine Übersicht der gesamten Produktion der Minen und Plantagen der betreffenden Stadt.

BEFEHLE

Über das Menü „Befehle“ werden Ihre Einheiten gesteuert. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel „Einheitensteuerung“.

STADTAUSBAU

Dieses Menü kann nur benutzt werden, wenn eine Ihrer Kolonialstädte aktiviert wurde, das Objekt blinkt also auf der Karte. Eine Beschreibung der einzelnen Menü-Punkte finden Sie im Kapitel „Stadtentwicklung und Ausbau“

OPTIONEN

Wenn Sie dieses Menü wählen, können Sie die Detail-Graphiken und die Animationen aus- oder einschalten. Diese Möglichkeit ist besonders beim Einsatz eines Commodore Amiga mit nur einem Laufwerk und wenig Speicher interessant. Die Ladezeiten werden zugunsten von Teilen der Graphik verkürzt.

Tastaturbelegung

Einige Menü-Punkte sind zusätzlich zur Maus-Steuerung direkt über die Tastatur erreichbar:

HAUPTMENÜ

F1 Heimathafen
F2 Übersichtskarte
F3 Suchen
F4 Speichern
F5 Spielende

INFORMATION

F6 Waren
F7 Soldaten
F8 Produktion

BEFEHLE

M Bewegen
W Warten
S Ankern/Befestigen
E Expedition bilden
U Armee ausladen
Leertaste keine Befehle
C Zentrieren
F Schiffe
Esc Runde beenden

EINHEITENSTEUERUNG

Der Begriff „Einheit“ bezeichnet in den folgenden Abschnitten alle beweglichen Objekte, also Schiffe, Armeen und Expeditionen.

Eine aktivierte Einheit erkennen Sie daran, daß Sie in dem Karten-Fenster blinkt.

Sie können eine andere Einheit aktivieren, indem Sie mit einem Doppelklick das Feld mit der betreffenden Einheit anwählen. Wenn das Feld nur einmal angeklickt wird, erscheinen die Daten der angeklickten Einheit im Informations-Fenster, die vorher gewählte aktive Einheit bleibt jedoch erhalten.

Bewegen

Einheiten können entsprechend der Zahl ihrer Bewegungspunkte auf der Karte bewegt werden. Bei Schiffen wird dabei jeweils ein Bewegungspunkt pro Kartenquadrat abgezogen. Bei Expeditionen oder dem Marsch von Armee-Einheiten hängt die Anzahl der möglichen Bewegungen zusätzlich davon ab, über welches Terrain sie bewegt werden.

Die Einheiten können um jeweils einen Schritt bewegt werden, indem Sie ein sich direkt neben der Einheit befindliches Feld mit der rechten Maus-Taste anklicken, oder indem Sie die Tasten „1“ bis „9“ des Ziffernblocks (mit Ausnahme der Taste „5“) drücken. Mit der Taste „8“ wird die Einheit beispielsweise um ein Feld nach oben bewegt.

Wenn Sie die Einheit über eine größere Entfernung bewegen möchten, wählen Sie „Bewegen“ aus dem Menü „Befehle“ oder drücken die Taste „M“. Es erscheint die Aufforderung „Ziel aussuchen“ in der Menü-Zeile. Klicken Sie nun das betreffende Feld mit der linken Maus-Taste an, zu dem Sie die Einheit hinbewegen möchten. Die Einheit bewegt sich nun solange selbständig, bis sie ihr Ziel erreicht hat, oder auf ein Hindernis trifft. Der Befehl bewegt die Einheiten nur auf direktem Weg zum Zielpunkt und kann keine Hindernisse umgehen.

Sind die Bewegungspunkte der Einheit aufgebraucht, wird die nächste Einheit aktiviert.

Sollte eine Expedition oder Armee eine Bewegung aufgrund mangelnder Bewegungspunkte nicht ausführen können, wird die Aktion für die aktuelle Spielrunde beendet.

Sie können in der nächsten Spielrunde versuchen, das gewünschte Ziel mit neuen Bewegungspunkten zu erreichen.

Einige Landeinheiten können nicht in jedem Terrain bewegt werden. Eine Bombarde besitzt z.B. 2 Bewegungspunkte pro Runde und kann daher generell nicht über ein Gebirge, es werden 4 Bewegungspunkte benötigt, oder einen Fluß, für den 3 Bewegungspunkte nötig sind, bewegt werden. In diesem Fall müssen Sie sich einen anderen Weg suchen.

Bei Schiffen entspricht die Anzahl der verfügbaren Bewegungspunkte der maximalen Geschwindigkeit (kn) des Schiffes. Bei schlechtem Zustand von Takelage und Segel stehen Ihnen entsprechend weniger Bewegungspunkte zur Verfügung.

Eine Tabelle mit den Bewegungspunkten finden Sie im hinteren Teil des Handbuchs.

Warten

Wenn Sie zunächst andere Einheiten kontrollieren wollen, können Sie aus dem Menü „Befehle“ den Befehl „Warten“ auswählen oder die Taste „W“ drücken.

Die Einheit wird zu einem späteren Zeitpunkt innerhalb der aktuellen Runde erneut aktiviert und kann normal weiterbewegt werden. Dieser Befehl ist z.B. sehr nützlich, wenn Sie zunächst eine Landeinheit auf ein Schiff laden und das Schiff anschließend weiterbewegen wollen.

Ankern/Befestigen

Um ein Schiff ankern zu lassen oder eine Expedition oder Armee zu lagern, wählen Sie „Ankern/Befestigen“ aus dem Menü „Befehle“ oder drücken die Taste „S“. Die Einheit bleibt so lange in dieser Stellung, bis sie durch einen Doppelklick wieder aktiviert wird.

Expedition bilden

Drücken Sie hierfür die Taste „E“ oder wählen Sie „Expedition bilden“ aus dem Menü „Befehle“. Sie haben die Möglichkeit aus einer Kolonialstadt, einem Schiff oder einer anderen Expedition eine neue Expedition zu bilden. Von einem Schiff in einem Hafen kann keine Expedition gebildet werden.

Es erscheint zunächst ein Menü, mit dem Sie Waren, Männer und Geld in die Expedition übertragen können. Dazu müssen Sie den betreffenden Wert in der entsprechenden Spalte anklicken. Halten Sie die Maus-Taste gedrückt, um größere Mengen zu transferieren.

Um den Transfer zu bestätigen, aktivieren Sie den Knopf „Ok“. Mit der rechten Maus-Taste können Sie die Aktion abbrechen.

In der Menü-Zeile erscheint die Meldung „Expedition bilden“. Sie können nun ein unmittelbar neben dem aktiven Objekt liegendes Feld mit der linken Maus-Taste anklicken, um die Expedition dort aufzubauen. Mit der rechten Maus-Taste können Sie den Transfer abbrechen.

Die Anzahl der Bewegungspunkte, die die Expedition in jeder Spielrunde erhält, ist abhängig davon, wieviel Ladung auf das einzelne Expeditions-Mitglied verteilt wird. Die maximale Zahl von 4 Bewegungspunkten erhalten Sie bei einer Ladung von 2t oder weniger je Mann. Dieser Wert ist natürlich nicht in der Weise zu verstehen, daß jedes Expeditions-Mitglied 2t oder mehr in seinem Rucksack tragen kann. Eine Expedition besteht, je nach Anzahl der Männer, zusätzlich aus Pferden und Wagen.

Die Expedition kann in der folgenden Spielrunde bewegt werden.

Die Gesamtzahl der Expeditionen die Sie kontrollieren können, hängt von der Zahl Ihrer Kolonien und Schiffe ab. Zu Beginn des Spieles können Sie demnach nur eine Expedition bilden.

Armee ausladen

Drücken Sie hierzu die Taste „U“ oder wählen Sie „Armee ausladen“ aus dem Menü „Befehle“. Es erscheint ein Auswahl-Menü, in dem alle Armee-Einheiten angezeigt werden, die sich auf dem aktivierten Schiff bzw. der aktivierten Kolonialstadt befinden. Nach der Wahl einer Einheit können Sie diese wie eine Expedition auf der Karte platzieren.

Die Armee kann in der folgenden Spielrunde bewegt werden.

Expeditionen und Armeen einladen

Eine Landeinheit kann wieder in ein Schiff oder eine Kolonialstadt eingeladen werden, indem Sie direkt auf das Zielobjekt bewegt wird. Falls eine Expedition auf eine andere bewegt wird, entsteht daraus eine gemeinsame, große Expedition. Wenn das Zielobjekt zu wenig Lagerkapazität bzw. Laderaum besitzt, um die Einheit aufzunehmen, ist das Einladen nicht möglich.

keine Befehle

Wählen Sie „keine Befehle“ aus dem Menü „Befehle“ oder drücken Sie die „Leertaste“.

Die Bewegungspunkte der Einheit werden für die aktuelle Runde auf 0 gesetzt und die nächste Einheit aufgerufen. Die Einheit kann in der nächsten Runde normal weiterbewegt werden. Dieser Befehl kann zusätzlich benutzt werden, wenn das aktive Objekt eine Stadt ist. Einheiten können dann wieder normal bewegt werden.

Zentrieren

Um das blinkende Objekt in die Mitte des Karten-Ausschnitts zu bringen, wählen Sie „Zentrieren“ aus dem Menü „Befehle“ oder drücken die Taste „C“.

Schiffe

Dieser Menü-Punkt ist nur bei Häfen verfügbar. Es wird eine Liste der im Hafen liegenden Schiffe angezeigt. Aus dieser Liste können Sie ein beliebiges Schiff auswählen. Das gewählte Schiff wird aktiviert und kann nun bewegt werden.

Wählen Sie „Schiffe“ aus dem Menü „Befehle“ oder drücken Sie die Taste „F“.

Runde beenden

Wenn Sie alle Ihre Einheiten bewegt haben, erscheint eine Abfrage, ob Sie die Runde beenden wollen. Bei einer Bestätigung ist der nächste Spieler an der Reihe.

Andernfalls haben Sie die Möglichkeit weitere Aktionen durchzuführen, allerdings mit der Ausnahme, daß die Einheiten, deren Bewegungspunkte bereits verbraucht sind, natürlich nicht mehr bewegt werden können. Einheiten, die sich im Zustand „Ankern“ oder „Befestigen“ befinden, können mit einem Doppelklick wieder aktiviert werden.

Wenn Sie Ihre Eingaben endgültig beenden wollen, wählen Sie „Runde beenden“ aus dem Menü „Befehle“ oder Drücken Sie die Taste „Esc“. Es erscheint wieder die Sicherheits-Abfrage.

IM GEFECHT

Wo Ihre schwer beladenen Handelsschiffe die Meere befahren, sind Piraten und Korsaren nicht weit. Um ein Gefecht zu beginnen, müssen Sie nur Ihr aktives Objekt (Schiff oder Einheit) auf ein Feld mit einem fremden Objekt bewegen. Die Kontrahenten feuern abwechselnd, bis ein Sieger aus dem Kampf hervorgegangen ist. Das getroffene Objekt blinkt jeweils kurz auf. Auf diese Weise können sie den Gefechtsverlauf auf der Karte verfolgen. Anschließend werden Sie über den Ausgang des Kampfes informiert.

STADTENTWICKLUNG UND AUSBAU

Sobald Sie eine neue Mission gegründet haben, fangen die Siedler an, sich zu vermehren und eine Siedlung zu errichten. Auf diese Weise kann im weiteren Spielverlauf aus einem Eingeborenendorf eine Mission, Siedlung oder gar eine Niederlassung entstehen.

Über das Menü „Stadttausbau“ haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, die Entwicklung Ihrer Kolonien zu beeinflussen und sie gezielt auszubauen. Dafür muß zuerst der gewünschte Ort mit einem Doppelklick aktiviert werden. Nachdem Sie den Ausbau für das Objekt abgeschlossen haben, wählen Sie „keine Befehle“ aus dem Menü „Befehle“ oder drücken die „Leertaste“, um mit der Einheitensteuerung fortzufahren.

Die Kosten für den jeweiligen Ausbau werden Ihnen nach der Auswahl der entsprechenden Option angezeigt und nach der Bestätigung direkt aus der Kasse des Ortes abgezogen. Die verschiedenen Ausbauten stehen nach dem Kauf sofort zur Verfügung.

Lager

Sie können die Lagerkapazität einer Kolonie in Schritten von jeweils 100t bis hin zur maximalen Lagergröße von 5.000t ausbauen. Dabei besitzt jeder Ort bei der Eroberung bereits eine Kapazität von 100t. Lager in ausreichender Größe sind der Grundstein für die wirtschaftliche Entwicklung. Wenn die Lagerkapazität erschöpft ist, wird die Warenproduktion in Ihren Minen und Plantagen eingestellt!

Kirche

Sie haben die Möglichkeit in jeder Ihrer Kolonien eine Kirche zu errichten. Dadurch werden Eingeborene zum christlichen Glauben bekehrt. Jeder bekehrte Eingeborene steigert Ihr Ansehen bei der Kirche in Ihrem Heimathafen und bringt Sie Ihrem Spielziel ein Stück näher.

Fort

Der Bau eines Forts, also einer Festung, ist erst möglich, wenn die Kolonie die Ausbaustufe „Niederlassung“ erreicht hat. Ein Fort besitzt einen wesentlich höheren Verteidigungswert.

Hafen

Um einen Kolonialhafen zu errichten, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein:

- Eines der vier Nachbarmfelder im Norden, Süden, Westen oder Osten der Kolonie muß Wasser sein.
- Der Bau eines Kolonialhafens ist erst ab der Ausbaustufe „Fort“ möglich.

Der Kolonialhafen besitzt den höchsten Verteidigungswert. Zusätzlich können Ihre Schiffe im Hafen vor Anker gehen.

Die Besatzung eines Schiffes, das in einem Hafen liegt, verbraucht keinen Proviant aus dem Laderaum des Schiffes und ist vor Krankheiten geschützt. Das Schiff selbst ist sicher vor Beschädigungen durch Wind und Wetter und kann die Stadt bei einem Angriff unterstützen.

Minen und Plantagen

Wählen Sie beispielsweise „Zuckerplantage“ aus dem Menü „Stadttausbau“, so wird Ihnen der Preis für den Aufbau einer Zuckerplantage mitgeteilt. Nach der Bestätigung des Kaufs erscheint die Meldung „Zuckerplantage setzen“ in der Menü-Leiste. Sie können nun mit Hilfe der Cursor-Tasten den Kartenausschnitt in vier Richtungen bewegen. Durch Anklicken eines Kartenfeldes mit der linken Maus-Taste wird die Zuckerplantage auf der Karte gesetzt. Mit der rechten Maus-Taste haben Sie die Möglichkeit, die Aktion abubrechen.

Beim Setzen einer Plantage müssen einige Regeln eingehalten werden:

- Das gewählte Feld muß Land sein.
- Auf dem angeklickten Feld darf sich kein anderes Objekt befinden.
- Plantagen können nur auf der Insel gesetzt werden, auf der sich auch die zugehörige Kolonie befindet.

Die Wahl des Standortes ist für die Menge der produzierten Güter entscheidend. So gehören Plantagen in die Nähe eines Flusses, Minen aber ins Gebirge. Wenn sich bereits ein Objekt gleichen Typs neben dem gewählten Standort befindet, kann die Produktion davon negativ beeinflusst werden.

Jede Mine oder Plantage ist ihrer Stadt zugeordnet. Wenn genug Arbeitskräfte zur Produktion vorhanden sind und der Lagerraum ausreicht, werden die produzierten Waren zu Beginn einer Runde dem Bestand der zugehörigen Kolonie hinzugefügt.

Um die volle Produktion auszunutzen, werden in der Kolonie 100 Siedler für jede Plantage und 250 Siedler für jede Mine benötigt.

Bei der Eroberung einer Kolonie gehen auch die zugehörigen Minen und Plantagen in den Besitz des Eroberers über.

ERSTE ENTDECKUNGSREISE

Im Kapitel „Ausrüsten des Schiffes“ wurde beschrieben, wie Sie eine erste, erfolgreiche Expedition vorbereiten. Das Schiff kann nun auf der Karte bewegt werden.

Nach einiger Zeit heißt es schließlich „Land in Sicht“. Sie haben nun die Möglichkeit, erst einmal die Küste mit dem Schiff zu erkunden, oder eine Expedition zu bilden.

Mit Hilfe der Expedition können Sie das Landesinnere entdecken. Früher oder später treffen Sie auf ein Eingeborenendorf und es heißt Handeln oder Erobern.

Zum Handeln benötigen Sie Tand. Der Häuptling stellt seine Forderungen. Nehmen Sie sein Angebot an, schließt er sich mit seinem Dorf Ihren Kolonien an. Die gewaltsame Eroberung hat den Nachteil, daß einige Ihrer Männer dabei verlorengelassen können und Ihr Ansehen bei der Kirche Schaden nimmt, da Sie ja schließlich die Eingeborenen zum christlichen Glauben bekehren sollen.

Sie haben nun Ihre erste Mission gegründet. Lassen Sie einige Männer aus Ihrer Expedition zur Entwicklung der Stadt und zum Aufbau der Produktion sowie genug Geld für den Stadtausbau in der Mission zurück. Danach sollten Sie eine Plantage in der Nähe der Mission errichten und die Lagerkapazität entsprechend erweitern. Wenn Ihre Plantage genug produziert hat, sollten Sie die Waren mit der Expedition zu Ihrem Schiff bringen und die Heimreise antreten.

Bis zu diesem Zeitpunkt können Sie einen weiteren Teil des Landes erkunden und nach weiteren Eingeborenendörfern suchen.

Verbrauch und Abnutzung

Im Laufe einer Seereise werden Sie feststellen, daß die Vorräte an Wasser, Zwieback, Tuche und Holz auf dem Schiff langsam verbraucht werden. Bevor Ihre Besatzung verhungert, sollten Sie rechtzeitig die Heimreise antreten. Als letztes Mittel können Sie Ihre Besatzung auf dem Land aussetzen und warten, bis ein anderes Schiff Ihrer Flotte Nachschub aus dem Heimathafen bringt.

Die Männer in ihren Expeditionen und Siedlungen besorgen sich ihre Nahrung aus der freien Natur, verbrauchen also keinen zusätzlichen Proviant.

Ihre Schiffe sind der ständigen Belastung durch Wind und Wetter ausgesetzt. Der Verbrauch von Tuchen und Holz zeigt Ihnen an, daß Ihre Besatzung kleinere Reparaturen ausführt. Weitere Informationen über den Verbrauch können Sie im Kapitel „Ausrüsten eines Schiffes“ nachlesen.

Ereignisse

Es gibt viele Gefahren, die Ihren Schiffen und Expeditionen im Laufe einer Reise begegnen können. Werfen Sie also nicht gleich das Handtuch, wenn Ihr bestes Schiff einmal in einen Sturm gerät oder eine Expedition von Eingeborenen überfallen werden sollte - für einen erfahrenen Entdecker sind dies nur einige der zahlreichen, schwierigen Situationen, mit denen Sie während einer Entdeckungsreise zu kämpfen haben.

Inkastädte

Mit etwas Glück treffen Sie mit einer Ihrer Expeditionen auf eine Inkastadt. Sie können hier keinen Handel treiben und stoßen bei der Eroberung auf stärkeren Widerstand als bei einem Eingeborenendorf. Nach der erfolgreichen Eroberung finden Sie jedoch meistens Reichtümer und Schätze, die Sie in Ihren Heimathafen transportieren und dort zu einem hohen Preis verkaufen können.

SONSTIGES

Kirchenbann

Falls Sie einmal in die unglückliche Situation geraten, von der Kirche mit einem Bann belegt zu werden, sind Ihnen wohl einige Fehler unterlaufen. Haben Sie durch Anwendung von Gewalt zu viel Schaden unter den Eingeborenen angerichtet? Haben Sie Schiffe des Feindes aufgebracht, ohne durch einen Kaperbrief dazu ermächtigt worden zu sein und sich somit der Piraterie schuldig gemacht?

Der Kirchenbann schlägt sich auf die Moral aller Ihrer Männer nieder und schwächt die Kampfkraft Ihrer Schiffe, Siedlungen und Einheiten um etwa 10%.

Die Wirkung des Kirchenbannes läßt nach, sobald Sie im Ansehen der Kirche wieder gestiegen sind.

Segen

Der Segen ist das Gegenstück zum Kirchenbann. Die christlichen Oberhäupter sind anscheinend sehr zufrieden mit Ihren Leistungen. Der Segen verbessert die Kampfkraft Ihrer Schiffe, Siedlungen und Einheiten um etwa 10%.

Kaperbrief

Im Laufe des Spieles wird Ihnen ein Kaperbrief angeboten. Damit können Sie die Handelsschiffe Ihrer Gegner entern, ohne anschließend mit negativen Folgen in Form einer Bestrafung durch die Kirche rechnen zu müssen.

Schulden

Wenn Sie einen Kredit aufgenommen haben, werden zu Beginn jeder Runde die Zinsen aus Ihrer Hafenkasse abgezogen. Haben Sie nicht genug Geld für die Begleichung Ihrer Schuld, kennt der Bankier kein Pardon. Es wird ein Verfahren gegen Sie eingeleitet und eines Ihrer Schiffe gepfändet. Befindet sich zur Zeit kein pfändbares Schiff in Ihrem Besitz - im Bau befindliche Schiffe werden nicht berücksichtigt - ist für Sie das Spiel an dieser Stelle beendet!

LADEN UND SPEICHERN VON SPIELSTÄNDEN

Beim Laden und Speichern von Spielständen erscheint zunächst das Buch, welches Sie bereits aus dem Kontor kennen. Beim Spielen von Diskette (nur Amiga) werden Sie vorher aufgefordert, eine Spielstandsdiskette einzulegen.

Spielstände dürfen nicht auf den Original-Disketten gespeichert werden! Halten Sie also eine leere, formatierte Diskette als Spielstand-Diskette bereit.

Es werden maximal 20 vorhandene Spielstände angezeigt. Falls auf Ihrer Festplatte mehr als 20 Spielstände vorhanden sind, sollten Sie vor dem nächsten Programmstart alle nicht mehr benötigten Dateien löschen.

Der Menü-Punkt „Verzeichnis lesen“ ist nur bei Einsatz von Disketten interessant. Mit diesem Befehl kann der Inhalt einer weiteren Diskette eingelesen werden.

Durch Drücken der rechten Maus-Taste können Sie das Menü jederzeit verlassen.

Laden

Klicken Sie den gewünschten Spielnamen an. Der gewählte Dateiname wird nun hinter „Spielname“ angezeigt. Nach dem Anklicken von „Laden“ aus der untersten Zeile der linken Buchseite wird der betreffende Spielstand geladen und das Spiel fortgesetzt.

Speichern

Klicken Sie „Spielname“ an, um den gewünschten Dateinamen einzugeben.

Wenn Sie eine bereits vorhandene Datei überschreiben wollen, klicken Sie den entsprechenden Dateinamen in der Liste an. Der gewählte Dateiname wird hinter „Spielname“ angezeigt.

Nach dem Anklicken von „Speichern“ aus der untersten Zeile der linken Buchseite wird der aktuelle Spielstand auf Diskette bzw. Festplatte gesichert. Wenn Sie für die Zwischenstände Disketten einsetzen, müssen Sie bereits vor Beginn des Spieles eine Spielstands-Diskette mit ausreichend freier Kapazität bereithalten.

TIPS UND TRICKS

Zu Beginn des Spieles sollten Sie im Heimathafen keine größeren Investitionen tätigen, da Ihnen sonst die finanziellen Mittel zum Ausbau Ihrer Kolonien fehlen.

Rüsten Sie Ihr Schiff zu Anfang nur mit einer kleinen Zahl von Kanonen aus, da diese recht teuer sind und ein beträchtlicher Teil der Ladekapazität verbraucht wird.

Gehen Sie vorsichtig mit Krediten um, da Ihnen sonst schnell das Wasser bis zum Halse stehen kann.

Achten Sie immer darauf, daß nach der Aufnahme von Krediten am Ende jeder Runde genug Geld zur Begleichung der Zinsen in Ihrer Hafenkasse vorhanden ist, da Ihnen sonst ein Schiff gepfändet wird.

Achten Sie auch darauf, daß bei einer Seereise kein Hunger an Bord Ihres Schiffes entsteht. Wenn die Zahl der Besatzungs-Mitglieder auf hoher See unter die Mindestbesatzung sinkt, ist Ihr Schiff verloren.

Versuchen sie, wann immer möglich, mit den Eingeborenen zu verhandeln, da bei einer gewaltsamen Eroberung Ihr Ansehen bei der Kirche Schaden nehmen könnte.

Konzentrieren Sie Ihre Kräfte zu Beginn des Spieles auf wenige Kolonien. Befinden sich zu viele Missionen in Ihrem Besitz, könnten Sie leicht den Überblick verlieren. Außerdem können wenige Orte schneller ausgebaut und leichter verteidigt werden.

Piraterie schadet ebenfalls Ihrem Ansehen bei der Kirche. Wenn Sie im Laufe des Spieles einen Kaperbrief erwerben, können Sie jedoch ohne negative Folgen Jagd auf die schwer beladenen Handelsschiffe Ihrer Gegner machen.

Zu Beginn ist es nicht ratsam, sofort Handel mit den Konkurrenten anzufangen, da der eventuelle Verlust eines Schiffes oder einer Einheit noch relativ schwer zu verkraften ist.

Quelle: „Segelschiffe“
vom Verlag Werner
Dausien, Hanau

SCHIFFE

Geschichte der Schiffe

Bevor Kolumbus Amerika entdeckte, versuchten die Portugiesen auf Karavellen und Karacken Afrika zu umfahren und Indien in südlicher und östlicher Richtung zu finden. Um die Verbindung mit den Kolonien zu verbessern, wurden neue Schiffe, die Galeonen, gebaut. Diese neue Klasse war das typische Kolonisationsschiff, es war größer und widerstandsfähiger als die Karacken.

Mit der bauchigen, niederländischen Fleute erschien ein neues Handelsschiff auf den Meeren. Bei geringerem Tiefgang als die Galeone, hatte Sie fast die gleiche Ladekapazität.

Das kleine Reich der Niederlande hatte damals weltweit die meisten Handelsschiffe und beherrschte im 17. Jahrhundert die Weltmeere.

Das galt natürlich nur solange, bis Engländer und Franzosen mit größeren Schiffen, im besonderen mit größeren Kriegsschiffen, in das Geschehen eingriffen.

Wegen der seichten niederländischen Häfen konnten dort keine großen Kriegsschiffe gebaut werden, die den englischen und französischen 2.000-t-Schiffen hätten Paroli bieten können. Im 18. Jahrhundert kam es dann zwischen England und Frankreich zum Kampf um die Vormachtstellung auf See. Er wurde endgültig erst im Jahre 1805 mit der Schlacht bei Trafalgar entschieden, als die Briten die französisch-spanische Armada besiegten und so die Herrschaft über die Weltmeere errangen.

Die Karavelle

Unter dieser Bezeichnung war Anfang des 15. Jahrhunderts ein kleines, zwei- bis dreimastiges Frachtsegelschiff bekannt, um dessen Bau sich der portugiesische Prinz Heinrich der Seefahrer verdient gemacht hatte. Der Name Karavelle stammt aus dem portugiesischen Wort carvalho, das Buchenholz bedeutet, aus dem die Schiffe gebaut wurden.

Es war ein kleines, 20 bis 30 m langes, leichtes und flinkes, gut manövrierbares Schiff für Entdeckungsreisen, dessen Tragfähigkeit 100t nicht überschritt.

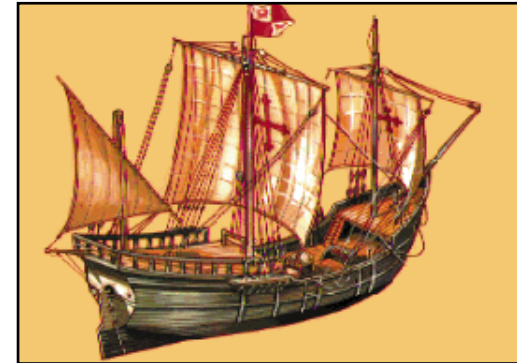


Bild 17: Die Karavelle

Die Karacke

Die Karacke wurde hauptsächlich als Transportschiff eingesetzt und hielt später die Verbindung zu den Kolonien. Die bekannteste Karacke war zweifellos die „Santa Maria“, das Flaggschiff der ersten Expedition von Christoph Kolumbus.

Die Karacke hatte höhere Bordwände, war weniger schlank und auch nicht so flink wie die Karavelle. Im 15. Jahrhundert führte sie nur eine kleine Zahl Kanonen, im 16. Jahrhundert wurde die mögliche Feuerkraft auf bereits 40 Kanonen erweitert.



Bild 18: Die Karacke



Bild 19: Die Galeone

Die Galeone

Aus der südeuropäischen Karacke wurde im 16. Jahrhundert ein neuer Schiffstyp entwickelt: die Galeone, ein großes durchaus wehrhaftes Handelsschiff. Ihre Tragfähigkeit betrug bis zu 1.000t. Trotz ihrer Größe war sie schlanker als die Karacke. Die Galeone war ein Wendepunkt in der Entwicklung großer Schiffe.

Die Entwicklung eines so großen und zugleich wendigen, dabei seetüchtigen Schiffes war notwendig geworden, um den regen Verkehr zwischen Spanien und seinen Kolonien in Amerika zu bewältigen. Da auf den Galeonen oft auch große Mengen an Gold oder Silber transportiert wurden, führten Sie zum Schutz vor Seeräubern Kanonen mit.



Bild 20: Die Kriegsgaleone des 16. Jahrhunderts

Die Kriegsgaleone des 16. Jahrhunderts

Zu Beginn des 16. Jahrhunderts waren Schiffe noch als spezielle Handels- oder Kriegsschiffe spezialisiert. Jede Karavelle, Karacke und anfänglich auch die Galeone, hatte zu ihrer Verteidigung Kanonen an Bord. In Kriegszeiten wurden sie mit zusätzlichen Geschützen ausgerüstet.

Mit den Galeonen des 16. Jahrhunderts begann die Spezialisierung der Schiffe. Diese Entwicklung wurde auch dadurch bedingt, daß Geschütze auf Handelsgaleonen wertvollen Transportraum belegten.

Die spanischen Kriegsgaleonen wurden so zur Grundlage neuzeitlicher Kriegsflotten.

Die Handelsgaleone

Von der Niederlage der spanischen Armada im Jahre 1588 gegen die Engländer profitierten vor allem die Niederländer. Da ihre Schiffsbaumeister und Matrosen zudem ihr Handwerk vortrefflich beherrschten, verfügten die Niederlande im 17. Jahrhundert über die größte Handelsflotte der Welt. Ein neuer Typ von Handelsgaleonen wurde eingeführt, dessen geringer Tiefgang den flachen Häfen der Niederlande sowie Indonesiens und Ceylons entsprach, wo die wichtigsten niederländischen Handels-Stützpunkte lagen.



Bild 21: Die Handelsgaleone

Die Kriegsgaleone des 17. Jahrhunderts

Im 17. Jahrhundert wurde ein Kriegsschiff als Botschafter und Repräsentant der politischen Macht eines Staates angesehen. Deshalb waren die Kriegsgaleonen dieser Zeit reich mit Schnitzereien, Malereien und Vergoldungen geschmückt. Die Kriegsgaleone des 17. Jahrhunderts wird als Vorgänger des Linienschiffes gesehen.



Bild 22: Die Kriegsgaleone des 17. Jahrhunderts



Bild 23: Die Pinasse

Die Pinasse

Im 17. Jahrhundert wurde von den Niederländern ein neues Kriegsschiff entwickelt, die Pinasse. Da die Pinasse ein sehr gutes und schnittiges Schiff war, kam sie auch in der Handelsflotte zum Einsatz. Die Pinasse zeichnete sich durch schlanke Form und geringen Tiefgang aus. Sie wurde als Eskortens- und Patrouillenschiff eingesetzt.



Bild 24: Die Fleute

Die Fleute

Während die Pinasse eine gewisse Analogie zur Galeone war, repräsentierte die Fleute einen ganz neuen Schiffstyp. Das erste Mal wurde sie im Jahre 1595 im niederländischen Hoorn gebaut. Sie hatte einen geringen Tiefgang, der den seichten niederländischen Häfen angepaßt war. Die Fleute wurde sehr oft für Handelsfahrten zu den Westindischen Inseln verwendet.

Der Indienfahrer

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts erweiterten die europäischen Staaten ihren Handel mit den Ländern des fernen Ostens. Zur Organisation dieses Handels schlossen sich die Schiffseigner zu mächtigen Handelsgesellschaften, den Kompanien zusammen. Die Schiffe dieser Kompanien, meist Indienfahrer, beherrschten bald den gesamten Seehandel im erwähnten Gebiet. Die Zeit der Indienfahrer ging zu Ende, als der Seehandel größere Transportgeschwindigkeit erforderte.



Bild 25: Der Indienfahrer

Das Linienschiff

Die Linienschiffe waren ehemalige Kriegsgaleonen des 17. Jahrhunderts, die für Gefechte in Schlachtlinien bestimmt waren. Sie mußten deshalb die gleiche Geschwindigkeit fahren können und die gleiche Ausrüstung haben, um während eines Gefechts die gleichen Manöver ausführen zu können. Aus diesem Grund wurden die Linienschiffe in verschiedene Klassen eingeteilt.

Das Linienschiff stellt den größten und mächtigsten Schiffstyp seiner Zeit dar.



Bild 26: Das Linienschiff



Bild 27: Die Fregatte

Die Fregatte

Während die Linienschiffe von den Engländern entwickelt wurden, war die Fregatte eine französische Erfindung. Sie zeichnete sich durch die elegante Form des Schiffsrumpfes aus und war kleiner und leichter als die schweren Linienschiffe. Deswegen war Sie gegen Beschuß empfindlicher.



Bild 28: Die Handelsfregatte

Die Handelsfregatte

Die Handelsfregatte kam nach der Fleute und der Pinasse auf, die noch eine gewisse Zeit neben der Fregatte im Dienst blieben. Im 18. Jahrhundert segelten Handelsfregatten auch neben dem Indienfahrer. Die Handelsfregatte des 18. Jahrhunderts glich der Kriegsfregatte, jedoch verfügte sie über eine geringere Ausrüstung mit Kanonen.

Notizen

DIE REGISTRIERUNGS-KARTE & DER SUPPORT

Ihrem Handbuch zu Christoph Kolumbus liegt eine Registrierungs-Karte bei. Nur mit dieser Karte können Sie sich als Kunde registrieren lassen und nur als registrierter Kunde können Sie unseren Support und unsere telefonische Hotline nutzen.

WICHTIG: Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungs-Karte sofort nach dem Kauf des Programms an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Falls Sie mit diesem Produkt irgendwelche Probleme haben sollten, steht Ihnen unsere Telefon-Hotline gerne zur Seite. Sie erreichen uns telefonisch:

Montag bis Freitag von 14 bis 19 Uhr
unter der Durchwahl

01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute)

<http://www.sofware2000.de>

Bitte halten Sie alle Daten über Ihr Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration), sowie die Anleitung parat.

Wenn Sie vermuten, daß Ihre Original-Disketten einen Defekt haben, schicken Sie sie bitte an folgende Anschrift:

Software 2000
Stichwort "Christoph Kolumbus"
Postfach 110
23691 Eutin

Senden Sie bitte nur die Disketten, ohne Verpackung oder Anleitung. Legen Sie bitte alle Daten zu Ihrem Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration) und eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung bei.

Wir werden uns bemühen, Ihre Reklamation so schnell wie möglich zu bearbeiten.

WICHTIG: Falls die Einsendung der Disketten notwendig ist, schicken Sie uns bitte nur die Original-Disketten in einem gefütterten und ausreichend frankierten Umschlag. Schicken Sie uns bitte NICHT die Verpackung und das Handbuch mit, da es uns die Arbeit nur erschwert und die Bearbeitung so nur länger als nötig dauert.

ANHANG : TABELLEN**Übersicht Schiffe**

Schiffstyp	Symbol	Tonnage	Mindestbesatzung	Kanonen (max.)	Geschw. (kn)
Karavelle		100	6	12	9
Karacke		200	10	18	7
Galeone		800	34	30	8
Kriegsgaleone des 16. Jahrhunderts		1000	42	48	9
Handelsgaleone		1.000	42	10	10
Kriegsgaleone des 17. Jahrhunderts		1.000	50	72	10

Hinweis: Bei den Schiffen entspricht die Höchstgeschwindigkeit der Anzahl der Bewegungspunkte.

Übersicht Schiffe

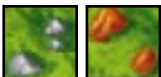
<i>Schiffstyp</i>	<i>Symbol</i>	<i>Tonnage</i>	<i>Mindestbesatzung</i>	<i>Kanonen (max.)</i>	<i>Geschw. (kn)</i>
Fleute		1.000	42	12	9
Indienfahrer		700	30	20	11
Pinasse		400	18	40	13
Linien-schiff		2.000	82	80	12
Fregatte		1.500	62	60	14
Handelsfregatte		800	34	10	15

Hinweis: Bei den Schiffen entspricht die Höchstgeschwindigkeit der Anzahl der Bewegungspunkte.

Einheit	Symbol	Bewegungspunkte	Raum für Notizen
Expedition		1 bis 4	Die Expedition besitzt 1- 4 Bewegungspunkte. Die Zahl ist abhängig vom Verhältnis der Ladung zur Anzahl der Männer.
Landsknechte		4	
Armbrustschützen		4	
Arkebusiere		4	
Musketiere		5	
Füsiliere		5	
Reiter		6	
Ritter		6	

Einheit	Symbol	Bewegungspunkte	Raum für Notizen
Arkebusierreiter		6	_____
Kürassiere		7	_____
Dragoner		7	_____
Schleuder		3	_____
Bombarde		2	_____
Geschütz		3	_____
Mörser		3	_____
Artillerie		4	_____

Übersicht der verschiedenen Terrains (Bodengegebenheiten)
und deren Verbrauch an Bewegungspunkten

Terrain	Symbol	Verbrauch Bewegungspunkte	Raum für Notizen
unentdeckt		-	_____
Wasser		1	_____
Ebene		1	_____
Sumpf		3	_____
Hügel		2	_____
Fels		2	_____

Übersicht der verschiedenen Terrains (Bodengegebenheiten)
und deren Verbrauch an Bewegungspunkten

Terrain	Symbol	Verbrauch Bewegungspunkte	Raum für Notizen
Berg		3	_____
Gebirge		4	_____
Wald		1	_____
Fluß		3	_____
Steppe		1	_____
Wüste		2	_____

Übersicht der Orts-Symbole

Ort	Symbol	Ort	Symbol
Zuckerplantage		Mission	
Baumwoll- plantage		Siedlung	
Tabakplantage		Niederlassung	
Goldmine		Fort	
Silbermine		Kolonialhafen	
Erzmine		Heimathafen	
Eingeborenen- dorf		Inkastadt	



Idee und Konzept: Martin Wölk
Ausführender Produzent: Mathias Reichert

Programmierung Amiga: Martin Wölk
Programmierung MS-DOS: Andreas Niedermeier

Grafik: Celal Kandemiroglu & Ramiro Vaca
Sound: Sven Appel

Testspieler: Olaf, Carsten, Martin, H.-P. u. a.

Anleitung: Martin Wölk, Harald Uenzelmann, Marc Wardenga
Satz & Layout: Marc Wardenga

(c) 1994 Software 2000, Alle Rechte vorbehalten

