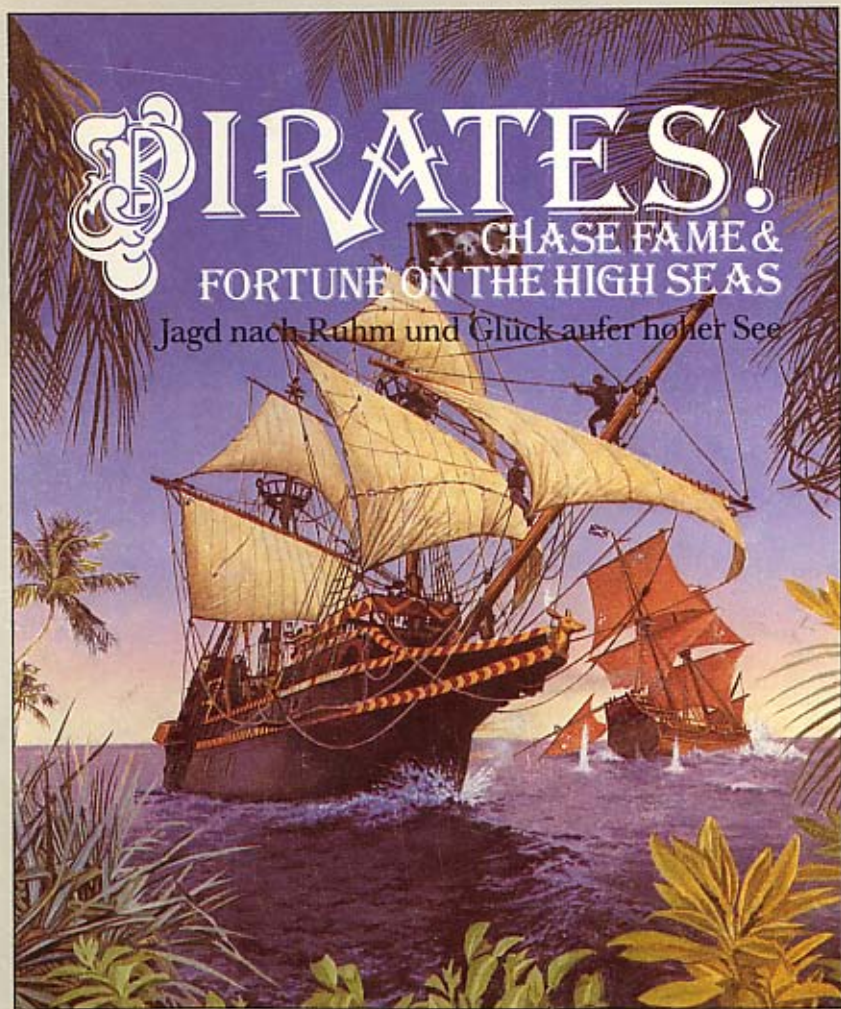


Das Simulationsspiel voller Action und Abenteuer

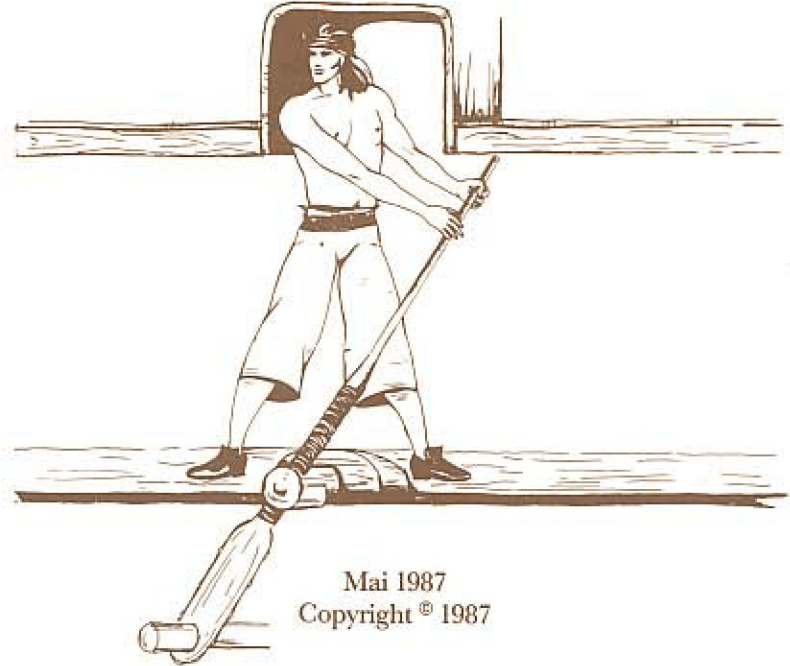


Welterstes Simulationsspiel der Säbelrassler

PIRATES!

*Ein vollständiger und ausführlicher Bericht über das große Zeitalter der Seeräuberei
zwischen 1560 und 1700 im Gebiet der westindischen Inseln.*

Erste Ausgabe



Mai 1987
Copyright © 1987

2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA
Tel: (0666) 54326 Fax: (0666) 54331 Tlx: 43422MPS UK G

PIRATES! ist das eingetragene Warenzeichen der MicroProse Software, Inc. für das Computerspiel der Freibeuterei,
Schnuggerei und Piraterie in der Karibik.

Tandy, Atari, und IBM sind eingetragene Warenzeichen der Tandy Corporation, Atari Inc., und
International Business Machines Inc.

Commodore 64 und Amiga sind eingetragene Warenzeichen der Commodore Business Machines Inc.
Apple II und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer Inc.

Unter Mitarbeit von:

Spiel Design
Sid Meier

Software Graphik
Michael Haire

Szenisches Design und Dokumentation
Arnold Hendrick

Software Entwicklung (CGI)
Sid Meier

Qualitätsüberprüfung
Alan Roireau

Spieltest:
Alan Roireau, Bill Stealey, Philippe Leroy, Ed Beaver, Lawrence Schick, Russ Cooney,
Thomas Witter, Larry Martin, Steve Byrne, John Stanoch, Dave Schaefer, Steve Meyer,
mit den CUM-BACC und BAYCUG Benutzergruppen.

Umschlag- und Kartenzzeichnung
Rebecca Butcher

Illustration im Handbuch
Michael Haire

Leiter, Druck und Graphik
Mark Ciola



Einleitung

Es war eine Ära neuer Könige und Königreiche, neuer Kraftproben und Macht. Es waren noch die Zeiten, zu denen ein Mann durch mutige und tapfere Taten für seinen König aus bescheidenen Verhältnissen zum Rittersum gelangen konnte. Jetzt können Sie ein solcher Mann sein – in PIRATES!, einem temperamentvollen Spiel der Säbelrassler in der südlichen Karibik.

Sie lernen das karibische Meer kennen, wie es zu seiner Blütezeit war, mit Schmugglern, Freibeutern, Seeräubern und Piraten. Alle Fähigkeiten, die wirkliche Männer zum Überleben und Erfolg gebraucht haben, sind vorhanden: Das Spiel bietet also realitätsnahes Abenteuer.

In PIRATES! können Sie zum einen raten, wo Sie sich in der weiten Karibik befinden, zum anderen können Sie navigieren, manchmal mit Hilfe eines Kompasses, gelegentlich durch Sonnenbeobachtung mit Ihrem Astrolabium. Ob Sie sich gerade im Frieden oder Krieg befinden, Ihr seglerisches Können kann entscheidend sein, ob eine Reise Gewinn bringt oder Tod auf dem Meer bedeutet. Und wenn es zu einem Kampf kommt, müssen Sie das tun, was wirkliche Seeräuberkapitäne getan haben – Ihren Männern vorangehen mit dem Schwert in der Hand, bis Sie dem gegnerischen Truppenführer begegnet sind und ihn überführt haben. Dieses Spiel ist neuartig – eine Aktionssimulation.

Die Karibik ist eine Gegend großer Abenteuer, die von den Überfällen durch Sir Francis Drake, der große Schätze erbeutete, bis zu den Plünderungen des berühmten Piraten Henry Morgan reichen, dessen Name bis heute durch einen Rum aus Jamaika geehrt wird. Genau wie diese Männer können Sie mit Gouverneuren der Provinzen über Politik diskutieren, sich in die Städte einschleichen, um geheime Schmuggelgeschäfte mit örtlichen Kaufleuten zu vereinbaren, um mit bösen Adligen aller Nationen die Klinge zu kreuzen und um hilflose Heimatlose aus grausamen Sklavenkolonien zu retten, ja sogar eine schöne Frau können Sie finden! Wenn Sie ausreichend Schätze, Land und Ehre gesammelt haben, d.h. wenn Sie mit Ihren Errungenschaften voll zufrieden sind, können Sie sich in Verhältnissen, die Ihren Errungenschaften angemessen sind, angenehm zur Ruhe setzen.

PIRATES! bringt den großen Umfang einer abenteuerreichen, vergangenen Zeit nahe. Wie immer in Simulationsspielen von MicroProse wurden die Details von Örtlichkeiten, von Menschen, Schiffen und Kämpfen genau untersucht, um sie wirklichkeitsgetreu in das Spiel einzubringen. PIRATES! bietet nicht nur Fantasie, PIRATES! bietet auch eine Begeugungsmöglichkeit mit einem aufregenden Kapitel der Geschichte.

Wenn Sie es vorziehen, PIRATES! durch Spielen zu lernen, finden Sie die Anleitung hierzu auf Seite 5: "Spielen, ohne das Handbuch zu lesen".

Wenn Sie sich zunächst über die Konzeption des Spieles informieren wollen, lesen Sie das 1. Buch "Am Anfang" ab Seite 9.

Inhalt

- 3 Inhalt
- 5 Spielen, ohne das Handbuch zu lesen

Erstes Buch – Anleitungen an Kapitäne

- 9 Am Anfang ...
- 15 Fechten und Säbelkunst
- 22 Reisen in der Karibik
- 28 Abfeuern einer Breitseite: Taktiken des Seekampfes
- 33 Pike und Schuß: Taktiken des Kampfes zu Lande

Zweites Buch – Das Leben auf den karibischen Inseln

- 37 Ihre Karriere auf hoher See
- 41 Kolonialleben
- 46 Schiffsjournal (um 1690)

Drittes Buch – Die Goldenen Antillen

- 52 Berühmte Expeditionen
- 58 Das silberne Königreich (1560)
- 60 Kaulleute und Schmuggler (1600)
- 62 Die neuen Kolonisten (1620)
- 64 Krieg um Profit (1640)
- 66 Die Helden der Freibeuter (1660)
- 68 Der Untergang der Piraten (1680)

Nachwort

- 70 Geographisches Stichwortverzeichnis
- 75 Spiele abspeichern, Hall of Fame, Probleme beim Laden

Zusammensetzung des Handbuchs

Spielen, ohne das Handbuch zu lesen beinhaltet Anweisungen zum Laden des Programms, erklärt, wie das erste Spiel anzugehen ist, und faßt die Bedienung der Steuermechanismen zusammen.

Erstes Buch – Anleitungen an Kapitäne beinhaltet ausführliche Informationen zum Spiel. Die Memoiren von Captain Sydney und die historischen Notizen bieten zusätzliche Informationen.

Zweites Buch – Das Leben auf den Karibischen Inseln vertieft Ihre Einsichten in verschiedene Ereignisse, zeigt, wie Sie diese beeinflussen und am besten ausnützen können.

Drittes Buch – Die Goldenen Antillen gibt genaue Information über die Schiffe dieser Zeit, über die berühmtesten Expeditionen und die jeweilige wirtschaftspolitische Situation in diesen sechs Zeitabschnitten.

*Spielen, ohne das Handbuch zu lesen
Commodore C64, C64C oder C128*

Das Laden von PIRATES! im Commodore C64/C64C/C128

Für PIRATES! benötigen Sie einen C-64, C-64C oder C-128 mit einem 1541 oder 1571 Diskettenlaufwerk und einen Joystick. So wird das Spiel geladen:

1. Computer und Diskettenlaufwerk ausschalten.

2. **Einen Joystick im Port #2 anbringen.** KEINEN Joystick in Port #1 lassen (dies kann die Programmkontrollen durcheinander-bringen)!

3. **Diskettenlaufwerk einschalten.** WARNUNG: Keine Diskette im Laufwerk lassen, wenn es ein- oder ausgeschaltet wird. Die Diskette könnte beschädigt werden.

4. Alle Kassetten entfernen.

5. **PIRATES! Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen,** Etikett nach oben. Laufwerkklappe schließen.

6. Computer einschalten.

Auf einem C-128 wird PIRATES! automatisch geladen.
Auf einem C-64 oder C64C, ist folgender Befehl einzugeben:

LOAD "P*",8,1

und "Return" zu drücken. Nach dem Laden Diskette im Laufwerk lassen.

7. **Eine Ersatzdiskette bereithalten.** Um das Spiel abzuspeichern brauchen Sie eine Leerdiskette. Sie brauchen diese Diskette nicht zu formatieren (eine besondere Diskettenformatierung ist in der "Save Game" Option enthalten).

Wenn Sie Probleme haben, das Spiel zu laden, lesen Sie in der Anleitung unter dem Stichwort Fehlersuche auf Seite 85 nach.

Abspeichern des Spieles

Sie brauchen eine zusätzliche Leerdiskette, um PIRATES! während des Spieles abzuspeichern. Um das Spiel abzuspeichern, ist irgendeine Stadt und *Check Information* zu betreten. Die letzte Informationsoption ist dann *Save Game*. Diese Option wählen und den Instruktionen folgen. PIRATES! Disketten zur Speicherung des Spieles benutzen eine besondere Formatierung. Sie müssen die Formatoption in *Save Game* benutzen – eine normal formatierte Diskette genügt nicht. Bedenken Sie, daß das Formatieren einer Diskette für das Abspeichern des Spieles vorbereitet, daß das Abspeichern selbst aber dadurch NICHT geschieht – sie rettet eigentlich nichts!

Sie brauchen eine formatierte Diskette auch dann, wenn Sie Ihre Endpunktzahl im Hall of Fame (= Zunfthaus) festhalten wollen. (Einzelheiten auf Seite 84).

Ihr Erstes Spiel

Dieser "schnelle Start" ist für Spieler, die durch Experimentieren lernen. Wenn Sie verstehen wollen, was geschieht, lesen Sie in den entsprechenden Abschnitten nach.

Anfangsoptionen: Fangen Sie das erste Spiel mit den folgenden Befehlen an:

1. Willkommen: **Start a New Career.** (= Neue Karriere beginnen.)
2. Besondere Geschichtliche Periode? **No.** (= nein)
3. Welche Nationalität haben Sie? **English.** (= Englisch)
4. Geben Sie Ihren Namen an (nicht mehr als 9 Buchstaben) und "Return" drücken.
5. Sie sind ein: **Apprentice** (= Lehrling).
6. Sonderbegabung: **Skill at Fencing** (Können im Fechten).

Einzelheiten auf Seite 13.

WICHTIG: Sie müssen wissen, wann die **Treasure Fleet** oder der **Silver Train** ankommt!

1. Wenn Sie nach der Treasure Fleet in 1660 gefragt werden, schlagen Sie auf Seite 39 nach.
2. Wenn Sie nach dem Silver Train in 1660 gefragt werden, schlagen Sie auf Seite 40 nach.

Wenn Sie nicht mehr weiter wissen, schlagen Sie auf Seite 13 für weitere Angaben nach.

Ihr Erstes Duell: Bei "Zusammenfassung der Steuerung" (nächste Seite) nachschlagen, oder für weitere Angaben auf Seite 15.

Im Hafen: Untersuchen Sie den Hafen und die dortigen Optionen, bevor Sie zum erstenmal segeln. Noch nicht die Beute aufteilen. Siehe nähere Angaben auf Seite 23.

Durch die Meere segeln: Zusammenfassung der Steuerung auf der nächsten Seite beachten. In der Nähe eines spanischen Hafens zu lauern, könnte zu vielversprechenden Begegnungen mit anderen Schiffen führen. Für Informationen zu Begegnungen und Seekämpfen Seite 28 beachten.

Beendigung Ihrer Seereise: Zum Hafen zurückkehren und "*Divide the Plunder*" (= Beute aufteilen) wählen. Danach Ruhestand wählen. Damit wird das Spiel beendet und Ihre Punktzahl angezeigt. Wenn Sie wollen, können Sie aus dem Ruhestand heraus und wieder aktiv werden (natürlich nur, wenn Ihre Gesundheit dies zulässt!). Auf den Seiten 37-39 finden Sie mehr Information zu Zielen und Ruhestand. Hiermit haben Sie eine Kurzübersicht, um mit dem Spiel anzufangen. Nähere Informationen und Erklärungen erhalten Sie aus dem Handbuch.

Eine sehr knappe Kurzübersicht der Steuerung

Menüs ansteuern (siehe Seite 9, "am Anfang")

Cursor bewegen: Joystick in gewünschte Richtung schieben.

Beleuchtete Option wählen: Joystick Feuertaste drücken.

Handeln und Güter befördern (siehe Seite 23)

Handelslinie wählen: Joystick schieben, bis auf den Monitor die Linie erreicht wird.

Kaufen (Beschlagnahme) von Gütern: Joystick nach links rücken, um Güter in Richtung Ihrer Mannschaft zu bewegen.

Verkaufen (Stehenlassen) der Güter: Joystick nach rechts rücken, um Güter von Ihrer Mannschaft weg zu bewegen.

Fechten und Säbellaunst (siehe Seite 15)

Schneller Angriff: Joystick nach links schieben (hoch, mittelhoch, oder tief).

Kraftvoller, durchgreifender Angriff: Feuerung und Joystick links halten (hoch, mittelhoch oder tief).

Parade (wehrt Angriff ab): Joystick in der Mitte (hoch, mittelhoch oder tief).

Abwehrender Rückzug: Joystick nach rechts (hoch, mittelhoch oder tief).

BEMERKUNG: Höhe des Joysticks (hoch, mittelhoch, tief) bestimmt Höhe des Angriffs oder der Abwehr.

Reisen in der Karibik: (siehe Seite 22)

Hafen verlassen: Joystick in Segelrichtung rücken.

Segeln: Joystick nach links bewegt Schiff nach links; Joystick nach rechts bewegt Schiff nach rechts.

Überland marschieren: Joystick in Marschrichtung bewegen.

BEMERKUNG: Sie können überall an der Küste anlegen und automatisch von Bord gehen. Über Sandbänke (Riffen) zu segeln, könnte jedoch verheerend sein.

Seekämpfe: (siehe Seite 28)

Segeln: Joystick nach links bewegt Schiff nach links; Joystick nach rechts bewegt Schiff nach rechts.

Segel hoch/runter: Joystick gerade nach oben, Segel hoch; Joystick runter, Segel runter.

Kanonenfeuer: Feuertaste drücken, um auf Breitseite abzufeuern.

Schiff des Gegners betreten: Ihr Schiff ins gegnerische Schiff bewegen, ein Fechtkampf folgt.

BEMERKUNG: Wenn Sie eine Festung angreifen wollen, dann lassen Sie Ihr Schiff auf den Strand in der Nähe der Festung laufen, um die Festung zu stürmen.

Landkämpfe: (siehe Seite 33)

Eine Gruppe bewegen: Joystick in Marschrichtung schieben.

Alle Gruppen zusammen bewegen: Feuerung halten und Joystick schieben.

Auf den Gegner feuern: Männer nicht bewegen – sie werden automatisch feuern wenn der Gegner in Reichweite ist.

Nahkampf: Männer direkt in den Gegner bewegen (um Festung zu stürmen).

BEMERKUNG: Joystick Feuerung feuert NICHT auf eine Gruppe. Gruppen feuern automatisch.

Joystick Feuerung bringt verschiedenen Gruppen ins Spiel oder bewegt alle Gruppe gleichzeitig.



Am Anfang...

Neue Könige und Kaiser gewinnen an Ruhm in Europa. Für den ehrgeizigen Mann gibt es viele neue Chancen: es geht für ihn darum, sich einen Ruf zu erwerben, Vermögen anzusammeln, schöne Frauen zu heiraten, und wenn der König es so will, können Sie sogar einen Adelstitel bekommen. "Herzog des Königreiches" hört sich gut an, nicht wahr? Zu dieser Zeit können trotz einfacher Anfänge glorreiche Karrieren entstehen.

Am Anfang Ihrer Karriere, das Spiel laden (Anweisung auf Seite 5, zusätzliche Anweisungen auf Seite 84-86). Zeiger auf dem Monitor bewegen (Joystick, Maus oder Richtungstasten), um gewählte Option anzuzeigen. Um die beleuchtete Option zu wählen, Feuerung des Joysticks betätigen. Sie brauchen nicht auf den "Press to Continue" Befehl warten.

Ein Wort zu Ihren Zielen

Sie versuchen in der Karibik, aus bescheidenen Verhältnissen zum Glück zu kommen, damit Sie sich mit Geld, Bequemlichkeit und hohem Rang zur Ruhe setzen können. Wie angenehm Ihr Ruhestand ist, hängt von der Summe Ihres persönlichen Vermögens, von Ihrem Stand, Ihren Grundstücken, Ihrem Ruhm, der Frau, die Sie heiraten, (falls Sie überhaupt heiraten), und von den besonders erfreulichen Begebenheiten ab, die sich während Ihrer Abenteuer ereignen.

Nach jeder Reise, wenn Sie wieder im Hafen sind und die Beute verteilt haben, können Sie sich zur Ruhe setzen. Falls Ihre Gesundheit es zulässt, können Sie sich wieder als Abenteurer betätigen, wenn Sie noch mehr für sich ansammeln möchten. Während Sie sich in das Spiel einarbeiten, sollen Sie ein paar Mal in "Proberuhestand" gehen, um diesen Vorgang besser zu verstehen. Für weitere Informationen zu Ihrem Ruhestand und Glück in der Zukunft, siehe Seite 37, "Ihre Karriere auf hoher See". Sie können einen in Ruhestand getretenen Mann in eine "Hall of Fame" (= Zunfthaus) retten. Dazu brauchen Sie eine richtig formatierte Diskette, um Spiele abzuspeichern. Benutzen Sie das "Save Game" Programm (in jedem Hafen unter *check information* zu haben), um eine Diskette zu formatieren. Siehe Nachwort, Seite 84 zu Spiele speichern, Hall of Fame und Probleme beim Laden.

Welcome to "PIRATES!"
Kehren Sie in die goldene
Zeit der Seefahrer in
der südlichen karibischen See zurück.
Möchten Sie...
Start a New Career?
Continue a Saved Game?
Command a Famous Expedition?

Anfängliche Chancen Ein Anfänger sollte *Start a New Career* wählen.

Start a New Career ist der Anfang eines neuen Abenteuers, von Ihrer ersten Ankunft in der Neuen Welt bis zum wohlverdienten Ruhestand. Dies ist das "Standardspiel" und kann länger dauern. **Continue a Saved Game** ermöglicht Ihnen, jedes laufende Spiel fortzusetzen. Dazu brauchen Sie die

Diskette, zum Abspeichern des Spiels. Diese Diskette ist erst einzuschieben, wenn der entsprechende Befehl auf dem Monitor aufleuchtet.

Command a famous Expedition ist ein "Kurzspiel", für die Leitung nur eine Expedition. Diese Expeditionen sind normalerweise groß, aber enden dort, wo Sie die Beute austeilen. Berühmte Expeditionen sind für Anfänger nicht geeignet – so gut zu sein wie das historische Model, kann eine große Herausforderung sein!

Battle of San Juan de Ulua
(John Hawkins, 1569)
The Silver Train Ambush
(Francis Drake, 1573)
The Treasure Fleet
(Piet Heyn, 1628)
The Sack of Maracaibo
(L'Ollonais, 1666)
The King's Pirate
(Henry Morgan, 1671)
The Last Expedition
(Baron de Pointis, 1697)

Famous expeditions

Ein Anfänger sollte mit einer Karriere statt mit einer berühmten Expedition anfangen. Jede Expedition ist ein kurzes, abgeschlossenes Abenteuer, das damit beendet werden kann, daß die Beute aufgeteilt wird. In Wirklichkeit wurden diese Expeditionen von einem fähigen, erfahrenen Führer geleitet. Um dieses Spiel gut zu schaffen, müssen auch Sie erfahren sein.

John Hawkins, 1569: Diese Situation ist relativ schwierig. Sie haben ein großes, mächtiges Geschwader, aber befinden sich in einer von Spaniern völlig überlaufenen Karibik. Die einzigen freundlichen Hafenplätze sind winzige Anlegestellen. In Wirklichkeit, versuchte Hawkins mit ziemlich friedlichen Methoden Handel zu treiben (manchmal mit Waffengewalt – eine äußerst merkwürdige Kombination), und versagte. Zusätzliche Hintergrundinformationen finden Sie unter "Berühmte Expedition" auf Seite 54.

Francis Drake, 1573: Diese Situation ist sehr schwierig. Wie im Falle Hawkins, sind Sie mit einer vollständig von Spaniern überlaufenen Karibik konfrontiert, aber Sie haben nur eine kleine Truppe. In Wirklichkeit wurde Drake nach ein paar Fehlversuchen durch seine Kühnheit und seinen Mut erfolgreich. Zusätzliche Informationen auf Seite 55.

Piet Heyn, 1628: Diese Situation ist relativ einfach. Sie haben ein ausgewogenen Kampfverband und sind in hervorragender Position, um spanische Gallionen vor dem Kanal Havannas oder Floridas abzufangen. Um Heyns Meisterstück nachzumachen, die ganze Treasure Fleet zu überfallen, brauchen Sie Glück und Ausdauer zum richtigen Zeitpunkt und am richtigen Ort. Zusätzliche Hintergrundinformationen auf Seite 56.

L'Ollonais, 1666: Diese Situation ist relativ leicht. Sie haben viele potentiell freundliche Stützpunkte und stehen Spaniern gegenüber, die militärisch schwach sind. Aber die Leistung von L'Ollonais, die ganze mexikanische Region zu erobern und auszuplündern, dürfte sehr anstrengend sein. Zusätzliche Hintergrundinformationen auf Seite 56.

Henry Morgan, 1671: Diese Situation ist sehr einfach. Sie haben überwältigend viele Truppen, verschiedene freundliche Stützpunkte und einen Gegner, der schon durch frühere Angriffe geschwächt ist. Morgan nahm Puerto Bello ein und plünderte Panama aus. Mit etwas Glück bringen Sie dies auch fertig. Zusätzliche Hintergrundinformationen auf Seite 57.

Baron de Pointis, 1697: Noch eine sehr leichte Situation. Sie haben starke Truppen, während die Spanier militärisch an einem absoluten Tiefpunkt angelangt sind. Sie brauchen nicht sehr kühn zu sein, es de Pointis nachzumachen und Cartagena einzunehmen und auszuplündern. Zusätzliche Hintergrundinformationen auf Seite 58.

Do you wish to select a special
historical period?
No, thanks.
Yes.

Select a Time Period:
The Silver Empire (1560)
Merchants and Smugglers (1660)
The New Colonists (1620)
War and Profit (1640)
The Buccaneer Heroes (1660)
Pirates' Sunset (1680)

Wählen eines historischen Zeitraumes

Ein Anfänger sollte *No, thanks* angeben. Damit bekommen Sie automatisch den günstigsten Zeitraum für Piraterie: *The Buccaneer Heroes (1660)*.

Die Karibik und die Nordostküste Südamerikas veränderte sich mit der stetigen Veränderung der militärischen und wirtschaftlichen Machtverhältnisse, mit der Gründung neuer Kolonien und dem Verlust an Bedeutung alter Städte. Die Region veränderte sich allmählich vom spanischen Herrschaftsgebiet der Jahre um 1560 zu einem Besatzungsgebiet für europäische Kolonisierung, und dann zu einem kosmopolitanischen Zentrum in einer neuen globalen Wirtschaft.

The Silver Empire (1560): In dieser Ära erreicht das spanische Reich seinen Höhepunkt. Alle Kolonien (mit Ausnahme von nur einer) gehören Spanien, alle bedeutenden Häfen und der Handel werden von Spanien beherrscht. Da die Errungenschaften Spaniens so groß sind, versuchen andere europäische Mächte alles an sich zu reißen oder zu erbeuten, was Spanien nicht verteidigen kann. Da Spanien in dieser Zeit so groß ist, ist es eine Zeit voller Herausforderungen, so daß Anfänger dieses Spiel noch nicht angehen sollten. Weitere Angaben auf Seite 63.

Merchants and Smugglers (1660): (Kaufleute und Schmuggler) Dieser Zeitraum ist dem *The Silver Empire* sehr ähnlich, aber Spanien ist etwas schwächer. Obwohl von Nicht-Spaniern manche Versuche unternommen worden sind, Kolonien zu gründen, bleibt der karibische Raum weitgehend in spanischen Händen. Allerdings ist das Schmuggelgeschäft der Niederländer vorherrschend. Wie der Zeitraum um 1560, sollte dieser Zeitraum nicht von Anfängern angegangen werden. Weitere Angaben auf Seite 65.

The New Colonists (1620): In diesem Zeitraum werden die ersten erfolgreichen Kolonien von den Gegnern Spaniens gegründet, und die Macht Spaniens nimmt fortlaufend ab. Mit der Gründung dieser neuen Kolonien verbessern sich die Gelegenheiten für Piraterie und Freibeuterei. Das Leben ist ziemlich herausfordernd für Mächtigern- Piraten und Freibeuter. Weitere Angaben auf Seite 68.

War and Profit (1640): (Krieg und Profit). Jetzt können sich die kleinen, unabhängigen Seeräuber behaupten. Die militärische und wirtschaftliche Macht Spaniens erlebt ihren Tiefpunkt; gleichzeitig bilden sich neue europäische Kolonien in den Antillen. Dies ist eine goldene Zeit (im wörtlichen Sinne!) für den unabhängigen und einfallsreichen Mann. Spieler aller Stufen können viel Spaß an diesem Zeitraum haben. Weitere Angaben auf Seite 70.

The Buccaneer Heroes (1660): In diesen Jahrzehnten erreichen die Säbelrassler den Höhepunkt ihrer Macht im karibischen Raum. Spanien erholt sich langsam wirtschaftlich, aber militärisch bleibt es weiterhin schwach. Es gibt viele europäische Kolonien und Häfen, schatzsuchende Seemänner überfüllen die Schenken auf der Suche nach Seekapitänen, die ihr Glück gemacht haben. Diese klassische Zeit der Piraterie bietet Spielern aller Stufen Gelegenheit zu einer spannenden Partie. Weitere Angaben auf Seite 72.

Pirates' Sunset (1680): Mit dieser Zeit geht die Ära der karibischen Piraterie zu Ende. Die Ereignisse in der Karibik werden jetzt von Europa ernst genommen. Kriegsschiffe der Marine patrouillieren, Kaperbriefe sind nur schwer aufzutreiben, Gouverneure sind weniger tolerant. Diesen Zeitraum sollten Sie genießen, denn er ist der letzte eines Zeitalters. Diese Epoche ist etwas schwierig für Anfänger, aber interessant und eine Herausforderung für andere Spieler. Weitere Angaben auf Seite 74.

Are you an
English Buccaneer?
French Buccaneer?
Dutch Adventurer?
Spanish Privateer?

Wählen einer Nationalität

Ein Anfänger sollte *English Buccaneer* wählen. Es gibt unterschiedliche Rollen je nach Zeitraum (aber keine holländische Rolle für 1560). Die Rolle, die Sie wählen, bestimmt, wo Sie anfangen, welches Schiff oder welche Schiffe Sie haben, die Größe Ihrer Mannschaft, Ihren anfänglichen Reichtum und Ruf, usw. Es ist nicht erforderlich, daß Sie die Nationen unterstützen, deren Nationalität Sie tragen (viele französische Admirale in der Karibik während der 1680er Jahre waren holländische Sabelrassler!) Allein Ihre Taten zählen; wenn das, was Sie tun eine Nation erfreut, wird ein Gouverneur sich vielleicht erkenntlich zeigen. Wenn Sie eine Nation ärgern, könnte ein Gouverneur seinen Hafenfestungen Anweisungen geben, auf Sie zu feuern!

English als Nationalität zu wählen, ist oft nützlich. Diese Nation unterstützt Freibeuter im 16. Jahrhundert und unterstützt genauso großzügig private Kolonisationsunternehmen im nächsten Jahrhundert.

French ist die zweite klassische Nationalität für Piraten. Obwohl diese Nationen ihre Söhne im Ausland weniger unterstützen, genießen sie größere Unabhängigkeit, größeren Freiraum in ihren Unternehmen. Dazu sind die wachsenden französischen Kolonien auf West Hispaniola und Tortuga ideale Piratenstützpunkte.

Dutch bietet eine aufregende und ungewöhnliche Nationalität. Außer um 1620 segelten die Holländer als Handelsleute und nicht als Krieger zur Karibik. Wenn sie erst einmal im karibischen Raum waren, ergänzten viele von ihnen natürlich ihre Handelstätigkeit durch gewalttätigere und gewinnbringendere Taten. Im allgemeinen versuchen die holländischen Handelsleute gute Beziehungen zu den Engländern und Franzosen beizubehalten, obwohl dies nicht immer möglich ist.

Spanish erfordert das größte Können. Als spanische Überläufer befinden Sie sich am Anfang in eine schwachen Position, obwohl Sie 1680 die interessante Rolle einer Costa Guardas übernehmen können – die Küstenwache der spanischen Karibik, die sich öfters selbst wie Piraten benommen hat! Ganz unabhängig davon, was Sie wählen, bietet *Spanish* eine angenehme und erfrischende Abwechslung zum üblichen Programm.

What is your family name?
Your Name?

Your Name

Geben Sie den Namen an, den Sie wollen, aber Sie dürfen nicht mehr als neun Buchstaben angeben. Auf 'Return' drücken, um Ihre Eingabe zu beenden.

Which difficulty level will you choose?
Apprentice
Journeyman
Adventurer
Swashbuckler

Difficulty Level

Ein Anfänger sollte *Apprentice* wählen. Damit haben Sie das einfachste und nützlichste Lernumfeld. *Apprentice* bietet dem Spieler optimale "Hilfeleistung" durch erfahrene Unteroftiziere an Bord. Damit ist das Spiel leichter wenn aber die Beute verteilt wird, nehmen diese erfahrenen Leute ziemlich große Anteile, und für Sie bleibt ziemlich wenig übrig.

Journeyman ist verhältnismäßig einfach. Die Untergebenen sind weniger erfahren (obwohl sie

noch ziemlich gut sind), aber Sie selbst bekommen mehr von der Beute ab.

Adventurer ist verhältnismäßig schwer. Ihre Untergebenen sind recht mittelmäßig, aber Sie bekommen dafür einen guten Teil der Beute ab.

Swashbuckler ist äußerst schwierig. Ihre Untergeordneten sind "trunkene Schweine", die so gut wie gar nichts taugen. Natürlich bekommen Sie jetzt den Großteil der Beute ab.

Which special ability do you have?
Skill at Fencing
Skill at Navigation
Skill at Gunnery
Wit and Charm
Skill at Medicine

Special Abilities

Anfänger können frei wählen. Mit *Apprentice* Schwierigkeitsgrad sind alle Aktivitäten relativ einfach.

Skill at Fencing bietet durchtrainierte Reflexe, die die entsprechenden Handlungen und Reaktionen des Gegners im Vergleich langsam erscheinen läßt.

Skill at Navigation bewirkt, daß das Fahren auf hoher See schneller und leichter wird.

Skill at Gunnery hilft während der Reise, Ihr Ziel mit großer Sicherheit zu treffen.

Wit and Charm ist hilfreich, wenn Sie mit Gouverneuren und anderen wichtigen Persönlichkeiten zu tun haben.

Skill at Medicine hilft Ihnen, Ihre Gesundheit zu erhalten, und verhindert Verletzungen. Infolgedessen können Sie länger aktiv sein.

Ihre Anfangsgeschichte: Treasure Fleets and Silver Trains

Um zu entscheiden, wie sich Ihr Leben zunächst entwickelt, wird Ihnen eine entscheidende Frage gestellt: Wann kommt die spanische *Treasure Fleet* oder der *Silver Train* in einer bestimmten Stadt an? Der Fahrplan ist von Jahr zu Jahr unterschiedlich. Die Fahrpläne erscheinen in chronologischer Reihenfolge auf verschiedenen Seiten dieses Handbuchs. Das richtige Jahr also angeben und die *Treasure Fleet* und *Silver Train* nicht durcheinander bringen!

You have gotten off to a rather unpromising start for your career. Perhaps you should start over, paying heed to your Silver Train and Treasure Fleet notes this time.

Wenn Sie die Frage richtig beantworten, werden sich die Ereignisse zu Ihren Vorteil entwickeln.

Wenn Sie falsch antworten, bekommen Sie eine Warnmeldung, die Sie auf einen ungünstigen Anfang hinweist. Folgen Sie dieser Warnung und fangen Sie neu an, sonst werden Sie sich in einer äußerst düsteren Lage befinden.



The Treasure Fleet in 1560
Cancun – früher Oktober
Puerto Cabello – später Oktober
Maracaibo – früher November
Rio de la Hacha – später November
Nombre de Dios – früher Dezember
Cartagena – später Dezember
Compuca – später Januar
Vera Cruz – früher Februar
Havanna – früher März
Santiago – später März
Florida Channel – später April

Spain und Peru

Zuweilen ist die Treasure Fleet nicht in der Karibik, sondern in Sevilla in Spanien, wo sie sich auf eine neue Reise vorbereitet. Auch der Silver Train ist manchmal nicht in der Karibik, sondern in Peru, wo er Gold und Silber an Bord lädt. In beiden Fällen sind diese Flotten für Sie unerreichbar – Sie müssen warten, bis die jeweilige Flotte in der Karibik auftaucht.

Historische Anmerkungen

Seit etwa 1530, hatten spanische Schiffe unter Angriffen von Freibeutern und auch unter offener Piraterie zu leiden, nicht nur im westindischen Raum, sondern auch im Atlantik. Die Lösung dieses Problems, zunächst zwischen 1540 und 1550 informell eingeführt, und dann im folgenden Jahrzehnt gesetzlich verankert, bestand darin, Schiffe zusammen in einem "Konvoy" als mächtige Flotte fahren zu lassen.

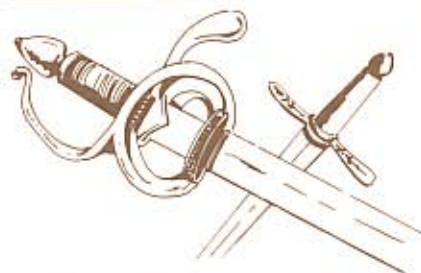
Jedes Jahr segelte die Flotte ("flota") von Sevilla in Spanien mit Passagieren, Truppen und europäischen Handelswaren zu den spanischen Kolonien der Neuen Welt. Ihre Hauptaufgabe war aber, das Silber der Minen des Neues Spanien (Mexiko) und von Potosí (Peru) zur spanischen Regierung in Europa zu bringen. Dieser große Reichtum machte die heimkehrende Flotte zu einem lockenden Ziel. Schiffe der Freibeuter und Piraten folgten oft einer Flotte, in der Hoffnung, Nachzügler abzufangen. Dies war ein gefährliches Unterfangen, denn eine gut geführte Kriegsgaleone konnte den Spieß umdrehen und Piraten gefangen nehmen; dies geschah auch manchmal.

Auf ähnliche Weise wurde Silber und andere Güter mit Maultieren über die Saumpfade entlang der Terra Firma Küste (Südamerika) zu den wichtigsten Häfen, nämlich Cartagena, Nombre de Dios und Puerto Bello gebracht.

Diese Züge transportierten Erzeugnisse und Münzen, die für die Ladung der Treasure Fleet bestimmt waren.



Der Silver Train in 1590
Cavandó – früher April
Boharría – später April
Puerto Cabello – früher Mai
Cora – später Mai
Cabrillo – früher Juni
Maracaibo – später Juni
Rio de la Hacha – früher Juli
Santa Marta – später Juli
Cartagena – früher August
Panama – später August
Nombre de Dios – früher Oktober



Fechten und Säbelkunst

Das frühe neuzeitliche Europa war eigenwillig und gewaltsam. Diebe wurden abgeschreckt, Ungerechtigkeiten wurden beseitigt, die Familie wurde geschützt, und die Ehre wurde mit dem Schwert aufrechterhalten. Ob Sie zu einem Duell herausgefordert wurden oder in eine Rauferei in der Schenke verwickelt waren, es war lebensnotwendig, mit einem Schwert umgehen zu können.

Grundsätze im Umgang mit einer Waffe

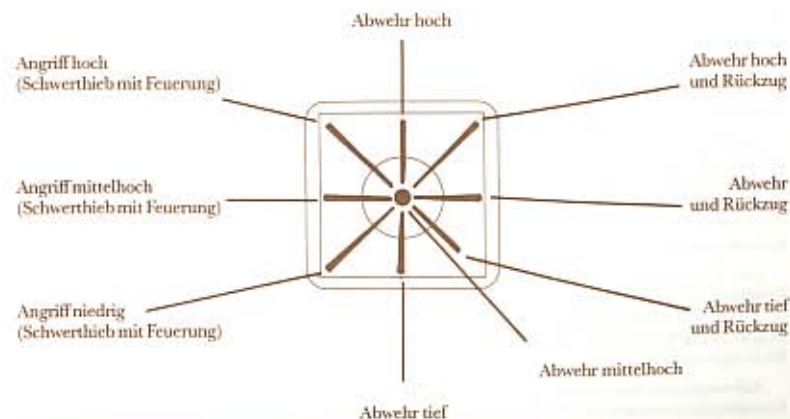
Sie befinden sich auf der rechten Seite der Kampfszene, Ihr Gegner links.

Zum Angreifen, Joystick nach links in Richtung Gegner schieben. Hoch für einen hohen Angriff, tief für einen tiefen Angriff. Vor und während eines langsamen, aber kraftvollen Schwerthiebs, die Feuerung nach unten gedrückt halten.

Um abzuwehren, weder nach links noch nach rechts schieben. Einfach nach oben schieben, um hohe Angriffe abzuwehren, in der Mitte halten, um Angriffe von der Mitte abzuwehren und nach unten schieben, um tiefe Angriffe abzuwehren.

Für einen Rückzug Joystick nach rechts, weg vom Gegner schieben. Sie wehren ab während Sie sich zurückziehen und wie normale Rückzüge, können dies hoch, mittelhoch oder tief sein, je nach Position des Joysticks.

Für eine Pause Leertaste drücken; um weiter zu fechten, Leertaste erneut drücken.



Ihre Waffe wählen

Es stehen drei Schwerttypen zur Verfügung: Rapier, Machette (*cutlass*) und Degen (*longsword*). Bei allen drei Waffen ist ein Schwerthieb zweimal so wirksam wie ein normaler Angriff. Natürlich brauchen Schwerthiebe zur Ausführung länger. Ihr Gegner hat auch verschiedene Waffen. Auf dem C64 haben die gelben Hemden eine Machette, orangene Hemden einen Degen, grüne Hemden ein Rapier.

Das **Rapier** ist eine lange dünne, bewegliche Waffe mit einer scharfen Spitze. Es ist leicht zu handhaben und kann akkurat ins Ziel gestoßen werden. Es hat eine größere Reichweite als die anderen Waffen, aber die Stöße richten am wenigsten Schaden an. (d.h. um den Gegner zu schlagen, muß er wiederholt getroffen werden.)

Das **Cutlass** (Machette) ist ein kurzes, schweres, geschwungenes und scharfes Hackmesser, aber es reicht nicht weit. Ein Schlag mit der Machette kann verheerend sein (zweimal so schädlich wie ein Rapier) und wird daher von Ueingeübten gern gewählt.

Das **Longsword** (Degen) ist eine klassische, mittellange Waffe (länger als ein Cutlass, aber kürzer als ein Rapier). Die Angriffe sind schädlicher als die des Rapiers, aber weniger schädlich als die des Cutlasses.

Die Grundsätze des Fechtens

Kombinationen: Wie alle aktive Männer Ihrer Zeit, sind Sie ein geübter Fechter. Bewegungen zum Angreifen und Abwehren mit dem Armgelenk, Arm, Körper und Fuß sind für Sie genauso selbstverständlich wie das Werfen oder Stoßen eines Balles. In Kombination werden diese Bewegungen dazu benutzt, um auf verschiedene Weise anzugreifen, abzuwehren oder einen Rückzug auszuführen. Jede Kombination hat eine Dauer von ein bis zwei Sekunden.

Im Kampf kommt es darauf an, die richtigen Kombinationen zu wählen. Wenn Sie eine Angriffskombination schnell genug erkennen, können Sie mit einer Abwehrkombination blockieren oder einen Gegenangriff mit einer Kombination ausführen, die den gegnerischen Angriff ausnützt.

Ein **"Schlag"** findet dann statt, wenn bei einem Angriff getroffen wird. Sie werden ein Flackern und etwas Blut sehen, wenn Sie treffen. Jeder Schlag schwächt Ihren Gegner und entmutigt sein Gefolge.

Ein **Rückzug** vom Kampf ist leicht zu gestalten. Rückzugskombination wählen, bis Sie vom Bildschirm verschwinden. Damit ist der Kampf beendet. Natürlich verlieren Sie, wofür Sie gekämpft haben und Ihr Ruf leidet darunter. Andererseits ist ein Rückzug oft besser als eine Niederlage, wenn Sie einem geschickten Gegner gegenüberstehen.

Panik und Aufgabe findet dann statt, wenn ein Führer, der sich in "Panik" befindet, getroffen wird. Dies ist auch dann der Fall bei großen Kämpfen, wenn die Mannschaft eines Führers auf nur einen Mann geschrumpft ist, und der dann getroffen wird. Einen Mann zu treffen, der aufgegeben hat, ist unanständig, und könnte ihn dazu bringen, aufzustehen und weiter zu kämpfen.

Neulinge sollten am besten ein Cutlass wählen und einfach beharrlich angreifen – hoch, mittel und tief – und versuchen, mit jedem Schlag soviel Schaden wie möglich anzurichten. Wenn Sie aber mit einigen Verteidigungskombinationen verteidigen wollen, ist eine Waffe mit einer größeren Reichweite, wie etwa ein Degen oder Rapier, zu empfehlen.

Kombinationen

Jede Kombination ist ein anderes Manöver des Schwertfechtens. Als Fechter wählen Sie eine Kombination und Ihr Körper nimmt automatisch die entsprechenden Stellungen ein.

Alle Angriffskombinationen beinhalten Fußbewegungen nach vorne. Um einen Vorstoß gegen Ihren Gegner zu machen, wählen Sie also eine Angriffskombination. In ähnlicher Weise verursachen Rückzugskombinationen einen Rückzug vom Gegner.

Schwertstreich hoch dauert am längsten, reicht aber besonders weit. Wenn er trifft, richtet diese Kombination zweimal soviel Schaden an wie normale Angriffe.



Hoher Schwertstreich

Schwertstreich mitte ist ein schneller Schwertstreich, aber langsamer als normale Angriffe und Abwehrversuche. Wenn er trifft, richtet diese Kombination zweimal soviel Schaden an wie normale Angriffe.



Mittelhoher Schwertstreich

Schwertstreich niedrig ist der schnelle Schwertstreich, hat aber eine etwas geringere Reichweite. Wenn er trifft, richtet dieser Angriff zweimal soviel Schaden an wie ein normaler.



Schwertstreich niedrig

Hoher Angriff ist mäßig schnell und nützt die Spitze statt die Klinge aus. Er reicht weiter als mittlere oder tiefe Angriffe und Schwertstreiche. Wenn er trifft, richtet er nur halb soviel Schaden an wie ein Schwertstreich.



Hoher Angriff

Mittlerer Angriff ist der zweitschnellste Angriff. Auch dieser Angriff betont die Wirkung der Spitze statt der Klinge. Deshalb richtet er auch nur halb soviel Schaden an wie ein Schwertstreich.



Mittlerer Angriff

Tiefer Angriff ist der schnellste Angriff, hat aber eine etwas kürzere Reichweite als sonstige Angriffe. Wie hohe und mittlere Angriffe, benutzt er die Spitze. Deshalb richtet er, wenn er trifft, nur halb soviel Schaden an wie ein Schwertstreich.



Tiefer Angriff

Abwehr hoch wehrt jede hohe Verteidigungskombination oder Schwertstreich ab. Da man sich langsamer aus dieser Position entwickeln kann, stehen defensive Kämpfer selten in dieser Position "in Bereitschaft".



Abwehr hoch

Abwehr mittelhoch wehrt jede mittelhohe Kombination, Angriff oder Schwertstreich ab. Dies ist eine klassische "Bereit" Position, von vielen Fechtern immer wieder eingenommen. Ein Fechter kann sehr schnell von dieser Position in jede andere Position kommen.



Abwehr mittelhoch

Abwehr tief wehrt jede tiefe Kombination, Angriff oder Schwertstreich ab. Erfahrene Fechter stehen immer wieder "in Bereitschaft" in diese Position, da man sich aus dieser Position schnell entwickeln kann.

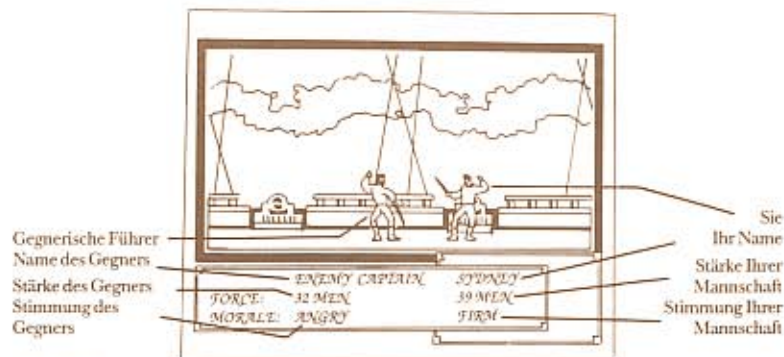


Abwehr tief

Abwehr hoch und Rückzug kombiniert die Standardabwehr hoch mit Rückwärtsschritten, die Sie von Ihrem Gegner wegbewegen.

Mittelhohe Abwehr und Rückzug kombiniert die Standardabwehr mittelhoch mit Rückwärtsschritten, die Sie von Ihrem Gegner wegbewegen.

Abwehr tief und Rückzug kombiniert die Standardabwehr tief mit Rückwärtsschritten, die Sie von Ihrem Gegner wegbewegen.



Kampfführung

Nur einige, wenige Ihrer Kämpfe sind direkte Kämpfe. Meistens sind Sie damit beschäftigt, Ihre treue Mannschaft zu führen. Während Sie ein Duell mit den gegnerischen Führer führen, ist Ihre Mannschaft auch im Kampf.

"Morale" (Stimmung): Ihre Treffer beim Gegner und seine erteilten Treffer verändern die Stimmung der jeweiligen Seite. Die Verfassung der Stimmung kann sich von *Wild*! (die beste) über zur *Strong* (stark), *Firm* (entschlossen), *Angry* (verärgert), und *Shaken* (mitgenommen) bis hin zu *Panic* bewegen.

Anzahl der Männer: Der Kampf wütet um Sie herum, während Sie kämpfen. Die Opferrate jeder Seite hängt von Ihrer Stärke und Ihrem Kampfegeist ab. Wenn die Mannschaften von der Stimmung her ungefähr gleich stehen, wird die zahlenmäßig überlegene Seite mehr Opfer abverlangen. Eine zahlenmäßig unterlegene Mannschaft mit guter Stimmung kann es aber vermeiden, allzu viele Opfer zu haben und kann viele Opfer auf der gegnerischen Seite erreichen, wenn die gegnerische Seite einen schwachen Kampfegeist hat. Kampfegeist kann daher entscheidender sein als bloßer Zahlenvergleich.

Rückzug und Aufgabe: Ihre Mannschaft wird sich unter Ihrer Führung zurückziehen. Rückzug findet dann statt, wenn Sie genügend Treffer bei einem Gegner, der sich in "Panic" befindet, erreicht haben oder wenn die gegnerische Mannschaft auf nur einen Mann reduziert wurde und der Führer getroffen wird (unabhängig vom Kampfgeist). Natürlich kann Ihnen das Gleiche widerfahren.



Die Treasures Fleet in 1500
Canana - früher Oktober
Canana - später Oktober
Maracaibo - früher November
Rio de la Hacha - später November
Santa Marta - früher Dezember
Puerto Bello - später Dezember
Cartagena - früher Januar
Campêche - früher Februar
Vera Cruz - später Februar
Havana - später März
Florida Channel - später April

Historische Anmerkungen

Der gewöhnliche Mann als Kämpfer: In diesen stürmischen Zeiten gab es mehr Geistliche als Sheriffs. Ein Mann verteidigte sein Hab und Gut auch sein Leben gegen Diebe und Banditen, da der Staat diese Aufgabe nicht übernehmen konnte. Nur wenige Männer gab es, die unbewaffnet waren. Adelige lösten Streitigkeiten "ruhig" in Duellen, statt im offenen Kampf (vom Staat nicht gern gesehen). Nichtadelige benützten Knüppel, Schlaghölzer, einfache Spieße, große Messer und ähnliches. Ein Entermesser galt als Idealwaffe für mutige, aber ungelernete Kämpfer.

Die Kolonialgrenze: Das Leben in den Kolonien war noch wilder als im Heimatland. Dies traf besonders auf die französischen und englischen Kolonien zu, da sie größtenteils von Gefangenen, Mitgiftjägern, Faulenzern, religiösen Fantikern und anderen ähnlich wenig gern gesehenen Menschen bewohnt waren. Außerdem konnte der Grundbesitzer abwesend oder nichtexistent sein. In Europa gehörte jedes Stückchen Land irgendeinem Adeligen, und er und seine Familie wohnten meistens nicht weit weg, und er war bereit, althergebrachte feudale Sitten und Gesetze wenn nötig anzuwenden.

Feuerwaffen gab es in dieser Ära auch, aber sie waren neumodische Waffen, die langsam und nicht unbedingt zuverlässig waren. Im 16. Jahrhundert wurde Feuerwaffen mit einem langsam brennenden Streichholz gefeuert. Neuladen war langsam und langwierig, und benötigte mindestens zwei Minuten – außerdem mußte loses Schießpulver und brennendes Streichholz gleichzeitig gehandhabt werden! Das Steinstoßgewehr mit Zünder (1615 in Frankreich erfunden) wurde von Jägern, Sportsmännern und wahrscheinlich Seeräubern ab 1630 benutzt. Es war jedoch bis 1670 nicht zuverlässig genug, um militärisch eingesetzt zu werden. In Kampf hat man vielleicht eine oder zwei geladene Pistolen mit sich getragen, aber man verließ sich auf sein Schwert, nicht auf die Gewehre. Selbst die *Drei Musketeere* (auf Ereignisse um 1620 basierend) benutzten gewöhnlich ihre Schwerter, obwohl sie Mitglieder der besten Elite-Feuerwaffeneinheit der französischen Armee waren!



Der Silver Train in 1600
St. Thomas - früher April
Canana - später April
Canana - früher Mai
Puerto Cabello - später Mai
Cors - früher Juni
Calmar - später Juni
Maracaibo - früher Juli
Rio de la Hacha - später Juli
Santa Marta - früher August
Cartagena - später August
Panama - früher September
Puerto Bello - später Oktober



Reisen in der Karibik

Die Karibik ist ein weites, warmes, angenehmes Meer. Idyllische tropische Inseln und Strände mit üppigen Bäumen sind in den Strömungen des Meeres zu finden. Das Wasser streckt sich über 3000 Meilen und dient als breite Straße zwischen den Häfen am Festland, Inselstädten und versteckten Anlegestellen.

May 24, 1699
Continue Travels
Party Status
Personal Status
Ship's Log
Maps
Cities
Take Sun Sight
Search
Save Game

Informationen

Sie können Informationen zu Ihrer Lage einsehen, wenn Sie Check Information wählen, wenn Sie sich gerade in einer Stadt aufhalten, oder wenn Sie die Joystick-Feuerung betätigen, die Maus benutzen oder Return drücken (je nach Computer-Art), während Sie in der Karibik reisen.

Continue Travels führt Sie zu Ihrer vorher ausgeübten Aktivität zurück.

Party Status zeigt an, was Ihre Gruppe besitzt und wie Ihre Männer eingestellt sind (*happy, pleased, unhappy* oder *angry*) (=fröhlich, zufrieden, unglücklich oder verärgert). Seien Sie vor Meuterei auf der Hut, falls Ihre Männer zu lang verärgert sind. Überläufe sind zu befürchten, wenn Ihnen die Nahrungsmittel ausgehen.

Personal Status zeigt an, wie jede Nation zu Ihnen steht, und liefert persönliche Daten zu Alter, Gesundheit, Reichtum und Ruf. Wenn Ihre Gesundheit schlecht ist, werden Sie bald gezwungen sein, in Ruhestand zu treten.

Ship's Log zeigt Ihre bisherigen Aktivitäten und Reisen an und beinhaltet Notizen zu besonderen von Ihnen entdeckten Informationen. Wenn Sie die jüngsten Ereignisse verwirren, schauen Sie im Schifftagebuch (log) nach.

Maps ist ein Ordner, der Ihre Kartenfragmente über vergrabene Schätze und andere Geheimstätten beinhaltet. Am Anfang haben Sie keine Geheimstätten. Auf allen Karten ist das, was Sie suchen in der Mitte der Karte aufgezeichnet (vergrabene Schätze, versteckte Ansiedlungen, usw.) Leider geht es um eine Geheimkarte – daher könnten Teile davon fehlen. Wenn Sie einer Karte folgen, um den Ort zu finden, wo das, was Sie suchen, aufzutreiben ist, müssen Sie Zeit aufwenden, um das Objekt zu suchen (siehe *Search* Option unten).

Cities enthält alle zu erhaltenden Informationen über verschiedene Städte und Großstädte in der Karibik an. Einfach auf einen Namen zeigen, und Joystick-Feuerung, Mausknopf oder Return betätigen (je nach Computer), um noch mehr zu erfahren. Falls ein wichtiges Ereignis (wie z.B. ein Piratenangriff

oder die Einsetzung eines neuen Gouverneurs) die Information über eine Stadt wesentlich verändert, erfahren Sie "no information available" (=keine Information zur Verfügung), bis sie entweder die Stadt besuchen oder Sie sich neue Information von einem Reisenden in einer Schenke erkaufen.

Take a Sun Sight ermöglicht es Ihnen, für einen Tag Ihre Position mit Hilfe des Astrolabiums zu bestimmen. Wie Sie diese Technik anwenden, ist auf Seite 26 nachzulesen.

Search zeigt an, daß Sie dort wo Sie sich jetzt aufhalten, einen Tag verbringen werden, um einen Schatz oder andere versteckten Dinge zu suchen. Wenn Sie sich an der richtigen Stelle befinden und das richtige Kartenfragment haben, werden Sie das, was dort ist, finden. Ohne ein Kartenfragment finden Sie nie etwas. Diese Option kann nicht gewählt werden, wenn Sie auf See oder in einer Stadt sind.

Save Game ermöglicht es Ihnen, das gerade gespielte Spiel abzuspeichern. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie sich in einer Stadt aufhalten.

The Town is bustling with activity.

Do you:

Visit the Governor

Visit a Tavern

Trade with a Merchant

Divide up the Plunder

Check Information

Leave Town

Sich in der Stadt bewegen

Visit the Governor: Ein Besuch beim Gouverneur könnte nützlich sein. Er kann Ihnen erzählen, mit wem seine Nation Krieg führt und wer seine Verbündeten sind. Er könnte besondere Angebote oder Belohnungen anbieten. Wenn Sie etwas Glück haben und Ihr Rang hoch genug ist, könnten Sie seine Tochter kennenlernen. Der Gouverneur verschwendet aber nicht viel Zeit mit groben Seemännern wie Sie. Wenn Sie einmal bei einem bestimmten Gouverneur auf Besuch waren, können Sie nicht erwarten, bald wieder Zugang zu ihm zu finden.

Visit a Tavern: In Schenken können Sie neue Männer für Ihre Mannschaft anwerben, Neuigkeiten erfahren, ausführliche Informationen von Reisenden erhalten und vielleicht neue und interessante Leute kennenlernen. Sie können wiederholt eine Schenke besuchen und etwas Zeit dort verbringen, um Ihren Sorgen mit Alkohol zu begegnen. Sie werden aber feststellen müssen, daß sich neue Männer nicht gern von einem alten Säuer anwerben lassen.

Trade with a merchant: Diese Option wird unten ausführlicher erklärt.

Divide up the Plunder: Als Kapitän bekommen Sie einen festen Teil vom Vermögen der Gesellschaft (der Prozentsatz ändert sich je nach Schwierigkeitsgrad). Was übrig ist, wird unter der Mannschaft aufgeteilt. Nicht nur die Beute wird aufgeteilt, sondern auch die Schiffe, Vorräte, Güter und die Kanonen auf diesen Schiffen. Die Mannschaft wird immer mit ihren neuen Reichtümern aufgelöst, und Sie bleiben allein mit Ihrem Flaggschiff und seinem Anteil an Vorräten und Waffen zurück. Nachdem Sie Ihr Schiff neu ausgestattet haben (dies dauert etliche Monate), werden Sie Ihre Mannschaft ganz neu rekrutieren müssen.

Check Information: Gibt Informationen über Sie, Ihre Mannschaft und die aktuelle Lage an. (Näheres in "Am Anfang").

Leave Town: Ihre Mannschaft verläßt die Stadt, entweder um weiter zu segeln oder über Land zu marschieren, wie Sie möchten.

	Your Name	Merchant	Price	
Gold	1000 pcs	9500 pcs		
Food	15 tons	70 tons	40 pcs	(Lebensmittel)
Goods	0 tons	34 tons	50 pcs	(Güter)
Sugar	0 tons	33 tons	60 pcs	(Zucker)
Cannon	6	0	30 pcs	(Kanonen)
Space in Hold: 22 tons				(abger. Frachtraumplätze)

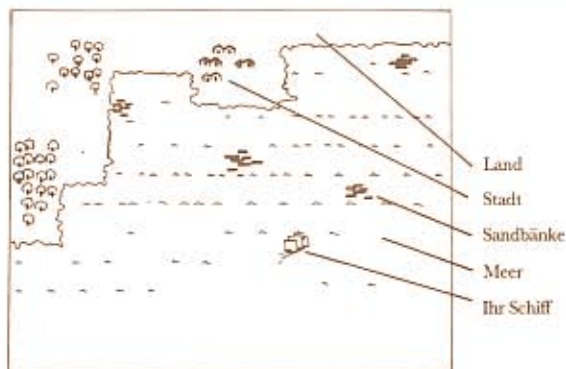
Use joystick to transfer cargo, press trigger when done
(Joystick verwenden, um Ladung zu verlagern, Feuerung betätigen wenn abgeschlossen)

Trading with Merchants

Die Kaufleute in einer Stadt können Lebensmittel kaufen und verkaufen und europäische Güter und die jeweilige Exporternie (Felle, Tabak oder Zucker, je nach Ära) verkaufen. Sie können Schiffe und Kanonen reparieren oder verkaufen, aber meist haben sie weder Schiffe noch Kanonen zum Verkauf.

Um etwas zu verkaufen oder zu kaufen, Zeiger nach oben oder nach unten bewegen, um die Linie mit dem jeweiligen Gegenstand zu wählen. Dann Zeiger nach links bewegen, um Gegenstände auf das Schiff zu laden (die richtige Menge Gold bekommt der Kaufmann automatisch). Zeiger nach rechts bewegen, um Gegenstände an den Kaufmann zu verkaufen (die richtige Menge Gold bekommen Sie automatisch vom Kaufmann). Wenn Sachen ge- oder verkauft werden, wird der Platz im Frachtraum automatisch angepaßt.

Sie können auch Schiffe verkaufen, wenn Sie mehr als ein Schiff besitzen. Wenn Sie beschädigte Schiffe haben, können Sie diese reparieren lassen und dies bezahlen. Wenn Sie zu viele Schiffe verkaufen, können Sie mit *negativen* Frachtraumplatz handeln (d.h. Sie haben eine größere Ladung als Platz vorhanden.) In diesem Fall müssen Sie wenigstens so viele Dinge verkaufen, daß Sie den Frachtraumplatz auf Null bringen.



Travel by Sea

Wenn Sie reisen, bewegt sich Ihre Mannschaft über das Festland und das Meer der Karibik.

Auslaufen: Wenn Ihr Schiff an der Küste liegt und Ihre Mannschaft es berührt, können Sie auslaufen. *Joystick in gewünschte Auslaufrichtung* bewegen. Um auszulaufen, wird der Joystick anders bewegt, als wenn Sie segeln wollen.

Segeln: Um geradeaus zu segeln, Joystick in den Mittelpunkt stellen. Um die eingeschlagene Richtung zu ändern, wird das Steuer nach links oder rechts gedreht. *Joystick nach rechts* schieben für eine Rechtsdrehung (Steuerbord). *Joystick nach links* schieben für eine Linksdrehung (Backbord).

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit eines Schiffes hängt davon ab, wie der Wind dagegen weht. Direkt in den Wind hineinzu segeln, ist normalerweise am langsamsten. Mit dem diagonal von hinten kommenden Wind geht es normalerweise am schnellsten. Jede Schiffsart hat einen anderen "Segelpunkt" (d.h. eine zum Erreichen der Höchstgeschwindigkeit günstigste Windrichtung). Da die Windrichtungen sich verändern und mit Stürmen regelmäßig zu rechnen ist, erfordert die Segelkunst viel Erfahrung und Können.

Wenn Sie eine große Flotte besitzen, bewegt sich die ganze Flotte mit der Geschwindigkeit des größten Schiffes.

Pause einlegen: Wenn Sie eine Pause einlegen wollen (etwa um sich mit den Details des Lebens außerhalb der südlichen Karibische See zu beschäftigen), Leertaste drücken. Um weiter zu reisen, Leertaste noch einmal drücken.

Wetter: Die Richtung in der sich die Wolken bewegen, gibt die Windrichtung an, die sich beträchtlich verändern kann. Wolken sind Sturmfronten mit starkem, schnellem Wind in der Nähe, können aber Ihr Schiff erfassen, wenn Sie zu nah dran vorbei segeln.

Sandbänke und Riffe: Sie können sehen, wo das Meer über seichte Riffe und Sandbänke brandet. Wenn Sie dort fahren, könnte es passieren, daß das Schiff unten beschädigt wird. Pinassen und Schaluppen haben sehr wenig Tiefgang und können daher ohne Risiko über diese Gefahrstellen segeln.

Anlegen: Sie können nur in der Nähe flacher Küsten festmachen. Dies tun Sie, indem Sie direkt der Küste entlang segeln. Das Schiff hält automatisch an und Ihre Mannschaft geht von Bord. Wenn Sie in einer Stadt anlegen, haben Sie verschiedene Wahlmöglichkeiten. (Siehe "In einer Stadt ankommen" unten.)

Informationen erhalten: Joystick Feuerung drücken, um Ihre Reise kurz zu unterbrechen und Informationen zu erhalten. (Siehe Information auf Seite 22.)

Mindestgröße der Mannschaft: Man benötigt mindestens 8 Männer für ein Schiff. Wenn Sie weniger als Männer pro Schiff haben, werden diese das Schiff verlassen.

Überlandreisen: Wenn Ihre Mannschaft an Land ist, *Joystick schieben*, um die Marschrichtung anzugeben. Das Land besteht ja meistens aus pfadlosem Dschungel, Sümpfen, und Bergen, und es ist beschwerlich, sich fortzubewegen.



In einer Stadt ankommen

Sail into Harbor gibt an, daß Ihre Schiffe friedlich bis zu den Schiffslandeplätze segeln. Diese Option ist nur dann wählbar, wenn Sie eine Stadt über den Seeweg erreichen. Wenn eine Stadt von einer Festung bewacht wird, könnte sie das Feuer auf Ihre Schiffe eröffnen, wenn die Nation feindlich ist. Wenn die Nation mißtrauisch ist, wird das Feuer nicht eröffnet, es sei denn, der Gouverneur persönlich empfindet keine Sympathie für Sie.

March into Town gibt an, daß Ihre gesamte Mannschaft die Stadt offen und friedlich betritt. Diese Option ist nur dann möglich, wenn Sie über Land ankommen.

Attack Town hat unterschiedliche Wirkungen, je nachdem, ob Sie zu Land oder über das Meer ankommen.

Wenn Sie zu Land ankommen, werden Sie die Stadt vom Festland aus angreifen. Ist die Festung mit einer genügend großen und mutigen Garnison belegt, werden sie Ihnen eventuell draußen in einem Kampf vor der Stadt begegnen (siehe "Pike und Flinte", Seite 33). Manchmal werden sich die Truppen entweder in der Festung oder der Stadt aufhalten und Sie damit zwingen, Ihre Männer in einen Mann gegen Mann Kampf unter Ihrer Führung zu führen. (Siehe Fechten und Säbelkunst, Seite 15.)

Wenn Sie über das Meer kommen, wird Ihr Flaggschiff mit der Festung einen Seekampf beginnen. (Siehe Breitseite, Seite 28.) Ihr Ziel sollte es sein, Ihr Schiff unmittelbar vor der Festung ans Land zu bewegen, damit Ihre Männer von Bord gehen und die Seeseite der Festung stürmen können (Siehe Fechten und Säbelkunst, Seite 15). Dies ist natürlich äußerst gefährlich, da ständig auf sie geschossen wird!

Sneak into Town bedeutet, daß Sie Ihre Schiffe in einer naheliegenden Bucht verstecken und sich bei Nacht mit einigen wenigen zuverlässigen Männern in die Hinterstraßen einschleichen. Wenn Sie Schüsse von der Festung befürchten, ist dies ein ausgezeichnete Weg, in die Stadt zu gelangen und Ihre Geschäfte unauffällig zu betreiben. Wenn Sie aber sehr bekannt sind, könnten Sie erkannt und angegriffen werden. Wenn dies geschieht, müssen Sie sich aus der Stadt retten oder damit rechnen, gefangen genommen und eingesperrt zu werden.

Da Sie Ihre Identität geheimhalten müssen, wenn Sie sich in eine Stadt einschleichen, ist es Ihnen nicht möglich, Männer in einer Schenke anzuwerben. Außerdem muß die Beute der Mannschaft auf dem Schiff bleiben, was Sie dann daran hindert, sie aufzuteilen.

Leave Town führt Sie auf Ihre Reise in die Karibik zurück.

Sonnenposition benutzen, um Ihre Position zu bestimmen

„Die Sonne schießen“ mit Ihrem Astrolabium ist eine Technik, um den Breitengrad Ihrer Position zu bestimmen. Eine Maßstabsangabe befindet sich als Hilfe am Rande Ihrer Karibikkarte.

Astrolabium handhaben: Joystick nach links oder rechts schieben, um Astrolabium nach links oder rechts zu bewegen. Joystick nach oben oder nach unten schieben, um Aussichtsplattform zu heben oder zu senken.

Mit dem Astrolabium umgehen: Weg der Sonne durch das Astrolabium beobachten. Wenn die Sonne ihrer höchsten Stellung (mittags) erreicht, Astrolabium darunter schieben. Aussichtsplattform heben oder senken, bis gerade der unterste Teil der Sonne berührt wird. Gradzahl ablesen. Damit haben Sie den Breitengrad in Grad nördlicher Breite bestimmt.

Sie werden natürlich feststellen, daß bewölktetes Wetter Sonnenbeobachtungen erschwert.

Längengrad mit gegültem Besteck bestimmen: Die Länge (Ost-West Position) kann nur durch gegültes Besteck bestimmt werden. Wenn Sie sich als Kapitän noch in Ausbildung befinden, wird Ihr Segelmeister eine Schätzung mit gegültem Besteck machen. Sonst müssen Sie selbst raten, in welcher geographischen Länge Sie sich befinden, wobei Sie dann Ihre Geschwindigkeit zu Hilfe nehmen müssen.

Geographische Anmerkungen

Gesetzesmäßigkeiten des Wetters: Die Karibik ist ein warmer Ozean. Das Wasser, das die Inseln umgibt, hat immer eine Temperatur von etwa 77 Grad Fahrenheit (25 Grad Celcius). Diese konstante Meerestemperatur sorgt für ein angenehmes Klima an Land, obwohl das Wetter und die Meereshöhe bemerkenswerte Veränderungen verursachen. Die längste Schlechtwetterperiode ist im Sommer und Herbst, von Juni bis November, und es gibt nicht selten Wirbelstürme in der Übergangszeit.

Während aller Jahreszeiten ist der Wind meist ein Passatwind aus östlicher Richtung. Örtliche, vorübergehende Unterschiede sind natürlich nicht selten.

Kanäle und Wasserwege: Der übliche Seeweg in der Karibik war der über die Caribbee Inseln (Kleine Antillen), um dann in Häfen entlang der Nordküste Südamerikas anzulegen (an der Terra Firma), nördwärts in den Yucatan Kanal einzubiegen (an der westlichen Spitze Kubas), um sich dann nordöstlich durch den Florida Kanal Richtung Nord zu bewegen. Dort wurden die westlichen Winde ausgenützt, um in Richtung Europa weiterzusegeln. Der Kanal vor Florida war die gefährlichste Stelle dieser Route. Unvorsichtige Kapitäne könnten an der Küste Floridas auf Grund laufen oder aufgrund des Windes zu spät wenden und sich in den tückischen Sandbänken der Bahamas verirren.



Die Treasure Fleet in 1620
Caraacas – früher September
Maracaibo – später September
Rio de la Hacha – früher Oktober
Santa Marta – später Oktober
Puerto Bello – früher November
Cartagena – früher Dezember
Caspeche – früher Januar
Vera Cruz – später Januar
Havana – später Februar
Florida Channel – später März



Abfeuern einer Breitseite: Taktiken des Seekampfes

"Sail ho!" The lookout reports a sail on the horizon. Shall we?	(Eine Wache berichtet ein Schiff am Horizont.) Sollen wir?
Investigate	Nachforschen?
Continue Voyage	Weiterfahren?

Begegnungen am Meer

Schiff ho! Ein gegnerisches Schiff wird zuerst durch sein Segelwerk und seine Masten über dem Horizont erkannt. Um mit großer Wahrscheinlichkeit ohne Schaden davon zu kommen, fahren Sie einfach weiter. Wenn Sie sich das Segel genauer anschauen, nähern Sie sich automatisch dem anderen Schiff.

She looks like a Merchantman, Captain. Shall we?	(Es sieht wie ein Handelsschiff aus.) Sollen wir?
Investigate	Nachforschen?
Sail Away	Davonsegeln?

Schiff in Sicht: Wenn Sie das Segel untersucht haben, werden Sie jetzt das ganze Schiff sehen. Wenn Sie jetzt davonsiegeln, werden Sie vielleicht eine Begegnung vermeiden, vielleicht auch nicht. Sie können statt dessen Ihre Untersuchungen fortsetzen, wobei Sie sich dem Schiff allmählich nähern und es daher möglichst wird, die Nationalität des Schiffes zu bestimmen.

She's flying Spanish colors, Captain. Shall we?	(Es zeigt die spanische Flagge.) Sollen wir uns zum Angriff nähern?
Close for Battle	Nachrichten erheben?
Head for News	Davonsegeln?

Die Farben erkennen: Nachdem das andere Schiff seine Farben gezeigt hat, können Sie versuchen, friedlich davonzusegeln, oder sich ihm nähern und über neueste Nachrichten sprechen oder anzugreifen. Wenn es sich um ein Piraten- oder Piratenschiff handelt, könnte es Sie erkennen und angreifen, unabhängig davon, wie sich entschieden haben.



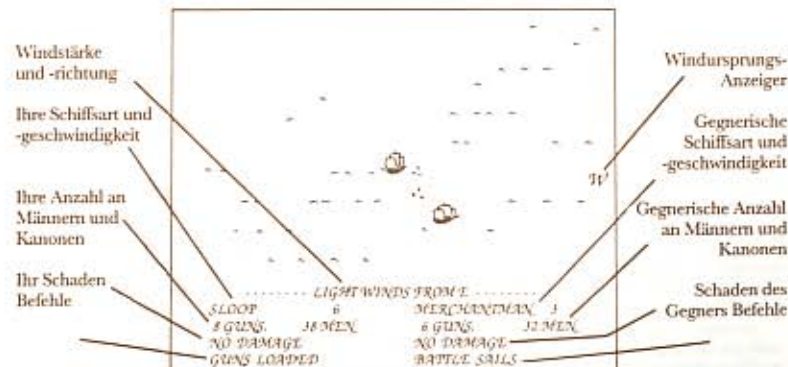
Der Silber Train in 1520
St. Thomas - früher März
Cienfuegos - später März
Camaguey - früher April
Puerto Cabello - später April
Güitriz - früher Mai
Maracaibo - später Mai
Rio de la Hacha - früher Juni
Santa Marta - später Juni
Cartagena - früher Juli
Pinar del Rio - später Juli
Puerto Belo - früher September

We have 44 men and 10 cannons ready for battle. Wind is light. Which ship will you command?	(44 Mann und 10 Kanonen sind kampfbereit. Wind leicht. Welches Schiff?
Merchantman	Handelsschiff
Sloop	Schaluppe
Sloop (damaged)	Schaluppe (beschädigt)
Pinasse	Pinasse

Ihr Flaggschiff wählen: Wenn ein Kampf stattfindet und Sie mehr als ein Schiff haben, können Sie bestimmen, welches Schiff Ihr Flaggschiff sein soll. Sie setzen das Schiff, das Sie wählen, zum Kampf ein. In diesem Beispiel haben Sie vier Schiffe in Ihrer Flotte: ein Handelsschiff, zwei Schaluppen (eine davon beschädigt) und eine Pinasse. Sie können eine davon als Ihr Flaggschiff wählen. Überlegen Sie gut, denn die Schiffsart kann im Kampf entscheidend sein.

Die Anzahl der Männer und Kanonen, die zur Verfügung stehen, ist eine theoretische Zahl. Wenn Ihr Flaggschiff klein ist, ist die Anzahl durch das Fassungsvermögen des Schiffes begrenzt. "Schiffsjournalist" (Seite 48) gibt Informationen zu jeder Schiffsart. Bedenken Sie auch, daß Sie vier Männer pro Kanone brauchen. Wenn Ihre Mannschaft zu klein ist, haben Sie weniger als die Höchstzahl der Kanonen zur Verfügung.

Das von Ihnen gewählte Schiff bleibt bis zum nächsten Kampf Ihr Flaggschiff.



Kampf im Meer

Wenn eine Begegnung zu einem Kampf führt, entsteht die Szene eines Mann-gegen-Mann Duells. Die Farbe des Rumpfes stimmt mit der Farbe seines Namens darunter überein.

Segeln: Sie manövrieren wie in "Reisen im Meer". *Joystick nach links* schieben, um nach links zu wenden (Backbord). *Joystick nach rechts* schieben, um nach rechts zu wenden (Steuerbord). Um Kurs beizubehalten, *Joystick* in der Mitte lassen.

Segel wechseln: *Joystick gerade nach oben* schieben, um mit Volldampf voraus zu segeln. *Joystick gerade nach unten*, um Kampfsiegel zu lassen, damit die Geschwindigkeit gedrosselt wird und der Schaden an den Segeln sich beträchtlich verringert. Sie fangen mit dem Segel in Kampfstellung an.

Breitseite abfeuern: *Feuerung* betätigen, um eine Breitseite abzufeuern. Ihre Waffenkapitäne werden automatisch auf der am nächsten zum Gegner liegenden Seite abfeuern. Die Kanonen sind links und rechts vom Schiff angebracht. Daher müssen Sie das Schiff wenden, damit es seitlich zum Gegner steht.

Nach der Abfeuerung einer Breitseite, laden die Waffenmänner so schnell wie möglich neu. Wie schnell sie laden, hängt vom Kampfgeist Ihrer Mannschaft ab. Eine glückliche Mannschaft lädt schneller als eine unglückliche. Die Geschwindigkeit des gegnerischen Ladens hängt von der Qualität seiner Mannschaft ab (Kriegsschiffe, Piratenschiffe und Piratenschiffe sind dabei besser als friedliche Handelsschiffe und Frachtgutschiffe). Wenn Sie die Segel wechseln, kann nicht gleichzeitig geladen werden, da die Waffenmänner in der Takelung gebraucht werden.

Pause einlegen: Wenn der Kampf zu schnell und verwirrend wird, oder wenn andere Ereignisse Ihre Aufmerksamkeit erfordern, *Leertaste* drücken, um eine Kampfpause einzulegen. *Leertaste* noch einmal betätigen, um den Kampf weiterzuführen.

Dem Kampf entkommen: Um einem Seekampf zu entkommen, segeln Sie vom Gegner weg. Sobald die Entfernung groß genug ist, wird der Kampf automatisch beendet. Wenn der Kampf sehr lange dauert, beendet der Einbruch der Dunkelheit den Kampf.

Wenn Sie dem Kampf entkommen, ohne das gegnerische Schiff beschädigt zu haben, könnten Sie eines Ihrer Schiffe im Verfolgungskampf verlieren. Dies kann nur dann eintreffen, wenn zwei oder mehr Ihrer Schiffe an diesem Kampf beteiligt waren.

Entern: Wenn Sie Ihr Schiff bis an das gegnerische Schiff heraussegeln lassen, findet automatisch ein Kampf zwischen den Schnitten statt und ein Bordkampf ergibt sich. Sie müssen Ihre Männer in diesem Kampf führen. Nähere Angaben finden Sie unter "Fechten und Säbelkunst" auf Seite 15.

"Captain, we've captured a 6 gun merchantman
of 100 tons. We have space for 60 tons
in the hold. Shall we keep her?
Yes, send a prize crew.
No plunder and sink her

Belohnungen und Beute

Belohnungen: Wenn Sie einen Seekampf gewinnen, können Sie entweder das gegnerische Schiff für sich in Besitz nehmen (*send a prize crew*), oder Sie nehmen nur seine Ladung, wobei das Schiff selber abgebrannt und versenkt wird (*No plunder and sink her*). Nach dem Kampf bekommen Sie einen Bericht über die Größe der Bewaffnung und des Fassungsvermögens, ebenso wie vom freien Platz in den Frachträumen Ihrer Schiffe.

Im allgemeinen ist es nützlich, ein Schiff für sich als Belohnung zu nehmen, da sowohl das Schiff als auch die Ladung in einem freundlichgesinnten Hafen verkauft werden kann. Es könnte sich aber als nachteilig erweisen, weil das Schiff langsam sein könnte, und damit Ihre ganze Flotte verlangsamen kann

(spanische Galeonen und schwer-beschädigte Schiffe sind besonders langsam). Außerdem braucht ein Schiff 8 Mann, was dazu führt, daß Sie 8 Mann weniger auf Ihrem Flaggschiff haben.

Im obigen Beispiel haben Sie ein 100-Tonnen-Handelsschiff eingefangen. Da Sie nur 80 Tonnen Ladeplatz in Ihrer Flotte haben, werden Sie nicht genügend Raum haben, wenn das Handelsschiff voll beladen ist. Andererseits ist es unwahrscheinlich, daß ein Handelsschiff ganz voll beladen ist, und es könnte Ihre Flotte wesentlich verlangsamen. Wenn Geschwindigkeit für Sie wichtig ist, sollten Sie es eventuell versenken.

Beute: Unabhängig davon, ob Sie das Schiff übernehmen oder versenken, müssen Sie entscheiden, was Sie als Beute nehmen wollen und was nicht (über Bord werfen). Das Gold nehmen Sie automatisch. Im Vergleich zu seinem Wert, ist Gold sehr leicht, und spielt daher keine Rolle bezüglich des Frachtraumplatzes.

Güter auf Ihr Schiff umzuladen oder Sachen über Bord zu werfen, funktioniert genauso wie beim Handel mit Kaufmännern. Um Güter auf Ihr Schiff zu laden, *Zeiger* nach oben oder nach unten bewegen, bis die entsprechende Linie erreicht wird. Dann nach links rücken, um Güter auf Ihr Schiff zu laden oder nach rechts, um die Sachen stehen zu lassen.

Angriffe auf Städte vom Wasser aus

Wenn Sie eine Stadt ansegeln und *Attack Town* wählen, fängt ein Angriff vom Wasser aus an. In einem solchen Angriff muß Ihr Flaggschiff zu der Festung der Stadt segeln und so nahe wie möglich an der Festung landen. Wenn Sie zu weit weg landen, werden die Milizen sich weigern zu marschieren und der Angriff ist damit gescheitert. Wenn Sie nahe genug landen, springen die Männer an Land und stürmen die Festung, was zu einem Kampf an der Festungsmauer führt. (Siehe Fechten und Säbelkunst, Seite 15.) Die Anzahl der Männer, die an dem Angriff teilnehmen, ist begrenzt durch die Zahl der Männer, die auf Ihr Flaggschiff passen.

Wie in normalen Seekämpfen können Sie sich zurückziehen (den Kampf beenden), indem Sie davon segeln.



The Treasure Fleet in 1690
Garcia - früher Oktober
Maracaibo - später Oktober
Rio de la Hacha - früher November
Santa Marta - später November
Puerto Bello - früher Dezember
Cartagena - früher Januar
Cape Fear - früher Februar
Vera Cruz - später Februar
Havana - später März
Florida Channel - später April

Historische Anmerkungen

Die Galeone LeGrands: Pierre Le Grand und 28 Mann waren 1635 irgendwo vor der Westküste Hispaniolas verloren, ihre Pinasse hatte ein gebrochenes Steuer und ein Leck. Am Abend sichteten sie eine riesige spanische Galeone. In der Dämmerung schlichen sie sich an sie heran, dabei bedacht, unter ihrem Heck zu bleiben und von der gewaltigen Breitseite des Schiffes fernzubleiben. Als sie sich nahe genug herangeschlichen hatten, bohrten sie Löcher in ihr eigenes, seeuntüchtiges Schiff und kletterten in einem Alles-oder-Nichts Angriff auf das Heck. Sie überraschten den Kapitän beim Kartenspielen und übernahmen die Gewalt über das Schiff. Der Kapitän war sicher, daß eine armselige Pinasse keine Gefahr darstellen könnte!

Höchste Geschwindigkeit: Verschiedene Schiffe haben die höchste Geschwindigkeit in verschiedenen Positionen zur Windrichtung. Längsgetakelte Schiffe (Pinasse, Schaluppe, Barkschiff)

fahren am besten mit Windrichtung querein zur größten Schiffsseite. Vollgetakelte Schiffe (alle anderen) fahren am besten mit einer Windrichtung querab oder schräg zur Schiffsseite. Kleinere Schiffe sind schneller bei leichtem Wind, während größere und schwerere Schiffe bei starkem Wind schneller segeln, falls die Windrichtung günstig ist. Siehe Schiffsjournalist für nähere Angaben.

Vorteil des Windes: Ein windwärtsgelegenes Schiff, d.h. ein Schiff, das näher am Windursprung liegt, hat den "Vorteil des Windes". Mit diesem Vorteil kann ein Schiff mit Rückenwind auf den Gegner zulaufen und den Gegner schnell angreifen, während der Gegner sich mühsam windwärts wenden muß, um seinen Gegner zu erreichen. Den Vorteil des Windes auszunützen, war besonders für kleinere Schiffe ein wertvoller Schutz. Ihr längsgetakeltes Segel ermöglichte es ihnen, in den Wind hineinzusegeln. Oft hatten diese Schiffe Ruder, um das Segeln direkt in den Wind zu ermöglichen. Ein kleines Schiff mit dem Vorteil des Windes kann vom Bug oder Heck eines viel größeren Schiffes hin und her lavieren und dabei ungestraft wiederholt eine Breitseite abfeuern.

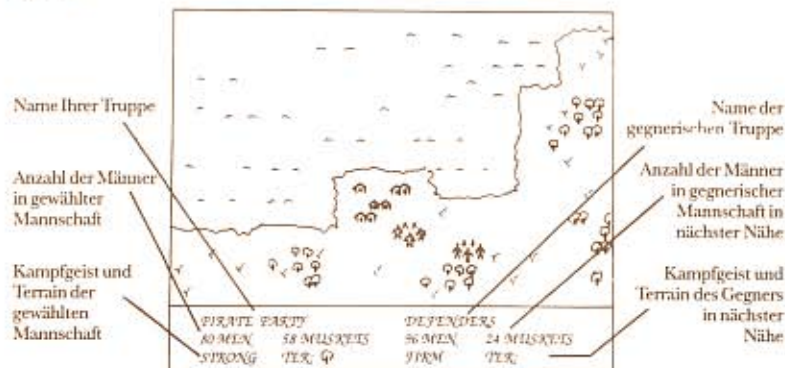


Der Silber Train in 1640
Cavaca - früher April
Cavaca - später April
Gibmiller - früher Mai
Manacabo - später Mai
Rio de la Hacha - früher Juni
Santa Marta - früher Juli
Cartagena - später Juli
Panama - später August
Puerto Bello - früher Oktober



Pike und Schußwaffe: Die Taktiken des Landgefechts

Englische, holländische und französische Piraten waren nicht dumm. Sie wußten, daß das Vermögen auf den spanischen Schiffen aus spanischen Städten stammte. Aber um diese Schätze zu bekommen, mußten sie kleine Armeen von regulären Truppen und Milizen überwinden und kann mächtige Festungen stürmen.



Kampf zu Lande

Wenn Ihre Mannschaft über Land in eine Stadt marschiert und *attack the town* wählt, können die Verteidiger der Stadt eine kleine Armee formieren und aus der Stadt herausmarschieren, um sich Ihnen im Kampf zu stellen. Wenn die Verteidiger besonders feige oder schwach sind, findet kein Landkampf statt - Ihre Männer stürmen die Festung oder die Straßen der Stadt.

WICHTIG: Ihre Truppe an Land zu beherrschen, ist etwas anderes als sonstige Aktivitäten. Die Feuerung des Joysticks verursacht KEINE Feuerung. (Statt dessen bestimmt sie, welche Gruppe Sie gerade lenken). Pike und Schußkampf ist GANZ ANDERS wie sonstige Kampfarten. Lesen Sie also die Anweisungen besonders aufmerksam!

Befehle geben: In einem Kampf auf festem Boden wird Ihre Mannschaft in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt. Sie können jeder einzelnen Gruppe Befehle austellen oder allen Gruppen auf einmal einen Befehl geben.

Eine Gruppe wählen: Joystick-Feuerung drücken, um eine neue Gruppe zu wählen. Die gewählte Gruppe verändert die Farbe von grau zu schwarz auf der Karte, und Angaben zum Kampfgeist und zur Stärke der Gruppe erscheinen unten am Bildschirm. Noch einmal drücken, um eine weitere Gruppe zu wählen.

Eine Gruppe bewegen: Joystick schieben, um gewählte Gruppe in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Alle Gruppen bewegen: Joystick-Feuerung gedrückt lassen und gleichzeitig Joystick schieben. Alle Gruppen bewegen sich in der angegebenen Richtung.

Pause: Leertaste drücken, um eine Pause im Kampf einzulegen. Noch einmal drücken, um den Kampf fortzusetzen.

Kampf: Ihre Männer kämpfen auf zweierlei Arten. Entweder können Sie ihre Flinten über eine relativ kurze Strecke abfeuern oder den Gegner in einem Nahkampf bedrängen. In einem Handkampf ist jeder beteiligt, nicht nur diejenigen, die mit Flinten ausgestattet sind.

Flintfeuer gibt es dann, wenn Ihre Männer stationär sind. Jede Gruppe wählt den nächsten Gegner und feuert ab. Wenn sich keine Gruppe innerhalb Reichweite befindet, wird nicht abgefeuert. Denken Sie daran, daß Ihre Männer nicht feuern können, wenn sie sich bewegen; sie können nicht abfeuern, bis Sie den Joystick-Feuerung freilassen!

Nahkampf findet dann statt, wenn Ihre Männer sich direkt in eine gegnerische Gruppe hineindrängen, oder umgekehrt. Sie können sich während des Nahkampfes bewegen. Obwohl Ihre Mannschaft und der größte Teil der Verteidiger sich zu Fuß bewegen, besitzen manche spanische Dörfer Kavalleristen, die sich schnell bewegen können und ausgezeichnete Nahkämpfer in offenem Terrain sind. Die Kavalleristen haben jedoch keine Flinten für den Fernkampf und sind in den Wäldern sehr benachteiligt.

Sicht: In Wäldern und in der Stadt sind die Männer für den Gegner unsichtbar. Es wird Ihnen auffallen, daß die gegnerischen Truppen in so einer Situation verschwinden. Wenn Sie sich in den Wäldern oder in einer Stadt aufhalten, verliert Sie der Gegner aus den Augen. Nützen Sie diesen Vorteil und verstecken Sie eine Gruppe am Wald- oder Stadtrand, während Sie dann den Gegner auf Reichweite durch eine andere sichtbare Gruppe anlocken.

Ihre Informationen über eine gegnerische Gruppe (auf dem Monitor unterhalb der Karte) beziehen sich auf die *nächste sichtbare* gegnerische Gruppe.

Auswirkungen des Terrains: Wälder, Stadtgebäude und Sümpfe machen alle Truppen langsamer. Wälder und Gebäude bieten Schutz vor den gegnerischen Angriffen, d.h. die Truppen haben weniger Verluste und können nicht aus großer Entfernung getroffen werden. Gegnerische Truppen haben kleine Boote, die es ihnen ermöglichen, sich schnell über Wasser zu bewegen. Ihre Männer müssen dagegen durch die seichten Stellen waten.

Kampfgeist: Jede Gruppe hat ihr eigenes Niveau an Kampfgeist. Der Kampfgeist kann *stark* (stark), *finn* (entschlossen), *angry* (verärgert), *shaken* (ausgegriffen) und schließlich *panic* sein. Gerät eine Gruppe in *panic*, flieht sie, unabhängig davon, welche Befehle gegeben wurden.

Entscheidende Verluste untergraben die Kampfmoral einer Gruppe, während eine Kampfpause den Kampfgeist wieder herstellt. Truppen, die sich nicht im Kampf befinden, gewinnen schneller an Kampfgeist als diejenigen Truppen, die sich unter Beschuß befinden oder angegriffen werden.

Der entscheidende Angriff: Ihr Ziel ist, Ihre Männer auf die Festung des Gegners zu bewegen. Wenn Ihnen dies gelingt, endet der offene Kampf zu Lande und ein Säbelkampf auf dem Festungswall entscheidet, ob der Gegner die Stadt aufgibt oder ob Ihr Angriff zu einer Niederlage wird. (Siehe Fechten und Säbelkunst, Seite 15.)

Rückzug: Sie können Ihre Truppen zurückziehen, indem Sie die Truppen bis zum Rande der Karte wegbewegen. Damit ist der Angriff beendet.

Historische Anmerkungen

Krieg mit Pike und Schußwaffe: Krieg zu Lande im 16. und 17. Jahrhundert fand wieder unter der Vorherrschaft der Fußtruppen statt, nachdem lange Zeit Krieg mit Rittern zu Pferd geführt worden war. In Europa war die spanische *Tercio*, die zu seiner Zeit genauso furchterregend war wie einst die Legionen Roms, das große Militärsystem des 16. Jahrhunderts. Die *Tercio* bestand aus einem festen Sockel von Pikenieren, mindestens 16 Reihen tief. Wenn sie vorwärts stürmte, war sie nicht nur furchteinflößend in ihrer Macht, sondern auch eine schier unbesiegbare, von Waffen strotzende Verteidigung gegen die Kavallerie. Männer mit Feuerwaffen (Hakenbüchsen und schwereren Musketen) formten losere Verbände an den Eckpunkten, gaben Feuer zur Unterstützung und zermürbten den Gegner für den Angriff der Pikeniere. Bayonnette gab es nicht, und für eine Feuerwaffe brauchte man zwei Minuten, um sie neu zu laden. Deshalb zogen sich die Musketiere hinter die Pikeniere zurück, wenn ein Nahkampf drohte. Die spanischen *Tercios* bestand aus gut gedrillten Berufssoldaten, die bereit waren, ohne zu Zögern komplexe Drillmanöver zu vollziehen, um den schwerfälligen Sockel der Pikeniere und ihre unterstützenden Musketiere zu bewegen. Dieses Militärsystem wurde im 16. und 17. in ganz Europa nachgeahmt. Entsprechend der Verbesserung der Feuerwaffen nahm die Anzahl an Musketiere zu.

Schon Jahrzehnte, bevor reguläre Truppen mit den etwas schneller feuermenden Steinschloßgewehren ausgestattet wurden, wurde diese Waffe von Freibeutern und Seeräubern im westindischen Gebiet benutzt. Die Seeräuber gingen ungewöhnlich genau und gekonnt mit ihren Waffen um, da sie diese brauchten, um an Land zu jagen. Die Feuerkraft der Seeräuber galt zu der Zeit als am genauesten in der Welt. Die Einstellung des Alles-oder-Nichts füllte bei den Seeräubern dazu, daß sie grimmige Gegner im Nahkampf waren. Es ist also kein Wunder, daß viele Spanier vor den Tür-Schützen und macheteschwingenden Berserkern Tortugas und Port Royales flohen.

Die große Schwäche der Seeräuber war die Kavallerie. Ihre Feuerkraft war nicht ausreichend, um einen organisierten, disziplinierten Kavallerieangriff zu stoppen. Die spanische Kavallerie in Amerika war jedoch eine undisziplinierte Miliztruppe aus örtlichen Persönlichkeiten, die eher daran interessiert waren, ihr Vermögen zu verteidigen als Piraten zu töten. Selbst in der Verteidigung Panamas, wo die Spanier 100 bis 200 Ritter hatten, war die Militärmacht zu Pferd zurückhaltend und unentschlossen, und es gab viele Deserteure vor und nach dem Kampf.

Der Angriff Drakes auf Cartagena in 1586: Eines späten Nachmittags fuhr Francis Drake in seinem mit 30 Kanonen bestückten Flaggschiff *Elizabeth Bonaventure* mit einer Flotte von Schiffen nach Cartagena, unmittelbar nachdem Santo Domingo ausgeplündert worden war. Seine Schiffe legten in der Reede an, außerhalb der Reichweite der Festungen. In dieser Nacht während die Spanier sich auf einen Seeangriff auf ihren Hafen vorbereiteten, ging Drake mit über 1000 Mann auf der großen äußeren Halbinsel des Hafens an Land und marschierte über die sandige Landzunge, die den Hafen mit der Stadt selbst verband. Dort schnitten sich seine Männer einen Weg durch einen vergifteten Maschendraht, wateten ins Meer hinein, um das Feuer der im Hafen liegenden spanischen Schiffe zu umgehen und stürmten schließlich gegen die 750 Spanier vor, die die Abwehr bildeten. Der Nahkampf bewegte sich zurück bis in die Stadt, wo die Spanier schließlich wichen und aufgaben (oder flohen). Als Sieger nahmen die Männer Drakes alles in ihren Besitz. Schließlich bot der spanische Gouverneur 110000 Dukaten (eine riesige Summe) als Lösegeld für die Abreise Drakes. Drake stimmte zu, da er und seine Anhänger Geld anstatt der Besitzer einer geplünderten Stadt vorzogen.

Die Verteidigung Panamas 1671: Als Don Juan Perez de Guzman, Präsident von Panama, die Verteidigung seiner Stadt gegen die Seeräuber Henry Morgans organisierte, bestand seine "Armee" aus zwei Kompanien spanischer regulärer Infanterie (je circa 100 Mann), dazu Milizkompanien aus Spaniern, Mulatten, freien Schwarzen, Mestizen und Zambos (verschiedene spanisch-afrikanisch-indische Mischlinge), d.h. insgesamt mindestens 800 Mann. Die reinblütige spanische Miliz war zum größten Teil beritten, trug Pistole und Säbel und war theoretisch in der Lage, in das offene Gebiet nördlich der Stadt zu stürmen und einen Kampf zu gewinnen. Der Rest diente als Infanterie, viele von ihnen mit nicht mehr als einer einfachen Pike (12-Zoll lange Stange) bewaffnet. Keine dieser Einheiten war militärisch genügend ausgebildet, um sich in den dichten, furchterregenden Pikeniersockeln, die Kämpfe in Europa

gewonnen hatten, zu bewegen. Tatsächlich hatten nur wenige genügend Disziplin, um mehr als eine oder zwei Feuersalven zu widerstehen. Im Kampf waren die eingeborenen Spanier die ersten, die die Flucht ergriffen, während die freien Schwarzen zu den tapfersten Verteidigern der Stadt gehörten.



Ihre Karriere auf hoher See

Einige lustige Mannschaft "auf Rechnung"

Seeräuber und Piraten sind einmalig: sie waren eine demokratisch gewählte Gruppe, in einem Zeitalter absolutistischer Könige und herrischen Adligen. Unter den Piraten wird die Siegesbeute gerecht und gleich verteilt. Der Kapitän bekommt einen besonderen Anteil, aber nur, weil er größere Risiken eingehen muß. Seine Mannschaft segelt "auf Rechnung", wie man den Vorgang nennt, wobei sie von der Siegesbeute anteilig bezahlt werden, anstatt ein Gehalt zu erhalten.

Am Anfang: Jede Schiffsreise bedeutet einen neuen Anfang für den Kapitän und seine Mannschaft. Was Sie haben, ist ein neues Schiff, frisch gereinigt und ausgestattet, etwas Geld von Ihren Hintermännern für den Anfang (ungefähr 10% des Profits der letzten Reise) und eine loyale Kernmannschaft.

Männer anwerben wird in Schenken (*taverns*) gemacht, manchmal auch von gefangenen Schiffen. Wenn Sie sich in die Stadt einschleichen, können Sie nicht in den Schenken anwerben (diese Tätigkeit ist höchst öffentlich!). Männer von gefangenen Schiffen anzuwerben, ist am leichtesten, wenn das betreffende Schiff ein Piratenschiff ist oder ein Schiff mit einer großen Mannschaft.

'Auf Rechnung': Ihre Mannschaft bekommt keine Löhne. Stattdessen werden die Profite der Mannschaft nach Beendigung der Reise aufgeteilt. Jeder bekommt seinen gerechten Anteil. Bis die Beute aufgeteilt wird, unterhält der Quartiermeister eine 'Rechnung' für jeden Mann, wobei Ausgaben für Kleidung, Strafgelder für Verbrechen und Missetaten, Verluste beim Spielen usw. abgezogen werden. Die Bezeichnung "Segeln auf Rechnung" bezieht sich auf diesen komplexen Buchhaltungsvorgang. Dieser Vorgang wird auch manchmal als "Keine Einkäufe, keine Bezahlung" bezeichnet.

Als Kapitän müssen Sie darauf achten, daß Sie zwischen dem Vermögen der ganzen Mannschaft (in *Party Status* abzulesen) und Ihrem eigenen Vermögen (in *Personal Status* abzulesen) unterscheiden. Ihre Mannschaft kennt gewiß den Unterschied! Während der Dauer einer Reise besteht das Vermögen der Mannschaft aus dem gemeinsamen Gewinn der Reise. Es gehört allen und bestimmt in starkem Maße die Stimmung der Mannschaft (siehe unten). Am Ende der Reise, wenn Sie die Siegesbeute aufteilen, bekommt jeder seinen gerechten Anteil. Erst dann erhalten Sie Ihren Anteil, der dann in Ihrem *Personal Status* angezeigt wird.

Stimmung: Die Einstellung Ihrer Mannschaft geht von *happy* (glücklich – die beste), zu *pleased* (zufrieden), bis *unhappy* (unglücklich) und *angry* (verärgert – die schlimmste). Je mehr Geld die Mannschaft hat, umso glücklicher ist sie. Die Mannschaft legt weniger Wert auf gefangenommene Schiffe, Güter und andere Dinge. Ihre Augen richten sich auf das Gold! Außerdem ist die Mannschaft ungeduldig. In den Monaten der Reise werden sie sich auflösen und ihre Beute ausgeben wollen, oder (wenn Ihre Beute nicht sehr groß ist) beginnen sie zu überlegen, ob sie sich einem anderen Kapitän anschließen sollen. Es gibt nur einen Weg, sie bei Laune zu halten, nämlich, immer mehr Gold anzusammeln. Es ist schwierig, die Mannschaft länger als ein Jahr zufrieden zu halten und fast unmöglich, dies für zwei Jahre oder länger zu schaffen.

Wenn die Mannschaft unglücklich oder verärgert ist, werden die Männer immer dann zu desertieren versuchen, wenn Sie einen Hafen anlaufen. Wenn sie zu lange verärgert sind, fängt eine Meuterei an. Dies bedeutet, daß Sie kämpfen müssen, um Kapitän zu bleiben.

Sie werden merken, daß es leichter ist, eine kleine Mannschaft glücklich zu halten, als eine große. Der Grund liegt auf der Hand: In einer kleinen Mannschaft bekommt jeder einen größeren Anteil an der Beute. Deshalb ist jeder einzelne ein glücklicherer Mann! Sie werden auch merken, daß eine Ladung in Gold umzusetzen, die Stimmung hochhält, besonders wenn Sie in einer Stadt mit hohen Preisen verkaufen.

Die Beute aufteilen: Wenn die Reise zu Ende ist, und Sie die Siegesbeute verteilen (*Divide up the Plunder*), wundern Sie sich nicht, wenn die Männer auseinandergehen, um ihren neuen Reichtum zu genießen. Denken Sie auch daran, daß *alles* gerecht aufgeteilt wird, also auch die Schiffe, Kanonen und die Ladung. Als Kapitän behalten Sie nur Ihr Flaggschiff. Es ist deshalb ratsam, alles außer Ihrem Flaggschiff zu verkaufen, bevor Sie die Beute aufteilen.

Einen festen Prozentsatz des Gewinnes bekommen die Offiziere. Jeder Offizier bekommt einen Anteil von etwas über 2%. So bekommt ein Kapitän in der Ausbildung mit zwei Anteilen 5%, ein Geselle mit vier Anteilen 10%, ein Abenteurer mit sechs Anteilen 15% und ein Sabelkrasser mit acht Anteilen 20%. Anmerkung: die Größe der Mannschaft hat keinerlei Einfluß auf den Anteil des Kapitäns. Somit werden Kapitäne davon abgehalten, ihre Mannschaft in ein Massaker zu führen! Zusätzlich bekommen die Schirmherren und Sponsoren einen Pauschalbetrag von 10% als Gewinn zurück. Normalerweise stellen die Geldgeber des Kapitäns für die nächste Reise das Geld wieder zur Verfügung.

Der Anteil der Mannschaft setzt sich zusammen aus allem, was dann übrigbleibt. Die Größe des Anteils jedes Mannes hat einen Einfluß auf den Ruf des Kapitäns. Wenn die Anteile groß sind, hat der Kapitän einen guten Ruf. Wenn die Anteile klein sind, leidet der Ruf des Kapitäns darunter, und er wird Schwierigkeiten haben, neue Männer anzuheuern.

Gewinne und Ziele

Ein Zeitalter der neuen Anfänge: Dies ist ein Zeitalter der Privilegierten. Ein Mann von hohem Status oder mit Adelstitel muß anderen Gesetzen folgen als Bürgerliche. Noch wichtiger ist, daß dies ein Zeitalter der sozialen Mobilität ist. Alte Familien mit falschem religiösen Glauben, unrichtigen politischen Ansichten oder ungenügendem Reichtum verschwinden von der nationalen Szene. Selbst die Königshäuser wechseln oft. Die königliche Familie Englands war das Haus Tudor bis 1603, das Haus Stuart bis 1649, das Commonwealth Cromwells bis 1660 und wieder das Haus Stuart bis 1688, dann das Haus Oranien!

In diesem Umfeld des Tumults und der Veränderung kann ein einzelner Mann mit Energie und Kühnheit die Macht und das Prestige für ganze zukünftigen Generationen an sich reißen. Ein gewöhnlicher Seemann aus einer durchschnittlichen Familie wie z.B. Francis Drake, könnte Adelstiteln, Rang, Ehre und enormes Prestige ansammeln.

Was anstreben? Um einen glücklichen Ruhestand zu planen, muß man soviel wie möglich von unterschiedlichsten Dingen für sich anstreben. Persönlicher Reichtum ist immer wertvoll. Hoher Rang oder (noch besser) ein Freibrief für einen Adelstitel ist äußerst wertvoll. Land ist auch nützlich – unter den Adeligen wird z.B. Land als Maßstab bei einem Mann angesehen. Um so höher der von Ihnen errichtete Rang ist, um so mehr Land bekommen Sie in der Regel, wenn Sie in den nächsthöheren Rang befördert werden. Ihr Ruf, Ihre Familie (inklusive Ihrer Frau, falls sie eine haben) und Ihre Gesundheit tragen alle zu Ihrem zukünftigen Glück bei.

Wann in den Ruhestand treten? Durch die Meere zu streifen, ist genussvoll und aufregend, aber ein weiser Mann denkt immer an seinen Ruhestand. Nach und nach haben die Kampfwunden und die Anstrengungen der Seereisen einen Einfluß auf Ihre Gesundheit. Wenn Sie gesundheitlich angegriffen sind, werden hilfreiche Freunde Ihnen dazu raten, in den Ruhestand einzutreten. Hören Sie auf diese – wenn Sie sie ignorieren, wird das Leben immer schwerer, bis Sie eines Tages keine neue Mannschaft mehr

für eine weitere Reise anheuern können. Ihre Karriere ist normalerweise auf fünf bis zehn Jahre aktiver Unternehmung begrenzt. Natürlich ist es aber nicht ratsam zu warten, bis Sie praktisch an der Schwelle des Todes stehen, um einen glücklichen Ruhestand zu haben!



Die Treasure Fleet in 1690
Caracas – früher September
Maracaibo – später September
Rio de la Hacha – früher Oktober
Santa Marta – später Oktober
Puerto Bello – früher November
Cartagena – früher Dezember
Campêche – früher Januar
Vera Cruz – später Januar
Havana – früher Februar
Florida Channel – später März

Historische Anmerkungen

Die Qualifikationen eines Kapitäns: Unter Seeräubern war es Brauch, daß der Kapitän von der Mannschaft gewählt wurde und nicht von der Regierung oder den Eigentümern ernannt wurde (wie es auf Militär- oder Handelsschiffen üblich ist). Er war der Mann, den die Mannschaft in Anbetracht der Aufgabe für den besten hielt. Wenn die Mannschaft der Meinung war, der Kapitän sei ungeeignet, wurde er durch ein anderes Mannschaftsmitglied ersetzt. Oft hat der neue Kandidat mit dem alten ein Duell gefochten, um zu bestimmen, wer am geeignetsten war.

Nach Meinung der Mannschaft war die Hauptaufgabe des Kapitäns, sie in den Kampf zu führen. Dazu verlangten sie eher Tapferkeit und Grausamkeit als taktisches Können. Die besten Kapitäne, wie z.B. Henry Morgan, hatten beides.

Außerhalb des Kampfes, im Umgang mit Gouverneuren und anderen Behörden, diente der Kapitän dazu, die Gruppe als 'Frontmann' zu repräsentieren. Obwohl Piraten behaupteten, die Privilegien und den Rang der Adeligen zu verachten, waren die Kapitäne oft ehemalige Angehörige des Militärs, Handelsleute oder Adelige mit 'edlem Umgang'.

Ein Kapitän brauchte schließlich einen guten Ruf und mußte zahlreiche Erfolge in der Vergangenheit vorweisen können. Sein Name war es, der neue Rekruten eingebracht hat. Diese Erfahrung war um so wertvoller als wirklich gute Pläne für gewinnbringende Expeditionen von Kapitänsveteranen entworfen wurden.

Henry Morgan war ein walisischer Abenteurer. Obwohl seine Herkunft nicht genau bekannt ist, kam er wahrscheinlich 1655 zu den Antillen als Mitglied einer Invasionstruppe, die Jamaika eroberte. Er kam sowohl als Milizoffizier (an Land) als auch als Freibeuterführer (auf See) voran. 1667 wurde er zum Admiral der Seeräuber durch den englischen Gouverneur am Port Royale gemacht. Während der nächsten Jahre, plünderte er zahlreiche Schiffe und Städte aus, inklusive Puerto Bello. Dann nahm er 1671 Panama ein, die reichste Stadt der Neuen Welt.

Schirmherren, die von seinen Panama-Expeditionen finanziell profitierten, waren u.a. Sir Thomas Modyford (Gouverneur Jamaikas), George Monck (Herzog von Albemarle, alternder, aber einflussreicher Hofpatron Modyfords), und James Steward (Oberadmiral, Herzog von York, und auch der Bruder von Karl II., dem König von England seit der Restauration 1660). Trotz des Abkommens von Madrid (1670), worin England sich verpflichtete, Angriffe auf Spanien zu unterlassen, verzichtete keine diese Persönlichkeiten auf seinen Anteil der Siegesbeute! Morgan wurde offiziell "verhaftet" (wahrscheinlich, um den Botschafter Spaniens zu besänftigen), wurde aber nicht eingesperrt. Er bewegte sich im Kreis der Adeligen, wurde überall gepriesen und von den Beratern des Königs bezüglich der westindischen Politik

zu Rate gezogen. 1674 wurde er von König Karl II. zum Ritter erhoben und Sir Henry Morgan genannt. Er wurde zum Vizegouverneur Jamaikas ernannt, wo er sein Leben angenehm auf seinen großen Plantagen verbrachte.



Der Silber Train in 1661
 Caracas – früher März
 Caracas – später März
 Guayana – früher April
 Maracaibo – später April
 Rio de la Hacha – früher Mai
 Santa Marta – früher Juni
 Cartagena – später Juni
 Panama – später Juli
 Puerto Bello – früher September



Kolonialleben

Der Gouverneur

Städte mit einer Bevölkerung von mehr als sechshundert Einwohnern haben einen Gouverneur. Sein Wohnsitz ist auch Regierungssitz und Mittelpunkt von Nachrichten und Intrigen für seine Kolonie. Die Einstellung eines Gouverneurs Ihnen gegenüber hängt mit der "offiziellen" Einstellung seiner Nationen zu Ihren Aktivitäten an. Er erinnert sich jedoch an die besonderen Gefälligkeiten, die Sie ihm erwiesen haben, ebenso wie an besonders miese Sachen, die Sie seiner Stadt zugefügt haben (wie z.B. Plünderungen der Stadt!)

Sie können sich bei einem Gouverneur einschmeicheln, indem Sie Piraten in der Nähe seines Hafens gefangen nehmen und ihm dann übergeben. Umgekehrt ist der Gouverneur entsetzt, wenn Sie seine Schiffe in der Nähe seiner Stadt erobern, und besonders unglücklich, wenn Sie seine Stadt geplündert haben.

Wenn ein Gouverneur Ihnen gegenüber feindlich gestimmt ist, wird er seinen Hafenfestungen befehlen, auf Ihre Schiffe zu feuern, wenn Sie sich dem Hafen nähern. Allgemein kann man sagen, daß die Festungen eines Gouverneurs normalerweise das Feuer auf Sie eröffnen, wenn seine Nation Ihnen feindlich gesonnen ist. Wenn der Gouverneur mißtrauisch ist, sind die persönlichen Einstellungen der Gouverneure und die Größe Ihrer Truppen entscheidende Faktoren. Die Nation ist eventuell nicht mißtrauisch, aber der Gouverneur könnte sich noch an vergangene Missetaten in seiner Gegend erinnern.

Deshalb sollten Sie Ihre Handlungen gut überlegen, vor allem in der Nähe eines nicht-spanischen Hafens.

Rang und Titel: Der Gouverneur einer Stadt ist dafür verantwortlich, die Stadt vor möglichen Angriffen zu schützen. Leider hat er zu oft kein Geld, keine Marinetruppen und nur eine jämmerliche Anzahl von Landtruppen. Also beauftragt er loyale Untertanen, ihm zu helfen und verleiht dann militärische Ränge und Titel als Belohnung. Ein Gouverneur bevorzugt natürlich Männer, die Ihre Tapferkeit und ihren Wert in Kämpfen gegen den Feind unter Beweis gestellt haben, und ignoriert diejenigen, die ihn auf keinerlei Weise in seinen Zielen unterstützt haben.

Die Ränge, die ein Gouverneur gibt, sind angefangen beim niedrigsten:
 ENSIGN (Leutnant) von Freibeutern, ein Unteroffizier oder Gehilfe,
 CAPTAIN (Kapitän) von Freibeutern, der ein Schiff kommandiert,
 MAJOR einer Kolonialmiliz, der eine Kompanie kommandiert,
 COLONEL einer Kolonialmiliz, der ein Regiment kommandiert,
 ADMIRAL von Freibeutern der eine Flotte kommandiert.

Abgesehen von Militärränge, würde einen Gouverneur vielleicht sein Einfluß am Hof einsetzen, um für hocheingeschätzte Bekannte, wertvolle Adelstitel zu bekommen. Natürlich müssen Sie große und wertvolle Dienste erwiesen haben, um an einem Titel zu kommen.

BARON, ein untergeordneter Titel, aber dennoch eine Ritterauszeichnung,
 COUNT (GRAF), ein Titel, der etwas Prestige und Macht bedeutet,
 MARQUIS, ein Titel, der Prestige und Macht von Bedeutung darstellt,
 DUKE (HERZOG), ein Titel, der viel Prestige und Macht bedeutet.

Europäische Politik

Immer, wenn Sie Schiffe und Städte einer Nation angreifen, wird diese Nation Ihnen schlecht gesonnen sein. Nach nur wenigen Angriffen wird diese Nation schon mißtrauisch sein, wird sie oft angegriffen, wird ihre Einstellung feindlich. Natürlich ist nicht zu erwarten, daß Sie von einem Gouverneur einer mißtrauischen oder feindseligen Nation befördert werden.

Wollen Sie jedoch jemanden angreifen, der sich selbst im Krieg befindet, wird dessen Kriegsgegner Ihre Taten begrüßen und deren Gouverneure werden Sie dann belohnen. Wenn zum Beispiel England und Spanien Krieg führen und Sie Spanien angreifen, werden die Spanier Ihnen gegenüber mißtrauisch oder feindselig werden, die Engländer jedoch sehr glücklich.

Bei verbündeten Nationen werden Angriffe auf eine Nation von ihrem Verbündeten nicht gern gesehen und in Erinnerung bleiben. Nehmen wir mal an, daß England und Holland Verbündete sind und gegen Spanien Krieg führen. Wenn Sie englische Städte und Schiffe angreifen, wird der spanische Gouverneur überglücklich sein, die Engländer jedoch erbost. Dazu wird Englands Verbündeter Holland ebenfalls erbost sein, weil die Holländer bei Angriffen auf ihren Verbündeten besorgt sind. Wenn Sie jedoch spanische Städte und Schiffe angreifen, wird der englische Gouverneur überglücklich sein; die Holländer dagegen wird es überhaupt nicht stören: Die Holländer befinden sich noch im Friedenszustand mit Spanien und sind daher nicht gewillt, militärische Unternehmungen gegen Spanien zu honorieren.

Während Kriegs-, Friedens- und Bündnisserklärungen öffentlich bekannt werden, wird es nicht publik, wenn Nationen nicht mehr verbündet sind. Wenn aber ehemalige Verbündete sich den Krieg erklären, kann man getrost davon ausgehen, daß sie nicht mehr Verbündete sind. Noch ein Weg, "Insider" Informationen über die Politik einer Nation zu bekommen, ist der Besuch bei einem seiner Gouverneure. Auch wenn Sie sich in eine Stadt einschleichen, ist die Villa eines Gouverneurs die beste Nachrichtenquelle.

Piratenamnestie (=Amnesty)

Wenn eine Nation einen Piraten begnadigt, ist sie bereit, ihre Feindschaft dem Piraten gegenüber zu vergessen. Jeder Gouverneur dieser Nation hat das Recht, ehemaligen Piraten einen Straßlaß (=amnesty) für ihre Taten zu gewähren, obwohl ihnen eine Begnadigung manchmal teuer zustehen können. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie eine Amnestie haben wollen! Auch wenn die Nation dazu bereit ist, könnte ein hiesiger Gouverneur so mißtrauisch sein, daß er dennoch das Feuer auf Sie eröffnet. Dies ist besonders dann zu erwarten, wenn Ihre Kriegsmacht groß ist, oder wenn Sie schon in der Umgebung angegriffen haben. Wenn es Ihnen gelingt, sich in die Stadt einzuschleichen, haben Sie eine größere Chance, zum Gouverneur zu gelangen und ihn zu überzeugen, die von seiner Nation versprochene Amnestie zu gewähren.

The Tavern (=Die Schenke)

Wenn Sie zum ersten Mal die Schenke offen besuchen, wird Ihnen Ihr Ruf vorangegangen sein. Häufig nähern sich Ihnen Männer in der Hoffnung, sich Ihrer Mannschaft anschließen zu dürfen. Spätere Besuche im Hafen werden keine zusätzlichen Rekruten bringen.

Männer werden von Helden und nicht von Säufem angelockt. Sie können Informationen von Reisenden kaufen, die unlängst eine andere Stadt besucht haben. Diese wissen Bescheid darüber, in welchem Zustand sich Bevölkerung, Wirtschaft und Verteidigung befinden. Wenn Sie jemanden suchen, den Sie in dieser Stadt vermuten, werden sie sich normalerweise daran erinnern können, ob er sich in der letzten Zeit dort aufgehalten hat.

Schließlich ist die Schenke ein Zentrum für Nachrichten aller Art und ein Zuhause für alte Piraten und andere Männer, die Gerüchte in die Welt setzen.

Local Merchants (Örtliche Händler)

Das Lebenselixir jeder Kolonialstadt ist der Handel. Die Stärke der 'local merchant'-Gemeinschaft wächst proportional mit der wirtschaftlichen Stärke und Einwohnerzahl der Stadt. Eine starke

Handelsgemeinschaft hat viele Güter zu verkaufen und ausreichend Geld, selbst Waren zu kaufen. Sie hat auch höhere Preise. Kleine, arme Städte haben die niedrigsten Preise, aber ihre Händler sind ebenfalls arm und haben nur winzige Warenhäuser.

Wirtschaftsexperten finden die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts höchst merkwürdig, vor allem, die südlichen Karibischen Inseln. Komplexe und einschränkende Handelsgesetze, zusammen mit merkwürdigen und unnatürlichen Bevölkerungsmustern, sorgen für unerwartete Situationen. Am wichtigsten ist die Tatsache, daß einzelne Städte oft besondere Märkte und Bedürfnisse haben, was besonders hohe oder niedrige Preise für manche Waren zur Folge hat. Diese Wirkungen sind allesamt vorübergehend, aber während manche Situationen nur Tage oder Wochen andauern, können andere über Jahre anhalten.

Merchants (Händler) sind gewöhnlich froh, mit Freibeutern, Piraten oder Schmugglern zu handeln. Die Händler in spanischen Städten verhalten sich anders.

Spanische Handelsbeschränkungen

Städte und Großstädte im karibischen Raum haben vier Stufen des wirtschaftlichen Lebens. Dies beeinflusst die Angelegenheiten ihrer Handelsleute. In spanischen Städten ist es illegal, mit irgendjemandem, außer mit von der spanischen Regierung akkreditierten spanischen Handelsleuten zu handeln, die von Sevilla ausgelegt. Die örtlichen Gouverneure und Handelsleute ignorieren jedoch oft diese lästige Legalitätsfrage, besonders wenn die Wirtschaft mitgenommen ist. Als Konsequenz ignorieren die Handelsleute in den Städten vielleicht die Bestimmungen der Nationalregierung und entwickeln ihre eigenen Meinungen, die von ihren Taten in der Region abhängig sind.

Abgewirtschaftete Städte sind in Schwierigkeiten. Sie werden mit fast jedem Handel treiben, unabhängig von gesetzlichen Bestimmungen, außer mit Piraten, deren Ruf in dieser Region besonders böse ist. Natürlich sind die Preise und Mengen der Güter normalerweise ziemlich niedrig.

Bescheidene Städte haben entweder eine kleine oder eine wenig florierende Wirtschaft. Die Spanier handeln normalerweise mit Fremden, deren Ruf in der Gegend relativ anständig ist. Preise und Menge der Waren sind bescheiden.

Florierende Städte haben eine große, starke Wirtschaft. Diese spanischen Städte treiben nur mit Kapitän Handel, die hoch geschätzt werden. Die Preise sind ziemlich hoch, und die Waren sind in vernünftigen Mengen zu haben.

Vermögende Städte sind am wirtschaftlichen Gipfelpunkt angelangt. Diese spanischen Städte befolgen das Gesetz fast immer. Die Preise sind hoch und Waren sind reichlich zu haben.

Der Aufstieg und Niedergang von Kolonien

Wenn alles seinen Lauf geht, wachsen und gedeihen die Kolonien und werden wirtschaftlich immer stärker, wodurch Vermögen angesammelt wird, so daß die Regierung dazu gezwungen ist, Truppen und Festungen einzurichten, um dieses Vermögen zu verteidigen. Handelsleute und Schmuggler fördern dieses ökonomische Wachstum dadurch, daß sie kaufen, verkaufen und Güter transportieren. Aber Piraten, Seeräuber und Freibeuter, die Schiffe in den Gewässern in der Nähe der Kolonie erbeuten, schaden ihrem ökonomischen Wachstum.

Angriffe von Indianern werden die Soldaten, welche die Stadt verteidigen, dezimieren, die Bevölkerung und die Wirtschaft aber unbeschadet lassen.

Piratenangriffe auf eine Stadt führen dazu, daß die Piraten das, was an Gold zu finden ist, nehmen. Der Angriff schadet auch der Wirtschaft.

Malaria und andere Krankheiten reduzieren sowohl die Truppengarnison als auch die Bevölkerungszahl. Dies führt dazu, daß das wirtschaftliche Wachstum gebremst oder sogar gestoppt wird.

Goldminen verursachen einen einmaligen wirtschaftlichen Aufschwung und bringen große Mengen verfügbares Gold ein. Die Goldmine ist normalerweise nur eine kurzlebige alluviale Goldsandsmine, aber ohne Ausnahme verursacht dies die Entwicklung einer von "Goldfieber" geprägten Stadt.

Historische Anmerkungen

Kein Frieden jenseits der Linie: 1493 und 1494 vereinbarten die einzigen zwei europäischen Mächte, die auf Erkundungsreise waren, nämlich Spanien und Portugal, eine "faire" Verantwortlichkeitsverteilung entlang der Nord-Süd Linie 270 Seemeilen westlich der Kapverdischen Inseln. Gemäß des Tordesillas Paktes bekam Portugal die Macht über den östlichen Atlantik, die afrikanische Küste und die spätere Route nach Indien über Afrika. Spanien bekam die Macht über den westlichen Atlantik und die ganze Neue Welt, abgesehen von der Landspitze der brasilianischen Küste. Von einer päpstlichen Bulle unterstützt, behauptete Spanien, daß ihm damit der alleinige Besitzanspruch und die Kontrolle über Amerika zustand. Zum Leidwesen Spaniens erkannten weder die Regierung Englands, noch die der Niederlande bzw. Frankreichs die Gesetzesmäßigkeit dieser Linie an.

Als Folge "drängten" andauernd englische, französische und holländische Handelsleute und Kolonisten in die spanischen Gebiete, wo ihre Anwesenheit laut spanischem Gesetz illegal war. Spanien aber setzte nie genügend Militärmacht in das Gebiet ein, um seine Gesetze konsequent durchzusetzen. Wenn sich daher die europäischen Nationen im Friedenszustand befanden, konnte die fortwährende Schmuggelerei und Kolonisation jederzeit kleine Kämpfe verursachen. Schlimmer noch, jedesmal, wenn die europäischen Nationen in den Krieg zogen, brach eine wahre Orgie der Piraterie und Freibeuterei über den Inseln Mittelamerikas aus.

Freibeuter: Im 16. und 17. Jahrhundert hatten monarchistische Regierungen Gelder dringend nötig (denn nützliche Steuersysteme wie die allgemeine Einkommenssteuer, waren noch nicht erfunden). Der Bau von Kriegsschiffen, mehr noch, ihre Erhaltung und ihre Besatzung, war so teuer, daß sogar gewaltige Schlachtschiffe in Friedenszeiten als Ladungsschiffe eingesetzt wurden. Die wenigen, die es gab, wurden fürs Vaterland gebracht. Kolonialgouverneure bekamen wenig oder gar keine Militärtruppen. Die meisten Kolonien waren auf die örtliche Miliz für ihre Verteidigung angewiesen. Erst um 1680 hat eine Nation zum ersten Mal ein reguläres Geschwader Kriegsschiffe in der Karibik ganzjährig eingesetzt.

Da die Nationen keine oder nur eine kleine Flotte hatten, wurden zu Kriegszeiten private Schiffe mit Marineauftrag von der Krone eingesetzt. Diese "freiberuflichen" Krieger bekamen keine Löhne. Stattdessen behielten sie einen großen Prozentsatz von allem, was sie erbeuteten. Die offizielle Befugnis war der "Kaperbrief". Schiffe, die mit einem Kaperbrief operierten, waren "Freibeuter". Die englische Flotte, die die spanische Armada besiegte, bestand fast gänzlich aus Freibeutern.

In einem Zeitalter der Armut und des bescheidenen Reichtums war Freibeuterei eine der wenigen Möglichkeiten, schnell zu Vermögen zu kommen. Die Männer, die Francis Drake 1572-73 auf seiner Freibeuter-Reise begleiteten (wo er den Silver Train besiegte) bekamen damals genügend Reichtümer für ein ganzes Leben. Der Anteil eines Besatzungsmitglieds eines Handelsschiffes war bei einem Sieg mehr als der Jahreslohn eines Seemanns in Friedenszeiten. Ein Freibeuter-Kapitän, der für sein Können und seinen Erfolg bekannt war, hatte wenig Schwierigkeiten, Männer zu rekrutieren.

Abgesehen von den Vorteilen für die Mannschaft, war Freibeuterei ein großes Geschäft. Das Geld für eine Reise wurde von vermögenden Handelsleuten und Adligen gestellt, die wiederum einen Teil der Beute erhielten. Die Gewinne wurden auch mit der Krone geteilt (der "Preis" des Kaperbriefes). Der Verkauf von Seebeute und von eroberten Gütern war ein Geschenk des Himmels für Handelsleute, die alles mit Gewinn wiederverkauften. Somit entwickelte sich eine wohlhabende Kolonialwirtschaft. 1660 bis 1680 war die Hauptindustrie Jamaikas weder durch Zucker noch Tabak bestimmt, sondern durch Piraterie!

Die Seeräuber: Diese Männer waren ein ganz besonderer Menschenschlag, die im karibischen Raum zwischen 1630 und 1650 auftauchten und während des ganzen Jahrhunderts ein Bestandteil dort blieben. Die meisten Seeräuber waren Flüchtlinge französischer und englischer Kolonialunternehmen. Viele Kolonisten kamen nach Amerika mit der Erwartung, daß sie ein Paradies schnellen Reichtums vorfinden würden. Stattdessen waren sie Diener in der harten Ausbildung auf Tabak- und Zuckerplantagen. Manche waren gewalttätige Kriminelle, die zur "Verfrachtung in die Kolonien" verurteilt wurden. Unabhängig von ihrer Herkunft, verließen sie die winzigen Kolonien, um ein freies und leichtes Leben im Inselgebiet zu führen.

Seeräuber lernten zwei lebensnotwendige Fertigkeiten, um außerhalb einer organisierten Kolonie zu überleben. Die erste war die Kunst des Seefahrens. Sie konnten sehr gut kleine Kanus oder Pinassen

bauen und waren ziemlich gewandt, damit von Insel zu Insel zu segeln. Die zweite war die Schießkunst. Sie verdienten ihren Lebensunterhalt dadurch, daß sie wilde Tiere und Vieh jagten. Die Bezeichnung "Bukannier", (wie die Seeräuber auch genannt wurden), basiert tatsächlich auf ihre Methode, Fleisch über dem offenem Feuer zu räuchern.

Es dauerte nicht lange, bis die Seeräuber ihre Seemannsfertigkeiten mit ihrer Schießkunst kombinierten und auf See auf die Suche nach Schätzen und Reichtum gingen. Die spanischen Kolonien, die militärisch schwach waren und wirtschaftlich nachließen, waren leichte Ziele für Angriffe der Seeräuber. Der alte Brauch "Kein Frieden jenseits der Linie" verlieh ihren Aktivitäten eine Quasi-legalität und da sie nicht-spanische Häfen als Handelsbasis benutzten, wuchsen die neuen Kolonien. Es war für britische, französische oder holländische Gouverneure nicht schwer, Seeräuberei zu befürworten nach dem Prinzip, daß die beste Verteidigung gegen spanische Angriffe eine gute Offensive war, besonders eine Offensive von Truppen, die ihren eigenen Lohn beschafften und für die Kolonie auch nützlich waren.



Die Timore Flotte in 1680

Carcass - früher Oktober

Rio de la Hacha - später Oktober

Santa Marta - früher November

Puerto Bello - später November

Cartagena - später Dezember

Carracha - später Januar

Una Cruz - früher Februar

Havanna - früher März

Florida Channel - später April

Die Freibeuter besaßen einen sorglosen, demokratischen Geist. Sie waren hart im Nehmen, gewalttätig, und daher für das harte und von Gewalt gekennzeichnete Leben an einer neuen Grenze hervorragend geeignet.

Das Ende der Piraterie: Zwischen 1690 und 1710 gaben die Nationen den Freibeutern immer seltener Aufträge. Die nationalen Kriegsmarinen waren jetzt größer. Die wirtschaftlichen Vorteile des friedlichen Handels wurden als wertvoller angesehen als die gelegentlichen Gewinne aus der Beute eines Freibeuters.

Seeräuber und alte Freibeuter trieben weiter ihre Geschäfte, obwohl die legalen und quasi-legalen Wege jetzt verbannt waren. Sie wurden richtige Piraten und besegelten alle Meere, immer auf der Suche nach reichen Schiffen mit schwacher Abwehr. Aber es wurde zunehmend schwierig, Männer zu finden, die bereit waren, neue Unternehmungen zu finanzieren. Gleichzeitig jagten und zerstörten die Kriegsschiffe der Marine allmählich die noch übriggebliebenen Piratenschiffe. Bis 1710 verschwanden die Piratenschiffe allmählich aus dem karibischen Raum, bis 1720 wurden die nordamerikanischen und westafrikanischen Küsten zu gefährlich für sie, und um 1730 boten sogar das weitgelegene Madagaskar und der indische Ozean keine Möglichkeiten mehr. Ein Zeitalter des Abenteuers auf hoher See ging zu Ende.



Der Silver Train in 1680

Carcass - früher April

Carcass - später April

Maracaibo - später Mai

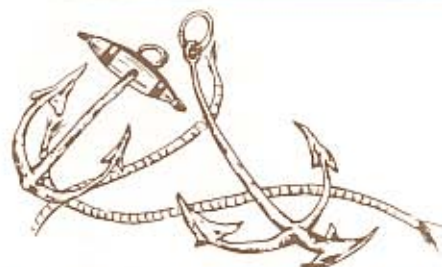
Rio de la Hacha - später Juni

Santa Marta - früher Juli

Cartagena - später Juli

Panama - später August

Puerto Bello - früher Oktober



Ein Schiffsjournal um 1690

Bei einer Vielzahl von Verschiedenheiten in Art, Größe und Takelung der Segelschiffe, die in der Karibik segelten, sind neun Grundbauarten zu unterscheiden. Obwohl jedes Schiff individuell entworfen und gebaut wurde, lernten die Schiffsbauer von den Schiffsbauten anderer und bauten daher insgesamt bemerkenswert ähnliche Schiffe. Diese üblichen Schiffsaarten werden unten zusammengefaßt. Der Schiffsbau ist jedoch durch Ausnahmen gekennzeichnet.

Definitionen

Die Tragfähigkeit in Tonnen bezieht sich auf den verfügbaren Laderaum, nach Abzug des Raums für Lebensmittel, Wasser, Mannschaft, sonstige Materialien und Vorräte. Diese ist nicht identisch mit dem Schiffsraum (Tonnage), der die ganze Traglast des leeren Schiffes angibt.

Die Geschwindigkeiten werden in Leagen (ungefähr 2,5 Meilen) während einer Schiffswache (ungefähr vier Stunden) angegeben. Der erste Wert bezieht sich auf die höchste Geschwindigkeit bei leichtem Wind, der zweite auf die höchste Geschwindigkeit bei starkem Wind.

Der Segelpunkt beschreibt die günstigste Windrichtung für die höchste Geschwindigkeit des Schiffes. Jede Schiffsaart hat einen anderen Segelpunkt.

Die Skala: Alle angegebenen Schiffszeichnungen haben die gleiche Skala.



Spanische Galeone



7-15 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Rauchmacherlich	Segelpunkt
36 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
20-24 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
208 Mann	Maximale Mannschaftsstärke
275 Mann	Übliche Personenzahl
160 Tonnen	Laderaum

Galeonen sind die größten Segelschiffe in der südlichen Karibik. Sie wurden ursprünglich entworfen, weil ein großes Schiff billiger zu bauen war als zwei kleinere. Große Schiffe waren aber wesentlich schlechter manövrierbar, was die Wahrscheinlichkeit eines Schiffbruches vergrößerte; außerdem war die Größe im Kampf auch hinderlich. Galeonen wenden langsam und segeln hoch am Wind besonders schlecht. In den Wind hineinzusegeln, gestaltet sich mit dieser Schiffsaart besonders schwierig. Dennoch macht die riesige Tragfähigkeit und die mächtige Bewaffnung dieses Schiff im Kampf zu einem furchterregenden Gegner.

Spanische Kriegsgaleone



7-15 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Segelpunkt
32 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
28-32 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
256 Mann	Maximale Besatzungsstärke
250 Mann	Übliche Personenzahl
140 Tonnen	Laderaum

Kriegsgaleonen haben Ähnlichkeit mit Handelsschiffen. Sie haben weniger Frachtraum, aber mehr Kanonen und eine größere Mannschaft. Der wichtigste Unterschied besteht darin, daß auf Kriegsgaleonen eine Mannschaft aus Soldaten besteht und von Offizieren kommandiert wird. Sie sind daher im Kampf mutige und furchterregende Gegner. Da sie eine bessere Mannschaft haben, sind Kriegsgaleonen raumachterlich vor dem Wind schneller als Handelsgaleonen, aber sonst genauso langsam und wenig manövrierbar wie diese.

Nur die stärksten Kriegsschiffe können mit Erfolg gegen eine Kriegsgaleone kämpfen. Die bevorzugte Taktik war, neben dem Gegner zu segeln, eine Breitseite aus nächster Nähe abzufeuern und dann, nachdem das Schiff geentert war, auf dem Schiff einen Kampf Mann gegen Mann zu führen.

Schnelle Galeone



9-12 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Segelpunkt
28 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
24 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
224 Mann	Maximale Besatzungsstärke
215 Mann	Übliche Personenzahl
120 Tonnen	Laderaum

Die nordeuropäischen Mächte verfeinerten den Grundentwurf der Galeone, bearbeiteten den Segelplan, um mehr Flexibilität zu erreichen, und verringerten das Oberwerk und die Form des Rumpfes, um eine bessere Seetüchtigkeit zu gewinnen. Das Ergebnis war ein Schiff, das kleiner war als eine spanische Galeone, aber schneller im leichten Wind und wesentlich leichter zu manövrieren. Dennoch hat es den Nachteil aller Galeonen – nämlich geringe Geschwindigkeit, wenn hart am Wind gesegelt wird. Dennoch zeigte es seine bessere Manövrierbarkeit und Seetüchtigkeit, als schnelle englische Galeonen und kleinere Schiffe 1588 eine spanische Flotte mit herkömmlichen Galeonen besiegten.

Fregatte



9-12 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Segelpunkt
28 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
26-28 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
224 Mann	Maximale Besatzungsstärke
190 Mann	Übliche Mannschaftsstärke
120 Tonnen	Laderaum

Vollgetakelte Fregatten sind schnelle Segler, ziemlich praktisch zu manövrieren und wenn sie hart am Wind segeln, schneller als die meisten vollgetakelten Schiffe. Eine Fregatte ist außerordentlich praktisch als Küstenwachboot und für Alleinunternehmungen. Fast alle Fregatten werden für den König als Marinekriegsschiffe gebaut. Mit ihrer gut gedrillten und professionellen Mannschaft sind Fregatten zu jeder Zeit gefährliche Gegner. Fast alle Piraten und Freibeuter verschwinden hinter dem Horizont, wenn eine Fregatte auftaucht.

Handelsschiff



9-12 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumachterlich	Segelpunkt
24 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
6-12 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
198 Mann	Maximale Besatzungsstärke
20-45 Mann	Übliche Personenzahl
100 Tonnen	Laderaum

Vollgetakelte Handelsschiffe sind die Traumschiffe von Handelsleuten. Sie haben einen großen Frachtraumplatz, Platz auch für zahlreiche Kanonen zum Gebrauch in gefährlichen Gewässern und ausreichend Platz für Mannschaft und Passagiere. Außerdem können sie mit einer kleineren Mannschaft gesegelt werden, wenn man knapp bei Kasse ist.

Die meisten Handelsleute sind friedliche Kaufleute, die nicht gern kämpfen. Die Handelsschiffe haben meistens eine große Ladung und manchmal etwas Vermögen. Freibeuter und Piraten freuen sich darauf, ein vollbeladenes Handelsschiff zu erobern. Manche Handelsschiffe sind aber zu Piratenschiffen umgebaut worden mit einer stärkeren Bewaffnung und einer wilden gewalttätigen Mannschaft. Diese Schiffe sind extrem gefährlich.

Fluyt Frachtschiff



9-12 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumachterlich vor dem Wind	Segelpunkt
20 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
4-12 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
160 Mann	Maximale Besatzungsstärke
12-24 Mann	Übliche Personenzahl
80 Tonnen	Laderaum

Fluyts wurden von den Holländern um 1600 erfunden und dann in ganz Europa nachgebaut. Das Schiff ist im Grunde ein kleineres aber wesentlich wirtschaftlicheres Handelsschiff, kommt aber mit einer winzigen Besatzung aus (12-15 Mann sind nicht ungewöhnlich). Eine Fluyt hat viel Laderaum, aber mit so geringem Tiefgang, daß sie Flüsse, kleine Buchten und Häfen befahren kann, die für größere Schiffe nicht geeignet sind. Seine Segel Eigenschaften sind mit denen eines Handelsschiffes zu vergleichen, aber sein Segelpunkt liegt etwas anders.

Als kleinstes der vollgetakelten Schiffe ist die Fluyt als Kriegsschiff ungeeignet. Sie ist fast immer mit friedlichen Kaufleute bemannt, die nach einer oder zwei Breitseiten aufgeben. Sie sind als Piratenschiffe unbeliebt.

Die Barke

9-12 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumseitlich-raumachterlich	Segelpunkt
16 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
4-6 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
128 Mann	Maximale Besatzungsstärke
12-36 Mann	Übliche Personenzahl
60 Tonnen	Laderaum



Als größte Längsschiffe sind Barken ein traditioneller Entwurf, vielen Handelsschiffen und Kriegsschiffen des Mittelmeeres sehr ähnlich. Viele Barken werden im karibischen Raum anstatt in Europa gebaut. Barken sind für ruhige Meere gebaut und haben Schwierigkeiten in rauher See. Dies bedeutet, daß nur wenige Barken aus der Karibischen See nach Europa zurückkehren, da die nordatlantische West-Ost Route oft stürmisch ist.

Barken sind hoch am Wind die langsamsten Segler aller längsgetakelten Schiffe und sind am wenigsten manövrierbar. Dennoch sind die Vorteile der Takelung so groß, daß die Barken noch immer allen vollgetakelten Schiffen vorgezogen werden. Außerdem haben Barken auch Ruder, die es ihnen ermöglichen, direkt gegen den Wind vorwärts zu kommen. Wegen ihrer Größe und ihrer leichten Handhabung können Piratenbarken fürchterliche Gegner sein.

Schaluppe

9-10 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumachterlich oder raumachterlich vor dem Wind	Segelpunkt
12 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
4-6 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
96 Mann	Maximale Besatzungsstärke
8-12 Mann	Übliche Personenzahl
40 Tonnen	Laderaum



Ein weiteres Schiff das zwischen 1630 und 1650 von den Holländern entworfen wurde, ist die Schaluppe (Yacht, Schoner), die im karibischen Raum sehr beliebt war. Sie ist extrem schnell und außerordentlich manövrierbar – im leichten Wind besser als fast jedes anderes Schiff. Sie segelt sehr schnell hoch am Wind, und mit Rudern kann sie direkt gegen den Wind fahren. Am wichtigsten ist die Tatsache, daß Schaluppen wenig Tiefgang haben; somit können sie ohne Risiko über Sandbänke segeln. Die Hauptschwäche der Schaluppe ist, daß sie im starkem Wind wesentlich langsamer ist als ein großes vollgetakeltes Schiff. In diesem Fall ist ihr einziger Vorteil ihre Manövrierbarkeit und ihre größere Geschwindigkeit hoch am Wind oder gegen den Wind.

Trotz bescheidener Größe und Laderaum ist die Manövrierbarkeit der Schaluppe so gut, daß viele Freibeuter sie einem größeren, stärkeren Schiff vorziehen. Die englische Royal Navy hat sogar unlängst ein paar Schaluppen für den Eigengebrauch als Piratensucherschiffe gebaut.

Pinasse

9-10 Seemeilen	Höchstgeschwindigkeit
Raumseitlich-raumachterlich oder raumseitlich	Segelpunkt
8 Geschütze	Höchstzahl schwerer Kanonen
2-4 Geschütze	Übliche Anzahl schwerer Kanonen
64 Mann	Maximale Besatzungsstärke
8-12 Mann	Übliche Personenzahl
20 Tonnen	Laderaum



Bis die Schaluppe gebaut wurde, war die Pinasse das am meisten benutzte kleine Schiff in der Karibik. Eine Pinasse ist sehr schnell, sehr manövrierbar und hat wenig Tiefgang, was Segeln in Gewässern mit Sandbänken ermöglicht wie bei einer Schaluppe. Wenn sie hoch am Wind gesegelt wird, ist sie sogar schneller als die Schaluppe, und viel schneller ist sie, wenn sie gegen den Wind gerudert wird.

Die Pinasse ist aber auch sehr viel kleiner als die Schaluppe, mit nur sehr wenig Raum für Ladung und Kanonen. Dennoch wurden viele Piratenangriffe von Pinassen aus geführt, die mit künpfenden Männern vollgestopft waren. Sogar Drake zog Pinassen gegenüber seinen Handelsschiffen vor, als er in der südlichen karibischen See angriff.



Berühmte Expeditionen

John Hawkins und der Kampf von San Juan de Ulua (1569)

Ihre Kriegsmacht:

Eine langsame Galeone: *Jesus of Lubeck*

Ein Handelsschiff: *Minion*

Vier Pinassen: *William and John, Swallow, Angel, Judith*

300 Mann

Politische Lage: Spanien befindet sich im Krieg mit Frankreich und England.

Ihre Aussichten: Sie haben ein ernstzunehmendes Flottengeschwader, aber das Flaggschiff ist eine schwerfällige, unbewegliche spanische Bauart. Wenn Sie sich dem Südseeinselfereich nähern, müssen Sie sich ernsthaft fragen, ob Sie friedlichen Handel treiben wollen, oder ob kriegerische Angriffe eher sinnvoll wären.

Friedlicher Handel bedeutet, daß Sie die kleineren spanischen Häfen benützen können, um frische Vorräte aufzunehmen und sogar, um eventuell neue Männer anzuheuern. Es bedeutet aber auch, daß die reichen, großen Häfen Ihnen verschlossen bleiben. Leider sind die Gewinne bei friedlichem Handel klein, vor allem, wenn Sie eine große Mannschaft in Betracht ziehen, und die Tatsache, daß Ihr Flaggschiff langsam ist.

Kriegerische Angriffe bieten eine gute Möglichkeit, schnelle Gewinne zu erzielen, aber Ihre Flotte ist nicht groß genug, um die wirklich großen Städte wie Santiago, Santo Domingo oder Panama anzugreifen. Für Instandsetzungen können Sie die Freibeuter-Angebotstellen an der Landzunge Floridas und auf den Bahamas benutzen. Diese Orte haben wenig Vorräte anzubieten, aber gefangengenommene spanische Schiffe könnten diese Vorräte haben. Ihr größtes Problem wird es sein, erbeutete Vorräte zu verkaufen und Kriegsschiffe zu ersetzen.

Historische Chronik: John Hawkins erbte mit 21 Jahren eine englische Schiffsfirma. Er reiste zweimal zu den westindischen Inseln (1562 und 1564), wo er europäische Waren und afrikanische Sklaven an kleinere spanische Städte verkaufte. 1567 organisierte er seine dritte und größte Expedition (die hier beschriebene) mit der Galeone *Jesus of Lubeck*.

In der südlichen Karibik stellte Hawkins fest, daß die Spanier immer weniger geneigt waren, mit ihm Handel zu treiben. Das spanische Innenministerium wußte von der Reise Hawkins und übte Druck auf die Kolonialherrscher aus, das Gesetz einzuhalten. Hawkins half sich, indem er Marktplätze in einigen Häfen mit Waffengewalt überfiel; er wurde aber von anderen Häfen durch Angriffe von den Festungen vertrieben.

Da er von der südlichen Karibik enttäuscht war, segelte er auf Havana zu, aber ein Sturm trieb seine Schiffe bis weit in den Golf von Campeche. Der einzige Hafen, in dem er seine Schiffe reparieren konnte, war San Juan de Ulua, die Inselanlage für Vera Cruz. Zum Leidwesen von Hawkins erschien einen

Tag nach seiner Ankunft die spanische Flotte, bis an die Zähne mit Galeonen und Truppen bewaffnet. Nachdem sie ein paar Tage verbracht hatten, um den Angriff vorzubereiten, griffen die Spanier Hawkins im Hafen an, zerstörten fast alle seine Schiffe und schlugen die restlichen in die Flucht. Diese übrigen Schiffe machten sich mühselig ohne Wasser und Vorräte auf den Weg nach England zurück. Hawkins kam auf der *Minion* in England an, mit nur noch fünfzehn Männern seiner Mannschaft.

Nach dieser Reise wurde Hawkins zu einem Erzfeind Spaniens und diente England als Schatzmeister und Rechnungsprüfer der Kriegsmarine, als Admiral auf dem Schiff *Victory* im Krieg gegen die spanische Armada, als Führer von Angriffen gegen spanisch Südamerika und am Schluß als Parlamentsmitglied. Er starb 1595 mit 63 Jahren.

Francis Drake und der Silver Train Überfall (1573)

Ihre Kriegsmacht:

Ein Handelsschiff: *Pacha*

Eine Pinasse: *Swan*

73 Mann

Politische Lage: Spanien befindet sich im Krieg gegen England.

Ihre Aussichten: Nur ein tollkühner, mutiger Mann würde es mit 73 Mann auf zwei Schiffen wagen, im südlichen karibischen Raum anzugreifen, der sich auf der Höhe seiner Macht befindet. Gewinn aus diesem Unternehmen zu machen, wird sehr schwierig sein. Ein vorsichtiger Mann würde eine Handelsstrategie annehmen und die kleinen spanischen Häfen anlaufen, um auf diese Weise sein Vermögen und seine Mannschaft zu vergrößern, bevor er anfangen würde, anzugreifen und zu plündern. Nur ein Mann, der so mutig ist, wie Drake es war, würde sofort mit Angriffen und Plünderungen beginnen und sich auf sein Glück verlassen.

Dies ist für einen Kämpfer eine extrem schwierige Expedition. Sie müssen sich auf Ihre hervorragende, charismatische Führungskraft verlassen können, um den Gegner im Nahkampf zu überwältigen, bevor er Ihre winzige Mannschaft vernichten kann. Nützen Sie den guten Kampfgeist Ihrer Mannschaft aus, und tun Sie alles, um die Stimmung hoch zu halten. Versuchen Sie immer, der Führung des Gegners in einem Säbelkampf zu begegnen und sie schnell zu besiegen. Es ist selbstverständlich, *Säbel* in *Fencing* zu wählen.

Historische Chronik: Drake kam im Juni 1572 mit zwei kleinen Schiffen in der südlichen Karibik an. Innerhalb von fünf Tagen, überfiel er Nombre de Dios, wo er große Mengen Silber aus dem Hause des Gouverneurs trug, bevor eine Musketenkugel ihn vertreiben konnte. Als nächstes brachte er ein Schiff bei Cartagena auf (die Stadt selber war zu stark, als daß er sie hätte angreifen können). Im September war er dann wieder im Golf von Darien, wo er spanische Schiffe aufbrachte, um seine Vorräte neu aufzustocken, und wo er den Silver Train zwischen Panama und Nombre de Dios zu überfallen versuchte. In diesem Winter brachte er dies nicht fertig; Die Spanier waren auf der Hut.

Drake ging zu seinem weitentfernten Stützpunkt am "Isle of the Pines" (am südwestlichen Punkt Kubas) und organisierte neu. Er sammelte neue Verstärkung von freundlichen französischen Freibeutern und von Cimaron Rebellen. (Cimareons waren afrikanische Sklaven, die den Spaniern entkamen). Im März 1573 segelte er wieder auf Darien zu und führte einen Angriff auf den Silver Train an Nombre de Dios aus, wobei er einen Goldschatz eroberte. Er mußte einen ganzen Silberschatz zurücklassen, weil er zu schwer zu tragen war! Drake segelte rasch nach England zurück und kam in Plymouth am Sonntag, den 9. August 1573 an. Nur dreißig Engländer blieben von seiner Mannschaft übrig, aber sie hatten für ihr Leben ausgesorgt. 1577-80 griff Drake an der pazifischen Küste das amerikanische Reich Spaniens an. Er kehrte über Asien zurück, reiste also um die ganze Welt. Mit Hawkins zusammen war er ein Admiral der Flotte, die die Spanische Armada 1588 besiegte, starb aber 56-jährig an einer Krankheit nach einem Angriff auf San Juan, wo ein paar spanische Galeonen Zuflucht gesucht hatten.

Piet Heyn und die Treasure Fleet (1628)

Ihre Kriegsmacht:

Vier schnelle Galeonen: *Vergulde Valk*, *Hollandia*, *Dolfin*, *Haarlem*.

Zwei Schaluppen: *Tijger*, *Pustpaard*

700 Mann

Politische Lage: Holland befindet sich im Krieg mit Spanien und ist mit England verbündet. Frankreich und England befinden sich auch im Krieg gegen Spanien.

Ihre Aussichten: Sie kommandieren ein mächtiges, aber schwerfälliges Geschwader, die Vorhut der großen holländischen Freibeuter-Flotte. Die spanische Treasure Fleet ist ein ausgezeichnetes Ziel. Aber es ist leider spät im Jahr. Sie werden gleich an der Küste Havanas oder im Florida Kanal anfangen müssen zu suchen. Sie werden ohne Zweifel eine ganze Anzahl von kleineren Schiffen finden, aber wenn Sie Glück haben und ausdauernd sind, werden Sie vielleicht die Schatzgaleone finden. Falls Sie die Treasure Fleet verpassen, können Sie ruhig eine oder zwei spanische Häfen überfallen. Ihre Kriegsmacht ist nicht besonders beweglich, aber ziemlich mächtig. Dies ist eine Situation, wo ein guter Plan, geduldige Ausführung und viel Glück den Erfolg sichern können.

Historische Chronik: Piet Heyn war schon ein berühmter Kapitän, als er unter Admiral Willekens segelte und den Angriff 1624 ausführte, der zur Eroberung der spanischen Kolonie Sao Salvador (Bahia) an der Küste Brasiliens führte. Obwohl die Besetzung nur ein Jahr dauerte, gelang es den Holländern, unschätzbare Sachkenntnisse in der Produktion von feinem Zucker aus Zuckerrohr zu sammeln, und sie verbreiteten diese Kenntnisse im karibischen Raum während der nächsten Jahrzehnte. 1626 produzierte Sao Salvador schon wieder Zucker für Spanien, also griff Heyn wieder an!

Heyn segelte 1628 Richtung westindische Inseln und hatte eine mächtige Kriegsflotte, bestehend aus neun großen Kriegsschiffen und fünf Yachten (Schaluppen). Er segelte die Nordostküste Südamerikas entlang, dann nördlich zur Nordküste Kubas. Bei Havana sichtete er endlich die spanische Treasure Fleet von vierzig bis fünfzig Schiffen. Er brachte schnell neun kleine Nachzügler auf, während die anderen Schiffe in allen Richtungen davonkamen, wobei zwei strandeten. Vier Königsschatz-Galeonen flohen in die Matanzas Bucht an der Küste Kubas. Heyn verfolgte sie, segelte seine Schiffe auf die Sandbänke neben die Spanier, und nach einem Schußwechsel ging er an Bord. Die arg mitgenommenen und mühsamen Spanier gaben auf oder flüchteten ans Land, wobei sie 46 Tonnen Silber für die Holländer hinterließen. Dieser Verlust ruinierte die Wirtschaft Spaniens und gab der niederländischen Regierung eine dringend gebrauchte Geldsumme zu einem kritischen Zeitpunkt des Dreißigjährigen Krieges.

In Amsterdam gab es großen Jubel, als eine schnelle Yacht im Hafen mit der Nachricht von sagenhaften Sieg Heyns ankam.

L'Ollonais und die Plünderung Maracaibos (1666)

Ihre Kriegsmacht:

Eine Schaluppe

Fünf Pinassen

400 Mann

Politische Lage: Frankreich befindet sich im Krieg mit England und Spanien und ist mit Holland verbündet. Auch England und Holland befinden sich im Krieg.

Ihre Aussichten: Ihre Stärke liegt in der Zahl der Männer, Ihre Schwäche in Ihrer Seemacht. Deshalb haben Sie wie L'Ollonais die besten Aussichten, wenn Sie die Häfen angreifen, anstatt Schiffe

aufzubringen. Es ist für Sie möglich, alle Städte mit Ausnahme der stärksten spanischen Städte zu erobern. Ihre Männer besitzen aber einen wenig stabilen Kampfegeist – also Vorsicht! Diese Tortuga-Seeräuber sind ungeduldig in ihrer Bestrebung, reich zu werden. Sie werden keine langen fruchtlosen Reisen tolerieren. Dennoch muß ein Ziel sorgfältig gewählt werden. Nur eine Enttäuschung, und die Männer könnten meutern.

Diese Expedition ist herausfordernd, aber nicht außerordentlich schwer. Sie müssen jedoch am Anfang die Lage gut einschätzen können und dann Ihren Plan schnell und sicher durchführen.

Historische Chronik: Jean-David Nau kam aus Les Sables d'Ollone in der Bretagne zu den westindischen Inseln als auszubildender Bediensteter des Plantagenbesizers in Französisch Hispaniola. Als seine Ausbildung 1660 zu Ende war, ging er sofort nach Tortuga; innerhalb weniger Jahre leitete er schon seine eigenen Freibeuterfahrten. Genannt L'Ollonais ("der Mann aus d'Ollone"), war er einer der wildesten und unmenschlichsten Piraten, der je lebte.

1666 war der Terror und der Ruf seines Namens so bedeutend, daß er allein durch seinen Namen eine Flotte kleiner Boote, die mit Männern vollbeladen nach Maracaibo segelte, kassieren konnte. Er überraschte die Festungen und stürmte die Stadt. Trotz einer blutigen Plünderung, die zwei Wochen dauerte, wurden in der Stadt nur bescheidene Mengen Gold und Silber erbeutet. Sein nächster Schritt war Gibraltar. Obwohl die Spanier dort über eine mächtige Miliz verfügten, wurden die Seeräuber von L'Ollonais Sieger nach einem schwierigeren Kampf auf sumpfigem Boden. Die Stadt wurde gründlich geplündert, die Einwohner gefoltert und getötet, und der Franzose hinterließ nur Trümmer. Sechs Monate, nachdem er zum ersten Mal nach Tortuga gekommen war, kehrte er mit genügend Beute dorthin zurück, um in Frankreich als reicher Mann anzukommen. Er hatte aber unvorstellbare Reichtümer erwartet.

Also arrangierte L'Ollonais eine neue Expedition zu den Küsten Nicaraguas und Honduras. Trotz strenger Barberei und Grausamkeit, fand er so wenig, daß seine Begleitschiffe davonsegelten und seine winzige und hungrige Mannschaft zurückließen. L'Ollonais ging ans Land und plünderte Indianerdörfer, um Nahrungsmittel zu bekommen. Diese letzte Gemeinheit war sein Verderben. Die murrende und rebellische Mannschaft verließ ihn, als rachsüchtige Indianer die Gesellschaft überfielen. Nachdem er durch giftige Pfeile verwundet war, wurde er mit Keulen zu Tode geprügelt.

Henry Morgan, der Pirat des Königs (1671)

Ihre Kriegsmacht:

Eine Fregatte: *Satisfaction*

Zwei Handelsschiffe: *Lilly*, *Dolphin*

Eine Barke: *Mayflower*

Zwei Schaluppen: *Fortune*, *William*

600 Mann

Politische Lage: Sowohl England als auch Frankreich befinden sich im Krieg gegen Spanien.

Ihre Aussichten: Sie haben eine gefährliche Kriegsmacht, sowohl für Landkämpfe als auch für Seegefechte. Sie könnten zusätzlich Männer anheuern oder Vorräte suchen. Sie könnten in fast jedem Ort im Raum der westindischen Inseln Ihr Glück mit guten Aussichten versuchen.

Ihr größtes unmittelbares Problem besteht darin, genügend Vorräte für Ihre Mannschaft aufzutreiben und genug zu erbeuten, um gute Stimmung zu bewahren. Diese Expedition erscheint zunächst leicht, könnte sich aber als relativ schwer herausstellen.

Historische Chronik: Henry Morgan war ein erfolgreicher Freibeuter und Führer von Seeräubern. Er plünderte Puerto Principe und Gran Granada, was auf der anderen Seite Nicaraguas lag, überwältigte die

Befestigungen von Puerto Bello und trat in die Fußstapfen von L'Ollonais in Maracaibo und Gibraltar, obwohl beide Orte wenig Vermögen einbrachten und heiße Kämpfe gegen die aufgebracht spanischen Verteidiger verursachten.

Am 24. August 1670 seegelte Morgan als Freibeuter Admiral unter der Schirmherrschaft des General Modyfords von Jamaika. Er kämpfte mit französischen Freibeutern aus Tortuga und West-Hispaniola und vergrößerte seine Mannschaft auf 2000 Mann oder mehr, so daß er für jede Unternehmung stark genug war. Sein Angriffsziel war Panama, die reichste Stadt des spanischen Königreichs in Übersee. Er segelte flussaufwärts, marschierte über Land und stand im Januar 1671 vor der Stadt. Hier hatte der Gouverneur der Provinz, Don Juan Perez de Guzman, seine Truppen und die Miliz aufgestellt.

Auf der Ebene außerhalb der Stadt führten die zwei Seiten einen harten Kampf. Die Spanier verloren. Die Stadt wurde eingenommen, geplündert und schließlich niedergebrannt. Die Beute war jedoch enttäuschend. Viele reiche Spanier waren mit ihrem Geld geflüchtet, anstatt in der Stadt zu bleiben, um sie zu verteidigen.

Die Plünderung Panamas war die Krönung der Karriere Morgans. Er war weise, und trat dann in den Ruhestand. Obwohl Morgan von seinem Posten als Gouverneur abgelöst wurde und ins Gefängnis kam, wurde Morgan später zum Ritter erhoben. Er trat in Jamaika als geachteter und reicher Mann in den Ruhestand. Er starb an einer Alkoholvergiftung 1588, im Alter von 53 Jahren.

Baron de Pointis und die letzte Expedition (1697)

Ihre Kriegsmacht:

Fünf Fregatten

Eine Schaluppe

1200 Mann

Politische Lage: Frankreich befindet sich im Krieg mit England und Spanien.

Ihre Aussichten: Ihre Kriegsmacht ist die mächtigste, die sich je im karibischen Raum aufhielt. Sie können ein Ziel Ihrer Wahl wählen und gleich angreifen. Die eigentliche Frage ist jedoch, wieviel Schätze Sie davontragen können.

Diese Expedition ist eine angenehme Sache, für Kommandeure geeignet, die eine "sichere Sache" genießen. Um überhaupt eine Herausforderung zu haben, *Savannah* als Schwierigkeitsgrad wählen. In der wirklichen Expeditionen wurden sowohl die Pointis als auch die Casse im Kampf verwundet.

Historische Chronik: Im März 1697 war Baron de Pointis in Saint Domingue (die französischen Kolonien des westlichen Hispaniolas) mit dreizehn Kriegsschiffen der französischen königlichen Kriegsmarine unter seinem Kommando. Das Frankreich des Louis XIV war im Krieg mit England und Spanien, und Schiffe, Männer und Geld waren rar. Das Ziel des Barons war Cartagena. Seine Absicht war, Spanien schwer zu treffen und einen großen Schatz für Frankreichs Krieg aufzutreiben.

Jean Baptiste du Casse, französische Kolonialgouverneur seit 1691, bekam den Befehl, de Pointis zu unterstützen. Er sammelte hunderte von Freibeutern und Seeräubern unter dem Befehl von Jean Bernard Louis Desjeans, der mit französischen Freibeuter-Flotten nach 1680 gesegelt war.

Die französische Expedition kam in Cartagena im April an und fing damit an, die spanische Verteidigung zu unterminieren. Außenliegende Festungen wurden eingenommen, oft mit den Freibeutern im Vorgeschwader, während die Flotte von hinten Unterstützung gab. Isoliert und demoralisiert zogen sich die Spanier in die Stadt zurück. Die Franzosen eröffneten das Feuer mit starken 24 Pfund- und 36 Pfund-Belagerungsmörsern und demolierten damit die Schützmauer der Stadt. Am 6. Mai 1697 gab Gouverneur Don Diego de los y Quesada Cartagena auf. Baron de Pointis trug das ganze verfügbare Vermögen davon, und bezahlte die Freibeuter gleich wie seine eigenen Männer (was ein Hungerslohn war im Vergleich mit der Freibeuterart, die Beute zu verteilen). Da er sich wegen eines

englischen Geschwaders, das ihn suchte, Sorgen machte, segelte de Pointis nach Hause mit einem Schatz im Wert von 20 Millionen Livres in seinem Frachtraum.

Die Freibeuter, die wegen ihrem kümmerlichen Anteil verärgert und aufgeregt waren, kehrten zur noch niedergeschmetterten Stadt zurück. Dort plünderten, vergewaltigten und folterten sie, bis die Einwohner der Stadt noch 5 Million Livres herausrückten. In der Zwischenzeit wurde de Pointis von der englischen Flotte Nevilles südlich von Jamaika abgefangen, aber die Franzosen überlisteten die Engländer während der Nacht und kamen davon.

Die Plünderung Cartagenas 1697 war die letzte große Expedition, die von Freibeutern durchgeführt wurde. Sie hätte nicht ohne die gut ausgestattete und mächtige Kriegsmacht von de Pointis stattfinden können. Die Nationen hatten jetzt reguläre Militär- und Marineeinheiten im karibischen Raum. Die Freiheit der Meere für Piraten war vorbei.



Das Silver Empire 1560-1600

Einleitung

Das spanische Reich erreicht seinen Höhepunkt in dieser Ära, sowohl in Europa als auch in der Neuen Welt. Das Reich ist auf Bergen von Silber aus dem Neuen Spanien (Mexiko) und Peru gebaut. Dieses Silber finanziert den Ruhm des Reiches, aber führt auch dazu, daß die Wirtschaftspolitik falsch angelegt wird, was bald zum Ruin des Landes führt. Der zweitwichtigste Exportartikel aus dem karibischen Raum sind unbehandelte Felle. Die großen Wirtschaftsbosse in den spanischen Kolonien ziehen es vor, eine große Vieh ranch zu haben, anstatt eine Farm und Plantagen zu führen. Eine Ranch bedeutet für einen spanischen Adligen Landbesitz. Holland, eine Provinz dieses ausgedehnten Reiches, fängt ab 1560 seine Revolte gegen die spanische Herrschaft an. England, von Elizabeth I. (1538-1603) regiert, entwickelt auch eine Spanien feindliche Politik. Frankreich war und wird konsequent anti-spanisch bleiben, da es von Habsburgs Territorium umgeben ist (die Familie Habsburg herrschte in Österreich und Spanien, deren Territorium ein großes Gebiet von Italien beinhaltete).

Das Spanien dieser Ära war die einzige europäische Nation mit großen, dichtbevölkerten Kolonien in der Neuen Welt. Mit Ausnahme einer müßigen Unternehmung in St. Augustine haben die anderen europäischen Mächte nichts als mehr oder weniger vorübergehende Anlagestellen und Zeltstädte, die nur gelegentliche Anlaufstellen für Freibeuter und Schmuggler sind, die mit den Jahreszeiten auftauchen und verschwinden.

Städte und Handel

Spanische Kolonien: *Cartagena, Panama, Santiago* und *Santo Domingo* sind die großen und mächtigen Städte im südlichen karibischen Raum. Alle, außer Panama haben beeindruckende Festungen und alle haben große Militärgarnisonen. Die Preise sind hier hoch; europäische Waren haben Hochkonjunktur; die Handelsgüter Spaniens werden streng gehandhabt. *San Juan* (auf Puerto Rico) ist fast so groß wie diese Hauptstädte.

Havana ist eine wachsende Hafenstadt, die in dieser Zeit eine der neuen, wichtigen Städte des Gebietes wird. Die zunehmenden Aufenthalte der *Treasure Fleet* kurbeln die Wirtschaft Havanas an. *Vera Cruz* und *Nombre de Dios* sind wirtschaftlich ungesunde Städte, die nur dichtbevölkert und reich sind, wenn jährlich die Flotte anlegt. In dieser Zeit wird das gewaltige Vermögen von Peru (nach Panama) und Neu-Spanien (nach Vera Cruz) auf die Schiffe geladen.

Größere, politisch wichtige Städte, die eine große Nachfrage nach europäischen Waren haben, sind *Campeche, Cumaná* und *Maracaibo*.

Die Städte, die in wirtschaftlichen Schwierigkeiten sind und daher eher geneigt mit Fremden zu handeln, sind alle Häfen auf den Unterentwickelten Jamaika und Hispaniola (außer die Hauptstadt *Santo Domingo*) und die kleineren Häfen an der Nordküste Südamerikas, wie *Santa Marta, Gibraltar, Coro, Puerto Cabello* und *Margarita*, obwohl letztere nur wegen ihrer abnehmenden Perlenfischerei noch reich ist. Die inländischen Hauptstädte *Villa Hermosa* und *Gran Granada* sind wirtschaftlich noch schwach. Beide waren in vorderster Linie während der spanischen Eroberung nur ein paar Jahre zuvor. *Trinidad* ist winzig, aber fängt jetzt schon an, eine einzigartige Rolle als Umschlagpunkt zwischen atlantischen Frachtern und dem örtlichen karibischen Handel einzunehmen, eine Aktivität, die laut spanischem Gesetz illegal ist, aber dennoch gewinnbringend. Schmuggler finden ein gutes Angebot an billigen europäischen Handelswaren

vor und einen guten Markt für den Verkauf von Fellen.

Andere Kolonien: Die einzige nicht-spanische Kolonie ist die neue französische Kolonie am *St. Augustine* (in Florida). Ein paar zusätzliche französische und englische Freibeuterstützpunkte existieren in den Florida Keys und auf den Bahamas. Die Bevölkerungsdichte ist veränderlich, und es ist unsicher, ob bzw. wann Reichtum vorhanden ist. Es gibt keine Anbaugelände, und Nahrungsmittelangebote sind daher nicht immer vorhanden. Den einzigen offiziellen Gouverneur der beiden Nationen gibt es in *St. Augustine*. Wenn andere Kolonien nicht wachsen oder die Seite wechseln, ist es ratsam, hier freundliche Beziehungen zu halten. Alle nichtspanischen Beförderungen, Titel und Landbesitz müssen von ihm genehmigt werden.

Erfolgsaussichten

Eine erfolgreiche Karriere in diesem Zeitalter benötigt außerordentliches Können und List. Alle Haupthäfen sind unter spanischer Herrschaft, und man ist daher gezwungen, entweder mit ihnen Handel zu treiben (wie Hawkins) oder sie durch Angriffe zu erobern (die Methode Drakes). Handel verbessert letztendlich die wirtschaftliche Bedeutung der Städte, und sie sind daher eher geneigt, spanischen Gesetz zu folgen und Sie auszuschließen. Eroberung ist schwierig, besonders von dichtbevölkerten Städten und wird oft durch einen spanischen Gegenangriff gemacht.

Wenn Sie einmal kriegsähnliche Taten einführen, werden die Spanier feindlich, und Sie müssen auf eine "Pirate Amnesty" warten, bevor Sie es mit Handel noch einmal versuchen.

Sie müssen Ihre Mannschaft an der kurzen Leine halten. Versuchen Sie, die Aufteilung der Beute so lange wie möglich hinauszuschieben. Eine neue Mannschaft anzuhauen, ist äußerst schwierig.

The English Seahawk: Da Sie von Ihrem Monarch fest unterstützt werden, haben Sie eine mächtige und flexible Kriegsmacht. Dies ist gut so, denn Sie brauchen schnelle Gewinne, um Ihre schlechte finanzielle Lage zu verbessern.

The French Corsair: Ihr kleines Längsschiff kommt schlecht gegen eine gutbewaffnete Galeone an. Falls Sie Mäurer mit gutem Ruf und hohem Stand begegnen, ist es besser, sich zurückzuhalten. Und falls Sie diese Begegnung überleben, wird Ihre Mannschaft so dezimiert sein, daß es Monate dauern könnte, bis Sie sie ersetzen können.

The Spanish Renegade: Sie fangen in einer bedauerlich schwachen Lage an, und müssen so viele Risiken wie möglich eingehen, um Ihr Vermögen aufzustocken. Dies ist kein Leben für Zaghafte.



Handelsleute und Schmuggler 1600-1620

Einführung

Nach 1600 glitt Spanien langsam in Verfall und Chaos ab, militärisch wie auch wirtschaftlich. Eine unvernünftige Wirtschaftspolitik und eine kurzsichtige Adelsschicht von einer mächtigen und einschränkenden Kirche unterstützt, werden Spanien auf Jahrhunderte hinaus ruinieren. In Amerika ist die Zahl an teuren Garnisonen und Festungen gewachsen, aber Silbertransporter und Handelsschiffe in spanischem Besitz gibt es nicht mehr so viele. Erstaunlicherweise ist das Reich in Amerika fast menschenleer. Krankheiten, von Europäern eingeschleppt, leiten ein Jahrhundert schrecklicher Seuchen ein. Das karibische Becken ist menschenleer. In Neu Spanien (Mexiko) wird die indianische Bevölkerung von 25 Millionen im Jahre 1500 (vor der Eroberung) auf weniger als 2 Millionen im Jahre 1600 dezimiert. Nahrungsmittel gibt es nur wenig, da es nur wenige Bauern gibt, und die Förderleistung der Minen sinkt, da ein Mangel an Minenarbeitern besteht. Im Jahre 1600 gibt es insgesamt nur 100000 Spanier. Schlimmer noch, fast kein Spanier ist in der Gesellschaft produktiv; sie erwarten ein großartiges Leben mit Sklaven und Indianern als Diensthilfen. Dieser Zustand findet sich im ganzen karibischen Raum und an der Nordküste Südamerikas wieder.

Im Gegensatz dazu sind England und Frankreich wachsende, vitale Nationen. In dieser Zeit haben beide Länder neue Könige, die friedliche Beziehungen zu Spanien anstreben. Obwohl die Möglichkeit für Freibeuterei und Piraterie dadurch eingeschränkt wird, hat keiner der beiden Könige etwas gegen Kolonisation. Der Ruf des Reichtums, das angenehme Klima und die Menschenleere von Amerika machen dieses Gebiet attraktiv. Deshalb unternimmt eine gemischte Truppe von Franzosen und Engländern Schritte, um neue Kolonialunternehmungen zu starten.

Die Niederlande sind nach Jahrzehnten der Auflehnung gegen Spanien so gut wie siegreich. Noch erstaunlicher ist ein Wirtschaftswunder in Holland. Aus dem Krieg entstehen friedliche und gewinnbringende Unternehmungen. Mit neuen Schiffsmustern (die Fluyt), Aktiengesellschaften und zwölf Jahren des Waffenstillstandes weiten sich die Handelsinteressen der Niederlande explosionsartig weltweit aus. Die großen holländischen Gesellschaften interessieren sich aber mehr für Indonesien und Asien und überlassen die westindischen Inseln den kleineren Unternehmern.

Städte und Handel

Spanische Kolonien: Die Städte *Cartagena, Havana, Panama, Santo Domingo* und *Santiago* sind die Hauptstädte auf den westindischen Inseln. Jede Stadt ist dichtbesiedelt, reich, gut geschützt, mit einer schweren Garnison belegt und intolerant, was Fremde angeht. Hier bekommt man Höchstpreise für Tabak und europäische Waren.

Puerto Bello hat Nombre de Dios als karibischen Hafen für den Silver Train und die Treasure Fleet ersetzt. *Vera Cruz* dient weiterhin den riesigen inländischen Gebieten von Neu Spanien. Beide Städte haben noch immer eine ungesunde Wirtschaft, was ihr Wachstum und ihren wirtschaftlichen Erfolg begrenzt.

Der Großteil der Nordküste Südamerikas und das inländische Mittelamerika ist jetzt konkurrenzfähig. Die kleinen Städte der Nordküste Südamerikas pflanzen Tabak an und heißen Fremde willkommen. Die umliegenden Gebiete Hispaniolas sind weitere Gebiete, wo Schmuggler von Tabak willkommen sind.

Trinidad ist auf seinen Höhepunkt angelangt, da es ein weitgeöffneter Schmuggelhafen ist. Schmuggler aus den karibischen Raum können ihren Tabak zu guten Preisen verkaufen und dann europäische Waren von atlantischen Handelsleuten für vernünftige Preise einkaufen. Der spanische Gouverneur, der ohne Hafenfestungen auskommen muß und der eine lächerlich kleine Garnison zur Verfügung hat, kann kaum was anderes tun, als kleine Bestechungssummen zu nehmen und wegzuschauen.

Englische Kolonien: Frühe Kolonien existieren auf *St. Lucia* und *Grenada*, obwohl beide einer beträchtlichen Gefahr durch Karibee-Indianer ausgesetzt sind. Beide brauchen regelmäßige Importe von Nahrungsmitteln. Es gibt noch keine Tabakplantagen, auch keine organisierte Verteidigung.

Französische Kolonien: Es gibt keine französischen Kolonien, aber private Anlagestellen für Freibeuter mit kleinen "Zeltlager-Städten" auf den Bahamas. Auch hier gibt es keinen Ackerbau. Nahrungsmittel sind teuer, und es bleibt wenig übrig, um ein Schiff mit Nahrungsmitteln zu versorgen.

Holländische Kolonien: Obwohl es hier oft die holländischen "Fluyts" als Handelsschiffe gibt, existieren keine holländischen Häfen ("Handelsniederlassungen"). Der Grund ist, daß das Geld in Kolonialunternehmungen im Ostindischen Gebiet (vor allem Indonesien) investiert wird. Die Holländer treiben meistens Handel mit geschmuggelten Waren mit den kleineren spanischen Häfen. *Trinidad* ist ihr informeller Heimathafen in der Neuen Welt.

Erfolgsaussichten

Die Schwierigkeiten in dieser Ära sind ähnlich wie die in dem Zeitraum bis 1560. Noch dazu tendiert Europa zu friedlichen Beziehungen, was die Aussichten für Freibeuterei verringert. Da es nicht allzu viele freundliche Häfen gibt, sollten Sie ersthaft überlegen, ob Sie nicht freundliche spanische Häfen ausfindig machen sollten, um dann Waren zwischen diesen und *Trinidad* zu schmuggeln, mit gelegentlichen Reisen zu den neuen englischen Kolonien oder zu den alten französischen Anlagestellen der Freibeuter im Norden.

The English Explorer: Die Lage und die Strategien dieser Ära sind denjenigen der vorhergehenden Jahrzehnten nicht unähnlich. Fangen Sie ein Leben mit friedlichem Handel und Schmuggelgeschäften an, oder wollen Sie in den Krieg und auf Freibeuterexpeditionen führen? In Anbetracht Ihrer großen Mannschaft ist Freibeuterei vielleicht besser, aber das geräumige Handelsschiff mit seinen eher trägen Segeleigenschaften und seiner schwachen Verteidigung macht Handel zu einer attraktiven Alternative.

The French Adventurer: Ihr Schiff und die Mannschaft sind für Freibeuterei gut geeignet. Bedenken Sie aber, daß ein Mangel an starken, freundlichen Häfen ein ernstzunehmendes Hindernis ist, wenn Sie Männer anheuern oder eine Beute verkaufen möchten. Ein paar spanische Häfen zu erobern und eine freundliche Verwaltung einzusetzen, sollte ein Hauptziel sein.

The Dutch Trader: Ihr Schiff ist für Handelsunternehmungen hervorragend geeignet, aber träge und für einen Krieg unterbewaffnet. Wenn Sie Handel treiben, sollte die Mannschaft aus weniger als zwanzig Mann bestehen, (aber nicht weniger als acht Mann, da Sie mindestens acht Mann brauchen, um das Schiff zu bedienen). Mustern Sie die Seeleute aus und heuern Sie regelmäßig eine neue Mannschaft an, um die Stimmung gut zu halten. Benutzen Sie *Trinidad* als Stützpunkt und experimentieren Sie in verschiedenen spanischen Städten. Entdecken Sie dabei, welche Gouverneure tolerant sind und welche das Feuer eröffnen werden. Freibeuterei gegen die Spanier ist tückisch – und Sie werden Handelsprivilegien verlieren, bis Spanien eine "Pirate Amnesty" anbietet.

The Spanish Renegade: Das Leben des Überläufers ist nie leicht gewesen und ist sogar ziemlich schwierig in dieser Ära. Nur die mutigsten sollten diesen Weg einschlagen.



Die Neuen Kolonisten 1620-1640

Einführung

In Europa herrscht ein neuer und blutiger Krieg zwischen den Protestanten und den Katholiken (Der Dreißigjährige Krieg). Das amerikanische Reich Spaniens verfällt weiterhin. Städte und Großstädte sind wirtschaftlich schwächer und haben weniger Truppen denn je. Die Wirtschaft und das Kulturleben ist träge. Die Ranchen, Plantagen und Minen der Spanier sind zunehmend vom Sklavenimport aus Afrika abhängig.

Holland führt jetzt die Welt in der Handelsschiffahrt. Die holländischen Gesellschaften wenden ihre Interesse jetzt den westindischen Inseln zu. Der wiederaufgenommene Krieg mit Spanien bietet viele Gelegenheiten für große Aktiengesellschaften, Militärexpeditionen gegen die Spanier zu finanzieren. Die alten englischen und französischen Anlegestellen der Freibeuter sind mit holländischen Kriegsschiffen überfüllt.

In England wird eine neue Runde von Kolonialunternehmungen durch nachlassende Gewinnmöglichkeiten in der Wirtschaft und durch wachsende Intoleranz gegen radikale Protestanten (wie z.B. die Puritaner) angeheizt. Nachdem St. Lucia und Grenada zugrunde gingen und Virginia auch fast nicht mehr konkurrenzfähig ist, werden neue und stärkere Kolonien gegründet. Diese Kolonien werden fortbestehen.

Frankreich, das sich unter der Herrschaft von Kardinal Richelieu befindet, gleitet langsam wieder in einen Bürgerkrieg zwischen protestantischen Huguenotten und der katholischen Regierung. Während der Jahren von 1620-1630 fliehen französische Huguenotten aus Frankreich in den Unbruch mit Deutschland: den Dreißigjährigen Krieg.

Städte und Handel

Spanische Kolonien: Die Städte *Cartagena*, *Havana*, und *Panama* bleiben weiterhin die Hauptstädte der westindischen Inseln. *Santiago* und *Santo Domingo*, die alten Hauptstädte, sind jetzt zweitrangig, obwohl jede dieser Städte nach amerikanischen Maßstäben noch reich ist.

Viele Städte an der Nordküste Südamerikas sind wirtschaftlich konkurrenzfähig, aber die wenigsten sind wohlhabend. Tabak ist eine billige Exporternte in manchen Städten. Die eher rückständigen Städte im Binnenland von Jamaika und Hispaniola sind in der Hauptsache Häfen für die Aufnahme von Vorräten und Wasser.

Trinidad ist weiterhin ein bekannter Hafen für Schmuggelwaren, wo europäische Waren reichlich zu haben und relativ billig sind, da sie mit transatlantischen Handelsschiffen transportiert wurden. Für Tabak können gute Preise verlangt werden. Dieser Hafen wird jedoch von den neuen englischen Kolonien im Norden in den Schatten gestellt.

Englische Kolonien: *Barbados*, die erste erfolgreiche englische Kolonie im westindischen Raum wächst schnell. Es wird zunehmend von englischen Schiffen als Heimathafen in der Karibik benutzt. Wie in Trinidad werden Kaulleuten im transatlantischen Handel gute Preise für Tabak bezahlen. Die Kolonie auf *Nevis* ist jünger und kleiner. Die neue Unternehmung auf der Insel *Providence* an der Mosquito Küste tief im spanischen Reich ist die Hauptanlaufstelle für Freibeuter und Piraten, die sich in der südlichen karibischen See bewegen.

Französische Kolonien: Auf der mit England gehaltenen Insel *St. Christophe* ("St. Kitts" für die Engländer) haben die Franzosen die Oberhand. Diese Kolonie ist vorwiegend katholisch, während die inoffizielle aber wachsende Bevölkerung im nordöstlichen Hispaniola vorwiegend protestantisch ist. Diese unternehmungslustigen Huguenotten haben schon *Tortuga* an der Küste beansprucht und haben auch *Petit Goave* gegründet.

Holländische Kolonien: Richtige holländische Kolonien gibt es nur wenige. Zu den traditionellen Anlegestellen der Freibeuter auf den Bahamas und in Florida haben die Holländer eine "Faktorei" (Handelsniederlassung) auf einer Insel genau in der Mitte der südlichen Karibische See begonnen: *Curaçao*.

Erfolgsaussichten:

Die neuen kolonialen Häfen sind ein wahres Geschenk für die Freibeuter, die jetzt durch den erneuten Krieg in Europa eine legale Tätigkeit haben. Pinassen und Barken mit Piratenabsichten sind überall in der Karibik anzutreffen. Die Macht Spaniens nimmt weiterhin ab, vor allem zur See. Eine gutausgestattete Kriegsmacht kann sogar versuchen, die *Treasure Fleet* auf hoher See zu kapern.

Trotzdem müssen die politischen Entwicklungen genau beobachtet werden. Spanien ist sehr wohl in der Lage, gelegentliche Gegenangriffe zu veranstalten, um aufdringliche Kolonien oder störende Freibeuteranlaufstellen zu vernichten.

The English Adventurers: Zögern Sie nicht, um Freibeuterei gegen die Spanier zu betreiben. Nachdem Sie Ihren Ruf, Vermögen und Ihre Flotte aufgebaut haben, können Sie es an Land wagen, kleinere Städte und auch Großstädte zu plündern. Es gibt reichlich Möglichkeiten für kühne Männer.

The French Huguenot: Ihre Barke ist ein für die Karibik gut geeignetes Schiff für Freibeuterei gegen das katholische Spanien und seine gehaltene Inquisition. *Tortuga* und *Petit Goave* sind ideale Anlaufstellen, da sie sich tief im spanischen Gebiet befinden und nicht weit vom Florida Channel und seiner alljährlichen *Treasure Fleet* entfernt sind.

The Dutch Privateer: Sie haben eine sehr mächtige Kriegsmacht, aber es fehlt an holländischen Anlaufstellen. Daher sollten Sie versuchen, freundschaftliche Beziehungen mit den Franzosen und Engländern zu haben (wenn möglich, unabhängig von der Meinung Ihrer Regierung). Können Sie es schaffen, die *Tat Piet Heyns* von 1628 zu vollbringen und die spanische *Treasure Fleet* zu kapern?

The Spanish Renegade: Wie schon in den Jahre 1560 und 1600 ist das Leben eines Überläufers nicht beidenswert, aber die Bedingungen sind etwas günstiger. Es gibt nicht viele spanische Kolonien, also ist es klug, mit England, Frankreich und Holland freundschaftliche Beziehungen zu pflegen.



Krieg um Profit, 1640-1660

Einführung

In Holland, Deutschland und Frankreich fängt der letzte Religionskrieg (der Dreißigjährige Krieg) der 1618 begann, an, in Hungersnot, Pest und Hungertod auszuarten. England, das europäische Katastrophen vermieden hat, befindet sich an der Schwelle zum eigenen Bürgerkrieg, der in die kurze, aber brutale Diktatur des Oliver Cromwell und seiner protestantischen Armee einmündet wird. Von allen europäischen Ländern befindet sich Spanien in der schlimmsten Lage. Die wirtschaftlichen und politischen Verhältnisse im Heimatland sind so schlecht, daß manche Provinzen sich gegen eine bankrotte und unwirksame Regierung erheben.

Unheil in Europa sorgt für neue Chancen im westindischen Raum. Die Kolonien Spaniens sind militärisch und wirtschaftlich ganz unten. Freibeuter, die schon ihre Erfahrungen in Europa gesammelt haben, können die hilflosen Spanier mit Leichtigkeit ausrauben und plündern, und die Regierungen Europas mischen sich wenig ein. Nichtspanische Kolonien sprießen überall aus dem Boden und werden von ganzen Bootsladungen von Flüchtlingen unterstützt. Manche davon entscheiden sich dafür, eine Plantage zu betreiben, während andere sich für Seeräuberei entscheiden. In der Zwischenzeit machen die schlaunen Holländer ein Vermögen durch den Transport von Handelswaren zwischen diesen Kolonien. Friedlicher Handel ist vielleicht nicht so ertragreich wie Seeräuberei, aber ein viel sicheres Geschäft.

Städte und Handel

Spanische Kolonien: Die reichsten Städte sind weiterhin die großen Hauptstädte der Region: *Panama*, *Cartagena*, *Havanna* und *Santiago*. Diese Städte haben weiterhin eine gutgehende Wirtschaft und hohe Preise. *San Juan* und *Santo Domingo* florieren, sind aber nach wie vor von alten, aristokratischen Familien mit teuren Vorlieben bevölkert. Beide Städte haben gute Festungen und Garnisonen. Alle anderen spanischen Städte gedeihen kaum oder gar nicht. Die Städte im Binnenland sind dabei, unter der großen Welle der Immigration von England, Frankreich und Holland zu verschwinden.

Englische Kolonien: *Barbados* ist die inoffizielle Hauptstadt des englischen westindischen Gebietes. Sie ist die Traumstadt eines Handelsmannes. Europäische Waren sind frei verfügbar, Zucker verkauft sich zu Höchstpreisen, und die örtlichen Kaufleute sind wohlhabend und haben einen guten Warenbestand. Die Kolonien auf *St. Kitts* und *Nevis* sind wirtschaftlich stark und ausreichend bevölkert, während *Antigua*, *Montserrat*, *Bermuda* und *Eleuthera* neuere, kleinere Kolonien mit einer kleinen Bevölkerung, niedrigen Preisen und winzigen Lagerhäusern sind.

Französische Kolonien: *Guadeloupe* und *Martinique* sind die Hauptkolonien im Gebiet der Karibee Inseln (Kleinen Antillen). Die ganze Aufmerksamkeit konzentriert sich auf die gutgeschützte Zufluchtsstätte von Freibeutern, Seeräubern und offenen Piraten: *Tortuga*. Dieser Name löst schon Angst vor Terror aus. Hispaniolas französische Festlandkolonien entwickeln sich langsam am *Petit Gouave*. Französische Freibeuter benutzen nach wie vor Anlegestellen in den *Florida Keys*, um Spanier im Florida Kanal auszuplündern, oder um über die Nordküste Kubas herzufallen.

Holländische Kolonien: *Curacao* ist das Gegenstück Hollands zu Barbados. Dieser große, reiche, gutgeschützte, frei Häfen bietet gute Preise für Zucker und verkauft große Mengen europäischer Waren als Gegenleistung. Ein zweiter internationaler freier Häfen entwickelt sich in *St. Eustatius*, während das verschlafene *St. Martin* ein ruhiger Ort für Zuckeranbauer und andere friedliche Leute ist.

Erfolgsaussichten

Es gibt reichlich Gelegenheiten, und Erfolg wartet auf Sie. Spanien befindet sich fast immer im Krieg mit irgendjemanden, nicht selten mit allen! Da die Militärmacht Spaniens nicht ernst zu nehmen ist, sind die Möglichkeiten zu Freibeuterei und Plünderung unzählig. Nach einer gewinnbringenden Reise gegen die unglücklichen Spanier, ist ein guter Abschluß eine wilde Feier in *Tortuga*, *Barbados* oder *Curacao*.

The English Adventurer: Als Freibeuter steht alles auf Ihrer Seite. Eine große Anzahl freundlicher englischer Kolonien ist willig und bereit, Ihre erbeuteten Waren zu kaufen, und die Schenken sind mit Seemännern, die eine Stelle bei einem erfolgreichen Kapitän suchen, überfüllt. Lächelnde Gouverneure werden Sie willkommen heißen und Ihnen Land und Ehre für Ihre Mühe schenken. Ist das Leben nicht schön?

The French Privateer: Freibeuterei ist eine Wachstumsindustrie mit großem Gewinn für die Franzosen wie auch für die Engländer. *Tortuga* ist der ideale Stützpunkt für solche Aktivitäten, da es zwischen *Santo Domingo*, den Großstädten von Kuba und den reichen Flotten, die auf der Fahrt ins Meer durch den Florida Kanal sind, liegt. Wenn man in Windrichtung gen Süden segelt, kommt man im Herzen der südlichen karibischen See an, wo auch der für gewöhnlich freundliche Häfen *Curacao* liegt.

The Dutch Trader: Da sie den Krieg satt haben, ziehen es viele Holländer vor, Handel zu treiben. Die neuen wachsenden französischen und englischen Kolonien bieten viele Gelegenheiten für unternehmungslustige Kaufleute an. Die Handelsrouten zwischen den großen reichen Kolonien und den neuen, kleinen bringen leichte Gewinne. Man kann auch mit den ärmeren spanischen Großstädten Handel treiben, die billigen Zucker und Vorräte, die für Rekordpreise auf *Curacao* oder *Barbados* zu verkaufen sind, anbieten. Natürlich übt die Freibeuterei für den Engländer und Holländer weiterhin eine starke Anziehungskraft aus!

The Spanish Renegade: Dies ist einer von zwei Zeiträumen, (der andere ist um 1660), in dem das Leben eines Überläufers relativ angenehm sein kann. Die Spanier anzugreifen lohnt sich, ob es um Krieg geht oder nicht.



Die Helden der Freibeuter 1660-1680

Einführung

Der Niedergang der Militärmacht des spanischen Reiches dauert an, als der altersschwache König Philippe IV. von dem laschen und ungeschickten Karl (Carlos) II. abgelöst worden ist, der 1655 im Alter von vier Jahren König wird. Obwohl Spanien nun ohne militärische Verteidigung bleibt, nimmt die bürokratische Einnischung in seine wirtschaftlichen Angelegenheiten ab. Diese Tatsache, mit der erneut guten Produktion der Silberminen, führt die spanisch-amerikanische Wirtschaft in einen Aufschwung.

England, Frankreich und Holland sind jetzt starke Kolonialmächte. Da England auf den erfolgreichen Handel Hollands neidisch ist, fängt England einen Wirtschaftskrieg gegen Holland mit der Einführung der "Navigation Act" (1651) und der "Staple Act" (1633) an. Dadurch werden Handelsbeschränkungen eingeführt, welche die holländischen Handelsleute, die nach dem Prinzip des Freihandels arbeiten, ruinieren würden. Holland beginnt drei Kriege innerhalb von zwanzig Jahren. In der Zwischenzeit übernimmt nach dem Tode Kardinal Mazarins 1661 Ludwig XIV. die Macht in Frankreich. Die aggressive Außenpolitik des "Sonnenkönigs" führt zu fast ununterbrochenem Krieg mit England, Holland und Spanien. Kurzum, Europa ist ein Raum von internationalen Intrigen und von Krieg, in dem Gegner und Verbündete dauernd wechseln.

Im karibischen Raum sind die Gouverneure durch Gefahren von allen Seiten bedroht. St. Eustatius wechselt zehnmal den Besitzer im Zeitraum zwischen 1664 und 1674. Die Regierungen im Heimatland bieten so gut wie keine Truppen zur Verteidigung, also bitten die Gouverneure die Seeräuber, Freibeuter und Piraten um Schutz für ihre Kolonien. Diese vernünftigen, aber profitorientierten Krieger sind schwer zu kontrollieren.

Städte und Handel

Spanische Kolonien: *Panama, Havana und Cartagena* sind weiterhin die drei größten spanischen Städte. Sie sind reich, haben eine gute Verteidigung und Garnisonen. Die Städte *Santiago, Santo Domingo* und *San Juan* sind noch immer groß, aber nehmen an Bedeutung ab. Den übrigen spanischen Städten geht es wirtschaftlich wieder besser. Sie gedeihen, sind aber militärisch schwach und daher anfällig für Angriffe von Seeräubern und Piraten.

Englische Kolonien: *Barbados* ist die wichtigste englische Kolonie, dicht gefolgt von *St. Kitts*. Jamaika, das 1655 von Spanien erobert wurde, hat *Port Royale* als neue Hauptanlegestelle der englischen Freibeuter. Es liegt mitten im spanischen Reich und ist nur wenig von den französischen Kolonien auf Hispaniola entfernt.

Französische Kolonien: Auf den Karibischen Inseln (Kleine Antillen) sind *Goedeleupe* und *Martinique* die Hauptbastionen der französischen Macht, und in westlichen Hispaniola sind *Tortuga, Port-de-Paix, Petit Goave* und *Leogane* Hauptsitze der Freibeuter. Hier sind vor allem Zuckerplantagen von Bedeutung.

Holländische Kolonien: *Curacao* ist nach wie vor die bedeutendste holländische Kolonie und einer der bedeutendsten freien Häfen der Welt. *St. Eustatius* ist fast so bedeutend, aber häufige Eroberung und Rückeroberung hat seine Wirtschaft angegriffen.

Erfolgsaussichten

Diese Ära wird manchmal "Die Goldene Zeit der Freibeuterei" genannt. Es gibt viel Krieg, um Ihren

Taten Legalität zu verleihen, und viele reiche spanische und nicht-spanische Häfen als Ziel eines Angriffs oder als mögliche Stützpunkte, ganz wie Sie wollen. Die Schiffe und Städte Spaniens sind die beliebtesten Angriffsziele für Freibeuter und Piraten aller Nationalitäten.

The English Buccaneer: Port Royale ist ein ausgezeichnete Stützpunkt für Angriffe, und in Barbados kann man nach wie vor Beute zu sehr guten Preisen verkaufen. Der Hauptnachteil Port Royals besteht in der Tatsache, daß man einen kleinen Absteiger zu französischen Freibeuterstädten auf Hispaniola machen muß, um eine gute Mannschaft anzuheuern, während Ihnen ein Stützpunkt auf den Karibischen Zugang zu vielen englischen Häfen bietet, wo Sie Männer schnell und leicht anheuern können.

The French Buccaneer: Ob Freibeuter oder Piraten, es ist besser, ein oder zwei Nationen in Ruhe zu lassen, damit Sie, falls es unerwartet zum Frieden kommt, noch mögliche Handelspartner haben. Sie werden eine Mannschaft am besten in der Gegend von Hispaniola anheuern können, wo vier einzelne Freibeuter-Häfen unweit voneinander entfernt liegen.

The Dutch Adventurer: Die Holländer dieser Zeit zögerten nicht, ihre Dienste anderen Nationen für Profit anzubieten, sei es für kriegerische oder friedliche Zwecke. Die ausgezeichneten Möglichkeiten für friedlichen Handel nicht vergessen! Denken Sie vor allem daran, daß Barbados und Curacao die zwei reichsten Häfen im nicht-spanischen Amerika sind, und daß sie entweder für den Handel oder den Verkauf von einer Beute gut sind.

The Spanish Renegade: Obwohl das Leben eines Überläufers nie leicht ist, ist 1660 bis 1680 ein relativ guter Zeitraum für einen Überläufer. Freibeuterei oder Piraterie gegen Spanien wird natürlich empfohlen.



Der Untergang der Piraten 1680-1700

Einführung

In Europa herrscht Tumult und Krieg wie immer, und schnell wechselnde Bündnisse und außergewöhnliche politische Freundschaften kennzeichnen die Lage. Aber die Verwüstungen der Freibeuter im Gebiet Amerikas haben den Politikern und den Militärs eine Lehre erteilt: Krieger, die für Profit arbeiten, können die örtliche Wirtschaft ruinieren. Die Nationen haben inzwischen größere und mächtigere Flotten und Armeen – so groß, daß Truppen zu den wichtigen Kolonien im westindischen Raum gesandt werden können.

Dies bedeutet das Ende für die Freibeuter und die Seeräuber. Auch wenn Spanien von einem mißgebildeten Idioten regiert wird (eine Folge von Inzest), verschwinden die Piraten von der Szene, von einem englischen Flottengeschwader mit Hauptstützpunkt Port Royale, durch die Meere gejagt. Kaperbriefe sind schwer zu bekommen. Freibeuter aller Nationen schwärmen nach Frankreich, wenn es 1684 wieder Kaperbriefe anbietet.

Dies ist wirtschaftlich ein Zeitraum des wachsenden Reichtums und Handels für alle Nationen der Karibik. Obwohl es noch vereinzelt Piraterie gibt, ist der Weg der Zukunft von friedlichem Handel und Schmuggelgeschäften geprägt.

Städte und Handel

Spanische Kolonien: *Havana, Panama, Cartagena* und *Santiago* sind noch immer wichtige Städte, trotz Plünderungen und des Unheils des letzten Jahrhunderts. *Caracas* ist als Haupthafen für das inländische Terra Firma (Südamerika) wichtig geworden, während *Santo Domingo* und *San Juan* jetzt nicht mehr so wichtig sind, da sie inmitten des wachsenden Reichtums der französischen und englischen Inseln liegen.

Englische Kolonien: *Port Royale, Barbados* und *St. Kitts* sind die bedeutendsten englischen Häfen, die übrigen englischen Karibee sind florierende und intakte Handelsposten. Die Bahamas sind die neuen kolonialen Grenzen. *Nassau* z.B. ist ein offener Zufluchtsort der Piraten. Es gibt sogar eine kleine englische Kolonie auf *Belize* auf den Honduras!

Französische Kolonien: Der Stand des französischen Kolonialreiches hat sich über zwei Jahrzehnte kaum geändert. *Goedeloque* und *Martinique* sind weiterhin die zwei wirtschaftlichen Hauptstädte; sie sind jetzt genauso bedeutend wie die größten englischen Häfen. *Tortuga* nimmt an Bedeutung ab, aber die Städte in Hispaniola, *Port-de-Paix*, *Prêt Gony* und *Leogane* florieren.

Holländische Kolonien: Wie in Frankreich finden auch in den Kolonien Hollands keine großen Veränderungen statt: *Curacao* ist ein wichtiger freier Hafen, *St. Eustatium* erholt sich vom Unheil des Krieges und versucht, durch Handel mit den aufässigen, naheliegenden englischen Kolonien zu überleben. *St. Martin*, die nördlichste Trabanteninsel, baut weiterhin unauffällig seine Plantagenwirtschaft aus.

Erfolgsaussichten

Die Aussichten in diesem Zeitraum sind genauso gut wie bis 1680. Piratensuchende Kriegsschiffe tauchen aber öfters auf, und die nicht-spanischen Häfen sind größer und haben bessere Festungen. Tatsächlich bedeutet die ziemlich ausgeglichene Verteilung von starken und schwachen Häfen in der ganzen Karibik, daß die Handelsmöglichkeiten die besten während eines Zeitraums von fünfzig Jahren

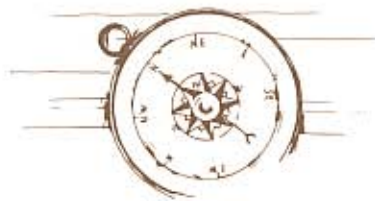
sind. Falls Sie kriegerische Absichten haben, sollten sie von "Amnesties" (Piratenbegnadigungen) Gebrauch machen, damit Sie auf plötzliche Friedenszeiten vorbereitet sind.

The English Pirate: Na ja, Freund, Du wolltest schon immer ein Piratenleben führen. Mal sehen, wie es Dir jetzt paßt! Anfänger sollen zuerst ein oder zwei Reisen in den Jahren um 1660 versuchen, um Erfahrungen zu sammeln, bevor eine Reise in diesem Zeitraum unternommen wird. Vorsicht: Piratensucherschiffe der Marine!

The French Buccaneer: Aufträge für Freibeuterei sind noch legal zu haben. Nehmen Sie sie in Anspruch, um die Spanier anzugreifen. Natürlich lohnt es sich, auf der *Costa Guarda* auf Piratensucherschiffe zu achten.

The Dutch Adventurer: Als friedlicher Holländer, der den freien Handel bevorzugt, sollten Sie lange über die Vorteile des Schmuggels und Handels nachdenken. Es gibt nur wenige holländische Häfen, und obwohl es Gesetze gibt, die Handel mit Ihnen verbieten, werden diese Gesetze in der Praxis ignoriert. Sogar die Spanier können meist dazu überredet werden, mit Ihnen Handel zu treiben. Natürlich haben sich manche Ihrer Landsleute dadurch einen Ruf erworben, daß sie als Freibeuter für Frankreich segeln. Tatsächlich sind 1685 zwei Admirale der französischen Freibeuter Holländer!

The Spanish Costa Guarda: Da die englischen und französischen Kolonien genauso reich wie die spanischen sind, ist es nur angebracht, daß sie von Ihrer eigenen Medizin etwas abbekommen! Das einzige Problem ist, den französischen, englischen und holländischen Kriegsschiffen aus dem Weg zu gehen, die so unpassend im Meer auftauchen!



Geographisches Stichwortverzeichnis

Die Längen- und Breitengrade stimmen mit der beigelegten "B&H" Karte überein. Während die Maße für die Piratenzeit ziemlich genau waren, ist die Karte nach heutigen Maßstäben sehr ungenau.

Antigua: 21°N, 62°W. Die Insel wurde zwischen 1640 und 1650 kolonisiert und ist klein und angenehm mit einer klassischen Plantagenwirtschaft. Im 18. Jahrhundert wird sie eine von zwei bedeutenden Marinestützpunkten der "British Royal Navy" in der Karibik.

Barbados: 18°N, 59°W. Die erste bedeutende englische Kolonie in der Karibik (1620-1630) und Wirtschaftshauptstadt der Karibik Inseln (Kleinen Antillen) von Mitte bis Ende des 17. Jahrhunderts. Karibische Handelsleute werden feststellen, daß es ein gutes Angebot an europäischen Waren gibt und daß die Verkaufspreise für Tabak und Zucker ziemlich gut sind.

Belize: 21°N, 88°W. Diese kleine, aber robuste Ansiedlung von Holzfällern liegt in einer Region, die als den Spaniern gehörend betrachtet wird, obwohl Belize selbst noch nicht kolonisiert worden ist. Seine hartnäckige Gegenwart wird noch für Jahrzehnte diplomatische Probleme verursachen.

Bermuda: 30°N, 65°W. Bermuda wurde ab 1640 besiedelt, und hat seine frühe Wirtschaft auf Schiffswracks gebaut, dank der vielen rücksichlichen Riffe, welche die kleine Insel umgeben.

Borburata: 16°N, 67°W. Die bescheidene Stadt hat nur Bedeutung ab dem späten 16. Jahrhundert. Danach wird sie von der wachsenden Macht und Bedeutung von Caracas überschattet.

Campeche: 23°N, 90°W. Eine gut-etablierte "alte" spanische Stadt mit aristokratischen Zügen. Campeche ist ein kleiner Hafen, der den inländischen Provinzen des südlichen Neu-Spanien und Yucatan dient. Europäische Waren können hier zu guten Preisen verkauft werden.

Caracas: 10°N, 66°W. Diese Stadt gewinnt an Bedeutung gegen Ende des 16. Jahrhunderts. Sie ist Haupthafen für inländische Farmen und Plantagen und Wohnort vieler spanischer Familien, die gerne teure europäische Güter besitzen.

Cartagena: 10°N, 75°W. Dies ist die größte Stadt in der karibischen See und ab 1590 eine vermeintlich uneinnehmbare Festung. Hier überwintert die Treasure Fleet, bevor sie über Havana und den Florida Kanal nach Europa zurückkehrt. Es hat eine mächtige Truppengarnison und eine florierende Wirtschaft. Daher braucht es keinen illegalen Handel und Schmuggelgeschäfte.

Coro: 17°N, 78°W. Diese kleine Stadt im Osten des Golf von Venezuela blüht im 16. Jahrhundert, aber zu Anfang des 17. Jahrhunderts wird sie von den neuen Häfen im Osten überschattet. Während seiner kurzen Blütezeit ist Coro für seine Felle und Tabak bekannt.

Cumana: 10°N, 64°W. Dies ist die wichtigste Hafenstadt von Neu Andalusien und die östlichste Anlegestelle des karibischen Raumes, d.h., der letzte große Hafen mit Festung im karibischen Raum. Sie hat einen guten Markt für europäische Waren. Dies hält die Einwohner jedoch nicht davon ab, hin und wieder Schmuggelgeschäfte und andere böse Geschäftsarten zu betreiben.

Curacao: 17°N, 69°W. Curacao ist ab 1620 benutzt worden und entwickelt sich zu einem großen freien Hafen unter holländischer Kontrolle. Spanische Erzeugnisse des ganzen karibischen Raumes werden

hier von holländischen Kaufleuten gekauft, die diese Waren gern gegen europäische Waren tauschen, die wiederum mit Gewinn an die Spanier geschmuggelt werden können.

Eleuthera: 26°N, 76°W. Am Anfang ist es nur eine Anlegestelle für Freibeuter, wird aber schließlich englische Kolonie. Im 17. Jahrhundert wächst es nicht und bleibt ein Ort der Zuflucht für Piraten, Freibeuter und das andere Gesindel, das sich auf den Bahamas versteckt.

Florida Chnl (Florida Channel): 26°N, 80°W. Die mächtige Golfströmung hat diesen Kanal entlang der südöstlichen Küste Floridas eingegraben und bietet somit einen sicheren Weg an den Sandbänken der Bahamas vorbei. Im Frühling oder Sommer jeden Jahres segelt die spanische Treasure Fleet von Havana aufwärts auf dem Weg zu den nordatlantischen Westinseln und dann heimwärts.

Florida Keys: 26°N, 81°W. In dieser Kette aus winzigen Inseln und Riffen befinden sich vorübergehende Anlegestellen für Freibeuter verschiedener Nationalitäten. Hier werden keine ständigen Kolonien gegründet – es liegt dem mächtigen spanischen Havana zu nahe.

Gibraltar: 15°N, 71°W. Diese Stadt ist eine mittelgroße Hafenstadt für inländische Farmen und Plantagen der Provinz Caracas. Die schreckliche Plünderung und Vergewaltigungen, die durch L'Ollonais und wieder durch Morgan stattfanden, vernichtete ihr Wirtschaftsleben und machte Gibraltar zu einer unwichtigen Stadt ab 1680.

Gran Granada: 17°N, 86°W. Diese Stadt am Ufer der Nicaragua – See ist die größte und reichste der Provinzen Honduras.

Grand Bahama: 28°N, 79°W. Diese Insel im Gebiet der nördlichen Bahamas wird regelmäßig als Freibeuter-Anlegestelle benutzt. Es wird erst ganz am Schluß dieser Ära zur Kolonie Englands.

Grenada: 17°N, 61°W. Eine Gruppe englischer Kolonisten versucht, sich zwischen 1590 und 1600 hier niederzulassen, aber ihr Vorhaben scheitert und die Kolonie ist bis 1630 wieder verschwunden.

Guadeloupe: 20°N, 61°W. Die französische Kolonie, Guadeloupe, wird ab 1630 in seiner Wirtschaft konkurrenzfähig. Mit Martinique zusammen ist Guadeloupe der Eckpfeiler französischer Macht im östlichen karibischen Raum. Ab 1660 werden seine Festungen und die Garnison als Folge der neuen Interesse Frankreichs an der Überseekolonisation verstärkt.

Havana: 25°N, 82°W. Als eine der alten Städte Kubas wuchs Havana Mitte des 16. Jahrhunderts schnell an, da die Treasure Fleet ihren Hafen für die letzte Bevorratung nutzte, bevor sie auf die gefährliche Reise nach Spanien ging. Havana ist eine reiche Stadt, wo alle Handelsaktivitäten streng nach Gesetz gehandhabt werden. Die Preise sind extrem hoch.

Isabella: 23°N, 71°W. Diese winzige Hafenstadt wurde ursprünglich von Kolumbus selbst gegründet, aber ihr Bestehen hängt von den Folgen schwerer Krankheit ab. Am Anfang des 16. Jahrhunderts wird sie offiziell von Spanien aufgegeben, und seine Einwohner werden gezwungen, in die Gegend von Santo Domingo umzusiedeln.

La Vega: 23°N, 71°W. Diese Zufluchtstille des frühen und mittleren 16. und 17. Jahrhunderts bedient die binnenländischen Ranchen und Farmen des nördlichen Hispaniolas. Die Preise sind niedrig und das Gesetz, vom Gesetz des Säbels abgesehen, gilt nicht.

Leogane: 22°N, 73°W. Dies ist einer der neuen Häfen der Freibeuter ab 1639. Leogane dient der inoffiziellen, aber schnellwachsenden französischen Anwesenheit im westlichen Hispaniola.

Maracaibo: 16°N, 72°W. Dies ist der Haupthafen im Golf von Venezuela und der Hüter der Maracaibo Lagune (auch als Maracaibo See bekannt). Es gibt also viele aristokratische Familien, die teure europäische Modewaren bevorzugen.

Margarita: 17°N, 63°W. Im frühen 16. Jahrhundert war diese Insel eine der reichsten Perlschereien der Welt. Leider sind die Perlbeete jetzt leer. Margarita ist nur ein Schatten seines ehemaligen Reichtums. Die Häfen sind verlassen, und viele reiche Familien sind in größere und reichere Städte des Festlands gezogen, wie z.B. Cumana und Caracas.

Martinique: 19°N, 61°W. Martinique wurde von den Franzosen kolonisiert, und wird ab 1640 wirtschaftlich konkurrenzfähig. Mit Guadeloupe ist es der Eckpfeiler französischer Macht im östlichen

karibischen Raum. Zwischen 1660 und 1670 wird seine Festung und Garnison vergrößert als Teil der neuen Interessen Frankreichs an der Kolonisation in Übersee.

Montserrat: 21°N, 62°W. Diese englische Kolonie, die um 1640 gegründet wurde, hat kleine Plantagen und Gutsbesitzer und ist ein angenehmer Ort ohne besondere Eigenschaften, außer daß die Preise niedrig sind.

Nassau: 26°N, 77°W. Diese Insel auf den Bahamas ist seit Mitte des 16. Jahrhunderts eine Anlegestelle für Piraten gewesen. Diese englische Kolonie, die offiziell um 1680 gegründet wurde, sinkt bald in einen lauten, schmutzigen Zufluchtsort der Piraten ab und ist mit verlauchten, bösen Männern überlaufen. Der Hafen wird in "New Providence" umbenannt, um ihn von Providence Island ("Old Providence") zu unterscheiden.

Nevis: 21°N, 63°W. Diese angenehme Insel, von St. Kitts durch einen engen Kanal getrennt, wurde von den Engländern zur gleichen Zeit bevölkert – um 1620. Während St. Kitts zu einem relativ wichtigen Hafen wird, bleibt Nevis eher landwirtschaftlich, mit schönen Plantagen, die sich über sonnenverwöhnte Berge erstrecken.

Nombre Dios (Nombre de Dios): 15°N, 79°W. Diese Stadt ist der karibische Hafen für Panama und Peru während des ganzen 16. Jahrhunderts. Sie steht aber auf einem ungesunden Sumpfgebiet, und es ist fast unmöglich, eine Festung dort zu errichten. Außerdem wird sie erbarmungslos von englischen "Seeräubern" geplündert.

Panama: 15°N, 80°W. Diese große, reiche Stadt verbindet die wohlhabenden Reichtümer Perus mit der Karibik. Der ganze Handel mit Peru findet per Schiff an der karibischen Küste statt, mit Panama als Endstation. Panama ist mit einem karibischen Hafen (Nombre de Dios im 16. Jahrhundert, Puerto Bello im 17. Jahrhundert) durch einen Mauleselpfad über die Berge des Darien Isthmus verbunden.

Petit Gouve: 22°N, 73°W. Von allen kleinen und inoffiziellen französischen Hugenotten-Siedlungen auf West-Hispaniola, ist dies die erste, die als wichtiger Hafen (um 1620) bekannt wird. Während des 17. Jahrhunderts aber drängen Besitzer und Herren von Plantagen die groben Freibeuter hinaus, und die raue Kolonialgrenze wird zivilisiert.

Port-de-Paix: 23°N, 73°W. Diese spätere französische Hugenotten-Siedlung wird zu einem bedeutenden Hafen ab 1660 und ist bis 1680 die inoffizielle Hauptstadt der französischen Kolonien in West-Hispaniola.

Port Royale: 21°N, 77°W. In einem natürlichen Hafen an der Süd-Ost Küste Jamaikas liegt eine geschwungene Landzunge und längliche Sandbank. 1660, nur fünf Jahre, nachdem die Engländer Jamaika erobert haben, ist diese Landzunge von Port Royale bedeckt, das sich zu einer wachsenden, lebendigen Freibeuterstadt entwickelt hat. Ihr Ruf war so schlecht, daß, als ein Erdbeben sie Ende des Jahrhunderts vernichtete, dies allgemein als Zeichen der Gerechtigkeit Gottes betrachtet wurde.

Pr. Cabello (Puerto Cabello): 16°N, 68°W. Dieser untergeordnete Hafen an der Küste der karibischen See ist zwischen 1620 und 1630 von Bedeutung. Schließlich jedoch übernimmt Caracas den Hauptteil seines Geschäftes, der neue holländische Freihafen Curacao den Rest.

Pr. Principe (Puerto Principe): 24°N, 78°W. Dies ist eine der ersten auf Kuba gegründeten Städte. Es vertritt die Stärke des spanischen Amerikas: eine wohlhabende Stadt, umgeben von Ranchen und Viehwirtschaft.

Providence: 18°N, 79°W. Auch als "Old Providence" bekannt, wurde es zuerst von einer englischen Kolonialunternehmung 1620 besiedelt. Die winzige Insel wird schnell zu einem Stützpunkt für Freibeuter und Piraten, die tief im karibischen Südseeraum tätig sind. Die Insel stellt für Spanien eine solche Gefahr dar, daß 1640 eine Großexpedition gestartet wird, um sie zurückzuerobern. Dies gelingt Spanien, und bis heute ist die Insel unter der von Spanien neu gegebenen Namen bekannt: Santa Catalina.

Puerto Bello: 15°N, 80°W. Bis 1600 ersetzt diese Stadt die aufgegebene Stadt Nombre de Dios als karibischen Hafen für Panama und das Gebiet des Vizekönigs, Peru. Jedes Jahr, wenn die Treasure Fleet ankommt, um das Silber Perus abzuholen, wird Puerto Bello zur reichen Stadt. Wochen später, wenn die Flotte nach Cartagena segelt, versinkt es wieder in malarialer Schlaftrüchtigkeit.

Rio de Hacha (Rio de la Hacha): 17°N, 73°W. Dies ist einer der zwei bedeutendsten Häfen für das Hochland Kolumbiens (Santa Marta ist der andere). Er treibt einen florierenden Handel mit Exportgütern: Felle und Tabak.

San Juan: 22°N, 66°W. Dies ist die große Hafenstadt Puerto Ricos und eine der am besten befestigten Städte von Spanisch-Amerika. San Juan wurde früh besiedelt und bleibt das Bollwerk der alten spanischen Aristokratie. Die Preise für alle Waren, Nahrungsmittel ausgenommen, sind hoch, und meistens wird das spanische Gesetz energisch angewandt. Am Schluß wird die Stadt zu einem Stützpunkt für Angriffe der Costa Guard auf die Karibee Inseln.

San Catalina (Santa Catalina): 18°N, 79°W. Als die Spanier um 1640 "Providence Island" von den Engländern erobern, nennen sie die Insel Santa Catalina. Obwohl sie für Spanien wertlos ist, wird eine Garnison errichtet, um zu verhindern, daß sie wieder in englische Hände fällt.

Sant. Domingo (Santo Domingo): 22°N, 70°W. Dies ist die große Hauptstadt Hispaniolas und eine der größten und ältesten Städte des ganzen spanischen Reiches in Amerika. Im 17. Jahrhundert schwindet ihre Macht und Bedeutung, aber die spanischen Adligen bleiben tatkräftig genug, um eine Invasion der Engländer 1655 abzuwehren. (Die enttäuschten Engländer greifen daraufhin Jamaika an und erobern es.)

Santa Marta: 17°N, 74°W. Mit Rio de la Hacha zusammen dient dieser wichtige Hafen dem Hochland Kolumbiens. Da es große Farmen unmittelbar vor der Stadt gibt, hat diese Stadt niedrige Lebensmittelpreise sowie annehmbare Preise für Felle und Tabak.

Santiago: 23°N, 76°W. Dies ist die ursprüngliche Hauptstadt Kubas. Sie bleibt sehr lange eine starke, große Stadt. Wie in allen spanischen Städten sind die Preise hoch, und das spanische Gesetz wird energisch vertreten.

Santiago Vega (Santiago de la Vega): 21°N, 77°W. Dies ist die bedeutendste spanische Stadt auf Jamaika vor der Eroberung durch die Engländer. Das spanische Jamaika war eine winzige, unbedeutende Stadt, wirtschaftlich und militärisch wenig wichtig.

St. Augustine: 30°N, 81°W. Ursprünglich eine französische Kolonie, wird sie 1560 von Spanien angegriffen und erobert, wobei die Franzosen niedergemetzelt werden. Die Spanier errichten ihre eigene Festung und Garnison, um andere Europäer von einem Angriff abzuhalten. St. Augustine ist aber so wenig bedeutend, daß niemand sich für die Insel interessiert.

St. Christophe (St. Christophe): 21°N, 63°W. St. Christophe wird zwischen 1610 und 1620 sowohl von Franzosen als auch von Engländern besiedelt, wobei die Franzosen anfangs in der Überzahl sind. Später aber gibt es mehr Engländer; sie schreiben den Namen St. Kitts.

St. Eustatius: 21°N, 63°W. Diese Insel wurde zwischen 1630 und 1640 von den Holländern besiedelt, und entwickelt sich zu einem der großen freien Häfen in der Blütezeit des holländischen Handels. Leider wird sie zu einer der meistumkämpften Inseln, aufgrund ihrer schlechten Verteidigung und der mächtigen englischen und französischen Nachbarn. Die Wirtschaft wird sehr von der politischen und wirtschaftlichen Unruhe in Mitleidenschaft gezogen.

St. Kitts: 21°N, 63°W. Bis Anfang 1630 gewinnen die Engländer auf St. Kitts die Oberhand. Seit die Engländer in der Überzahl sind, wird diese Insel St. Kitts genannt. Die Insel entwickelt sich zu einem bedeutenden Hafen, der mit allen Nationen gute Handelsbeziehungen hat.

St. Lucia: 19°N, 61°W. Englische Kolonisten siedelten statt in Südamerika hier zu Beginn des 17. Jahrhunderts. Sie wurden aber schnell aufgrund ihrer eigenen Unbeholfenheit und durch die grausamen Karibee-Indianer ausgerottet.

St. Martin: 22°N, 63°W. Diese Insel wird von den Holländern ab 1640 kolonisiert. Sie bleibt eine ruhige, friedliche Plantageninsel bis zum Ende des 17. Jahrhunderts.

St. Thomas: 15°N, 61°W. Diese winzige Stadt tief im Binnenland am Ufer des Orinoco-Flusses gelegen, bekommt um 1620 eine kleine spanische Garnison. Dies ist die Antwort auf die müßigen Expeditionen von Walter Raleigh stromaufwärts.

Tortuga: 23°N, 73°W. Ab 1620 von französischen Freibeutern und Hugenotten besiedelt, wurde es zwischen 1640 und 1670 zu einem großen Piratenstützpunkt aufgebaut und befestigt.

Trotz Angriffe der Spanier, überlebt der Stützpunkt solange die Piraten und Freibeuter mächtig sind, verschwindet aber mit Abnahme ihrer Macht.

Trinidad: 16°N, 61°W. Diese Insel ist theoretisch eine spanische Kolonie, hat aber nie eine große Bevölkerung oder bedeutende spanische Regierung und Garnison gehabt. Es erlebt seine Blütezeit als Paradies der Schmuggler um 1600.

Vera Cruz (und der Häfen San Juan de Ulua): 23°N, 96°W. Diese Stadt mit seiner Inselanlegestelle ist der Haupthafen für die großen inländischen Gebiete des Vizekönigs in Neu-Spanien (auch als Mexico bekannt). Einmal jährlich, wenn die Treasure Fleet ankommt, wird diese Stadt, die sonst wirtschaftlich unbedeutend ist, zu einer reichen Stadt wirtschaftlichen Aufschwungs.

Villa Hermosa (Villa Hermosa): 22°N, 93°W. Diese inländische Stadt ist die Hauptstadt der Provinz Tabasco, eine südlich gelegene aber dennoch reiche Region Neu-Spaniens.

Yaguajay: 22°N, 72°W. Im 16. Jahrhundert ist diese Stadt ein kleiner Hafen, der für die spanische Westküste Hispaniolas wichtig ist. Die Stadt wird offiziell aufgegeben und seine Einwohner Ende des Jahrhunderts zur Strafe für übermäßige Schmugglei deportiert.



Spiele abspeichern, Hall of Fame, Probleme beim Laden

Das Spiel abspeichern

Um PIRATES! während des Spiels abzuspeichern, irgendeine Stadt betreten und *Check Information*. Eine Option wird *Save Game* heißen. Diese Option wählen und den Instruktionen folgen.

Sie brauchen eine zusätzliche Leerdiskette, um PIRATES! abzuspeichern. Die *Save Game* Option beinhaltet die Option, um die PIRATES! Diskette abzuspeichern. Die Formatierung löscht alle vorhergehenden Informationen und bereitet die Diskette vor, um einige laufende Spiele und ein "Hall of Fame" (= Zunft) abzuspeichern. PIRATES! benutzt eine besondere Diskettenformatierung; nie normale Formatierungsroutinen wählen – immer die *Save Game* Formatierungsroutine verwenden. Sie können NICHTS auf die Spieldiskette abspeichern.

The Hall of Fame (=Zunft)

Wenn Sie in den Ruhestand treten, können Sie die Leistungen der in Ruhestand getretenen Persönlichkeit in einem "Hall of Fame" abspeichern.

Dazu brauchen Sie eine richtig formatierte Diskette. Deshalb müssen Sie eine *Save Game* Diskette während des Spieles formatieren. Diese Diskette kann dann sowohl die "Hall of Fame" Informationen als auch Spiele abspeichern. Normal formatierte Disketten werden auf manchen Computern nicht richtig funktionieren. Deshalb verwenden Sie auf jeden Fall die *Save Game* Formatierung.

Wenn Sie keine richtig formatierte Diskette für eine "Hall of Fame" haben, versuchen sie NICHT, die Punktzahl Ihrer gewählten Person in ihrem Ruhestand abzuspeichern. Sie können die "Hall of Fame" NICHT auf der Spieldiskette abspeichern.

Es ist auch möglich, mehrere Disketten mit Hilfe der *Save Game* Option zu formatieren. Eine Diskette kann dann immer für die Abspeicherung der "Hall of Fame" benutzt werden und die anderen, um die verschiedenen laufenden Spiele abzuspeichern. Sie können natürlich auch eine Diskette für beide Zwecke benutzen.

Probleme beim Laden des Commodore C64/C64C/C128?

Wenn das Programm nicht richtig geladen wird oder nicht richtig läuft, SOWOHL Computer als auch Diskettenlaufwerk abschalten, mindestens 10 Sekunden warten und dann nochmals versuchen.

Wenn das Programm noch immer nicht richtig geladen wird oder läuft, Computer, Diskettenlaufwerk und alles andere Zubehör abschalten. Peripheriegeräte wie Drucker, Modems, Lichtstifte, Zeichentafel, Maus, usw. abschalten. PIRATES! macht an ungewöhnlichen Stellen von Memory Gebrauch, und da manchmal Peripheriegeräte auch dieses RAM Memory benötigen, könnten andere wesentliche Teile des Game Program vernichtet werden.

Versuchen Sie, das Programm auf einer anderen Maschine zu laden. Wenn es in dieser Maschine klappt, liegt das Problem an Ihrer Hardware. Das häufigste Problem ist, daß die Geschwindigkeit des Diskettenlaufwerks oder der Gleichlauf (vor allem dieser), nicht richtig eingestellt ist. In diesem Fall, Ihren Händler bitten, diesen richtig einzustellen. Mit Diskettenlaufwerken sollten Sie stets vorsichtig umgehen, denn nur ein kleiner Stoß kann die Einstellung beeinträchtigen. Leider können wir keinen Rat für Probleme geben, die Sie bei diesem Spiel mit Ihrer Hardware haben. Falls Ihr Problem in der Hardware liegt, müssen Sie Ihre Hardware anpassen.

Die C64 Version von PIRATES! benutzt zufällig eine eigene, schnellladende Diskettenformatierung. Dies macht den Zugriff zur Diskette ungefähr viermal schneller; sie wurde deshalb extra für dieses Spiel entworfen. Deshalb ist es schneller als schnellladende Programme auf Kassettenbasis, (die allgemein verwendbar sind). Versuchen Sie NICHT, ein schnellladendes Programm für eine Kassette mit PIRATES! zu benutzen. Andere Laufwerke als Commodore-Diskettenlaufwerke können funktionieren oder auch nicht, je nachdem ihre Kompatibilität mit dem 1541- und 1571- Laufwerk gegeben ist.

Wenn Sie sowohl auf Ihren Computer wie auch auf einem anderen Gerät Probleme beim Laden haben, können Sie zur kleinen Zahl von Spielern gehören, die eine defekte Diskette bekommen haben, trotz unserer Qualitätskontrollen bei der Herstellung bzw. im Lager. Wir haben aber die Erfahrung gemacht, daß besonders für Commodore C64-Systeme Probleme mit Hardware leider häufiger auftreten als beschädigte Disketten.

Wenn Sie sonstige Probleme haben, bitte mit MicroProse Kundendienst in England Kontakt aufnehmen: Tel. (0666) 54326. Bürozeiten 9-17 Uhr EST. Bitte Bleistift und Papier bereithalten.

Probleme beim Laden des Apple II +/-IIe/IIc/IIgs

Wenn Sie Probleme haben, das Spiel zu laden oder laufen zu lassen, alle Peripheriegeräte, wie etwa Drucker und Modems abschalten und nochmals versuchen. Wenn Sie weiterhin Probleme haben, entfernen Sie interne Sonderkarten von der Hauptanschlußstelle. Manche dieser Karten haben merkwürdige Wirkungen.

Wenn Sie einen Apple IIgs haben, könnte das variable Geschwindigkeitssystem Probleme verursachen. Wenn Sie Ihren Computer einschalten, Control-Open Apple-Escape drücken (wenn Sie eine ältere Tastatur benutzen) oder Control-Open Apple-Reset wenn Sie die neue IIgs- Tastatur benutzen. Kontrollfeld und dann Systemgeschwindigkeits-Optionen wählen. Vorsicht: Systemgeschwindigkeit sollte auf *normal* eingestellt sein (1MHz) und nicht schnell.

Wenn Sie weiterhin Probleme haben, versuchen Sie das Spiel auf einem anderen Apple II Computer. Wenn es bei diesem Computer geladen wird, liegt das Problem bei Ihrem Computer und nicht an diesem Programm. Die häufigsten Probleme sind ein schlecht eingestelltes Diskettenlaufwerk oder interne Geräte.

Wenn die Diskette auf einem anderen Computer auch nicht funktioniert, gehören Sie vielleicht zu der kleinen Zahl von Leuten, die eine beschädigte Diskette erhalten haben, trotz Qualitätskontrollen im Werk bzw. im Lager. Wenn dies zutrifft, bitte unseren Kundenservice in England anrufen: Tel. (0666) 54326. Unser Kundendienst hat montags bis freitags von 9-17 Uhr EST durchgehend geöffnet.

Probleme beim Laden mit dem IBM-/Tandy-/kompatiblen Computer?

Diese Version wurde für IBM PC, XT, AT, PCjr und PS/2 Modelle entworfen, ebenso für Tandy 1000, 1000SX, 1000EX, 1200, und 3000 Modelle und für alle Computer, die 100%ig kompatibel mit IBM PC oder XT sind.

Bei Tandy Computern vergewissern Sie sich, daß der Joystick an der richtigen (#1) Anschlußstelle angebracht worden ist. Die Position der Anschlußstelle ist von Modell zu Modell unterschiedlich. Wenn ein Joystick in der falschen Anschlußstelle steckt, können Probleme beim Laden entstehen. Jedesmal, wenn Sie die Joystick-Anschlußstelle wechseln, Computer abschalten.

Wenn Sie dennoch Probleme haben, versuchen Sie es mit einem anderen PC, nach Möglichkeit einem anderen PC-Typ. Wenn das Programm mit diesem Computer gut geladen wird, bedeutet dies, daß das Problem bei Ihrem Computer und nicht im Programm zu suchen ist. Das häufigste Problem ist, daß der Computer zwar als kompatibel verkauft wird, aber in einem kleinen, aber entscheidenden Gebiet nicht 100%ig IBM- PC- kompatibel ist. Es gibt leider viele solche Fälle.

Wenn Ihre Diskette auf einem anderen Computer nicht läuft, gehören Sie vielleicht zu der kleinen Zahl von Leuten, die eine beschädigte Diskette erhalten haben, trotz Qualitätskontrollen im Werk bzw. Lager. Rufen Sie in diesem Falle unsere Kundenberatung in England an: Tel: (0666) 54326. Öffnungszeiten: 9-17 Uhr EST.



Copyright

COPYRIGHT 1987 BY MICROPROSE SOFTWARE INC., ALL RIGHTS RESERVED. Dieses Handbuch und die Computerprogramme sowie das im Handbuch beschriebene audiovisuelle Begleitmaterial auf der Diskette sind urheberrechtlich geschützt und beinhalten Informationen der Eigentümer der MICROPROSE SOFTWARE, INC. Kopien dieses Handbuches oder der beigefügten Disketten oder der auf den Disketten vorhandenen Programmlisten dürfen weder an Personen noch Institutionen weitergegeben oder verkauft werden, außer mit der schriftlichen Genehmigung der MICROPROSE SOFTWARE, INC. Dieses Handbuch darf nicht kopiert, fotokopiert, abgedruckt, übersetzt werden, oder ganz oder teilweise maschinell bearbeitet werden ohne schriftliche Genehmigung der MICROPROSE SOFTWARE, INC. Wer einen Teil dieses Programmes in irgendwelchen Medien und aus welchem Grund auch immer wiedergibt, verletzt das Copyright- Gesetz und kann sich nach Ermessen des Urhebers gesetzlich strafbar machen.

Beschränkte Haftung

Weder MICROPROSE SOFTWARE, INC., noch irgendein Händler oder Vertreter übernimmt Haftung, sei es ausdrücklich oder nicht, für die Qualität, Leistung, Marktfähigkeit oder Eignung dieses Handbuches, der Diskette oder des sonstigen beigefügten Materials. Dem Käufer allein ist es vorbehalten, die Eignung des Produktes zu beurteilen.

Um den Haftungsbedingungen zu entsprechen, muß die beigefügte Garantiekarte vom Eigentümer selbst ausgefüllt werden und muß innerhalb von 30 Tagen vom Kauf an MicroProse Software, Inc., 120 Lakefront Drive, Hunt Valley, Maryland 21030 geschickt werden. Garantie besteht nur für den registrierten Käufer für allen Materialdefekten für einen Zeitraum von 90 Tagen, gerechnet vom Kauftag an. Bei auftretenden Defekten innerhalb von 90 Tagen wird das Material kostenlos ersetzt, wenn das defekte Material an MicroProse Software, Inc. zurückgeschickt wird. Nach Ablauf dieser Zeit wird bei Reklamationen das Material bei einem Unkostenbetrag von \$10 ersetzt.

MicroProse Software Inc. haftet nicht für direkte, indirekte oder zufällige Schäden, die von Fehlern oder Auslassungen im Handbuch herrühren oder von anderen damit zusammenhängenden Artikeln und Vorgängen, inklusive (aber nicht ausschließlich) unterbrochene Serviceleistung, Geschäftsverlust, Gewinnkalkulationen oder andere Folgeschäden.

Die Haftung räumt besondere Rechte ein, die aber nicht das im jeweiligen Land geltende Recht ausschließen.

WICHTIG: Haftung erfolgt nur, wenn das Produkt in seinem ursprünglichen Zustand bleibt und nicht manipuliert wurde; Haftung besteht nicht bei Unfall oder Mißhandlung des Produktes.

MICROPROSE

2, Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA

Tel: (0666) 54326

Fax: (0666) 54331 Tlx: 43422MPS UK G



2, Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA

Tel:(0666)54326

Fax:(0666)54331 Tlx:43422MPS UK G