

PORTS OF CALL

GERMAN VERSION



AEGIS
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Ports of Call™

Das Schifffahrts-Simulations-Spiel

von
Rolf-Dieter Klein
Martin Ulrich

Graphiken von
R.E. LaBarre
J.D. Sachs

Ports of Call © 1987 Rolf-Dieter Klein, Martin Ulrich und Aegis
Development, Inc.

Ueber das Spiel

Die Tramp-Schiffahrt

Der Güterverkehr auf dem Seeweg ist durch internationale Abkommen und Verträge zwischen einzelnen Ländern geregelt.

Die zwischen zwei Ländern zu befördernden Güter, das sogenannte Ladungsaufkommen wird zu ungefähr 80% von Schiffen befördert, die auch unter den Flaggen der betreffenden Länder verkehren. Die restlichen 20% des Ladungsaufkommens sind frei und um diese Ladung können sich Schiffe bewerben, die unter beliebigen Flaggen fahren. Diese Schiffe sind die sogenannten Tramp-Schiffe, die meist darauf eingerichtet sind, unterschiedlichste Güter zu transportieren. Um diesen Bereich der Seeschiffahrt geht es in Ports of Call.

Ob ein Trampreeder Gewinne macht, hängt zum Einen von den Gesetzen, den Bestimmungen und den Subventionen seines Landes ab und zum Anderen ganz schlicht und einfach von Angebot und Nachfrage. Wenn es z.B. eine gute Kaffeernte gegeben hat, sinken die Kaffeepreise und, weil viel Kaffee zu bewegen ist, steigen die Frachtraten. Wenn sich nun viele Reeder auf das gute Geschäft mit dem Kaffeetransport stürzen, steigt das Angebot an Schiffsraum und die Frachtraten sinken wieder. Wenn die Kaffeernte schlecht war, sinken die Frachtraten, obwohl die Kaffeepreise steigen, weil nun viel Schiffsraum wenig Kaffee gegenübersteht. Bei extrem ungünstigen Erträgen sind manche Reeder sogar gezwungen, ihre Schiffe aufzulegen — d.h. die Schiffe außer Betrieb zu nehmen. Man kann dann die Schiffe nicht verkaufen, weil die Schiffspreise sinken (Angebot und Nachfrage) und es lohnt nicht, die Schiffe zu fahren, weil die Erträge nicht kostendeckend sind. Ein Teil der festen Kosten für das Schiff, wie Wartung und Kapitaldienst (Zinsen) laufen natürlich weiter. In solchen Zeiten kann man günstig gute gebrauchte Schiffe erwerben.

Aber, auch abgesehen von den wirtschaftlichen Bedingungen kann das Leben auf einem Trampschiff ganz schön aufregend sein. Und das ist jetzt kein "Seemannsgarn."

Das Spiel-Ziel

Jeder Spieler gründet eine Reederei. Sein Startkapital von \$ 5 Mio benutzt er dazu, beim Schiffsmakler Schiffe zu kaufen. Frachten und Zielhäfen wählt er aus einem wechselnden Angebot aus.

Er legt das Schiff ab, wählt eine ökonomische Geschwindigkeit, manövriert durch Klippen, Untiefen, Eisberge, weicht drohenden Kollisionen aus, rettet Schiffbrüchige und legt im Zielhafen an. Nach Lösen der Ladung erhält er die vereinbarte Summe gutgeschrieben, bunkert neuen Treibstoff, repariert das Schiff, wenn notwendig, findet eine neue, lukrative Fracht, kauft weitere Schiffe oder/und tilgt seine Hypotheken und bemüht sich, ein besseres Unternehmensergebnis zu erzielen, als seine Konkurrenten.

Die Spielstrategien sind frei wählbar. Ein Haudegen, der mit billigen Schiffen die schnelle Mark macht und seine Mitspieler durch Manipulation der Frachtraten in die Pleite treibt, läuft einen risikoreichen Kurs aber er kann ebenso gewinnen, wie der Vorsichtige, der sorgfältig ein solide finanziertes Unternehmen aufbaut und durch die überlegene Schnelligkeit seiner High-Tech-Flotte den Mitbewerbern immer eine Schiffslänge voraus ist und ihnen die gewinnträchtigsten Frachten vor der Nase wegschnappt.

Ohne einen guten Kapitän, der es versteht, die Schiffe sicher durch die stürmischen Weltmeere zu steuern, ist allerdings jede Strategie zum Scheitern verurteilt. Die Formeln, nach denen die Schiffsbewegungen berechnet werden, stammen aus dem Schiffbau. Die Schiffe reagieren auf Ruderbewegungen und Fahrtanweisungen wie in der Wirklichkeit. Besonders dem Anfänger ist zu empfehlen, sich nicht mit großen Schiffen zu überfordern. Größere Schiffe sind träger als kleine, entsprechend verlangen sie vom Kapitän noch mehr Feingefühl.

Die Schiffsbewegung auf hoher See läuft mit großer Beschleunigung ab. Allerdings muß der Kapitän die richtige Geschwindigkeit bestimmen. Der Treibstoffverbrauch hängt von der Seezeit und dem Wetter ab. Welche Fahrgeschwindigkeit nun die jeweils wirtschaftlichste ist, hängt von den Treibstoffpreisen und den Frachtraten, also von der Konjunktur ab. Die Kapitänentscheidungen sind nicht ohne Einfluß auf den wirtschaftlichen Erfolg der Reederei. Doch sein Einfluß geht noch weiter. Die Kreditwürdigkeit eines Unternehmens hängt sehr stark von ihrem gesellschaftlichen Status ab. Und eine Reederei, deren Kapitän nicht in der Lage ist, Schiffbrüchige zu retten, der das Schiff bei jedem zweiten Anlegemanöver demoliert, der die kritischen Situationen nicht meistern kann, hat eben einen geringeren Status, als eine Reederei mit erfolgreichen Kapitänen.

Aber natürlich beeinflussen auch die Reederentscheidungen den Status. Hoher Status erhöht die Kreditwürdigkeit. Der Spieler kann leichter mehr Kredit bekommen und so Fehlentscheidungen abpolstern oder seine Flotte schneller vergrößern und so den Sieg über seine Mitbewerber davontragen.

Je mehr ein Spieler über die internationale Seeschifffahrt weiß, desto besser sind seine Erfolgsaussichten. Denn alle Daten des Spieles entstammen den tatsächlichen Entwicklungen in der Seeschifffahrt: die Schwankungen und die Schwankungsbreite der Frachtraten, der Bunkerkosten, der Hafengebühren, der Schiffskosten und vor allem auch der Schiffsbetriebskosten. Die Schiffsbetriebskosten enthalten Ausgaben für Steuern, Management, Kosten für die Besatzungen, für die Sicherheitsmaßnahmen, etc. — und diese Kosten sind in allen Ländern unterschiedlich hoch. Diese allgemeinen Kosten werden, abzüglich der in den einzelnen Registerländern üblichen Subventionen, Steuererleichterungen und dergl., für jedes Schiff berechnet und in regelmäßigen Abständen automatisch und unmerklich abgebucht.

Die Schiffspreise sind für alle Reeder gleich. Weil aber in Wirklichkeit die einzelnen Länder den Schiffbau unterschiedlich subventionieren, ist ein entsprechender Ausgleichsbetrag in die allgemeinen Grundkosten eingerechnet. Die Daten sind spielgerecht umgerechnet

worden, getreu unserem Motto "Software mit harten Fakten."

Die Vorbereitung

Was Sie für Ports of Call brauchen

Ports of Call läuft auf jedem Computer der Amiga-Familie mit 512K RAM und einem Diskettenlaufwerk. Sie brauchen Kickstart und Workbench der Versionen 1.2 (oder größer).

Ports of Call laden

Ports of Call starten:

Für die Amiga 500 und 2000:

- Legen Sie nach dem Einschalten des Computers die Ports of Call-Diskette in das eingebaute Laufwerk (DF0:) ein.
- Führen Sie den Zeiger auf das **PoC** Disketten-Piktogramm und doppel-klicken Sie die (linke) Auswahlstaste der Maus.
- Wenn sich das Fenster geöffnet hat, doppel-klicken Sie das **PortsofCall** Schiffs-Piktogramm.

Für den Amiga 1000:

- Legen Sie nach dem Einschalten des Computers die Kickstart-Diskette ein.
- Wenn die Workbench-Diskette angefordert wird, legen Sie die Ports of Call-Diskette in das eingebaute Laufwerk (DF0:) ein.
- Führen Sie den Zeiger auf das **PoC** Disketten-Piktogramm und doppel-klicken Sie die (linke) Auswahlstaste der Maus.
- Wenn sich das Fenster geöffnet hat, doppel-klicken Sie das **PortsofCall** Schiffs-Piktogramm.

Ausfüllen des Registrierscheins

Bevor Sie weitermachen können, müssen Sie bitte Ihren Namen und Ihre Registrierungsnummer eintragen. Dazu öffnet sich ein Kommunikationsfenster mit einem blauen

Zeiger im Textfeld. Hier tragen Sie bitte Ihren Vornamen, Leerzeichen und Ihren Familiennamen ein. Wenn Ihr Name Umlaute o.ä. enthält, benutzen Sie bitte das englische Äquivalent — ae statt ä zum Beispiel. Anstelle des y tragen Sie bitte ein i ein. Drücken Sie Zeilenvorschub (Return) und tragen Sie Ihre Registrierungsnummer ein (Sie finden sie auf Ihrer Registrierungskarte). Wählen Sie **OK** aus und das Spiel geht weiter.

Das Spiel

Nach den Start des Spieles werden Sie gebeten, eine Anzahl von Fragen zu beantworten. Es geht los, mit einer Registrierungsfrage. Bitte tippen Sie die Antwort in das Schriftfeld ein; Sie finden die richtige Antwort im Handbuch.

Danach kommt die Frage: "Möchten Sie ein altes Spiel laden?". Klicken Sie **Nein** mit der (linken) Auswahlstaste der Maus, wenn Sie ihr erstes Spiel machen. Durch die Auswahl von **Ja** können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, dann erscheint ein Kommunikationsfenster mit der Liste Ihrer gespeicherten Spiele.

Im nächsten Fenster können Sie die gewünschte Spieldauer eintragen. Sie haben die Wahl zwischen 1 Stunde, 2 Stunden, 3 Stunden und Bis Ende. Das jeweils rot unterlegte Feld gilt als ausgewählt. Wenn Sie eine Zeitbegrenzung eingestellt haben, bekommen Sie nach Ablauf der Spielzeit die Möglichkeit, weiterzuspielen oder das Spiel tatsächlich zu beenden. Wenn Sie die gewünschte Spielzeit eingestellt haben, klicken Sie **OK**.

Im folgenden Fenster können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Wählen Sie zwischen: **Anfänger**, **Experte** und **Genie**. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sollten Sie **Anfänger** einstellen und dann **OK** klicken.

Nun wählen Sie die Anzahl der Mitspieler, möglich sind bis zu vier. Nach der Auswahl klicken Sie bitte **OK**.

Jetzt gründen Sie Ihre Firma. Tragen Sie den Namen des Kapitäns und den Namen Ihrer Reederei in den Gründungsantrag ein. Klicken Sie dazu die Auswahlaste im Namensfeld, tragen Sie den Namen ein, drücken Sie Zeilenvorschub (Return), tragen Sie den Namen Ihrer Spiel-Firma ein, drücken wieder Zeilenvorschub (Return) und wählen **OK**.

Sie sind nun Reeder und müssen sich für einen Heimathafen entscheiden. Klicken Sie einen der 28 Häfen an und wählen Sie **OK**. Das nächste Bild zeigt Ihnen die Lage Ihres Heimathafens auf dem Globus. Zum Weitermachen, klicken Sie **OK**. Die Firmengründungs und Hafenwahl-Prozedur wird nun für jeden Spieler wiederholt.

Nachdem sich alle Spieler eingetragen haben, erscheint das Welt-Simulations-Display (siehe Bild 1). Dies ist das Haupt-Bild des Spiels, der Ausgangspunkt aller Aktionen.

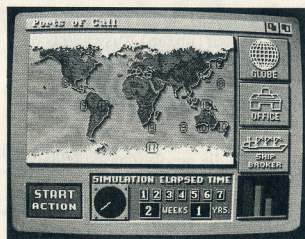


Bild 1 Das Welt-Simulations-Display.

Die Ports of Call - Menüleiste

Wenn Sie die (rechte) Menütaste der Maus drücken, erscheint oben im Bild die Menüleiste. Zur Auswahl halten Sie die Taste gedrückt und führen den Zeiger auf die Schrift **Project**. Nun führen Sie den Zeiger nach unten, bis der gewünschte Menü-Punkt hervorgehoben wird. Lassen Sie

nun die Auswahlaste los, der entsprechende Menü-Punkt ist ausgewählt. Das Project-Menü enthält folgende Punkte:

- **About...** öffnet ein Fenster mit Informationen über das Copyright und die Versionsnummer. **Free Memory** zeigt (in bytes), wieviel Speicher gegenwärtig frei ist. Der Wert in Klammern zeigt den im Chip Memory für Bilder und Ton verfügbaren Platz an. Zu viele externe Geräte können diesen Platz stark reduzieren.
- **Load** führt in das Inhaltsverzeichnis der gespeicherten Spiele. Sie können dort ein unterbrochenes Spiel auswählen und fortführen.
- **Save** speichert den gegenwärtigen Spielstand unter einem vorher gewählten Namen ab. Falls noch kein Name vergeben wurde, öffnet sich das Speicher-Fenster, wo Sie Ihr Spiel einem Verzeichnis (drawer) zuordnen und ihm einen Datei-Namen (file) geben.
- **Save As** öffnet das Speicher-Fenster, wo Sie Ihr Spiel einem Laufwerk oder Verzeichnis zuordnen und einen Dateinamen vergeben können. Nach der Auswahl von **Save As** tippen Sie einen Namen für das Spiel in das Schriftfeld **file** und für das Laufwerk oder Verzeichnis in das Feld **drawer** und wählen Sie danach **OK** aus.
- **Print** druckt den gegenwärtigen Bildschirminhalt aus. Wenn Sie keinen Epson-Drucker haben, müssen Sie vorher Ihren Drucker-Treiber auf die Ports of Call Diskette kopieren und mit "install" über Preferences installieren. Bitte entnehmen Sie das genaue Verfahren Ihrem Amiga-Handbuch.
- Wenn nötig, können Sie das Spiel durch **Quit** beenden. Quit öffnet ein Fenster, das Sie bittet, Ihre Entscheidung noch einmal zu bestätigen. Wählen Sie **Ja**, um das Spiel zu beenden, und **Nein**, wenn Sie doch weiterspielen wollen. Nach Quit erfahren Sie automatisch, welcher Spieler den meisten Erfolg hatte.

Das Welt-Simulations-Display

Das Simulations-Display zeigt über einer Weltkarte die jeweiligen Positionen aller Schiffe aller beteiligten Reeder —

Sie müssen erst ein Schiff kaufen, damit Sie es sehen können. Die einzelnen Schiffe erscheinen in der jeweiligen Reederfarbe. Bevor ein Schiff eine Aktion erwartet, blinkt es mehrmals kurz auf. Die Zahlenwerte 8-12 in den rechteckigen Kästchen beschreiben die Windstärken (nach der Beaufort-Skala) der vom Wettersimulator errechneten Wettersysteme. Je höher die Werte sind, desto stärker bläst der Wind.

Das Aktions-Feld in der linken unteren Bildecke hat die Aufschrift **START ACTION**. Wenn Sie das Feld auswählen, ändert sich die Aufschrift in **STOP ACTION**. Wählen Sie **START ACTION** aus und die Simulationszeit (Simulation Elapsed Time) läuft und das Spiel geht weiter. Wählen Sie **STOP ACTION** aus, um die Zeit anzuhalten und Ihren anderen Geschäften nachzugehen.

Das Feld mit der Überschrift **SIMULATION ELAPSED TIME** (die Simulations oder Spielzeit) besteht aus einer simulierten 24-Stunden-Uhr und Feldern für die vergehenden Tage. Wie die Wochen und Jahre vergehen wird darunter angezeigt.

Sie müssen **STOP ACTION** auswählen (das Auswahlfeld trägt danach die Aufschrift **START ACTION**), bevor Sie die Aktionsfelder auf der rechten Seite des Simulations-Display auswählen können: **GLOBE** (Globus), **OFFICE** (Büro) und **SHIP BROKER** (Schiffsmakler). Wenn Sie **SHIP BROKER** (Schiffsmakler) auswählen, kommt ein Kommunikationsfeld mit den Namen der teilnehmenden Reedereien. Wählen Sie das Ihrer Firma zugeordnete, blaue Auswahlfeld aus und Sie kommen in einen Fahrstuhl. Im Fahrstuhl können Sie sich für eine von fünf Etagen entscheiden: Im ersten Geschöß befindet sich ein Beratungsbüro, im zweiten kann man Schiffe verkaufen, im dritten sehr preiswerte Schiffe kaufen, im vierten werden gute gebrauchte Schiffe angeboten und im fünften Stockwerk kann man moderne, hochtechnisierte Schiffe erwerben. E, wie Exit, bringt Sie zum Ausgang. Sie verlassen das Büro des Maklers.

Wählen Sie **OFFICE** (Büro) und danach den Namen Ihrer Firma, kommen Sie in Ihr Büro. Hier werden Ihre Bücher geführt, Statistiken analysiert, Hypotheken und Kredite beantragt oder zurückgezahlt, hier werden Gewinn und

Verlustrechnungen (GUV) geführt und ihre Geschäftsentwicklung dargestellt. Sie können Ihren Heimathafen wechseln, also ausflaggen, wenn Sie der Ansicht sind, Ihre Geschäfte von einem anderen Land aus profitabler betreiben zu können.

Hinweis: Wenn man regelmäßig ins Büro geht, haben Diebe keine Chance.

Klicken Sie **GLOBE** (Globus) an und Sie können die genaue Position Ihrer Schiffe ermitteln, die Fahrtroute ansehen und die geschätzte Ankunftszeit ETA (ETA = Estimated Time of Arrival) erfahren. Sie können den Globus (und damit Ihre Fahrtroute) in jede beliebige Position drehen. Führen Sie dazu den Zeiger auf die Windrose (rechts unten im Rotationsfeld), drücken Sie die (linke) Auswahl Taste der Maus und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie die Windrose im Koordinatensystem und der Globus dreht sich entsprechend.

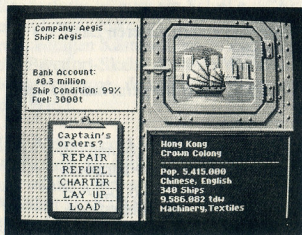
Das rechte untere Feld im Simulations-Display zeigt den relativen Besitz der einzelnen Reeder in einer Balkengrafik (in den jeweiligen Reederfarben) an.

Nachdem alle Reeder ihre Schiffe gekauft haben, klicken Sie **START ACTION** an. Die Schiffe werden auf der Weltkarte in den Farben der Reedereien angezeigt. Bevor ein Schiff eine Aktivität vom Spieler fordert, blinkt es mehrmals kurz.

Das Hafen-Display

Sie sehen nun die Kapitänskajüte — durch das Fenster blickt man auf den Hafen (siehe Bild 2). Die Tafel unter dem Fenster zeigt den Namen und das Land des Hafens, darunter stehen Informationen über das Land. Das Logbuch, oben links, vermerkt den letzten besuchten Hafen, die letzte Fracht, den Reiseertrag, das Bankguthaben der Reederei, den Schiffszustand und den Inhalt der Treibstoffbunker in Tonnen. Das Notizbrett mit der Überschrift "Captain's Orders" enthält Ihre Handlungsmöglichkeiten, die Sie mit der Maus auswählen können.

Bild 2 Die Kapitänskajüte.



Reparaturen

REPAIR gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihr Schiff zu reparieren. Wenn Sie ein billiges Schiff gekauft oder einen schweren Sturm abgewettert haben, können durchaus kleinere Reparaturen erforderlich sein. Klicken Sie **REPAIR** und sie kommen in ein Bild, in dem der Zustand des Schiffes und die Kosten der Reparatur angezeigt werden. Sie wählen aus, wie sehr Sie das Schiff instandsetzen lassen wollen oder können.

Bunkern

REFUEL gibt Ihnen die Möglichkeit, Treibstoff zu bunkern, also Ihr Schiff zu betanken. Klicken Sie **REFUEL** an und Sie kommen in das Bunker-Bild, wo sie auswählen können, wieviel Treibstoff Sie nachfüllen wollen. Klicken Sie das Auswahlfeld neben dem gewünschten Wert **25%, 50%, 75%** oder **100%** an. Der Füllstand des Behälters wird entsprechend ansteigen, die Kosten werden angezeigt.

Befrachten

CHARTER ist ein wichtiges Feld, denn hier suchen Sie die günstigste Fracht und ihren nächsten Zielhafen (Port of Call) aus. In jedem Hafen werden unterschiedliche Frachten angeboten und die Rate, also der Betrag, den der Reeder für den Transport bekommt ist unten links angezeigt. Unten

rechts sehen Sie die Entfernung (Distanz) zum Zielhafen in Seemeilen. Um die lukrativste Fracht zu bekommen, klicken Sie einfach die verschiedensten Frachten an und kombinieren Sie sie mit den angebotenen Zielhäfen.

Die Terminfracht ist noch eine Besonderheit: Wenn unten links unter der Rate die Abkürzung "Del." (Delivery) und eine Zeitspanne (z.B.: 14 days) angezeigt wird, müssen Sie die Fracht innerhalb der Zeitspanne im Zielhafen abliefern. Wenn Sie das nicht schaffen, zahlen Sie pro Tag Verspätung die unter dem Kürzel "Pen." (Penalty) angezeigt Summe.

Der Anfänger sollte sich mit den interessanten Terminfrachten zurückhalten, bis er die Reisezeit einschätzen kann. Das Programm berücksichtigt nämlich die durchschnittlichen Wartezeiten vor den einzelnen Häfen und berechnet auch Verringerungen der Fahrt bei starkem Gegenwind oder Sturm.

Aufliegen

LAY UP gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Schiff eine zeitlang aufzulegen. Aufliegen heißt, das Schiff beschäftigungslos vor dem Hafen ankern zu lassen. Man tut das zum Beispiel, wenn die Frachtraten die Betriebskosten nicht decken. Im Auflage-Bild tragen Sie ein, wie lange das Schiff auf bessere Frachtraten warten soll. Die Kosten für die Mannschaft und die Zinsen laufen natürlich weiter.

Laden

Klicken Sie **LOAD** an, wenn Sie weiterfahren wollen. Das Schiff wird dann beladen (das dauert je nach Schiffstyp und gröÙe unterschiedlich lange). Der Bildschirm zeigt danach wieder das Welt-Simulations-Display und wenn Ihr Schiff blinkt, ist der Ladevorgang abgeschlossen und sie können ablegen.

Der Schiffs-Simulator

Das Manövrieren ist eine der interessantesten Aufgaben für den ehrgeizigen Kapitän. Das Schiff muß häufig von Hand gesteuert werden, etwa beim Anlegen, Ablegen oder der Bewältigung von Krisensituationen auf See. Der Steuerstand besteht aus folgenden Komponenten: dem Fahrtregler, dem Fahrtanzeiger und dem Ruderregler (siehe Bild 3).

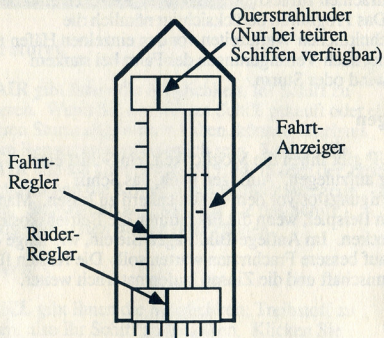


Bild 3 Der Steuerstand.

Der Fahrtregler

Der Fahrtregler funktioniert ähnlich, wie das Gaspedal in einem Auto. Um Schneller zu fahren, nehmen Sie den Fahrtregler mit dem Zeiger, drücken die (linke) Auswahltaste und führen den Regler bei gedrückter Taste nach oben, um vorwärts zu fahren, und nach unten, um rückwärts zu fahren.

Die tatsächliche Beschleunigung des Schiffes wird simuliert, es dauert also einen Moment, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht. Wenn der Fahrtregler genau in

der Mitte (dargestellt durch eine horizontale Linie) steht, ist die Maschine im Leerlauf.

Der Fahrtanzeiger

Die kleine horizontale Linie in dem Feld rechts neben dem Fahrtregler zeigt die tatsächliche Geschwindigkeit des Schiffes im Verhältnis zur gewünschten Geschwindigkeit (Stellung des Fahrtreglers) an.

Je größer ein Schiff ist, desto größer ist auch seine Trägheit, desto länger dauert es auch, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht, oder wieder zum Stillstand kommt. Dem Anfänger sei wärmstens empfohlen, mit kleinen Schiffen zu experimentieren, bevor sich auf die Brücke eines Dickschiffs geht.

Der Ruderregler

Der Ruderregler funktioniert im Prinzip wie ein Lenkrad. Wenn man den Regler nach links zieht, legt man das Ruder des Schiffes auf die Backbord-Seite (linke Seite des Schiffes), zieht man den Regler nach rechts, legt man damit das Ruder auf die Steuerbord-Seite (rechte Seite des Schiffes). Stellen Sie sich bitte vor, Sie stünden auf der Kommandobrücke eines Schiffes. Das Schiff fährt vorwärts. Wenn Sie nun nach vorn, also zum Bug schauen, fährt das Schiff nach links, wenn Sie das Ruder nach Backbord legen und das Schiff fährt nach rechts, wenn Sie das Ruder nach Steuerbord legen.

Wenn Sie nun rückwärts fahren, drehen Sie sich um und schauen auf das Heck des Schiffes. Die Ruderwirkung ist nun, von der Brücke aus gesehen umgekehrt: Backbordruder z.B. läßt das Schiff nach rechts drehen.

Das Umdenken erfordert ein bißchen Gewöhnung, aber Übung macht den Meister und der ist auch noch nie vom Himmel gefallen.

Anlegen

Wenn Sie das Schiff von Hand in den Hafen manövrieren (das gibt bei jedem neuen Hafen einen Statuspunkt!) müssen Sie innerhalb der blau umrandeten, pfeilförmigen Zielfläche

anlegen. Dabei muß der Bug des Schiffes in die Pfeilrichtung zeigen. Wenn das Schiff innerhalb der Zielfläche parallel zur Kaimauer und ohne Fahrt liegt, ist das Anlegemanöver erfolgreich beendet. Die Sanduhr zeigt Ihnen, wieviel Zeit Sie dafür noch zur Verfügung haben.

Ablegen

Sie verlassen den Hafen, indem Sie das blau umrandete Zielfeld durchfahren. Rückwärtsfahrt wird nicht bestraft. Sie können natürlich auch mit Schlepperhilfe ablegen, aber das kostet Geld und wenn Ihre Barmittel schwinden können Sie gezwungen sein, von Hand zu manövrieren.

Auf offener See

Wenn Sie Ihr Auslaufmanöver erfolgreich beendet haben, bekommen Sie Informationen über Ausgangs- und Zielhafen, über die Fracht, die Entfernung in Seemeilen und den Ablieferungstermin (falls Sie Terminfracht angenommen haben). Sie wählen nun Ihre Reisegeschwindigkeit (in Knoten), je schneller Sie fahren desto eher sind zwar da, aber desto mehr Treibstoff verbrauchen Sie dabei. Es geht also darum, eine wirtschaftliche Reisegeschwindigkeit zu finden. Und die hängt von vielen Faktoren ab. Wenn Sie sehr lange unterwegs sind, verbrauchen Sie vielleicht wenig Treibstoff — aber die festen Kosten darf man nicht vernachlässigen.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie den Kampf gegen die raue und kalte See aufnehmen — Sie können mit **STOP ACTION** die Simulation jederzeit anhalten, um Büroarbeit zu erledigen, Informationsbedürfnisse zu stillen, Schiffe zu kaufen oder zu verkaufen, und so weiter. Also, wir wünschen Mast und Schotbruch und immer eine handbreit Wasser unter dem Kiel!

Gewonnen hat...

Wenn das Spiel beendet ist, erscheint die **Rangliste**. Gewonnen hat, wer den höchsten Status aufweist. Bei gleichem Status entscheidet der Besitz.

AEGIS
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

PaperDisk Publishing
Los Angeles, CA