

Captain Langer hilft

Fluch der Karibik

Piraten-Abenteuer können verflucht schwierig sein – wir machen sie einfacher.

Die folgenden Tipps erleichtern Handel und Kampf in Bethesdas sehr schwerem Freibeuter-Drama.

Handel statt Missionen

TIPP 1: Zwar bringen Missionen schnell Gold und Erfahrung. Trotzdem sollten Sie nach den ersten zwei oder drei Aufträgen für die nächsten vier Stunden nur noch handeln. Dabei nach Aufträgen suchen und zum Ziel passende Güter kaufen!

Offiziere früh anheuern

TIPP 2: Rekrutierte Offiziere entsprechen ungefähr Ihrem eigenen Rang. Da man in den unteren Levels sehr viel schneller aufsteigt und jedes Mal neue Attributpunkte und eine Spezialfähigkeit bekommt, sollten Sie sehr früh mehrere Offiziere anwerben.

Geschicktes Werte-Steigern

TIPP 3: Es zählt immer der höchste Wert in Ihrer Gruppe (bzw. auf einem Begleitschiff). Sie selbst setzen auf die Anführer-Fertigkeit und Zielsicherheit (gegen Spielende zusätz-

lich auf Nahkampf). Ganz wichtig ist für Sie die Fähigkeit »Erfahrung teilen«. Machen Sie einen Offizier zum Segelkünstler und Navigator, einen zum Kanonier, und einer lernt Reparatur und Verteidigung.

Spezielle Passagiere

TIPP 4: Ihre Kerngruppe sollte auf Seeschlachten ausgelegt sein. Fürs Handeln zimmern Sie sich einen Spezialisten (hoher Handels- und – zweitrangig – Glückswert) nebst Fähigkeit »Vertrauenswürdiger Kumpel«. Bald lohnt sich auch ein Enterspezialist (hoher Enterwert, guter Nahkampf und passende Spezialfähigkeiten). Bei Bedarf (auch in einer Schlacht!) wechseln Sie den gewünschten Fachmann ein.

Schwächen ausgenutzt

TIPP 5: Wenn Ihnen beim Entern immer wieder wichtige Kameraden verloren gehen, dann »degradieren« Sie kurz vor dem Entern Ihre Offiziere zu bloßen Passagieren und kämpfen notfalls allein – das Programm stellt Ihnen drei Mitstreiter.

Flucht über Levelgrenzen

TIPP 6: Beim Überschreiten von Levelgrenzen in Städten oder der Wildnis werden Sie nie verfolgt! Ähnliches gilt auf der Weltkarte: Wenn ein schnelleres Feindschiff auf Sie zusteuert, sofort in den Segelmodus wechseln. Oft entgehen Sie so dem Gefecht.

Handeln leicht gemacht

TIPP 7: Unschätzbar ist die »Vertrauenswürdiger Kumpel«-Eigenschaft: Sie können jede Konterbande direkt im Laden verkaufen und streichen fette Gewinne ein.

Fähigkeiten fokussieren

TIPP 8: Auch bei den Fähigkeiten gilt: auf wenige Bereiche fokussieren, zumal diverse aufeinander aufbauen. Die aktiven (per Icon auslösbaren) Spezialfähigkeiten klap- pen nur bei Ihrem Haupthelden. Dafür sollten Sie alle passiven auslagern.

Reparaturen retten Leben

TIPP 9: Hilfreich ist »Schnellreparatur«. Damit gewinnen Sie manche Schlacht. **LA**

Handels Güter

Die Tabelle verrät Ihnen Durchschnittspreise, die je nach Nachfrage und Ihrem Handelsge- schick-Wert variieren. Die »XX« stehen für Konterbande: Wer schmuggelt, kann mit durch- schnittlich dem vierfachen Wert rechnen. Beim Verkauf von Schmuggelware im Laden (mit

der entsprechenden Spezialfähigkeit) ist immer noch der doppelte bis dreifache Preis drin.

Beste Handelsroute: Redmond (Kauf von Leinen) → Isla Muelle (Ebenholz) → Falaise de Fleur (Seide) → Oxbay (Sandelholz) → Redmond.

Kauf in...	Segel- tuch	Plan- ken	Wein- zen	Eben- holz	Kakao	Zucker	Wein	Leinen	Rum	Tabak	Kaffee	Maha- goni	Zimt	Kokos- mark	Paprika	Obst	Ale	Seide	Tuch	Baum- wolle	Sandel- holz	Leder	Öl
Redmond	5	12	4	XX	21	8	11	4	7	14	XX	20	29	8	XX	11	2	24	4	8	37	4	6
Isla Muelle	9	12	5	14	19	12	13	17	9	XX	19	13	14	6	13	9	XX	XX	12	7	17	4	6
Oxbay	9	9	4	XX	28	7	13	12	5	7	XX	21	19	9	XX	10	3	23	11	7	15	8	6
Greenford	9	9	5	XX	26	6	15	12	3	8	XX	22	24	7	XX	8	4	22	8	9	15	8	6
Conceicao	5	9	4	34	26	5	XX	12	11	16	22	XX	9	XX	18	3	5	21	11	6	26	4	5
Douwesen	8	11	8	33	19	XX	17	XX	23	5	11	18	22	4	12	8	1	16	8	7	27	4	6
Falaise de Fleur	5	12	6	49	9	9	13	7	10	14	15	25	XX	7	13	XX	3	5	8	9	XX	8	5
Quebradas C.	6	8	4	28	16	6	14	9	7	12	14	17	20	7	14	8	4	14	10	7	22	5	5
Verkauf in...	Segel- tuch	Plan- ken	Wein- zen	Eben- holz	Kakao	Zucker	Wein	Leinen	Rum	Tabak	Kaffee	Maha- goni	Zimt	Kokos- mark	Paprika	Obst	Ale	Seide	Tuch	Baum- wolle	Sandel- holz	Leder	Öl
Redmond	3	7	2	XX	12	5	7	2	4	8	XX	12	18	5	XX	6	1	14	2	5	22	2	3
Isla Muelle	5	7	3	9	11	7	8	10	5	XX	11	7	8	3	8	5	XX	XX	7	4	10	2	3
Oxbay	5	5	2	XX	17	4	8	7	3	4	XX	12	11	5	XX	6	2	13	7	4	9	5	3
Greenford	5	5	3	XX	16	4	9	7	1	5	XX	13	14	4	XX	5	2	13	5	5	9	4	4
Conceicao	3	5	2	20	15	2	XX	7	6	10	13	XX	5	XX	11	2	3	12	6	4	15	2	3
Douwesen	5	7	5	21	12	XX	11	XX	XX	4	7	11	14	2	8	5	0	10	5	4	18	3	4
Falaise de Fleur	3	7	3	29	5	5	8	4	6	8	9	15	XX	4	8	XX	2	3	5	5	XX	4	3
Quebradas C.	4	5	2	18	10	4	9	6	4	7	9	11	13	5	9	5	2	9	7	5	14	3	3