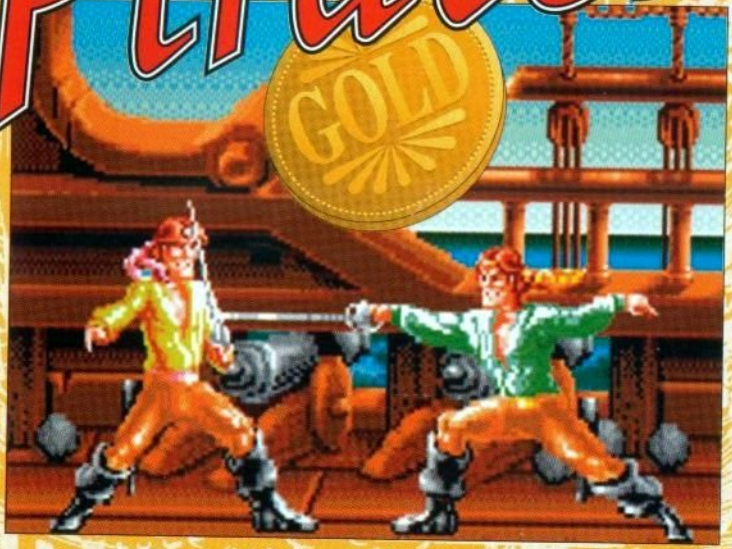
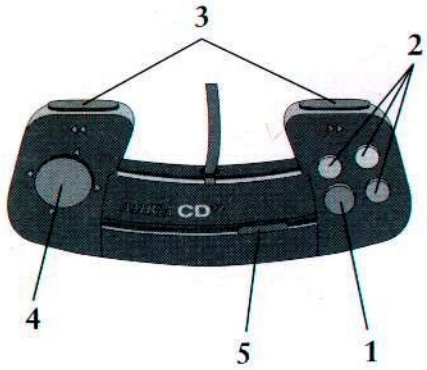
Pirates!





THE AMIGA CD 32 CONTROLLER

1. Red Button - Main Selector
2. Green, Yellow, Blue Buttons - Second Selector
3. Left/Right Buttons - Third Selector
4. Direction Pad - Up, Down, Left, Right
5. Pause/Resume Game Button

DER "AMIGA CD 32"-CONTROLLER

1. Roter Knopf - Hauptselektor
2. Grüner, gelber und blauer Knopf - Zweiter Selektor
3. Linker/Rechter Knopf - Dritter Selektor
4. Richtungsknopf - Hoch, Runter, Links, Rechts
5. Knopf zur Unterbrechung/Wiederaufnahme eines Spiels

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR AMIGA CD 32

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

Prior to use:

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a game.
- Parents should supervise their children. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHREN AMIGA CD 32 BENUTZEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

Vor dem Spielen

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5 m vom Bildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während des Spielens

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Spiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

CONTENTS

Getting Started 4
Towns of the Caribbean 5
The Captain's Cabin 8
Sailing the Caribbean 9
Ship Combat 10
Attacking a Town From the Sea 12
Swordfighting 12
On the Land 14
Treasures of the Caribbean 16
Ships of the Caribbean 17
Famous Expeditions 20
Historical Time Periods 22
Pirates! Gold Playing Tips 24

INHALT

Spielstart 26
Städte der Karibik 27
Die Kajüte des Kapitäns 30
Reisen in der Karibik 31
Kämpfe auf hoher See 32
Angriff einer Stadt vom Meer aus 34
Der Fechtkampf 34
An Land 36
Schätze der Karibik 38
Schiffe der Karibik 39
Berühmte Expeditionen 42
Historische Epochen 44
Spieltips 46

CREDITS

Original Design and Programming Sid Meier

Additional Original Design Arnold Hendrick

Programmer Tim Cannell

Additional Programming Nick Thompson, Paul Dunning

Intro Sequence Programming Andrew Parton

Intro Sequence Artwork Drew Northcott, Nick Cook, John Reitze, Amanda Roberts, Eddie Garnier

Music & Sound John Broomhall, Andrew Parton

Computer Graphics & Animation Michael Bazzell, Patrick Downey

Quality Assurance Pete Woods

Manual Design & Layout Sarah Kerr

Manual Illustrations Mark Glidden

Package Design Julie Burness

Documentation Alkis Alkiviades

Thanks to Arnold Hendrick, Tim Train, Dave McKibbin, Perry Houbart, Laurie Sinnett, Everyone at MPS UK

Producer Stuart Whyte

Publishers Paul Hibbard, Pete Moreland

GETTING STARTED

Insert *Pirates! Gold* CD into the Amiga CD 32 console as shown in the Commodore instruction booklet. After a few seconds, the opening sequence will run before the main game begins.

Press the Main Selector button (Red). The screen will change to the *Pirates! Gold* Title Screen.

Press the Main Selector button (Red) again to go to the Main Menu.

On the Main Menu, use your Direction Pad to highlight your menu choice; press the Main Selector button (Red) to select.

The Main Menu

- **Start New Career:** This option starts a new game of *Pirates! Gold*.
- **Continue a Saved Game:** This option lets you continue a game you've already begun.
- **Command a Famous Expedition:** This option allows you to lead a pirate expedition from history. Famous expeditions are described later in this manual.

The Configure Screen

The Configure Screen allows you to set the game to your specifications. We suggest you use the default options for your first few games.

- **Historical Period:** For your first games, choose the 1660s, a fine period for swashbuckling. (The historical periods are described later.)
- **Nationality:** You can play an English Buccaneer, a French Buccaneer, a Dutch Adventurer, or a Spanish Renegade. In general, English is the easiest, then French, then Dutch, and finally, Spanish is the hardest nationality to play.

For your first game play an Englishman.

- **Family Name:** Put in any name you like. Use the Direction Pad to highlight the letters, press the Main Selector button (Red) to change the letters.
- **Difficulty Level:** "Apprentice" is the easiest, "Swashbuckler" the hardest.

For your first game, choose Apprentice.

- **Special Ability:** Your pirate can be an expert in any one of the following:
- **Skill at Fencing:** Your pirate is an expert swordsman.

- **Skill at Navigation:** Your pirate's ship travels faster than other ships.
- **Skill at Gunnery:** Your ship's cannon-fire is accurate and deadly.
- **Wit and Charm:** Your pirate can beguile government officials — and the ladies.
- **Skill at Medicine:** Your pirate will remain healthy longer than other pirates.

Starting Play

The next thing you see are some information screens. Press the Main Selector button (Red) to flip through them. After an opening swordfight (see page 12), you'll find yourself in one of the many towns of the Caribbean.

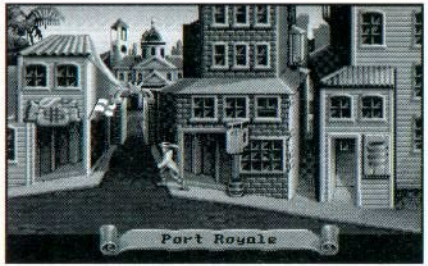


TOWNS OF THE CARIBBEAN

In the towns you sell plundered goods, buy goods to trade elsewhere, recruit men, repair your ships, duel evil Pirates, and get special jobs and rewards from the towns' governors.

If you've been attacking a nation's ships, towns of that nationality may refuse you entry.

- **Getting In:** When you first approach a town by land or by sea, you'll be given the following choices:
- **Sail into Harbour:** Pick this to sail openly into the town.
- **March into Town:** Pick this to march openly into the town.
- **Attack Town:** Pick this to attack the town. See the sections "On the Land" and "Attacking a Town from the Sea."
- **Sneak into Town:** Pick this to attempt to sneak into the town.
- **Leave Town:** Pick this option if you decide not to enter the town.



The Town Screen

Each of the buildings on this screen represents a location to which your pirate can go. Press the Direction Pad until he's in front of the building, then press the Main Selector button (Red). Some buildings may be closed to you in certain towns; if so, your pirates won't be allowed in.

The Governor's Mansion

This building is the town's centre of government. These are the more important functions of the governor:

- **Offer Pirate Amnesty:** If your pirate is at war with a nation, the governor may give him a chance to buy forgiveness.
- **Offer Letter of Marque:** A Letter of Marque is a document stating that your pirate is a privateer, a semi-official member of the country's navy. With a Letter of Marque, your pirate may be rewarded for attacking the country's enemies.
- **Promotion/Land:** If a governor is pleased with your pirate, he may give him land or a promotion. The higher your rank and the more land you have, the better your score when you retire.
- **Offer Secret Mission:** The governor may ask you to undertake a secret mission.
- **The Governor's Daughters:** If you charm or marry a governor's daughter, she may be able to give you valuable information from the gossip she hears around court. A wife increases your score when you retire.

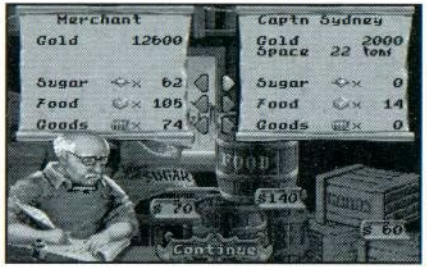
The Tavern

The tavern is a good place to recruit men and pick up local gossip.

- **Recruiting Men:** In general, the bigger your crew, the better. The more men you have, the better the chances of enemy ships surrendering.

You need eight men to crew each ship in your fleet and you need four men for each cannon. You also need men to fight battles when you board an enemy ship or attack a town.

However, all of those men have to be fed. And the more men you have, the more ways the plunder has to be split. Each man's share will be smaller, and you'll have to take a lot more treasure to keep your men happy.



The Merchant

You buy and sell goods at the merchant's shop. The price of food, goods, sugar, and the other commodities can vary from town to town; you can make a profit buying low at one town and selling high at another.

The merchant's screen shows his warehouse. The goods the merchant has available are on the left side of the screen; your current cargo, money and hold-space is on the right.

To make a transaction, move the Direction Pad up or down until the item you want to buy or sell is highlighted. Then move it left if you want to sell that item, right to buy. Press the Main Selector button (Red) to buy or sell one ton at a time; press one of the Second Selector buttons (Green, Yellow, Blue) to buy or sell all the items you can.

When you're finished here, click on "Continue" to return to town.

The Shipwright

At the shipwright's you can get damaged ships repaired; you can also sell ships and cannon. (You can't buy cannon or ships; you have to capture them.)

The Bank

At the bank you can divide your treasure with your crew. Your portion of the loot is hidden in your secret treasure cave. This money counts heavily toward your happiness when you retire.

When you divide the plunder, the ships in your fleet are divided too. If you continue your career, you start out with the same ship you began the game with. (Sell all cargo and excess ships before dividing the plunder.)

Town Gates

Go to the gates when you're ready to leave town.



THE CAPTAIN'S CABIN

The Captain's cabin contains a lot of important game information. Press the Left or Right buttons to go to the Captain's cabin; press it again to go back where you came from.

In the cabin, press the Direction Pad to highlight the area you are interested in, then press the Main Selector button (Red).

- **Save Game** - The Bunk: Choose the bunk when you want to save your game.
- **Crew Status** - The Door: Choose the door when you want to check the status of your crew, ships, and cargo.
- **Map Case** - Treasure Maps: Choose the map-case to flip through your treasure maps.



- **The Book** - Ship's Log: Choose the Ship's Log to review your ship's recent activities.
- **The Mirror** - Personal Status: Choose the Personal Status screen to see how your pirate is doing and to check his relations with the various governments.

Wall Map - Map of the Caribbean

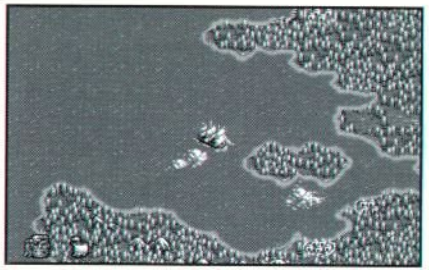
Choose the Map to see a map of the Caribbean. The map screen is divided into two parts: the map and the town list. Your position on the map is marked by a skull and crossbones.

- **The Town List:** Scroll through the town list using your Direction Pad, then press the Main Selector button (Red) when you've reached the town you want to know about. Any information you know about the town will appear in the text box.



- **The Map:** Press the Green, Blue or Yellow buttons and a sword-shaped cursor will appear on the map. Use your Direction Pad to move the cursor over a town, then press the Main Selector button (Red). Everything you know about the town appears in the text box. (Some towns may not appear on the map until you go to them or buy information on them.)

Press the Left or Right Buttons to leave this screen.



SAILING THE CARIBBEAN

You'll spend most of your time in *Pirates! Gold* sailing the Caribbean: looking for treasure-laden ships to plunder, going to far-away towns, and travelling to tropical islands seeking buried treasure.

Controlling Your Ship

Push the Direction Pad left to make your ship turn left; push it right to turn right. To enter a town, simply send your ship into the town. To go ashore, send your ship into the shore; after a second the landing-party will appear and leave the ship.

Hold down the Green, Blue or Yellow buttons to to go into "Turbo" mode: time will pass quickly.

● **Winds:** Ships move slower when sailing into the wind; they move faster when the wind is diagonally behind them. Each ship has different sailing characteristics; see "Ships of the Caribbean" for details. If you've got more than one ship under your command, you'll move at the speed of the biggest ship in your fleet.

In general, the winds blow in a westerly direction in the Caribbean. Wind speed and direction is shown by the clouds moving across the map.

● **Hazards:** Several bad things can happen to you while at sea:

● **Shoals:** Shoals are extremely shallow water where rocks wait to tear the bottom out of your ship. Shallow-draft ships can usually sail right over shoals, but deeper-draft ships might founder.

● **Storms:** The dark clouds on the screen represent storms. Your ship can be blown far off course if it gets caught in a bad storm. The higher the difficulty, the more you are affected by storms.

● **Starvation:** If you run out of food, your crew will begin to desert, and they'll eventually mutiny.

● **Mutiny:** Your crew will mutiny when they haven't been paid or fed for a long time. To keep your command, you'll have to fight the leader of the mutiny.

SHIP COMBAT

There are three stages to ship combat: sighting, combat, and plunder.

● **Sighting:** Your lookout will report that there's another ship in the area. As you sail closer, you'll learn more about the unknown vessel, until you're finally close enough to hail the vessel for news — and close enough for cannon-fire.

You can break off the contact before combat occurs, but the other ship may choose to fight you whether you like it or not.

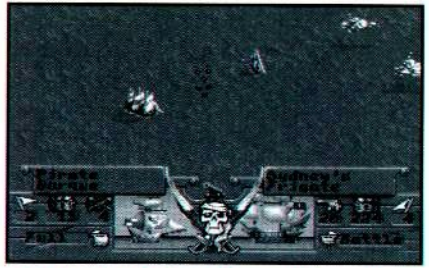
● **Choose Your Ship:** If you've got more than one ship in your fleet, you must choose which ship to go into battle with.

Ship Combat Screen

After you've chosen your ship, the scene changes to the "Sea Battle Screen" (see next page). The ships' statistics are listed below the battle map, yours are on the right.

Ship Controls

● **Steering:** Push left on the Direction Pad to turn your ship left, and push right to turn right.



● **Firing Your Cannon:** Press the Main Selector button (Red) to fire a broadside. You can't fire another until your ship's cannon are reloaded.

● **Full/Battle Sails:** Press the Green, Yellow or Blue buttons to change sails. Full sails make your ship sail faster, but they're easily damaged by cannon-fire. Battle sails are harder to damage, but your ship moves slower. When the battle begins, your ship has "Battle Sails" set.

● **Pause:** During battle you can pause the game with the Pause Button.

Ending the Battle

Generally, a battle ends in a boarding action, when the two ships crash into each other and your crew leaps aboard the other ship to fight the enemy crew. But the battle can end in other ways, as well.

The battle ends in a draw when the two ships are too far apart to continue the fight, or when the sun sets, allowing one ship to sneak away in the darkness. If you run away, you might lose one of the ships in your fleet to the pursuing enemy.

If you outnumber the enemy crew, they might just surrender at your approach, making a boarding action unnecessary.

Boarding Action

When your ship and the enemy's ship crash into each other, your men will storm the enemy ship and battle their crew in hand-to-hand combat, and you'll take on the enemy captain in a bitter one-on-one swordfight.

Victory

When you capture the enemy ship you can add it to your fleet or, if your crew is small or the ship is slow, you can simply plunder and sink it.

● **Plundering the Ship:** If you choose to sink the enemy ship, you'll want to take her cargo first. This process is exactly like the one you use in the Merchant's shop in a town.

ATTACKING A TOWN FROM THE SEA

To attack a town, sail up to it and choose that option when the Enter Town menu appears.

In a fight against a fort, your objective is to batter the fort with your cannon, then land your ship close to the town and take it by storm. If you land too far from the town, your men will refuse to leave the ship, fearing that they'll be cut to pieces by cannon-fire before they can reach the safety of the town.

If things aren't going well during your assault, you can end the combat by heading for the open sea.

If you capture a town, the town's gold will be yours. In addition, you can take all of the cargo your holds can carry.

SWORDFIGHTING

To survive as a swashbuckler, you'll need steady nerves, sharp wits and quick hands.

Choosing Your Weapon

You have three weapons to choose from: the rapier, cutlass and longsword.

- **The Rapier:** The rapier is a long, thin, flexible weapon. It is quick and responsive, but does less damage than heavier weapons.

- **The Cutlass:** A very heavy, curved sword with a mean edge but short reach. It does a lot more damage than the rapier, but it is far slower.

- **The Longsword:** A medium-length straight-edged blade. It's heavier than the rapier but lighter than the cutlass.

Fencing

After you've picked your weapon, the battle begins. You and your opponent advance toward each other (press left and right on the Direction Pad); when you're in range, you can begin trading blows.

Attacks

- **The Thrust** - the Main Selector button (Red): The thrust is the basic attack form of fencing, in which you thrust your sword straight at your opponent. It's a quick attack, but does less damage than a slash.

Press the Main Selector button (Red) to thrust at mid-level.

- **The Slash** - Green, Yellow or Blue buttons: The slash is a slower attack than the thrust, but it does more damage.

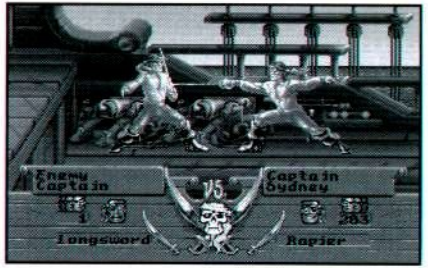
Press the Green, Yellow or Blue buttons to slash at your opponent's middle.

Defense

- **The Parry** - Left or Right buttons: To parry, press the Left or Right buttons.

The Course of the Fight

Only a few of your battles are man-to-man duels; most of the time you will be leading your crew against the enemy's forces. As you duel the enemy leader, your crewmen are also fighting. Your crew's success will depend upon how well you are doing. If you are beating the enemy captain easily, your men will take heart and fight far more effectively.



Take a look at the diagram above. You and your opponent are on the top half of the screen; below each figure are his force's statistics, number of crew and his morale indicator.

- **Morale:** Your hits against the enemy leader, and his against you, affect the two sides' morale. The lower their morale, the more men the side loses in combat. If your morale is bad enough, you might just surrender.

Retreat and Surrender

If you're losing, you can retreat from battle by moving backward off the screen. (This is bad for your reputation, but at least you'll "live to fight another day.")

Your enemy will surrender if he's panicked and you inflict enough damage on him; he'll also surrender if your men have wiped out his entire force and then you wound him. You will surrender under the same circumstances.

ON THE LAND

You'll want to lead landing parties ashore to search for buried treasure, to find a lost relative or to attack a town on foot. To send off a landing party, guide your ship into land.

Controlling the Landing Party

Use the Direction Pad to move the landing party about on land. To get back on the ship, move the landing party back to the ship symbol.

As always, press the Pause Button to pause; press the Left or Right buttons to pause and switch to the Captain's Cabin.

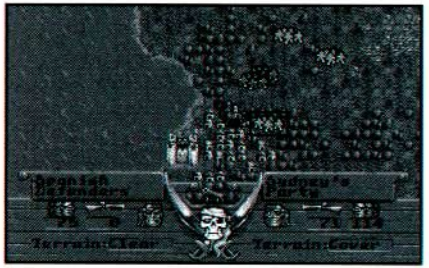
- **Searching:** When the party gets to a place where you think buried treasure or a lost relative might be hidden, press the Main Selector button (Red) to search. Several days will pass, then you'll learn the results.

Entering a Town by Land

When your landing party reaches a town, a menu will come up offering you various options. If you march or sneak into the town, you'll switch to the Town Menu. If you attack the town, you'll go to Land Combat.

Land Combat

In Land Combat, your men face the soldiers defending the town. Your objective is to defeat the soldiers and



march into the town. The screen shows: number of men in each opposing force, weapons held and leader morale.

Controlling Your Men

In land combat, your party is split into two or three groups.

- **Selecting a Group:** Use the Green, Blue or Yellow buttons to shift control from one group to another. A box appears around the selected group, and their strength, weaponry and morale appear below.

- **Moving a Group:** To move a group, select it and use the Direction Pad.

- **Fire Combat:** If they are not moving, your groups will shoot their muskets whenever they're in range of an opponent. After your pirates fire, they'll take several seconds to reload.

- **Melee Combat:** Whenever your group moves into an enemy group, your pirates will fight the enemy. The two troops will be locked in battle until one side runs away.

If your men retreat from battle, they'll be out of your control as they run to safety. If you're lucky, they'll "rally" when they reach cover. You can then give the men new orders; however, once a group's morale breaks, it's likely to break again as soon as it gets more damage.

The Enemy

Your enemy might have any or all of the following at his command:

- **Soldiers:** Enemy soldiers are typically better with muskets than your sailors, but their morale is lower and they're not as good in a melee.

- **Cavalry:** The enemy horsemen are faster than your sailors; and their melee can be devastating when they charge into combat. However, they have no muskets and can't fight at a distance.

- **Enemy Ships:** The enemy ships ferry men from the fort to the battlefield. In addition, ships can fire broadsides at your men.

- **Enemy Forts:** The forts will fire cannon at your men.

Terrain

There are three types of land on the battlefield: open, woods and swamp. Each type of terrain has various effects on the fighters:

- **Open:** Open terrain is easy to move through. It provides no defensive bonuses and does not block sight.

- **Woods:** Woods slow movement. Woods provide a defensive bonus. Groups can hide in woods.

- **Swamp:** Swamp slows movement and does not block sight.

Defeat

If all of your men retreat off the map, you've lost and you find yourself outside the town once more. If your men have been wiped out, you're captured.

Victory

The battle is over when one of your groups makes it into the town. If you've thrashed the soldiers, the town will surrender, otherwise you have to duel the captain of the guard.

If you beat the captain, the town is at your mercy.

TREASURES OF THE CARIBBEAN

There are extraordinary treasures waiting to be found in the Caribbean:

Indian Treasures

When they first came to the Caribbean, the Spanish plundered the ancient Indian towns of Central and South America. It is rumoured that not all of this wealth made it back to Spain; some say that there are secret troves of gold and jewels hidden in the Caribbean!

Perhaps you will be the one to find these hidden treasures...

The Silver Train

Spain has many silver mines in South America. Indian slaves work these mines day and night, bringing forth tons of the precious metal to fill the Spanish war chest. Each year a "train" of mules, slaves and soldiers carry the silver from one South American port to the next to be picked up by Spanish galleons for transport back to Spain.

If you could capture just one of these trains, your fortune would be made... .



The Treasure Fleet

After years of losing her wealth to pirates and privateers, Spain now sends her treasure-ships in fleets guarded by powerful galleons.

Each year the fleet moves westward along the Spanish Main, picking up treasure and trade goods from the Spanish ports. When its holds are full to bursting, the Fleet sails north through the Florida Channel and then back to Spain.

If you could capture the Treasure Fleet in port or at sea, you would be rich beyond the dreams of avarice... .

SHIPS OF THE CARIBBEAN

There are nine basic ship types in *Pirates! Gold*. Each ship has the following characteristics:

- **Speed:** Given in leagues (about 2.5 miles) per four hours (a standard "watch" or tour of duty). The first number is best speed in light wind, the second is best speed in strong wind.
- **Best Point of Sailing:** This refers to the wind direction in which the ship makes its best speed. See the diagram below for details.
- **Cannon:** The first number is the average number of cannon found on that vessel; the second is the maximum cannon the ship can fire.
- **Crew:** The first number is the typical crew size for the ship; the second is the maximum number of men the ship can carry.
- **Cargo:** The amount of cargo, in tons, the ship can carry.

Spanish Galleon



Best Speed	7/15 Leagues
Best Point of Sailing	Broad Reach
Cannon	22/36 Guns
Crew	275/288 Men
Cargo	160 tons

Galleons are the largest sailing vessels on the Spanish Main. They're slow-moving and unmanoeuvrable, but can carry quite a large amount of cargo and a great number of men and cannon.

Spanish War Galleon



Best Speed	7/15 Leagues
Best Point of Sailing	Broad, Running Reach
Cannon	30/32 Guns
Crew	250/256 Men
Cargo	140 tons

War galleons are faster and more manoeuvrable than regular galleons, and with slightly smaller cargo space. Warships are often crewed by disciplined soldiers.

Fast Galleon



Best Speed 9/12 Leagues
Best Point of Sailing Broad, Running Reach
Cannon 24/28 Guns
Crew 215/224 Men
Cargo 120 tons

The "fast" galleon is faster in light winds than other galleons. It is also more manoeuvrable than the larger galleons.

Frigate



Best Speed 9/12 Leagues
Best Point of Sailing Broad, Running Reach
Cannon 26/28 Guns
Crew 190/224 Men
Cargo 120 tons

Frigates are powerful warships. They make exceptionally good pirate-hunters - and, if you're lucky enough to capture one, great pirate ships, as well!

Merchantman



Best Speed 9/12 Leagues
Best Point of Sailing Broad Reach
Cannon 8/24 Guns
Crew 30/200 Men
Cargo 100 tons

Merchantmen are fairly fast and manoeuvrable, with a good-sized cargo space. Some merchantmen have been converted to pirate ships; these ships are extremely dangerous.

Cargo Fluyt



Best Speed 9/12 Leagues
Best Point of Sailing Running Reach
Cannon 8/20 Guns
Crew 18/160 Men
Cargo 80 tons

These Dutch cargo vessels are smaller but more economical than merchantmen, able to be manned by a very small crew. These ships are fragile and unsuited to combat.

Barque



Best Speed 9/12 Leagues
Best Point of Sailing Broad Beam Reach
Cannon 5/16 Guns
Crew 24/128 Men
Cargo 60 tons

These small, manoeuvrable craft carry oars, allowing them to row into the wind.

Sloop



Best Speed 9/10 Leagues
Best Point of Sailing Broad, Broad Beam Reach
Cannon 5/12 Guns
Crew 10/96 Men
Cargo 40 tons Shallow Draft

A small, extremely manoeuvrable ship, fast in light winds but slow in heavier winds. Sloops have very shallow drafts. They can be rowed directly into the wind.

Pinnace



Best Speed 9/10 Leagues
Best Point of Sailing Broad Beam, Beam Reach
Cannon 5/8 Guns
Crew 10/64 Men
Cargo 20 tons Shallow Draft

A very fast, manoeuvrable, shallow-draft vessel, often used for small cargo trading along rivers and coastal towns. Though small and fragile, these ships' speed and manoeuvrability make them dangerous foes.

FAMOUS EXPEDITIONS

An expedition is a short scenario in which you attempt to recreate the exploits of a famous pirate from history. The expedition ends when you divide the plunder.

John Hawkins and the Battle of San Juan de Ulua (1569)

● **Forces:** One galleon, one merchantman, four pinnaces, 308 men.

● **Political Situation:** Spain is at war with France and England

● **Your Prospects:** You have a formidable squadron, but your flagship is slow and unmanoeuvrable. You must decide on peaceful trade or warlike raids. Peaceful trade means you can use the smaller Spanish ports to reprovision, but you won't make much money. Warlike raids offer greater profit, but you'll be hard-pressed to find a friendly town where you can recruit men and sell booty.

● **Historical Chronicle:** John Hawkins was an English merchant-privateer who made a number of trips to the Caribbean.

In '57, Hawkins was surprised and attacked at anchor in Vera Cruz by a large Spanish force of galleons. He eventually made his way back to England on the pinnace Minnion with only 15 survivors.

Francis Drake and the Silver Train Ambush (1573)

● **Your Forces:** One merchantman, one pinnace, 73 men.

● **Political Situation:** Spain is at war with England

Your Prospects: Only a man with foolhardy bravery like Drake would dare attack the mighty Spanish Empire — at the peak of its power — with just 73 men on two small ships. A more cautious man would adopt a trading strategy, building his wealth and crew before turning to piracy.

● **Historical Chronicle:** Drake made many daring attacks against the Spanish in the 1570s. During his colourful career, he sacked Nombre de Dios, captured the Silver Train and numerous Spanish ships, and circumnavigated the globe. The grateful English government made him an Admiral of the Fleet.

Piet Heyn and the Treasure Fleet (1628)

● **Your Forces:** Four fast galleons, two sloops, 700 men.

● **Political Situation:** Holland is at war with Spain and allied with England. France and England are at war with Spain.

● **Your Prospects:** You command a powerful if cumbersome squadron. The Treasure Fleet is an excellent goal; it's late in the season: you'd better start hunting the Fleet off Havana or in the Florida Channel. Otherwise, you might want to pick on some medium or large Spanish towns.

● **Historical Chronicle:** In 1628, the Dutch captain Piet Heyn sailed for the West Indies with a powerful war fleet. After a terrible battle, he captured the Treasure Fleet off the coast of Cuba. He took 46 tons of silver, bankrupting the Spanish government.

L'Ollonais and the Sack of Maracaibo (1666)

● **Your Forces:** One sloop, five pinnaces, 400 men.

● **Political Situation:** France is at war with England and Spain, and allied to Holland. England and Holland are at war.

● **Your Prospects:** Your force is strong in men, but weak in ships. Therefore, like L'Ollonais, your best prospects lie in attacking towns, not in sea-battles.

● **Historical Chronicle:** A French pirate, L'Ollonais gained a reputation as one of the most ferocious and inhuman scoundrels who ever lived. During his career L'Ollonais sacked Maracaibo and Gibraltar, torturing and murdering many Spanish and Indians in the process. He was clubbed to death during a raid on an Indian village.

Henry Morgan, the King's Pirate (1671)

● **Your Forces:** One frigate, two merchantmen, one barque, two sloops, one pinnace, 600 men.

● **Political Situation:** England and France are at war with Spain.

● **Your Prospects:** You have a formidable force for land or sea fighting. Your immediate difficulties are procuring enough food to keep your men fed and enough plunder to keep up their morale.

● **Historical Chronicle:** Henry Morgan was one of the most successful pirates in the business. He sacked Puerto Principe, Gran Granada, Puerto Bello, Maracaibo, Gibraltar and Panama. Unlike most pirates, Morgan was smart enough to quit while he was ahead. He retired to Jamaica, where he died of too much drink at the age of 53.

Baron de Pointis and the Last Expedition (1697)

- **Your Forces:** Five frigates; one sloop; 1200 men.
- **Political Situation:** France is at war with England and Spain.
- **Your Prospects:** Your force is the most powerful ever seen on the Spanish Main. You are free to select the target of your choice and strike. The real question is: how much treasure can you carry off? This expedition is a pleasant romp.
- **Historical Chronicle:** In 1697, France was at war with Spain. De Pointis gathered a huge force of French soldiers and Caribbean buccaneers and privateers and attacked the wealthy town of Cartagena. Victorious, de Pointis sailed back to France with 20 million livres of treasure in his holds.

This was the last great pirate expedition in the Caribbean.

HISTORICAL TIME PERIODS

The Silver Empire - 1560-1600

The Spanish Empire reaches its peak in this era, built on mountains of silver bullion from New Spain (Mexico) and Peru. The other powers, England and France, are constantly at war with Spain. Holland is a Spanish province in revolt (and has no towns in the Caribbean in this time period).

Spain owns all of the towns in the Caribbean but one: the only non-Spanish town is the struggling French colony of St. Augustine in Florida. A few additional French and English privateering bases exist in the Florida Keys and Bahamas, appearing and disappearing with the seasons.

Merchants and Smugglers - 1600-1620

Spain begins her long slide into decay. France and England have become powerful naval forces, and Holland has wrested its freedom from Spain. A long period of peace breaks out in the Caribbean, making privateering difficult, but trade easier. (Tobacco is now an important trade good.)

The Spanish colonies are still rich and powerful, but England and France have growing colonies of their own in the Indies. Holland as of yet has no possessions in the New World, but many Dutch ships trade throughout the Caribbean, mostly basing their expeditions from the Spanish town of Trinidad.

The New Colonists - 1620-1640

Europe is ablaze with a series of bloody civil and political wars, driving many refugees to the dubious safety of the New World. The Caribbean colonies have grown tremendously, and French and English towns begin to rival the older Spanish colonies. The Dutch have one colony now, Curacao, right in the middle of the Spanish Main.

The Great Powers are more or less constantly at war with one another. Trade is good, but perilous, and there are plenty of opportunities for privateering among the warring nations.

War for Profit - 1640-1660

The Thirty Years' War, begun in 1618, is degenerating into famine, plague and starvation across Europe, and the English Civil War is just beginning.

With Spain in turmoil, privateers and freebooters pillage and plunder the Spanish Caribbean. Non-Spanish colonies are growing everywhere, fuelled by boatloads of refugees. The Dutch are making a fortune trading among the new colonies.

The Buccaneer Heroes - 1660-1680

Spain continues to decline in military power and influence, while England, France and Holland grow. The colonial empires begin a regular series of wars with each other. All of the countries employ privateers and buccaneers to do their fighting for them. Trade is quite good in these years, as all major powers have wealthy colonies lusting for merchandise from far away.

Pirates' Sunset - 1680-1700

This is a difficult time to be a pirate. The major powers have put together big fleets of heavily-armed ships to track down the few remaining swashbucklers. France is the only power who still issues Letters of Marque.

Unless he's extremely lucky in avoiding the warships of the major powers, a pirate's life is likely to be nasty, brutish, and short. The road to wealth in this time is through trade — or through becoming a pirate-hunter for the Spanish.

PLAYING TIPS

● **Informants:** When you meet a governor's daughter, she might decide to become your informant. Visit her often: she'll have important information on the location of the Silver Train and Treasure Fleet. Warning: if the governor loses his job, however, he'll return to Europe, taking your informant with him!

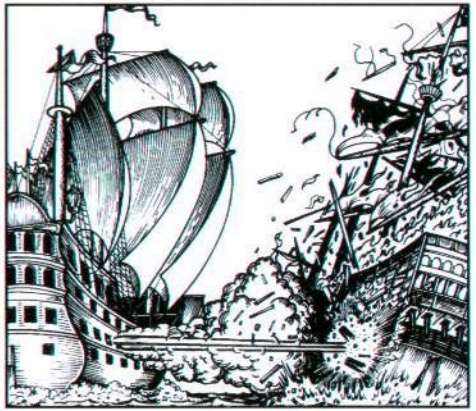
● **Lost Relatives:** Find all the lost relatives you can! They often know where hidden treasure can be found.

● **Growing Old:** The older you get, the more difficult it is for you to swordfight. You'll want to have more men with you when you attack, because it will be tougher to win. Eventually, you'll grow too old to continue and you'll be forced to retire, so don't waste time while you're young!

● **Selling Ships:** Sell your cargo before selling your excess ships.

● **Gossip:** You can learn of goings-on in the Caribbean at the tavern and by "Hailing" other ships for news. This news is recorded in your "Ship's Log" in the Captain's Cabin. The things you learn can be very useful. For example, if a city has been hit by disease, it will probably be weak. If gold has been discovered, it will be rich. If the city has a new governor, then any informants in the city are gone. And if one country has gone to war with another, you can probably purchase a Letter of Marque from one of the countries and get rewarded for attacking the other.

● **Large Crews:** It is really tough to keep a big crew happy for more than a year. You'll have to keep getting bigger and bigger treasures, plunder really rich cities, capture fat Spanish Galleons, and so forth. Once your crew begins to desert (taking your money with them!), either grab some big treasure fast, or divide the plunder immediately. When you divide the plunder, you lose some time while you refit for the next mission, but you'll get a bigger slice of the treasure.



MICROPROSE
Seriously Fun Software

The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, UK.
Tel: 0454 329510

Copyright © 1993 by MicroProse Limited

This manual, the packaging and the computer programs and audiovisuals on the accompanying CD, which are described by this manual, are copyrighted and contain proprietary information belong to MicroProse Limited. No one may give or sell copies of this manual or the accompanying disks or of listings of the programs on the disks to any person or institution, except as provided for by written agreement with MicroProse Limited. No one may copy, photocopy, reproduce, translate this manual or reproduce it to machine readable form, in whole or in part, without the prior written consent of MicroProse Limited. Any person or persons reproducing any portion of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of Copyright Violation, and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder

Made in the UK

SPIELSTART

Legen Sie die *Pirates! Gold*-CD wie in der Commodore-Anleitung beschrieben in Ihre "Amiga CD 32"-Konsole ein. Wenige Sekunden später wird eine Einleitungssequenz gezeigt, nach der das eigentliche Spiel beginnt.

Drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), dann erscheint der "*Pirates! Gold*"-Titelbildschirm.

Drücken Sie erneut den Hauptselektorknopf (rot), um zum Hauptmenü überzugehen.

Markieren Sie mit dem Richtungsknopf auf dem Hauptmenü die Option Ihrer Wahl, und drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), um Ihre Wahl zu bestätigen.

Das Hauptmenü

● **Start New Career (Eine neue Laufbahn beginnen)**: Mit dieser Option beginnen Sie ein neues Spiel.

● **Continue a Saved Game (Ein gesichertes Spiel fortsetzen)**: Mit dieser Option können Sie ein zuvor gesichertes Spiel wieder aufnehmen.

● **Command a Famous Expedition (Eine berühmte Expedition anführen)**: Mit dieser Option können Sie eine historische Piratenexpedition anführen. Die berühmten Expeditionen werden etwas weiter hinten in diesem Handbuch behandelt.

Der Konfigurationsschirm

Mit Hilfe des Konfigurationsschirm können Sie das Spiel nach Ihren Wünschen einstellen. Wir schlagen vor, Sie benutzen für Ihre ersten Spiele jedoch die vorgegebenen Optionen.

● **Historical Period (Historische Epoche):** Wählen Sie für Ihr erstes Spiel die Option "1660", eine wunderbare "Säbelrasslerepoche". (Die historischen Epochen werden später behandelt.)

● **Nationality (Nationalität)**: Spielen Sie einen englischen Piraten (English Buccaneer), einen französischen Piraten (French Buccaneer), einen holländischen Abenteurer (Dutch Adventurer) oder einen spanischen Überläufer (Spanish Renegade). Im allgemeinen ist die englische Nationalität am einfachsten zu meistern, dann die französische, danach die holländische und schließlich die spanische Nationalität, die die schwerste von allen ist.

● Wählen Sie für Ihr erstes Spiel die englische Nationalität.

● **Family Name (Familienname)**: Geben Sie einen Namen Ihrer Wahl ein. Benutzen Sie dazu den Richtungsknopf, um den gewünschten Buchstaben zu markieren, und drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), um einen anderen Buchstaben zu wählen.

● **Difficulty Level (Schwierigkeitsgrad)**: "Apprentice" (Anfänger) ist der einfachste, "Swashbuckler" (Säbelrassler) der schwerste. Wählen Sie für Ihr erstes Spiel die Option "Apprentice".

● **Special Ability (Besondere Fähigkeiten)**: Ihr Pirat kann ein Meister in einem der folgenden Bereiche sein:

● **Skill at Fencing (Fechtkunst):** Ihr Pirat ist ein Meister der Fechtkunst.

● **Skill at Navigation (Navigationskunst)**: Das Schiff Ihres Piraten ist schneller als andere Schiffe.

● **Skill at Gunnery (Schießkunst)**: Das Kanonenfeuer Ihres Schiffs ist zielgenau und tödlich.

● **Wit and Charm (Verstand und Charme)**: Ihr Pirat kann die Gouverneure UND DIE DAMEN für sich gewinnen.

● **Skill at Medicine (Heilkunst)**: Ihr Pirat erfreut sich länger als andere einer guten Gesundheit.

Spielstart

Als nächstes erscheinen mehrere Informationsschirme. Drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), um von einem zum anderen zu gehen. Nach einem Eröffnungskampf (s.s. 34: Der Fechtkampf) finden Sie sich in einer der zahlreichen karibischen Städte wieder.



STÄDTE DER KARIBIK

In den Städten können Sie geplünderte Waren verkaufen, für den Handel in anderen Städten neue kaufen, Leute anheuern, Ihre Schiffe reparieren, niederträchtige Piraten duellieren sowie besondere Aufgaben und Belohnungen von den Gouverneuren der Stadt einholen.

Haben Sie Schiffe einer bestimmten Nation angegriffen, dann kann es passieren, daß Ihnen eine Stadt dieser Nation den Eintritt verwehrt.

● **In die Stadt gelangen:** Sobald Sie sich einer Stadt auf dem Land- oder Seeweg nähern, werden Ihnen die folgenden Optionen geboten:

● **Sail into Harbour (Im Hafen einlaufen):** Wählen Sie diese Option, um in einer Hafenstadt einzulaufen.

● **March into Town (In die Stadt marschieren):** Wählen Sie diese Option, um in eine Stadt zu marschieren.

● **Attack Town (Stadt angreifen):** Wählen Sie diese Option, um eine Stadt anzugreifen. Siehe dazu Abschnitte "An Land" und "Angriff einer Stadt vom Meer aus".

● **Sneak into Town (In die Stadt schleichen):** Wählen Sie diese Option, um sich in eine Stadt zu schleichen.

● **Leave Town (Stadt verlassen):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Stadt nicht betreten möchten.



Der Stadtbildschirm

Jedes Gebäude auf dem Bildschirm repräsentiert einen Ort, den Ihr Pirat aufsuchen kann. Drücken Sie den Richtungsknopf, bis er genau vor dem gewünschten Gebäude steht, und betätigen Sie dann den Hauptselektorknopf (rot). Einige Gebäude bleiben Ihnen jedoch möglicherweise verschlossen, d.h. man läßt Ihren Piraten nicht eintreten.

Die Villa des Gouverneurs (Governor's Mansion)

Bei diesem Gebäude handelt es sich um den zentralen Regierungssitz der Stadt. Die wichtigsten Aufgaben des Gouverneurs sind folgende:

● **Offer Pirate Amnesty (Angebot der Amnestie):** Befindet sich Ihr Pirat mit einer Nation im Kriegszustand, dann könnte der Gouverneur Ihnen möglicherweise die Gelegenheit bieten, eine Amnestie, d.h. eine Begnadigung zu kaufen.

● **Offer Letter of Marque (Angebot eines Kaperbriefes):** Ein Kaperbrief ist ein Dokument, in dem Ihr Pirat zum Freibeuter - ein halbamtliches Marinemitglied der jeweiligen Nation - erklärt wird. Hat Ihr Pirat einen dieser Kaperbriefe erworben, dann könnte er für Angriffe auf die Gegner der Nation belohnt werden.

● **Promotion/Land (Auszeichnung/Ländereien):** Hat sich Ihr Pirat die Gunst eines Gouverneurs erworben, dann wird er ihn vielleicht mit Ländereien und Auszeichnungen belohnen. Je höher Ihr Rang, desto mehr Land haben Sie und desto besser wird Ihr Punktestand bei Ihrem Rückzug in den Ruhestand sein.

● **Offer Secret Mission (Angebot eines geheimen Auftrags):** Der Gouverneur könnte Sie darum bitten, einen geheimen Auftrag für Ihn auszuführen.

● **The Gouvernor's Daughters (Die Töchter des Gouverneurs):** Haben Sie die Tochter eines Gouverneurs entzückt oder gar geheiratet, dann wird sie Ihnen vielleicht wichtige Informationen geben können, die Sie durch den allgemeinen Hoftratsch erfahren hat. Eine Gemahlin erhöht darüber hinaus auch Ihren Punktestand, wenn Sie sich in den Ruhestand zurückziehen.

Die Schenke (Tavern)

Die Schenke ist ein ausgezeichneter Ort, um neue Leute anzuheuern und dem Tratsch der Stadt ein Ohr zu schenken.

● **Recruiting Men (Männer anheuern):** Im allgemeinen gilt: Je größer Ihre Mannschaft ist, desto besser. Je mehr Männer Sie haben, desto größer ist Ihre Chance, daß sich Ihnen feindliche Schiffe ergeben.

Sie benötigen acht Mann, um ein Schiff Ihrer Flotte zu bemannen, und vier Leute pro Kanone. Wenn Sie ein Schiff kapern oder eine Stadt angreifen, werden Sie zusätzlich dazu natürlich auch kräftige Kämpfer brauchen.



Sie sollten dabei jedoch nicht vergessen, daß Sie Ihre Männer ernähren müssen. Je mehr Männer Sie also haben, desto kleiner ist der Anteil, den Sie und jeder Ihrer Männer nach Aufteilung der Beute erhalten. Sie werden in diesem Fall also weitaus größere Schätze erbeuten müssen, um Ihre Mannschaft bei guter Laune zu halten.

Der Kaufmann (Merchant)

In den Läden der Kaufleute können Sie Waren kaufen und verkaufen. Der Preis für Lebensmittel, Waren, Zucker etc. ist von Stadt zu Stadt verschieden: Sie können also einen Gewinn machen, indem Sie in einer Stadt zu niedrigen Preisen einkaufen, und Ihre erworbenen Waren dann in einer anderen Stadt wieder zu höheren Preisen verkaufen.

Der Handelsbildschirm zeigt das Lagerhaus des Kaufmanns. Die Waren, die der Kaufmann Ihnen anbietet, sind auf der linken Bildschirmseite aufgeführt, Ihr gegenwärtiges Kargo, Geld und die Ladekapazität Ihres Schiffes auf der rechten Seite.

Um ein Geschäft abzuschließen, ziehen Sie die Markierung mit Hilfe des Richtungsknopfes zuerst auf den Gegenstand bzw. die Ware, die Sie kaufen oder verkaufen möchten. Drücken Sie dann den Richtungsknopf entweder links, um die markierte Ware zu verkaufen, oder rechts, um sie zu kaufen. Betätigen Sie den Hauptselektorknopf (rot), um jeweils eine Tonne zu kaufen bzw. zu verkaufen. Drücken Sie dagegen die zweiten Selektorknöpfe (grün, gelb, blau), um alle Waren/Gegenstände zu kaufen bzw. zu verkaufen.

Sind Sie fertig, dann klicken Sie die Option "Continue" (Fortfahren) an, um zur Stadt zurückzukehren.

Der Schiffbauer (Shipwright)

Beim Schiffbauer können Sie Ihre beschädigten Schiffe reparieren lassen und darüber hinaus auch Schiffe und Kanonen verkaufen. (Kaufen können Sie jedoch keine Kanonen und Schiffe, denn die müssen Sie selbst erbeuten!)

Die Bank

In der Bank können Sie Ihre erbeuteten Schätze mit Ihrer Mannschaft teilen. Ihren Anteil der Beute verstecken Sie dabei in Ihrer geheimen Schatzhöhle (Secret Treasure Cave). Ihre erbeuteten Schätze werden Ihnen den Ruhestand versüßen.

Beim Aufteilen Ihrer Beute werden auch die Schiffe Ihrer Flotte unter der Mannschaft aufgeteilt. Entscheiden Sie sich danach, Ihre Karriere fortzusetzen, dann machen Sie sich wieder mit demselben Schiff auf den Weg, das Sie zu Beginn des Spiels hatten. (Verkaufen Sie also Ihr gesamten Kargo und alle Schiffe, bevor Sie die Beute aufteilen!)

Stadttore (Town Gates)

Gehen Sie zu den Stadttoren, wenn Sie die Stadt verlassen möchten.



DIE KAJÜTE DES KAPITÄNS (CAPTAIN'S CABIN)

In der Kajüte des Kapitäns erhalten Sie wichtige Informationen zum Spiel. Drücken Sie den linken oder rechten Knopf, um zur Kajüte des Kapitäns zu gehen. Betätigen Sie erneut denselben Knopf, um an den Ort zurückzukehren, von dem Sie zuvor gekommen sind.

Befinden Sie sich in der Kajüte, dann drücken Sie den Richtungsknopf, um den Bildschirmbereich zu markieren, den Sie genauer betrachten möchten, und betätigen Sie dann den Hauptselektorknopf (rot).

● **Spiel sichern** - Koje: Wählen Sie die Koje, um Ihr Spiel zu sichern.

● **Mannschaftsstatus** - Die Tür: Wählen Sie die Tür, um den Status Ihrer Mannschaft, Ihrer Schiffe und Ihres Kargos abzurufen.

● **Kartenmappe** - Schatzkarten: Wählen Sie die Kartenmappe, um durch Ihre Schatzkarten zu blättern.



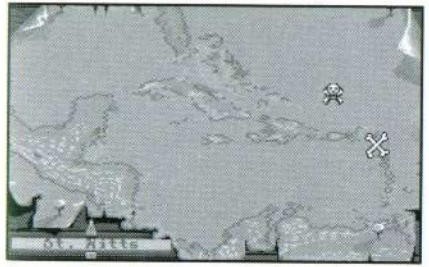
● **Das Buch** - Logbuch: Wählen Sie das Logbuch, um einen Blick auf die jüngsten Aktivitäten Ihres Schiffes zu werfen.

● **Der Spiegel** - Persönlicher Status: Wählen Sie den persönlichen Statusschirm (Personal Status), um zu sehen, wie es um Ihren Piraten und seine Beziehungen zu den verschiedenen Regierungen steht.

Wandkarte - Karte der Karibik

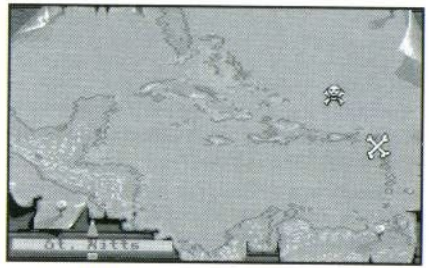
Wählen Sie die Karte (Map), um die Karte der Karibik abzurufen. Der Kartenschirm ist in zwei Hälften aufgeteilt: die Karte und die Städteliste. Ihre Position auf der Karte ist durch einen Totenschädel mit zwei gekreuzten Knochen markiert.

● **Die Städteliste:** Gehen Sie mit Hilfe des Richtungsknopfes durch die Städteliste (Town List), und drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), wenn Sie die Stadt markiert haben, über die Sie mehr wissen möchten. Jegliche Informationen, die Sie über diese Stadt haben, erscheinen daraufhin im Textfeld.



● **Die Karte:** Drücken Sie den grünen, blauen oder gelben Knopf, dann erscheint auf der Karte ein Cursor in Gestalt eines Säbels. Ziehen Sie den Cursor nun mit Hilfe des Richtungsknopfes auf eine Stadt Ihrer Wahl, und betätigen Sie dann den Hauptselektorknopf (rot). Jegliche Informationen, die Sie über diese Stadt haben, erscheinen daraufhin im Textfeld. (Einige Städte erscheinen jedoch erst auf der Karte, wenn Sie dort gewesen sind oder sich entsprechende Informationen erkauft haben.)

Drücken Sie den linken oder rechten Knopf, um diesen Schirm zu verlassen.



REISEN IN DER KARIBIK

Sie werden einen Großteil des Spiels damit verbringen, durch die Karibik zu segeln, um nach schwerbeladenen Schiffen Ausschau zu halten, ferne Städte auszukundschaften und auf der Suche nach vergrabenen Schätzen zu tropischen Inseln zu reisen.

Steuerung Ihres Schiffs

Drücken Sie den Richtungsknopf links, dann dreht Ihr Schiff nach links ab, drücken Sie rechts, dann dreht es nach rechts ab. Um eine Stadt zu betreten, laufen Sie mit Ihrem Schiff einfach im Hafen der Stadt ein. Um an Land zu gehen, lotsen Sie Ihr Schiff einfach auf die Küste zu, woraufhin wenige Sekunden später Ihr Landetrupp erscheint und von Bord des Schiffes geht.

Halten Sie den grünen, roten oder gelben Knopf gedrückt, dann aktivieren Sie damit den "Turbo"-Modus: die Zeit vergeht dabei schneller.

● **Wind**: Schiffe, die genau in den Wind segeln, bewegen sich langsamer voran; Schiffe, die mit dem Wind diagonal hinter sich segeln, kommen schneller voran. Jedes Schiff hat bestimmte Segelcharakteristiken, siehe "Schiffe der Karibik" für Einzelheiten. Haben Sie mehr als ein Schiff unter Ihrer Befehlsgewalt, dann bewegt sich Ihre gesamte Flotte mit der Geschwindigkeit Ihres größten Schiffes.

Normalerweise weht der Wind in der Karibik aus westlicher Richtung. Die Windstärke und Richtung ist anhand der Wolken zu erkennen, die über die Karte hinwegschweben.

● **Gefahren**: Auf hoher See können Sie auf die folgenden Gefahren stoßen:

● **Sandbänke (Shoals)**: Unter einer Sandbank versteht man seichte Gewässer, d.h. Untiefen, in denen tückische Felsen regelrecht darauf warten, den Rumpf Ihres Schiffes aufzureißen! Schiffe mit geringem Tiefgang können über solche Sandbänke normalerweise hinwegsegeln; große Schiffe könnten jedoch auflaufen.

● **Stürme (Storms)**: Dunkle Wolken auf dem Bildschirm repräsentieren Stürme. Ihr Schiff kann weit vom Kurs abkommen, wenn es in einen Sturm gerät. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Stürme werden Ihre Reise erschweren.

● **Hunger (Starvation)**: Gehen Ihnen die Lebensmittel aus, dann werden Ihre Matrosen nach und nach desertieren und schließlich eine Meuterei anzetteln.

● **Meuterei (Mutiny)**: Ihre Männer meutern, wenn sie lange Zeit nicht bezahlt wurden oder hungern mußten. Um Ihre Befehlsgewalt zu behalten, müssen Sie den Anführer der Meuterei in einem Kampf besiegen.

KÄMPFE AUF HOHER SEE

Kämpfe auf hoher See laufen in drei Etappen ab: das Sichten eines Schiffes, der Kampf und das Plündern.

● **Sichten (Sighting)**: Ihr Ausguck wird Sie davon in Kenntnis setzten, wenn sich ein anderes Schiff in der Nähe befindet. Je näher Sie heransegeln, desto mehr erfahren Sie über das unbekannte Schiff. Schließlich werden Sie nah genug sein, um Neuigkeiten auszutauschen (Hail) - ODER von den Kanonen des anderen Schiffes kräftig unter Beschuß genommen zu werden!

Sie können an diesem Punkt versuchen, wegzusegeln, bevor es zu einem Kampf kommt, doch hat Ihr Gegner sich möglicherweise in den Kopf gesetzt, Sie zu bekämpfen, ganz gleich, ob Sie dazu bereit sind oder nicht!

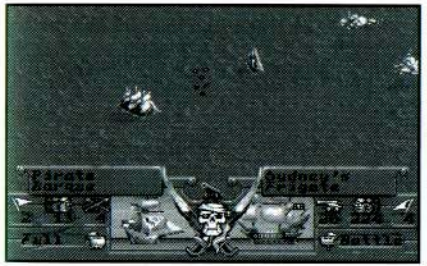
● **Wählen Sie Ihr Schiff (Choose Your Ship)**: Haben Sie mehr als ein Schiff in Ihrer Flotte, dann müssen Sie entscheiden, mit welchem Schiff Sie in den Kampf ziehen möchten.

Kampfbildschirm

Haben Sie einmal Ihr Schiff gewählt, dann erscheint der Kampfbildschirm (siehe nächste Seite). Die Statistiken des gegnerischen Schiffes erscheinen unter der Kampfkarte, Ihre dagegen auf der rechten Seite.

Schiffssteuerungen

● **Steuerung**: Drücken Sie den Richtungsknopf links, um Ihr Schiff nach links zu drehen, und rechts, um es nach rechts zu drehen.



● **Kanonen abfeuern**: Drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), um eine Breitseite abzufeuern. Sie können danach erst wieder feuern, wenn Ihre Kanonen neu geladen wurden.

● **Volle/Kampfsegel**: Drücken Sie den grünen, gelben oder blauen Knopf, um Ihre Segel zu hissen bzw. zu reffen. Mit vollen Segeln segelt Ihr Schiff schneller, doch können die Segel durch das gegnerische Kanonenfeuer leicht beschädigt werden. Kampfsegel sind dagegen schwerer zu beschädigen, doch segelt Ihr Schiff dabei dementsprechend langsamer. Zu Beginn des Kampfes hat Ihr Schiff Kampfsegel gehißt.

● **Pause**: Während des Kampfes können Sie das Spiel mit Hilfe des Pausenknopfes unterbrechen.

Kampfende

Normalerweise ist der Kampf beendet, wenn beide Schiffe zusammenstoßen und Ihre Männer an Bord des anderen Schiffes springen, um die gegnerische Mannschaft zu bekämpfen. Doch kann sich der Kampf auch anders entscheiden.

Der Kampf endet unentschieden, wenn die beiden Schiffe zu weit voneinander entfernt sind, um den Kampf fortzusetzen, oder die Sonne untergegangen ist und sich eines der Schiffe in der Dunkelheit davongestohlen hat. Fliehen Sie, dann kann es passieren, daß Sie eines Ihrer Schiffe an den Verfolger verlieren.

Sind Sie der gegnerischen Mannschaft zahlenmäßig überlegen, dann ergibt sich Ihr Gegner vielleicht. In diesem Fall brauchen Sie das gegnerische Schiff nicht zu entern.

Entern

Ist Ihr Schiff mit dem des Gegners zusammengestoßen, dann stürmen Ihre Männer das feindliche Schiff und ziehen die gegnerische Mannschaft in einen Nahkampf, wobei Sie sich dem Kapitän in einem bitteren Fechtkampf stellen müssen.

Sieg (Victory)

Haben Sie das gegnerische Schiff erobert, dann können Sie es entweder in Ihre Flotte aufnehmen oder einfach nur plündern und versenken, falls Sie nicht genügend Männer haben, um es zu bemannen, oder das Schiff zu langsam ist.

● **Plündern (Plundering the Ship)**: Möchten Sie das feindliche Schiff versenken, dann sollten Sie das Kargo des Schiffes zuerst auf Ihr eigenes verladen. Sie gehen dabei auf die gleiche Weise vor, wie in den Läden der Kaufleute.

ANGRIFF EINER STADT VOM MEER AUS

Um eine Stadt anzugreifen, segeln Sie an die Stadt heran und wählen die entsprechende Option vom daraufhin erscheinenden Menü.

Bei einem Kampf gegen ein Fort müssen Sie das Fort mit Ihren Kanonen zuerst kräftig unter Beschuß nehmen und dann mit Ihrem Schiff an die Stadt heransegeln, um sie zu stürmen. Gehen Sie dabei jedoch zu weit von der Stadt entfernt vor Anker, dann weigern sich Ihre Männer möglicherweise, das Schiff zu verlassen, weil Sie befürchten, vom gegnerischen Kanonenfeuer in Stücke gerissen zu werden, bevor Sie die Stadt überhaupt erreichen können.

Haben sich die Dinge beim Angriff auf eine Stadt gegen Sie gewendet, dann können Sie dem Kampf ein Ende setzen, indem Sie sich auf das Meer zurückziehen.

Haben Sie eine Stadt erobert, dann gehört Ihnen das gesamte Gold der Stadt. Sofern Sie noch Platz in Ihren Laderäumen haben, können Sie zusätzlich dazu auch Kargo aufnehmen.

DER FECHTKAMPF

Um als Säbelrassler zu überleben, werden Sie starke Nerven, einen guten Verstand und eine schnelle Reaktionsfähigkeit brauchen.

Wahl einer Waffe (Choosing your Weapon)

Sie haben eine Auswahl von drei Waffen: Rapier, Entermesser und Degen.

- **Das Rapier**: Das Rapier ist eine lange, schmale und handliche Waffe, mit der Sie zwar schnell reagieren können, Ihrem Gegner aber geringere Verletzungen zufügen als mit schwereren Waffen.

- **Das Entermesser (Cutlass):** Eine schwere, gebogene Waffe mit einer scharfen Schneide, aber geringer Reichweite. Ein Schlag mit dieser Waffe fügt dem Gegner mehr Schaden zu als ein Rapier, doch ist Ihre Reaktionsfähigkeit weitaus langsamer.

- **Der Degen (Longsword):** Eine gerade Klinge mittlerer Länge, die schwerer als ein Rapier, jedoch leichter als ein Entermesser ist.

Fechten

Haben Sie einmal Ihre Waffe gewählt, dann beginnt der Kampf. Dabei gehen Sie und Ihr Gegner zuerst aufeinander zu (Richtungsknopf links und rechts drücken). Sobald Sie sich in Reichweite befinden, können Sie Ihren Gegner angreifen.

Angriffe

- **Der Stoß** - Hauptselektorknopf (rot): Beim Fechtkampf bildet der Stoß die grundlegende Angriffstaktik, wobei Sie mit Ihrer Waffe direkt nach Ihrem Gegner stoßen. Dies ist zwar eine schnelle Angriffstaktik, doch fügen Sie Ihrem Gegner auf diese Weise geringeren Schaden zu als mit einem Hieb.

Drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), um auf mittlerer Ebene zuzustoßen.

- **Der Hieb** - Grüner, gelber oder blauer Knopf: Der Hieb bildet eine langsamere Angriffstaktik als der Stoß, doch fügen Sie Ihrem Gegner damit einen weitaus größeren Schaden zu.

Drücken Sie den grünen, gelben oder blauen Knopf, um dem Gegner auf mittlerer Ebene einen Hieb zu verpassen.

Verteidigung

- **Parade** - Linker oder rechter Knopf: Um zu parieren, drücken Sie den linken oder rechten Knopf.

Der Verlauf des Kampfes

Duelle, bei denen Sie Mann zu Mann kämpfen, sind selten. Normalerweise führen Sie Ihre Männer in den Kampf gegen eine gegnerische Mannschaft. Während Sie ein Duell mit dem gegnerischen Kapitän ausfechten, kämpfen auch Ihre Männer. Der Erfolg Ihrer Mannschaft ist von Ihrem Können im Duell abhängig. Schlagen Sie den gegnerischen Kapitän ohne Schwierigkeiten, dann fassen Ihre Männer Mut und kämpfen besser.

Werfen Sie einmal einen Blick auf das oben gezeigte Schaubild. Sie und Ihr Gegner befinden sich im oberen



Bildschirmabschnitt, wobei unter jeder Figur die Mannschaftsstatistiken, die Mannschaftsstärke und die Moral aufgeführt sind.

- **Moral (Morale):** Die Treffer, die Sie und Ihr Gegner sich bei einem Kampf zuziehen, beeinflussen die Moral beider Mannschaften. Je schlechter die Moral, desto mehr Männer verliert die entsprechende Seite im Kampf. Ist die Moral Ihrer Männer also sehr schlecht, dann können Sie sich auch gleich ergeben.

Rückzug und Aufgabe

Stehen die Dinge schlecht für Sie, dann können Sie sich aus dem Kampf zurückziehen, indem Sie rückwärts vom Bildschirm laufen. (Dies hat zwar einen schlechten Einfluß auf Ihren Ruf, doch retten Sie damit wenigstens Ihr Leben!)

Ihr Gegner ergibt sich, wenn ihn die Panik ergriffen hat und Sie ihm schwere Verletzungen zugefügt haben. Er ergibt sich auch dann, wenn Ihre Männer seine gesamte Mannschaft ausgelöscht haben und Sie ihm daraufhin einen Schlag verpassen. Sie ergeben sich unter denselben Kriterien.

AN LAND

Sie werden Ihre Männer an Land setzen wollen, um nach vergrabenen Schätzen und verschollenen Verwandten zu suchen oder eine Stadt zu Fuß anzugreifen. Um Ihre Männer an Land zu setzen, segeln Sie mit Ihrem Schiff einfach auf die Küste zu.

Steuerung des Landetrupps

Mit Hilfe des Richtungsknopfes können Sie Ihren Landetrupp an Land steuern. Um wieder an Bord des Schiffes zu gehen, ziehen Sie das Landetrupp-Icon einfach auf das Schiff zurück.

Wie zuvor drücken Sie den Pausenknopf, um das Spiel zu unterbrechen, den linken oder rechten Knopf, um das Spiel zu unterbrechen und zur Kajüte des Kapitäns zu gehen.

● **Suchen:** Sobald Ihre Männer einen Ort erreichen, an dem sich Ihrer Meinung nach vergrabene Schätze oder ein verschollener Verwandter befindet, drücken Sie den Hauptselektorknopf (rot), um Ihre Suche zu beginnen. Dabei vergehen mehrere Tage, bevor Sie das Ergebnis Ihre Suche erfahren.

Eine Stadt vom Landweg her betreten

Erreicht Ihr Landetrupp eine Stadt, dann erscheint ein Menü mit mehreren Optionen. Entscheiden Sie sich, in die Stadt zu marschieren oder sich hineinzuschleichen, dann erscheint das Stadtmenü. Greifen Sie die Stadt dagegen an, dann gehen Sie zum Kampfbildschirm über.



Kampf auf festem Boden

Beim Kampf auf festem Boden stehen Ihre Männer den Soldaten der verteidigenden Stadt gegenüber. Ihr Ziel besteht darin, die Soldaten zu besiegen und in die Stadt einzumarschieren. Der Bildschirm zeigt die Stärke beider Parteien, deren Waffen und die Moral der Anführer.

Steuerung Ihrer Männer

Beim Kampf auf festem Boden wird Ihr Trupp in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt.

● **Wahl einer Gruppe:** Drücken Sie den grünen, blauen oder gelben Knopf, um die Kontrolle von einer Gruppe auf die andere zu verlegen. Die gewählte Gruppe ist durch einen Kasten markiert, wobei ihre Stärke, Waffen und Moral genau darunter aufgeführt sind.

● **Bewegung einer Gruppe:** Um eine Gruppe zu bewegen, wählen Sie sie und betätigen dann den Richtungsknopf.

● **Schußwaffenkampf:** Sofern Ihre Gruppen stillstehen, feuern Sie immer dann Ihre Musketen ab, wenn sich ein Gegner in Reichweite begibt. Nachdem Ihre Piraten gefeuert haben, brauchen Sie einige Sekunden, um Ihre Waffen neu zu laden.

● **Nahkampf:** Sobald Ihre Gruppe auf eine feindliche stößt, beginnt ein Kampf Mann gegen Mann. Das Gefecht hält so lange an, bis eine der beiden Gruppen flieht.

Ziehen sich Ihre Männer aus dem Kampf zurück, dann haben Sie keine Kontrolle mehr über sie, da sie sich in Sicherheit bringen. Wenn Sie Glück haben, dann sammeln sie sich wieder, sobald Sie sich in Sicherheit gebracht haben. Sie können Ihren Männern dann wieder neue Befehle erteilen. Ist die Moral Ihrer Männer jedoch gebrochen, dann wird sie höchstwahrscheinlich erneut brechen, sobald sich Ihre Männer zu große Verletzungen zuziehen.

Der Gegner

Ihr Gegner kann einige oder alle der folgenden militärischen Ressourcen zu seiner Verfügung haben:

● **Soldaten (Soldiers):** Feindliche Soldaten gehen normalerweise geschickter mit Musketen um als Ihre Männer, doch ist ihre Moral schlechter, und sie sind im Nahkampf unbeholfener.

● **Kavallerie (Cavalry):** Die feindlichen Reiter sind schneller als Ihre Männer und stellen bei einem Nahkampf gefährliche Gegner dar. Doch haben Sie keine Musketen und können daher nicht aus der Ferne angreifen.

● **Feindliche Schiffe (Enemy Ships):** Die feindlichen Schiffe setzen Männer vom Fort zum Schlachtfeld über. Zusätzlich dazu können Schiffe auch eine Breitseite auf Ihre Männer abfeuern.

● **Feindliche Forts (Enemy Forts):** Die Forts nehmen Ihre Männer mit Ihren Kanonen unter Beschuß.

Gelände

Es gibt drei Geländearten, auf denen Kämpfe stattfinden können: offenes Gelände, Wälder und Sümpfe. Jede Geländebeschaffenheit hat eine unterschiedliche Wirkung auf die Kämpfer:

● **Offenes Gelände (Open):** Offenes Gelände ist leicht passierbar. Es bietet zwar keine Verteidigungsvorteile, jedoch freie Sicht.

● **Wälder (Woods):** Wälder verlangsamen die Bewegung, bieten aber einen Verteidigungsvorteil, da sich Ihre Männer dort verstecken können.

● **Sumpf (Swamp):** Sümpfe verlangsamen die Bewegung, bieten aber freie Sicht.

Niederlage (Defeat)

Haben sich alle Ihrer Männer von der Karte zurückgezogen, dann haben Sie verloren und finden sich außerhalb der Stadt wieder. Sind Ihre Männer im Kampf gefallen, dann werden Sie gefangengenommen.

Sieg (Victory)

Der Kampf ist entschieden, wenn eine Ihrer Gruppen in die Stadt eingedrungen ist. Haben Sie die Soldaten geschlagen, dann ergibt sich die Stadt, andernfalls müssen Sie sich mit dem Hauptmann der Wache duellieren.

Haben Sie den Hauptmann besiegt, dann ist die Stadt Ihrer Gnade ausgeliefert.

SCHÄTZE DER KARIBIK

In der Karibik liegen wunderbare Schätze verborgen, die nur darauf warten, entdeckt zu werden:

Schätze der Indianer

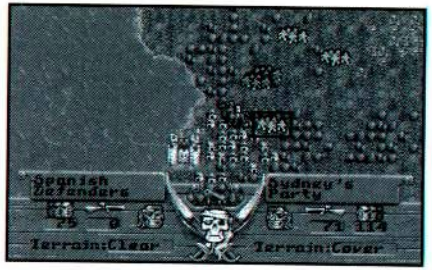
Nach der Entdeckung der Neuen Welt plünderten die Spanier die alten Städte der Indianer in Zentral- und Südamerika. Man sagt aber, daß nicht alle der geplünderten Reichtümer Spanien erreichten und daß in der Karibik geheime Orte voll Gold und Juwelen verborgen liegen!

Vielleicht sind Sie es, der auf die verborgenen Schätze stößt...

Der Silberzug (Silver Train)

Spanien hat zahlreiche Silberminen in Südamerika, in denen Sklaven Tag und Nacht schuften und tonnenweise Edelmetalle bergen, um die Taschen der Spanier zu füllen. Jedes Jahr macht sich ein Zug von Eseln, Sklaven und Soldaten auf den Weg, um das Silber von einem südamerikanischen Hafen zum nächsten zu bringen, wo es dann auf spanische Galeonen verladen und nach Spanien verschifft wird.

Gelingt es Ihnen, einen dieser Züge zu erobern, dann haben Sie Ihre Schäfchen im Trockenen...



Die Schatzflotte (Treasure Fleet)

Nach Jahren, in denen Piraten und Freibeuter sich der Reichtümer der Schatzflotte bedienten, läßt Spanien seine Schatzschiffe nun von einer Flotte gewaltiger Galeonen begleiten.

Jedes Jahr segelt die Flotte in westlicher Richtung entlang der Nordostküste Südamerikas und läuft in die spanischen Häfen ein, um Schätze und Handelswaren aufzunehmen. Sind die Laderäume einmal bis zum Bersten voll, dann segelt die Flotte in nördlicher Richtung durch die Floridastraße zurück nach Spanien.

Gelingt es Ihnen, die Schatzflotte in einem Hafen oder auf hoher See zu erobern, dann sind Ihre Träume ungeheuren Reichtums wahr geworden...

SCHIFFE DER KARIBIK

In "*Pirates! Gold*" gibt es neun Schiffstypen, wobei sich jedes Schiff durch die folgenden Charakteristiken auszeichnet:

- **Geschwindigkeit (Speed):** Die Geschwindigkeit wird in Leagues (Wegstunden; ca. 2.5 Meilen) angegeben, die während einer Schiffswache (ca. 4 Stunden) zurückgelegt werden. Der erste Wert bezieht sich auf die Höchstgeschwindigkeit bei leichtem Wind, der zweite steht für die Höchstgeschwindigkeit bei starkem Wind.

- **Bester Kurs (Best Point of Sailing):** Der beste Kurs bezieht sich auf die günstigste Windrichtung, bei der das Schiff seine Höchstgeschwindigkeit erreicht. Siehe dazu Schaubild unten.

- **Kanone (Cannon):** Der erste Wert bezieht sich auf die durchschnittliche Anzahl an Kanonen des Schiffs, der zweite auf die maximale Anzahl, die das Schiff einsetzen kann.

- **Mannschaft (Crew):** Der erste Wert bezieht sich auf die durchschnittliche Manschaftsgröße des entsprechenden Schiffes, der zweite auf die maximale Anzahl, die das Schiff aufnehmen kann.

- **Kargo (Cargo):** Die Kargomenge in Tonnen, die das Schiff aufnehmen kann.

Spanische Galeone (Spanish Galleon)



Höchstgeschwindigkeit	7/15 Wegstunden
Bester Kurs	Raumachterlich
Kanonen	22/36 Geschütze
Mannschaft	275/288 Mann
Kargo	160 Tonnen

Galeonen sind die größten Segelschiffe entlang der Nordostküste Südamerikas. Sie segeln zwar nur langsam und sind nicht sehr manövrierfähig, können aber ein großes Kargo und eine große Anzahl an Männern und Kanonen aufnehmen.

Spanische Kriegsgaleone (Spanish War Galleon)



Höchstgeschwindigkeit	7/15 Wegstunden
Bester Kurs	Raumachterlich, raumachterlich vor dem Wind
Kanonen	30/32 Geschütze
Mannschaft	250/256 Mann
Kargo	140 Tonnen

Kriegsgaleonen sind schneller und manövrierfähiger als normale Galeonen, haben aber einen etwas kleineren Laderaum. Kriegsschiffe sind oft mit disziplinierten Soldaten bemannt.

Schnelle Galleone (Fast Galleon)



Höchstgeschwindigkeit 9/12 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich, raumachterlich vor dem Wind
Kanonen 24/28 Geschütze
Mannschaft 215/224Mann
Kargo 120 Tonnen

Die schnelle Galleone kann bei leichtem Wind schneller segeln als die anderen Galeonen. Sie ist außerdem auch manövrierfähiger als die größeren Galleonen.

Fregatte (Frigate)



Höchstgeschwindigkeit 9/12 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich, raumachterlich vor dem Wind
Kanonen 26/28 Geschütze
Mannschaft 190/224Mann
Kargo 120 Tonnen

Fregatten sich mächtige Kriegsschiffe und eignen sich ausgezeichnet als Piratenjäger - und wenn Sie Glück haben und eine erobern, dann läßt sie sich auch wunderbar als Piratenschiff einsetzen!

Handelsschiff (Merchantman)



Höchstgeschwindigkeit 9/12 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich
Kanonen 8/24 Geschütze
Mannschaft 30/200 Mann
Kargo 100 Tonnen

Handelsschiffe sind ziemlich schnell und manövrierfähig und haben relativ große Lagerräume. Einige Handelsschiffe wurden in Piratenschiffe umgebaut; diese Schiffe sind äußerst gefährlich.

Fluyt-Frachtschiff (Cargo Fluyt)



Höchstgeschwindigkeit 9/12 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich vor dem Wind
Kanonen 8/20 Geschütze
Mannschaft 18/160 Mann
Kargo 80 Tonnen

Holländische Frachtschiffe sind kleiner, aber wirtschaftlicher als die Handelsschiffe, denn sie können auch mit einer kleinen Mannschaft segeln. Da diese Schiffe nicht sehr widerstandsfähig sind, eignen sie sich nicht für den Kampf.

Barke (Barque)



Höchstgeschwindigkeit 9/12 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich
Kanonen 5/16 Geschütze
Mannschaft 24/128 Mann
Kargo 60 Tonnen

Dieses kleine, manövrierfähige Schiff ist mit Rudern ausgestattet und kann daher auch gegen den Wind segeln.

Schaluppe (Sloop)



Höchstgeschwindigkeit 9/10 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich, raumachterlich vor dem Wind
Kanonen 5/12 Geschütze
Mannschaft 10/96 Mann
Kargo 40 Tonnen - geringer Tiefgang

Ein kleines, außerordentlich manövrierfähiges Schiff, das bei leichtem Wind schnell, bei starkem Wind jedoch langsam segelt. Schaluppen haben einen sehr geringen Tiefgang und können mit Hilfe der Ruder direkt gegen den Wind segeln.

Pinasse (Pinnace)



Höchstgeschwindigkeit 9/10 Wegstunden
Bester Kurs Raumachterlich, raumachterlich vor dem Wind
Kanonen 5/8 Geschütze
Mannschaft 10/64 Mann
Kargo 20 Tonnen - geringer Tiefgang

Ein sehr schnelles, manövrierfähiges Schiff mit geringem Tiefgang, das oft für den Handel kleiner Kargoladungen entlang der Flüsse und Küstenstädte benutzt wird. Obwohl Pinassen klein und zerbrechlich sind, macht sie ihre Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit zu gefährlichen Gegnern.

BERÜHMTE EXPEDITIONEN (FAMOUS EXPEDITIONS)

Eine Expedition ist ein kurzes Szenario, in dem Sie versuchen, die Taten berühmter Piraten der Geschichte nachzuvollziehen. Die Expedition ist zu Ende, wenn Sie die Beute aufteilen.

John Hawkins und die Schlacht um San Juan de Ulua (1569)

● **Ihre Streitkräfte:** Eine Galeone, ein Handelsschiff, vier Pinassen, 308 Mann.

● **Politische Lage:** Spanien befindet sich im Kriegszustand mit Frankreich und England

● **Ihre Aussichten:** Sie haben ein mächtiges Flottengeschwader, doch Ihr Flaggschiff ist schwerfällig und sehr schwer zu manövrieren. Sie müssen sich entscheiden, ob Sie friedlichen Handel betreiben oder sich auf Überfälle spezialisieren wollen. Friedlicher Handel bedeutet, daß Sie kleinere spanische Häfen ansegeln können, um Ihre Vorräte aufzustücken, doch werden Sie auf diese Weise nicht zu großem Reichtum kommen. Überfälle bieten dagegen einen weitaus größeren Gewinn, doch werden Sie Schwierigkeiten haben, freundlich gesinnte Städte zu finden, in denen Sie neue Leute anheuern und Ihre Beute verkaufen können.

● **Geschichtliche Chronik:** John Hawkins war ein englischer Handelsfreibeuter, der mehrere Reisen in die Karibik unternahm.

1557 wurde Hawkins von einer großen spanischen Galeonenflotte überrascht, als er bei Vera Cruz vor Anker lag. Es gelang ihm schließlich, an Bord der Pinasse "Minnion" mit nur 15 Überlebenden nach England zurückzukehren.

Francis Drake und der Überfall auf den Silberzug (1573)

● **Ihre Streitkräfte:** Ein Handelsschiff, eine Pinasse, 73 Mann.

● **Politische Lage:** Spanien befindet sich im Kriegszustand mit England.

● **Ihre Aussichten:** Nur ein Mann wie Drake von geradezu tollkühnem Mut würde es wagen, das spanische Königreich mit nur zwei kleinen Schiffen und 73 Mann Besatzung genau zu der Zeit anzugreifen, in der sich die Spanier auf dem Gipfel ihrer Macht befinden. Ein vorsichtiger Mann würde dagegen eine Handelsstrategie adoptieren, d.h. zuerst Reichtum erlangen und eine gute Mannschaft anheuern, bevor er sich der Seeräuberei zuwendet.

● **Geschichtliche Chronik:** Drake unternahm in den Jahren um 1570 mehrere waghalsige Angriffe gegen die Spanier. Während seiner Glanzzeit eroberte er Nombre de Dios, den Silberzug sowie zahlreiche spanische Schiffe und umsegelte den Globus. Die dankbare englische Regierung ernannte ihn daraufhin zu einem Admiral ihrer Flotte.

Piet Heyn und die Schatzflotte (1628)

● **Ihre Streitkräfte:** Vier schnelle Galeonen, zwei Schaluppen, 700 Mann.

● **Politische Lage:** Holland befindet sich im Kriegszustand mit Spanien und hat sich mit England verbündet. Auch England und Frankreich befinden sich im Kriegszustand mit Spanien.

● **Ihre Aussichten:** Sie befehligen ein mächtiges, wenn auch etwas schwerfälliges Geschwader. Die spanische Schatzflotte bildet ein hervorragendes Ziel. Leider geht das Jahr schon dem Ende zu. Sie sollten also versuchen, die Flotte vor der Küste Havannas oder in der Floridastraße abzufangen. Andernfalls könnten Sie auch einige mittelgroße oder große spanische Städte überfallen.

● **Geschichtliche Chronik:** 1628 machte sich der holländische Kapitän Piet Heyn mit einer mächtigen Kriegsflotte auf den Weg zu den Westindischen Inseln. Nach einem schrecklichen Kampf eroberte er die Schatzflotte vor der Küste von Kuba. Er erbeutete 46 Tonnen Silber und stürzte damit die spanische Regierung in den Bankrott.

L'Ollonais und die Plünderung Maracaibos (1666)

● **Ihre Streitkräfte:** Eine Schaluppe, fünf Pinassen, 400 Mann.

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

● **Ihre Aussichten:** Ihre Stärke liegt in der Zahl Ihrer Männer, doch läßt Ihre Seemacht zu wünschen übrig. Wie L'Ollonais' sind daher auch Ihre Aussichten am günstigsten, wenn Sie Städte angreifen und offene Seegefechte vermeiden.

● **Geschichtliche Chronik:** Als französischer Pirat errang sich L'Ollonais den Ruf des grausamsten und unmenschlichsten Piraten, der jemals gelebt hat. Während seiner Karriere eroberte L'Ollonais Maracaibo und Gibraltar. Er folterte und tötete dabei unzählige Spanier und Indianer, wurde jedoch bei einem späteren Angriff auf ein Indianerdorf zu Tode geprügelt.

Henry Morgan, Freibeuter des Königs (1671)

● **Ihre Streitkräfte:** Eine Fregatte, zwei Handelsschiffe, eine Barke, zwei Schaluppen, eine Pinasse, 600 Mann.

● **Politische Lage:** Sowohl England als auch Frankreich befinden sich im Kriegszustand mit Spanien.

● **Ihre Aussichten:** Sie verfügen über eine beeindruckende Streitmacht, die sich sowohl für See- als auch für Landgefechte ausgezeichnet eignet. Zu Beginn stellt Ihre größte Schwierigkeit die Ernährung Ihrer Männer und die Erbeutung ausreichender Schätze dar, um die Moral Ihrer Mannschaft aufrechtzuerhalten.

● **Geschichtliche Chronik:** Henry Morgan war einer der erfolgreichsten Piraten. Er eroberte Puerto Principe, Gran Granada, Puerto Bello, Maracaibo, Gibraltar und Panama. Im Gegensatz zu den meisten Piraten hatte Morgan genug Verstand, sich rechtzeitig aus dem Piratenleben zurückzuziehen. Er setzte sich in Jamaika zur Ruhe und starb im Alter von 53 Jahren an den Folgen exzessiven Alkoholgenusses.

Baron de Pointis und die letzte Expedition (1697)

● **Ihre Streitkräfte:** Fünf Fregatten, eine Schaluppe, 1200 Mann.

● **Politische Lage:** Frankreich befindet sich im Kriegszustand mit England und Spanien.

● **Ihre Aussichten:** Ihre Streitmacht ist die mächtigste, die die Nordostküste Südamerikas jemals zu Gesicht bekommen hat. Sie können daher ein beliebiges Ziel wählen und angreifen. Die eigentliche Frage ist jedoch, wie viele der zu erwartenden Schätze Sie davontragen können. Diese Expedition ist ein wahres Kinderspiel!

● **Geschichtliche Chronik:** 1697 befand sich Frankreich im Krieg mit England und Spanien. De Pointis versammelte eine gewaltige Streitmacht französischer Soldaten, karibischer Piraten und Freibeuter und griff die reiche Stadt Cartagena an. De Pointis siegte und segelte mit Schätzen im Wert von 20 Millionen Livres zurück nach Frankreich.

Dies war die letzte große Piratenexpedition in der Karibik.

HISTORISCHE EPOCHEN

Das Silberreich (The Silver Empire) - 1560-1600

Das spanische Imperium, auf Bergen von Silberbarren aus Neu-Spanien (Mexiko) und Peru gebaut, erreicht in dieser Ära seinen Höhepunkt. Die anderen Weltmächte, England und Frankreich, befinden sich fortwährend im Kriegszustand mit Spanien. Holland ist eine spanische Provinz im Aufstand (und hat zu dieser Zeit noch keine Städte in der Karibik).

Spanien hat mit Ausnahme einer Stadt die Macht über alle Städte der Karibik. Die einzige nicht-spanische Stadt ist die am Hungertuch nagende französische Kolonie von St. Augustine in Florida. In den Florida Keys und den Bahamas existieren ebenfalls einige wenige französische und englische Piratenstützpunkte, die so schnell wieder verschwinden, wie sie errichtet werden.

Kaufleute und Schmuggler (Merchants and Smugglers) - 1600-1620

Spanien schlittert seinem langsamen Verfall entgegen. Frankreich und England sind zu mächtigen Marinestreitkräften herangewachsen, und Holland hat sich der spanischen Vorherrschaft entledigt. In der Karibik beginnt eine lange Zeit des Friedens, die die Seeräuberei erschwert, den Handel jedoch erleichtert. (Tabak stellt nun eine wichtige Handelsware dar.)

Die spanischen Kolonien sind immer noch reich und mächtig, doch haben England und Frankreich nun eigene Kolonien auf den Westindischen Inseln gegründet. Holland hat zu diesem Zeitpunkt noch keinen Fuß in der Neuen Welt gefaßt, doch betreiben zahlreiche holländische Schiffe einen regen Handel in der Karibik, wobei holländische Expeditionen meist von der spanischen Stadt Trinidad aus beginnen.

Die neuen Kolonisten (The New Colonists) - 1620-1640

In Europa sind blutige Bürgerkriege und heftige politische Kämpfe ausgebrochen, und viele Flüchtlinge wurden in die zwielichtige Sicherheit der Neuen Welt getrieben. Die Kolonien in der Karibik erfreuen sich eines blühenden Wachstums. Sowohl französische als auch englische Städte beginnen den Konkurrenzkampf mit den älteren spanischen Kolonien. Die Höllander haben inmitten Spanisch-Amerikas nun auch eine Kolonie - Curacau.

Die Weltmächte sind nahezu ständig im Krieg miteinander. Der Handel läuft gut, ist jedoch gefährlich und bietet reichliche Gelegenheiten für die Piraten unter den kriegführenden Nationen.

Krieg um Profit (War for Profit) - 1640-1660

Der dreißigjährige Krieg, der 1618 begann, bringt Hunger und Pest über Europa. Der englische Bürgerkrieg entfaltet sich.

Mit Spanien in Aufruhr machen sich Piraten und Freibeuter über die Nordostküste Südamerikas her. Überall entstehen neue nicht-spanische Kolonien, die von Bootsladungen europäischer Flüchtlinge bevölkert werden. Die Höllander machen mit ihrem Handel unter den neuen Kolonien ein Vermögen.

Die Helden der Freibeuter (The Buccaneer Heroes) - 1660-1680

Der Zerfall Spaniens militärischer Macht und Einfluß nimmt seinen Lauf, während Englands, Frankreichs und Hollands Kolonien blühen. Die kolonialen Mächte beginnen eine Reihe regelmäßiger Kriege miteinander und heuern Piraten und Freibeuter an, die für sie kämpfen. Der Handel läuft gut in diesen Jahren, da alle großen Mächte reiche Kolonien unterhalten, denen es nach Handelswaren aus der Ferne gelüstet.

Der Niedergang der Piraten (Pirates' Sunset) - 1680-1700

Dies sind schwere Zeiten für Piraten. Die Kolonialmächte haben große Flotten schwerbewaffneter Schiffe aufgestellt, um den verbleibenden Piraten das Handwerk zu legen. Nur Frankreich stellt weiterhin Kaperbriefe aus.

Das Leben eines Piraten wird sehr wahrscheinlich recht unangenehm, hart und kurz sein, es sei denn, er hat großes Glück und entgeht den Kriegsschiffen der Weltmächte. In dieser Zeit ist großer Reichtum also nur über den Handelsweg zu erreichen - oder indem man als Piratenjäger in den Dienst der Spanier tritt.

SPIELTIPS

● **Informanten:** Machen Sie Bekanntschaft mit der Tochter eines Gouverneurs, dann wird Sie sich Ihnen vielleicht als Informantin anbieten. Erstatten Sie ihr oft Besuche, denn sie könnte wichtige Informationen über den Aufenthaltsort des Silberzuges oder der Schatzflotte haben. Achtung: Verliert der Gouverneur seinen Posten, dann kehrt er nach Europa zurück und nimmt Ihre Informantin mit!

● **Verschollene Verwandte:** Finden Sie so viele verschollene Verwandte, wie Sie nur können, denn sie wissen oft, wo sich verborgene Schätze befinden.

● **Alter:** Je älter Sie werden, desto unbeholfener sind Sie im Fechtkampf. Sie brauchen beim Angriff also mehr Männer, denn es wird weitaus schwieriger sein, den Gegner zu besiegen. Schließlich werden Sie für das Piratenleben zu alt sein und in den Ruhestand gezwungen. Vergeuden Sie also keine Zeit, solange Sie noch jung sind!

● **Verkauf von Schiffen:** Verkaufen Sie Ihr Kargo, bevor Sie überschüssige Schiffe verkaufen.

● **Tratsch:** Indem Sie die Stadtschenken aufsuchen oder andere Schiffe nach Neuigkeiten fragen (Hailing), erhalten Sie Informationen über die Vorgänge in der Karibik. Diese Neuigkeiten werden in Ihrem "Logbuch" (Ship's Log) in der Kajüte des Kapitäns festgehalten. Die Informationen, die Sie damit in Erfahrung bringen, könnten sich als sehr nützlich erweisen. Wurde eine Stadt z.B. von einer Krankheit heimgesucht, dann ist sie höchstwahrscheinlich geschwächt. Ist man auf Gold gestoßen, dann ist sie höchstwahrscheinlich sehr reich. Hat eine Stadt einen neuen Gouverneur, dann sind alle Informanten, die Sie dort vielleicht hatten, abgereist. Und wenn eine Nation der anderen den Krieg erklärt hat, dann können Sie sich von einer der beiden vielleicht einen Kaperbrief erwerben und für Angriffe auf die andere eine Belohnung einstreichen.

● **Große Mannschaften:** Es ist wirklich nicht einfach, eine große Mannschaft länger als ein Jahr bei guter Laune zu halten. Sie werden mit jedem Mal reichere Schätze erobern, wohlhabendere Städte plündern, immer größere spanische Galeonen kapern müssen, etc. Beginnt Ihre Mannschaft einmal zu desertieren (mit Ihrem Geld!), dann greifen Sie sich entweder einen großen Schatz oder teilen sofort die Beute auf. Wenn Sie die Beute aufteilen, verlieren Sie bei den Vorbereitungen für Ihre nächste Mission zwar ein wenig Zeit, doch erhalten Sie auf diese Weise einen größeren Anteil der Schätze.



MICROPROSE
Seriously Fun Software
The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, GB
Tel.: +44 (0)454 329510

Copyright © 1993 von MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Handbuch, alle Computerprogramme sowie das Ton- und Bildmaterial auf der beigelegten Diskette, die in diesem Handbuch beschrieben werden, sind urheberrechtlich geschützt und enthalten patentierte Informationen von MicroProse Limited. Es ist niemandem gestattet, ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Limited. Kopien dieses Handbuchs oder der beigelegten Disketten oder Aufstellungen der auf den Disketten enthaltenen Programme an andere Personen oder Institutionen weiterzugeben oder zu verkaufen. Es ist weiterhin niemandem gestattet, ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Limited. dieses Handbuch zu kopieren, zu fotokopieren, zu reproduzieren, zu übersetzen oder es auf eine maschinenlesbare Form zu kürzen, weder ganz noch teilweise. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

Hergestellt in GB