

Schöne Piratenwirtschaft!

Tropico 2

Es ist ganz schön knifflig, die Wünsche verwöhnter Seeräuber zufrieden zu stellen. Unsere Tipps helfen Ihnen, sich als Schrecken der Karibik einen Namen zu machen.

Das Aufbauspiel Tropico 2 beweist Ihnen, dass das Piratenleben aus weit mehr besteht als bloß Jungfrauen rauben und Rum bechern. Ein Seeräuber-Boss muss die gesamte Infrastruktur seiner Insel auf Vordermann bringen und am Laufen halten. Ein anspruchsvolles Unterfangen angesichts der vielen gegensätzlichen Interessen und Entwicklungen, mit denen Sie jonglieren müssen. Unsere allgemeinen Tipps helfen bei den ersten Schritten als Piraten-König. Die Komplettlösung führt Sie Mission für Mission durch die anspruchsvolle Kampagne.

Allgemeine Tipps

Der Job als Boss einer Pirateninsel ist sehr vielseitig und bietet jede Menge Abwechslung. Trotzdem gibt es ein paar wichtige Grundregeln, die für nahezu alle Szenarien von Tropico 2 gelten.

Wie vermeide ich Hektik beim Insel-Bau?

TIPP 1: Nutzen Sie die variable Spielgeschwindigkeit, die sich bis zum völligen Stillstand herunterregeln lässt. Das empfiehlt sich vor allem, wenn Sie Edikte auf ganz bestimmte Personen anwenden wollen: Verlangsamen Sie lieber den Spielab-

lauf, statt der gewünschten Figur hektisch mit dem Fadenkreuz hinterherzurennen. Weitere Zeitersparnis: Neue Piraten lassen sich am bequemsten mit der kleinen Schriftrolle im Gefangenen-Menü rekrutieren.

Wie erkenne ich rechtzeitig Schwachstellen in meiner Infrastruktur?

TIPP 2: Konsultieren Sie regelmäßig den Almanach. Der informiert Sie sehr viel genauer über die Befindlichkeiten von Piraten und Gefangenen als die beiden Prozentbalken am linken unteren Bildschirmrand. Der Almanach schlüsselt die Zufriedenheit Ihrer Untertanen genau auf, so dass Sie erkennen können, welche Gegenmaßnahmen gerade am dringlichsten sind. Sinkt etwa die Trinkzufriedenheit der Piraten, haben Sie entweder zu wenig Kneipen, knappes Bar-Personal oder einen stockenden Getränkeanschub, weil die Brauerei wegen Arbeiter- oder Rohstoffmangel kein Bier mehr produziert.

Womit beschleunige ich die schleppende Produktion zu Beginn?

TIPP 3: Erste Bau-Priorität in jedem Szenario sind zwei Holzfällercamps im dichten Wald nahe der ersten Sägemühle. Sobald wie möglich folgt trotz der hohen Kosten ein zweites Sägewerk. Die besonders kriti-

schen Holz-Engpässe gehören damit früh für immer der Vergangenheit an.

Wie erhöhe ich die Produktions-Effektivität?

TIPP 4: Generell gilt: Versorgungswege so kurz wie möglich halten! Bauen Sie also voneinander abhängige Produktionsstätten möglichst nah nebeneinander, damit die Lastenträger sich beim Transport der Güter nicht die Hacken ablaufen müssen. Eisenmine, Schmelze, Schmiede, Büchsen- und Kanonenfabrik gehören immer zusammen.

Wie verteile ich Bauzelte und Arbeitskräfte optimal?

TIPP 5: Eine wichtige Rolle spielen in Tropico 2 die Bauzelte. Vergessen Sie während des Spiels nicht, diese Gebäude immer wieder mal zu kontrollieren. Sorgen Sie für ein Gleichgewicht bei der Verteilung der Arbeitskräfte, und bilden Sie mit Hilfe von Bau-Prioritäten örtliche Produktions-Schwerpunkte. So lässt sich die Verteilung der einzelnen Arbeitskräfte auf die Fabrikationsstätten steuern – nicht, dass sich vier Arbeiter auf einer Getreidefarm tummeln, während in umliegenden Betrieben lähmender Personalmangel herrscht. In einem solchen Fall feuert man einfach einzelne Arbeiter (☞ + linke Maustaste). Die



Tipp 2: Konsultieren Sie zur Orientierung möglichst oft den sehr informativen Almanach.



Tipp 5: Wer gezielt Arbeiter entlässt, erhöht die Produktivität seiner Industriebetriebe.

Entlassenen suchen sich dann je nach Prioritätenverteilung einen neuen Arbeitsplatz. Zögern Sie nicht, überflüssige Bauzelte einfach abzureißen; die Errichtung dieser Gebäude ist schließlich kostenlos.

Warum sind Kochzelte so wichtig?

TIPP 6: Kochzelte sind essentiell für die Versorgung der Gefangenen. Deshalb sollten schlaue Kapitäne die Küchen stets im Auge behalten. Ist Personal da, kommen Besucher, werden sie von den Getreidefarmen versorgt? Sollte es hier Engpässe geben, bricht unter den Gefangenen schleichend eine Hungersnot aus, die nur äußerst schwer wieder in den Griff zu bekommen ist und zum Ableben der meisten Arbeitskräfte führen kann. Sobald Sie die Nachricht von einem verhungerten Häftling erhalten, sollten Sie daher umgehend Gegenmaßnahmen einleiten.

Welche Gebäude-Reihenfolge macht am meisten Sinn?

TIPP 7: Abgesehen von kleinen Abweichungen in einzelnen Szenarien empfiehlt sich generell, mit den folgenden Gebäuden anzufangen: Zuerst ziehen Sie zwei Holzfällercamps hoch, dann eine zweite Sägemühle und eine Brauerei. Danach kommen Schmugglerloch, Tierkampfarena und vier Dimenhäuser. Überprüfen Sie, ob bereits zu Beginn des Szenarios eine Seerationsfabrik vorhanden ist. Andernfalls holen Sie den Bau sofort nach, weil sonst Schiffe nicht versorgt werden und folglich auch nicht auslaufen können. Sobald die wichtigsten Vergnügungsbedürfnisse der Piraten halbwegs zufrieden gestellt sind, folgen möglichst schnell Eisenmine, Schmelzofen und Schmiede. Ohne Waffen können Ihre Schiffe schließlich auch keine Plündertouren unterneh-

men. Damit wäre spätere Geldknappheit und das Stocken des Wirtschaftskreislaufs so gut wie vorprogrammiert.

Für welche Aufgaben eignen sich waffenlose Schiffe?

TIPP 8: Schiffe ohne Entermesser sollten sich gleich zu Spielbeginn auf die Entführung von gelernten Arbeitskräften konzentrieren. Ohne dieses Fachpersonal lassen sich viele Gebäude nicht bauen, die für die Weiterentwicklung und die Zufriedenheit Ihrer Piraten und Gefangenen unerlässlich sind. Besonders vorrangig sind in der Anfangsphase Köchinnen, Dirnen und Bedienungen, um in Kaschemmen, Wirts- und Dimenhäusern für das Wohl der Piraten zu arbeiten. Erst mit einem Schiffsbauer können Sie eine Bootswerft errichten und Ihre Flotte erweitern. Danach folgt der Priester, der Ihre Gefangenen religiös versorgt. Gelernte Farmer für Papaya- und Bananen-Höfe benötigen Sie spätestens dann, wenn die ersten Piraten Rang vier erreichen. Schiffe auf Entführungs-Mission geben sich mit der Mindest-Rationenanzahl zufrieden.

Mit welcher Strategie beschaffe ich mir neue Gefangene?

TIPP 9: Tröpfelnder Gefangenennachschub ist ein häufiges Problem in Tropico 2. Die Lösung: Siedlungsüberfälle! Für diesen Auftrag brauchen Ihre Schiffe weder Waffen noch die volle Mannschafts- und Rationenstärke. Jeder dieser Ausflüge bringt mindestens zwei neue Häftlinge. Erkunden Sie frühzeitig die Umgebung, um Zielorte ausfindig zu machen. Wichtig: Keine Friedensverträge mit Nationen, die Siedlungen haben! Überfälle würden sonst die diplomatischen Beziehungen verschlechtern und die Invasionsgefahr erhöhen.

Wie stark kann ich die Piraten zur Kasse bitten?

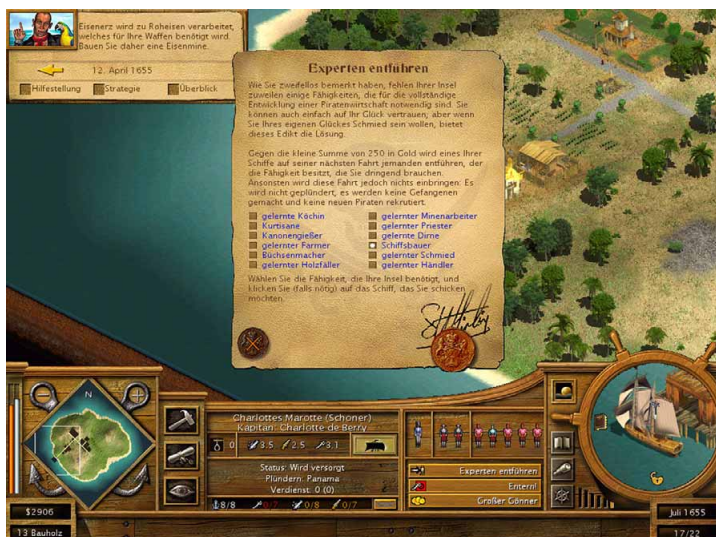
TIPP 10: Hier empfiehlt sich der goldene Mittelweg: Mit »moderaten Preisen« liegen Sie in den meisten Fällen richtig. Bei »Schnäppchen« fällt für Sie zu wenig ab, während bei »alle ausbeuten« der Wert »Gold horten« in der Piratenzufriedenheit schnell auf den Nullpunkt sinkt.

Die Kampagne

Die ersten Szenarios der Kampagne führen Sie sehr behutsam in die Mechanik des Spiels ein. Passen Sie also auf, welche Tipps Ihnen Ihr Helfer Smitty in der linken oberen Bildschirmcke mit auf den Weg gibt! Außerdem können Sie lernen, wo man am besten die Gebäude platziert und welche Reihenfolge Sie dabei einhalten sollten. In den ersten fünf Missionen führen wir Sie Schritt für Schritt zum Erfolg. Spätestens ab dem sechsten Szenario beherrschen Sie alle grundlegenden Kenntnisse zum Aufbau einer Pirateninsel. Ab da beschäftigt sich unsere Lösung ausschließlich mit den spezifischen Problemen der jeweiligen Mission.

Szenario 1: Freibier für Freibeuter

TIPP 11: Selbst für Neulinge im hart umkämpften Piratenbusiness eine einfache Übung: Errichten Sie zunächst in der Nähe der Sägemühle unter den Bäumen an der Straße ein Holzfällercamp. Anschließend platzieren Sie auf dem Areal vor dem Palast ein Bauzelt und gründen auf der braunen quadratischen Fläche nebenan eine Brauerei. Nun gilt es nur noch, direkt am Strand auf der kleineren braunen Flä-



Tipp 8: Für Entführungsmissionen können Schiffe auf Waffen verzichten.



Tipp 10: Mit »moderaten Preisen« haben Sie einen Kompromiss zwischen Ertrag und Zufriedenheit.

che ein Piratenloch hochziehen, und schon ist der Auftrag erledigt.

Szenario 2: Piratenindustrie

TIPP 12: Sie spielen auf der gleichen Karte wie im ersten Szenario und ergänzen die noch dürtige Infrastruktur allmählich durch weitere wichtige Gebäude, die Ihr Piratenvolk zum Überleben braucht. Nachdem Sie wieder in der Wiese vor dem Palast ein Bauzelt errichtet haben, stellen Sie auf die quadratische braune Fläche eine Seerationsfabrik – genügend Holzvorräte vorausgesetzt. Ansonsten heißt es einfach warten, bis Ihre Sägemühle ausreichend Holz produziert hat. Sie können allerdings ein wenig nachhelfen, indem Sie die Priorität der Sägemühle vorübergehend auf »Hoch« stellen, um mehr Arbeiter anzulocken. Darüber hinaus sorgt dann ein Aufseher dafür, dass die Leute ihren Job einen Tick effektiver erledigen.

Sobald die Seerationsfabrik steht, bauen Sie ans Ende der Strandstraße ein Dock, an dem die Piratenschiffe anlegen können. Anschließend steht die Metallgewinnung auf dem Programm, die für die Produktion von Waffen wie Entermessern, Musketen oder Kanonen unerlässlich ist. Bauen Sie also neben dem grauen Erzvorkommen hinter dem Palast zunächst eine Eisenmine, anschließend eine Schmelze und schließlich eine Schmiede.

Szenario 3: Karibische Raubzüge

TIPP 13: Wieder beginnen Sie mit dem Aufstellen eines Bauzelts, um die Arbeiter für die Errichtung einer Bootswerft am Strand links des Palasts anzulocken. Da Werften

nur direkt am Wasser gebaut werden können, gilt es vorher, die Straße ein wenig zum Strand hin zu verlängern.

Für Ihr Piratenschiff muss nun eine vollständige, motivierte Besatzung her. Nutzen Sie hierfür das Edikt der Zwangsrekrutierung (Gefangenen anklicken, Schriftrolle wählen), um Matrosen für Ihren Schoner anzuheuern. Sobald das Schiff mit ausreichend Nahrungsrationen beladen ist, können Sie in See stechen, andere Siedlungen überfallen und noch mehr Gefangene machen.

Mittlerweile produzieren Ihre Eisen verarbeitenden Betriebe am laufenden Band Entermesser und rüsten Ihr Schiff nach und nach damit aus. Wenn die Piraten ausreichend bewaffnet sind, schicken Sie sie auf Plünderfahrten in die nähere Umgebung. Damit schleppen Sie neben Gefangenen auch möglichst viel Gold in Ihre Siedlung. Für den Fall, dass Ihr Schiff sinkt oder von Gegnern gekapert wird, sollten Sie sich in der Bootswerft beim Schiffsbauer schon jetzt um Ersatzkähne bemühen, damit das Horten von 3.000 Goldstücken ohne Pause weiterläuft.

Szenario 4: Freie Fahrt für Freibeuter

TIPP 14: Allmählich wird der Piratenmob anspruchsvoller und damit das Spiel für Sie schwerer. Gönnen Sie Ihren Seeräubern also möglichst bald ein Piratenloch, eine Tierkampfarena und vier Dirnenhäuser. Schicken Sie gleichzeitig Charlottes Schoner los, um einen Schiffsbauer zu entführen. Machen Sie sich dann an die Konstruktion einer Bootswerft und eines Docks.

Mittlerweile fühlen sich die Piraten doch etwas unsicher und möchten in ihrer Siedlung ein paar schützende Elemente

haben. Diesem Wunsch kommen Sie mit einem Ausguck und einigen Schutzkanonen nach. Jetzt können Sie auch beim Schiffsbauer in der Bootswerft die Konstruktion von Morgans Schaluppe in Auftrag geben, während Charlotte ein weiteres Mal loszieht, um einen gelernten Farmer zu entführen. In der Zwischenzeit spendieren Sie den Gefangenen ein zweites Kochzelt und beginnen nach Ankunft des Farmers unverzüglich mit der Errichtung einer Bananenplantage.

Holen Sie per Schiff noch einen Priester ins Land, und stellen Sie den Gefangenen eine Kirche hin. Anschließend benötigen die Piraten Ihre Aufmerksamkeit: Schicken Sie Ihre Schiffe auf Plünderfahrten, um die Kasse stets gut gefüllt zu halten, und bauen Sie den Seeräubern ein zünftiges Vergnügungsviertel. Zusammen mit dem nützlichen Edikt »Geld an Crew spenden« erreichen Sie so schnell den gewünschten Zufriedenheitswert.

Szenario 5: Rum aus Jamaika

TIPP 15: Die Jamaika-Karte erlaubt eine gute Trennung der Lebensräume von Gefangenen (links des Hafens) und Piraten (rechts des Hafens). Gleich nachdem die grundlegenden Gebäude für die Infrastruktur stehen (Holzfällercamps, Brauerei), bauen Sie sich eine Piratenhöhle, um dort Ihren persönlichen Goldvorrat zu horten. Fangen Sie schnell damit an, sich eine Flotte für Plünderfahrten aufzubauen. Voraussetzungen dafür sind eine funktionierende Eisenindustrie zur Herstellung von Entermessern, eine Seerationsfabrik, eine Bootswerft und ein Dock pro Schiff. Entführen Sie außerdem mit Ihrem bereits vorhandenen Boot einen Schiffsbau-



Tipp 12: Um das Dock bauen zu können, müssen Sie die Straße bis zum Strand verlängern.



Tipp 14: Mit dem Edikt »Geld an Crew spenden« erhöhen Sie gezielt die Zufriedenheit Ihrer Piraten.

er, und unterstützen Sie Ihre Unterhaltungs-Industrie mit importierten Köchinnen, Bedienungen und Dirnen.

Sobald das erste Schiff bewaffnet im Hafen liegt, rekrutieren Sie per Edikt Kapitän und Mannschaft und lassen Ihren Schoner dann plündern, was das Zeug hält. Halten Sie stets mindestens zwei Schiffe in der Hinterhand, falls eines davon untergeht. Mit der Einstellung »mächtig horten« in der Piratenhöhle erreichen Sie schnell das Missionsziel.

Szenario 6: Diplomatie und Krieg

TIPP 16: Entscheiden Sie sich in diesem Szenario unbedingt für Frankreich als Friedenspartner. Spanien besitzt in Ihrem Heimat-Territorium nämlich eine Siedlung, die Sie dringend für den Gefangenen-Nachschub benötigen. Das Angebot, England gegen ein hübsches Sümmchen für Sie auszuspionieren, sollten Sie erst später annehmen, da es Ihre Finanzen in der Aufbauphase noch zu stark belasten würde. Mit einer Flotte von zwei bis drei Schiffen und regelmäßigen Plünderfahrten ist die sechste Mission schnell gelöst.

Szenario 7: Piratenjagd

TIPP 17: Das Hauptproblem in diesem Szenario besteht in der unablässig drohenden Ressourcenknappheit (Holz, Gold, Nahrung). Bauen Sie also auf jeden Fall schnellstmöglich eine zweite Sägemühle. Kümmern Sie sich von Anfang an um die Ausbeutung der Eisenvorkommen, damit Sie Ihre Schiffe zunächst mit Entermessern, dann Musketen und schließlich Kanonen ausrüsten können. Bootswerft und

ein viertes Dock gehören ebenfalls zum Bauprogramm. Plünderfahrten sind das A und O, falls Ihnen nicht im Lauf der Mission das Geld ausgehen soll. Bei akuter Geldnot zwingen Sie Ihre Schiffe zur sofortigen Abfahrt, selbst wenn Rationen und Mannschaft erst zum Teil an Bord sind.

Szenario 8: Fregatten & Schiffbau

TIPP 18: Eine leichte Übung: Schicken Sie Ihre bereits vorhandenen Boote los, um Schiffsbauer zu entführen, während auf der Insel Holzfallercamps und Brauerei entstehen. Sobald Sie einen der Spezialisten haben, machen Sie sich an die Errichtung einer Bootswerft. Parallel dazu bauen Sie Eisenmine, Schmelze und Schmiede zur Entermesser-Produktion. Die erforderlichen gelernten Arbeitskräfte für Ihre Infrastruktur (Schmied, Köchin, Dirne, etc.) holen sich die Piraten mit Entführungsaufträgen. Wenn Ihre Schiffe mit Entmessern ausgestattet sind, stocken Sie durch Plünderfahrten den Goldvorrat auf und starten den Fregattenbau.

Szenario 9: Piratenreff

TIPP 19: Diesmal geht es darum, die Wirtschaft Ihrer Insel so zum Blühen zu bringen, dass Sie in allen Betrieben deutliche Überschüsse produzieren. Diese lassen sich dann im Schmugglertreff Gewinn bringend weiterverkaufen. Die zu Beginn angebotene Behelfsfinanzierung von 5.000 Goldstücken nehmen Sie mit dem entsprechenden Edikt natürlich gerne an. Eine zweite Sägemühle stellt die Holzversorgung sicher. Anschließend kümmern Sie sich möglichst parallel um den Aufbau

Ihrer Schwer-Industrie und der Vergnügungsbetriebe. Importieren Sie neben einem Schmied auch Schiffsbauer, und erweitern Sie Ihre Flotte für spätere Plünderfahrten. Holen Sie sich einen gelernten Farmer, damit Sie mit einer Tabakfarm die Grundlage für die geforderte Zigarrenfabrik schaffen. Gelernte Farmer sind auch die Voraussetzung für den Bananen- und Papaya-Anbau, ohne den Sie keine Konditorei in Ihrem Dorf eröffnen können. Für die Rum-Brennerei benötigen Sie eine Zuckerrohrfarm und müssen eine Brennerin per Schiff kidnappen. Die Entführung eines Händlers ermöglicht die Errichtung eines Schmugglertreffs. Regelmäßige Plünderungen, Überschussverkäufe und eine »mächtig hortende« Piratenhöhle bringen Ihren Schatz schnell auf die geforderten 5.000 Goldstücke.

Szenario 10: Tortuga

TIPP 20: Wieder bietet Ihnen der König Ihrer befreundeten Nation eine Anschubfinanzierung von 5.000 Goldstücken an, die Sie mit dem Edikt »Behelfsfinanzierung« annehmen. Einige grundlegende Einrichtungen der Infrastruktur Ihrer Siedlung sind schon vorhanden. Bringen Sie mit zwei Holzfallercamps und einer zweiten Sägemühle die Holzproduktion schon früh in Schwung, und errichten Sie eine Brauerei. Sobald genügend Holz da ist, folgen jeweils eine Seerastfabrik, Eisenmine, Schmelze, Schmiede und ein Werft (Schiffsbauer entführen!). Geben Sie ein weiteres Schiff in Auftrag, und bauen Sie bei Gelegenheit neue Docks. Wirtshäuser, Kaschemmen, Kurtisanenhäuser und Bordelle kümmern sich um die Piraten-Bedürfnisse. Entführungs-Missionen be-



Tipp 17: Um die Wirtschaft in Gang zu bekommen, empfiehlt sich der Bau einer weiteren Sägemühle.



Tipp 20: Frankreich bietet Ihnen eine Behelfsfinanzierung an, die Sie gerne entgegennehmen.

schaffen die notwendigen gelernten Fachkräfte. Sobald Waffen bereitstehen, schicken Sie Ihre Schiffe auf Plünderfahrt, holen sich neue Fachkräfte und bauen gleichzeitig Ihre Wirtschaft immer weiter aus. Ein Schmugglertreff (Händler entführen!) verkauft Ihre Produktionsüberschüsse automatisch an die Kolonialmächte.

Szenario 11: Die Schatzflotte

TIPP 21: Errichten Sie im walddreichen Gebiet zunächst zwei Holzfallercamps und eine weitere Sägemühle. Danach folgt eine Brauerei, um die Trinkzufriedenheit der Piraten im Zaum zu halten. Eine Flotte von drei bis vier Fregatten ist der Schlüssel zum Sieg. Bauen Sie Ihre Hafenanlagen mit Schiffswerft und weiteren Docks aus. Während des Fregattenbaus vergrößern bereits vorhandene Schiffe mit Siedlungsüberfällen die Personaldecke. Die nötigen Schiffsbesatzungen verschafft das Edikt »Zwangsrekrutierung«. Werfen Sie dabei stets ein Auge auf die Piraten-Zufriedenheit, und verbessern Sie gegebenenfalls das Vergnügungsangebot.

Szenario 12: Hoch mit der Piratenflagge

TIPP 22: Die Schwierigkeit in diesem Szenario besteht darin, den Spagat zwischen dem Erreichen eines wirtschaftlichen Aufschwungs und den teuren Vergnügungswünschen der Piraten zu schaffen. Da Ihre finanziellen Ressourcen begrenzt sind, sollten Sie sich sehr rasch für Plünderungen bereitmachen. Die Entermesser-Produktion hat deshalb oberste Priorität. Für die Piraten bauen Sie so schnell wie möglich eine Brauerei und in der Nähe der bei-

den Docks Schmugglerlöcher, Dirnenhäuser und Spielhöhlen. Sind die Entermesser fertig, bringen Plünderungen den Goldvorrat wieder ins Lot. Um Ihre Insel vor Angriffen zu schützen, benötigen Sie einen Kanonengießer, der den Bau einer Befestigung ermöglicht. Sobald diese hochgezogen ist, können Sie beruhigt das Edikt »Piratenfahne hissen« erlassen.

Szenario 13: Ein neuer Krieg

TIPP 23: Bringen Sie eine der großen Nationen schnell auf Ihre Seite, indem Sie per Edikt zuerst die Friedenspolitik ankündigen und sich dann mit »keine Opfer« verpflichten, Schiffe dieser Nation unbehelligt zu lassen. Anschließend befreien Sie alle Gefangenen dieses Landes. Die Beziehung sollten nun harmonisch sein und einen Patrons-Vertrag ermöglichen. Sobald die grundlegende Infrastruktur steht, besorgen Sie sich per Edikt Kaperbriefe. Da diese jedoch nur für die Dauer des Krieges gelten, müssen Ihre Schiffe regelmäßig unter falscher Flagge plündern. Wählen Sie dazu »Krieg schüren« als Missions-Auftrag im Schiffsmenü.

Szenario 14: Schutz für Piraten

TIPP 24: Vereinbaren Sie mit Spanien Friedenspolitik, und stellen Sie die Angriffe auf spanische Schiffe ein. Der Inselaufbau erfolgt wie gehabt, allerdings mit besonderem Augenmerk auf den Schutzfaktor (Schutzkanonen, Hafenanker, Ausguck). Sobald Ihre Eisenindustrie genügend Entermesser liefert, schaffen Sie neue Ressourcen durch Plünderfahrten heran. Oberstes Ziel ist der Bau einer Befesti-

gungsanlage. Das Edikt »Wachpatrouille« sichert zusätzlich die innere Ordnung.

Szenario 15: Unruhe im Ruhestand

TIPP 25: Der Ausbau der Hafenanlagen ist Ihre Hauptaufgabe, damit sich die beiden rekrutierten Kapitäne mit Schiffen für Raubzüge versorgen können. Plünderungen sind neben einer funktionierenden Infrastruktur notwendig für das extrem kostspielige Anheuern von weiteren drei Kapitänen. Vergessen Sie über diesen Aktivitäten nicht, die Zufriedenheit Ihrer Piraten ständig im Auge zu behalten. Denn schon eine einzige Meuterei reicht aus, um die Mission sofort zu verlieren.

Szenario 16: Krieg um jeden Preis

TIPP 26: Ihre guten Beziehungen zu den Spaniern bescheren Ihnen einen warmen Goldregen, den Sie dazu nutzen, per Edikt Flottenstützpunkt und Handelswege der Engländer auszuspiionieren. Lassen Sie sich von Spanien einen Kaperbrief ausstellen, der Ihnen lukrative Angriffe auf englische Schiffe ermöglicht. Bauen Sie mindestens vier Fregatten, überfallen Sie Siedlungen, und rekrutieren Sie die Gefangenen als Piraten für Ihre Plünderfahrten gegen die Engländer. Angriffe sollten ausschließlich auf Handelsrouten-Territorien erfolgen. Sobald das Gefahrenpotenzial vier Kanonen erreicht, plündern zwei bis drei Fregatten gleichzeitig im selben Karten-Abschnitt. Wählen Sie im Schiffsmenü »sofort in See stechen«, um eine parallele Abfahrt zu erzwingen. So horten Sie 7.500 Goldstücke und gewinnen die Kampagne. Herzlichen Glückwunsch! **HK**



Tipp 24: Mit einer Befestigung erhöhen Sie den Schutzwert auf Ihrer Insel um ein Vielfaches.



Tipp 26: Für 1.500 Goldstücke verrät Ihnen ein Spion die Handelsrouten der Engländer.