

PATRIZIER IV



Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospiele

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospiele hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

VORWORT

Die Hanse war ein Verbund niederdeutscher Kaufleute, dem rund 70 große und 100 bis 130 kleinere Städte angehörten. Diese Städte lagen in einem Gebiet, das heute sieben europäische Staaten umfasst: von London im Westen bis Novgorod im Osten, von Bergen im Norden bis Köln im Süden.

Gegründet in der Mitte des 13. Jahrhunderts, war die Hanse zunächst nur ein loser Zusammenschluss wagemutiger Fernkaufleute, die ihre Waren meist auf dem Seeweg über die Ost- und Nordsee schipperten. Mit Hilfe ihrer Koggen - stabile, bauchige Schiffe mit viel Laderaum und dem auffälligen Kastell auf dem Achterdeck - brachten sie Fertigwaren von Westeuropa nach Osteuropa und kehrten mit Rostoffen zurück. Viele hundert Jahre lang, eine für heutige Verhältnisse in der globalen Wirtschaft unvorstellbar lange Zeit, spielte die Hanse für die deutsche und europäische Geschichte eine wesentliche Rolle und gilt für viele Historiker als eine Vorläuferin der heutigen Globalisierung, da sie entfernte Länder und Regionen wirtschaftlich an Zentraleuropa anschloss und dadurch auch gesellschaftlich miteinander verband. „Patrizier IV“ versetzt Sie in diese aufregende Zeit der anfänglichen Hanse.

„Patrizier IV“ versetzt Sie in diese aufregende Zeit der anfänglichen Hanse. Wer schon die Vorgänger der Reihe kennt, ist mit dem zugrundeliegenden Spielprinzip bestens vertraut: zunächst wird es Ihnen als einfachen Krämer darum gehen, Waren in einer Stadt günstig einzukaufen, sie über den Seeweg zu einer anderen Stadt zu transportieren und dort zu einem höheren Preis zu verkaufen. Dabei wird Produktion, Transport und Verbrauch aller Waren im Spiel simuliert und die Preise nach Angebot und Nachfrage berechnet. Die Differenz zwischen Ankaufs- und Verkaufspreis ist Ihr Gewinn - und die Grundlage Ihres gesamten unternehmerischen Aufstiegs: ganz gleich, wie Sie an Ihre Waren gelangen - sei es durch Einkauf, eigene Produktion oder gar Piraterie - am Ende zählt, wie viel Sie durch den Verkauf verdient haben.

Später werden Sie Ihre Handelsflotte ausbauen, um immer mehr Städte beliefern zu können. Sie werden automatische Handelsrouten einsetzen und optimieren. Und Sie werden eigene Produktionen hochziehen, zunächst in Ihrer Heimatstadt, später auch in anderen Städten, in denen Ihr Ansehen durch den Handel hoch genug geklettert ist. Ihr Unternehmen wird dabei immer weiter wachsen, und mit ihm die Städte - alle Städte. Denn je mehr Sie in einer Stadt produzieren, desto mehr Arbeiter benötigen Sie, desto mehr Bürger kommen in Ihre Stadt und desto mehr Waren werden verbraucht. Dadurch steigt folglich die Warenproduktion in anderen Städten, denn Ihre Stadt kann nur einige

der von ihr benötigten Waren produzieren.

Und wie in den Vorgängern geht es neben dem Profit auch um den politischen Aufstieg unter den Hanseräten - mit dem Ziel, eines Tages Eldermann zu werden: der bekannteste, beliebteste und erfolgreichste Händler der Hanse.

Doch nicht alles lässt sich mit guter Laune und einem prall gefüllten Geldbeutel regeln: Piraten durchsuchen die See nach Beute - und wenn ihnen niemand Einhalt gebietet, wachsen und gedeihen ihre Verstecke. Schlecht gelaunte Landesfürsten neiden den Städten ihren Erfolg und fordern immer höhere Abgaben - denen allerdings eine gut befestigte Stadt nicht unbedingt nachkommen muss.

Übrigens ist die Spieltiefe der Vorgänger von „Patrizier IV“ in allen Bereichen erhalten geblieben. In anderen Bereichen, beispielsweise beim Einrichten von Handelsrouten, der Forschung und der Gilde, ist sie gar erhöht worden. Gleichzeitig haben wir uns sehr bemüht, den Einstieg in das Spiel zu vereinfachen, die Bedienung zu verschlanken und die Vorkommnisse in der Spielwelt transparenter zu gestalten. Neu hinzugekommen sind auch die 8 Konkurrenten, je einer pro Region. Auf Ihrem Weg zum Eldermann werden Sie diese Konkurrenten überholen müssen. Und wenn sich neben dem Spielspaß auch noch das eine oder andere Aha-Erlebnis einstellt, sei es aufgrund wirtschaftlicher Domino-Effekte oder durch die im Spiel dargestellten historischen Hintergründe, so würde uns das überglücklich machen.

Ob Sie sich nun direkt mit Hilfe der spieleinführenden Kampagne ins Abenteuer stürzen oder erst einmal das Handbuch schmökern: wir wünschen Ihnen eine aufregende Fahrt in das abenteuerliche Leben eines Hanse-Händlers und immer 'ne Handbreit Wasser unter dem Kiel!

Ihr Patrizier 4 - Team

INHALT

VORWORT	3
BEDIENUNG DES SPIELS	7
Grundlagen des Interface	7
Maus- und Tastaturbelegung	7
Spielhilfen	9
Die Stadtansicht	10
Die Seekarte	11
STÄDTE UND BÜRGER	13
Bevölkerungsschichten	13
Bettler	13
Warenhandel	14
Angebot und Nachfrage	14
DasHandelsfenster	14
Gewürze	16
AKTIONEN IN STÄDTEN	16
BETRIEBE UND GEBÄUDE	20
Produktionsbetriebe	20
Andere Gebäude	26
SCHIFFE UND KONVOIS	28
Organisation von Schiffen	28
Die Schiffstypen	30

KAPITÄNE	35
Seeschlachten	35
Schiffe kapern	37
ANSEHEN UND AUFSTIEG	38
Ansehen	38
Hanse	39
Ränge	39
Bürgermeister	39
Eldermann	40
ERWEITERTE MÖGLICHKEITEN	40
Handelsrouten	40
Der Kontorverwalter	43
Expeditionen	44
FORSCHUNG	45
Errichten neuer Niederlassungen	45
KONKURRENTEN UND GEGNER	46
Konkurrenten	46
Landesfürsten	47
Piraten	48
CREDITS	50
SUPPORT	53
ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN	54

BEDIENUNG DES SPIELS

GRUNDLAGEN DES INTERFACES

Patrizier 4 besteht aus drei Spielebenen:

- In der Stadtansicht können Sie Gebäude anklicken und in ihnen Aktionen durchführen. Sie können hier auch neue Gebäude und Betriebe errichten.

- Auf der Seekarte verschicken Sie Ihre Schiffe von einer Stadt zur anderen. Hier können Sie auch von Piraten angegriffen werden oder Jagd auf sie machen.

- Während Seeschlachten – sofern Sie diese manuell durchführen wollen – befinden Sie sich in einem vergrößerten Ausschnitt der Seekarte und können hier die Geleitschiffe Ihres Konvois einzeln steuern.

MAUS- UND TASTATURBELEGUNG

Stadtansicht	
Gebäude betreten	Linksklick
Schiff/Konvoi auswählen	Linksklick auf Schiff/Konvoi
Kamerawinkel ändern	Rechtsklick und Maus bewegen
Zoom	Mausrad
Gebäude drehen	(Baumodus) Mausrad
Seekarte	
Stadt betreten	Linksklick
Konvoi verschicken	Rechtsklick
Handel	Rechtsklick auf Stadt
Minikarte	

Kartenausschnitt anzeigen	Linksklick
Stadt betreten	Linksklick auf Stadt
Konvoi verschicken	Rechtsklick
Handel	Rechtsklick auf Stadt
Seeschlacht	
Schiff bewegen	Rechtsklick
Breitseite abfeuern	Linksklick auf Wasser
Schiff auswählen	Linksklick auf eigenes Schiff / Tasten 1-3

SPIELHILFEN

Das Infosymbol



Wann immer im Spiel das Infosymbol angezeigt wird, können Sie die Maus darauf bewegen, um eine ausführliche Beschreibung der Situation anzeigen zu lassen. Das Infosymbol informiert Sie über alle Hintergründe und komplexeren Zusammenhänge.

Berater-Tipps

Der Berater wird sich während des Spiels je nach Situation mit Tipps und Hinweisen bei Ihnen melden. Neben Video und Sprachausgabe wird auch eine Nachricht im Logbuch unter „Infos“ erzeugt, die Sie jederzeit nachlesen können.

Tutorialfilme

In einigen Situationen der Kampagne werden Hinweise auf Tutorialfilme angezeigt. Klicken Sie einen solchen Hinweis an, um einen Film über die Funktionsweise und Bedienung eines bestimmten Spielmerkmals abzuspielen.

Problemliste des Beraters

Im Logbuch unter „Berater“ werden stets alle aktuellen Ereignisse gesammelt, die Ihrem Handelsunternehmen Probleme bereiten könnten. Klicken Sie auf einen Eintrag, um direkt zu der Problemstelle zu springen.

DIE STADTANSICHT



1 Öffnet die Chronik

2 Ändert die Spielgeschwindigkeit. Es ist empfehlenswert, die Geschwindigkeit auf der niedrigsten Einstellung zu belassen und im Bedarfsfall die Leertaste zu betätigen. Ihre Konkurrenten sind im Hintergrund nämlich immer aktiv und können Ihnen selbst bei normaler Spielgeschwindigkeit beim Warenhandel zuvorkommen, wenn Sie sich beispielsweise im Warenhandelsfenster zu viel Zeit lassen.

3 Öffnet die allgemeinen Infos über die Stadt. Auch von der Seekarte erreichbar.

4 Einwohner der Stadt und Ihr Ansehen in der Stadt (von 0 bis 100%).

5 Verlässt die Stadt und zeigt die Seekarte an.

6 Ihr Bargeld, Ihr Rang und der Button für das Öffnen des Logbuchs.

7 Dieser Balken füllt sich mit blauer Farbe und zeigt Ihnen den Fortschritt bis zum nächsten Rang an.

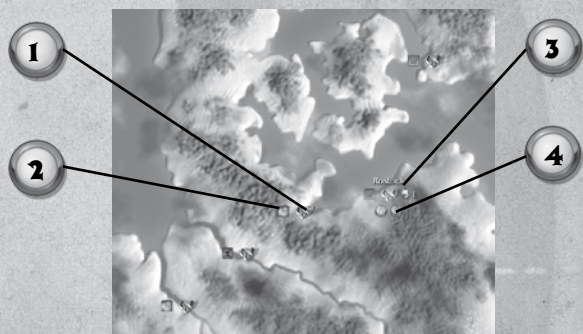
8 Die Minikarte zeigt den Aufbau der Stadt an. Ihr eigenen Gebäude sind eingefärbt. Sie können Die Minimap auch auf die Seekarte umstellen und auf diese Weise einen Konvoi

verschicken oder in einer anderen Stadt handeln, ohne die aktuelle Stadt zu verlassen.

9 Zeigt die Konvois mit und ohne Auftrag. Der Button ganz rechts öffnet die Konvoiliste.

10 Öffnet das Optionsmenü.

DIE SEEKARTE



1 Jede Stadt hat je nach Größe ein anderes Symbol. Klicken Sie das Symbol an, um die Stadt zu betreten. Klicken Sie mit Rechtsklick auf die Stadt, um einen Konvoi dorthin zu schicken oder einen bereits im Hafen befindlichen Konvoi mit der Stadt handeln zu lassen.

2 Links von einer Stadt werden aktuelle Ereignisse und die derzeit am dringlichsten benötigte Ware angezeigt.

3 Klicken Sie auf das Schiffssymbol, um die im Hafen befindlichen Konvois durchzuschalten.

4 Wenn Sie den Mauszeiger eine Weile über der Stadt stehen lassen, erscheinen zwei Buttons, mit denen Sie sich über die Stadt informieren oder den Handel einleiten können.

1

STÄDTE UND BÜRGER

BEVÖLKERUNGSSCHICHTEN

Jede Stadt hat drei Bürgerschichten: Arme, Wohlhabende und Reiche. Alle diese Bürger benötigen einen Arbeitsplatz in der Stadt sowie Wohnraum für sich und ihre Familien.

Jeder Mitarbeiter eines Produktionsbetriebs benötigt Wohnraum für 4 Personen. Zu einem Betrieb mit 25 Mitarbeitern benötigt die Stadt also Wohnraum für 100 Bürger.

Allerdings können die drei Bevölkerungsschichten nicht im gleichen Wohnhaus wohnen. Jede Gruppe wohnt nur unter sich, wobei es die Reichen mehr ins Stadtinnere zieht und die Armen mehr nach außen – wo die Mieten niedriger sind. Da jeder Bürger in einem Betrieb arbeitet, produziert auch jeder Bürger eine Ware (es sei denn, im fehlen Rohstoffe, doch dazu später mehr). Gleichzeitig verbraucht jeder Bürger täglich jede Ware, von manchen mehr, von manchen weniger.

BETTLER

Bettler sind Arbeitssuchende in der Stadt. Sie leben von Almosen und verbrauchen weder Waren noch produzieren sie welche.

Aber: Bettler sind ungemein wichtig für das Wachstum der Stadt, denn sie stellen die Arbeitskräfte von morgen. Je besser es einer Stadt geht, desto mehr Bettler gibt es auch. Es gibt auch Möglichkeiten, die Zuwachsrate von Bettlern zu erhöhen, beispielsweise durch eine Armenspeisung in der Kirche.

Eine Stadt kann nicht weiter wachsen, wenn eine Bevölkerungsschicht nicht mehr genug Wohnraum hat. In der Stadtinfo können Sie sehen, wie viele Wohnhäuser und unterschiedliche Mieter eine Stadt hat. Es sollte stets ein paar mehr Wohnhäuser als Betriebe geben.



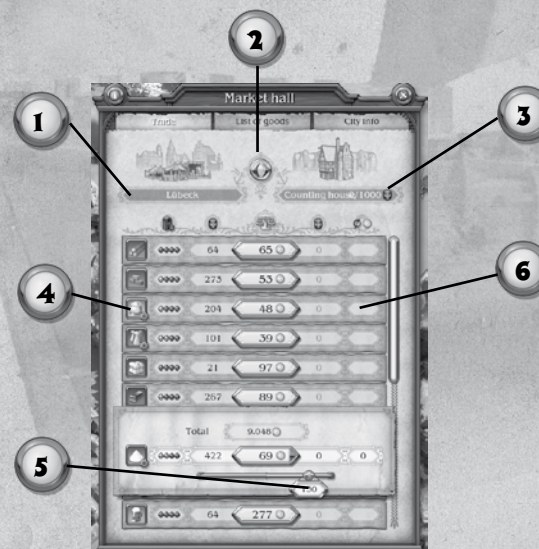
WARENHANDEL

Patrizier 4 simuliert den historischen Warenhandel zwischen den Städten der Hanse. Dabei geht es weniger um die Vielzahl von Waren, die in einer Stadt eine Rolle spielen und für den Eigenbedarf produziert werden. Vielmehr geht es bei Patrizier 4 um die Waren, die in einer Stadt im Überfluss produziert wurden um sie in einer anderen Stadt zu verkaufen.

Wenn man nun bedenkt, dass die Städte nur 4 bis 5 Handelswaren für den Export produzieren können, andererseits aber alle anderen Waren importieren, wird klar, dass sich ein reges Treiben auf den Meeren abspielt – denn alle Waren müssen per Schiff transportiert werden.

ANGEBOT UND NACHFRAGE

Die Besonderheit des Handelssystems von Patrizier 4 ist es, dass die Warenpreise nach Angebot und Nachfrage ermittelt werden und sich wie heutige Börsenkurse permanent ändern. Hat beispielsweise eine Stadt einen Bedarf an 200 Fass Getreide für die nächsten 10 Tage und befinden sich nur 50 Fass aktuell im Lager der Stadt, so zahlt die Stadt einen hohen Preis für jedes Fass Getreide. Während man aber Getreide an die Stadt liefert, sinkt deren Nachfrage und damit auch der Preis.



DAS HANDELSFENSTER

Um zu handeln benötigen Sie einen ausgewählten Konvoi oder ein Kontor in einer Stadt. Klicken Sie dann in der Stadt auf die Markthalle am Hafen (siehe nächstes Kapitel, Aktionen in Städten) oder auf einen Hafenkran.

1 Auf der linken Seite wird die Stadt mit ihrem Vorrat angezeigt.

2 Hier kann die Handelsrichtung umgeschaltet werden, falls Sie einen ausgewählten Konvoi und ein Kontor in der Stadt haben: Stadt – Kontor, Stadt – Konvoi, Kontor – Konvoi.

3 Hier wird Ihr Kontor bzw. Ihr Konvoi angezeigt. Konvois haben eine begrenzte Kapazität, ein Kontor jedoch kann mehr Waren aufnehmen, als es Platz hat, indem es zusätzlichen Platz einfach dazu mietet – was jedoch teuer ist, also Vorsicht!

4 Waren mit einem Zahnrad werden in der Stadt für den Export produziert und haben daher eine niedrigere Nachfrage in der Stadt – wodurch sie meist günstig sind. Doch Vorsicht: auch solche Waren können teuer werden, wenn eine Stadt leergekauft wird.

Neben der Ware steht der Füllstandsanzeiger der Stadt:

◆◆◆◆ Die Ware ist sehr teuer und wird von der Stadt dringend benötigt. Kaufen Sie eine solche Ware, sinkt Ihr Ansehen in der Stadt. Verkaufen Sie eine solche Ware, steigt Ihr Ansehen.

◆◆◆◆ Kaufen Sie solche Waren nur, wenn Sie die Waren dringend benötigen. Viel Gewinn können Sie aufgrund des hohen Preises nicht machen.

◆◆◆◆ Die Ware ist reichlich vorhanden und der Preis liegt nur leicht über dem Produktionspreis.

◆◆◆◆ Die Ware wird in der Stadt produziert und hat einen großen Vorrat

◆◆◆◆ Die Ware ist im Überangebot und der Preis ist liegt deshalb unter dem Produktionspreis

5 Klicken Sie eine Ware an, um den Handel mit der Ware zu beginnen. Bewegen Sie den Regler mit der Maus nach links oder rechts, um die Menge einzustellen. Das Besondere: während Sie die Menge ändern kann sich auch der Preis ändern. Beachten Sie den Füllstandsanzeiger, während Sie die Menge einstellen!

6 Die rechte Spalte zeigt den Durchschnittspreis an, den Sie bezahlt haben. Haben Sie die Ware selbst produziert, so ist dies der Produktionspreis der Ware. Es ist klar, dass Sie eine Ware niemals unter dem Durchschnittspreis verkaufen sollten – es sei denn, Sie haben einen besonderen Grund dafür.

GEWÜRZE

Gewürze können nicht im Hanseraum hergestellt werden. Sie werden in unterschiedlichen Mengen auf dem Landweg vom Mittelmeer nach Köln, Brügge oder Thorn, den alten Landhandelswegen, transportiert. Folglich gibt es in unregelmäßigen Abständen in diesen drei Städten große Mengen an Gewürz günstig zu kaufen. Von dort werden sie dann in die gesamte Hanse verschifft. Sobald Sie einige Ränge aufgestiegen sind, können Sie auch Expeditionen zum Mittelmeer starten, um Gewürze direkt an der Quelle zu kaufen. Siehe dazu das Kapitel „Erweiterte Möglichkeiten“.

AKTIONEN IN STÄDTEN

In Städten führen Sie Aktionen durch, indem Sie ein Gebäude anklicken.



1 Markthalle

Die Markthalle und alle Hafenkräne öffnen das Handelsfenster (siehe Kapitel „Warenhandel“)

2 Ihr eigenes Kontor

bietet im Wesentlichen Informationen zu Ihren Geschäften innerhalb einer Stadt:

- Bilanz Ihrer Geschäfte in der Stadt
- Lagergröße und Wachpersonal
- Warenbestand, Produktion und Verbrauch der Betriebe
- Persönliches (Ehefrau, Kinder, Titel in der Stadt)
- Umzug in eine andere Stadt

Außerdem können Sie im Kontor einen Verwalter einstellen und ihn mit dem automatischen Ankauf und Verkauf von Waren beauftragen (siehe Erweiterte Möglichkeiten / Der Kontorverwalter).

3 Werft

Hier können Sie den Bau von Schiffen in Auftrag geben oder ein vorrätiges Schiff (zu erhöhten Preisen) kaufen. Vorrätige Schiffe stammen von anderen Händlern, die zuvor an die Werft verkauft wurden. Auch Sie selbst können jederzeit ein Schiff in der Werft verkaufen.

Außerdem können Sie in der Werft ein Schiff mit Kanonen ausstatten lassen (das Schiff muss sich dazu als einzelnes Schiff im Hafen befinden).

4 Rathaus

Das Rathaus bietet:

- Ratskeller
- Aushang von Aufträgen der Stadt
- Eine Liste der beliebtesten Bürger der Stadt (sehr praktisch, wenn Sie selbst Bürgermeister werden wollen)
- Das Amt: hier können Sie ab dem Rang eines Ratsherren Vorschläge unterbreiten, was als nächsten in der Stadt unternommen oder an städtischen Gebäuden gebaut werden soll. Selbstverständlich müssen Sie jeden Vorschlag mit genügend Bargeld attraktiv machen.
- Sie können einen Auslieger-Konvoi zur Verfügung stellen, der daraufhin den Hafen und die Stadtzufahrt bewacht und Piraten automatisch angreift. Erhöht ihr Ansehen in der Stadt.

Als Bürgermeister einer Stadt haben Sie vollen Zugriff auf das Amt und können alle Entscheidungen selbst treffen (siehe Abschnitt „Bürgermeister“).

5 Kirche

In der Kirche können Sie zunächst Beten und Gold für den Ausbau der Kirche spenden (erhöht Ihr Ansehen). Sobald die Kirche zum Münster ausgebaut wurde, steht die Armenspeisung zur Verfügung. Sie erhöht den Zulauf an Bettlern und Ihr Ansehen.

Nachdem die Kirche zum Dom ausgebaut wurde, steht sogar der Ablasshandel zur Verfügung. Mit ihm können Sie gegen Zahlung beträchtlicher Summen jedwedes negative Ansehen (das Sie beispielsweise durch Piraterie oder Sabotage erworben haben) im Nu verpuffen lassen.

6 Gilde

Die Gilde bietet folgende Bereiche:

- Mitgliedschaft / Privilegien: Bevor Sie in einer Stadt ein Kontor errichten dürfen, benötigen Sie die Zustimmung der Gilde. Gleiches gilt, wenn Sie mit der Produktion von Waren beginnen möchten.
- Händler: Zeigt eine Liste der beliebtesten Händler der Hanse an. Sehr praktisch, wenn Sie es auf den Eldermann-Sessel abgesehen haben (siehe Abschnitt „Eldermann“).
- Statistik: Zeigt eine Auswahl von Statistiken an, die die gesamte Hanse betreffen.
- Expeditionen: zeigt an, welche Warenumschatzplätze im Mittelmeer bereits entdeckt wurden.
- Maßnahmen: bei bestimmten Ereignissen (z.B. wenn es zu viele aktive Piraten in der Hanse gibt) reagiert der Eldermann und der Hanserat mit dem Beschließen einer geeigneten Maßnahme, um das Problem zu lösen. Diese Maßnahmen werden anschließend unter den tüchtigsten Händlern der Hanse ausgeschrieben. Erfüllen Sie eine Maßnahme, so steigt Ihr Ansehen in der Hanse beträchtlich – eine gute Sache für einen angehenden Eldermann.
- Amtsgeschäfte: Haben Sie es tatsächlich zum Eldermann geschafft, so können Sie hier selbst die Maßnahmen bestimmen, die in der Gilde angezeigt werden sollen (siehe Abschnitt „Eldermann“).

7 Taverne

In der Taverne können Sie zusätzliche Matrosen für Ihre Konvois anheuern. Achtung: Sie benötigen diese zusätzliche Crew nur zur schnelleren Bedienung Ihrer Kanonen. Die Grundbesatzung für Ihre Schiffe ist immer automatisch an Bord.

Außerdem können Sie in der Taverne Aufträge annehmen oder Schurken für moralisch bedenkliche Aufgaben, beispielsweise Sabotage gegen Ihre Konkurrenten, engagieren.

Da sich in der Taverne die ganzen Seeleute treffen und sich über Erfahrungen und Gerüchte mit Piraten austauschen, finden Sie hier auch eine Liste der bekannten Piraten.

8 Baumeister

Jede Stadt hat einen Baumeister der darauf achtet, dass sich die vielen Händler und Produzenten in der Stadt an die Bauvorschriften halten und sich nicht gegenseitig behindern. Den Baumeister müssen Sie daher besuchen, sobald Sie in der Stadt ein Gebäude errichten möchten. Details siehe Kapitel „Gebäudebau“.

9 Stadttor

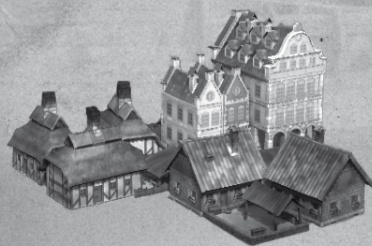
Am Stadttor können Sie den Abgesandten des Landesherren treffen. Siehe Abschnitt „Landesfürsten“ im Kapitel „Konkurrenten und Gegner“.

10 Marktplatz

Je größer der Marktplatz ist, desto größer ist auch die Stadt. Je mehr Bürger sich am Markt tummeln, desto höher ist ihr Wohlstand.

11 Betriebe und Wohnhäuser

Klicken Sie diese Gebäude an, um den Besitzer herauszufinden. Diese Besitzer sind stets Ihre Konkurrenten innerhalb einer Stadt. Außerdem wird bei Betrieben angezeigt, welche Ware produziert wird und bei Wohnhäusern, wie viele Bürger hier wohnen.



BETRIEBE UND GEBÄUDE

In jeder Stadt können Betriebe, Wohnhäuser und andere Gebäude gebaut werden. Dazu suchen Sie den Baumeister auf und wählen das gewünschte Gebäude aus. Nachdem Sie das Gebäude gesetzt und den Bau bezahlt haben, werden die benötigten Bauwaren aus der Markthalle geholt und der Bau wird begonnen. Sind die Bauwaren nicht verfügbar, so wartet der Baumeister mit dem Bau, bis die Waren vorrätig sind.

Die Baukosten eines Betriebes setzen sich aus den Kosten für Bauplatz, Bau, Gebühren und den Baustoffkosten zusammen. Je mehr die Baustoffe aktuell in der Markthalle kosten, desto mehr müssen Sie auch für den Bau bezahlen. Verkaufen sie vor dem Bau von Gebäuden der Stadt benötigte Bauwaren, so können Sie doppelt verdienen: Zum einen durch den Verkauf der Waren, zum anderen müssen Sie für den Bau eines Gebäudes deutlich weniger bezahlen.

PRODUKTIONSBETRIEBE







In jeder Stadt können 4 bis 5 Waren für den Export in andere Städte produziert werden. Die Gewichtseinheit der produzierten Waren ist das Lübecker Salzfaß, kurz „Faß“ genannt.

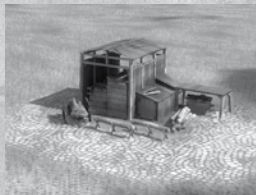
Der Produktionspreis pro Faß einer Ware ermittelt sich wie folgt:

- Die Grundkosten für den Betrieb (Grundsteuer, Erhaltung...) von 50 Goldstücken pro Tag
- Die Lohnkosten pro Tag (6 Goldstücke pro Arbeiter × 25 Arbeiter bei maximaler Auslastung)
- Die pro Tag produzierte Menge in Faß
- Kosten für Rohstoffe







Die folgende Übersicht beschreibt die Eigenschaften aller Betriebe in Patrizier 4. In den Kosten pro Tag sind Grundkosten, Lohnkosten und (Rohstoffe zum Produktionspreis) enthalten.

Sägewerk

Produktion pro Tag	6 Holz (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	33	
Baukosten	6000  20  40 	









Ziegelei

Produktion pro Tag	6 Ziegel (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	33	
Baukosten	6000  20  40 	









Getreidehof

Produktion pro Tag	6 Getreide (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	33	
Baukosten	6000  20  40 	









Hanfhof

Produktion pro Tag	6 Hanf (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	33	
Baukosten	6000  20  40 	









Schafzucht

Produktion pro Tag	4 Wolle (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	50	
Baukosten	6000  20  40 	









Schmelze

Produktion pro Tag	4 Eisen (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	50	
Baukosten	6000  20  40 	









Imker

Produktion pro Tag	4 Honig (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	---	
Kosten pro Tag	200	
Kosten pro Fass	50	
Baukosten	6000  20  40 	









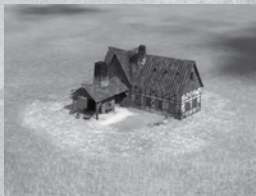
Salzsieder

Produktion pro Tag	4 Salz (Gundware)	
Rohstoff-Verbrauch	4 Holz	
Kosten pro Tag	233	
Kosten pro Fass	58	
Baukosten	6000  20  40 	









Schmied

Produktion pro Tag	2 Metallwaren (Veredelung) 
Rohstoff-Verbrauch	2 Metalle + 1 Holz
Kosten pro Tag	333 
Kosten pro Fass	166 
Baukosten	10000  40  80 









Metbrauerei

Produktion pro Tag	2 Met (Veredelung) 
Rohstoff-Verbrauch	2 Honig
Kosten pro Tag	300 
Kosten pro Fass	150 
Baukosten	8000  30  60 









Schneider

Produktion pro Tag	1 Kleidung (Veredelung) 
Rohstoff-Verbrauch	1 Tuch
Kosten pro Tag	350 
Kosten pro Fass	350 
Baukosten	10000  40  80 









Weber

Produktion pro Tag	2 Tuch (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	2 Wolle
Kosten pro Tag	300 
Kosten pro Fass	150 
Baukosten	8000  30  60 









Brauerei

Produktion pro Tag	3 Bier (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	0,75 Weizen
Kosten pro Tag	225 
Kosten pro Fass	75 
Baukosten	6000  20  40 









Räucherei

Produktion pro Tag	3 Stockfisch (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	3 Hanf + 1,5 Salz
Kosten pro Tag	390 
Kosten pro Fass	130 
Baukosten	6000  20  80 









Käserei

Produktion pro Tag	2 Käse (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200 
Kosten pro Fass	100 
Baukosten	6000  20  40 









Pechkocher

Produktion pro Tag	2 Pech (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	1,5 Holz
Kosten pro Tag	233 
Kosten pro Fass	116 
Baukosten	6000  20  40 









Jagdhütte

Produktion pro Tag	1 Felle (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	0,5 Hanf + 0,5 Metallwaren
Kosten pro Tag	300 
Kosten pro Fass	300 
Baukosten	10000  40  80 









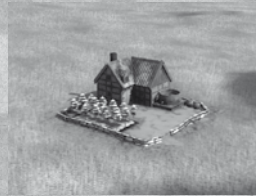
Viehzucht

Produktion pro Tag	1 Fleisch (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	1,5 Salz
Kosten pro Tag	288 
Kosten pro Fass	288 
Baukosten	10000  40  80 



Weingut

Produktion pro Tag	0,5 Wein (Regionalware) 
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200 
Kosten pro Fass	400 
Baukosten	10000  40  80 



In der Hansewelt gibt es 8 verschiedene Regionen. Pro Region gibt es eine Ware, die nur in dieser Region produziert werden kann. Da diese Waren trotzdem in der gesamten Hanse nachgefragt werden, können die Regionalwaren in ihrer Region in rauen Mengen produziert werden und sind eine sicherer Einnahmequelle.

ANDERE GEBÄUDE

Kontor



Das Kontor ist stets Ihr erstes Gebäude in einer Stadt. Ohne Kontor können Sie keine anderen Gebäude errichten und in der Stadt keine lokalen Handel treiben.

Baukosten 10000  40  80 

Wohnhaus



Arbeiter benötigen Wohnraum für sich und ihre Familien. Gibt es keinen Wohnraum in einer Stadt, erhält ein Betrieb auch keine weiteren Arbeiter.

Ein Wohnraum nimmt 100 Bürger auf, das entspricht 25 Arbeiter zuzüglich deren Familien. Pro Betrieb wird im Mittel also ein Wohnhaus benötigt.

In jedem Wohnhaus wohnt immer nur eine bestimmte Bevölkerungsschicht, siehe Kapitel „Städte und Bürger“ unter „Bevölkerungsschichten“.

Baukosten 14000  40  80 

Klosterschule



Erhöht die Zuwanderung von Bettlern um 50%. Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll. Kann zur Universität ausgebaut werden und dient dann der Forschung (siehe Kapitel „Forschung“).

Baukosten 14000  60  120 

Spital



Verringert die Wahrscheinlichkeit des Ausbruchs einer Seuche. Die Vorsorge ist maximal, wenn es ein Spital pro 3000 Einwohner gibt.

Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Baukosten 14000  60  120 

Münze



Erhöht den Anteil wohlhabender und Reicher Bürger in der Stadt.

Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Baukosten 14000  60  120 

Kapelle



Erhöht die Zufriedenheit der Bürger in schwierigen Zeiten. Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Baukosten 14000  60  120 

Desweiteren können Sie noch einige andere Gebäude wie Stadtmauern (siehe Abschnitt „Landesfürsten“ im Kapitel „Gegner & Konkurrenten“), Verteidigungstürme und Brunnen errichten. Auch diese Gebäude errichten Sie wie gewohnt beim Baumeister. Gründen Sie eine neue Niederlassung, so müssen dort außerdem wie Stadtgebäude wie Kirche, Rathaus, Markthalle und Taverne errichtet werden.

SCHIFFE UND KONVOIS

Schiffe sind natürlich das wichtigste Kapital eines Seehändlers. Nach dem Erwerb eines Schiffes in der Werft steht es Ihnen im Hafen zur Verfügung. Um mit dem Schiff etwas anfangen zu können, müssen Sie es entweder einem Konvoi hinzufügen oder einen Kapitän für das Schiff anheuern lassen – wodurch ein neuer Konvoi gebildet wird.

ORGANISATION VON SCHIFFEN

Im Folgenden ein Aufstellung der wichtigsten Möglichkeiten, die ein Schiff bietet:

Einen neuen Konvoi bilden

Um einen neuen Konvoi zu bilden, klicken Sie Ihr Schiff im Hafen an und klicken Sie dann rechts im Interface auf den Button „Konvoi bilden“. Dadurch wird automatisch der bestmögliche Kapitän der Stadt automatisch eingestellt.

Machen Sie sich nichts daraus, wenn der Kapitän noch unerfahren sein sollte: er lernt mit der Zeit dazu und wird immer besser.

Ein Schiff einem Konvoi hinzufügen

Möchten Sie ein einzelnes Schiff im Hafen lieber einem anderen, bereits bestehenden Konvoi hinzufügen, so lassen Sie den Konvoi im gleichen Hafen wie das Schiff vor Anker gehen. Wählen Sie dann den Konvoi an und klicken auf den Button „Schiffsliste“. Nun öffnet sich ein Dialog, in dem Sie bequem Schiffe zwischen Konvoi und Hafen hin- und herschieben können.

Ein Schiff mit Kanonen aufrüsten

Um ein Schiff mit Kanonen aufzurüsten, muss es als einzelnes Schiff im Hafen vor Anker liegen. Besuchen Sie dann die Werft und lassen Ihr Schiff dort mit Kanonen bestücken. Erst wenn ein Schiff mit Kanonen bestückt ist, kann es einen Konvoi beschützen. Die meisten Schiffe können zweimal aufgerüstet werden, manche Schiffe gar nicht. Bei jedem Aufrüsten geht Laderaum verloren. Das Aufrüsten kann außerdem nicht rückgängig gemacht werden.

Basismannschaft und zusätzliche Crew

Jedes Schiff hat automatisch die Grundbesatzung an Bord die es für seine Fahrten benötigt. Wenn Sie ein Schiff aufgerüstet haben, sollten Sie ihm aber unbedingt noch zusätzliche Matrosen zur Bedienung der Kanonen spendieren, denn sonst leidet die Nachladezeit der Kanonen in Seeschlachten beträchtlich. Die Kanonenmannschaft können Sie in jeder Taverne anheuern. Pro Kanone können 4 Mann eingestellt werden.

Ein Schiff zum Geleitschiff eines Konvois machen

Um ein Schiff zum Geleitschiff eines Konvois zu machen, fügen Sie das mit Kanonen bestückte Schiff dem Konvoi hinzu. Danach wählen sie den Konvoi aus und klicken auf den Button Schiffsliste (1). In der Schiffsliste wählen Sie nun das mit Kanonen bestückte Schiff aus (2) und klicken auf den Button „Geleitschiff“ (3).



DIE SCHIFFSTYPEN

Im Folgenden eine Übersicht über alle Schiffstypen. Einige wichtige Informationen zu der Aufstellung:

- Die für den Bau eines Schiffes benötigten Baukosten sind nur ungefähre Werte. Sie richten sich wie beim Gebäudebau nach den aktuellen Kosten der Baustoffe in der Markthalle.
- Die Preisrelation bezieht sich auf das Verhältnis von Laderaum und Preis
- Manche Schiffe können nur auf dem Meer, manche auf Flüssen und dem Meer unterwegs sein
- Die Trefferpunkte geben die Stabilität des Schiffes wieder. Sie spielt eine große Rolle in Seeschlachten. Aber auch auf hoher See weisen Ihre Schiffe Abnutzungserscheinungen auf und müssen regelmäßigen Abständen in einer Werft überholt werden.
- Die Grundkosten beziehen sich auf die Kosten für die Basismannschaft. Diese Kosten

entstehen nur, wenn der Konvoi auf See ist. Pro Kapitän eines Konvois und für die zusätzliche Mannschaft entstehen zusätzliche Kosten, und zwar auch dann, wenn der Konvoi vor Anker liegt.

- Hansekogge, Flusskogge und Kraveel sind besondere Schiffstypen, die erst nach entsprechender Forschung zur Verfügung stehen.

Schnigge



Kapazität	200
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 7
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 28
Wendigkeit	100%
Baukosten (Handwerker)	10000 Gold
Baustoffe	ca. 6000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Beides
Ausbaumöglichkeiten	2x
Trefferpunkte	50
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	20

Kraier



Kapazität	300
Geschwindigkeit in Knoten	5 - 7
Geschwindigkeit in m/s (intern)	20 - 28
Wendigkeit	90%
Baukosten (Handwerker)	15000 Gold
Baustoffe	ca. 11000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Teuer
Fluss / Meer	Beides
Ausbaumöglichkeiten	2x
Trefferpunkte	75
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	30

Kogge



Kapazität	500
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 6
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 24
Wendigkeit	80%
Baukosten (Handwerker)	25000 Gold
Baustoffe	ca. 17000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	2x
Trefferpunkte	125
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	50

Holk



Kapazität	650
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 7
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 28
Wendigkeit	90%
Baukosten (Handwerker)	32500 Gold
Baustoffe	ca. 22600 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Teuer
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	2x
Trefferpunkte	160
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	65

Hansekogge



Kapazität	1000
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 6
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 24
Wendigkeit	60%
Baukosten (Handwerker)	50000 Gold
Baustoffe	ca. 30000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	2x
Trefferpunkte	250
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	100

Flusskogge



Kapazität	1000
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 6
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 24
Wendigkeit	70%
Baukosten (Handwerker)	50000 Gold
Baustoffe	ca. 30000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Fluss
Ausbaumöglichkeiten	0x
Trefferpunkte	250
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	100

Kraveel



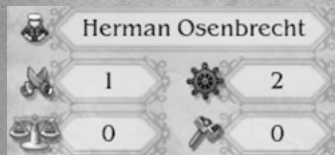
Kapazität	2000
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 8
Geschwindigkeit in m/s (intern)	24 - 32
Wendigkeit	50%
Baukosten (Handwerker)	100000 Gold
Baustoffe	ca. 60000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Mittel
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	0x
Trefferpunkte	500
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	200

KAPITÄNE

Jeder Kapitän hat vier Erfahrungswerte, die jeweils fünf Stufen haben. Mit der Zeit steigt die Erfahrung eines Kapitäns von selbst, Sie können aber auch durch Lehrmeister erhöht werden, die ab und zu in Tavernen anzutreffen sind.

Die vier Erfahrungswerte eines Kapitäns sind:

Erfahrungswert	Auswirkung	Limitierung
Kampferfahrung	Erhöht den Schaden in Seeschlachten. Pro Punkt erhöht sich der Schaden um 2%.	- keine -
Handelserfahrung	Kürzere Stoppzeiten auf Handelsrouten. Die Liegezeit verringert sich pro Punkt um 10%.	1 Punkt wird für Handelsroute benötigt
Schiffsbau	Kürzere Reparaturdauer. Die Reparaturdauer verringert sich pro Punkt um 5%.	- keine -
Navigation	Schnellere Fahrt: die Geschwindigkeit des Konvois erhöht sich pro Punkt um 2%.	3 Punkte werden für Expedition benötigt



Um die aktuellen Erfahrungswerte Ihres Kapitäns zu erfahren, wählen Sie den Konvoi aus und klicken Sie auf den dritten Button „Eigenschaften des Konvois“.

SEESCHLACHTEN

Wann immer einer Ihrer Konvois auf See von einem Piraten angegriffen wird, öffnet sich augenblicklich ein Dialog, in dem Sie eine der folgenden Entscheidung treffen können:

Fluchtversuch

Verfügt Ihr Konvoi über keinen Geleitschutz oder ist er nicht stark genug, so können Sie einen Fluchtversuch wagen. Meist gelingt er zwar nicht, jedoch kapitulieren Ihre Schiffe sofort und die Plünderung durch den Piraten fällt dann sehr moderat aus.

Manueller Kampf

Um Ihren Konvoi mit eigener Hand zu verteidigen, wählen Sie einen automatischen Kampf. In diesem Fall öffnet sich die Seeschlachtansicht und Sie können Ihre Geleitschiffe manuell steuern (siehe „Seeschlachten“ im Kapitel „Bedienung des Spiels“).

Automatischer Kampf

Sind Sie sich sicher, dass Sie die Seeschlacht gewinnen werden, können Sie auch den automatischen Kampf wählen. In diesem Fall müssen Sie der Schlacht nicht beiwohnen und Sie erhalten sofort Auskunft über den Ausgang der Schlacht. Gewinnen Sie, können Sie den Gegner sogar plündern.

Der automatische Kampf steht jedoch nicht zur Verfügung, wenn Sie der Aggressor sind.

Sie können auch selbst eine Seeschlacht vom Zaun brechen. Dazu muss Ihr Konvoi über mindestens ein Geleitschiff verfügen. Sie haben dann folgende Möglichkeiten:



Einen Piraten angreifen

Um einen Piraten anzugreifen, klicken Sie ihn auf der Seekarte mit der rechten Maustaste an. Ihr zuvor ausgewählter Konvoi wird dann versuchen, den Piraten zu stellen. Gelingt es ihm, öffnet sich wie gewohnt der Seeschlachten-dialog.

Einen Händler angreifen

Wählen Sie zunächst den Konvoi aus und klicken Sie auf den Button „Konvoieigenschaften“ (1). Klicken Sie nun auf den Button „Piratenflage hissen“ (2), um auf Ihrem Konvoi die Piratenflage zu hissen. Ihr Konvoi ist nun sozusagen anonym unterwegs. Nun können Sie auf der Seekarte auf einen Händlerkonvoi rechtsklicken, um ihn anzugreifen. Ist Ihr Angriff erfolgreich, so können Sie anschließend den Händlerkonvoi plündern.

Doch Vorsicht: mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit wird Ihr Konvoi doch erkannt oder einer Ihrer Matrosen

plaudert etwas aus. Beides hat einen gehörigen Ansehensverlust in der Hanse und der Heimatstadt des Händlers zur Folge.

Die Patrouillenfunktion

Sie können Ihren Konvoi auch an einer Seeposition – etwa in der Nähe einer Stadt – patrouillieren lassen. Aktivieren Sie dazu die „Patrouillenfunktion“ (3). Dann greift er jeden Piraten automatisch an, der in die Nähe kommt.

Sie können die Patrouille auch mit der Piratenflotte kombinieren, um automatisch Händler anzugreifen, die in die Nähe kommen. Auch hier ist Vorsicht geboten, denn eine solche Aktion führt zur Aussendung des hanseatischen Kampfkonvois „Die bunte Kuh“, der sogleich Jagd auf Ihren Konvoi macht. Bleiben Sie daher nie zu lange an einer Position, wenn Sie diesem Konvoi aus dem Weg gehen möchten.



An Seeschlachten nehmen stets nur Ihre Geleitschiffe teil – und dies können maximal drei Schiffe sein. Kommt es zu einer Plünderung am Ende der Schlacht, sind die Handelsschiffe jedoch stets auch betroffen.

Konvois, die sich auf Handelsrouten befinden, führen Ihre Kämpfe stets automatisch aus, wenn sie angegriffen werden. Fühlt sich der Kapitän unterlegen, so wird er sofort kapitulieren, um einer Beschädigung seines Konvois zu entgehen und die Plünderung so moderat wie möglich ausfallen zu lassen.

SCHIFFE KAPERN

Unter gewissen Umständen können Sie auch ein Schiff Ihres Gegners nach einer erfolgreichen Schlacht übernehmen. Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ihr Konvoi muss angegriffen worden sein
- Bei Ihrem Gegner handelt es sich um einen Piraten
- Sie haben alle Schiffe bis auf ein Schiff des Gegners versenkt und bei diesem letzten Schiff haben Sie die Kanonenbesatzung auf 0 dezimiert.

Sind diese Bedingungen erfüllt, so ist die Mannschaft des letzten Schiffes so demoralisiert, dass sie kapituliert.

ANSEHEN UND AUFSPIEG

ANSEHEN

Stadt

In jeder Stadt haben Sie ein Ansehen. Sie benötigen ein bestimmtes Ansehen, um in der Stadt Privilegien in der Gilde erhalten zu können, beispielsweise wenn Sie ein Kontor oder ein Betriebe errichten möchte. Möchten Sie Bürgermeister einer Stadt werden, so benötigen Sie ein sehr hohes Ansehen (s.u. „Bürgermeister“).

Durch folgende Aktionen steigt Ihr Ansehen:

- Wenn Sie einer Stadt Waren verkaufen, deren Füllstandsanzeiger bei 0 liegt
- Wenn Sie im Rathaus einen Auftrag annehmen und ihn erfüllen
- Spenden in der Kirche
- Ausbau der Kirche
- Pro Arbeiter, den Sie beschäftigen (×)
- Pro Mieter in Ihren Wohnhäusern (×)
- Pro besonderem Gebäude, das Sie errichtet haben (×)
- Wenn Sie einen Hafenauslieger stellen (×)
- In Ihrer Heimatstadt erhalten Sie einen Ansehensbonus (×)

Durch folgende Aktionen sinkt Ihr Ansehen:

- Wenn Sie einer Stadt Waren kaufen, deren Füllstandsanzeiger bei 0 liegt
- Sabotage, Piraterie (wenn Sie erkannt werden)
- Wenn Sie die Zufahrt einer Stadt belagern



Wie es so ist, vergessen die Bürger Ihre Taten auch wieder. Ansehen durch Einmalaktionen (z.B. Handel) ist irgendwann wieder vergessen. Das gilt aber auch für böse Dinge wie Piraterie. Die mit (×) markierten Ansehen sind allerdings permanent – solange die Situation anhält.

HANSE

Auch in der Hanse, also der Gesamtheit der Städte, haben Sie ein Ansehen unter den Hanseräten und Bürgermeistern. Es setzt sich aus dem Städteansehen und dem Gildeansehen zusammen. Es steigt, wenn Sie einen Gildenauftrag erfüllen oder eine Stadt aufwerten, die sie selbst errichtet haben (siehe Kapitel „Erweiterte Möglichkeiten“ im Abschnitt „Errichten neuer Niederlassungen“).

Ihre Gildeansehen sinkt, wenn Sie einen angenommenen Gildenauftrag nicht erfüllen oder als Eldermann nicht auf Ereignisse in der Welt reagieren.

RÄNGE

Es gibt folge Ränge, die Sie als Händler erreichen können:

- Krämer: dies ist Ihr Rang zu Beginn Ihrer Karriere
- Händler
- Großhändler (nötig, um Betriebe errichten zu können)
- Kaufmann
- Fernkaufmann (Diesen Rang benötigen Sie, um Expeditionen auszustatten)
- Großkaufmann
- Ratsherr (nötig, um Anträge beim Stadtrat zu stellen und Landesfürsten zu kontaktieren)
- Ratsmeister (nötig für das Bürgermeisteramt)
- Ratspräsident
- Patrizier (nötig für das Eldermannamt)

Um zum nächsten Rang aufzusteigen, benötigen Sie jeweils ein bestimmtes Vermögen (setzt sich aus Ihrem Bargeld, Ihren Waren und Ihren Betrieben sowie Wohnhäusern zusammen). Welche Bedingungen Sie genau erfüllen müssen, können Sie ablesen, indem Sie den Mauszeiger über den Aufstiegsbalken oben rechts bewegen.

BÜRGERMEISTER

Als Bürgermeister einer Stadt steht Ihnen ein neuer Tab im Rathaus zur Verfügung. Als Bürgermeister können Sie viele weitere Gebäude errichten und vor allem neue und größere Stadtmauer planen, um mehr Platz für Wohnhäuser zu schaffen und Betriebe in die Schutzzone der Stadt aufzunehmen. Dies hat vor allem dann eine Auswirkung, wenn die Stadt von einem Landesfürsten belagert wird (siehe im Kapitel „Konkurrenten und Gegner“ unter „Landesfürsten“).

Um Bürgermeister einer Stadt werden zu können, benötigen Sie ein höheres Ansehen als die anderen Kandidaten in der Stadt. Vor allem aber müssen Sie mehr Arbeiter beschäftigen als Ihr Konkurrent, sofern er in der Stadt kandidiert. Denn Arbeitsplätze ist für alle Bürger das wichtigste.

ELDERMANN

Um Eldermann werden zu können benötigen Sie ein höheres Ansehen in der Hanse als alle anderen Händler. Dies erreichen Sie durch ein hohes Ansehen in einigen Städten und ein ordentliches Ansehen bei der Gilde. Erfüllen Sie also ein paar Gildenaufträge, wenn Sie Eldermann werden möchten.

Als Eldermann können Sie die Maßnahmen auf Ereignisse in der Welt, die zu Gildenaufträgen führen, selbst bestimmen. Sobald ein Ereignis auftritt können Sie in der Gilde nachsehen ob hierzu eine Maßnahme zur Auswahl steht und diese sofort beschließen. Daraufhin wird von Rat der Hanse ein Auftrag erzeugt, der von allen angesehenen Händlern – also auch Sie selbst – angenommen werden kann.

ERWEITERTE MÖGLICHKEITEN

HANDELSROUTEN

Einrichten einer Handelsroute

Wenn Ihr Unternehmen über mehrere Kontore in verschiedenen Städten und mehreren Konvois besteht, werden Sie eventuell nicht mehr alle Konvois von Hand steuern wollen. In diesem Fall können für Ihre Konvoi automatische Handelsrouten einrichten. Das Einrichten einer Handelsroute läuft in mehreren Schritten ab: Wählen Sie zunächst einen Konvoi aus und klicken Sie rechts in der Konvoianzeige auf den Button „Handelsroute“. Hier wählen Sie nun „Neue Handelsroute“ und dann „Route bearbeiten“.



Schritt 1:

Zunächst geben Sie an, welche Städte der Konvoi nacheinander anlaufen soll. Nach der letzten Stadt wird automatisch wieder die erste Stadt der Route angefahren. Sie können eine Stadt auch zweimal in Ihrer Route aufnehmen.

Schritt 2:

Klicken Sie nun auf den Button „Handel“ über der Karte. Daraufhin erscheint die Liste der Städte in der richtigen Reihenfolge. Klicken Sie nun eine der

Städte an, um die Warenliste anzuzeigen. Es gibt drei Bereiche: „Nicht handeln“, „Automatisch handeln“ und „Handel nach Vorgaben“. Automatisch heißt, dass der Kapitän günstige Waren selbstständig kauft und teure Waren automatisch verkauft.

Um eine Ware in einen anderen Bereich zu verschieben, klicken Sie die Ware an und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Schritt 3:

Dieser Schritt ist optional, denn das automatische Handeln funktioniert schon ganz gut, wenn Sie Städte wählen, die möglichst unterschiedliche Waren produzieren. Um aber dem Kapitän genaue Vorgaben zu machen, welche Waren er zu welchem Preis und in welcher Menge kaufen soll, so müssen Sie die Waren in den Bereich „Handel nach Vorgaben“ verschieben. Dadurch wird rechts im Dialog ein weiterer Bereich aktiviert, in dem Sie folgendes einstellen können:



A. In der ersten Spalte legen Sie fest, ob sie die Ware in Ihr Kontor in der Stadt verschieben wollen oder ob Sie die Ware an die Stadt verkaufen möchten.

B. In der zweiten Spalte legen Sie fest, wie viel Ware maximal ausgeladen bzw. verkauft werden sollen.

C. In der dritten Spalte schließlich legen Sie fest, welchen Preis sie mindestens für die Waren haben wollen.

Wenn Sie ganz oben auf den Button „100%“ drücken, wird der normale Produktionspreis der Ware eingetragen.

D. Mit dem Button „Handelsmodus“ können Sie zwischen Ausladen und Einladen wechseln.

Grundsätzlich können Sie für jede Ware Auslade- und Einladeparameter angeben.

Beispiel

Nehmen wir an, Sie produzieren Salz in Lübeck und möchten das Salz automatisch nach Aalborg und Malmö verkaufen. Die einfachste Möglichkeit wäre, in Lübeck die Ware Salz vorzugeben und die maximal mögliche Menge vom Kontor in das Schiff zu laden. In Aalborg und Malmö schieben sie die Ware Salz einfach in den Bereich „Automatisch handeln“.

Noch effektiver wird die Route natürlich, wenn Sie austesten, welchen Preis sie für Salz in Aalborg und Brügge fordern können. Und selbstverständlich sollten Sie noch andere Waren in die Route mit einbeziehen.

Überwachung von Handelsrouten

Wie viel Gewinn (oder Verlust) eine Handelsroute macht, können Sie nachsehen, sobald Ihr Konvoi eine komplette Route hinter sich hat. Klicken Sie dazu auf den Button „Konvoiliste“ unter der Minikarte oben rechts und wählen Sie dort den Tab „Handelsrouten“.



DER KONTORVERWALTER

Mit Hilfe des Kontorverwalters können Sie – ähnlich wie bei Handelsrouten – einen automatischen Kontorhandel einrichten. Stellen Sie dazu einen Verwalter ein und geben Sie ihm an, welche Waren er bis zu welchem Bestand und bis zu welchem Preis von der Stadt kaufen soll. Außerdem können Sie angeben, welche Waren er ab welchem Preis bis zu welchem Kontorbestand an die Stadt verkaufen soll.

Zwei Beispiele, in denen sich der Kontorverwalter als sehr nützlich erweisen kann. Nehmen wir an, Sie produzieren in Lübeck die Ware Salz. Dann benötigen Sie dafür auch etwas Holz als Rohstoff. Damit sie immer genug Holz haben, können Sie Ihren Verwalter darauf achten lassen, dass immer 10 Fass Holz vorrätig sind. Freilich können Sie selbst Holz zu vielleicht besseren Preisen heranschaffen, doch es ist gut zu wissen, dass der Verwalter im Notfall hilft.

Nehmen wir an, eine Handelsroute schafft große Mengen Fleisch nach Lübeck heran. Doch manchmal ist in Lübeck die Nachfrage nicht groß genug, um die Waren mit gutem Gewinn zu verkaufen. In diesem Fall lassen Sie die Ware einfach an das Kontor liefern

und beauftragen den Verwalter damit, das Fleisch dann zu verkaufen, wenn der Preis in der Stadt eine bestimmte Höhe erreicht hat.

Der Kontorverwalter kann auch Bestände in der Stadt vor der Entnahme durch Handelsrouten schützen. Wenn Sie beispielsweise nicht wünschen, dass der Bestand von Weizen durch eine Handelsroute unter 50 Fass fällt, weil Sie diese Menge zur Versorgung Ihrer Brauereien halten möchten, so können Sie diese Menge vom Verwalter schützen lassen. Geben Sie dazu den Verkauf von Weizen bis auf den Restbestand von 50 Fass ein und sperren Sie dann den Restbestand, indem Sie die Maus über das Warensymbol bewegen und auf den dann erscheinenden Button „Mindestbestand sperren“ klicken.

EXPEDITIONEN

Sobald Sie den Rang „Fernkaufmann“ erreicht haben, können Sie eigene Expeditionen zum Mittelmeer entsenden, um Gewürze für die Hanse herbeizuschaffen. Aber auch die Waren Wein und Tuch können am Mittelmeer günstig erworben werden – was aber meist nicht nötig sein wird, da sie die Waren ja auch im Hanseraum herstellen können.

Im Gegenzug können Sie im Mittelmeerraum Eisenwaren, Felle und Pech verkaufen. Bevor Sie einen Konvoi nach Süden schicken können, müssen Sie zunächst in der Gilde eine Berechtigung dazu erwerben. Anschließend rüsten Sie Ihren Konvoi gemäß der Vorgaben aus, wählen ihn an und klicken mit der rechten Maustaste auf das Seegebiet ganz im Südwesten (südwestlich von London). Dadurch öffnet sich der Expeditionsdialog.

Bevor Sie Waren handeln können, müssen Sie jedoch erst einmal mindestens einen Mittelmeerhafen entdecken. In der Anfangszeit müssen Sie daher erst einmal einige Küstenstreifen absuchen lassen.

Nach seiner Rückkehr von einer Expedition fährt der Konvoi immer den Hafen Ihrer Heimatstadt an. Außerdem schreibt er einen Bericht, der in der Konvoiliste im Tab „Expeditionen“ abgelegt wird.

FORSCHUNG

Sie können eine Klosterschule zu einer Universität ausbauen. Zum Dank erlauben Ihnen die Mönche, Forschungsaufträge einzureichen. Man darf diese Forschungen nicht mit Forschungen in der heutigen Zeit vergleichen, man muss sie mehr als „Nachforschungen“ verstehen. Denn die Gelehrten der damaligen Zeit trugen auf Reisen und bei der Lektüre fremder Schriften Wissen und Erkenntnisse heran. Damit Sie die Forschung selbst entdecken können, wird hier nicht allzu viel verraten.

Nur so viel: es gibt neue Schiffstypen und Handelsniederlassungen zu entdecken!



Je mehr Universitäten Sie in der Hanse errichten, desto schneller wird die Forschung vorangetrieben.

EINRICHTEN NEUER NIEDERLASSUNGEN

Ab dem Rang „Ratsmeister“ können Sie spezielle Gildenaufträge übernehmen. Das Erfüllen dieser Aufträge ist sehr nützlich, denn es steigert Ihr Ansehen bei der Hanse. Manchmal werden Sie in der Gilde auch den Auftrag vorfinden, eine neue Niederlassung zu gründen. Dieser Auftrag folgt immer einer abgeschlossenen Forschung im Bereich „Geographie“, die sie als Erbauer einer Universität sogar selbst in die Wege leiten können. Der Auftrag wird aber auch in anderen Situationen erzeugt.

Nachdem Sie den Auftrag angenommen haben, geht es darum, ein kleines Dorf in ein kleines Städtchen zu verwandeln. Dazu müssen zunächst einige Gebäude errichtet werden – wie beispielsweise Markthalle, Rathaus und Kirche. Und dafür sind sehr, sehr viele Baumaterialien nötig.

Nachdem Sie die Baustoffe abgeliefert haben, wird die Stadt automatisch errichtet. Da Sie der Stadtherr der neuen Niederlassung sind, sind sie automatisch und für alle Zeiten auch der Bürgermeister (es sei denn, Sie lassen die Bürger im Stich). Daher können Sie, wann immer Sie wollen, die Stadt im Rathaus zu einer Hansefaktorei aufwerten lassen.



Erst wenn eine kleine Stadt zu einer Hansefaktorei aufgewertet wurde, werden andere Händler die Stadt anfahren. Bis dahin müssen Sie die Stadt komplett selbst versorgen. Wann der richtige Zeitpunkt für die Aufwertung ist, entscheiden Sie. Doch es gilt zu beachten, dass man Ihnen den Titel „Stadtherr“ für immer aberkennen wird, wenn die Stadt zu lange einen niedrigen Wohlstand hat.

KONKURRENTEN UND GEGNER

KONKURRENTEN

Immer, wenn ein fremder Konvoi im Hafen anlegt, handelt es sich dabei um einen Händler. Sie werden ihnen auch auf der Seekarte begegnen, denn sie sind sehr zahlreich. Unermüdlich transportieren sie Waren von einer Stadt zur anderen, immer auf der Suche nach einem guten Angebot oder einer gut bezahlten Nachfrage.

Doch viele von ihnen sind nur einfache lokale Händler, die meist keine langen Strecken zurücklegen wollen. Ihre echten Konkurrenten, Ihre Widersacher, sind wohlhabende Großunternehmer, die sich wie Sie ein ansehnliches Unternehmen aufbauen wollen. In jeder Region gibt es einen dieser Konkurrenten. Sie sind oft Bürgermeister in ihren jeweiligen Heimatstädten und streben nach Reichtum, Ansehen und Macht. Keine Sorge, Sie werden Ihre jeweiligen Konkurrenten schnell kennenlernen, denn sie beobachten Ihre Schritte genau und werden ihre Meinung kundtun, wenn ihnen etwas nicht passt.

Möchten Sie irgendwann einmal einen Konkurrenten vom Bürgermeistersessel verdrängen, so benötigen Sie in der betreffenden Stadt ein höheres Ansehen als Ihr Konkurrent, denn Arbeitsplätze sind für die Bürger einer Stadt das allerwichtigste. Sie müssen daher entweder mehr Betriebe als Ihr Konkurrent errichten oder aber ihm seine Betriebe abspenstig machen. Für letzteres gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- 1.** Die einfachste aber auch teuerste Methode ist es, Ihrem Konkurrent einfach einige seiner Betriebe abzukaufen. Doch er durchschaut natürlich Ihren Plan und verlangt für jeden Betrieb eine höhere Summe.
- 2.** Eine andere Möglichkeit ist, die Rohstoffe, die ein Konkurrent für die Produktion benötigt, zu verknappen. Produziert Ihr Konkurrent beispielsweise Fleisch, so können Sie das Salz in der Stadt verknappen und darauf achten, dass kaum etwas angeliefert wird (beispielsweise, indem Sie auf einem Konvoi die Piratenflagge hissen und den Hafen belagern). Nach einiger Zeit wird Ihrem Konkurrent die Produktion zu ineffizient und er reißt vielleicht einen seiner Betriebe ab. Bei dieser Methode sinkt natürlich Ihr Ansehen gewaltig, doch wenn Sie anschließend selbst die Waren produzieren, erholt sich Ihr Ansehen auch wieder.

3. Die dritte Methode ist, die strittige Ware selber in großen Mengen zu produzieren und sie dann über einen Zeitraum von etwa 2 Wochen auf den Markt werfen, so dass die Stadt permanent 4 Vorratsbalken hat und der Preis unter den Produktionspreis sinkt. Dadurch ist die Ware nicht mehr lukrativ und Ihr Konkurrent entlässt nach und nach seine Mitarbeiter. Schließlich wird er auch Betriebe abreißen.

Wenn Sie in Ihrer Region neue Betriebe errichten, so wachsen automatisch auch Ihre Konkurrenten in den anderen Regionen. Denn schließlich benötigen Ihre Betriebe Arbeiter und diese konsumieren wiederum Waren. Bemerkte ein Konkurrent, dass für eine Ware die Nachfrage und damit der Preis steigt, so erhöht er irgendwann die Produktion – und wächst dadurch.

LANDESFÜRSTEN

Jede Region hat einen Landesfürst, zu dessen Land mehrere Städte gehören. Dies kann ein Herzog, ein Baron oder sogar ein König sein. Diese Landesherren haben irgendwann ihren Gemeinden das Stadtrecht zugesprochen, wodurch diese zu Städten erhoben wurden und sich von dort an selbst verwalten durften.

Zwar hält sich ein Landesherr aus einer Stadt weitgehend heraus, doch der eine oder andere neidet der Stadt den Erfolg und fordert von Zeit zu Zeit eine Abgabe. Die Forderungen fallen umso üppiger aus, je größer und reicher die Städte einer Region sind. Erfüllen die Städte die Forderungen des Landesfürsten, so bleibt er zufrieden. Fühlt er sich vernachlässigt, wird er wütend und kann im Extremfall auch beschließen, eine Stadt der Region zu belagern – was für eine Stadt dramatische Folgen haben kann, denn während einer Belagerung sind alle Betriebe außerhalb der Stadtmauern stillgelegt.

Grundsätzlich haben Sie daher zwei Möglichkeiten, um Ihre Stadt zu schützen: entweder Sie erfüllen die Forderungen des Landesfürsten oder aber Sie sorgen dafür, dass die Stadt eine größere Mauer erhält und Ihre Tore mit Wachtürmen schützt. Beides können Sie im Rathaus erledigen, entweder indem Sie den Rat der Stadt überzeugen oder indem Sie als Bürgermeister selbst die nötigen Entscheidungen treffen.

Sie können mit dem Abgesandten des Landesfürsten über das Stadttor in Kontakt treten – vorausgesetzt, Sie haben den Rang eines Ratsherren. Am Stadttor können Sie seine Zufriedenheit und seine aktuellen Forderungen erfahren. Ist der Landesfürst unzufrieden, so ist nicht immer vorhersagbar, welche Stadt er belagern wird. Man kann dies einschätzen, wenn man seine Truppenstärke in der Nähe der jeweiligen Stadt verfolgt (diese Information erhält man am Stadttor). Hat sich der Landesfürst für eine Stadt entschieden, so wählen seine Truppen stets das Stadttor, das Ihnen am geringsten verteidigt zu sein scheint.

PIRATEN


In Patrizier 4 gibt es zwei Sorten von Piraten: zum Einen diejenigen, die von einer Stadt, einem Landesfürsten oder einem Händler (beispielsweise von Ihnen über die Taverne) angeheuert werden.

Zum anderen die simulierten Piratensippen. Zu diesen gehört beispielsweise der allseits bekannte Störtebecker. Piraten wie er haben ein Versteck, von dem aus sie operieren: sie senden Ihre Konvois aus, plündern Händler und kehren von Zeit zu Zeit zurück, um die geplünderten Waren abzuladen und ihre Schiffe zu reparieren. Je erfolgreicher eine Piratensippe ist, desto mehr Schiffe erhält sie und desto mehr Konvois sendet sie aus.

Wenn Ihnen die Piratenflut zu viel wird, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- 1.** Machen Sie sich auf die Suche nach Piratenkonvois. In der Taverne erhalten Sie Anhaltspunkte über ihren letzten bekannten Ort. Für jeden vernichteten Konvoi erhalten Sie außerdem eine Belohnung vom Rat der Hanse.
- 2.** Sie können einer Piratensippe auch einen schweren Schlag versetzen, indem Sie deren Versteck angreifen. Doch dazu müssen Sie das Versteck erst einmal finden: hierfür müssen Sie beobachten, wie ein Piratenkonvoi in sein Versteck zurückkehrt und ihn verfolgen. Wenn Sie dann sehen, wie er an einer Küste von der Karte verschwindet, haben Sie eine echte Chance, sein Versteck aufzudecken. In diesem Fall bietet die Gilde sogleich einen Auftrag an, der es Ihnen gestattet, das Versteck hochzunehmen. Warten Sie dann noch ein paar Tage, um möglichst viele Konvois dort anzutreffen. Wenn Sie

dann das Versteck angreifen, kämpfen Sie nacheinander gegen alle dort befindlichen Piratenkonvois. Siegen Sie, so wird das Versteck automatisch zerstört, denn es hat keine eigene Verteidigung.

 Nachdem Sie in der Gilde den Auftrag angenommen haben, ein Piratennest auszuräuchern, sollten Sie noch ein paar Tage mit dem Angriff warten. Denn die Piratenkonvois werden sich nach Auftragsannahme dort versammeln, um Sie gebührend zu empfangen.

Vernichten Sie ein Versteck, während noch Konvois dieser Sippe unterwegs sind, so gründen sie irgendwo ein neues Versteck und tauchen nach einer Weile unter neuem Namen wieder auf.

GAMING MINDS STUDIOS

CREATIVE DIRECTOR
Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR
Kay Struve

CODER
Bastian Clarenbach
Bernd Ludewig
Dennis Bellmann
Jochen Hofmeier
Matthias Muschallik
Michael Offel
Peter Grimsehl
Stephan Hodes
Ulf Winkelmann

GRAPHICS
Christian Zajac
Daniel Lieske
Guido Neumann
Mark Külker

ADDITIONAL GAME DESIGN
Daniel Scollie

SPECIAL THANKS TO
the members of www.patrizierforum.net and all betatesters of Patrician IV.

EXTERNAL
Sound, Music & Implementation
Rocketaudio - Dag Winderlich

QA
Sebastian Walter
Walter-Thomas Bathke
Games Quality GbR

INTRO & RENDERINGS

The Light Works - Tobias Richter, Oliver Nikelowski, Arne Langenbach, Jennifer Marx, Iring Freytag

ADDITIONAL INTERFACE DESIGN

Christoph Werner

ADDITIONAL RENDERINGS

Realmforge Studios - Christopher Mertig

ADDITIONAL MODELLING

Realmforge Studios - Florian Schweinbenz

ILLUSTRATIONS

Anca Adelina Finta
Realmforge Studios - Viktor Linke

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Stefan Marcinek
Simon Hellwig

HEAD OF PUBLISHING GERMANY

Henner Bruhn

PRODUCT MANAGERS

Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock
Michael de Rienzo

LOGO ARTWORK & PACKAGING

Joachim Wegmann

MANUAL

Simone-Desiree Rieß

WEBSITE

Anna- Maria Heinrich

COVER-ARTIST

Tobias Mannewitz KARAKTER

MAC VERSION

Runesoft GmbH

PROGRAMMING

David Meiners

Damir Nolic

PROJECTMANAGEMENT

Thomas Steiding

SUPPORT

Runesoft GmbH

Zur Linde 7

01723 Kesselsdorf

Germany

info@rune-soft.com

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT - READ CAREFULLY

USE OF THIS PROGRAM IS SUBJECT TO THE TERMS OF THIS LICENSE WITH RUNESOFT. "PROGRAM" INCLUDES THE SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENSE, THE ASSOCIATED MEDIA, ANY PRINTED MATERIALS, ANY ON-LINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS. BY OPENING THIS PACKAGE AND/OR BY INSTALLING OR USING ANY PORTION OF THIS PROGRAM, YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE.

LIMITED LICENSE

Runesoft grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to install and to use one copy of this Program solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted to you under this License are reserved and held by Runesoft and, as applicable, Runesoft's licensors. This Program is licensed, not sold for your use. This License confers no title or ownership in this Program and should not be construed as a sale of any rights in or to this Program.

OWNERSHIP

All title, ownership rights and intellectual property rights in or to this Program (including, but not limited to, any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, art work, animation, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights and "applets" incorporated into this Program) and any and all copies thereof are owned by Runesoft or its licensors. This Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Program contains certain licensed materials and Runesoft's licensors may protect their rights in the event of any violation of this License.

LIMITED USE

Without the prior written consent of Runesoft, you shall not, directly or indirectly, at any time: * Exploit, or permit the exploitation of, this Program or any of its parts commercially. * Use this Program, or permit use of this Program, on more than one computer, computer terminal or workstation at the same time. * Make, or permit anyone to make, copies of this Program or any part thereof. * Except as otherwise explicitly provided by this Program, use the program, or permit use of this Program, in or as part of a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including, but not limited to, at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site. * Sell, rent, lease,

license, distribute or otherwise transfer this Program or any copies thereof to any other person or entity.* Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble or create derivative works of this Program, in whole or in part.* Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.* Export or re-export this Program or any copy or adaptation in violation of any applicable laws or regulations.

LIMITED WARRANTY

Runesoft warrants to the original consumer purchaser of this Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found to be defective within such 90-day period, then Runesoft will replace this Program, free of charge, upon its receipt of this Program and the other items set forth below, provided this Program is still being manufactured by Runesoft. If this program is no longer being manufactured by Runesoft, then Runesoft shall have the right to substitute a similar program of equal or lesser value. This warranty is limited to the recording medium containing this Program as originally provided by Runesoft and is not applicable to any other portion of this Program. This warranty shall not be applicable and shall be void if the applicable defect has arisen through normal wear and tear or through abuse, mistreatment or neglect. Any other warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE RUNESOFT. TO THE GREATEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, RUNESOFT HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL OTHER WARRANTIES WITH RESPECT TO THIS PROGRAM.

When returning this Program for warranty replacement, please send the original product CDs or diskettes in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you were running the Program; and (4) if you are returning the Program after the 90-day warranty period, but within one year of the date of purchase, then a check or money order for EUR\$10 per CD or diskette. All postage related to the delivery of these items to Runesoft must be prepaid. Runesoft recommends that all such items be sent by certified

mail. Please send all such items to the following address: Runesoft GmbH, Zur Linde 7, 01723 Kesselsdorf, Germany.

LIMITATION ON DAMAGES

NOTWITHSTANDING ANYTHING CONTAINED OR IMPLIED HEREIN TO THE CONTRARY, RUNESOFT SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PROGRAM, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE GREATEST EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF RUNESOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL RUNESOFT'S LIABILITY EXCEED THE ACTUAL PURCHASE PRICE OF THIS PROGRAM. YOU SHOULD BE AWARE THAT SOME STATES AND COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON THE DURATION OF PRODUCT WARRANTIES AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES WITH RESPECT THERETO. AS A RESULT, THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSIONS OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This License is effective until terminated. Without prejudice to any other rights that Runesoft may possess at law or in equity, this License will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. Upon any termination of this License, you must destroy all copies of this Program, including all of its component parts. You may terminate this License at any time by destroying this Program.

INJUNCTION

Because Runesoft would be irreparably damaged if the terms of this License were not specifically enforced, you hereby agree that Runesoft shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this License, in addition to such other remedies as Runesoft may otherwise have under applicable laws

INDEMNITY

You hereby agree to indemnify, defend and hold harmless Runesoft and each of its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, shareholders, members,

managers, employees and agents from and against any and all damages, losses, costs and other expenses arising in connection with or otherwise resulting from any failure to use this Program in accordance with the terms of this License.

MISCELLANEOUS

This License represents the complete agreement concerning this Program between the parties and supersedes all prior agreements and representations, whether written or oral, between them. This License may be amended only pursuant to a written instrument executed by Runesoft. If any provision of this License is held to be unenforceable or invalid for any reason, then such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable or valid, and the remaining provisions of this License shall not be affected thereby. To the fullest extent possible, this License shall be construed under German law. Exclusive jurisdiction for any dispute related to this License shall rest with the state and federal courts in Dresden, Germany. If you have any questions concerning this license, then you may contact Runesoft at:

Runesoft GmbH
Zur Linde 7
01723 Kesselsdorf
GERMANY

ACCEPTANCE

I HEREBY ACKNOWLEDGE THAT I HAVE READ AND UNDERSTAND THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT AND AGREE THAT THE ACTION OF INSTALLING THIS PROGRAM IS AN ACKNOWLEDGEMENT OF MY AGREEMENT TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS SET FORTH HEREIN. I ALSO ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT IS THE COMPLETE AND EXCLUSIVE STATEMENT OF THE AGREEMENT BETWEEN RUNESOFT AND ME, AND THAT THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT SUPERSEDES ANY PRIOR OR CONTEMPORANEOUS AGREEMENT OR OTHER COMMUNICATION, WHETHER ORAL OR WRITTEN, BETWEEN RUNESOFT AND ME.

All trademarks mentioned in this manual are property of their respective owners.

YOU MAY NOT DISTRIBUTE THIS VERSION OF THE SOFTWARE.