

Wissen ist Macht

# Patrizier 2

Wenn Ihnen die komplexe Wirtschaftssimulation Kopfschmerzen bereitet, haben wir mit unseren Taktik-Tipps ein wirksames Gegenmittel parat.

Die Wirtschaftssimulation Patrizier 2 von Ascaron ist nicht nur spannend, sondern auch äußerst komplex. Möglichkeiten, den Gegner in die Knie zu zwingen, gibt es zahlreicher als Segel an Ihrem Schiff. Unsere Tipps helfen Ihnen zuverlässig gegen Mast- und Schotbruch.

## Der Handel

### Der richtige PREIS

**Tipp 1:** Der Kladde (siehe Bild) können Sie die wichtigsten Informationen für einen Gewinn bringenden Handel entnehmen. Die Spalte »Kaufen« listet den für Sie gültigen maximalen Einkaufspreis auf; die Spalte »Verkaufen«

gibt die Spanne an, in der Sie die Waren verkaufen sollten. Und »Produktion« verrät, wie hoch die Kosten für Ihre produzierten Waren sein dürfen.

**Tipp 2:** Da Sie nicht immer rechtzeitig am richtigen Ort mit einem Schiff ausreichender Kapazität sein können, empfiehlt es sich, in den wichtigsten Städten Kontore zu errichten. Auf der Seekarte erscheint am jeweiligen Standort daraufhin ein blaues Symbol. Nach einem Rechtsklick darauf poppt der Warenhandelsbildschirm auf, ohne dass Sie die Stadt betreten müssen. Überprüfen Sie die Schlüsselwaren der Stadt, und legen Sie sie auf Lager. Beachten Sie,

Waren	Stadt	Kaufen	Verkaufen	Produktion
Bier	45	50-75	30-40	
Eisenerz	850	1200-1800	600-800	
Eisenwaren	350	400-550	250-300	
Felle	900	1000-1450	600-750	
Fisch	500	600-950	350-450	
Fleisch	1100	1300-2000	900-1000	
Getreide	140	150-210	100-120	
Gewürze	350	450-600		
Hanf	300	300-500		
Holz	65	70-120	40-55	
Honig	125	150-210	90-110	
Keramik	220	250-400	170-190	
Leder	260	350-550		
Pech	22	30-45		
Salz	22	30-45	14-18	
Tran	100	100-180	60-70	
Tuch	250	350-500	200-220	
Wein	260	450-550	200-220	
Wolle	1000	1200-1800	800-900	
Ziegel	40	60-100		

**Tipp 1:** Wir haben für Sie die profitablen Preisspannen der einzelnen Waren ermittelt.

### Wozu benutzt man ein KONTOR?

dass Güter, die angebaut werden müssen, einen saisonal schwankenden Preis haben. Decken Sie sich daher rechtzeitig ein. Verfahren Sie ebenso mit Ihren Verkäufen: Ist der Preis beispielsweise für Bier aufgrund des Angebotes von 76 auf 50 gefallen, befördern Sie den Rest in Ihr Kontor. Auf Ihrer nächsten Runde durch die Kontore können Sie wieder einen hohen Verkaufspreis erzielen.

### Günstige WAREN

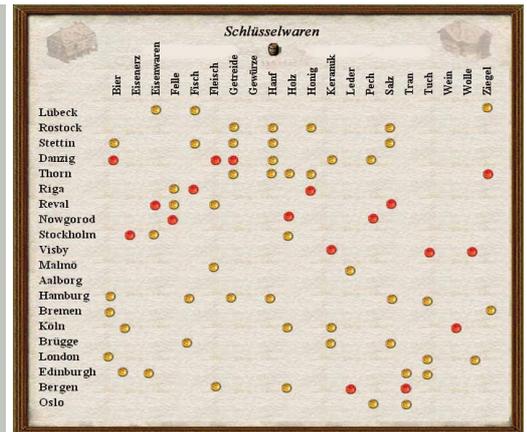
**Tipp 3:** An diesen Orten (siehe Tabelle rechts oben) können Sie die markierten Waren am effektivsten produzieren und meistens auch günstig erstehen.

### GEWÜRZE

**Tipp 4:** Gewürze können in keiner Stadt produziert werden. Schauen Sie regelmäßig in Brügge nach, da von Zeit zu Zeit dort größere Mengen aufzufinden sind. Sollten Sie nicht in der Lage sein, diese Waren sofort einzuladen oder in Ihr Kontor zu transportieren, ist die günstigste Gelegenheit passé. Sobald Sie neue Gewürz-Umschlagplätze entdeckt haben, können Sie über diese Ihren Bedarf decken.

### FESTPREIS-Aufträge

**Tipp 5:** Suchen Sie regelmäßig das Rathaus auf, und lesen Sie sich den Aushang durch. Nehmen Sie jeden Auftrag



**Zu Tipp 3:** Die gelben Punkte verraten, wo Sie welche Waren günstig erstehen können, die roten, wo sie billig zu produzieren sind.

an, der von der Zeit und Menge zu schaffen ist. Wie lukrativ der gebotene Festpreis ist, zeigt dieses Beispiel: Verkauft man 250 Fass Bier beispielsweise in Rostock, so wird man knapp 9.000 Goldstücke erhalten. Bei einem Festpreis von 70 für 250 Fass Bier (abruft bereit eingelagert in Hamburg) ergibt sich ein Verkaufspreis von 17.500 in Brügge. Das ist fast doppelt so viel!

## Die Expeditionen

### Über den ATLANTIK

**Tipp 6:** Rüsten Sie für einen Trip über den Atlantik einen Konvoi aus (maximale Anzahl von Matrosen, ein Kapitän, rund 50.000 Goldstücke, Lageplatz in Brügge oder London), und klicken Sie auf den Pfeil in der Ecke unten links auf der Seekarte. Nun können Sie angeben, wo Sie suchen wollen. Welche fremden Häfen Sie finden, bestimmt ein Zufallsgenerator. In der Regel sind sechs Hä-



**Tipp 6:** Schicken Sie Expeditionen aus, um Handelsplätze zu finden.



**Tipp 6:** Sobald eines Ihrer Schiffe einen neuen Handelsplatz entdeckt hat, können Sie ihn jederzeit wieder ansteuern, um Waren zu kaufen und verkaufen.

**HANDELS-PLÄTZE anfahren**

fen im Mittelmeer und Atlantik zu entdecken und zwei bis vier an der Ostküste Amerikas (Indios).

**TIPP 7:** Haben Sie erst einmal Handelsplätze entdeckt, können Sie diese jederzeit wieder anfahren. Laden Sie die dort nachgefragten Güter ein, und legen Sie vor Abfahrt die Handelspriorität fest. Je öfter Sie eine Strecke fahren, umso kleiner wird der Schaden an Ihren Schiffen.

**AMERIKA**

**TIPP 8:** Die Dörfer der Indios können Sie entdecken, indem Sie den linken Rand der Mittelmeer-Karte als Suchposition festlegen. Nach einem halben Jahr sollte der Konvoi mit einem schönen Bericht über die Entdeckung Amerikas zurückkehren. Die Indios benötigen Eisenwaren sowie Wein und belohnen Sie mit Goldstücken.

**Der Aufstieg**

**Richtig HANDELN**

**TIPP 9:** Das Spiel lässt Ihnen bei der Vermehrung des Vermögens weit gehende Freiheit. Der normale Weg verläuft über das Handeln. Mit Ihrer Handelskladde, den Schlüsselwaren und der Karte der Warenumschlagsplätze sind Sie bestens dafür gerüstet. Sobald Ihre Flotte fünf Schiffe übersteigt, sollten Sie Konvois bilden, um die Übersicht zu bewahren. Dazu ist immer ein Kapitän nötig, entlastend sind auch feste Routen. Bedenken Sie hierbei, dass diese Autorouten beinahe doppelt so lang für dieselbe Seestrecke benötigen. Handeln Sie also lieber kleine Mengen mit moderaten Preisen, um die Wartezeit in den fremden Häfen zu verkürzen.

**Lukrative KAPER-Fahrten**

**TIPP 10:** Sehr lukrativ am Anfang ist die Kaperfahrt. Mit den erbeuteten Schiffen lässt sich die Flotte zügig aufbauen, da die horrenden Baupreise und vor allem Bauzeiten keine Rolle mehr spielen. Nach einigen Raubzügen können Sie wieder zum braven Händlerdasein zurückkehren. Sollte Ihnen am Anfang das nötige Gold für den Ausbau und die Kanonen fehlen, nehmen Sie einfach ein Darlehen auf. Wenn Sie dem Piratentum treu bleiben wollen, können Sie auch Städte angreifen und Gelder erpressen. Ein stattlicher Gewinn lockt, wenn Ihre eigenen Verluste dabei in Maßen bleiben.

**Karriere als WUCHERER**

**TIPP 11:** Als Ratsherr sollten Sie genügend liquide Mittel für die Vergabe von Darlehen haben. Gewähren Sie nun überall Kredite mit sehr hohen Zinsen. Ein kurzes Rechenbeispiel belegt das lohnende Geschäft: Der Kunde erhält für zehn Wochen von Ihnen 15.000 Goldstücke. Die Rückzahlung beträgt 18.829 Goldstücke. Sie haben demnach einen Gewinn von gut 25 % realisiert. Das eingesetzte Kapital können Sie weiter verleihen und auf diesem Weg Ihr Kapital bis zum Ende des Jahres fast verdreifachen. Bedenken Sie, dass es sich hierbei um Reingewinn handelt. Bei Handel, Produktion und Piraterie würden erhebliche Kosten anfallen. Besonders im fortgeschrittenen Spiel ist Geldverleih eine leichte Art, um schnell an ein beachtliches Vermögen zu gelangen.

**Unbedingt HEIRATEN**

**TIPP 12:** Sie sollten sich unbedingt eine Frau suchen. Beachten Sie hierbei die Faustformel: Wenn Sie früh heiraten, ehelichen Sie zwar eine unbekannte Dame, deren Mitgift aber aus zwei Schiffen samt Ladung bestehen kann. Das ist zu Beginn des Spiels ein enormes Geschenk. Warten Sie hingegen mit der Brautsuche, wird die Mitgift uninteressant. Dafür werden Sie jedoch eine Frau finden, die bekannt ist, Ihr Ansehen steigert sowie Kontakte zu den Ratsherren unterhält.

**ANSEHEN gewinnen**

**TIPP 13:** Haben Sie den erforderlichen Vermögenswert und steigen dennoch nicht auf, so fehlt Ihnen das nötige Ansehen. Wichtigste Voraussetzung dafür ist eine kontinuierliche Versorgung der Stadt. Achten Sie immer auf den Lagerbestand, und verkaufen Sie regelmäßig Waren aus Ihrem reich gefüllten Heimatkontor. Beginnen Sie erst mit der Versorgung der Stadt, wenn Sie dazu in der Lage sind. Wichtig ist der Bau von Brunnen und Spitälern. Achten Sie bei Festen auf ausreichende Versorgung (Bier, Wein, Fisch, Fleisch, Getreide, Honig). Kirchliche Maßnahmen sollten erst zum Zuge kommen, wenn die aufgezählten Aktionen nicht ausgereicht haben. Letztendlich kann auch ein Besuch im Badehaus, verbunden mit einer Bestechung, das Zünglein an der Waage bei der Wahl bedeuten. Bedenken Sie abschließend, dass das Amt des Bürgermeisters Sie finanziell stark beuteln wird, aber zu-

Karriereleiter	
Rang	Vermögen
Krämer	
Händler	100.000 GS
Kaufmann	200.000 GS
Fernkaufmann	300.000 GS
Ratsherr	500.000 GS
Patrizier	1.000.000 GS
Bürgermeister	Wahl
Eldermann	Wahl

**Tipp 13:** Hier sehen Sie die nötigen Vermögenswerte für einen Aufstieg im Überblick.

**UMZIEHEN**

gleich Vorbedingung ist für den Posten des Eldermanns. Wenn Ihnen die Position über den Kopf wächst, können Sie ihr durch einen Umzug enttrinnen.

**EINBRECHER-Einsatz**

**Der Gegner**

**TIPP 14:** Halten Sie Ihren Gegner von Anfang an klein. Schicken Sie ihm in regelmäßigen Abständen den Einbrecher auf den Hals (in der Kneipe engagieren). Ihr Anteil an der Beute ist nicht bemerkenswert, aber der angerichtete Schaden rechtfertigt die Investition.

**Schiffe ENTERN**

**TIPP 15:** Sollte das Ihren Widersacher nicht im Zaum halten, rüsten Sie ein Piratenschiff oder eine Flotte aus (je nach Spielstand) und konzentrieren Ihre Jagd auf seine Schiffe. Sobald Sie in See gestochen sind, können Sie im Mannschaftsmenü die Totenkopf-Flagge hissen, sofern Sie mindestens einen Kapitän an Bord haben. Agieren Sie mit Bedacht. Falls Ihnen ein Gegner entkommt, werden Ihre Machenschaften publik, und Sie müssen mit herben Sanktionen seitens der Gilde rechnen. Bei einem Verfahren sollten Sie unbedingt im Badehaus Schmiergelder zahlen. Wenn Sie ein zweites Schiff etwas zeitversetzt auf die gleiche Route schicken, kann es den gerade entkommenen Feind noch abfangen.

**PIRATEN**

**TIPP 16:** Wenn Sie sich nicht selbst die Hände schmutzig machen wollen, suchen Sie die Kneipe im bevorzugten Hafen des Kontrahenten auf und geben den Piraten einen bis drei Kraier mit voller Bewaffnung. Die erledigen das für Sie.



**Der Seekampf**

**Richtig FLÜCHTEN**

**TIPP 17:** Wenn Sie kreuzende Piraten auf der Seekarte entdeckt haben, sollten Sie diesen ausweichen. Falls das unmöglich ist und weder Ihre Bewaffnung noch Mannschaft für einen offenen Kampf ausreichen, sollten Sie sich lieber ganz schnell aus dem Staub machen. Wählen Sie den kürzesten Weg unter Berücksichtigung des Windes und der Klippen. Wenn Sie als Erster den Kartenrand erreichen, war Ihre Aktion erfolgreich. Das Programm bietet Ihnen die automatische Abwicklung der Flucht an. Manövrieren Sie aber auf jeden Fall selbst, da Sie so unnötigen Schaden am Schiff vermeiden können.

**FLUCHT verhindern**

**TIPP 18:** Bei deutlicher Überlegenheit Ihrerseits wird der Gegner sofort fliehen. Versuchen Sie unter allen Umständen, dies zu verhindern. Holen Sie ihn ein, indem Sie ihm den Weg abschneiden. Verlangsamen Sie das feindliche Schiff durch ein paar gezielte Schüsse. Sollte es nicht gelingen, wird das empfindliche Folgen für Sie haben. Aus dieser Not heraus können Sie auch zu einer anderen Taktik greifen. Verzichten Sie völlig auf Ausbaustufen Ihres Schiffes und seiner Geschütze; laden Sie hingegen die maximale Anzahl von Matrosen an Bord. So ist Ihr Schiff wesentlich schneller und kann durch seine große Besatzung den Gegner leichter entern, nachdem Sie geschickt dem gegnerischen Sperrfeuer ausgewichen sind.

**Schiff AUFRÜSTEN**

**TIPP 19:** Wenn Sie nicht von Piraten behelligt werden wollen, müssen Sie einfach Stärke demonstrieren. Bauen Sie eines der Schiffe in der Werft bis zur letzten Ausbaustufe



**Tipp 19:** Mit Hilfe des Waffenschmieds rüsten Sie Ihr Schiff für den Kampf gegen Piraten auf.

**Schiff ENTERN**

dem Schiff nicht zu nahe kommen. Eine Holk sollte nicht mehr als drei Salven benötigen, um das Ziel zu zerstören.

**TIPP 21:** Ein weit ökonomischerer Weg des Kampfes ist das Entern – es kann Ihnen ein Schiff samt Ladung einbringen. Sollten Sie das Boot nicht benötigen, können Sie es zur Versteigerung freigeben. Um erfolgreich zu entern, fahren Sie dicht an den Feind heran. Sobald Sie nah genug sind, startet automatisch der Kampf. Sie sollten auf jeden Fall mehr Matrosen an Bord haben als der Gegner. Andernfalls werden Sie geentert. Sollte das gegnerische Schiff eine größere Besatzung haben, dezimieren Sie diese aus der Distanz einfach mit Kanonenschüssen, bis Sie in der Überzahl sind.

**BAUERN-OPFER**

**TIPP 22:** Diese Taktik bietet sich an, wenn mehrere Schiffe in einen Kampf verwickelt sind. Wählen Sie ein schwaches Mitglied Ihrer Flotte aus, und fahren Sie damit di-

rekt auf den Gegner zu. Während des Entervorgangs ist er bewegungslos und kann zusammengeschoßen werden. Ihr Bauernopfer, das geenterte Schiff, erobern Sie danach flugs wieder zurück und komplettieren die Mannschaft in der nächsten Kneipe.

**TIPP 20:** Ein gegnerisches Schiff auf den Meeresgrund zu schicken ist die gründlichste Art, sich des Gegners zu entledigen. Richten Sie Ihre Breitseite auf den Feind aus, und feuern Sie aus allen Rohren. Passen Sie auf, dass Sie

**WAFFEN-WAHL**

**TIPP 23:** Statten Sie Ihre Matrosen mit Schwertern aus. Handfeuerwaffen kann nur die Stadtwache benutzen.

**KAPITÄN finden**

**Allgemeine Tipps**

**TIPP 24:** Der Mangel an Kapitänen wurde mit dem neuen Patch auf Version 1.1 (zu finden unter [www.gamestar.de/downloads/downloads.htm](http://www.gamestar.de/downloads/downloads.htm)) beseitigt. In einem der Häfen hält sich nun immer ein Kapitän auf.

**Kapitän-TRANSFER**

**TIPP 25:** Wenn Sie Ihre Handelsflotte neu formieren, ist ein Transfer von Kapitänen nötig. Sie können einen entlassen und dann wieder in der Kneipe aufladen. Eine elegantere Lösung ist, wenn Sie auf das zu verlassende Schiff linksklicken und auf das neue Schiff rechtsklicken.



**Tipp 25:** Mit zwei Klicks wechselt die Mannschaft das Schiff.

**BAUPLÄTZE sichern**

**TIPP 26:** Wenn Ihnen kein Bauplatz in einer Stadt zur Verfügung gestellt wird, müssen Sie Straßen bauen. Kurz danach wird neuer Grund zum Bauen freigegeben.

**SCHATZKARTE**

**TIPP 27:** Kaufen Sie die Schatzkartenteile, und komplettieren Sie das Set mithilfe der Informanten, bis die Karte vollständig ist. Fahren Sie zum eingezeichneten Ort, der sich meist auf der anderen Kartenseite befindet. Dort müssen Sie nichts weiter tun als warten, bis eine Meldung über die Bergung erscheint. Der Betrag wird prompt Ihrem Konto gutgeschrieben.

**LAGERPLATZ schaffen**

**TIPP 28:** Haben Sie den maximalen Lagerplatz belegt, kostet jede Last darüber empfindlich viel Gold. Nutzen Sie nicht benötigte Schiffe als zusätzlichen Stauraum. Dazu müssen Sie Ihr Schiff einfach in »Lager« umbenennen. Und prompt steht Ihnen wieder Platz zur Verfügung.

**FLÜSSE befahren**

**TIPP 29:** Wenn Sie unbedingt mit einer Kogge oder einer Holk Flüsse befahren wollen, was einem sonst das Programm verwehrt, greifen Sie zu folgenden Kniff: Befehlen Sie, das Schiff reparieren zu lassen, und geben Sie ihm danach den Befehl, beispielsweise Köln anzusteuern. Bestätigen Sie, dass die Reparatur unterbrochen wird, und prompt wird das Schiff das verbotene Gewässer befahren. Sinn macht diese Aktion vor allem, wenn Sie aus dem Binnenland große Mengen abtransportieren müssen, etwa Holz aus Thorn.

PEI