

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,

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

Handelskladde

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
Fleisch	 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	1200-1900		 800-900
Ziegel	 40	60-100		

1

5

Max

X

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

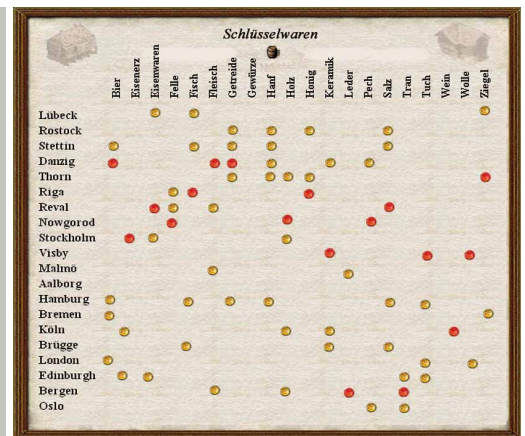
Tipp 3: An diesen Orten (siehe Tabelle rechts oben) können Sie die markierten Waren am effektivsten produzieren und meistens auch günstig erstehen.

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 günstige 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 (abrufbereit 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.

HADELS-PLÄTZE anfahren

AMERIKA

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.

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 HADELN

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 Warenumschatzplätze 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 Geld 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.

Der Gegner

EINBRECHER-Einsatz

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. Verzichteten 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

aus. Laden Sie dann die maximale Anzahl von Geschützen. In der Waffenschmiede werden Sie je nach zeitlichem Fortschritt die unterschiedlichsten Waffen erstellen können. Die feigen Piraten, die lieber unterlegene Händler angreifen, meiden unnötigen Ärger und suchen bei Ihrem Anblick das Weite.

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

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

**Schiff
ENTERN**

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-



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

**WAFFEN-
WAHL**

**KAPITÄN
finden**

**Kapitän-
TRANSFER**

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

Allgemeine Tipps

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

TIPP 25: Wenn Sie Ihre Handelsflotte neu formieren, ist ein Transfer von Kapitänen nötig. Sie können einen entlassen und dann wieder in der Kneipe auflösen. 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**

SCHATZKARTE

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.

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 folgendem 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.

PET