



RISE OF
VENICE



Verzeichnis

Vorwort	4
Schnellstart-Anleitung	6
Der erste Spielstart	6
Spielhilfen	7
Spielmodi	8
Bedienung des Spiels	9
Die Seekarte	9
Seeschlachten	11
Maus- und Tastaturbelegung	13
Die Spielwelt	16
Städte	16
Arbeiter und Bürger	16
Der Wohlstand einer Stadt	17
Handel zwischen den Städten	18
Ereignisse	18
Aktionen in Städten	20
Handeln	20
Der Marktplatz	23
Das Kontor	25
Aktionsgebäude in allen Städten	26
Besondere Gebäude in Venedig	27
Weitere Gebäude	28
Gebäudebau	29
Stadtgebäude	29
Produktion	29
Wohnhäuser	34
Der Rat von Venedig	35
Die Familien	35
Gesellschaftlicher Aufstieg	37
Heirat	38
Die Dogenwahl	38

Konkurrenten	39
Schiffe und Konvois	40
Organisation von Schiffen	40
Geleitschiffe	41
Besatzung	43
Kapitäne	44
Schiffstypen	46
Kampfhandlungen	49
Piraten und Piraterie	49
Stadtblockaden	49
Ablauf einer Schlacht	50
Entern und Kapern	51
Handelsrouten	52
Einrichten von Routen	52
Kapitänsmodus und manueller Modus	52
Überwachung von Routen	53
Mehrspielermodus	54
Die Anmeldung	54
Das Mehrspieler-Menü	55
Die Freundesliste	56
Credits	57
Gaming Minds Studios	57
Kalypso Media Group	58
Licenses	59
Technischer Kundendienst	60
Endnutzer Lizenzbedingungen	61

Vorwort

„Wie ein verwirklichter Traum begrüßt dich das bunte Venedig,
Wenn du es flüchtig durchschiffst: nicht die versunkene Stadt
Glaubst du vor dir zu sehen, von welcher die Dichter erzählen,
Diese dünkt dir im Meer gleich von Tritonen erbaut,
Und du taumelst dahin, wie unter Korallen und Muscheln,
Und verwunderst dich nur, dass dich die Flut nicht ereilt.
Alles Übrige passt hinein in den Rahmen: der Doge,
Der sich den Wellen vermählt, und das verummte Gericht,
Ja die Brücke der Seufzer erscheinen dir hier so natürlich,
Wie in des Ozeans Nacht Fische mit Sägen im Haupt.“



Friedrich Hebbel, 1845

Vielen Dank,

dass Sie sich für den Kauf von *Rise of Venice* entschieden haben. Dieses Spiel entführt Sie in die faszinierende Epoche der Renaissance und in eine Region, deren bedeutendste Stadt und führende europäische Seemacht geprägt ist von ihrem Handel mit Luxusgütern, ihrem berühmten Karneval und den Intrigen reicher Adelsfamilien. Eine Welt voller Farben und Düfte, mit ihren Gewürz- und Seidenstraßen im Osten, den Farbstoffen und der Baumwolle aus dem Süden und den hochwertigen Waren wie das berühmte venezianische Murano-Glas im Norden.

Wie in allen Spielen unserer Reihe historischer Simulationen schlüpfen Sie auch in Venedig in die Rolle eines einfachen, kleinen Händlers, der mit Handelsgeschick und Wagemut zum einflussreichen Tycoon aufsteigt.

Wie immer ist dabei das gesamte, Ihnen vorliegende Wirtschaftssystem vollständig simuliert: es gelangen keine Waren von außen in das System, Warenüberschüsse werden durch Händler über die See transportiert und auch die Warenpreise sind durch das bekannte System von Angebot und Nachfrage äußerst dynamisch. Und damit kommen wir auch schon zum wichtigsten Leitsatz für Ihren Aufstieg: Kaufen Sie günstig, verkaufen Sie teuer. Ob Sie selbst handeln, Handelsrouten einsetzen oder neue Kontore gründen und eigene Betriebe errichten, der Handelsgewinn sollte stets Ihre Maxime sein.

Und damit Sie Ihre Überschüsse sinnvoll investieren können, bietet Ihnen *Rise of Venice* noch eine Fülle weiterer Inhalte aus Politik, Intrigen, Neid und Piraterie. Sogar in Seeschlachten können Sie Hand anlegen und gegnerische Schiffe kapern oder versenken.

Wenn Sie ungern alleine spielen, so können Sie gegen bis zu drei weitere menschliche Konkurrenten antreten, über LAN oder Internet. Da sich Spiele auch speichern lassen, können Sie auch längere Partien einplanen; es gibt aber auch Optionen für kurze Runden. Ob Sie sich dann gegenseitig das Händlerleben schwer machen oder ob Sie in friedlicher Koexistenz leben, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen.

Wie auch immer Sie gedenken, in die Welt vom alten Venedig einzutauchen: wir wünschen Ihnen dabei viel Freude!

Herzlichst,

Ihr *Rise of Venice* - Team

Schnellstart-Anleitung

Der erste Spielstart

Wenn Sie das Spiel das erste Mal starten, werden Sie nach einem Usernamen gefragt. Bitte wählen Sie einen Usernamen, der Ihnen wirklich gefällt, denn vielleicht wollen Sie ja, dass er später in einer Rangliste erscheint oder in Mehrspieler-Spielen verwendet wird. Sind Sie mit Rise of Venice noch nicht vertraut, so sollten Sie dringend mit der Kampagne beginnen. Die spannende Intrigengeschichte wird Sie perfekt in alle Möglichkeiten des Spiels einführen. Wählen Sie dazu im Hauptmenü die Option „Neues Spiel“ und dann „Kampagne“.



Auch in der Kampagne haben Sie alle Freiheiten und entscheiden selbst, wie schnell die Kampagne voranschreiten soll. Sie erhalten aber Tipps und verschiedene Hilfen.

Am Ende der Kampagne wird das Spiel in ein freies Spiel umgewandelt.

Spielhilfen

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen verschiedenen Spielhilfen begegnen:

Das Info-Symbol



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

Die Berater-Tipps



Im Dialog „Konvois & Städte“ finden Sie die Tipps und Hinweise Ihres Beraters zu möglichen Problemen in Ihrem Unternehmen.

Der Einführungsfilm



Zu Beginn eines Spiels wird Ihnen ein Einführungsfilm angeboten. Er macht Sie mit den wichtigsten Grundlagen vertraut.

Spieltipps



Unten im Bildschirm können Sie stets die Leiste mit den Spieltipps anzeigen. Während Sie spielen kommen laufend neue Tipps – passend zur aktuellen Situation – hinzu.

Spielmodi

Kampagne

Die Kampagne beginnt mit normalen Spielvorgaben und führt Sie in die Möglichkeiten von Rise of Venice ein. Anschließend wird sie in ein freies Spiel umgewandelt.

Freies Spiel

Bei einem freien Spiel können Sie viele Startvorgaben selbst wählen. Zielvorgaben gibt es keine.

Ranglisten-Spiel

Das Ranglisten-Spiel hat feste Vorgaben und Ziele. Es stehen mehrere Szenarien zur Verfügung. Erreichen Sie das vorgegebene Ziel, so wird eine Punktzahl errechnet, die Ihr erreichtes Vermögen und die dafür benötigte Zeit berücksichtigt. Diese Punktzahl können Sie dann in eine weltweite Rangliste eintragen lassen.

Mehrspieler-Spiele

Auch hier stehen freie Spiele und Ranglisten-Spiele zur Verfügung. Weitere Details siehe Kapitel „Mehrspieler-Modus“.

Bedienung des Spiels

Die Seekarte

Die meiste Zeit befinden Sie sich auf der Seekarte. Hier verschicken Sie Konvois von einer Stadt zur anderen, begegnen anderen Konvois oder führen Aktionen in den Städten durch, indem Sie Gebäude anklicken.



1	Hier werden Sie über neue Eintragungen in der Chronik informiert.
2	Diese 4 Buttons sind Chronik, Logbuch, Aufgaben und Spieloptionen. Darunter können Sie die Spielgeschwindigkeit einstellen.
3	Die Minikarte zeigt die Spielwelt, die Städte und Ihre Konvois an. Die Karte ist interaktiv, beispielsweise können Sie über die Karte den angezeigten Bildausschnitt ändern oder das Gebäudemenu von Städten aufrufen.
4	Ihr Bargeld und Ihr aktueller Rang. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den blauen Fortschrittsbalken, um sich über Ihren Rangaufstieg zu informieren.



5	Die Buttons zum Durchschalten Ihrer manuell gesteuerten Konvois. Konvois auf Handelsrouten werden hier nicht berücksichtigt. Ganz rechts befindet sich der Button für die Konvoi- und Städteliste.
6	Hier werden die Konvoidetails des ausgewählten Konvois angezeigt.
7	Im Stadtkern befinden sich die Aktionsgebäude, die Sie durch Anklicken betreten können.
8	Ihre Konvois werden im Hafen angezeigt. Der ausgewählte Konvoi ist markiert.
9	Im Leuchtturm befindet sich der Hafenmeister. Er hilft Ihnen bei der Organisation von Konvois und Schiffen, die sich im Hafen befinden.



Auf der Seekarte haben die Schiffe je nach Besitzer unterschiedliche Farben. Merken Sie sich den folgenden Reim: „Piraten sind schwarz, der Spieler ist blau, Militär ist rot und Neutrales ist Grau.“

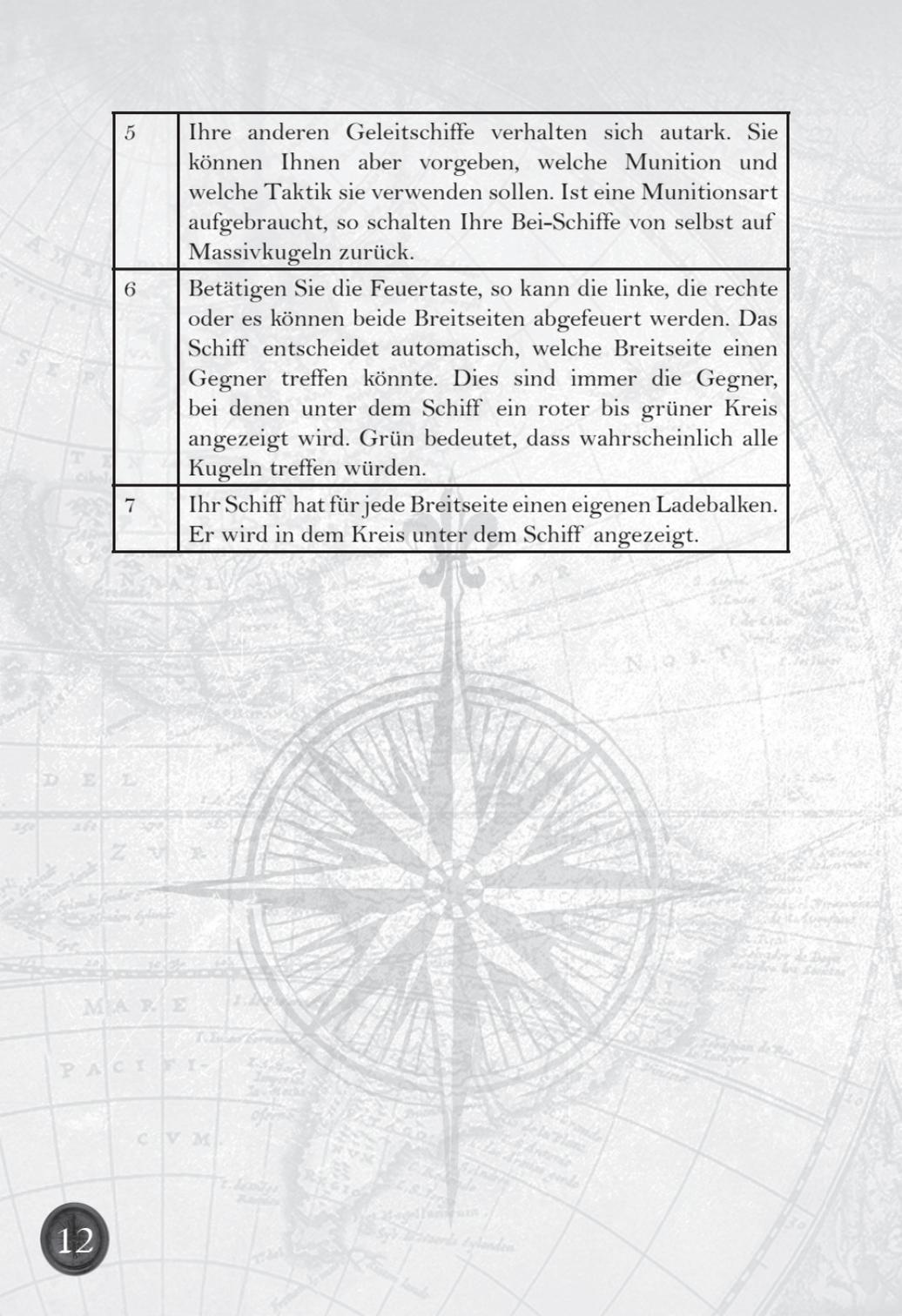
Schiffe von Konkurrenten haben je nach Konkurrent noch eine andere Farbe.

Seeschlachten

Kommt es zu einer Seeschlacht und Sie entscheiden sich dazu, sie manuell zu führen, so gelangen Sie in die Seeschlachtansicht, einem vergrößerten Ausschnitt der Seekarte. Hier können Sie die Geleitschiffe Ihres Konvois selbst steuern.



1	Hier wird die in Ihrem Konvoi gelagerte Munition angezeigt. Die Munition gilt immer für alle Geleitschiffe. Massivkugeln sind unbegrenzt, alle anderen Munitionsarten müssen Sie am Marktplatz der Städte einkaufen.
2	Das Stärkeverhältnis. Je größer der grüne Abschnitt ist, desto stärker sind Sie. Sind Sie deutlich stärker als Ihr Gegner und wollen Sie die Schlacht schnell zu Ende bringen, so können Sie auf den Button rechts daneben klicken und sich zurück auf die Seekarte begeben. Der Kampf wird dann automatisch zu Ende gefochten.
3	Die Minikarte zeigt die Position der verschiedenen Schiffe an.
4	Das Schiff, das Sie aktuell steuern, hat eine Markierung. Sie können hier jederzeit ein anderes Schiff anklicken und die Steuerung übernehmen.



5	Ihre anderen Geleitschiffe verhalten sich autark. Sie können Ihnen aber vorgeben, welche Munition und welche Taktik sie verwenden sollen. Ist eine Munitionsart aufgebraucht, so schalten Ihre Bei-Schiffe von selbst auf Massivkugeln zurück.
6	Betätigen Sie die Feuertaste, so kann die linke, die rechte oder es können beide Breitseiten abgefeuert werden. Das Schiff entscheidet automatisch, welche Breitseite einen Gegner treffen könnte. Dies sind immer die Gegner, bei denen unter dem Schiff ein roter bis grüner Kreis angezeigt wird. Grün bedeutet, dass wahrscheinlich alle Kugeln treffen würden.
7	Ihr Schiff hat für jede Breitseite einen eigenen Ladebalken. Er wird in dem Kreis unter dem Schiff angezeigt.

Maus- und Tastaturbelegung

Das Spiel wird mit folgenden Maus- und Tastaturkommandos gesteuert. Dabei steht LMT für die linke und RMT für die rechte Maustaste.



Die markierten Tasten (•) lassen sich im Optionsmenü ändern.

Allgemein		
Scrollen hoch	W	•
Scrollen links	A	•
Scrollen runter	S	•
Scrollen rechts	D	•
Zeit beschleunigen	Leertaste	•
Spielgeschwindigkeit	Numpad + / -	•
Chatfenster öffnen/schließen	^	•
Spieloptionen öffnen	ESC	
Zoomstufe	Mausrad	
Konvois durchschalten	Shift + A / D	
Konvois auf Handelsroute	Strg + A / D	
Chronik öffnen	F1	
Logbuch öffnen	F2	
Erfolge öffnen	F3	
Schnellspeichern	F5	
Im Dialog: Tab durchschalten	A / D	

Seekarte

Konvoi / Gebäude anwählen	LMT	
Gebäudeliste öffnen	MMT	
Konvoi verschicken	RMT	
Konvoi abwählen	LMT lange drücken	
Handel mit angelegtem Konvoi	RMT auf Stadt	
Stadtnamen einblenden	Strg	
Schnellzugriffstasten	1...0	
Konvoi auf Schnellzugriffstaste legen	Strg + 1...0	
Kontor auswählen (Venedig)	Numpad 0	•
Marktplatz auswählen (Venedig)	Numpad 1	•
Senat auswählen (Venedig)	Numpad 2	•
Residenz auswählen (Venedig)	Numpad 3	•
Taverne auswählen (Venedig)	Numpad 4	•
Geldhaus auswählen (Venedig)	Numpad 5	•
Werft auswählen (Venedig)	Numpad 6	•
Kirche auswählen (Venedig)	Numpad 7	•
Rathaus auswählen (Venedig)	Numpad 8	•
Leuchtturm auswählen (Venedig)	Numpad 9	•

In Gebäuden

Im Dialog: Tab durchschalten	A / D	
Kontor: Kontor durchschalten	Shift – A / D	
Marktplatz: Stadt durchschalten	Shift – A / D	

Seeschlacht

Schiff steuern	RMT	
Breitseite abfeuern	LMT	
Normale Munition durchschalten	A / D	
Sprengfass werfen	Q	•
Öl ausschütten	E	•
Abbremsen	Shift	•
Kamera frei drehen	Alt – Taste	•
Kamera frei drehen	MMT	
Schiff auswählen	1, 2, 3	

Im Handelsfenster

Menge auf Preisgrenzen setzen	A / D (bei gleichzeitig gedrückter Maustaste auf Warenpreis)	
-------------------------------	---	--

Die Spielwelt

Die Spielwelt ist der östliche Mittelmeerraum des 15. Jahrhunderts. Hier kämpfen die Handelsmächte Venedig und Genua mit ihren verbündeten Städten um die Vorherrschaft. Hunderte von Handelskonvois tummeln sich auf der Seekarte und transportieren Waren zwischen den Städten.

Auch Piratenkonvois streifen auf der See umher, um Handelskonvois abzufangen und zu plündern. Nach jeder erfolgreichen Plünderung werden sie stärker. Doch ihnen kann auch nachgestellt werden – sogar ihre Verstecke können ausgelöscht werden.

Städte

In Rise of Venice gibt es insgesamt 25 Städte, die Sie zu Spielbeginn erst entdecken müssen. Eine Stadt wird aufgedeckt, sobald Sie sich mit einem Konvoi in die Nähe der Stadt begeben.

Um mit einer Stadt handeln zu können, benötigen Sie zunächst einmal eine Handelslizenz. Ist die Stadt mit Venedig verbündet, so ist diese Lizenz für Sie besonders günstig.

Arbeiter und Bürger

Die Größe einer Stadt wird einzig und allein durch die Zahl ihrer Bürger festgelegt. Und wie viele Bürger eine Stadt haben kann, hängt wiederum mit der Anzahl der Arbeitsplätze zusammen, die es in der Stadt gibt. Der Zusammenhang zwischen Bürgern und Arbeitern ist wie folgt:



Kommt ein neuer Arbeitssuchender aus dem Umland in eine Stadt, so wird er in der Stadt zu einer freien Arbeitskraft.



Gibt es in einer Stadt in einem Produktionsbetrieb einen freien Arbeitsplatz, so kann dieser von einer Arbeitskraft besetzt werden. Dadurch wird die Arbeitskraft zu einem neuen Arbeiter der Stadt.



Jeder neue Arbeiter ist zugleich ein neuer Bürger der Stadt und er zieht 3 weitere Bürger nach sich. Diese weiteren Bürger könnten Familienangehörige oder Dienstleister sein. Wichtig ist: jeder Arbeiter erhöht im Mittel die Anzahl der Bürger um 4.



Natürlich benötigt jeder Bürger Wohnraum. Ist der vorhandene Wohnraum in einer Stadt belegt, so kann es auch keine neuen Bürger geben.



Praktischerweise nimmt ein Betrieb 25 Arbeiter auf und ein Wohnkomplex 100 Bürger. Pro Betrieb sollte es also mindestens einen Wohnkomplex geben.

Der Wohlstand einer Stadt

Generell gilt: je besser eine Stadt mit Waren versorgt wird, desto höher ist ihr Wohlstand. Durch fehlende Waren, aber auch durch Ereignisse in der Stadt (siehe unten) reduziert sich der Wohlstand einer Stadt. Glücklicherweise geschieht dies nicht sehr schnell, so dass Ihnen genug Zeit zum Reagieren bleibt, wenn Ihnen eine Stadt am Herzen liegt.

Es ist auch nicht weiter schlimm, wenn der Wohlstand einer Stadt nicht maximal ist. Sinkt er aber zu niedrig ab, hat dies Konsequenzen: dann legen Arbeiter ihre Beschäftigung nieder und verlassen die Stadt.

Andererseits erhalten Städte mit sehr hohem Wohlstand einen Bonus: die Produktion wird effizienter (Lohnkosten reduzieren sich, Produktion wird erhöht) und die Zuwanderung von Arbeitskräften erhöht sich.

Handel zwischen den Städten

Es gibt 22 verschiedene Waren, die von den Bürgern nachgefragt und verbraucht werden. Auch manche Betriebe benötigen bestimmte Waren als Rohstoffe.

Jede Stadt kann aber nur 5 der 22 Waren produzieren. Entsprechend findet man in jeder Stadt 5 verschiedene Produktionsbereiche, die in der Regel deutlich mehr produzieren, als in der Stadt verbraucht wird. Damit stellt jede Stadt Waren für den Export bereit – und fragt gleichzeitig die Waren nach, die nicht produziert werden.

Der gesamte Handel einer Stadt läuft über den Warenmarkt der Stadt und folgt dem Prinzip von Angebot und Nachfrage einschließlich dynamischer Preise: hat eine Stadt von einer Ware mehr auf Lager, als sie in den nächsten Wochen benötigt, so ist die Ware billig. Andersherum zahlt die Stadt für alle Waren hohe Preise, die derzeit knapp sind.

Die Handelskonvois nutzen diese Preisunterschiede aus, indem sie Waren in einer Stadt günstig einkaufen und in anderen Städten teuer verkaufen. Auf diese Weise werden die Waren in der gesamten Spielwelt verteilt.

Ereignisse

Abgesehen von Piraten gibt es noch andere Ereignisse, die einem das Händlerleben erschweren:



Hungersnöte treten auf, wenn eine Stadt über einen längeren Zeitraum zu wenige Nahrungsvorräte hat.



Seuchen treten mehr oder weniger zufällig auf, lassen sich mit Spitälern aber einigermaßen eindämmen; durch Seuchen erhöht sich der Tuchbedarf einer Stadt.



Stürme treten eher im Norden auf. Wird eine Stadt von einem Sturm erfasst, so kann ihr Hafen mit einem Konvoi weder befahren noch verlassen werden. Außerdem liegt jede Warenproduktion still und Bauen ist in der Stadt nicht möglich



Dürren treten hauptsächlich im Süden auf; sie erhöhen den Weinbedarf.



Vor allem im Norden kann es zu großen Waldbränden kommen. In der Nähe einer Stadt verdoppeln sie den Bedarf an Holz und Ziegeln.



Erdbeben kommen im Osten vermehrt auf; durch sie erhöht sich der Glasbedarf



Von Vulkanausbrüchen können 3 Städte betroffen sein. Durch sie sterben täglich Bürger.



Versuchen Sie, Ereignisse für sich zu nutzen! Fällt beispielsweise in der Stadt aufgrund eines Ereignisses die Produktion einiger Waren aus, so führt dies meist zu einem Engpass dieser Waren in der Region – und damit zu höheren Preisen!



Alle genannten Ereignisse senken den Wohlstand der Stadt; wie gravierend die Auswirkungen sind, hängt davon ab, wie hoch der Wohlstand vor Eintreten des Ereignisses war.

Aktionen in Städten

Um in einer Stadt Aktionen durchführen zu können, müssen Sie entweder mit einem Kontor oder einem Konvoi vertreten sein. Dann können Sie die Gebäude der Stadt anklicken und darin Aktionen durchführen.

Handeln

Ihre wichtigste Aktion ist natürlich das Handeln mit Waren. Liegt ein Konvoi vor Anker und ist dieser ausgewählt oder haben Sie in der Stadt ein Kontor, so klicken Sie den Marktplatz an und wählen Sie eine Handelsrichtung (5) aus.

Venedig 30%

Stadinfo Warenliste Ausrüsten

Waren	Stadinfo	Warenliste	Ausrüsten	Waren	Stadinfo	Warenliste	Ausrüsten
Wolle	505	66	0 0	Wasser	7	200	70 114
Wasser	370	66	140 41	Wolle	240	200	0 0
Wolle	478	66	0 0	Wasser	1	632	0 0
Wasser	445	60	88 67	Wolle	112	332	0 0
Wolle	213	132	0 0	Wasser	61	632	0 0
Wasser	404	60	0 0	Wolle	102	240	0 0
Wolle	154	200	0 0	Wasser	109	332	0 0
Wasser	95	79	0 0	Wolle	117	300	0 0
Wolle	5	100	0 0	Wasser	112	632	0 0
Wasser	94	200	0 0	Wolle	96	319	0 0
				Wasser	67	132	0 0

1 2 3 2 4

5

1	In dieser Spalte wird der Vorrat einer Ware in der Stadt verdeutlicht. Siehe unten.
2	Hier wird die vorrätige Menge in der Stadt in Fass angezeigt.
3	Auf den Buttons steht der aktuelle Warenpreis pro Fass.
4	Hier steht der Durchschnittspreis, den Sie pro Fass bezahlt haben. Kaufen Sie beispielsweise 10 Waren zum Preis von 50 bis 60 Gold, so ist der Durchschnittspreis ein Wert dazwischen.
5	Die Handelsrichtung, siehe unten.

Durchführung eines Handels

Um eine Ware zu kaufen, klicken Sie auf den Preis-Button und halten die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie dann die Maus nach links oder rechts, um eine Warenmenge einzustellen. Die genaue Warenmenge spielt keine so große Rolle, Sie sollten aber den Vorratsstatus im Auge behalten.

Der angezeigte Preis wird dynamisch nach der Menge berechnet, die Sie handeln wollen. Es wird aber immer der aktuelle Preis für das nächste Fass angezeigt. Ein Beispiel:

Nehmen wir an, eine Stadt hat viel Wein vorrätig. Ein Fass kostet 100 Gold. Nun stellen Sie 50 Fass (kaufen) ein und der Preis bleibt immer noch auf 100 Gold. Nun erhöhen Sie die Menge auf 60 Fass und der Preis klettert auf 120 Gold. Dies bedeutet, dass Sie die ersten 50 Fass tatsächlich für 100 Gold bekommen, die Fässer danach kosten aber immer mehr.

Damit Sie es am Anfang einfacher haben, achten Sie einfach auf die Vorratsanzeige.

Die Vorratsanzeige

Diese Anzeige gibt Ihnen einen schnellen Überblick über den Warenvorrat einer Stadt:



Der Vorrat der Ware ist sehr gering und die Ware hat ihren Maximalpreis erreicht. Kaufen Sie eine solche Ware, so sinkt Ihre Beliebtheit in der Stadt. Entsprechend steigt sie, wenn Sie eine solche Ware verkaufen.



Der Warenvorrat reicht etwa für die nächsten 30-40 Tage. Solche Waren sollten Sie weder kaufen noch verkaufen, denn der Preis ist unattraktiv.



Der Warenvorrat ist unkritisch und die Ware wird günstig angeboten. Solche Waren werden meist in der Stadt selbst produziert. Kaufen!



Der Preis der Ware ist weiter gefallen, da die Warenmenge selbst für produzierende Städte zu groß ist.



Der Warenpreis hat seinen Minimalwert erreicht und liegt nun unter dem Produktionspreis. Betriebe der Stadt können die Ware nicht mehr gewinnbringend am Markt verkaufen und reduzieren daher ihre Mitarbeiter.

Die Handelsrichtung

In einer Stadt stehen Ihnen prinzipiell 3 Handelsrichtungen zur Auswahl:



Liegt in der Stadt Ihr Konvoi vor Anker und ist dieser Konvoi ausgewählt, so können Sie zwischen Stadt und Konvoi handeln.



Haben Sie in der Stadt ein Kontor errichtet (dieses benötigen Sie, bevor Sie selbst Waren produzieren können), so können Sie auch zwischen Stadt und Kontor handeln.



Haben Sie Konvoi und Kontor in der Stadt, so können Sie Waren zwischen Ihrem Kontor und Ihrem Konvoi verschieben.

Der Marktplatz

In der Nähe des Hafens steht in jeder Stadt ein Marktplatz. Er ist das zentrale Gebäude jeder Stadt. Er bietet folgende Möglichkeiten:

Stadtinfo

Dieser Dialog informiert Sie über fast alles, was Sie von einer Stadt wissen sollten. Beispielsweise steht hier, wie beliebt Sie bei den Bürgern der Stadt sind und welche Waren die Stadt produzieren kann.

Außerdem wird hier angezeigt, wie viele Betriebe und Wohnhäuser es in der Stadt gibt und wer die Besitzer sind. Besitzer können sein:



Die Stadt bzw. nicht näher benannte Bürger der Stadt



Sie selbst



Ihre Konkurrenten (siehe unten, Kapitel „Konkurrenten“).

Ausrüsten von Konvois

Betreten Sie den Markt mit einem ausgewählten Konvoi, so können Sie den Konvoi auch ausrüsten:



Alle in der Stadt verfügbaren freien Arbeitskräfte können prinzipiell als Matrosen auf Ihrem Konvoi anheuern. Wie viele tatsächlich ihre Dienste anbieten, hängt allerdings von Ihrer Beliebtheit in der Stadt ab.



Handwaffen benötigen Sie für Enterkämpfe.



Während Massivkugeln auf Ihren Konvois immer unbegrenzt vorhanden sind, müssen Sie Kettenkugeln und Streukugeln stets nachkaufen.



Sprengfässer und brennendes Öl sind Spezialmunition. Diese Waffen sind sehr teuer, können Ihnen aber während Seeschlachten einen großen Vorteil verschaffen.



Matrosen sind wichtig für die Nachladezeit Ihrer Kanonen und für Enterkämpfe. Kanonen werden optimal nachgeladen, wenn pro Kanone mindestens 4 Matrosen an Bord sind.



Matrosen, Handwaffen und Munition werden zunächst im gesamten Konvoi gelagert und nicht auf einzelne Schiffe verteilt. Sobald es zu einer Schlacht kommt, werden sie auf die von Ihnen definierten Geleitschiffe verteilt. Weitere Details dazu siehe im Kapitel „Schiffe und Konvois“ unter „Besatzung“.

Warenhandel

Um mit einer Stadt handeln zu können, benötigen Sie in der Stadt einen ausgewählten Konvoi oder ein Kontor.

Das Kontor

Das Kontor ist neben dem Marktplatz Ihr wichtigstes Gebäude einer Stadt. Gedenken Sie, in einer Stadt Betriebe zu errichten, so benötigen Sie immer zuerst ein Kontor. Auch wenn die Produktion im Gange ist, ist das Kontor unverzichtbar, denn es verschafft Ihnen einen Überblick über die Produktion und Ihre laufenden Kosten in der Stadt.

Lagerraum

Jedes Kontor bietet einen gewissen Lagerraum, den Sie für Ihre Ware nutzen können. Darüber hinausgehenden Lagerraum müssen Sie teuer anmieten – oder Sie beschaffen sich zusätzlichen Lagerraum. Das können Sie im Kontor unter „Übersicht“ erledigen.

Verwalter

Das Kontor beheimatet außerdem den Lagerverwalter. Er kann Ihnen eine wichtige Hilfe sein, denn er kann verschiedene Überwachungs- und Verkaufsaktionen durchführen:



Waren verkaufen: Der Verwalter verkauft automatisch Waren, die sich im Lager befinden, wenn der Preis am Markt der Stadt hoch genug ist. Sie können einstellen, ab welchem Preis verkauft werden soll. Der Preis wird in Prozent angegeben, wobei 100% der normale Produktionspreis einer Ware ist.



Rohstoffe schützen: Aktivieren Sie diese Option, wenn der Verwalter beim Verkaufen von Waren keine Rohstoffe verkaufen oder an Handelsrouten weitergeben soll, die Ihre eigenen Betriebe in der Stadt benötigen. Sie können die Anzahl der Tage einstellen, die der Verwalter an Rohstoffen vorhalten soll.



Waren sperren: Hier können Sie pro Ware zwei absolute Mengen einstellen, die vom Verwalter beim Verkauf und bei der Weitergabe an Handelsrouten nicht unterschritten werden dürfen.

Aktionsgebäude in allen Städten

Grundsätzlich können Sie alle Gebäude in der Stadt anklicken. Bei Wohnhäusern und Betrieben erhalten Sie grundsätzliche Informationen über deren Auslastung und Produktion. Daneben gibt es im Zentrum der Stadt noch die besonderen Gebäude, die Sie durch Anklicken betreten und Aktionen in ihnen durchführen können, wie beispielsweise die Annahme eines besonderen Auftrags. Diese Aktionsgebäude sind:

Rathaus

Das Rathaus beherbergt den Baumeister einer Stadt. Von ihm erhalten Sie eine Lizenz zum Bau von Gebäuden und ihn müssen Sie beauftragen, wenn Sie in der Stadt ein neues Gebäude, etwa Wohnhäuser oder Betriebe errichten.

Außerdem werden im Rathaus von Zeit zu Zeit Aufträge angeboten, falls eine Stadt Hilfe benötigt, beispielsweise bei der Beschaffung einer Ware.

Kirche und Kathedrale

Die Kirche ist ein sehr wichtiges Gebäude. Eine Stadt ohne Kirche kann nur 30 Wohnsiedlungen (max. 3000 Bürger) haben. Auch mit Kirche ist die Anzahl der Wohnsiedlungen auf 60 beschränkt. Erst Städte mit Kathedrale haben keine Beschränkung mehr.

Allerdings beobachtet der Papst in Rom jede seiner Kirchen genau. Er erwartet in jeder Stadt Spenden. Und auch Ihr eigener Glaube steht immer auf dem Prüfstand. Besuchen Sie regelmäßig die Kirchen der Ihnen wichtigen Städte, um Ärger mit dem Papst aus dem Weg zu gehen.

Eine Kirche kann durch Spenden zur Kathedrale ausgebaut werden, eine Kathedrale bietet zusätzlich noch die Möglichkeit, Feste in der Stadt zu veranstalten. Diese erhöhen kurzzeitig Ihre Beliebtheit in der Stadt und den Wohlstand der Bürger.

Werft

In kleinen Werften können Sie Schiffe reparieren, kaufen und verkaufen. Das Angebot an gebrauchten Schiffen ist meist nicht sehr vielfältig, da nur Schiffe angeboten werden, die zuvor von anderen Händlern verkauft wurden. Jede Stadt hat ihr eigenes Angebot an Schiffen.

In größeren Städten finden Sie große Werften. Hier können Sie den Neubau von Schiffen in Auftrag geben.

Übrigens können und sollten Sie in der Werft ganze Konvois in Reparatur geben. Dies erspart Ihnen das lästige Umorganisieren von Konvois. Ein weiterer Vorteil: Reparaturdauer und -kosten sind für Konvois geringer, als wenn Sie die Schiffe einzeln abgeben.

Leuchtturm

Am Hafen jeder Stadt steht ein Leuchtturm, der den Hafenmeister beherbergt. Klicken Sie ihn an, um Schiffe aus dem Hafen oder zwischen Konvois (die natürlich beide in der Stadt vor Anker liegen müssen) zu organisieren.

Besondere Gebäude in Venedig

Residenz

Die Residenz ist das Domizil Ihrer Familie und zeigt den Stammbaum an. Im Laufe des Spiels – abhängig von Ihrem Rang – werden bei den Familienmitgliedern Berufe angezeigt, die Sie für Ihre Zwecke einsetzen können.



Nachdem Sie geheiratet haben, verdoppelt sich Ihr Stammbaum – und neue Berufe kommen hinzu. Mehr zur Heirat im Kapitel „Der Senat von Venedig“.

Senat

Der Senat beherbergt den „Rat der Zehn“. Dies sind die 10 einflussreichsten Familien aus Venedig, die über Ihren Aufstieg und den Dogen befinden. Mehr dazu im Kapitel „Der Senat von Venedig“.

Taverne

In der Taverne können Sie Saboteure anheuern, mit denen Sie Ihren Konkurrenten das Leben schwer machen können. Siehe Kapitel „Konkurrenten“.

Arsenal

Das Arsenal ist die berühmte Werftanlage von Venedig. Hier werden Schiffe ganz besonders schnell gebaut und repariert. Es können dennoch nicht alle Schiffstypen in Venedig gebaut werden.

Weitere Gebäude

Schulen

Schulen erhöhen den Wohlstand einer Stadt und die Zuwanderung von Arbeitskräften. Idealerweise gibt es pro bestimmter Anzahl Bürger eine Schule; wenn eine Stadt über weniger verfügt, ist der Effekt entsprechend kleiner.

Spitäler

Auch Spitäler erhöhen den Wohlstand einer Stadt; des Weiteren senken sie die Wahrscheinlichkeit für den Ausbruch von Seuchen drastisch. Idealerweise gibt es pro bestimmter Anzahl Bürger ein Spital; wenn eine Stadt über weniger verfügt, fällt der Effekt auch hier niedriger aus.

Gebäudebau

In jeder Stadt können Sie bestimmte Gebäude bauen. Voraussetzung ist dabei aber stets, dass Sie zuvor beim Baumeister im Rathaus eine Baulizenz beantragt haben.

Stadtgebäude

In jeder Stadt können Sie Kontore, Lagerhäuser, Schulen und Spitäler errichten. Die Beschreibungen dazu finden Sie oben im Abschnitt „Aktionen in Städten“.

Eine Kirche können Sie nur dann in einer Stadt errichten, wenn Sie dazu über den Rat von Venedig einen Auftrag erhalten haben. Kirchen können über Spenden zu einer Kathedrale ausgebaut werden.

Außerdem können Sie eine kleine Werft zu einer großen Werft ausbauen, um Schiffe bauen zu lassen.

Produktion

Jede Stadt hat bestimmte Produktionen zu bieten. Grundsätzlich nimmt jeder Betrieb bis zu 25 Arbeiter auf und läuft dann auch besonders effizient. Folgende Arten von Betrieben können grob eingeteilt werden:

Grundwaren- und Rohstoff-Betriebe

Dies sind Betriebe, die keine Rohstoffe benötigen. Alle produzierten Waren landen in Ihrem Kontor der Stadt.

Veredelung

Diese Betriebe benötigen Rohstoffe zur Weiterverarbeitung. Die müssen stets zu Beginn eines Tages im Kontor vorrätig sein, denn von dort werden die Waren entnommen. Gibt es zu wenige Waren, steht die Produktion still.

Import-Lager

Die Waren Seide und Gewürze kommen von weit her aus dem Orient und Asien. Die Import-Lager sind daher keine normalen Betriebe, sondern mehr so etwas wie Tauschbörsen, in denen Keramik und Salz getauscht werden.

Produktionspreise

Der Lagerverwalter berechnet automatisch von allen produzierten Waren die Produktionspreise. Dazu müssen Sie wissen, dass jeder Arbeiter 6 Goldstücke kostet und jeder Betrieb Grundkosten von 50 Goldstücken hat. Außerdem nimmt jeder Betrieb 25 Arbeiter auf, jeder Betrieb kostet pro Tag also 200 Goldstücke.

Ein Beispiel:

Der Betrieb „Weinanbau“ produziert pro Tag 2 Fässer Wein. Unter normalen Bedingungen kostet die Herstellung eines Fasses Wein damit 100 Goldstücke.

Wenn nun ein Betrieb zusätzlich Rohstoffe für die Weiterverarbeitung benötigt oder nicht genug Arbeiter hat, so erhöhen sich die Produktionskosten entsprechend. Die normalen Produktionskosten aller Waren sind wie folgt:

Betrieb	Produziert (in Fass)	Kosten pro Fass	Benötigt
Sägewerk 	6x Holz	33	—
Ziegelei 	6x Ziegel	33	—
Getreidehof 	6x Weizen	33	—
Fruchthof 	4x Früchte	50	—
Töpferei 	4x Keramik	66	2 x Holz
Ölerei 	4x Öle	50	—

<p>Weinanbau</p> 	2x Wein	100	—
<p>Hanfhof</p> 	4x Hanf	50	—
<p>Saline</p> 	3x Salz	66	—
<p>Baumwollhof</p> 	4x Baumwolle	50	—
<p>Imker</p> 	2x Honig	100	—
<p>Farbstoffhof</p> 	2x Farbstoffe	100	—
<p>Metallhütte</p> 	2x Metalle	100	—
<p>Schmied</p> 	1x Metallwaren	316	0.5x Holz, 1x Metall

Seidenimport 	2x Seide	166	2x Keramik
Schlachter 	1x Fleisch	266	1x Salz
Weberci 	2x Tuch	200	2x Baumwolle, 1x Farbstoffe
Bäckerei 	2x Backwaren	166	1x Weizen, 1x Honig
Seilerei 	2x Seile	150	2x Hanf
Gewürzimport 	1x Gewürze	266	1x Salz
Glashütte 	1x Glas	266	0.5x Holz, 0.5x Metalle
Schneider 	1x Kleidung	566	1x Seide, 1x Tuch



In Städten mit Wohlstand „Blütezeit“ und „Reichtum“ arbeiten alle Betriebe effizienter, wodurch die Produktionskosten gesenkt werden.



Die in der Tabelle genannten Werte „Kosten pro Fass“ begegnen Ihnen im Spiel als „normale Produktionspreise“ oder „100%-Preise“.

Wohnhäuser

Jeder Betrieb kann 25 Arbeiter aufnehmen, jeder Arbeiter ist Bürger einer Stadt und zieht im Mittel 3 weitere Bürger nach sich. Somit erzeugt jeder Betrieb einen Wohnraumbedarf für 100 Bürger.

Glücklicherweise bietet jede Wohnsiedlung, die Sie in einer Stadt bauen können, Platz für 100 Bürger. Achten Sie also darauf, dass es stets etwas mehr Wohnsiedlungen als Betriebe in einer Stadt gibt, denn sonst können keine neuen Arbeiter in die Stadt kommen.

Jede Wohnsiedlung erzeugt Mieteinnahmen und kostet Unterhalt. Meist lohnt sich eine Wohnsiedlung nur, wenn sie nahezu ausgelastet ist, aber die Mieterstruktur spiegelt die Bevölkerungsverteilung der Stadt wider – und je reicher ein Mieter ist, desto mehr Miete zahlt er auch: arme Bürger zahlen pro Tag 1 Goldstück, wohlhabende 4 und Reiche 8.

Der Rat von Venedig

Im Senat-Gebäude treffen Sie auf den Rat der Zehn. Dies war seit dem frühen 14. Jahrhundert ein wichtiges Gremium für alle politischen Fragen. Der Rat der Zehn wird durch die Familienoberhäupter der 10 einflussreichsten Familien Venedigs gebildet. Dem Rat der Zehn steht der Doge vor; er ist so etwas wie der Ratspräsident und genießt gewisse Vorteile.

Sie und Ihre Konkurrenten (siehe nächstes Kapitel) gehören anfangs noch nicht dazu, können das im Laufe des Spiels aber ändern.

In Rise of Venice benötigen Sie den Rat vor allen Dingen, um Ihren gesellschaftlichen Aufstieg abstimmen zu lassen.

Die Familien

Sie können jedes Ratsmitglied anklicken und sich über die Familie näher informieren. Besonders wichtig ist es, dass Sie bei einigen der Familien ein hohes Ansehen haben, denn sonst erhalten Sie bei Ihrer nächsten Aufstiegswahl zu wenige Stimmen.

Ihr Ansehen bei den Familien können Sie wie folgt anheben:

Eigenschaften der Familien

Jede Familie hat eine besondere Eigenschaft oder Vorliebe. Handeln Sie danach, so steigt Ihr Ansehen bei dieser Familie von alleine.

Monatliche Zuwendung

Sehr effizient ist die monatliche Zuwendung. Sie bezahlen der Familie einen monatlichen Betrag und steigern auf diese Weise Ihr Ansehen bei der Familie konstant und zuverlässig. Doch Achtung: werden Sie reicher, erwartet die Familie auch eine größere Zuwendung. Sie müssen die Beträge daher von Zeit zu Zeit anpassen.

Einmalige Bestechung

Wenn es mal schnell gehen muss mit dem Ansehensschub, so steht Ihnen die einmalige Bestechung zur Verfügung. Die Beträge, die Sie hier zu zahlen haben, richten sich nach Ihrem eigenen Vermögen und sind recht hoch, daher sollten Sie diese Option nur im Notfall verwenden, beispielsweise wenn eine Abstimmung kurz bevorsteht.

Aufträge

Ab und zu bietet eine Familie einen Auftrag an. Dies kann ein allgemeiner Auftrag sein oder aber auch mit der Eigenschaft der Familie zu tun haben. Nicht alle sind leicht zu erledigen, doch das Ansehen steigt mit der Erfüllung eines Auftrages ganz beachtlich.

Eigener Sitz im Rat

Sobald Sie den Rang „Ratsherr“ oder „Ratsherrin“ erreicht haben, erhält Ihre Familie einen Sitz im Rat, repräsentiert durch Ihren Vater. Bei dieser Ratsfamilie haben Sie natürlich stets das volle Ansehen.

Heiraten

Nachdem Sie in eine Ratsfamilie eingeheiratet haben (siehe unter Heirat), erhalten Sie einen Ansehensbonus bei dieser Familie.

Besondere Aktionen

Durch folgende Aktionen steigt Ihr Ansehen bei allen Familien:



Vernichten von Piratenkonvois oder Piratenverstecken



Wenn Sie die Wahl zum Dogen gewinnen

Durch folgende Aktionen sinkt Ihr Ansehen:



Piraterie gegen Händler (es wird zwischen venezianischen, neutralen und genuesischen Händlern unterschieden)



Wenn Sie eine Sabotage in Auftrag geben und diese missglückt

Gesellschaftlicher Aufstieg

Je nach gewählten Spieleinstellungen starten Sie Ihre Händlerkarriere als Krämer oder in einem höheren gesellschaftlichen Rang. Indem Sie im Rang aufsteigen, erhalten Sie folgende Privilegien:



Sie können immer mehr Waren handeln und produzieren



Sie können immer größere Schiffe kaufen und in Auftrag geben



Sie erhalten einen Sitz im Rat von Venedig (ab „Ratsherr“)



Sie können heiraten (ab „Ratsherr“)



Sie können bei der Dogenwahl abstimmen (ab „Ratsherr“)



Sie können sich für die Dogenwahl nominieren lassen (ab „Herzog“)

Um aufzusteigen, müssen Sie zunächst bestimmte Kriterien erfüllen:



Ihr gesamtes Vermögen spielt eine Rolle. Dazu zählt Ihr Bargeld, Ihre Wohnhäuser, Betriebe und Waren



Der gesamte Laderaum auf Ihren Schiffen wird gezählt



Sie benötigen eine bestimmte Zahl an Mitarbeitern. Dies können Arbeiter oder Matrosen sein

Die aktuellen Kriterien für Ihren nächsten Aufstieg können Sie rechts im HUD am Aufstiegsbalken ablesen, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Im Logbuch finden Sie die Informationen auch.

Sobald Sie alle Kriterien erfüllen, sollten Sie sich zum Senat von Venedig begeben und dort den Button „Aufstieg!“ drücken. Damit starten Sie eine Aufstiegsabstimmung. Doch Vorsicht: Sie fällt nur

positiv aus, wenn Sie bei genügen Familien ein hohes Ansehen haben. Ansonsten müssen Sie 30 Tage warten, bevor Sie eine neue Abstimmung starten können.



Um die Abstimmung zu gewinnen, müssen 5 Familien zustimmen. Haben Sie bei einer Familie 60% oder mehr Ansehen, so wird sie meist zustimmen. Darunter kann sie sich auch enthalten oder gar ablehnen.

Heirat

Sobald Ihre Familie einen Sitz im Rat von Venedig hat, können Sie in eine andere Ratsfamilie einheiraten. Dazu benötigen Sie bei dieser Familie ein Ansehen von 75% oder höher. Nach einer Weile wird Ihnen diese Familie von selbst mit Tochter oder Sohn bei Ihnen werben. Achten Sie einfach auf „Angebote“ dieser Familie im Rat.

Nach der Heirat (zuvor müssen Sie die eine oder andere Aufgabe erfüllen) vergrößert sich Ihr Stammbaum und damit auch die Anzahl der Berufe; es können sogar Kinder dazukommen (Ansehensbonus!). Ein weiterer Vorteil: durch die Heirat erhalten Sie einen Ansehensbonus bei Ihrer neuen Familie.

Die Dogenwahl

Erreichen Sie den Rang „Herzog“, so können Sie sich für die nächste Dogenwahl nominieren lassen. Hierzu benötigen Sie allerdings 6 der 10 Ratsstimmen.

Als Doge haben gewisse Vorteile; darunter:



Ihnen wird ein starker Kampfkonvoi für die Jagd auf Piraten zur Verfügung gestellt



Ihre Beliebtheit erreicht in allen Städten 100%



Sie erhalten einen Ansehensbonus bei den Ratsfamilien



Spenden Sie in Kirchen, hat das einen deutlich höheren Einfluss

Konkurrenten

Zu drei Familien aus Venedig haben Sie ein besonders inniges Verhältnis, denn sie sind Ihre direkten Konkurrenten. Anfangs ist keine dieser Familien im Rat vertreten, so wie Ihre eigene Familie. Doch genau wie Sie selbst errichten Ihre Konkurrenten Kontore und Betriebe im gesamten Handelsraum, vergrößern die Handelsflotten und steigen im Rang auf. Irgendwann werden Sie jeden Konkurrenten im Rat von Venedig antreffen.

Gegen Konkurrenten können Sie auf verschiedene Weise direkt angehen:



Durch Sabotage (Saboteure finden Sie in der Taverne)



Durch Piraterie und Plündern von Konvois



Durch Sabotage von Städten, in denen Ihre Konkurrenten engagiert sind

Um sich darüber zu informieren, wie umtriebig Ihre Konkurrenten sind, sollten Sie ab und zu einen Blick in den entsprechenden Bereich der Chronik werfen.

Wenn Konkurrenten sich untereinander beharken, wird dies in der Chronik unter „Politik“ festgehalten. Ist ein Konkurrent einmal auf Sie sauer, etwa, weil Sie sich in einer seiner Städte niedergelassen haben, so wird er einen Saboteur auf Sie ansetzen.

Schiffe und Konvois

Organisation von Schiffen

Schiffe sind Ihr wichtigstes Kapital. Doch um mit dem Schiff etwas anfangen zu können, müssen Sie es entweder einem Konvoi hinzufügen oder mit dem Schiff einen neuen Konvoi bilden.

Einen neuen Konvoi bilden

Um einen neuen Konvoi zu bilden, klicken Sie auf den Leuchtturm der Stadt, in dem Ihr Schiff vor Anker liegt. Wählen Sie dann den Bereich „Schiff“ und klicken Sie auf das gewünschte Schiff. Anschließend klicken Sie auf den Button „Konvoi bilden“. Dadurch werden automatisch der bestmögliche Kapitän der Stadt und eine Mannschaft eingestellt.

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



Wenn Sie ein neues Schiff in der Werft erworben haben, wird es im Hafen abgestellt und erzeugt noch keine Kosten. Sobald das Schiff aber zu einem Konvoi gehört, werden tägliche Kosten für die Mannschaft fällig.

Ein Schiff einem Konvoi hinzufügen

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

Geleitschiffe

Bevor Sie überhaupt nur daran denken können, mit einem Konvoi in die Schlacht zu ziehen, müssen Sie Geleitschiffe definieren. Jeder Konvoi kann maximal 3 Geleitschiffe haben. Im Falle einer Schlacht verteidigen diese Ihren Konvoi.

In der Regel sollten Sie also die 3 kanonenstärksten Schiffe Ihres Konvois zum Geleitschiff machen. Dazu wählen Sie in den Konvoidetails den Bereich „Geleitschiffe“ aus.



1 Wählen Sie hier den Bereich „Geleitschiffe“

2 Dies ist die Anzahl der aktuellen Matrosen an Bord Ihres Konvois. Pro Kanone im Konvoi können Sie 5 Matrosen anheuern. An einer Seeschlacht können bis zu 5 mal so viele Matrosen teilnehmen, wie Sie Kanonen auf Ihren Geleitschiffen haben.

3 Hier sehen Sie, wie viele Kanonen Ihr Konvoi hat und wie viele davon zu Geleitschiffen gehören.

4 Die aktuelle Kampfstärke des Konvois und die maximal mögliche. Die Kampfstärke eines Konvois ermittelt sich aus Kanonen, Zustand und verfügbaren Matrosen der Geleitschiffe.

5 Der erste Button maximiert die Kampfstärke, der zweite Button lässt Sie die Geleitschiffe selbst wählen.

6 Hier werden die Geleitschiffe des Konvois angezeigt



Wenn Sie während Seeschlachten gerne selber Hand anlegen, so ist die Kampfstärke nicht immer entscheidend. Es kommt dann auch auf Wendigkeit und Tiefgang Ihrer Schiffe an. Außerdem können Sie nur in manuellen Schlachten Spezialmunition verwenden.

Besatzung

Jedes Schiff innerhalb eines Konvois hat automatisch die Grundbesatzung an Bord, die es für seine Fahrten benötigt. Diese Mannschaft ist für die Grundkosten eines Schiffs im Konvoi verantwortlich.

Darüber hinaus können Sie aber am Hafendock weitere Matrosen einstellen. Diese zusätzlichen Matrosen erhöhen die täglichen Kosten Ihres Konvois. Pro Kanone, die ein Konvoi hat, können 5 Matrosen an Bord des Konvois geholt werden.

Kommt es zu einer Seeschlacht, so werden die Matrosen des Konvois auf die Geleitschiffe verteilt. Ein Geleitschiff nimmt maximal 5 mal so viele Matrosen auf, wie es Kanonen hat.

Je mehr Matrosen ein Geleitschiff hat, desto niedriger ist die Nachladezeit der Kanonen im Kampf und desto stärker ist das Schiff im Enterkampf. Ab 4 Matrosen pro Kanone sind die Nachladezeiten minimal.



Die Schiffstypen Galeere und Galeasse benötigen Besatzung für ihre Ruderbänke, wenn sie als Geleitschiffe in Seeschlachten eingesetzt werden sollen. Ansonsten sind sie sehr langsam! Mit voller Besatzung jedoch sind auch gegen den Wind sehr schnell.

Kapitäne

Jeder Kapitän hat 6 Attribute, die Sie mit der Zeit steigern können. Durch verschiedene Aktionen steigert der Kapitän seine Erfahrung:

Seeschlachten Pro gewonnener Seeschlacht erhält der Kapitän 10 Erfahrungspunkte, sofern mind. ein Schiff Schaden erhalten hat.

Enterkämpfe Pro gewonnenen Enterkampf erhält der Kapitän 10 Erfahrungspunkte.

Handel Nach jedem durchgeführten Handel erhält der Kapitän 2 Erfahrungspunkte (1x pro Stadt innerhalb bestimmter Zeit, sowohl bei manuellem als auch bei automatischem Handel).

Reparatur Pro Tag in Reparatur erhält der Kapitän + 5 Erfahrungspunkte.

Navigation Pro Tag auf See (in Bewegung) erhält der Kapitän 1 Erfahrungspunkt.

Erreicht die Erfahrung eines Kapitäns eine neue Stufe, so erhält er einen Attributspunkt, mit dem Sie einen der folgenden Bereiche verbessern können:

Navigator	Dieses Attribut erhöht die Reisegeschwindigkeit des Konvois auf der Seekarte pro Punkt um 2% und die Wendigkeit von Schiffen in Seeschlachten um 2.5%.
Schiffbauer	Dieses Attribut verringert Reparaturdauer und Reparaturkosten eines Konvois pro Punkt um 10%.
Adlerauge	Pro Punkt vergrößert sich der Sichtradius des Konvois um 20%. Hinweis: besondere Objekte auf der Seekarte werden erst aufgedeckt, wenn sich der Konvoi in der Nähe befindet, doch auch hier vergrößert das Attribut den Sichtradius.
Kanonier	Dieses Attribut verringert die Nachladezeit in Seeschlachten pro Punkt um 10%. Dadurch erhöht sich auch die angezeigte Konvoistärke.
Händler	Während Handelsrouten haben Konvois in Städten gewisse Liegezeiten. Diese verringern sich pro Punkt in diesem Attribut um 10%.
Edelmann	Pro Punkt in diesem Attribut erhöht sich die Anzahl der überlaufenden Matrosen nach erfolgreichen Enterkämpfen um 10%. Während automatischen Schlachten laufen pro Punkt 5% der Matrosen über.



Um Ihre Kapitäne schneller aufsteigen zu lassen, können Sie Ausschau nach Lehrmeistern halten. Sie treffen sie in der Nähe mancher Städte, doch sie sind immer unterwegs und nie lange an einem Ort. Und sie sind leider furchtbar teuer.

Schiffstypen

Es gibt 12 verschiedene Schiffstypen; manche bekommen Sie nur in Venedig, manche nur in Genua und andere nur in neutralen Städten.

Schiffe unterscheiden sich außer in ihrem Aussehen durch folgende wichtigen Daten:

<p>Ladkapazität</p> 	<p>Jedes Schiff kann eine bestimmte Anzahl Waren transportieren. Diese Menge wird in „Fass“ angegeben.</p>
<p>Wendigkeit</p> 	<p>Die Wendigkeit ist vor allem in Seeschlachten wichtig.</p>
<p>Tiefgang</p> 	<p>Der Tiefgang zeigt an, wie stark ein Schiff in Seeschlachten abgebremst wird, wenn es über Untiefen fährt.</p>
<p>Minimale Geschwindigkeit</p>	<p>Diese Geschwindigkeit ist in Seeschlachten wichtig: sie gibt an, wie schnell ein Schiff gegen den Wind segeln kann.</p> <p>Galeeren und Galeassen haben Ruderbänke. Sind diese voll besetzt, erhöht sich die Minimalgeschwindigkeit um 6 Knoten.</p>
<p>Maximale Geschwindigkeit</p> 	<p>Die Maximalgeschwindigkeit eines Schiffes ist gleichzeitig die Reisegeschwindigkeit auf See. Ein Konvoi ist immer so schnell wie das langsamste Schiff im Konvoi.</p> <p>Sind die Ruderbänke von Galeeren und Galeassen voll besetzt, erhöht sich die Maximalgeschwindigkeit um 6 Knoten.</p>

<p>Kanonen</p> 	<p>Jedes Schiff hat die Hälfte seiner Kanonen auf jeder Seite.</p>
<p>Matrosen</p> 	<p>Pro Kanone kann ein Schiff 5 Matrosen aufnehmen.</p>
<p>Trefferpunkte</p> 	<p>Die Trefferpunkte geben an, wie viele Treffer ein Schiff in der Schlacht einstecken kann. Segel und Rumpf haben jeweils die gleiche Menge an Trefferpunkten.</p>
<p>Tägliche Kosten</p> 	<p>Jedes Schiff erzeugt bestimmte tägliche Kosten für die Grundbesatzung. Die Kosten werden aber erst erzeugt, wenn das Schiff zu einem Konvoi gehört. Bei freien Schiffen im Hafen haben die Matrosen sozusagen Landurlaub.</p>

Die Daten aller Schiffe

								
Schaluppe	200	100%	flach	5-11	14	70	110	100
Brigg	200	95%	flach	5-11	16	80	130	150
Bark	180	90%	flach	6-12	24	120	150	150
Galeere	160	95%	flach	2-4	16	100	110	200
Galcasse	200	90%	flach	2-5	20	120	140	250
Fregatte	250	80%	mittel	5-12	26	130	180	200
Kriegsfregatte	250	85%	mittel	5-13	32	160	200	250
Dau	400	80%	mittel	4-10	20	100	200	150
Kraweel	400	80%	tief	6-11	28	140	230	250
Flaute	600	70%	tief	6-12	20	100	260	200
Karavelle	500	75%	tief	6-12	30	150	270	300
Karacke	400	70%	tief	4-13	40	200	280	350

Kampfhandlungen

Piraten und Piraterie

Es sind immer Piratenkonvois unterwegs, die auf der Suche nach schneller Beute sind und Ausschau nach Handelskonvois halten. Trifft ein Pirat auf einen Handelskonvoi, der nicht zu stark ist, so greift er ihn an.

Normalerweise kapitulieren Händlerkonvois beim Anblick von Piraten. In diesem Fall erleichtert der Pirat den Händler um etwa 20% der geladenen Waren – quasi als Wegzoll – und sucht sich das nächste Opfer.

Wehrt sich ein angegriffener Händler und gewinnt der Pirat dann doch, so fällt der Plünderungsanteil mitunter deutlich höher aus. Überlegen Sie sich daher gut, ob Sie in Ihren Handelsrouten-Konvois Geleitschiffe definieren oder nicht. Sie sollten das nur machen, wenn Sie dadurch die Piraten auch abschrecken können.

Sie können auch selbst Piraterie betreiben. Führen Sie dazu einfach mit ausgewähltem Konvoi einen Rechtsklick auf einen anderen Konvoi aus. Dies hat natürlich einen Ansehensverlust bei den venezianischen Familien zur Folge.

Stadtblockaden

Befindet sich einer Ihrer Konvois in der Nähe einer Stadt, so können Sie auch den Hafen der Stadt blockieren. Dazu klicken Sie in den Konvoidetails auf den Bereich „Übersicht“ und wählen dort die Option „Stadtblockade“.

Blockierte Städte werden nicht mehr von Händlern angefahren. Kommt allerdings ein Konvoi vorbei, der sich stark genug fühlt, so wird er Sie angreifen. Außerdem schicken Genua, Venedig und größere Städte (>5000 Einwohner) irgendwann Jagdkonvois auf den Weg, um die Blockade zu beenden.

Stadtblockaden haben darüber hinaus folgende Auswirkungen:



Ihre Beliebtheit in der Stadt sinkt



Die Bestechungssumme verringert sich, wenn Sie sich eine Handelslizenz teuer erkaufen müssen



Durch die Blockade selbst erfahren Sie keinen Ansehensverlust. Sobald aber Ihr Blockadekonvoi angegriffen wird, sinkt Ihr Ansehen bei allen Ratsfamilien.

Ablauf einer Schlacht

Automatische Schlachten

Kommt es zu einer Seeschlacht, so können Sie entscheiden, ob Sie Ihre Geleitschiffe selber steuern möchten. Ansonsten trägt Ihr Kapitän den Kampf im Hintergrund aus und Sie können sich anderen Dingen widmen. Wichtig: In automatischen Schlachten werden keine Schiffe gekapert.

Manuell geführte Schlachten

In der Schlacht können Sie ihre Geleitschiffe selbst kontrollieren. Eines davon steuern Sie direkt mit der Maus, die anderen indirekt über Taktikbefehle. Wenn Sie anfangs überfordert sind, lassen Sie Ihre Bei-Schiffe ruhig machen.

Eine Beschreibung der Steuerung entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Bedienung des Spiels“.



Während Sie sich in einer manuellen Schlacht befinden, hält die Zeit auf der Seekarte an, Sie verpassen also nichts.

Entern und Kapern

Nur in manuellen Seeschlachten haben Sie die Möglichkeit, ein feindliches Schiff zu entern. Gelingt das Entern, so bleibt das Schiff bis zum Ende der Schlacht bewegungslos und fällt dann an den Sieger der Schlacht. Für Sie ist das eine Möglichkeit an Schiffstypen zu gelangen, die Ihnen in Werften (noch) nicht angeboten werden.

Um ein Schiff zu entern, müssen Sie folgendes beachten:



Vor dem Entern müssen Sie die Munitionswahl auf „Vorbereiten zum Entern“ stellen. In dieser Zeit können Sie keine Breitseiten mehr feuern.



Sie können nur Schiffe entern, die langsamer als 3 Knoten sind. Dies können Sie erreichen, indem Sie entweder die Segel zerschießen oder das Schiff auf eine Untiefe locken, um es abzubremesen.



Sind alle Voraussetzungen erfüllt, starten Sie den Entervorgang, indem Sie einfach das zu enternde Schiff rammen.

Der Entervorgang läuft automatisch ab und Sie können Ihr Schiff bis zum Abschluss des Enterkampfes nicht mehr steuern. Sie können jedoch mit einem anderen Schiff weiter auf das feindliche Schiff feuern. Doch Vorsicht, dadurch treffen Sie womöglich auch Ihre eigenen Leute.



Sie können meist nur die Schiffe von Piraten und Jagdkonvois entern, da Händler in der Regel kapitulieren.

Um wirklich große Schiffe kapern zu können, müssen Sie zunächst die Matrosen dezimieren oder aber das Schiff mehrmals entern. Sie können einen Konvoi auch mehrfach angreifen, sofern er Ihnen auf der Seekarte nicht entwischt.

Handelsrouten

Irgendwann ist Ihr Imperium so groß, dass Sie nicht mehr alle Handelsaktionen selbst durchführen wollen oder können. Für solche Fälle können Sie automatische Handelsrouten einrichten, die bestimmte Aufgaben kontinuierlich übernehmen können.

Einrichten von Routen

Um eine Route einzurichten, müssen Sie zunächst festlegen, welche Städte der Konvoi anfahren soll. Dazu wählen Sie in den Konvoidetails den Bereich „Handelsroute“ und klicken dann auf den Button „Route planen“. Nun klicken Sie auf der Seekarte nacheinander alle Städte an; dabei können Sie eine Stadt auch mehrfach anwählen.



Natürlich können Sie auf Handelsrouten nur Städte anfahren, für die Sie eine Handelslizenz besitzen.

Kapitänsmodus und manueller Modus

Als nächstes klicken Sie in den Konvoidetails auf den Button „Städte bearbeiten“. Nun sehen Sie links eine Liste aller Städte, die vom Kapitän angefahren werden sollen. Wählen Sie zunächst, ob die gesamte Route im Kapitänsmodus fahren soll oder ob Sie den manuellen Modus wünschen.

Kapitänsmodus

In diesem Modus können Sie pro Stadt bis zu 6 Aktionen festlegen, wenn die Stadt über ein Kontor verfügt. Ansonsten steht nur eine Aktion zur Auswahl. Pro Stadt werden immer alle Aktionen

nacheinander durchgeführt. Eine genaue Beschreibung jeder Aktion wird Ihnen im Spiel angezeigt.

Manueller Modus

In diesem Modus geht der Kapitän pro Stadt nacheinander 4 Aktionslisten durch:

Waren vom Konvoi ins Kontor verschieben	Hier geben Sie an, wie viel von einer Ware ins Kontor verschoben werden soll.
Waren an die Stadt verkaufen	Hier stellen Sie ein, wie viel von einer Ware an die Stadt verkauft werden darf. Dazu geben Sie einen Mindestpreis ein, den die Stadt zahlen soll. Unter diesem Mindestpreis verkauft der Kapitän nicht.
Waren vom Kontor in den Konvoi verschieben	Hier geben Sie an, wie von viel einer Ware in den Konvoi verschoben werden soll.
Waren von der Stadt kaufen	Hier stellen Sie ein, wie viel von einer Ware von der Stadt gekauft werden soll. Dazu geben Sie den Maximalpreis ein, den Ihr Kapitän nicht überschreiten darf.

Überwachung von Routen

Ihre laufenden Handelsrouten überwachen Sie am besten über den Dialog „Konvois & Städte“. Der Dialog hat einen Bereich „Handelsrouten“, der Ihnen detaillierte Auskünfte über die letzten Fahrten Ihres Konvois gibt.

Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus können Sie gegen bis zu 3 menschliche Konkurrenten spielen. Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Mehrspieler-Spielen:

Freie Spiele

Hier können Sie Start- und Zielbedingungen selbst festlegen. So können Sie Spiele generieren, die nach 30 Minuten oder erst nach 30 Stunden vorbei sind. Selbstverständlich können Sie in diesen Spielen jederzeit speichern.

Ranglisten-Spiele

Außerdem stehen Ihnen die sogenannten Ranglisten-Spiele zur Verfügung. Dies sind Spiele mit festgelegten Start- und Zielvorgaben. Wenn Sie diese wählen und erfolgreich beenden, erhalten Sie Punkte für die Mehrspieler-Rangliste, die weltweit geführt wird.

Ranglisten-Spiele können nicht gespeichert werden.

Die Anmeldung

Bevor Rise of Venice startet, wird immer erst ein Ladebildschirm angezeigt. Mit diesem erhalten Sie wichtige Updates und melden sich gleichzeitig am Spiel-Server an.

Starten Sie Rise of Venice das erste Mal, so werden Sie nach der Eingabe eines Usernamens gefragt. Dieser Username wird mit der Mail-Adresse verknüpft, mit der Sie sich beim Ladebildschirm angemeldet haben. Nur dieser Username wird anderen Spielern angezeigt, niemals Ihre Mailadresse.

Der Username wird auch für Ranglisten und die Freundesliste verwendet.



Wenn es mit der Anmeldung im Ladebildschirm aus irgendeinem Grund nicht geklappt hat, so stehen Ihnen anschließend nur Spiele im lokalen Netzwerk, nicht aber über das Internet offen.

Das Mehrspieler-Menü

Wählen Sie im Hauptmenü den Button „Mehrspieler“, um das Mehrspieler-Menü aufzurufen. Sind Sie am Server ordnungsgemäß angemeldet, so stehen Ihnen Spiele über das Internet und über das lokale Netzwerk zur Verfügung. Ansonsten sind nur lokale Spiele möglich.

Schnelles Spiel

Wählen Sie diese Option, so wird nach einem Ranglisten-Spiel gesucht, dass sich noch in der Lobby befindet und bei dem es noch freie Plätze gibt.

Suchen

Hier werden können Sie nach Spielen suchen, die sich noch in der Lobby befinden, also noch nicht begonnen haben. Es werden sowohl Ranglisten-Spiele als auch freie Spiele angezeigt.

Erstellen

Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein eigenes Spiel erstellen möchten. Sie können zwischen Ranglisten-Spielen und freien Spielen wählen.

Die Freundesliste

„Rise of Venice“ stellt Ihnen eine eigene Freundesliste zur Verfügung. Kennen Sie den Usernamen eines Spielers (beispielsweise über ein gemeinsames Spiel), so können Sie eine Anfrage an ihn schicken, um ihn in Ihre Liste aufzunehmen. Stimmt er zu, können Sie ihn fortan kontaktieren, sobald er sich im Spiel befindet – egal, ob er im Hauptmenü oder im Spiel verweilt.



Credits

GAMING MINDS STUDIOS

CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

PROGRAMMING

Bastian Clarenbach

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Peter Grimsehl

Ulf Winkelmann

GRAPHICS

Christoph Werner

Guido Neumann

Yves Baumgarte

Mark Külker

GAME DESIGN

Daniel Scollie

QA

Sebastian Walter

Harry Golz

David Laskowski

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION

Rocketaudio:

Dag Winderlich

Sebastian Bender

Pierluigi Giralдин

SFX UND CUTSCENES

portamedia.com

3D CHARACTERS AND ANIMATION

Animation Arts:

Christian Fischer

Niko Kinder

Kiril Hristanow

Julia Franke

Marco Zeugner

PORTRAITS AND ILLUSTRATIONS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

STORY AND TEXTS

Markus Fiedler

SPECIAL THANKS

to All beta testers of

“Rise of Venice”

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig
Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal
Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

PRODUCT MANAGER

Marian Deneleh

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow

VIDEO CUTTER

Michele Busiello

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

QA & SUBMISSION MANAGER

Martin Tugendhat
Roman Eich
Martin Tosta

SOCIAL MEDIA MANAGER

Bettina Albert

LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen
Gareth Bagg

KALYPSO MEDIA US

Mario Kroll
Sherry Heller
Ted Brockwood
Theresa Merino
Lindsay Schneider

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales
Andrew McKerrow

Licenses

Uses “FMOD Ex Sound System” and “Firelight Technologies”



Portions of this software Copyright © 2012 Jenkins Software, LLC. All rights reserved. Used under license.



Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. (C) 1999-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Iggy. Copyright (C) 2009-2011 by RAD Game Tools, Inc.



Technischer Kundendienst

Sollten Sie Fragen zu einem unserer Produkte haben, besuchen Sie bitte zunächst unser allgemeines Forum, in dem wir häufig gestellte Fragen beantworten und Hilfestellung leisten:

forum.kalypsomedia.com

Sie können unseren technischen Support per Email unter **support@kalypsomedia.com**

oder telefonisch erreichen:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

(ausschließlich Mo - Fr 11:00 - 16:00)

Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Stellen Sie vor Ihrer Kontaktaufnahme bitte sicher dass Sie den kompletten Produktnamen kennen und falls nötig einen Kaufbeleg vorweisen können. Seien Sie bitte bei Problem- und Fehlerbeschreibungen so präzise wie möglich und nennen Sie die Inhalte von Fehlermeldungen oder anderweitige Informationen, die die Fehlersuche vereinfachen. Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir Fragen bezüglich allgemeiner Spielabläufe und Tipps nicht per Email oder Telefon beantworten können.

Endnutzer Lizenzbedingungen

Dieses Produkt, einschliesslich der Verpackung, Handbuecher u. ae. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschuetzt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschliesslich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdruuecklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklaaeren Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewachrlleistung

Da Software naturgemaess komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei laeuft. Kalypso Media GmbH uebernimmt auch keine Garantie fuer spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies ueber den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt fuer die Richtigkeit oder Vollstaendigkeit der beigefuegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemaesser Gebrauch trotz sachgemaesser Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht moeglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur fuer Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware

mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH“ senden. Darüber hinaus uebernimmt Kalypso Media GmbH“ keine Haftung fuer mittelbare oder unmittelbare Schaeden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schaeden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlaessigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Hoehe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall fuer unvorhersehbare oder untypische Schaeden. Ansprueche gegen den Haendler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberuehrt.

Kalypso Media GmbH uebernimmt keine Haftung fuer Schaeden, die durch unsachgemaesse Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehoer entstehen, sofern die Schaeden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persoelliche Recht eingeraeumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, raeumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhaengig von den Gewaehrleistungsregeln und nur fuer direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl.

Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der Übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Kalypso Media GmbH
Wilhelm-Leuschner-Str. 11-13
67547 Worms

Tel. 06241 / 506 19-00

Fax. 06241 / 506 19-11

www.kalypsomedia.com



PRODUKT KEY

GAMING MINDS

fmod



BINK
VIDEO



Rise Of Venice Copyright © 2013 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.