

ANNO ONLINE

Kompendium Seeschlachten

Version 2.10 vom 22. November 2014



Ein Projekt der Anno-Online-Community

The "Kompendium Seeschlachten" is a fan project of the German community of Anno Online. This site is not affiliated with Ubisoft Entertainment or Blue Byte, all graphics are subject to the following copyright: © 2012 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Anno Online, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the USA and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the USA and/or other countries. Developed by Blue Byte Software.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Schnelleinstieg PvE	4
3.	Allgemeines	6
3.1	Der Reparaturkran.....	6
3.1.1	Der Bau eines Reparaturkrans	6
3.1.2	Die Nutzung des Reparaturkrans	7
3.2	Der Bau von Kriegsschiffe	9
3.3	Ausrüstung	12
3.3.1	Produktionskosten und -zeiten von Ausrüstungsgegenständen	12
3.3.2	Der Nutzen von Ausrüstungsgegenständen	12
3.3.3	Die Anwendung der Ausrüstung	13
4.	Player versus Environment (PvE)	15
4.1	Einführung	15
4.2	Der Ablauf von PvE-Seekämpfen	15
4.2.1	Kosten und Wartezeiten	15
4.2.2	Folgeauftrag und Durchführungszeiten	17
4.3	Vorbereitung der Schlacht	18
4.3.1	Der Start der Vorbereitung	18
4.3.2	Zusammenstellung der Flotte.....	19
4.3.3	Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Seeschlachten	21
4.4	Durchführung der PvE-Schlacht	22
4.4.1	Navigation und Bedienung	22
4.4.1.1	Navigation auf der Karte.....	22
4.4.1.2	Manövrieren der Schiffe	22
4.4.1.3	Aufsuchen der Angriffsposition	22
4.4.1.4	Das Sammeln von Treibgut.....	23
4.4.1.5	Angriff ausführen	24
4.5	Die Anwendung der richtigen Taktik.....	25
4.5.1	Auswahl der passenden Schiffe	25
4.5.1.1	Tipps für die Patrouille	25
4.5.1.2.	Tipps für die Eskorte	26
4.5.1.3	Tipps für die Rädelsführerschlacht.....	27
4.5.2	Positionierung der Schiffe	30
4.5.2.1	Nah- und Fernbereich	31
4.5.2.2	Ein- und beidseitige Breitseite	32
4.5.2.3	Interpretation der angezeigten Pfeile	33
4.5.3	Kapern und Zerlegen	38
4.5.3.1	Voraussetzungen für das Kapern und Zerlegen	38
4.5.3.2	Kapern und Zerlegen als taktisches Mittel	43
4.5.4	Einsatz von Ausrüstungen als taktisches Mittel	44
4.6	Belohnungen	49
	Anhang I: Kleiner Kaperführer.....	51
	Anhang II: Aufgaben (Quests) der PvE-Erweiterung.....	53
	Anhang III: Beispiel einer Rädelsführerschlacht	55
	Stichwortverzeichnis (Schnellsuche)	64

1. Einleitung

Damit gesuchte Informationen schnell gefunden werden können, befindet sich am Ende des Kompendiums ein **Stichwortverzeichnis**. Dieses ist von jeder Stelle des Handbuches aus durch die gleichzeitige Betätigung der Tasten Strg + Ende direkt zu erreichen.

Ziel dieses kleinen Handbuches ist es, eine Übersicht über die Voraussetzungen, die Kosten, den Ablauf, die Möglichkeiten, die Taktik und den Ertrag der in Anno Online seit Anfang Oktober 2014 implementierten Seeschlachten zu liefern.

Diese Anleitung entstand aus den Beobachtungen und Erfahrungen der Community, wurde also von hilfsbereiten Mitspielern verfasst.

An diesem Werk haben (in alphabetischer Reihenfolge nach Servern sortiert) mitgewirkt:

Server Schatzkiste:

Anoholic, CommanderHerm, Herandcosch, MacKeavelli, PrinzCharly, Schokobaer.

Server Meerjungfrau:

Andoriana, Annoholic, Anyah, BB_Awondel, BB_Heruwath, cagnack, cNBPT, dbdosto, fontsix, Greisbart, Lars-Johannson, MAD-8385, Micrax_120, mitret, MOD_Freeway, reabeeS, RunningStar, schwubbe, SirUltrafine, smonkey, StefanLinde, UwePhse, Yokana, XmalCAVE.

Server Korallenriff:

Haarwurm, Klabbauter, longeres, Sophienland, Verpoorten, YellowSkies.

Server Hängematte:

DevilsBastard, Dragonsoul43, Fiete_Mueck, Lady-Arkasha, MultiX, nutpen, Spawnwien, Strickmaus, Weimarski, TovalOneko, Xeli.

Obwohl Handbücher im multimedialen Zeitalter ein wenig ins Abseits geraten sind, bieten sie eine einfache und schnelle Möglichkeit, benötigte Informationen zu finden. Als umfassendes Nachschlagewerk sind sie unübertroffen und ... sie lassen sich ausdrucken.

Sollten Fehler auffallen, Beschreibungen fehlen oder neue Erfahrungen gemacht werden, postet dieses bitte unter diesem **Thread** im Forum. Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg!

Bedienungshinweis:

Aktive Hyperlinks sind im Handbuch durch blaue Schrift gekennzeichnet. Um ein gesuchtes Kapitel schnell zu erreichen, braucht in der Gliederung oder im Stichwortverzeichnis nur der gewünschte Punkt und in den Beschreibungen nur der Verweis angeklickt zu werden.

2. Schnelleinstieg PvE

Was ist PvE und wie funktioniert es?

PvE steht für „Player versus Environment“ (deutsch: Spieler gegen Umgebung) und meint Kampfmissionen gegen Computergegner. Für Ruhm, Ehre und Bronzedukaten kannst du in Anno Online gegen computergesteuerte Piraten antreten. Ruhm und Ehre sind zwar derzeit auf die Rangliste versenkter Schiffe beschränkt, aber für Bronzedukaten gibt es einiges zu kaufen, von zusätzlichen Schiffsrechten bis hin zu einem zehnten Inselslot.

Tutorial und Kampfmissionen

Bist du bereit zu kämpfen, so begib dich auf das Schiff im Hafen und folge dem Tutorial, in dem dich Admiralín Ramirez mit der Vorbereitung und Durchführung der ersten Kämpfe vertraut machen wird. Du wirst den ersten Reparaturkran zimmern, Schiffe und Ausrüstung in Auftrag geben, bevor dich die erste Seeschlacht, die erste Kampfmission erwartet. In Anno Online gibt es derzeit drei Typen wiederkehrender Kampfmissionen, jede bringt dir eine feste Belohnung: Kanonenkugeln zur Produktion von Ausrüstung (Buffs) oder Bronzedukaten:

-  Patrouille (einfach; je 15 Minuten Wartezeit nach Auftragsvergabe)
Belohnung: 3 Kanonenkugeln
-  Eskorte (mittel; je 3 Stunden Wartezeit)
Belohnung: 20 Kanonenkugeln
-  Rädelsführer (schwer; je 20 Stunden Wartezeit)
Belohnung: 2 Bronzedukaten

Klar zum Gefecht!

Der kluge Kapitän schaut sich das künftige Schlachtfeld an (Knopf „Ortswechsel“), bevor er Schiffe ausrüstet und in den Kampf schickt. Das kannst du auch! Danach gilt es, die eigenen Schiffe günstig für die Seeschlacht zu platzieren.

Schiffe positionieren

Jeder der drei Schiffstypen in Anno hat Lieblingsgegner und Angstgegner und ist gegen den eigenen Schiffstyp mäßig erfolgreich. Gute Positionierung ist auch wichtig, weil selbst beschädigte Schiffe mit voller Stärke feuern. Admiralín Ramirez gibt nützliche Hinweise und farbige Pfeile zeigen an, wie erfolgversprechend die gewählte Schiffsposition ist:

-  Grün: Deutlicher Vorteil, das Schiff teilt mehr Schaden aus als es einstecken muss.
-  Gelb: Ausgeteilter und empfangener Schaden halten sich die Waage.
-  Rot: Das Schiff steckt mehr Schaden ein als es dem Gegner zufügen wird.

Schiffe ausrüsten

Zusätzlich kannst du einen von drei Ausrüstungsgegenständen, die du zuvor beim Schiffsbauer produziert hast, einem Schiff zuweisen, um einen Vorteil im Gefecht zu erringen:

- ❤️ Flickwerke regenerieren bis zu 25 Trefferpunkte.
- 🔗 Kettenkugeln verdoppeln den Schaden bei allen angegriffenen Schiffen.
- 🛡️ Panzerungen vermindern den Schaden am eigenen Schiff um die Hälfte.

Feuer frei!

Die Kämpfe selbst laufen rundenbasiert ab: Erfolgt endlich der Angriffsbefehl, so tauschen alle beteiligten Schiffe eine Breitseite aus, danach warten sie auf weitere Befehle.

Kapern und Demontieren (Zerlegen)

Unterliegen Piraten im Kampf deutlich, dann können sie aufgeben und von dir wahlweise gekapert (mit 30 Trefferpunkten für diese Mission übernommen) oder demontiert werden (Umwandlung in ein Flickwerk). Kapern und Demontieren ist bereits fortgeschrittene Seemannskunst, für die gilt:

- ✓ Die Kampflinie darf nicht die letzte Kampflinie einer Mission sein.
- ✓ Alle anderen gegnerischen Schiffe der Kampflinie müssen sinken.
- ✓ Der ausgeteilte Schaden muss den empfangenen Schaden deutlich übersteigen.



Schiffe der eigenen Flotte: Galeere, Brigg und Karavelle

3. Allgemeines

3.1 Der Reparaturkran

3.1.1 Der Bau eines Reparaturkrans



Eine sinnvolle Maßnahme, bevor Seeschlachten gestartet werden, ist der Bau eines Reparaturkrans. Der Reparaturkran befindet sich im Baumenü beim ersten Reiter in der zweiten Zeile rechts.



Reparaturkran

Folgende Bedingungen müssen zum Bau des Reparaturkrans erfüllt sein:

1. ein angesiedelter Handwerker
2. ein freier Pier
3.  20.0 K Münzen,  40 Holz,  50 Steine

Sobald der Reparaturkran errichtet wurde, kann mit dem Tutorial für Seeschlachten begonnen werden.



**EXPERTEN
TIPPI!**

Es ist nicht ratsam, für den Reparaturkran ein Dock abzureißen. Docks werden für den Insel-zu-Insel-Transport zwingend benötigt. Die bessere Alternative ist, einen neuen Pier zu bauen und diesen mit dem Reparaturkran zu versehen, auch wenn etwas länger gewartet werden muss.

Sollte die Kapazität eines Reparaturkrans nicht ausreichen, lässt diese sich durch den Bau weiterer Reparaturkräne vervielfachen.

Reparaturkräne können nicht auf einer anderen Insel als Newport errichtet werden. Sollte für einen weiteren Pier der Platz fehlen, bieten sich Werft und/oder Schiffsbauer für einen Umzug auf andere Inseln an.

Die  laufenden Kosten für einen Reparaturkran betragen  5 Münzen, die alle 30 Sekunden fällig werden.

Ein Reparaturkran lässt sich mit der üblichen Baukostenrückerstattung von 25% wieder abreißen.

3.1.2 Die Nutzung des Reparaturkrans

Nach einer Seeschlacht kehren die eingesetzten und nicht versenkten Schiffe zum Leuchtturm zurück. Beschädigte Schiffe sollten vor ihrem nächsten Einsatz repariert werden, damit wieder die vollen Trefferpunkte, die sie einstecken können, zur Verfügung stehen.

Um ein Schiff zu reparieren, wird der Reparaturkran angeklickt. Es erscheint eine Liste mit den Schiffen, die eine Beschädigung aufweisen. Nach der Auswahl eines Schiffes braucht der Reparaturauftrag nur noch bestätigt zu werden.

Pro Reparaturkran kann immer nur ein Schiff gleichzeitig repariert werden. Die Reparaturdauer richtet sich nach den Trefferpunkten, die ein Schiff erlitten hat. Hierbei gilt:

1		Trefferpunkt	=	1 Minute Reparaturdauer
---	---	--------------	---	-------------------------

Erhält zum Beispiel eine Brigg von einer fremden Galeere einen Treffer, bedeutet dies eine halbstündige Reparaturzeit.

Die Kosten für eine Reparatur weichen bei den im Spiel vorhandenen Schiffstypen geringfügig ab und richten sich in erster Linie nach den erhaltenen Trefferpunkten.

Für die Reparatur eines Trefferpunktes werden benötigt:

	 Münzen	 Holz	 Wolle
Brigg	300	0,8	0,2
Galeere	300	1,0	0,1
Karavelle	300	0,65*	0,4

* gerundet

Die Reparaturkosten liegen damit deutlich unter den Produktionskosten eines Neubaus. Die Reparaturzeit beträgt maximal die Hälfte der Zeit eines Neubaus.

Sofern die Schiffskapazität noch nicht ausgeschöpft ist und kein Zeitproblem auftritt, lohnt eine Reparatur daher eher als ein Neubau.

Bei den Geisterschiffen des Halloween-Events reduziert sich die Reparaturzeit pro Trefferpunkt auf 48 Sekunden.



Achtung: Schiffe können nicht nur während einer Schlacht untergehen, sondern auch, wenn sie brennend (< 16 Trefferpunkte) am Leuchtturm ankern. Es empfiehlt sich daher, zuerst die Schiffe zu reparieren, die den größten Schaden aufweisen.

Eine laufende Schiffsreparatur kann nicht abgebrochen werden, um ein schwerer beschädigtes Schiff zu retten. Zur genauen Abschätzung, ob ein am Leuchtturm brennendes Schiff noch gerettet oder gleich versenkt werden kann, wenn alle Reparaturkräne besetzt sind, ist die Zeit entscheidend.

Es muss festgestellt werden, wie lange die aktuelle Reparatur noch dauert. Dazu braucht lediglich der belegte Reparaturkran angeklickt zu werden.



Auskunft darüber, wie lange mit der Reparatur noch gewartet werden kann, liefert die Schiffsliste (ganz unten rechts, zweitletztes Symbol).

Nach Anklicken des zweiten Reiters (Kampf) erscheinen sämtliche Kriegsschiffe in einer Liste, wobei brennende Schiffe mit Flammen bei dem Symbol für Trefferpunkte dargestellt werden:



Fährt man mit der Maus (ohne zu klicken) ganz rechts auf das „brennende Herz“, erhält man die gewünschte Information:



Ist kein Reparaturkran mehr frei und diese Zeitspanne kürzer als die verbleibende Reparaturdauer, so ist das brennende Schiff verloren, wenn nicht

- ein weiterer Reparaturkran gebaut oder
- ein Flickwerk auf das brennende Schiff angewendet oder
- die Zahlung von  145 Rubinen nach dem Abbrennen entrichtet wird.

In Reparatur befindliche Schiffe werden vom Programm durch einen kleinen, arbeitenden Hammer über der Mastspitze gekennzeichnet. Das gleiche Symbol schwebt über einem ausgelasteten Reparaturkran. 

Bei der Reparatur von Geisterschiffen werden für jeden Trefferpunkt  600 Münzen benötigt.



3.2 Der Bau von Kriegsschiffen

Kriegsschiffe werden, wie die anderen Schiffe auch, in der Werft hergestellt. Mit dem Bau von Kriegsschiffen kann ab 120 angesiedelten Bauern begonnen werden. Zur Auswahl stehen hier in der oberen Zeile die herstellbaren Schiffe:



Brigg



Galeere



Karavelle

Die Schiffe unterscheiden sich bei den Baukosten nur unerheblich voneinander:

	Brigg	 30.0 K Münzen,	 80 Holz,	 20 Wolle
	Galeere	 30.0 K Münzen,	 100 Holz,	 10 Wolle
	Karavelle	 30.0 K Münzen,	 60 Holz,	 40 Wolle

Ob Segel aus Wolle die Hauptanforderung, die an ein Segel gestellt wird (Windundurchlässigkeit), erfüllen, soll an dieser Stelle nicht diskutiert werden.

Die Bauzeit beträgt einheitlich für alle Kriegsschiffe zwei Stunden.

Bei den Eigenschaften der drei Schiffstypen gibt es zunächst keine Unterschiede:

	 Angriffsschaden (nah)	 Angriffsschaden (fern)	 Trefferpunkte	 Unterhalt
 Brigg	20	10	60	5
 Galeere	20	10	60	5
 Karavelle	20	10	60	5

Der Angriffsschaden beschreibt, welcher Schaden bei einem fremden Schiff, welches sich in direkter Nachbarschaft (nah) oder ein, zwei Plätze entfernt (fern) befindet, entsteht. Die Trefferpunkte geben an, wie viele Schadenspunkte ein Schiff verträgt, bevor es sinkt.

Angriffsschaden und Trefferpunkte stehen in fester Relation zueinander. So sind drei Schüsse mit Angriffsschaden 20 erforderlich, um ein Schiff mit 60 Trefferpunkten zu versenken. Ein Punkt beim Angriffsschaden verursacht also einen Trefferpunkt auf der Gegenseite.

Der  Unterhalt bezieht sich, wie z.B. der links oben im Programm angezeigte Wert der Finanzübersicht auch, auf 30 Sekunden. Alle 30 Sekunden werden demnach 5 Münzen

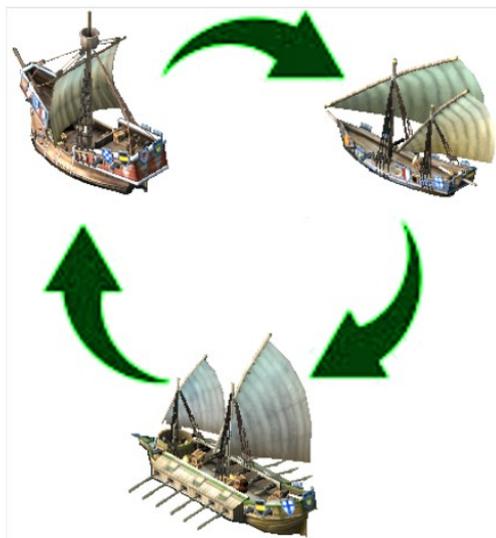
Unterhalt für ein Kriegsschiff abgezogen.

Der Angriffsschaden (fern) in obiger Tabelle stellt jedoch nur einen Durchschnittswert dar, da sich dieser je nach angegriffenem Schiffstyp ändert.

		Trefferpunkte		
		 Brigg	 Galeere	 Karavelle
Angriffsschaden	 Brigg	20	10	30
	 Galeere	30	20	10
	 Karavelle	10	30	20

Die Tabelle in waagerechter Richtung gelesen zeigt, welchen Schaden (Angriffsschaden) ein Schiff bei anderen Schiffen verursacht und in senkrechter Richtung wird dargestellt, welchen Schaden (Trefferpunkte) es selbst dabei erleiden muss.

Betrachtet man die Angriffskraft der unterschiedlichen Schiffstypen, ergibt sich folgendes Bild, wobei die Pfeile die Überlegenheit verdeutlichen:



Verhältnisse der Angriffskraft

Eine Galeere verursacht bei einer Brigg einen größeren Schaden, als sie selbst erleiden muss (30:10). Eine Brigg ist der Karavelle überlegen (30:10). Die Karavelle schlägt die Galeere (30:10).

Die genaue Kenntnis der Unter- oder Überlegenheit der Schiffstypen untereinander ist eine wichtige Voraussetzung dafür, Seeschlachten siegreich beenden zu können.

Um beispielsweise mit Galeeren gegen eine Karavelle bestehen zu können, reichen zwei Galeeren nicht aus. Für einen Sieg würden drei benötigt.

Angriff	 Galeere 1 ♥ Trefferpunkte	 Karavelle ♥ Trefferpunkte	 Galeere 2 ♥ Trefferpunkte
1	-30	-20 (2 x -10)	-30
2	-30	-20 (2 x -10)	-30
Summen	-60 (versenkt)	-40	-60 (versenkt)

Die Anzahl der eigenen Kriegsschiffe wird einzig durch die Ausbaustufe des Leuchtturms zuzüglich der zusätzlich erworbenen Schiffsrechte begrenzt.

Sämtliche im Spiel vorhandenen Schiffstypen (Schatzsucher-, Entdecker-, Handels-, Transport- und Kriegsschiffe) teilen sich die maximal mögliche Anzahl an Schiffen. Da in der Werft hergestellte Schiffe zunächst in das Inventar wandern und nicht zur Auslastung der Kapazität beitragen, können Kriegsschiffe in größerer Zahl „auf Vorrat“ produziert und bei Bedarf dem Inventar entnommen und in die Schlacht geschickt werden.

Aufgrund der Limitierung der Schiffsanzahl ist vor der Entnahme eines Kriegsschiffes aus dem Inventar zu überlegen, ob nicht in naher Zukunft dringend ein anderes Schiff (z.B. ein Handels- oder Transportschiff) benötigt wird.



Sollte die Schiffskapazität nahezu ausgeschöpft sein, empfiehlt es sich, die Kriegsschiffe erst dann aus dem Inventar zu holen, wenn man genau weiß, welche Schiffstypen für eine bestimmte Schlacht benötigt werden.

Für ambitionierte Seekrieger ist es sinnvoll, eine oder gar mehrere Werften auf einer Nebeninsel zu bauen. Die für den Bau von Kriegsschiffen benötigten Materialien (Holz und Wolle) lassen sich auf jeder beliebigen Insel produzieren.

Die bei dem Halloween-Event erwerbbaaren Geisterschiffe verursachen einen um 25% erhöhten Angriffsschaden und weisen 75 statt der üblichen 60 Trefferpunkte auf.

	 Angriffsschaden (nah)	 Angriffsschaden (fern)	 Trefferpunkte	 Unterhalt
 Brigg	25	13	75	5
 Galeere	25	13	75	5
 Karavelle	25	13	75	5

Der Angriffsschaden gegenüber unterlegenen Schiffen beträgt 38, gegenüber gleichen Schiffen 25 und gegenüber überlegenen Schiffen 13 Punkte.

3.3 Ausrüstung

3.3.1 Produktionskosten und -zeiten von Ausrüstungsgegenständen



In der aktuellen Programmversion sind drei unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände verfügbar, die allesamt beim Schiffsbauer hergestellt werden können. Beim dritten Reiter des Schiffsbauers sind diese Ausrüstungsgegenstände zu finden:

 Flickwerk	repariert während einer Seeschlacht erhaltene Trefferpunkte (+25)
 Kettenkugel	verdoppelt den Angriffsschaden beim fremden Schiff
 Panzerung	vermindert den Schaden am eigenen Schiff um die Hälfte

Die Produktionskosten für je einen dieser Ausrüstungsgegenstände betragen:

 Flickwerk	 5.0 K Münzen	 10 Kanonenkugeln
 Kettenkugel	 5.0 K Münzen	 10 Kanonenkugeln
 Panzerung	 5.0 K Münzen	 8 Kanonenkugeln

Die Produktionszeiten für die Ausrüstungsgegenstände betragen einheitlich 1 Stunde pro hergestelltem Stück.



Kanonenkugeln gibt es als Belohnung für siegreich überstandene Schlachten einiger Tutorial-Spiele, für Patrouillen, Eskorten und für das Sammeln von Treibgut. Um immer Ausrüstungsgegenstände in ausreichender Zahl herstellen zu können, empfiehlt sich die häufige Durchführung von Patrouillen.

3.3.2 Der Nutzen von Ausrüstungsgegenständen



Flickwerk

Das Flickwerk dient dazu, zwischen den einzelnen Angriffen beschädigte Schiffe zu reparieren. Die Trefferpunkte eines beschädigten Schiffes werden dabei umgehend um 25 Punkte erhöht. Flickwerk kann auf der Seekampfkarte und auf Newport angewendet werden.

Ein schwer beschädigtes Schiff kann mehrmals, direkt hintereinander, in den Genuss des Flickwerks gelangen. Nach darauffolgenden Angriffen ist ein erneuter ein- oder mehrmaliger Einsatz möglich.



Kettenkugel

Die Kettenkugel bewirkt eine Verdoppelung der Angriffskraft im Nah- und Fernbereich. Durch ihren Einsatz kann eine Unterlegenheit in einen Gleichstand, ein Gleichstand in eine Überlegenheit oder eine Überlegenheit in eine Dominanz überführt werden.

Kettenkugeln können nicht kumulativ angewendet werden, pro Angriff kann ein Schiff also nur mit einer Kettenkugel ausgerüstet werden.

Panzerung (Rauchballen)

Bei der Panzerung handelt es sich um eine passive Verstärkung des Schiffes. Die Trefferpunkte werden hierbei halbiert. So verursacht beispielsweise eine angreifende feindliche Galeere bei der eigenen Brigg nur noch einen Schaden von 15 statt der sonst üblichen 30 Trefferpunkte.

Eine Panzerung kann pro Angriff nur einmal auf ein Schiff angewendet werden.

Es ist nicht möglich, Kettenkugel und Panzerung zu kombinieren. Entweder kann ein Schiff eine Kettenkugel oder eine Panzerung erhalten, beides zusammen geht nicht.

3.3.3 Die Anwendung der Ausrüstung

Vor der Schlacht:

Nach der Vorbereitungszeit und dem Start einer Seeschlacht kann in dem dann erscheinenden Fenster „Flotte entsenden“ unten festgelegt werden, welche Ausrüstungsgegenstände bei der anschließend folgenden Schlacht eingesetzt werden können:



Sobald eines der freien Felder angeklickt wird, öffnet sich ein weiteres Fenster „Anwenden“, mit dessen Hilfe die Zuweisung erfolgt:



Ein Linksklick auf den Ausrüstungsgegenstand belegt den ersten freien Platz mit diesem Gegenstand. Eine bereits getätigte Zuweisung lässt sich durch Anklicken des belegten Platzes wieder löschen.

In der aktuellen Version lassen sich insgesamt sechs Ausrüstungsgegenstände zuweisen. Die ersten drei Plätze sind frei verfügbar, die drei weiteren Plätze können durch Zahlung von je  499 Rubinen dauerhaft erworben werden. Die in der Abbildung oben fehlenden beiden Slots (Steckplätze) erscheinen erst, wenn Plätze gekauft wurden.

Vor einer Seeschlacht muss entschieden werden, ob z.B. bei den drei freien Steckplätzen drei Flickwerke oder zwei Flickwerke und eine Kettenkugel oder ein Flickwerk, eine Kettenkugel und eine Panzerung zur Verfügung stehen sollen.

Die Zahl unter den Ausrüstungsgegenständen gibt an, wie viele davon im Inventar zur Verfügung stehen.

Während der Schlacht:

Während einer Seeschlacht erscheint auf der rechten Seite ein kleines Auswahlménü mit den zur Verfügung stehenden Ausrüstungsgegenständen. Praktischerweise werden auch gleich die Preise (in  Rubinen) angegeben, die ein zusätzlicher Ausrüstungsgegenstand kostet.



Um einen Ausrüstungsgegenstand vor oder nach einem Angriff zu nutzen, wird im Menü der Gegenstand angeklickt und danach das Schiff, auf welches der Gegenstand angewendet werden soll. Die mitgeführten Gegenstände sind nach einem Angriff verbraucht.



Achtung: Während einer Schlacht können Ausrüstungen in nahezu unbegrenzter Zahl eingesetzt werden. Sobald aber als Anzahl unter dem Bild eine 49 oder 39 angezeigt wird (s. rechts oben), zahlt man für den Einsatz diesen Preis in  Rubinen, ohne einen weiteren Hinweis zu erhalten.

Nicht benutzte Ausrüstungen wandern nach Beenden oder Rückzug aus der Schlacht zurück ins Inventar.



Brigg mit Rauchballen

Sollte ein Schiff versehentlich mit einer Kettenkugel oder einer Panzerung (Rauchballen) ausgerüstet worden sein, lässt sich die Zuweisung wieder aufheben, wenn oberhalb der Mastspitze des Schiffes auf den Ausrüstungsgegenstand geklickt wird.

Der Ausrüstungsgegenstand wandert dann zurück in die Aufstellung der verfügbaren Gegenstände.

Beurteilung des Einsatzes von Ausrüstungen:

Droht ein eigenes Schiff zu sinken, stellt sich die Frage, ob es sich lohnt,  49 Rubine für Flickwerk auszugeben, oder nicht.

Ein Neubau kostet nur ein paar Münzen, Holz und Wolle. Bei einer Patrouille oder Eskorte lohnt der Kauf daher wohl eher nicht. Wenn allerdings eine Schlacht gegen den Rädelsführer nur durch den Einsatz von Ausrüstung siegreich beendet werden kann, ist das Rubinopfer durchaus eine Überlegung wert.

Für eine siegreich überstandene Patrouille wandern als Belohnung drei Kanonenkugeln ins Inventar. Für die Produktion eines Ausrüstungsgegenstandes werden acht oder zehn Kanonenkugeln benötigt. Ein Einsatz von Ausrüstungen bei einer Patrouille ist also aus wirtschaftlicher Sicht ein wenig erfreuliches Minusgeschäft und bedeutet bei Eskorten eine Halbierung der Belohnung, wenn von der Treibgutausbeute mal abgesehen wird.

4. Player versus Environment (PvE)

4.1 Einführung

Im IT-Bereich wird der Ausdruck Player versus Environment mit „Spieler gegen Umgebung“ übersetzt. Der Begriff Umgebung beschränkt sich in diesem Fall auf das Spiel. Zur dortigen Umgebung zählen auch die Piraten, gegen die angetreten werden kann.

PvE-Seekämpfe sind, wie andere Quests auch, Teil des so genannten Auftragsbuches, dessen offene Aufträge auf der linken Seite des Spielfeldes durch kleine Bilder (Icons) dargestellt werden.

Es werden derzeit drei unterschiedliche PvE-Seeschlachten angeboten:



Patrouille (einfacher Schwierigkeitsgrad)



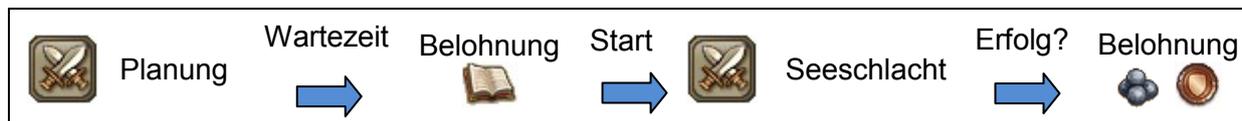
Eskorte (mittlerer Schwierigkeitsgrad)



Rädelsführer (hoher Schwierigkeitsgrad)

4.2 Der Ablauf von PvE-Seekämpfen

Alle PvE-Schlachten folgen dem gleichen Schema.



4.2.1 Kosten und Wartezeit

Nach der Anwahl des Symbols im Auftragsbuch öffnet sich ein Fenster, in dem mitgeteilt wird, dass Admiralín Ramirez eine Patrouille, eine Eskorte oder den Angriff auf einen Rädelsführer plant.



Admiralín Ramirez

Nach Anklicken der Schaltfläche „Starten“ wird der geforderte Münzbetrag vom Guthaben abgezogen.

Die Kosten für die einzelnen PvE-Abenteuer betragen:

	Zu entrichten für	Preis
Patrouille	Verwaltungskosten	 10 K Münzen
Eskorte	Bezahlung Hafendarbeiter	 20 K Münzen
Rädelshführer	Kosten	 50 K Münzen

Die drei unterschiedlichen Seeschlachten können gleichzeitig angefordert werden. Eine mehrfache Anforderung einer bestimmten Seeschlacht (z.B. Patrouille) funktioniert dagegen nicht.

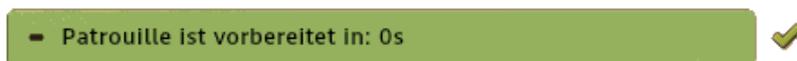
Nach der Anforderung muss eine vorgegebene Zeit abgewartet werden, bis die Seeschlacht gestartet werden kann. Wer nicht abwarten kann und will, hat die Gelegenheit, die Wartezeit durch den Einsatz von Rubinen zu umgehen.

	Wartezeit	Alternativer Rubineinsatz
Patrouille	15 Minuten	 7 Rubine
Eskorte	3 Stunden	 90 Rubine
Rädelshführer	20 Stunden	 600 Rubine

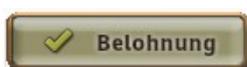
Ein Abbruch der Anforderung vor Ablauf der Wartezeit ist nicht möglich. Die noch verbleibende Wartezeit wird in grüner Schrift rechts neben dem Auftragsymbol eingeblendet.

4.2.2 Folgeauftrag und Durchführungszeiten

Nach Ablauf der Wartezeit oder dem alternativen Rubineinsatz erhält man als Belohnung den  Folgeauftrag angeboten: die Seeschlacht. Das Fenster „Auftragsbuch“ öffnet sich mit der Meldung, dass die Seeschlacht vorbereitet sei (z.B. Patrouille):



Nun besteht die Wahl, ob man die Belohnung (den Folgeauftrag) gleich in Empfang nehmen möchte oder nicht:



Die Zeit, die man bis zum Abschluss des Auftrags zur Verfügung hat (Durchführungszeit), beginnt zu laufen. Reagiert man bis zum Ablauf der Durchführungszeit nicht, gilt die Mission als fehlgeschlagen. Nach Anklicken der Schaltfläche erscheint ein weiteres Fenster des Auftragsbuches (s. [Kapitel 3.3.1](#)).



Das Fenster wird wieder geschlossen und der Auftrag nicht gestartet. Wenn man für den Auftrag bereit ist, kann das Fenster im Auftragsbuch zu einem späteren Zeitpunkt wieder geöffnet werden.

Solche in der „Warteschlange“ befindlichen Aufträge werden durch einen grünen Haken rechts neben dem Symbol des Auftragsbuches gekennzeichnet.



Seegefechte als Teil des Auftragsbuches

Anno Online gestattet, einen Auftrag anzufordern und nach Ablauf der Wartezeit nicht sofort reagieren zu müssen. Das Fenster „Auftragsbuch“ bleibt bis zur Annahme oder vorläufigen Ablehnung des Auftrags erhalten.

Damit kann beispielsweise am frühen Morgen ein Auftrag angefordert werden, der erst am späten Abend erfüllt werden soll.



Durch die Betätigung der Schaltfläche „Schließen“ können Aufträge ohne Wartezeit „auf Vorrat“ gehalten und zu einem späteren Zeitpunkt gestartet werden. Es ist möglich, sämtliche drei angebotenen Seekämpfe beliebig lange so in der Warteschlange zu halten.

Sobald die Wartezeit (Planungszeit) abgelaufen ist und der Auftrag angenommen wurde, steht nur ein begrenzter Zeitrahmen zur Verfügung, um den Seekampf abzuschließen.

Diese Zeit (Durchführungszeit) unterscheidet sich bei den einzelnen Schlachten erheblich und wird rechts neben dem Auftragsymbol in roter Schrift angezeigt:

PvE-Seeschlacht	Durchführungszeit
 Patrouille	20 Minuten
 Eskorte	3 Stunden
 Rädelsführer	24 Stunden

Vor Ablauf der Durchführungszeit muss durch Anklicken des entsprechenden Symbols im Auftragsbuch der Start des Seegefechtes eingeleitet werden, damit die Mission nicht als gescheitert gilt.



4.3 Vorbereitung der Schlacht

4.3.1 Der Start der Vorbereitung

Nach Ablauf der Wartezeit und Anklicken der Schlachtfäche „Belohnung“ wird ein weiteres Fenster des Auftragsbuches mit recht spärlichen Angaben eingeblendet. Zunächst wird der angenommene Auftrag näher konkretisiert.

– Attackiert und besiegt alle gegnerischen Schiffe.

Hier kann man auch gleich erfahren, wie viel Zeit noch bleibt, diesen Auftrag zu erfüllen, und dass der Untergang aller eigenen Schiffe zur Niederlage führt:

! Ihr verliert, wenn die Zeit abläuft: 1h 29m

! Ihr verliert, wenn alle Eure Schiffe zerstört wurden.

Anschließend verkündet noch Lord Northburgh elementare Weisheiten.

Die Reihenfolge, in der die noch folgenden Schaltflächen angeklickt werden, kann jedoch über Sieg oder Niederlage entscheiden:



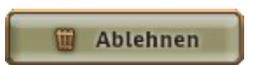
Nach dem Anklicken der Schaltfläche „Flotte entsenden“ wird ein Fenster eingeblendet, welches die Zusammenstellung der eigenen Flotte und der gewünschten Ausrüstungen gestattet.



Wichtig! Die Betätigung dieser Schaltfläche ermöglicht es, den Kampfschauplatz zu betreten, ohne dass bereits eigene Schiffe eingesetzt werden. Insbesondere bei einer Eskorte und einer Schlacht gegen einen Rädelsführer ist die vorherige Kenntnis der Angriffsformationen der Piratenschiffe entscheidend dafür, welche Schiffe und Ausrüstungen später sinnvoll in die Schlacht geführt werden sollen.



Das Anklicken dieser Schaltfläche bewirkt genau das, was zu erwarten ist: Das Fenster des Auftragsbuches wird lediglich wieder geschlossen.



Falls die gestellte Aufgabe nach einem „Ortswechsel“ als zu schwierig oder unpassend erscheint, kann ein Auftrag auch abgelehnt werden.

Nach der Ablehnung kann gleich der nächste gleichartige Auftrag von Beginn an neu gestartet werden.



Bevor man zu aufwändige Eskorten- oder Rädelsführeraufträge ablehnt, lohnt es sich, ein Schiff auf die Seekampfkarte zu entsenden, um zugängliches Treibgut einzusammeln.

4.3.2 Zusammenstellung der Flotte



Nach Auswahl der Schaltfläche „Flotte entsenden“ erfolgt der Aufruf des gleichnamigen Fensters, dem gleich weitere Informationen entnommen werden können.

Im rechten Bereich dieses Fensters wird zunächst der Schwierigkeitsgrad angezeigt. Eine Patrouille weist einen einfachen Schwierigkeitsgrad auf.

Darunter wird angegeben, mit welchen Schiffen und in welcher Zahl der Gegner antreten wird. Die Symbole bedeuten:



Wie rechts zu erkennen ist, besteht die gesamte Flotte des Gegners aus zwei Galeeren. Was hier allerdings nicht erkannt werden kann, ist, ob die Piratenflotte über Ausrüstungen verfügt. Selbst bei einer Patrouille können die gegnerischen Schiffe z.B. Rauchballen an Bord haben, die bei der Planung des Angriffs berücksichtigt werden müssen.



Vorschau aus „Flotte entsenden“

Im linken Fensterbereich lässt sich die Auswahl treffen, welche eigenen Schiffe in die Schlacht ziehen sollen:



Schiffsauswahl im Fenster „Flotte entsenden“

Auch wenn man noch so lange probiert, es lassen sich nicht mehr als drei Schiffe in das Kampfgebiet entsenden. Addiert man bei einer Rädelsführerschlacht die Piratenschiffe, kommt bei einem möglichen Verhältnis von 1 gegen 8 schnell Hoffnungslosigkeit auf, die aber nicht sein muss. Gekaperte Piratenschiffe können die eigene Flotte verstärken und maßgeblich zum Sieg beitragen.

Schiffe zuweisen:

Wird auf eine „Schiffsauswahl“ geklickt, blendet sich ein weiteres Fenster ein, welches alle zur Verfügung stehenden eigenen Schiffe enthält:



Teil des Fensters „Flotte entsenden“

Sobald auf einen der Schiffseinträge geklickt wird, wandert das betreffende Schiff in die Liste der Schiffsauswahl. Sind alle drei Plätze dort belegt oder wird kein weiteres Schiff mehr benötigt, kann das Fenster geschlossen werden.

Zuweisung aufheben:

Soll ein Schiff aus der Schiffsauswahl wieder entfernt werden, braucht es lediglich in der Liste angeklickt zu werden.

Im Fenster „Flotte entsenden“ erfolgt bei Bedarf auch die Zuweisung der Ausrüstungsgegenstände, die sich als nützlich erweisen können. Die genaue Vorgehensweise ist auf [Seite 13](#) beschrieben.

Im unteren Bereich des Fensters entscheiden zwei Schaltflächen über die alternativen Fortsetzungsmöglichkeiten:



Die Schlacht beginnt; es wird umgehend die Karte des Kampfschauplatzes geladen. Die zugewiesenen eigenen Schiffe sind auf der Karte vorhanden und können in Angriffsposition gebracht werden.



Rücksprung zum Fenster „Flotte entsenden“. Die vorgenommenen Zuweisungen bei den Schiffen und der Ausrüstung gehen dabei verloren und müssen gegebenenfalls neu vorgenommen werden.

4.3.3 Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Schlachten

Allen Gefechten ist gemein, dass sie an Kampflinien stattfinden, die durch rote Bojen gekennzeichnet sind.



Durch Bojen (Tonnen) gekennzeichnete Kampflinie

Die hellblau dargestellten Konturen eines Schiffes sind die Angriffspositionen, welche die eigenen Schiffe einnehmen können. Die Spielerin oder der Spieler hat die Wahl, welche Angriffspositionen mit den eigenen Schiffen belegt werden sollen.

Zur Unterscheidung von den eigenen Schiffen haben Piratenschiffe rote Segel. Der Schiffstyp eigener und gegnerischer Schiffe kann, wenn man ihn nicht schon so erkennt, dadurch identifiziert werden, dass mit der Maus auf ein Schiff gefahren wird.

Die nachstehenden Tabellen fassen grundlegende Daten der Seekämpfe zusammen.

Sichere Unterschiede:

Seeschlacht	Schwierigkeitsgrad	Mögliche Kampflinien	Anzahl Piratenschiffe	Belohnung
 Patrouille	leicht	1 bis 2	1 bis 6	 3 Kanonenkugeln
 Eskorte	mittel	2 bis 3	3 bis 9	 20 Kanonenkugeln
 Rädelsführer	schwer	6 bis 15	20 bis 28	 2 Bronzedukaten

Mögliche Unterschiede:

Seeschlacht	Ausrüstungen beim Gegner möglich?	Anzahl Treibgutstücke	Kapern/Zerlegen möglich?
 Patrouille	ja, selten	0	ja/nein
 Eskorte	ja, oft	1	ja
 Rädelsführer	ja, immer	2	ja

4.4 Durchführung der PvE-Schlacht

4.4.1 Navigation und Bedienung

Nachdem das Fenster der Seeschlacht geladen und dargestellt wurde, befinden sich die eigenen Schiffe in der Regel auf der linken Seite der Spielfläche. Ein großer Vorteil ist, dass die eigenen Schiffe nie von den Piraten angegriffen werden, der PvE-Seekampf wird in jedem Fall nur vom Spieler begonnen.

4.4.1.1 Navigation auf der Karte

Die Navigation auf der Karte entspricht derjenigen der anderen Karten. Zum Navigieren dienen die Pfeiltasten oder die Maus, wobei die rechte Maustaste gedrückt bleiben muss. Zoomen funktioniert mit dem Mausrad oder durch die Betätigung der Tasten + und -.

4.4.1.2 Manövrieren der Schiffe

Sobald ein Schiff mit einem Linksklick den Fokus (die Markierung) erhält, kann mit einem weiteren Linksklick auf eine Stelle der Karte diese Position angesteuert werden. Positionen, die sich hinter geschlossenen feindlichen Linien befinden, lassen sich nicht ansteuern.

Soll ein anderes Schiff den Fokus erhalten, reicht dafür ein Linksklick auf das betreffende Schiff aus. Von dieser Regel gibt es jedoch eine Ausnahme: Befindet sich das Schiff mit dem Fokus und das andere Schiff bereits auf einer Angriffsposition, tauscht es mit dem zweiten angeklickten Schiff den Platz.



Eigene Galeere

Zieht man bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um eine Gruppe von Schiffen, können sie gleichzeitig an eine andere Position bewegt werden. Ebenso ist es möglich, mehrere Schiffe durch Linksklick bei gedrückter Strg-Taste zu markieren.

Ein Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt der Spielfläche hebt den Fokus für ein Schiff oder mehrere Schiffe wieder auf.

4.4.1.3 Aufsuchen der Angriffsposition



Gekennzeichnete Angriffsposition

Vor einem Angriff müssen die eigenen Schiffe in Position gebracht werden. Durch Tonnen gekennzeichnete Kampflinien weisen Plätze auf, die an der schematisierten Kontur eines Schiffes zu erkennen sind. Nur diese vorgezeichneten Plätze können von den eigenen Schiffen für das Gefecht belegt werden.

Um einem Schiff eine Angriffsposition zuzuweisen, ist erst das Schiff anzuklicken und danach der vorgesehene Platz. Eine Angriffsposition kann nur von einem Schiff belegt werden.

Häufiger mal werden Angriffspositionen vor und hinter den Piratenschiffen angeboten. Je nach Richtung, aus der die eigenen Schiffe kommen, kann jedoch nur eine der beiden Reihen genutzt werden.



Angriffsposition vor und hinter den gegnerischen Schiffen

4.4.1.4 Das Sammeln von Treibgut

Bei Eskorten und bei der Auseinandersetzung mit einem Rädelsführer lässt sich regelmäßig Treibgut finden. Treibgut kann bereits bei der Vorschau (Ortswechsel) entdeckt, nicht aber aufgesammelt werden.

Um Treibgut aufzusammeln, ist erst ein Schiff auszuwählen und anschließend das Treibgut anzuklicken. Befindet sich das Treibgut hinter feindlichen Linien, lässt es sich nicht aufnehmen. Bevor ausgiebig erkundet wird, ob das Treibgut geborgen werden kann oder nicht, lohnt sich ein Bergungsversuch allemal. Treibgut kann sich herausstellen als:

	Flickwerk
	Kettenkugel
	Panzerung
	Kanonenkugel

Die drei Ausrüstungsgegenstände können noch vor dem bevorstehenden Angriff eingesetzt werden. Die Kanonenkugeln und die während der Schlacht nicht verbrauchten Ausrüstungen wandern ins Inventar. Die folgende Tabelle zeigt, in welcher Häufigkeit ein bestimmter Inhalt erwartet werden kann:

Seeschlacht	Anzahl Treibgut	Häufigkeit			
					
 Patrouille	0	nie	nie	nie	nie
 Eskorte	1	selten	selten	selten	sehr oft
 Rädelsführer	2	regelmäßig	regelmäßig	regelmäßig	sehr oft

Nach der erfolgreichen Bergung erfährt man, welchen Inhalt das Treibgut hatte:



4.4.1.5 Angriff ausführen

Nachdem die eigenen Schiffe ihre Angriffsposition eingenommen haben, wird die gewalttätige Auseinandersetzung durch Anklicken der Schaltfläche „Angriff“ gestartet.

Bei erforderlich werdenden Nachfolgeangriffen dient ebenfalls diese Schaltfläche als Auslöser.

Die Schaltfläche lässt sich erst dann anklicken, wenn mindestens ein eigenes Schiff eine Angriffsposition eingenommen hat und sich kein weiteres eigenes Schiff in Bewegung befindet.

Ein Abbruch des ausgelösten Angriffs ist nicht möglich.



Schaltfläche Angriff



Vor der Ausführung eines Angriffs sollte immer erst berechnet werden, welche Folgen dieser für die Piratenschiffe und insbesondere für die eigenen Schiffe hat. Die Prognose von Admiral Ramirez muss nicht in jedem Fall mit dem eintretenden Ergebnis übereinstimmen.

4.5 Die Anwendung der richtigen Taktik

4.5.1 Auswahl der passenden Schiffe

Was bei einer Patrouille noch sehr leicht fällt, gestaltet sich bei einer Eskorte schon etwas schwieriger und ist bei einer Schlacht gegen Rädelsführer sogar ein recht komplizierter Vorgang. Der Grund liegt darin, dass bei einer Patrouille nur maximal zwei Kampflinien, bei einer Eskorte maximal drei und bei einer Rädelsführerschlacht sechs oder noch mehr Kampflinien in die Überlegung einbezogen werden müssen.

Für vergessliche Mitspielerinnen und Mitspieler bietet sich noch die Möglichkeit, alle relevanten Angaben zu einem Schiff aufzurufen. Hierzu reicht ein Linksklick auf das am Leuchtturm ankernde Kriegsschiff oder ein Anfahren des Schiffes mit der Maus auf dem Schlachtfeld.

Neben den allgemeinen Daten, wie der durchschnittlichen Angriffsstärke, den noch vorhandenen und den maximal verfügbaren Trefferpunkten und dem Unterhalt, wird angezeigt, welche Schadenspunkte das Schiff austeilen kann.

Jedes  Sechseck steht in der Übersicht für 50% der durchschnittlichen  Schadenspunkte, die dem vorangestellten Schiffstyp bei einem Angriff dieses Schiffes entstehen können. Ein Sechseck bedeutet also 50%, zwei bedeuten 100% und drei 150% von den 20 oben angegebenen Schadenspunkten.



Informationsfenster für ein Schiff

Abschließend erfährt man noch ein wenig pathetisch, wofür das Schiff in die Schlacht zieht.

4.5.1.1 Tipps für die Patrouille

Bei einer Patrouille ist im leichtesten Fall gegen ein Schiff und im schwersten Fall gegen fünf Piratenschiffe anzutreten. Man braucht daher nur die Schiffe für die Schlacht auszuwählen, die den einzelnen Piratenschiffen überlegen sind.

Beispiele:

Piratenflotte	Eigene Flotte
2 Galeeren	1 oder besser 2 Karavellen
1 Brigg, 1 Karavelle	1 Galeere, 1 Brigg und 1 anderes Schiff
1 Karavelle und 2 Galeeren	1 Brigg, 2 Karavellen



Auch wenn es nicht erforderlich ist, mehr als ein einzelnes Schiff in die Schlacht zu werfen, sollte man das Limit von 3 Schiffen in der Regel ausschöpfen. Wenn das Piratenschiff gleich beim ersten Angriff versenkt wird, müssen die eigenen Schiffe weniger Trefferpunkte einstecken, was Reparaturzeiten und -kosten reduziert.

Problematisch wird es, wenn die Piratenflotte aus drei unterschiedlichen Schiffen besteht. In diesem Fall kann eine Überlegenheit nur mit Ausrüstungen (Kettenkugel, Panzerung) oder dem Einsatz von Geisterschiffen erreicht werden. Ob der Einsatz von Ausrüstungen bei einer Patrouille lohnt, ist mehr als fraglich. Der Auftrag muss ja nicht ausgeführt werden.

4.5.1.2 Tipps für die Eskorte

Bei der Auswahl der passenden Schiffe für die Eskorte müssen alle Kampflinien in die Überlegungen einbezogen werden. Da sämtliche Piratenschiffe zur Erfüllung des Auftrags vernichtet werden müssen, ist es sinnvoll, die überlegenen Schiffstypen für alle Kampflinien zu entsenden.

Falls das nicht möglich ist, weil z.B. mehr als drei Piratenschiffe zu besiegen sind, sollte zumindest der Schiffstyp entsendet werden, der dem am häufigsten vorkommenden Piratenschiffstyp entspricht.

Beispiel:

Piratenflotte	Eigene Flotte
2 Galeeren, 1 Brigg, 1 Karavelle	1 Karavelle für beide Galeeren, 1 Galeere für die Brigg und 1 Brigg für die Karavelle

Wenn mit den drei zur Verfügung stehenden Schiffen keine Überlegenheit hergestellt werden kann, lohnt sich bei der Eskorte zumindest der Einsatz eines Ausrüstungsgegenstandes.



Sollte sich noch immer keine Überlegenheit berechnen lassen, bleibt ein weiterer Weg: die Kaperung eines Piratenschiffes, um die eigene Flotte zu vergrößern.

Gekaperte Piratenschiffe können noch mit 30 Trefferpunkten ausgestattet ab der zweiten Kampflinie eingesetzt werden.

Die Voraussetzungen für eine Kaperung (s. [Seite 37](#)) müssen dabei bereits bei der ersten oder zweiten Kampfline erfüllt werden. Wird beispielsweise in der zweiten Kampfline dringend eine Galeere benötigt und ist eine Piratengaleere in der ersten Kampflinie vorhanden, kann auf die Entsendung einer Galeere verzichtet werden, wenn eine Kaperung gelingt. Selbst eine gekaperte Galeere ist in Innenposition immer noch in der Lage, zwei Piratenbriggs zu versenken.

4.5.1.3 Tipps für die Rädelsführerschlacht

Die Planung einer Rädelsführerschlacht gestaltet sich recht kompliziert, da gegen eine erdrückende Übermacht angetreten werden muss. Das Verhältnis der eigenen Schiffe in Bezug zur gegnerischen Flotte kann hierbei durchaus 1 gegen 8 betragen.

Rädelsführerschlächten lassen sich in aller Regel nur durch den geschickten Einsatz von Ausrüstungen sowie die Kaperung und/oder das Zerlegen von Piratenschiffen gewinnen. Da das Zeitlimit, in dem der Seekampf abgeschlossen sein muss, recht großzügig bemessen ist, kann man sich für die Planung ausreichend Zeit nehmen.



Rädelsführer

Ohne detaillierte Überlegungen, einige Rechnungen und ein paar Notizen ist ein erfolgreicher Abschluss zwar möglich, aber recht unsicher, wenn man auf den Einsatz von Rubinen verzichten will. Auch hier gilt, dass Erfahrung die Meisterin oder den Meister macht.

Zum Glück braucht die Aufforderung:

■ Attackiert und besiegt alle gegnerischen Schiffe.

zur Erfüllung der Quest nicht beachtet zu werden, denn es reicht, die Rädelsführer zu besiegen. Deshalb ist es zunächst sinnvoll, einen Weg mit möglichst wenig Widerstand (Kampflinien, Anzahl Piratenschiffe) zu der alles entscheidenden Rädelsführer-Kampflinie zu finden.

Obwohl im Voraus nicht bestimmbar ist, was sich in den Treibgutkisten befindet, kann es sich als sinnvoll erweisen, wenn der gewählte Weg das Sammeln von Treibgut ermöglicht. Abgesehen von Kanonenkugeln sind in den Kisten immer Ausrüstungen zu finden, die in der aktuellen Schlacht hilfreich sein können.



Auch die mögliche Kaperung eines Piratenschiffes beeinflusst den optimalen Weg zu den Rädelsführern. So kann es z.B. eine gekaperte Karavelle, die nur noch 30 Trefferpunkte aufweist, noch mit zwei Galeeren auf der folgenden Kampflinie aufnehmen, wenn ihr eine zentrale Angriffsposition zugewiesen werden kann. Kampflinien mit nur einem Piratenschiff laden geradezu zum Kapern oder Zerlegen ein.

Es ist unbedingt darauf zu achten, dass die beiden Rädelsführerschiffe auf der letzten Kampflinie sowohl einen größeren Angriffsschaden verursachen als auch höhere Trefferpunkte aufweisen. Angriffsschaden und Trefferpunkte sind um 2 Punkte erhöht.



Suche des Weges mit dem geringsten Widerstand zu den Rädel Führern

Nachdem der vermeintlich optimale Weg gefunden wurde, beginnen die Berechnungen für jede der notwendigen Kampflinien. Der Weg oben herum auf dem obigen Bild hatte die gleiche Anzahl Piratenschiffe aufzuweisen, jedoch wäre, im Gegensatz zu dem eingezeichneten Weg, kein Treibgut aufzusammeln gewesen.

In die Überlegungen einbezogen werden müssen:

- Optimale Positionierung der eigenen Schiffe
- Angriffsschäden (Schäden an Piratenschiffen)
- Trefferpunkte (Schäden an eigenen Schiffen)
- Mögliche Kaperungen / Zerlegungen (Schiffs- oder Flickwerkgewinn)
- Einsatz von Ausrüstungen auf eigenen Schiffen
- Vorhandene Ausrüstungen auf Piratenschiffen
- Schiffsverluste

Kaum im Voraus kalkulierbar ist der Inhalt von Treibgut.

Der Verlust eines Schiffes kann durch die Zahlung von  145 Rubinen verhindert werden, was in aller Regel jedoch nicht lohnt. Die Schaltfläche



wird daher die bessere Wahl sein, sofern es der Ehrgeiz der Spielerin oder des Spielers zulässt.

Die Rettung eines Geisterschiffes schlägt gar mit  290 Rubinen zu Buche.

Um Erfahrungen zu sammeln, eignet sich die Patrouille hervorragend, da sie kaum Kosten verursacht und einen kleinen Ertrag abwirft. Die Eskorte ist sehr gut geeignet, um Kaperungen oder Zerlegen zu üben. Als Ertrag winkt zumindest ein Flickwerk.

Auf den folgenden Seiten werden die verschiedenen Punkte, die zu berücksichtigen sind, beschrieben.



Die Geisterschiffe des Halloween-Events



4.5.2 Positionierung der Schiffe

Eine der wichtigsten Entscheidungen, die vor einem Angriff zu treffen ist, betrifft die Auswahl der optimalen Angriffsposition.

Das Programm folgt recht einfachen Regeln, die mit allgemeingültigen Beispielen erläutert werden sollen. Als kleine Orientierungshilfe kann das auf dem Schlachtfeld oben rechts eingebundene Bild der Angriffsstärke der unterschiedlichen Schiffstypen untereinander dienen, wenn es um die Schadens- und Trefferpunkte erweitert wird:



Schadens- und Trefferpunkte

Die grünen Zahlen zeigen den Schaden auf, den das eigene Schiff verursacht (Angriffsschaden). Die roten Zahlen stellen den Schaden dar, den das eigene Schiff erleiden muss (Trefferpunkte). Tritt eine Karavelle z.B. gegen eine Galeere an, teilt es an Schaden 30 Punkte (grüne Schadenspunkte) aus und erhält selbst nur 10 (rote Trefferpunkte).

Die Pfeile verlaufen im Uhrzeigersinn und verdeutlichen die Überlegenheit. Pfeile gegen den Uhrzeigersinn würden die Unterlegenheit demonstrieren.

Der Ausgang jeder Schlacht lässt sich daher rechnerisch im Voraus ermitteln, da Schadens- und Trefferpunkte bekannt sind. Allerdings müssen noch weitere Einflussfaktoren, wie Nah- oder Fernbereich und Ausrüstungen, in die Rechnung mit einbezogen werden.



4.5.2.1 Nah- und Fernbereich

Beispiel:



Beide Karavellen im Nahbereich



Karavelle 1 im Nah- und Karavelle 2 im Fernbereich

Dass die beiden Karavellen die Piratengaleere leicht besiegen werden, steht außer Frage. Welche Erkenntnis liefert aber das Beispiel?

Für das obige Beispiel gilt:

Bild links:

Angriff	Karavelle 1 ♥ Trefferpunkte	Galeere ♥ Trefferpunkte	Karavelle 2 ♥ Trefferpunkte
1	-10	-60 (2 x -30)	-10
Summen	-10	-60	-10

Bild rechts:

Angriff	Karavelle 1 ♥ Trefferpunkte	Galeere ♥ Trefferpunkte	Karavelle 2 ♥ Trefferpunkte
1	-10	-40 (-30 + -10)	0
2	-10	-40 (-30 + -10)	0
Summen	-20	-80	0

Natürlich spielt es grundsätzlich keine Rolle, ob ein Schiff mit 60 oder 80 Trefferpunkten versenkt wird. Das Beispiel zeigt dennoch, wenn man den Schaden der Karavelle 2 und der Piratengaleere betrachtet, eine wichtige Erkenntnis:



Angreifende Schiffe im Fernbereich verursachen einen Schaden, ohne selbst welchen zu erleiden, wenn ein eigenes Schiff Deckung bietet. Leider gilt dieser Grundsatz ebenso für die Piratenschiffe.

Das bedeutet, dass selbst dem gegnerischen Schiff unterlegene Schiffe sinnvoll in die Schlacht geworfen werden können, wenn sie im Fernbereich positioniert sind und Schutz hinter einem eigenen Schiff finden. Sie verursachen, völlig unabhängig vom Schiffstyp, einen Schaden von 10 Trefferpunkten.

Der Fernbereich muss nicht einen Platz entfernt liegen, es können auch durchaus zwei oder mehr sein (s. Bild rechts).



4.5.2.2 Ein- und beidseitige Breitseite

Beispiel:



Galeere zwischen zwei Piratenbriggs



Galeere im Nah- und Fernbereich der Briggs

Auch in diesem Beispiel steht das Ergebnis vorher fest: die Galeere wird beide Briggs besiegen. Dennoch lässt sich aus dem Beispiel eine Erkenntnis ziehen.

Bild links (ohne Berücksichtigung der Ausrüstung von Brigg 2):

Angriff	🚢 Brigg 1 ❤️ Trefferpunkte	🚢 Galeere ❤️ Trefferpunkte	🚢 Brigg 2 ❤️ Trefferpunkte
1	-30	-20 (2 x -10)	-30
2	-30	-20 (2 x -10)	-30
Summen	-60	-40	-60

Bild rechts (ohne Berücksichtigung der Ausrüstung von Brigg 2):

Angriff	🚢 Brigg 1 ❤️ Trefferpunkte	🚢 Galeere ❤️ Trefferpunkte	🚢 Brigg 2 ❤️ Trefferpunkte
1	0	-20 (-10 + -10)	-30
2	0	-20 (-10 + -10)	-30
Summen	0	-40	-60

Bei der Konstellation im Bild rechts werden zwei weitere Angriffe nötig, die schließlich zum Untergang der Galeere und der verbleibenden Brigg führen.

Der Grund dafür ist, dass im Bild links die Galeere beide Seiten für eine Breitseite hat und im rechten Bild nur eine. Man halbiert also durch eine Außenposition den maximal möglichen Angriffsschaden. Durch die Innenposition werden allerdings auch die Trefferpunkte vermindert, da das eigene Schiff von zwei Gegnern getroffen wird.

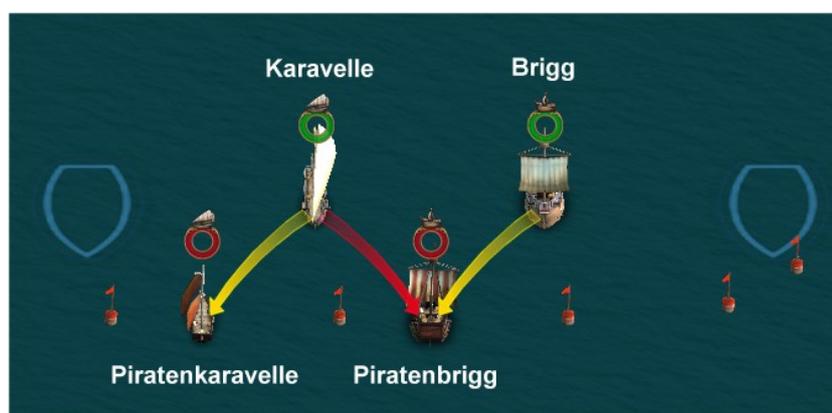
Sofern die Erhöhung des Angriffsschadens die Verminderung der Trefferpunkte übersteigt, überwiegt der Nutzen einer Innenposition.



Ist ein Schiff den benachbarten Piratenschiffen überlegen oder gleichwertig, ist die Innenposition die bessere Alternative, da beidseitig geschossen werden kann.

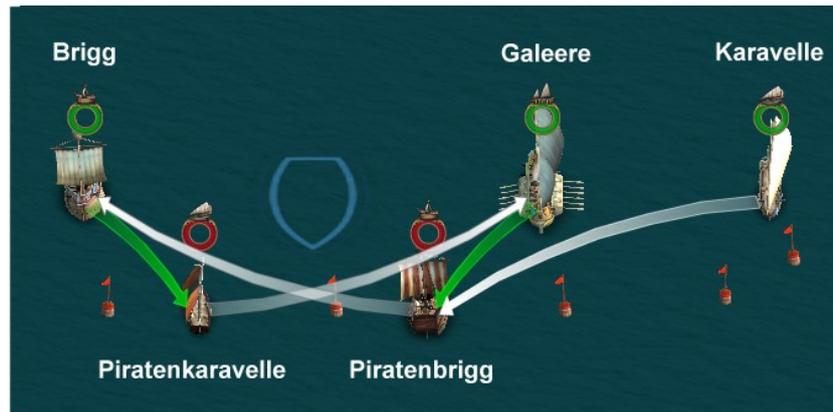
4.5.2.3 Interpretation der angezeigten Pfeile

Für den Ausgang eines Angriffs liefert das Programm eine aussagekräftige Vorschau. Pfeile in vier verschiedenen Farben zeigen an, welche Folgen die Positionierung eines Schiffes bei einem Angriff haben wird.



Die gelben Pfeile bedeuten einen Gleichstand zwischen einem eigenen Schiff und dem Piratenschiff. Angriffsschaden (ausgeteilte Punkte) und Trefferpunkte (eingesteckte Punkte) halten sich die Waage.

Der rote Pfeil zeigt eine Unterlegenheit an. Die eigene Karavelle im Bild oben ist der gegnerischen Brigg unterlegen (Angriffsschaden 10, Trefferpunkte 30).



Grüne Pfeile stellen eine Überlegenheit dar. Im Bild ist die Brigg der Piratenkaravalle (30:10) und die Galeere der Piratenbrigg (30:10) überlegen.

Schüsse aus dem Fernbereich werden durch weiße Pfeile dargestellt. So verursacht die Karavalle bei der gegnerischen Brigg einen Schaden von 10 Trefferpunkten. Die eigene Galeere würde bei einem Angriff von der Piratenkaravalle ebenfalls 10 Trefferpunkte einstecken müssen.

Zusammenfassung:

Pfeilfarbe	Angriffsschaden	Trefferpunkte
Weiß	10 (Pfeil auf Pirat)	-10 (Pfeil auf eigenes Schiff)
Grün	30	-10
Rot	10	-30
Gelb	20	-20

Was kann mit diesen Informationen angefangen werden?

Man erkennt das Ergebnis eines Angriffs für jedes einzelne Schiff und darüber hinaus noch das Gesamtergebnis.

Das Einzelergebnis für ein Schiff wird ermittelt, indem für jeden Pfeil, welcher von dem Schiff ausgeht oder welcher auf das Schiff zeigt, Angriffsschaden und Trefferpunkte nach obiger Tabelle addiert werden.

Um das Gesamtergebnis zu erhalten, werden zunächst die Pfeile mit gleicher Farbe addiert. Anschließend wird die so ermittelte Anzahl mit den entsprechenden Werten aus der Tabelle oben multipliziert. Die Addition der Produkte stellt das Gesamtergebnis dar.

Dieses Ergebnis berücksichtigt jedoch nicht, ob ein gegnerisches Schiff z.B. mit 60 oder 110 Trefferpunkten versenkt wird. Im Beispiel wären 50 Punkte, die eigentlich (um das gegnerische Schiff zu versenken) wertlos sind, im Ergebnis enthalten.

Auswertungsbeispiele:

Auswertung 1: Grüne und weiße Pfeile

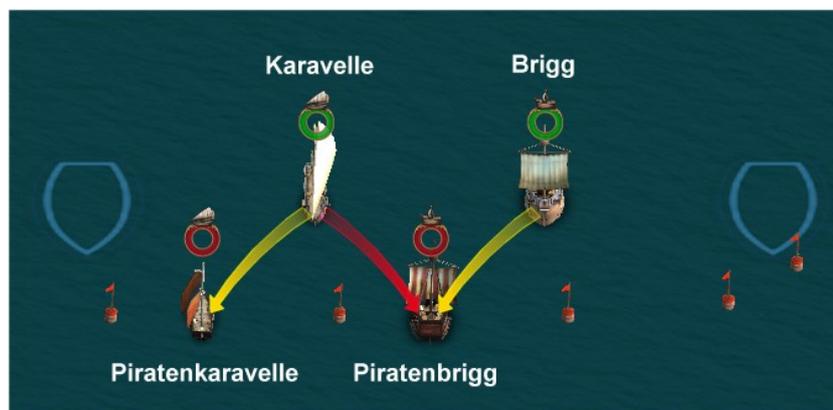


➡ Piratenkaravelle -30, eigene Brigg -10

➡ In Richtung eigene Brigg: Brigg -10

Punkte nach Angriff:	Brigg -20, Piratenkaravelle -30, Piratenbrigg: 0
Gesamtergebnis:	Angriffsschaden 30, Trefferpunkte 20
Auswertung:	Vorteil, etwas mehr Schaden wird ausgeteilt

Auswertung 2: Gelbe und rote Pfeile



➡ Piratenkaravelle -20, Karavelle -20

➡ Piratenbrigg -20, Brigg -20

➡ Karavelle -30, Piratenbrigg -10

Punkte nach Angriff:	Karavelle -50, Brigg -20, Piratenkaravelle -20, Piratenbrigg: -30
Gesamtergebnis:	Angriffsschaden 50, Trefferpunkte 70
Auswertung:	Nachteil, der Gegner fügt etwas mehr Schaden zu als man selbst

Auswertung 3: Gelbe, grüne und rote Pfeile



-  Piratenbrigg -20, Brigg -20
-  Karavelle -30, Piratenbrigg -10
-  Piratenkaravelle -30, Brigg -10

Punkte nach Angriff:	Karavelle -30, Brigg -30, Piratenkaravelle -30, Piratenbrigg: -30
Gesamtergebnis:	Angriffsschaden 60, Trefferpunkte 60
Auswertung:	Ausgeglichen, der zugefügte Schaden ist ausgeglichen

Auswertung 4: Grüne und weiße Pfeile

Die folgende Auswertung zeigt, wie selbst zwei unterlegene Schiffe (Brigg1 und Brigg2) sinnvoll eingesetzt werden können, ohne selbst Schaden zu nehmen.



-  Piratengaleere -10, Brigg2 0
-  Piratengaleere -10, Brigg1 0
-  Piratengaleere -30, Karavelle -10

Punkte nach Angriff:	Piratengaleere -50, Karavelle -10
Gesamtergebnis:	Angriffsschaden 50, Trefferpunkte 10
Auswertung:	Dominanz, es wird dem Gegner viel mehr Schaden zugefügt, als man selbst einstecken muss

Es ist nicht nur die richtige Position für ein Schiff zu beachten, sondern auch, wenn zwei Schiffe gleichen Typs zur Verfügung stehen, welches der beiden Schiffe eingesetzt werden sollte. In der Regel fällt die Wahl auf das weniger beschädigte Schiff, damit das andere noch etwas länger erhalten bleibt.

Hilfe des Programms:

Das Gesamtergebnis wird, wenn man selbst nicht so viel rechnen mag, von Admiralin Ramirez mitgeteilt. Mögliche Mitteilungen sind:

	Angriffsschaden abzüglich Trefferpunkte	 EXPERTEN TIPP!
 Unterlegen: Der Gegner fügt viel mehr Schaden zu als Ihr.	< -20	Besser nicht angreifen, eine Niederlage ist wahrscheinlich
 Nachteil: Der Gegner fügt etwas mehr Schaden zu als Ihr.	< -10 bis -20	Erfolg ungewiss, neu positionieren oder abbrechen
 Ausgeglichen: Der zugefügte Schaden ist ausgeglichen.	-10 bis 10	Nur im „Notfall“ angreifen, z.B. letzte Kampflinie
 Vorteil: Ihr fügt etwas mehr Schaden zu als der Gegner.	> 10 bis 20	Positionierung prüfen oder Angriff, ein Sieg ist möglich
 Dominanz: Ihr fügt viel mehr Schaden zu als der Gegner.	> 20	Angreifen, ein Sieg ist nicht sicher, aber recht wahrscheinlich

Der Einsatz von Kettenkugeln und Rauchballen (Panzerung) führt oftmals zu einer Verbesserung der eigenen Position. Zu beachten ist dabei, dass diese Ausrüstungen nur für den einen Angriff nutzbar und danach verbraucht sind.

Wer nicht im Voraus Angriffsschaden und Trefferpunkte für die einzelnen Angriffspositionen berechnen will, kann so lange die Schiffspositionen wechseln, bis die bestmögliche Prognose von Admiralin Ramirez erreicht ist. Allerdings muss eine so gefundene Positionierung der eigenen Schiffe nicht optimal sein, da ein Unterschied von bis zu 10 Punkten auftreten kann.

Zudem kann eine Schlacht trotz positiver Prognose von Admiralin Ramirez verloren gehen, wie das nebenstehende Beispiel zeigt. Es wurde ein kleiner Vorteil erkannt.

Auswertung:

1. Angriff: Brigg -30, Piratenkaravelle -30, Piratenbrigg -20
2. Angriff: Brigg -30, Piratenkaravelle -30, Piratenbrigg -20



Gute Prognose, negatives Ergebnis

Selbst wenn die Brigg unbeschädigt gewesen wäre, hätte sie den Kampf nicht überstanden. Ramirez' Vorschau vergleicht lediglich Angriffsschaden und Trefferpunkte. Die betragen bei beiden Angriffen 50 zu 30 zugunsten des Spielers.

4.5.3 Kapern und Zerlegen

4.5.3.1 Voraussetzungen für das Kapern und Zerlegen

Bevor ein Piratenschiff gekapert oder zerlegt werden kann, muss es aufgeben. Gibt ein Piratenschiff auf, erscheint über der Mastspitze eine kleine weiße Fahne. Es sollte vor dem Start des nächsten Angriffs also immer darauf geachtet werden, ob dieses Zeichen der Kapitulation angezeigt wird oder nicht.



Kapitulierendes
Piratenschiff

Es kommt nur unter drei Voraussetzungen zu einer Kapitulation, die alle erfüllt sein müssen.



Ein Piratenschiff kapituliert nur, wenn alle Piratenschiffe auf der Kampflinie rechnerisch versenkt werden, es sich nicht um die letzte Kampflinie handelt und die unten stehende Bedingung erfüllt ist:

Formel 1: Vollständige Ungleichung für das Kapern oder Zerlegen

$$(AP_s - TP_p) > \frac{TP_g}{PS_g} \times b_Wert - (Schiffe_s - Schiffe_p) \times MinS$$

Legende:

- AP_s Verursachter Angriffsschaden durch alle Spielerschiffe
- TP_p Verursachte Trefferpunkte durch alle Piratenschiffe
- TP_g Maximal mögliche Trefferpunkte aller Piratenschiffe (aktuell pro Schiff 60)
- PS_g Anzahl aller an der Schlacht beteiligten Piratenschiffe
- b_Wert Balancing-Wert (Gewichtung, aktuell 0,85)
- $Schiffe_s$ Anzahl der Schiffe der Spielerin oder des Spielers auf der Kampflinie
- $Schiffe_p$ Anzahl der Piratenschiffe auf der Kampflinie
- $MinS$ Minimaler Angriffsschaden (aktuell 10)

Sollte die eigene Flotte auf der Kampflinie kleiner als die Piratenflotte oder genauso groß sein, entfällt der Teil:

$$(Schiffe_s - Schiffe_p) \times MinS$$

Die obige Formel ist vielleicht ein wenig zu komplex, um sie mit Vergnügen vor jedem Angriff bei einer Eskorte oder Rädelsführerschlacht benutzen zu wollen. Setzen wir aber Konstanten für die Werte ein, die in der aktuellen Programmversion vorhanden sind, erfolgt eine wesentliche Vereinfachung:

Formel 2: Vereinfachte Ungleichung durch Einsatz von Konstanten

$$AP_s - TP_p > 51 - (Schiffe_s - Schiffe_p) \times 10$$

Legende:

AP_s Verursachter Angriffsschaden durch alle Spielschiffe

TP_p Verursachte Trefferpunkte durch alle Piratenschiffe

$Schiffe_s$ Anzahl der Schiffe der Spielerin oder des Spielers auf der Kampflinie

$Schiffe_p$ Anzahl der Piratenschiffe auf der Kampflinie

Wenn mit einer kleineren oder gleich großen Flotte auf der Kampflinie angegriffen wird, entfällt wiederum der Teil:

$$(Schiffe_s - Schiffe_p) \times MinS$$



Bei zahlenmäßiger Überlegenheit oder Gleichstand auf der Kampflinie muss nur die Differenz zwischen Angriffsschaden und Trefferpunkten größer als 51 sein, um erfolgreich kapern oder zerlegen zu können.

Betrachtet man die Ungleichung für die Kapitulationsbedingung der beiden Formeln, so lassen sich zwei Folgerungen ableiten:

1. Die linke Seite der Ungleichung sollte einen möglichst hohen Wert und
2. die rechte Seite der Ungleichung sollte einen möglichst niedrigen Wert aufweisen.

Wie lässt sich das erreichen?

Für die linke Seite der Ungleichung gilt:

- Angriffsschaden (verursachte Trefferpunkte durch alle Spielschiffe) erhöhen (Kettenkugel einsetzen)
- Trefferpunkte (verursacht durch alle Piratenschiffe) vermindern (Rauchballen, Panzerungen einsetzen)

Für die rechte Seite der Ungleichung gilt:

- Anzahl der eigenen Schiffe auf der Kampflinie erhöhen, also z.B. grundsätzlich den „geschützten“ Fernbereich belegen

Die folgenden Beispiele zeigen den Gebrauch der vereinfachten und damit anwenderfreundlichen Formel:

Beispiel 4: (Kapitulation durch zwei Schiffe im Fernbereich)

Zahlenwerte für das im Bild dargestellte Szenario:

Eigene Schiffe 3, Piratenschiffe 1
 Eigene Trefferpunkte: Karavelle 10, Brigg1 0,
 Brigg2 0
 Angriffsschaden: Galeere 50

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$50 - 10 > 51 - (3 - 1) \times 10$$

$$40 > 31$$

Eine Kapitulation der Piratengaleere findet statt, da 40 größer als 31 ist.

Beispiel 5: (Kapitulation nur durch Geisterschiff)

Zahlenwerte für das im Bild dargestellte Szenario:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1
 Eigene Trefferpunkte: Geisterkaravelle 10,
 Karavelle 10
 Angriffsschaden: Galeere 68

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$68 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$48 > 41$$

Eine Kapitulation der Piratengaleere findet statt, da 48 größer als 41 ist.

Das Beispiel zeigt den Wert der Geisterschiffe. Bei Einsatz von zwei konventionellen Karavellen hätte die Piratengaleere nicht kapituliert:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1
 Eigene Trefferpunkte: Karavelle1 10, Karavelle2 10
 Angriffsschaden: Galeere 60

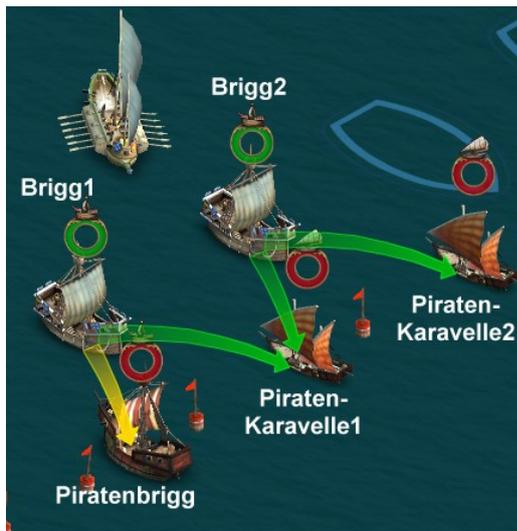
Einsetzen der Werte in die Formel:

$$60 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$40 > 41$$

Keine Kapitulation, da 40 nicht größer als 41 ist.

Beispiel 6: (Kapitulation nach zweitem Angriff)



Zahlenwerte für die im Bild dargestellte Situation:

Angriff 1:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 3
 Eigene Trefferpunkte: Brigg1 30, Brigg2 20
 Angriffsschaden: Brigg 20, Karavelle1 60,
 Karavelle2 30

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$110 - 50 > 51$$

$$60 > 51$$

Eine Kapitulation findet zunächst nicht statt, da zwei Piratenschiffe verbleiben.



Angriff 2:

Eine Brigg wird vor dem zweiten Angriff gegen eine Galeere ausgetauscht.

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 2
 Eigene Trefferpunkte: Galeere 10, Brigg 10
 Angriffsschaden: Brigg 40, Karavelle 40

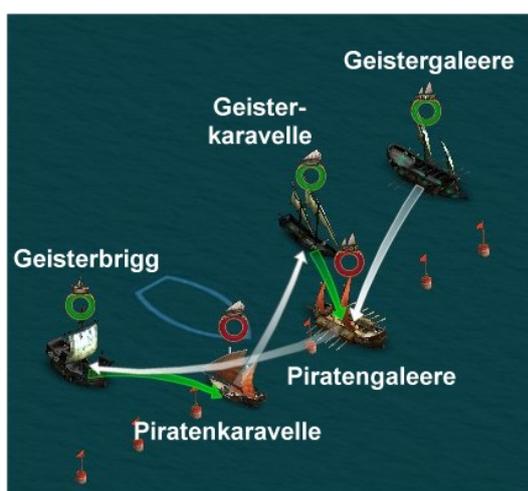
Einsetzen der Werte in die Formel:

$$80 - 20 > 51$$

$$60 > 51$$

Die Piratenkaravelle sinkt und die Piratenbrigg kapituliert.

Beispiel 7: (Kapitulation nach zweitem Angriff mit Geisterschiffen)



Bei dieser Konstellation kapituliert die Piratenkaravelle nach dem zweiten Angriff.

Eigene Schiffe 3, Piratenschiffe 2
 Eigene Trefferpunkte: Brigg 20, Karavelle 20
 Angriffsschaden: Karavelle 38, Galeere 51

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$89 - 40 > 51 - (3 - 2) \times 10$$

$$49 > 41$$

Die Piratenkaravelle kapituliert und die Piratengaleere sinkt.



Qual der Wahl: Kapern oder Zerlegen

Nachdem ein gegnerisches Schiff kapituliert hat, kann wahlweise gekapert oder zerlegt werden.

Bei einer Kaperung geht das Schiff zeitweise in Besitz der Spielerin oder des Spielers über. Der Zeitrahmen des Besitzes bezieht sich nur auf die eine Quest. Gekaperte Piratenschiffe befinden sich daher nicht nach Abschluss der Quest beim Leuchtturm.

Geenterte Schiffe können wie eigene Schiffe in der Schlacht verwendet werden. Allerdings gehen sie mit halbierten Trefferpunkten ins Gefecht.

Alternativ zur Kaperung besteht die Möglichkeit, das aufgebrachte Schiff zu zerlegen, zu demontieren. Wird mit der Maus auf die Schaltfläche „Zerlegen“ gefahren, erhält man die Information in einem weiteren Fenster angezeigt, zu welchem Ergebnis „Zerlegen“ führt. Auch wenn bereits drei Flickwerke mitgeführt werden, wird die Anzahl weiter erhöht. Es stehen dann vier Flickwerke zur Verfügung.



Honorar für das Zerlegen

4.5.3.2 Kapern und Zerlegen als taktisches Mittel

Kapern und/ oder Zerlegen als taktisches Mittel sind bereits bei einigen Eskorten erforderlich. Um eine Rädelsführerschlacht siegreich ohne den Einsatz von Rubinen beenden zu können, sind Kaperungen in aller Regel unumgänglich.

Ob sich nun Kapern oder Zerlegen als günstigere Alternative erweist, muss fallweise entschieden werden. Grundsätzlich bietet jedoch Kapern den höheren Mehrwert. Das Zerlegen eines Piratenschiffes liefert ein Flickwerk, welches die Trefferpunkte eines Schiffes einmalig um 25 Punkte erhöht. Ein gekapertes Schiff weist schon 30 Trefferpunkte auf. Hinzu kommt noch der Angriffsschaden des gekaperten Schiffes, der mindestens 10 Punkte beträgt.

Im Einzelfall kann jedoch das Flickwerk einen größeren Nutzen liefern, wie das folgende Beispiel zeigt:

Eigene Brigg: Verbliebene Trefferpunkte: 20

Piratenkaravelle hat kapituliert (nach Kaperung wieder 30 Trefferpunkte).

Auf der letzten Kampflinie wartet noch eine weitere Piratenkaravelle in zentraler Angriffsposition mit einer Kettenkugel.

Ergebnis auf der letzten Kampflinie nach einer Kaperung:

Angriff	Karavelle ❤️ Trefferpunkte	Piratenkar. ❤️ Trefferpunkte	Brigg ❤️ Trefferpunkte
1	- 40 (versenkt)	-50	-20 (versenkt)

Die Schlacht ist verloren, da die Piratenkaravelle das einzig verbliebene Schiff ist.

Ergebnis auf der letzten Kampflinie nach Zerlegung und Einsatz des so erhaltenen Flickwerks (Brigg nun mit 45 Trefferpunkten):

Angriff	 Piratenkar.  Trefferpunkte	 Brigg  Trefferpunkte
1	-30	-20
2	-30 (versenkt)	-10

Die Schlacht ist gewonnen, die Brigg weist allerdings nur noch 15 Trefferpunkte auf.

Bei einer Kaperung würde die Schlacht verloren sein, bei Einsatz des Flickwerks gewonnen werden.



Wenn die Wahl besteht, ein eigenes Schiff oder ein gekapertes Piratenschiff in den Kampf zu schicken, sollte es, sofern es die Trefferpunkte zulassen, immer das gekaperte Schiff sein. Ein eigenes Schiff muss für den Sieg bis zuletzt vorhanden sein und kehrt, im Gegensatz zu einem gekaperten Piratenschiff, zum Leuchtturm zurück.

4.5.4 Einsatz von Ausrüstungen als taktisches Mittel

Wie viele Ausrüstungen mitnehmen?

Da nicht verbrauchte Ausrüstungsgegenstände nach überstandener Schlacht wieder zurück ins Inventar wandern, spricht nichts dagegen, das vorhandene Limit an Ausrüstungen, insbesondere bei Rädelsführerschlachten, auch voll auszunutzen.

Welche Ausrüstungen mitnehmen?

Es stellt sich die Frage, welche Ausrüstungsgegenstände den höchsten Nutzen versprechen. Da sämtliche Ausrüstungen nur einmal angewendet werden können und lediglich die Schadens- oder Trefferpunkte beeinflussen, lässt sich eine Aufstellung anfertigen, die den minimal und maximal möglichen Einfluss eines Ausrüstungsgegenstandes auf die Schadens- und Trefferpunkte zeigt:

Ausrüstung	Einfluss auf	Minimaler Einfluss	Maximaler Einfluss
 Flickwerk	Trefferpunkte	25	25 ¹
 Kettenkugel	Schadenspunkte	10	60 ²
 Panzerung	Trefferpunkte	5	60 ³

¹ Da das reparierte Schiff u.U. weiter an Kämpfen teilnehmen kann, erhöht sich dieser Wert beträchtlich

² Bei beidseitiger Breitseite gegen unterlegene Piratenschiffe

³ Bei einem Treffer in Innenposition von zwei überlegenen Piratenschiffen mit Kettenkugeln

Wie die Werte in der Tabelle zeigen, lässt sich keine eindeutige Rangfolge festlegen. Das bedeutet, dass jede der Ausrüstungen in einer bestimmten Situation durchaus ihre Vorteile haben kann. Leider lässt sich der optimale Einsatz einer Ausrüstung nur durch genaue Berechnungen ermitteln.

Ausrüstungen als Voraussetzung zum Kapern:

Werden zusätzliche Schiffe für die noch folgenden Kampflinien benötigt, kann es erforderlich sein, die Ausrüstungsgegenstände Kettenkugel oder Panzerung einsetzen zu müssen, um erfolgreich kapern zu können.

Beispiel 1: (Kettenkugel oder Panzerung)



Zahlenwerte für das Szenario:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1
Eigene Trefferpunkte: Brigg1 10, Brigg2 10
Angriffsschaden: Karavelle 60

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$60 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$40 > 41$$

Eine Kaperung ist nicht möglich.

Erhält nun eine der beiden Briggen eine Kettenkugel oder eine Panzerung, ergibt sich ein völlig anderes Bild:

Zahlenwerte für Brigg mit  Kettenkugel:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1
Eigene Trefferpunkte: Brigg1 10, Brigg2 10
Angriffsschaden: Karavelle 90

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$90 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$70 > 41$$

Eine Kaperung ist möglich, da 70 größer als 41 ist.

Zahlenwerte für Brigg mit  Panzerung:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1
Eigene Trefferpunkte: Brigg1 5, Brigg2 10
Angriffsschaden: Karavelle 60

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$60 - 15 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$45 > 41$$

Eine Kaperung ist möglich, da 45 größer als 41 ist.

Wie das Beispiel zeigt, wird eine Kaperung erst durch den Einsatz von Kettenkugel oder Panzerung möglich. Ebenfalls wird aus dem Beispiel ersichtlich, dass Kettenkugeln für das Beispiel eine bedeutend größere Auswirkung haben als Panzerungen, da die maximal möglichen Schadenspunkte im Beispiel verdoppelt werden.

Da der Preis für den Einsatz der Ausrüstung recht genau dem Ertrag des Zerlegens entspricht, ist ein Zerlegen des Piratenschiffes in diesem Fall wenig sinnvoll. Wird für die nächste Kampflinie aber unbedingt ein intaktes Schiff benötigt und besteht kein weiterer Bedarf an einer noch vorhandenen Kettenkugel, lässt sich so eine überflüssige Kettenkugel gegen das benötigte Flickwerk tauschen.

Beispiel 2: (Brigg mit Kettenkugel)



Zahlenwerte für das Szenario:

Eigene Schiffe 1, Piratenschiffe 2

Eigene Trefferpunkte: Brigg 20

Angriffsschaden: Karavelle1 60, Karavelle2 60

Einsetzen der Werte in die Formel:

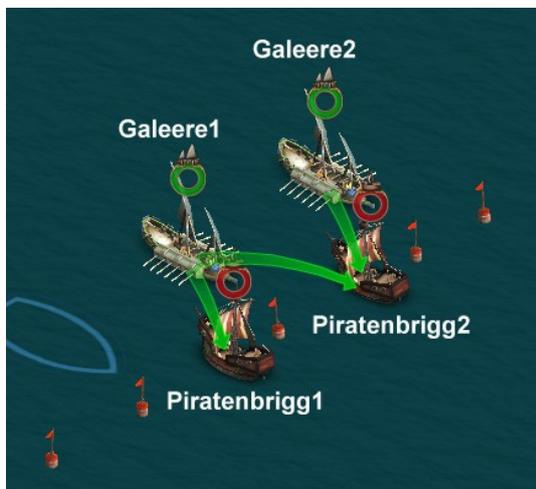
$$120 - 20 > 51$$

$$100 > 51$$

Eine Kaperung ist möglich, da 100 größer als 51 ist.

Das Beispiel zeigt, dass der Einsatz einer Brigg mit Kettenkugel reicht, um eine Piratenkaravelle zu versenken und die andere zur Kapitulation zu bewegen.

Beispiel 3: (Sinnvoller Einsatz einer Kettenkugel)



Zahlenwerte für das Szenario:

1. Angriff ohne Kettenkugel:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 2

Eigene Trefferpunkte: Galeere1 20, Galeere2 10

Angriffsschaden: Brigg1 30, Brigg2 60

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$90 - 30 > 51$$

$$60 > 51$$

Eine Kaperung wird, obwohl 60 größer als 51 ist, nicht möglich, da die Piratenbrigg1 noch über 30 Trefferpunkte verfügt.



Zahlenwerte für das Szenario:

Angriff mit Kettenkugel:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 2

Eigene Trefferpunkte: Galeere1 20, Galeere2 10

Angriffsschaden: Brigg1 60, Brigg2 90

Einsetzen der Werte in die Formel:

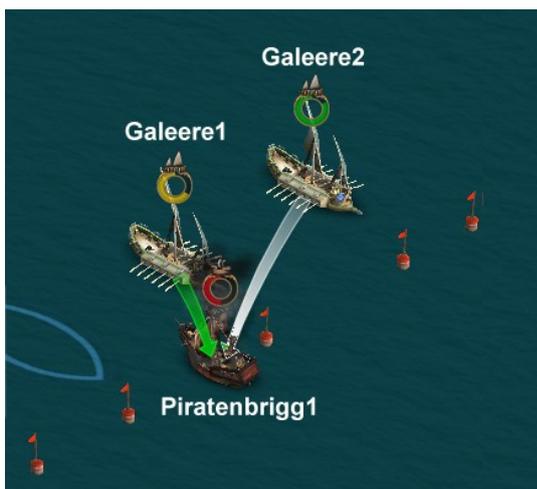
$$150 - 30 > 51$$

$$120 > 51$$

Eine Brigg kapituliert.

Bei der Verwendung der Kettenkugel ist bereits nach dem ersten Angriff die Kapitulation einer Brigg zu erwarten.

Nach einem zweiten Angriff in gleicher Position würde die Brigg1 immer noch nicht kapitulieren. Die Galeere1 würde beim zweiten Angriff noch 10 Trefferpunkte einstecken müssen.



Zahlenwerte für das Szenario:

2. Angriff ohne Kettenkugel:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1

Eigene Trefferpunkte: Galeere1 10, Galeere2 0

Angriffsschaden: Brigg1 40

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$40 - 10 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$30 > 41$$

Eine Kaperung ist nicht möglich, die Brigg1 versinkt in den Fluten.

Auch durch den Wechsel der Angriffsposition (Galeere2 auf den besseren Platz links von der Piratenbrigg) wird keine Kapitulation ermöglicht:

Zahlenwerte für das Szenario:

Alternativer 2. Angriff ohne Kettenkugel:

Eigene Schiffe 2, Piratenschiffe 1

Eigene Trefferpunkte: Galeere1 10, Galeere2 10

Angriffsschaden: Brigg1 60

Einsetzen der Werte in die Formel:

$$60 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$$

$$40 > 41$$

Eine Kaperung ist wieder nicht möglich.

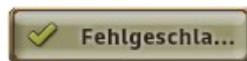
Der Einsatz einer Kettenkugel wäre in diesem Beispiel vor dem ersten Angriff ratsam, da selbst zwei Angriffe nicht zur Kapitulation einer Brigg führen würden.

Wie das Beispiel auch zeigt, hat hier der eigentlich bessere Platz der Galeere2 links von der Brigg1 (Angriffsschaden rechte Position 10, linke Position 30) sogar zu einem schlechteren Ergebnis geführt. Es mussten so 10 Trefferpunkte mehr eingesteckt werden. Ob die Piratenbrigg1 mit 70 oder 90 Schadenspunkten ohne Kapitulation versinkt, ist irrelevant.



4.6 Belohnungen

Nach einem überstandenen Seegefecht wird die Ausgangsinsel (Newport) geladen. Im Falle einer Niederlage gegen die feindliche Flotte wird der Auftrag durch Anklicken der Schaltfläche



abgeschlossen. Konnte die Schlacht siegreich beendet werden, winkt nach Betätigung der Schaltfläche



der verdiente Lohn für die Mühen.

Die Belohnungen unterscheiden sich bei den einzelnen Aufträgen erheblich:

PvE-Seeschlacht	Belohnung
 Patrouille	 3 Kanonenkugeln
 Eskorte	 20 Kanonenkugeln
 Rädelsführer	 2 Dukaten

 Kanonenkugeln sind nicht handelbar. Ihr einziger und damit recht eingeschränkter Verwendungszweck ist die Produktion von Ausrüstungsgegenständen.

 Dukaten, die als Währung des Schwarzmarktes bezeichnet werden, sind ebenfalls nicht handelbar. Sie ermöglichen jedoch den Einkauf einiger begehrter Gegenstände im integrierten Shop:

 Aktuell wird beispielweise für 1 Dukate ein verbessertes Segel (80% Reisezeit), für 2 Dukaten eine Piratentruhe, für 19 Dukaten eine Mittlere Hanfinsel und für 199 Dukaten sogar ein zehnter Inselplatz, der sonst nicht erwerbbar ist, angeboten.

Belohnungen während einer Schlacht:

Zusätzlich zur Belohnung nach einer erfolgreich abgeschlossenen Schlacht sind weitere Preise erhältlich.

Die Versenkung eines jeden Piratenschiffes wird mit  2.000 Münzen und  20 Erfahrungspunkten honoriert. Für das Zerlegen eines gegnerischen Schiffes sind Ausrüstungsgegenstände (Flickwerke) erhältlich, die allerdings nicht handelbar sind.

Ruhm und Ehre:



Für ehrgeizige Krieger bietet das Programm darüber hinaus noch eine Rangliste an, die absteigend nach der Anzahl versenkter Schiffe sortiert ist. Diese Liste kann ganz oben links beim Auftragsbuch und dort beim Reiter „Rangliste“ aufgerufen werden. Ein Linksklick auf die Schaltfläche „Versenkte Schiffe“ zeigt abschließend die Liste an.

Die eigene Position lässt sich leicht durch einen Linksklick auf den eigenen Avatar (unten) ermitteln.

Bewertung der Belohnungen:

Abgesehen von der Rangliste, die ausschließlich einen immateriellen Wert hat, dem Honorar für versenkte Schiffe (Münzen und Erfahrungspunkte) und den Dukaten selbst, dienen sämtliche andere Belohnungen lediglich zur leichteren Beschaffung von Dukaten. Das Primärziel der Seeschlachten ist damit der Gewinn von Dukaten.

Welchen Wert die Dukaten haben, lässt sich durch das Shop-Angebot bestimmen.

Shop-Angebot	Preis (in Rubinen)	Preis (in Dukaten)
 Segel (80% Reisezeit)	 299	 1
 Bürgerrecht (1 Aufstiegsrecht)	 399	 5
 Mittleres Handelsschiff	 1.690	 9
 Museum	 4.950	 49
 Monument-Baumeister	 5.950	 59
 Riesige Apfelinsel	 12.900	 129

Bei den hochwertigen Angeboten (ab Museum) beträgt die Relation der Rubine zu den Dukaten etwa 100 zu 1. Das bedeutet, dass eine gewonnene Rädelsführerschlacht den Gegenwert von rund 200 Rubinen einbringt.



Nicht zu vergessen ist aber, dass der 10. Inselplatz nur durch Dukateneinsatz erwerbbar ist. Hierfür sind allerdings 100 gewonnene Rädelsführerschlachten erforderlich, was sich als recht zeit- und materialintensiv erweist.

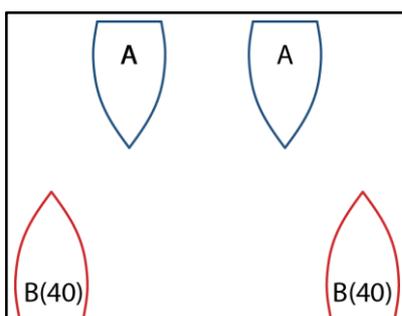
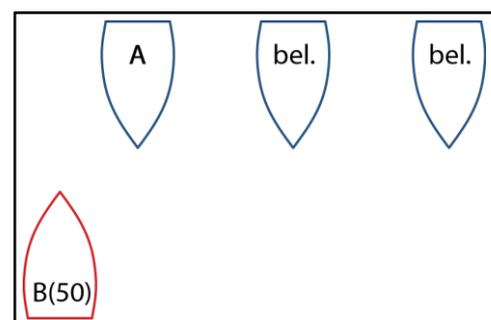
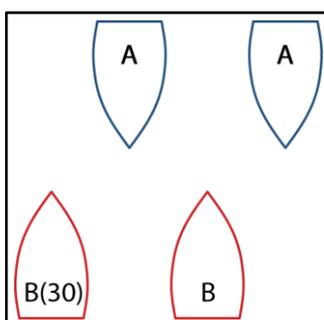
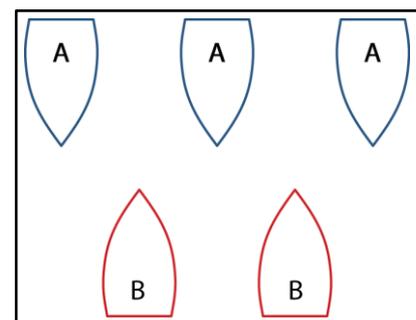
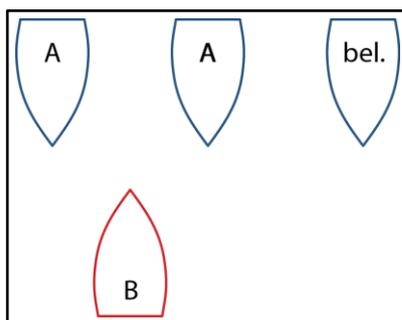
Anhang I: Kleiner Kaperführer

Die hier gezeigten Beispiele umfassen bei Weitem nicht alle möglichen, jedoch häufig auftretende Kapervarianten. Die Bilder zeigen Konstellationen, bei denen gekapert werden kann.

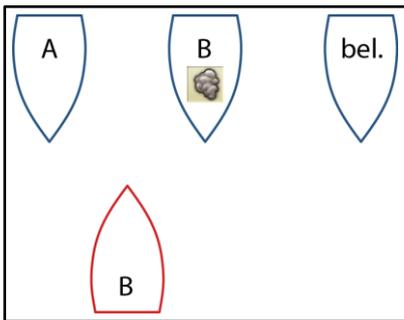
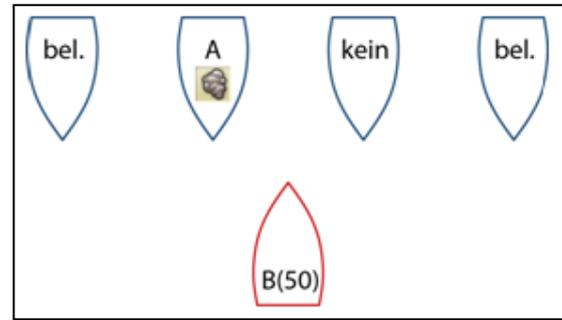
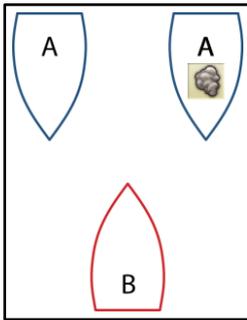
Spielschiffe sind in blau, Piratenschiffe in rot dargestellt. Die Bezeichnungen der Schiffstypen wurden verallgemeinert: Typ A ist effektiv gegen Typ B. Sind Zahlen in Klammern angegeben, so darf das betreffende Schiff nur maximal so viele Trefferpunkte vor dem Angriff haben, da es sonst nicht zerstört (respektive gekapert) werden kann. In diesen Fällen muss dem finalen Angriff ein Vorbereitungsangriff vorausgehen.

Rauchballen und Kettenkugeln sind mit entsprechenden Symbolen gekennzeichnet. Da uns zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt ist, welches Schiff im Fall von mehreren gegnerischen Schiffen gekapert wird, beschränkt sich die Übersicht auf einzelne Gegner oder mehrere des gleichen Typs. Die Abkürzung „bel.“ steht für beliebig.

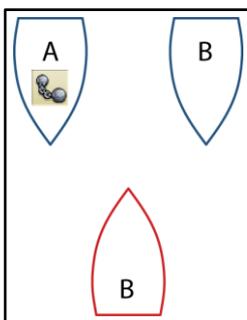
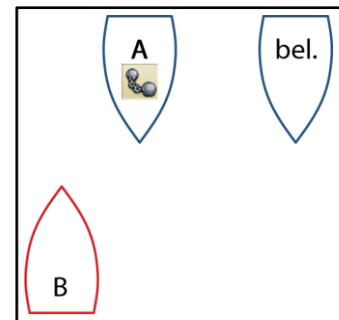
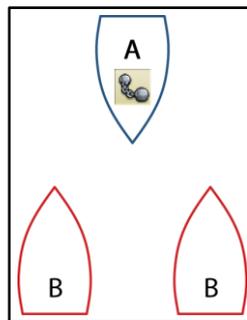
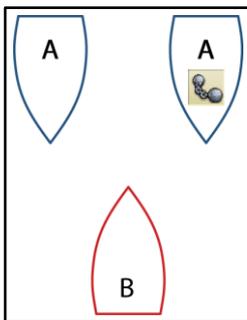
1. Kapern ohne Ausrüstungen



2. Kapern mit Panzerung (Rauchballen)



3. Kapern mit Kettenkugel



Anhang II: Aufgaben (Quests) der PvE-Erweiterung

Nr.	Bezeichnung	Aufgabe	Belohnung
1	Notfall	Besucht Admiralin Ramirez auf ihrem Schiff.	 200 Erfahrungspunkte
2	Gefechte	Nehmt unter dem Befehl von Admiralin Ramirez an der Schlacht teil.	 10 Holz
3	Angriffspositionen	Helft Lord Northburgh, die Plünderer zu verfolgen.	 10 Holz
4	Karavellen	Karavellen sind besonders erfolgreich im Kampf gegen Galeeren.	 10 Holz
5	Positionswechsel	Tauscht die Schiffe auf ihren Positionen, um den Kampf zu Euren Gunsten zu entscheiden.	 10 Holz
6	Chancen	Versucht verschiedene Kampfpositionen, um das beste Ergebnis zu erzielen.	 10 Holz
7	Distanzschüsse	Greift den Gegner mit einem Distanzschuss an. Diese werden verfügbar, wenn Euer Schiff keinen direkten Gegner hat.	 10 Holz
8	Kampfrunden	Ein Kampf kann aus mehreren Runden bestehen.	 25 Holz
9	Manöver (Planung)	Admiralin Ramirez möchte ein Manöver planen. Zahlt die Kosten und wartet, bis sie bereit ist.	 Auftrag Manöver
10	Werft: Brigg	Baut eine Brigg in der Werft.	 5 Kanonenkugeln  1 Galeere  1 Karavelle  2.500 Münzen  60 Erfahrungspunkte
11	Manöver (Angriff)	Das Manöver mit Admiralin Ramirez hat begonnen. Bereitet Euch auf den Kampf vor.	 30 Holz

Nr.	Bezeichnung	Aufgabe	Belohnung
12	Zerlegen	Demontiert ein gegnerisches Schiff.	 2 Flickwerke  15 Kanonenkugeln
13	Kapern	Kapert ein gegnerisches Schiff.	 15 Kanonenkugeln
14	Rädelsführer	Besiegt den gegnerischen Kommandanten.	 1 Flickwerk  1 Rauchballen  1 Kettenkugel  20 Kanonenkugeln

In der mittleren und späten Phase des Spiels reißen viele Spielerinnen und Spieler den Schiffsbauer ab, da ausreichend Materialien zur Verfügung stehen und kaum noch Schiffe benötigt werden.

Die Questreihe wird ohne die Existenz eines Schiffsbauers jedoch unterbrochen.

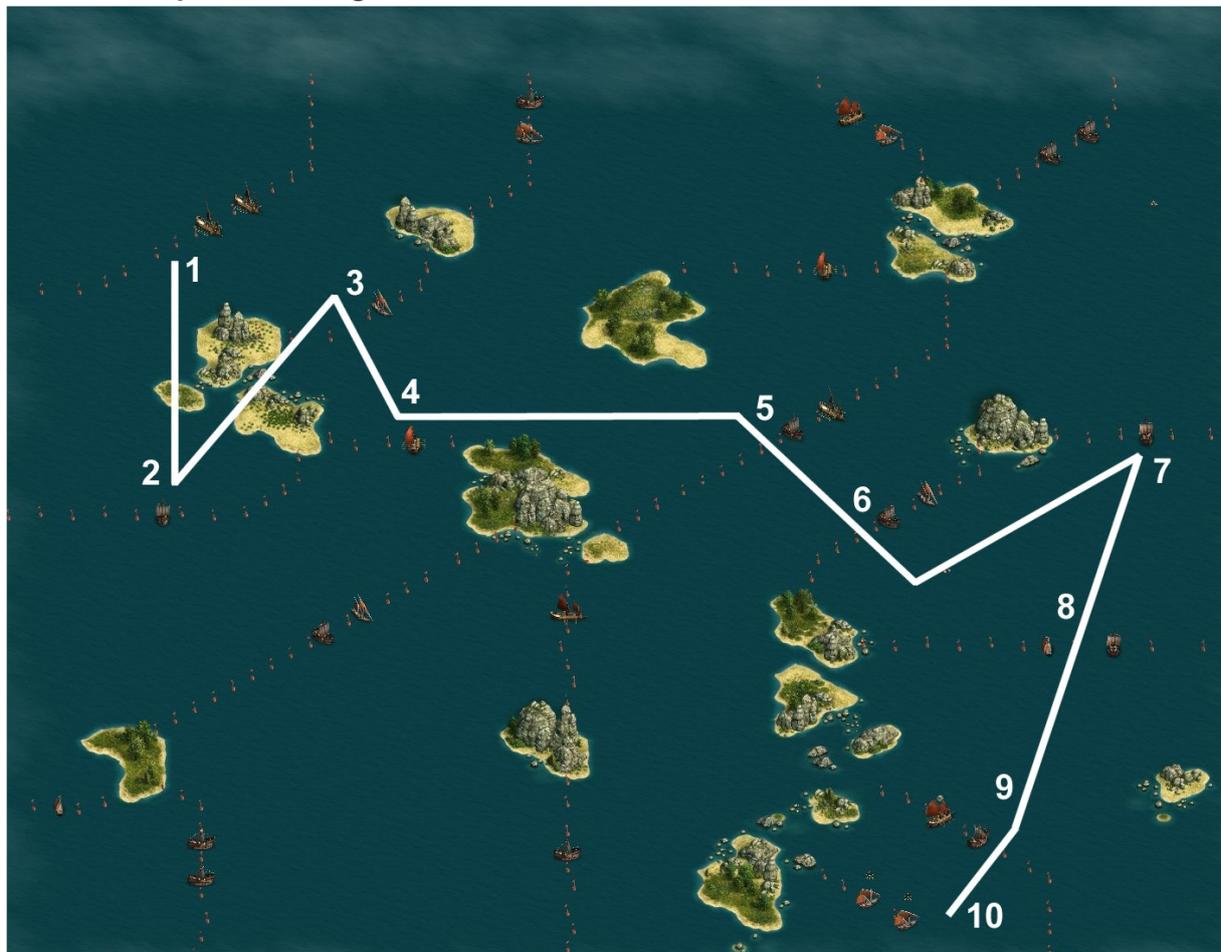


Der Bau eines Schiffsbauers speziell für die Produktion von Ausrüstungen kann auf jeder beliebigen Insel erfolgen, da lediglich die überall verfügbaren Kanonenkugeln hierfür benötigt werden.

Anhang III: Beispiel einer Rädelsführerschlacht

Dieses Beispiel soll zeigen, wie die theoretischen Ansätze im Kompendium in der Spielpraxis umgesetzt werden können. Mit in die Schlacht genommen wurden eine Geisterbrigg, eine Geisterkaravelle und eine Geistergaleere. An Ausrüstungen wurden zwei Kettenkugeln und ein Flickwerk ausgewählt.

Suche des optimalen Weges:



Der Weg nach Süden (1 Brigg) ist zwar überflüssig, bringt jedoch eine gekaperte Brigg ein. Die Kampflinie 4 wäre ebenfalls nicht erforderlich gewesen, die dort zu kapernde Galeere wurde jedoch noch benötigt. Die Auswahl der Kampflinie 6 war ein Fehler, denn von Linie 5 hätte direkt nach Osten nur eine einzelne Brigg (Linie 7) gewartet.

Das Treibgut zwischen Kampflinie 6 und 7 bestand aus drei Kanonenkugeln, welche nicht besonders hilfreich waren. Das Treibgut nördlich von Linie 7 wurde versehentlich nicht aufgesammelt.

1. Kampflinie



Zu Beginn bot es sich an, eine der beiden Galeeren zu entern. Hierzu wurde gleich die erste Kettenkugel eingesetzt. Ohne Kettenkugel wäre eine Kaperung erst nach dem zweiten Angriff möglich gewesen, durch den die eigene Karavelle 20 Trefferpunkte mehr kassiert hätte. Ein Luxusproblem.

1. Angriff: Karavelle -20, Piratengaleere1 -76, Piratengaleere2 -76

Rechnung: $152 - 20 > 51$
 $132 > 51$

Eine Piratengaleere kapituliert und wird gekapert.

2. Kampflinie

Die zweite Kampflinie war für den weiteren Weg nicht erforderlich, bot aber die Gelegenheit, die eigene Flotte günstig um eine Brigg zu erweitern. Für den Angriff erschienen gleich mehrere Alternativen sinnvoll:



Die obige Angriffsformation würde nur die gekaperte Galeere mit 10 Trefferpunkten belasten. Die eigene Brigg befindet sich im geschützten Fernbereich.

1. Angriff: Galeere -10, Piratenbrigg -53
 2. Angriff: Galeere -10, Piratenbrigg -53

Rechnung: $53 - 10 > 51 - (2 - 1) \times 10$
 $43 > 41$

Kaperung möglich.



Hier findet bereits nach dem ersten Angriff eine Kapitulation statt. Die Trefferpunkte sind mit Alternative 1 identisch. Um die gekaperte Galeere zu schonen, wurde diese Alternative gewählt.

1. Angriff: Galeere1 -10, Galeere 2 -10, Piratenbrigg -81

Rechnung: $81 - 20 > 51 - (3 - 1) \times 10$
 $61 > 31$

Kaperung möglich.

3. Kampflinie



Die dritte Kampflinie bestand aus einer Karavelle, die nach dem ersten Angriff von zwei Briggs kapitulierte.

1. Angriff: Brigg -10, Brigg -10, Piratenkaravelle -68

Rechnung: $68 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$
 $48 > 41$

Da auf der nächsten Linie eine Galeere wartete, schien die Kaperung der Karavelle sinnvoller als das Flickwerk zu sein.

4. Kampflinie



Die Galeere wurde mit der gerade vorher gekaperten Karavelle und der eigenen Geisterkaravelle angegriffen.

1. Angriff: Karavelle -10, Geisterkaravelle -10, Piratengaleere -68

Rechnung: $68 - 20 > 51 - (2 - 1) \times 10$
 $48 > 41$

Da auf der nächsten Linie eine Brigg bereitstand, wurde die Galeere gekapert. Leider wurde hier der günstigere Weg nach Osten übersehen.

5. Kampflinie



Eingesetzt wurden hier zwei gekaperte Galeeren, eine gekaperte Karavelle und im geschützten Fernbereich die Geistergaleere.

1. Angriff: Galeere1 -10, Galeere 2 -30, Karavelle -10, Piratenbrigg -60, Piratengaleere -73

Rechnung: $133 - 50 > 51 - (4 - 2) \times 10$
 $83 > 31$

Galeere2 versinkt und die Piratenbrigg wird gekapert.

6. Kampflinie

Die eigene Flotte war auf sieben Schiffe angewachsen und zur Verfügung stand noch ein Flickwerk und eine Kettenkugel. Erst eine Kettenkugel war verbraucht.

Zu besiegen waren auf der sechsten Linie eine Brigg und eine Karavelle. Die mittlere Angriffsposition durfte nicht mit einer Galeere (gegen die Brigg) belegt werden, da die Karavelle der Galeere 30 Trefferpunkte zugefügt hätte. Also wurde eine der gekaperten Briggs genommen, um zunächst die Karavelle sicher zu besiegen.

1. Angriff



Die Brigg in zentraler Angriffsposition würde 30 Trefferpunkte kassieren. Ausgewählt wurde daher die Brigg, welche nur noch 20 Trefferpunkte aufwies und nicht die mit noch 30. Das bedeutete eine Ersparnis von 10 Trefferpunkten.

1. Angriff: Brigg1 -30, Brigg2 -10, Piratenkaravelle -60, Piratenbrigg -20

Die Piratenbrigg wies nach dem Angriff noch 40 Punkte auf, Brigg1 versank.

2. Angriff



Da auch auf der Kampfkarte bei brennenden Schiffen ein Zeitproblem auftritt, wurde die mit nur noch 6 Trefferpunkten versehene Galeere geopfert.

2. Angriff: Galeere -10, Piratenbrigg -40

Rechnung: $40 - 10 > 51 - (2 - 1) \times 10$
 $30 > 41$

Keine Kapitulation möglich, die Galeere macht sich auf den Weg zum Meeresgrund.

Eine Alternative wäre hier gewesen, beim ersten Angriff statt der Brigg gleich die brennende Galeere einzusetzen. Das hätte aber den Nachteil gehabt, dass beide Piratenschiffe noch für den zweiten Angriff vorhanden gewesen wären.

7. Kampflinie

Die eigene Flotte war auf fünf Schiffe geschrumpft. Im Gepäck befanden sich noch immer ein Flickwerk und eine Kettenkugel. Erst jetzt fiel der Fehler auf, dass die sechste Kampflinie, die zwei Schiffe gekostet hat, nicht erforderlich gewesen wäre.

Da beide Rädelsführerschiffe Karavellen waren, wurde schnell noch eine Briggeentert.



Die Geisterkaravelle erhielt, um die munter vor sich her brennende gekaperte Karavelle zu schonen, eine Kettenkugel.

1. Angriff: Geisterkaravelle -10,
Piratenbrigg -76

Rechnung: $76 - 10 > 51$
 $66 > 51$

Die Piratenbrigg kapitulierte und wurde gekapert.

8. Kampflinie

Die eigene Flotte war wieder auf sechs Schiffe angewachsen und im Gepäck befand sich nur noch ein Flickwerk. Ziel für die nächste Kampflinie war, weiter mit sechs Schiffen angreifen zu können.

1. Angriff



Leider waren auf dieser Linie wieder zwei unterschiedliche Piratenschiffe angetreten. Um beim ersten Angriff die Piratenkaravelle sicher zu versenken und um weiter einsetzbar zu sein, wurde die gerade gekaperte Brigge mit dem letzten Flickwerk aufgepäppelt und in zentraler Position eingesetzt.

1. Angriff: Geisterbrigg -10, Brigge -30,
Geistergaleere -10, Piratenkaravelle
-68, Piratenbrigg -58

Die Piratenkaravelle versank in den Fluten. Die gekaperte Brigge wies noch 25 Trefferpunkte aus.

2. Angriff



Beim zweiten Angriff wurden die Plätze von Geistergaleere und gekapeterter Brigg getauscht. Die Geistergaleere wurde im Nah- und die Geisterbrigg im geschützten Fernbereich eingesetzt.

2. Angriff: Geistergaleere -10,
Brigg -20, Piratenbrigg -71

Rechnung: $71 - 30 > 51 - (3 - 1) \times 10$
 $41 > 31$

Die Piratenbrigg stand zur Kapitulation bereit.

Die gekaperte Brigg mit noch 5 Trefferpunkten versank leider, da noch Screenshots angefertigt und in das Grafikprogramm eingefügt wurden, zwischenzeitlich in den Fluten. Der Tausch Brigg gegen Brigg hatte sich gelohnt, da dabei 5 Trefferpunkte eingespart wurden.

9. Kampflinie

Die eigene Flotte bestand nur noch aus fünf Schiffen und die Ausrüstungen waren aufgebraucht. Zu besiegen waren noch vier Schiffe, davon zwei Rädelsführer und, eine Linie davor, eine Galeere mit Kettenkugeln. Der Optimismus hielt sich also in Grenzen.

1. Angriff



Da die gekaperte Karavelle nur noch wenige Trefferpunkte aufwies und brannte, musste es nun schnell gehen.

1. Angriff: Karavelle -30 (versenkt),
Geistergaleere -30, Piratengaleere -30,
Piratenbrigg -38

Die Karavelle hatte ihre Schuldigkeit getan und verabschiedete sich aus dem Geschehen.

2. Angriff



Der Besitz von Geisterschiffen macht feige, denn eigentlich hätte gegen die Piratenbrigg die Geistergaleere antreten müssen. Da diese aber schon arg ramponiert war, kam die Geisterbrigg zum Einsatz. Die zu versenkende Piratenbrigg hatte nur noch 22 Trefferpunkte.

1. Angriff: Karavelle -20, Geisterbrigg -30, Piratengaleere -30, Piratenbrigg -25

Rechnung: $55 - 50 > 51$

Bei den Werten war keine Kapitulation zu erwarten.

10. Kampflinie

Endlich, die Rädelsführer waren erreicht. Mit fünf rauchenden Schiffen konnte nun der finale Schusswechsel beginnen. Der Optimismus stieg, da gegen die beiden Rädelsführerkaravelle insgesamt drei Briggs zur Verfügung standen.

1. Angriff



Gemäß der Regel, wenn möglich immer erst gekaperte Schiffe einzusetzen, damit mindestens ein eigenes Schiff bis zuletzt übrig bleibt, traten zunächst die gekaperten Briggs an.

1. Angriff: Brigg1 -24, Brigg2 -24, Piratenkaravelle1 -60, Piratenkaravelle2 -30

Beide Briggs überlebten den Angriff schwer beschädigt und konnten sogleich noch einmal angreifen.

Nach dem ersten Angriff wies die Piratenkaravelle1 nur noch zwei Trefferpunkte auf und brannte. Richtig abgezockte Spieler würden nun mit dem zweiten Angriff etwas warten, denn auch Piratenschiffe brennen vielleicht weiter ab. Sinken sie auch?

Leider wurde nicht gewartet, um die Annahme bestätigen zu können, da die eigenen Briggs ebenfalls brannten. Es erfolgte sogleich der zweite Angriff.

2. Angriff



Beim zweiten Angriff traten Not und Elend gegeneinander an.

2. Angriff: Brigg1 -24 (versenkt), Brigg2 -24 (versenkt), Piratenkaravelle1 -60 (versenkt), Piratenkaravelle2 -30

Nach dem Angriff erschien das Fenster „Niederlage“, welches ein wenig deprimierte.

Dennoch war die Schlacht gewonnen. Das noch mit zwei Trefferpunkten schwimmende letzte Piratenschiff

wurde durch einen Angriff mit der Geisterkaravelle aus dem Fernbereich versenkt. Die Geisterkaravelle wurde ausgewählt, da sie noch recht gut in Schuss war.

Da hin und wieder mal kleinere Probleme auftreten (z.B. alle Schiffe verschwinden), sollte man nicht mit brennenden Geisterschiffen zum Leuchtturm zurückkehren. Wenn nur ein paar Login-Versuche fehlschlagen, hatte man mal ein kostbares Geisterschiff.



Fazit

Was hätte noch besser oder anders gemacht werden können? Zunächst waren die Fehler mit der überflüssigen sechsten Kampflinie und dem übersehenen Treibgut vermeidbar. Die wichtige Frage ist aber, welche Möglichkeiten sich noch bieten, sollte es mal knapp werden.

Schaut man sich die Beispiel-Karte an, wird man zwei weitere Kampflinien finden, auf denen nur ein Piratenschiff lauert. Beide Kampflinien sind vom gewählten Weg aus problemlos zu erreichen. Die beiden Linien bieten sich für Kaperungen oder das Zerlegen geradezu an.

Kann man für eine oder sogar noch mehr der Linien eine Übermacht herstellen, lohnt es sich, diese Linien zusätzlich anzufahren. In der Regel fängt man sich dabei 10 oder 20 Trefferpunkte ein, gewinnt aber ein Flickwerk (25 Trefferpunkte) oder ein zusätzliches Schiff (30 Trefferpunkte). Wird das kapitulierende Schiff auf dem weiteren Weg zu den Rädelsführern noch gebraucht, ist vielleicht Kapern die bessere Alternative. Brennen bereits eigene Schiffe oder sind auf folgenden Kampflinien nur suboptimale Angriffspositionen vorhanden, kann sich Flickwerk als sehr nützlich erweisen.

Auf jeden Fall sollte vor einem Angriff kurz gerechnet werden, ob eine Kapitulation erreichbar ist oder nicht. Greift man mit zwei oder noch mehr Schiffen ein einzelnes Piratenschiff an, braucht man lediglich zu rechnen, ob der Angriffsschaden abzüglich der Trefferpunkte größer als 41 (bei 2 angreifenden Schiffen) oder größer als 31 (bei 3 angreifenden Schiffen) ist.

Sollte es mal nicht gelingen, eine Rädelsführerschlacht siegreich zu beenden, ruft man den Auftrag einfach noch mal im Auftragsbuch auf und lehnt ihn ab. In 20 Stunden wartet die nächste Chance. Es gibt keine öffentlich zugängliche Statistik, wie viele Schlachten man ruhmlos aufgeben musste.



Stichwortverzeichnis

Um schnell benötigte Informationen zu finden, braucht lediglich der passende Begriff angeklickt zu werden.

Angriffsposition	Nahbereich	Reparaturkran
Angriffsschaden	Navigation/ Manövrieren	Abriss
Ausrüstungen	Gefechtskarte	Bau
Anwendung	Schiffe	Nutzung
Herstellung		Ort
Bau	Panzerung	Schnelleinstieg PvE
Kosten	Anwendung	Trefferpunkte
Kriegsschiffe	Herstellung	Treibgut
	Kosten	Aufsammeln
	Nutzen	Häufigkeit
	Taktik	Inhalt
Belohnungen	Patrouille	
Breitseite	Kosten	
	Tipps	
Eskorte		Unterhalt
Kosten	Pfeile	Kriegsschiff
Tipps		Reparaturkran
Fernbereich	PvE-Seeschlachten	Zerlegen
Flickwerk	Ablauf	Formeln
Anwendung	Belohnungen	Taktik
Herstellung	Durchführung	Voraussetzungen
Kosten	Durchführungszeiten	
Nutzen	Kosten	
Taktik	Wartezeiten	
	Position der Schiffe	
Kanonenkugel	Rädelsführer	
Beschaffung	Beispiel	
Verwendung	Kosten	
	Taktik	
Kapern	Rauchballen	
Formeln	Anwendung	
Taktik	Herstellung	
Voraussetzungen	Kosten	
	Nutzen	
Kettenkugel	Taktik	
Anwendung	Reparatur	
Herstellung	Abbruch	
Kosten	Dauer	
Nutzen	Kosten	
Taktik		