

Reich in der Karibik

PORT ROYALE 2

Ascarons Wirtschaftssimulation fordert Firmen- und Schlachtschiffkapitäne. Gemeinsam mit den Entwicklern liefern wir Einsteigertipps zu Handel und Seeschlachten.

Handel treiben, Piraten jagen, die Mannschaft bei Laune halten – das Leben als Kapitän in der Karibik ist alles andere als leicht. Deshalb liefern wir Ihnen gemeinsam mit den Entwicklern von Ascaron Kniffe für einen erfolgreichen Einstieg in die Welt der Wirtschaftssimulation Port Royale 2.

HANDEL

1. Heimische Waren kaufen

Grundsätzlich sind die Waren immer dort am billigsten, wo sie produziert werden. Kaufen Sie nur in Notfällen kostspielige Importe, etwa wenn Sie in einer Mission die Nachfrage einer Stadt in kürzester Zeit befriedigen müssen.

2. Angebot und Nachfrage

Wie im richtigen Leben bestimmen Angebot und Nachfrage den Preis: Je knapper eine Ware, desto mehr kostet sie. Vermeiden Sie deshalb, im Menü rot markierte Produkte zu erstehen. Diese Güter sind in der jeweiligen Stadt rar und dementsprechend teuer. Umgekehrt lohnt es sich, solche Waren in dieser Siedlung zu verschern.



3. Ansehen beachten

Vorsicht: Ihr Ansehen in einer Stadt hat erhebliche Auswirkungen auf den Preis! Bei einer schlechten Reputation steigen die Preise im höchsten Schwierigkeitsgrad um bis zu 20 Prozent (normale Schwierigkeit: 10 Prozent).

4. Preisgrenzen

Port Royale 2 unterscheidet fünf Warengruppen: Grundwaren (Weizen, Früchte,

Holz, Ziegel), Rohstoffe (Mais, Zucker, Baumwolle, Hanf), Fertigwaren (Fleisch, Kleidung, Seile, Rum), Kolonialwaren (Kaffee, Kakao, Farbstoffe, Tabak) sowie Importware (Gewürze, Wein, Werkzeug). Trotz aller Schwankungen gibt es Preisgrenzen, die Sie einhalten sollten. Richten Sie sich nach den Werten in der Tabelle, um größere Verluste beim An- und Verkauf der Güter zu vermeiden.

WAREN UND PREISE (RICHTWERTE)

Ware	Produktionspreis	Preisgrenze (Kaufen/Verkaufen)
Grundwaren	80	100
Rohstoffe	100	120
Fertigwaren	300	360
Kolonialwaren	150	180
Importwaren	–	700

5. Gouverneurstädte

Fertig- und Importwaren bekommen Sie am günstigsten in Gouverneurstädten. Im Gegenzug lassen sich dort Kolonialwaren besonders gewinnbringend verkaufen. Wenn Sie in einer Gouverneurstadt ein Lager haben, nutzen Sie die Fähigkeiten des Lagerverwalters: Er soll bis zu einer Preisgrenze von 650 alle Importwaren aufkaufen. Wenn jetzt ein Konvoi aus Europa eintrudelt, füllt der Verwalter das Lager, und Sie haben stets einen Vorrat an Wein oder Werkzeug.

6. Kolonialwaren

Beachten Sie, dass nicht alle Kolonialwaren überall in der Karibik hergestellt werden. Die Kolonialwaren Kaffee und Kakao gibt's etwa nur im Südosten, Farbstoffe nur im Westen.

PRODUKTION

7. Konzession verdienen

Ob Sie eine Konzession kaufen können, hängt von Ihrem Handelserfolg in einer Stadt ab. Um den zu steigern, verkaufen Sie benötigte Waren, die im Menü rot markiert sind. Achtung: Wenn Sie über den Bedarf hinaus Güter verkaufen, steigert das den Erfolg nicht!

8. Effektiv helfen

Der Warentyp spielt keine Rolle, es zählt allein, wie effektiv Sie gegen eine Knappheit vorgehen. Wenn eine Stadt zum Beispiel Weizen und Fleisch benötigt, ist es schlauer, letzteres zu liefern. Denn die Nachfrage nach Fleisch ist normalerweise kleiner und kann daher schneller beseitigt werden.

9. Standort wählen

Überlegen Sie sich gut, in welcher Stadt Sie eine Industrie gründen wollen. Ideal ist es, wenn die Produkte schon in der nächsten Siedlung gefragt sind. Beispiel: Sie ernten Zuckerrohr und Baumwolle in Santa Marta und verkaufen die Waren in Cartagena, wo sie zu Rum und Kleidern verarbeitet werden.



10. Langsam expandieren

Ein bis zwei Betriebe eines Typs genügen. Sonst drohen ein Überangebot und damit sinkende Preise. Jede Fabrik oder Plantage erhöht die Einwohnerzahl der Stadt auf Dauer um 120. Damit erschaffen Sie sich selbst neue Nachfrager, die Siedlung wächst und wächst.

11. Vor Ort verkaufen

Manchmal hat man keine Konvoi-Kapazitäten, um produzierte Ware in eine andere Stadt zu schaffen. Verkaufen Sie die Güter dann ruhig vor Ort. Rund zehn Prozent Gewinn sind immer drin, wenn die Produktion reibungslos läuft.

12. Baumaterial produzieren

Oft kommt es vor, dass Sie zwar eine Konzession haben, aber Baumaterial

fehlt. Suchen Sie sich deshalb für Ihre erste Baugenehmigung eine Siedlung aus, die sowohl Ziegel als auch Holz produzieren kann. Ein paar Betriebe dort füllen das Lager flugs auf, ständiger Nachschub an Baustoffen ist garantiert.

13. Rang des Spielers

Konzessionen werden mit steigender Anzahl nicht nur immer teurer, es gibt zudem ein Limit für die Baugenehmigungen. Wie viele Sie haben können, hängt von Ihrer Rangstufe ab, die wiederum vom Vermögen bestimmt wird. Außerdem legt der Rang fest, wie viele Kapitäne und somit Konvois Sie in Ihre Schiffsflotte aufnehmen können.

RANGFOLGE

Vermögen	Rang	Kapitäne	Konzessionen
Startvermögen x 0.9	Schiffsjunge	1	1
100.000	Leichtmatrose	2	1
150.000	Matrose	3	2
250.000	Seemann	4	2
400.000	Bootsmann	6	3
800.000	Steuermann	8	4
1.500.000	Leutnant	10	5
2.500.000	Navigator	10	6
4.000.000	Kommandant	10	8
6.000.000	Kapitän	unbegrenzt	10
9.000.000	Kommodore	–	unbegrenzt
13.000.000	Konteradmiral	–	–
20.000.000	Vizeadmiral	–	–
30.000.000	Admiral	–	–
40.000.000	Großadmiral	–	–
50.000.000	Flottenadmiral	–	–
60.000.000	Herrscher der Meere	–	–

KAPITÄNE & ROUTEN

14. Erfahrung für den Kapitän

Erst wenn ein Kapitän mindestens vier Erfahrungspunkte hat, kann er eine Handelsroute führen – deshalb ist Erfahrung extrem wichtig. Wenn etwa ein Konvoi häufig auf hoher See unterwegs ist, steigert sich die Navigationsfähigkeit eines Kapitäns und damit die Reisegeschwindigkeit um bis zu zehn Prozent. Handelserfahrung gibt's dagegen, sobald ein Konvoi in vielen unterschiedlichen Städten anlegt und dort handelt – Gewinne spielen keine Rolle! Auf der höchsten Stufe winkt ein Bonus von fünf Prozent auf alle Einkaufspreise. Seeschlachten schließlich steigern die Kampferfahrung und damit die Zielgenauigkeit eines Kapitäns.

15. Optimale Routen

Versuchen Sie, vier dicht zusammen liegende Kolonialstädte mit möglichst

unterschiedlicher Produktion und zwei Gouverneursstädte in die Konvoi-Route einzubeziehen. Das garantiert lukrative Warenflüsse, da die Schiffe Güter aller Klassen handeln können: Grundwaren, Rohstoffe, Fertig- und Kolonialwaren.



19. Schiff wechseln

Reparieren ist grundsätzlich günstiger, als ein Schiff neu zu kaufen. Wechseln Sie deshalb auf den nächsten Kahn, wenn der Rumpfungszustand unter 30 Prozent fällt. Achtung: Die KI versucht, fliehende Schiffe zu versenken!

20. Kapern macht nix

Keine Sorge, wenn der Feind während einer Seeschlacht eines Ihrer Schiffe kapert. Das Boot erhalten Sie bei einem Sieg ohnehin wieder zurück.

21. Erst Ketten-, dann Streukugeln

Folgende Taktik hat sich vor allem gegen große Schiffe bewährt: Kettenkugeln zerfetzen zunächst die Segel und drosseln die Geschwindigkeit des Feindes. Streukugeln dezimieren daraufhin die Mannschaft, Sie können gefahrlos entern, und das Schiff bleibt heil.



22. Optimaler Konvoi

Stellen Sie für Piratenjagden oder ähnliche Aufträge einen reinen Kampfkonvoi zusammen. Kanonen nehmen drei Fass Ladung ein, zum Handeln sind die Schiffe nicht mehr zu gebrauchen. Kombinieren Sie in der Flotte außerdem stets wendige mit schweren Schiffen. MS



16. Keine Waffen

Verzichten Sie bei automatisierten Konvois auf Kanonen und Matrosen. Die mindern nur die Frachtkapazität und verursachen laufende Kosten.

17. Abschreckung

Bei Konvois durch feindliches Gebiet ist es nicht nötig, alle Geleitschiffe mit voller Entermannschaft zu besetzen. Allerdings sollten auf jeden Fall doppelt so viele Matrosen wie Kanonen an Bord sein, dann ist die Abschreckungswirkung auf potenzielle Gegner optimal.

SEESCHLACHTEN

18. Voll beladen

Auf Kampfschiffen sollte immer die volle Zahl an Matrosen fahren. Denn die KI entert nur, wenn sie 20 Prozent mehr Leute an Bord hat. Kaufen Sie außerdem so viel Munition wie möglich. Nichts ist ärgerlicher, als in einer Seeschlacht mit leeren Kanonen dazustehen.