

Port Royale

Das Piratenleben in der Karibik ist nicht immer ein Zuckerschlecken. Doch mit den Einsteigertipps von den Entwicklern werden Sie zum König der Karibik.

Dank des Patches 1.20 können Sie endlich fehlerbeseitigt in der Karibik Schiffe kapern und Handel treiben. Mit den Tipps und Tricks von Entwicklungschef Daniel Dumont umschiffen Sie sämtliche Klippen, die sich in Port Royale einer Händler- und Piratenkarriere in den Weg stellen.

Wie viel Geld brauche ich?

TIPP 1: Im ersten Spiel sollten Sie sich zu Anfang auf den Handel konzentrieren. Beginnen Sie das Spiel mit dem kleinsten Schiff und dem größten Startkapital (30.000 Goldstücke), denn so früh (im Rang eines Gehilfen) lassen die Piraten Sie noch in Ruhe.

Wann und wo fange ich an?

TIPP 2: Als Ausgangsjahr eignet sich 1570. Heimatnation sollte England sein. Dadurch beginnen Sie in Charles Towne. Vorteil: Die englischen Siedlungen liegen nah beieinander, und die beiden Gouverneursstädte werden regelmäßig von Transportkonvois aus der Heimat angefahren.



Tipp 2: Starten Sie Ihre Karriere als Engländer in Charles Towne, weil die Nachbarinseln nahe liegen.

Was transportiere ich?

TIPP 3: Zu Beginn sollten Sie Luxuswaren in die umliegenden Orte karren. Unterwegs laden Sie Kolonialwaren ein und verhökern diese in Gouverneursstädten. Auf diese Weise erhöht sich schnell das Anfangskapital. Ein Beispiel: Luxuswaren (Eisenwaren, Keramik, Kleidung, Wein) in Charles Towne einladen und die Städte Cat Island und Nassau anfahren. Dort die Luxuswaren verkaufen und Kolonialwaren aufnehmen. Haben Sie ein Gefühl für die Preise entwickelt, dehnen Sie die Route auf Eleuthera, Andross und Turk Islands aus.

Brauche ich ein zweites Schiff?

TIPP 4: Wenn Sie 50.000 Goldstücke angehäuft haben, kaufen Sie sich das nächste Schiff. Zumindest eine Barke sollte es sein, damit Sie deutlich an Ladekapazität für den Handel gewinnen. Beide Kähne vereinen Sie zu einem Verband.

Wozu eine Konzession?

TIPP 5: Haben Sie weitere 60.000 Goldstücke angesammelt, ist es Zeit für eine Konzession. Achtung: Kaufen Sie die Konzession frühzeitig, denn je vermögender Sie sind, desto teurer wird sie. Am besten wählen Sie die einer Stadt, in der Kolonialwaren effektiv produziert werden können. Diese Waren lassen sich am leichtesten in den Gouverneursstädten zu guten Preisen loswerden. Zunächst sollten Sie nur ein Gut in drei Betrieben produzieren.

Wo lagere ich Baumaterial?

TIPP 6: Für neue Gebäude benötigen Sie jede Menge Rohstoffe. Idealerweise haben Sie Holz, Ziegel und Eisenwaren bereits zuvor günstig im Lagerhaus der Startstadt angesammelt. Mit den beiden Schiffen transportieren Sie die Waren in die neue Stadt. Dort aber nicht verkaufen! Beim Bauen werden die benötigten Materialien automatisch aus den Schiffen entnommen.

Was tun bei Sonderereignissen?

TIPP 7: Bei bestimmten Ereignissen in den Städten verdoppelt sich die Nachfrage nach manchen Gütern. Zwar werden nicht mehr als normal verbraucht, doch die Bürger wollen ausreichend Vorräte der jeweiligen Waren anlegen. Folgende Ereignisse lösen eine erhöhte Nachfrage aus:

Ereignisse und Waren

Goldfund	Bedarfswaren, Luxuswaren
Hungersnot	Nahrungsmittel
Seuche	Nahrungsmittel, Bedarfswaren

Ist die Moral wichtig?

TIPP 8: Die Besatzung eines Konvois hat eine Moral zwischen null und fünf, was das Kampfverhalten sehr stark beeinflusst. Bei einer zu niedrigen Moral verweigert die

Mannschaft außerdem das Ablegen. Achten Sie deshalb immer auf diesen Wert!

Ereignisse und Moral

pro 30 Tage auf See (bzw. mit Unterbrechungen von weniger als einem kompletten Tag)	-1
Entlassung je 10%	-1
Verluste bei Seeschlacht je Schadensstufe (80%, 60%, 40%, 20%)	-1
Pro Tag Landurlaub (ein kompletter Tag im Hafen)	+1
Gewonnene Seeschlacht	+1

Moral und Wirkung

4 bis 5, sehr hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -10%, Handwaffen +4%
3 bis 4, hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -5%, Handwaffen +2%
2 bis 3, normal	Ladezeit der Schiffswaffen +/- 0, Handwaffen +/- 0
1 bis 2, schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +5%, Handwaffen -2%
0 bis 1, sehr schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +10%, Handwaffen -4%

Standardpreise

TIPP 9: Folgende Preise sollen Ihnen als Anhaltspunkte dienen, nach denen Sie den Wert der Waren und Güter in Port Royale bemessen. Weichen diese Werte zu stark nach oben ab, sind sie übersteuert, und Sie sollten vom Kauf absehen. **MIC**

Waren und Preis/Einheit

Getreide	80
Baumwolle	100
Farbstoffe	200
Fisch	200
Fleisch	260
Hanf	400
Kakao	400
Kartoffeln	200
Rum	373
Salz	240
Tabak	800
Tuch	300
Ziegel	140
Zucker	133
Holz	40
Wein	500
Eisenwaren	300
Keramik	200
Kleidung	400