

COMMANDER

CONQUEST of the AMERICAS™
GOLD EDITION

SPIELANLEITUNG
MANUAL | MANUEL

TopWare
INTERACTIVE



COMMANDER
CONQUEST of the AMERICAS
COLONIAL NAVY



COMMANDER
CONQUEST of the AMERICAS
PIRATE TREASURE CHEST



AB SEITE 4



FROM PAGE 21



À PARTIR DE LA PAGE 37

INHALTSVERZEICHNIS



| | | | |
|--------------------------------------|---------|---------------------------------|----------|
| INSTALLATION..... | SEITE 4 | - DIE STRATEGISCHE ANSICHT..... | SEITE 7 |
| SERIENNUMMER..... | SEITE 4 | - NAVIGATION IN DER | |
| AKTIVIERUNG..... | SEITE 4 | STRATEGISCHEN ANSICHT..... | SEITE 9 |
| GESCHICHTLICHER | | - DIE KOLONIE-ANSICHT..... | SEITE 12 |
| HINTERGRUND..... | SEITE 5 | - DIE TAKTISCHE ANSICHT..... | SEITE 14 |
| HAUPTMENÜ..... | SEITE 6 | ~ RTS-MODUS..... | SEITE 15 |
| DIE EINZELSPIELER-KAMPAGNE...SEITE 7 | | ~ KOMMANDO-MODUS..... | SEITE 17 |
| - VOREINSTELLUNGEN..... | SEITE 7 | SCHIFFSTYPEN..... | SEITE 19 |
| - DER BEGINN DER KAMPAGNE...SEITE 7 | | CREDITS / SUPPORT..... | SEITE 55 |



| | | | |
|--------------------------------------|---------|-----------------------------|---------|
| INSTALLATION..... | PAGE 21 | - NAVIGATION AND ACTIVITIES | |
| SERIAL NUMBER | PAGE 21 | IN THE STRATEGIC LEVEL..... | PAGE 26 |
| ACTIVATION..... | PAGE 21 | - THE COLONY INTERFACE..... | PAGE 29 |
| HISTORICAL BACKGROUND..... | PAGE 22 | - THE TACTICAL LEVEL..... | PAGE 31 |
| MAIN MENU..... | PAGE 23 | ~ RTS-MODE..... | PAGE 31 |
| THE SINGLE PLAYER CAMPAIGN...PAGE 24 | | ~ DC- MODE..... | PAGE 34 |
| - PRE-SETTINGS..... | PAGE 24 | SHIP TYPES..... | PAGE 36 |
| - STARTING THE CAMPAIGN..... | PAGE 24 | CREDITS / SUPPORT..... | PAGE 55 |
| - THE STRATEGIC LEVEL..... | PAGE 24 | | |



| | | | |
|---|---------|--------------------------------|---------|
| AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE...PAGE 37 | | - VUE STRATÉGIQUE..... | PAGE 40 |
| INSTALLATION..... | PAGE 37 | - NAVIGATION ET ACTION | |
| NUMÉRO DE SÉRIE..... | PAGE 38 | EN VUE STRATÉGIQUE..... | PAGE 42 |
| ACTIVATION..... | PAGE 38 | - INTERFACE DE LA COLONIE..... | PAGE 45 |
| CONTEXTE HISTORIQUE..... | PAGE 38 | - VUE TACTIQUE..... | PAGE 48 |
| MENU PRINCIPAL..... | PAGE 39 | ~ MODE STR..... | PAGE 48 |
| CAMPAGNE SOLO..... | PAGE 40 | ~ MODE OD..... | PAGE 51 |
| - PRÉRÉGLAGES..... | PAGE 40 | TYPES DE BATEAUX..... | PAGE 52 |
| - LE DÉBUT DE LA CAMPAGNE..... | PAGE 40 | CRÉDITS / ASSISTANCE..... | PAGE 55 |

INSTALLATION

LEGEN SIE ZUNÄCHST DEN DATENTRÄGER IN DAS DAFÜR VORGEGEHNE LAUFWERK. SOLLTE DIE AUTORUN-FUNKTION IHRES LAUFWERKS AKTIVIERT SEIN, WIRD DIE INSTALLATION AUTOMATISCH INITIIERT. SOLLTE DIE AUTORUN-FUNKTION DES LAUFWERKES DEAKTIVIERT SEIN, WÄHLEN SIE IHR DVD-ROM LAUFWERK AUS UND STARTEN SIE DIE INSTALLATION MIT EINEM KLICK AUF DAS ENTSPRECHENDE SYMBOL (UNTER WINDOWS SETUPGAME.EXE DOPPELKLICKEN). BEFOLGEN SIE ANSCHLIESSEND EINFACH DEN BILDSCHIRMANWEISUNGEN. NACH ERFOLGREICHER INSTALLATION KÖNNEN SIE „COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS„ ÜBER DAS DESKTOP-SYMBOL ODER DAS QUICKLAUNCH-SYMBOL IN DER TASKLEISTE STARTEN.

SERIENNUMMER

BEIM ERSTEN SPIELSTART WERDEN SIE AUFGEFORDERT, IHRE SERIENNUMMER EINZUGEBEN. DIE EINGABE DER 16-STELLIGEN SERIENNUMMER IST ZWINGEND ERFORDERLICH. IHRE PERSÖNLICHE SERIENNUMMER IST AUF DER RÜCKSEITE DIESES HANDBUCHS ABGEDRUCKT.

BITTE GEBEN SIE DIE NUMMER FORTLAUFEND EIN. GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG SPIELEN HIERBEI KEINE ROLLE. IST DIE NUMMER AKZEPTIERT WORDEN, WIRD SIE ERST WIEDER BEI EINER NEUINSTALLATION BENÖTIGT. FALLS SIE IN IHREM PRODUKT KEINE SERIENNUMMER VORFINDEN, ODER DIE SERIENNUMMER NICHT GÜLTIG IST, WENDEN SIE SICH BITTE DIREKT AN UNSERE HOTLINE. HALTEN SIE IN DIESEM FALL BITTE IHRE KAUFQUITTUNG BEREIT.

AKTIVIERUNG

DAMIT SIE „COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS“ IN VOLLEM UMFANG SPIELEN KÖNNEN, IST EINE ZUSÄTZLICHE AKTIVIERUNG ERFORDERLICH.

DIE ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET WIR EMPFEHLEN DIESE VARIANTE, DA SIE AM SCHNELLSTEN DURCHFÜHREN IST. WENN SIE DAS SPIEL NACH DEM PROGRAMMSTART UND DER EINGABE DER SERIENNUMMER AUFFORDERT, DAS PRODUKT ZU AKTIVIEREN, KLIKEN SIE BITTE AUF „AKTIVIEREN“. DAS PROGRAMM STELLT NUN DIE VERBINDUNG ZUM AKTIVIERUNGSSERVER HER UND FÜHRT DIE AKTIVIERUNG SELBSTÄNDIG INNERHALB WENIGER SEKUNDEN DURCH. EINE BESTEHENDE INTERNETVERBINDUNG IST HIERFÜR VORAUSSETZUNG.

TELEFONISCHE AKTIVIERUNG

ALTERNATIV KÖNNEN SIE DIE AKTIVIERUNG AUCH TELEFONISCH DURCHFÜHREN. FALLS SIE NICHT ÜBER EINEN INTERNET-ZUGANG VERFÜGEN, KÖNNEN SIE DIE AKTIVIERUNG AUCH TELEFONISCH DURCHFÜHREN. WÄHLEN SIE HIERZU DIE „AKTIVIERUNG VIA TELEFON“ AUS. DARAUFIN WIRD IHNEN EIN 16-STELLIGER AKTIVIERUNGSCODE ANGEZEIGT. BITTE RUFEN SIE DIE UNTEN STEHENDE NUMMER(N) AN UND HALTEN SIE IHREN AKTIVIERUNGSCODE BEREIT.

AKTIVIERUNG NATIONAL: 01805 - 228482831* AKTIVIERUNG INTERNATIONALE: +49 (0)721 - 91510501 (NUR ENGLISCH) *AUS DEM DEUTSCHEN FESTNETZ 0,14 EUR/ MIN. ANRUFEN AUS MOBILFUNKNETZEN SIND DEUTLICH TEURER. HINWEIS: DIESE HOTLINE IST AUSSCHLIESSLICH FÜR DIE PRODUKTAKTIVIERUNG ZUSTÄNDIG. BEI TECHNISCHEN ODER INHALTLICHEN FRAGEN ZUM SPIEL WENDEN SIE SICH BITTE AN DEN TECHNISCHEN SUPPORT.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

DAS SPIEL VERSETZT SIE IN DAS ZEITALTER DER EUROPÄISCHEN EROBERUNG NORDAMERIKAS ZWISCHEN DEM 16. UND 18. JAHRHUNDERT. ZWISCHEN GROSSBRITANNIEN, SPANIEN, PORTUGAL, DEN NIEDERLANDEN, FRANKREICH, DEUTSCHLAND UND DÄNEMARK ENTBRANNTE EIN WETTSTREIT UM DIE VORHERRSCHAFT IN DER NEUEN WELT.

HAUPTANREIZ WAREN DIE RESSOURCEN DER NEUEN KOLONIEN, DIE IN EUROPA GEWINNBRINGEND VERKAUFT WURDEN: GOLD, SILBER, EDELSTEINE, KAKAO, EXOTISCHE GEWÜRZE UND BAUMWOLLE...

ES WAR EINE ZEIT DES AUFBRUCHS, UND EINE ZEIT VOLLER GEFAHREN. PIRATEN MACHTEN DIE SEEWEGE UNSICHER, KONKURRIERENDE NATIONEN SUCHTEN DEN EIGENEN VORTEIL UND DIE EINHEIMISCHEN INDIANERSTÄMME WAREN ENTWEDER ALLIIERTE ODER ERBITTERTE GEGNER. IN EINER ZEIT DER WECHSELNDEN ALLIANZEN UND DER KRIEGE BLÜHTE DER HANDEL.

IN COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS ÜBERNEHMEN SIE DIE ROLLE DES STATTHALTERS WAHLWEISE EINER EUROPÄISCHEN NATION. IHNEN ZUR SEITE STEHT EIN BERATERSTAB, DESSEN HINWEISE SIE BEFOLGEN SOLLTEN, WENN SIE SICH IM AMT HALTEN MÖCHTEN. IN ERSTER LINIE GRÜNDEN SIE KOLONIEN UND KÜMMERN SICH UM DEREN WOHLERGEHEN. BETREIBEN SIE HANDEL UND SCHÜTZEN SIE DIE KOLONIEN VOR INDIANERN ODER DER EUROPÄISCHEN KONKURRENZ. BAUEN SIE DIE KOLONIEN AUS UND VERSCHIFFEN SIE WAREN NACH EUROPA.

MIT DER GRÖSSE IHRER KOLONIEN WÄCHST DIE VERFÜGBARKEIT DER RESSOURCEN UND IHRE MACHT. DURCH DAS ERRICHTEN VON GEBÄUDEN KÖNNEN SIE RESSOURCEN VOR ORT WEITERVERARBEITEN. MIT DEM GELD, DAS SIE FÜR DIE WAREN AUS DEN KOLONIEN ERHALTEN, KAUFEN SIE IN DEN HEIMATHÄFEN NEUE GÜTER. DORT WARTEN AUCH NEUE KOLONISTEN, DIE MIT IHREN SCHIFFEN IN DIE NEUE WELT AUFBRECHEN MÖCHTEN.

DIE GEFahr GEWALTSAMER ÜBERGRIFFE IST HIERBEI ALLGEGENWÄRTIG: KONKURRIERENDE NATIONEN GREIFEN IHRE SCHIFFE AN ODER FALLEN IN IHRE KOLONIEN EIN. PIRATEN KAPERN IHRE MIT GOLD BELADENEN SCHIFFE. DIE ALLIANZ MIT DEN EINHEIMISCHEN INDIANERN STEHT AUF WANKENDEN FÜSSEN, DA SIE ALS EINDRINGLING ANGESEHEN WERDEN.

SCHLAGEN SIE SCHLACHTEN ZUR SEE UND VERTEIDIGEN SIE IHRE KOLONIEN!

HAUPTMENÜ

EINZELSPIELER

VON HIER AUS GELANGEN SIE ZUR EINZELSPIELER-KAMPAGNE ODER ALTERNATIV ZU VERSCHIEDENEN KAMPFMODI. SIE HABEN DIE WAHL ZWISCHEN DEN MODI „SCHLACHT“, „SCHNELLE SCHLACHT“ UND „HISTORISCHE SCHLACHTEN“.

SPIEL LADEN

WENN SIE BEREITS DIE KAMPAGNE GESPIELT HABEN, KÖNNEN SIE HIER IHREN LETZTEN SPEICHERSTAND AUFRUFEN.

OPTIONEN

ÄNDERN SIE HIER DIE GRAFIK- UND AUDIOEINSTELLUNGEN. AUCH TASTENKOMBINATIONEN UND DIE SPIELSTEUERUNG KÖNNEN IN DEN OPTIONEN VERWALTET WERDEN.

TUTORIALS

HIER FINDEN SIE VIDEO-TUTORIALS ZU BESTIMMTEN SPIELMECHANISMEN.

EXTRA

HIER GELANGEN SIE ZU DEN CREDITS, DEN TRAILERN UND HABEN VERSCHIEDENE WALLPAPER ZUR AUSWAHL.

ZURÜCK ZU WINDOWS

HIERMIT BEENDEN SIE DAS SPIEL UND KEHREN ZURÜCK ZU WINDOWS.



DIE EINZELSPIELER-KAMPAGNE

VOREINSTELLUNGEN

NACHDEM SIE DIE EINZELSPIELER-KAMPAGNE GESTARTET HABEN, WÄHLEN SIE ZUNÄCHST EIN EUROPÄISCHES LAND, DAS SIE VERTRETEN MÖCHTEN. IHRE WAHL WIRKT SICH AUF DEN SPIELVERLAUF AUS, DA ES UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN VERSCHIEDENEN KOLONIALMÄCHTEN GIBT. MIT MANCHEN LÄNDERN HABEN SIE EINEN BESSEREN STAND BEI DEN EINHEIMISCHEN DER NEUEN WELT, ES GIBT ABER AUCH UNTERSCHIEDE IN DER BEWAFFNUNG, IM HANDEL ODER BEI DEN SCHIFFEN.

AUCH HABEN SIE HIER DIE GELEGENHEIT, ZWISCHEN DREI SCHWIERIGKEITSGRADEN ZU WÄHLEN.

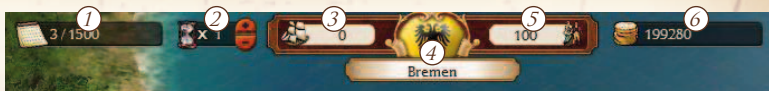


DER BEGINN DER KAMPAGNE

BEI SPIELBEGINN BEFINDEN SIE SICH MIT EINEM GESCHWADER AN DEN UFERN DER NEUEN WELT. BISHER WURDE NOCH KEIN KOLONIALSTANDORT GEFUNDEN, ALSO SOLLTEN SIE DIE KÜSTE NACH GEEIGNETEN ORTEN ABSUCHEN. DIE BERATER WERDEN IHNEN EIN WENIG ZEIT GEBEN, IHRE ERSTE KOLONIE ZU GRÜNDEN, SPÄTER WERDEN SIE IHNEN AUFTRÄGE ERTEILEN, MIT DENEN SIE IM ERFOLGSFALL IHR ANSEHEN STEIGERN KÖNNEN. SOLLTEN SIE VERSAGEN, WERDEN SIE IHRES AMTES ALS STATTHALTER ENTHOBEN UND DAS SPIEL IST ZU ENDE.

DIE STRATEGISCHE ANSICHT

BEIM START DER KAMPAGNE BEFINDEN SIE SICH IN DER STRATEGISCHEN ANSICHT.



- ① AKTUELLES DATUM (MONAT/JAHR)
- ② SPIELGESCHWINDIGKEIT ÄNDERN (ALTERNATIV MIT + UND - TASTEN)
- ③ AKTUELLE ANZAHL DER GESCHWADER IM HEIMATHAFEN
- ④ LINKSKLICK ÖFFNET INTERFACE DES HEIMATHAFENS
- ⑤ ANZAHL VERFÜGBARER KOLONISTEN IM HEIMATHAFEN
- ⑥ INHALT IHRER SCHATZKAMMER



- ⑦ AUF DER WELTKARTE IST DER SPIELBEREICH HERVORGEHOBEN. LINKSKLICK AUF DIE KARTE, UM SPIELBEREICH ZU ÄNDERN.
- ⑧ JEDES GESCHWADER WIRD DURCH DAS PORTRAIT EINES KAPITÄNS VERSINNBILDLICHT. LINKSKLICK ZUR AUSWAHL EINES GESCHWADERS UND ZUM ÖFFNEN DES ⑨ GESCHWADER-INTERFACES. DURCH EINEN ZWEITEN KLICK ZENTRIEREN SIE DIE ANSICHT AUF DAS AUSGEWÄHLTE GESCHWADER. ALTERNATIV WÄHLEN SIE EIN GESCHWADER AUS, INDEM SIE AUF DER STRATEGISCHEN EBENE DARAUF KLICKEN. DIE ZAHLEN UNTEN AM KAPITÄNSSYMBOL STEHEN FÜR DIE ANZAHL DER KÜSTENSCHIFFE (LINKS) UND DER OZEANTÄUGLICHEN SCHIFFE (RECHTS), DIE SICH IM GESCHWADER BEFINDEN. DIE STERNE ZEIGEN DEN RANG DES KAPITÄNS AN. WENN DAS GESCHWADER TEIL EINES VERBANDES IST, WIRD DIES DURCH EINE KETTE ZWISCHEN DEN PORTRAITS ANGEZEIGT.
- ⑩ LINKSKLICK ZUM ÖFFNEN DES POSTFACHS. LESEN SIE HIER IHRE NACHRICHTEN ÜBER NEUE UND ERFÜLLTE AUFGABEN, KONTAKTE ZU ANDEREN NATIONEN, NACHRICHTEN ÜBER NEUSTEEREIGNISSE UND VIELES MEHR.
- ⑪ LINKSKLICK ÖFFNET DAS BERATER-FENSTER. HIER FINDEN SIE HERAUS, WIE ES UM IHR ANSEHEN BEI DEN BERATERN BESTELLT IST UND WAS SIE TUN KÖNNEN, UM IHR IMAGE ZU VERBESSERN. SINKT IHR ANSEHEN UNTER EINEN BESTIMMTEN WERT, ERHALTEN SIE SCHRIFTLICHE WARNUNGEN, DIE SIE BEHERZIGEN SOLLTEN, UM NICHT ZU VERLIEREN.



12 LINKSKLICK ZUM DIPLOMATIE-FENSTER. HIER SEHEN SIE IHREN RANG UND IHRE BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN NATIONEN, SPRECHEN KRIEGSERKLÄRUNGEN AUS ODER NEHMEN VERHANDLUNGEN AUF.

13 LINKSKLICK ÖFFNET IHREN FINANZREPORT.

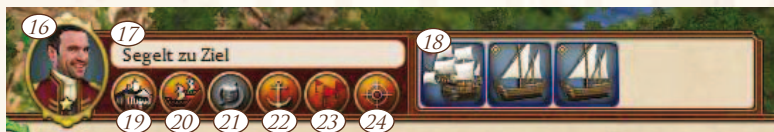
14 LINKSKLICK ÖFFNET DAS MISSIONS-FENSTER.

VERHANDLUNGEN

IN DIESEM FENSTER KÖNNEN SIE ANDEREN NATIONEN DIPLOMATISCHE ANGEBOTE UNTERBREITEN. FOLGENDE MÖGLICHKEITEN STEHEN ZUR VERFÜGUNG: SCHLIESSEN SIE PAKTE UND ALLIANZEN, ERKLÄREN SIE DEN KRIEG ODER SCHLIESSEN SIE FRIEDEN. BIETEN SIE GELD, WAREN ODER EINE STRATEGISCHE ZUSAMMENARBEIT AN. DIE HALTUNG DER ANDEREN NATIONEN ERKENNEN SIE ANHAND DER STÄRKEANZEIGE. EIN ANGEBOT, DAS AUF ABLEHNUNG STÖSST, KANN SICH NEGATIV AUF IHRE BEZIEHUNGEN AUSWIRKEN. SIE KÖNNEN MIT ANDEREN NATIONEN HANDEL BETREIBEN, ACHTEN SIE JEDOCH DARAUFG, DASS DIE GEWÜNSCHTEN WAREN IN DER LAGERHALLE IHRES HEIMATHAFENS AUCH VERFÜGBAR SIND.

15 LINKSKLICK ZU DEN OPTIONEN

NAVIGATION IN DER STRATEGISCHEN ANSICHT



GESCHWADER-INTERFACE

ÜBER DEN PORTRAITS DER VERSCHIEDENEN KAPITÄNE WERDEN FÜR DAS AUSGEWÄHLTE GESCHWADER BEFEHLSZYMBOLE UND INFORMATIONEN ANGEZEIGT: DIE AKTUELLE ANZAHL AN SCHIFFEN (MAXIMAL 5), DER STATUS DES GESCHWADERS ALS DYNAMISCHER TEXT.

16 GESCHWADER-INFORMATION.

17 ZEIGT DEN AKTUELLEN BEFEHL, DEN DAS GESCHWADER AUSFÜHRT.

18 SCHIFFS-INFORMATIONSBILDSCHIRM.

19 BEFEHL, DEN HEIMATHAFEN ANZUSTEUERN.

20 GRUPPENMODUS AKTIVIEREN. KLICKEN SIE ANSCHLIESSEND AUF EIN GESCHWADER IN REICHWEITE, UM ES DER GRUPPE ANZUSCHLIESSEN ODER AUS DER GRUPPE ZU ENTFERNEN.

21 GESCHWADER WIRD ANGEHALTEN UND ALLE BEFEHLE AUFGEHOBEN.

- ②② *LINKSKLICK ZUM PATROUILLEN-MODUS. RECHTSKLICK AUF STRATEGISCHE ANSICHT, UM DEM GESCHWADER WEGPUNKTE FÜR DIE PATROUILLE ZU GEBEN. GESCHWADER AUF PATROUILLE SEGELN SO LANGE ENTLANG DER WEGPUNKTE, BIS SIE EINEN ANDEREN BEFEHL ERHALTEN.*
- ②③ *PLANUNG DER HANDELSROUTEN*
- ②④ *LINKSKLICK ZUM ANGRIFF AUF EINE KOLONIE. ANSCHLIESSEND RECHTSKLICK AUF DIE KOLONIE, DIE ANGEGRIFFEN WERDEN SOLL.*

EIN GESCHWADER MANÖVRIEREN

FÜHREN SIE EINEN RECHTSKLICK AUF OFFENER SEE AUS, UM DEM AUSGEWÄHLTEN GESCHWADER DEN BEFEHL ZU ERTEILEN, ZU DIESEM ZIELPUNKT ZU SEGELN. DAS GESCHWADER WIRD NUN SELBSTÄNDIG SEINEN KURS ZUM ZIEL BESTIMMEN.

NICHT ALLE SCHIFFE SIND GLEICH SCHNELL. DIE GESCHWINDIGKEIT DES GESAMTEN GESCHWADERS WIRD DURCH DIE DES LANGSAMSTEN SCHIFFES BESTIMMT. MÖCHTEN SIE EIN SCHNELLES GESCHWADER BEFEHLIGEN, STELLEN SIE SICHER, DASS SICH KEINE LANGSAMEN SCHIFFE WIE FLEUTEN ODER GALEONEN DARIN BEFINDEN.

GESCHWADER-REICHWEITE

EIN GESCHWADER GILT SOLANGE ALS KÜSTENGESCHWADER, WIE SICH MINDESTENS EIN KÜSTENSCHIFF IN IHM BEFINDET. JEDES KÜSTENGESCHWADER VERFÜGT ÜBER EINE GEWISSE REICHWEITE, DIE SICH AUFBRAUCHT. SIE VERRINGERT SICH STARK, WENN DAS GESCHWADER SEGELT, ABER AUCH IN VERRINGERTER FORM, WENN ES NUR VOR ANKER LIEGT. DAS ANLAUFEN BEFREUNDETER KOLONIEN FRISCHT DIE REICHWEITE AUTOMATISCH WIEDER AUF.

DIE REICHWEITE EINES AKTIVEN GESCHWADERS IST ALS WEISER KREIS DARGESTELLT. MANCHMAL IST ES NOTWENDIG, MIT DEM MAUSRAD HERAUS ZU ZOOMEN, UM DEN REICHWEITENKREIS ZU SEHEN. SOLLTE DIE REICHWEITE IHRES GESCHWADERS AUFGEBRAUCHT SEIN, SINKT DIE REISEGESCHWINDIGKEIT DRASTISCH.

WENN GESCHWADER AUF PATROUILLE SIND ODER GROSSE ENT-FERNUNGEN ZURÜCKLEGEN, KÜMMERN SIE SICH SELBSTÄNDIG DARUM, KOLONIEN ANZULAUFEN. HAT IHR GESCHWADER JEDOCH KEINE MÖGLICHKEIT, EINE KOLONIE ZU BESUCHEN, HABEN SIE EIN PROBLEM.

OZEANTAUGLICHE SCHIFFE HABEN KEINE BESTIMMTE REICHWEITE, JEDOCH SIND SIE BEDEUTEND LANGSAMERE SEGLER UND DAHER NICHT FÜR DEN HANDEL ZWISCHEN KOLONIEN GEEIGNET.

SICHTBEREICH

DER AUSGEFÜLLTE KREIS UM IHR GESCHWADER IST DER SICHTBEREICH. SIE KÖNNEN FEINDLICHE GESCHWADER ERST SEHEN, WENN SIE SICH INNERHALB DIESES KREISES BEFINDEN.

KOLONIESTANDORTE, RESSOURCEN UND EINHEIMISCHE SIND ANFANGS NOCH VERSTECKT, SOBALD SIE JEDOCH ENTDECKT WURDEN, BLEIBEN SIE BIS ZUM ENDE DES SPIELS SICHTBAR.

KOLONIEN HABEN EINEN GEWISSEN EINFLUSSBEREICH (EFB). IHR SICHTBEREICH IST EIN WENIG GRÖßER ALS IHR EFB.

FEINDLICHE GESCHWADER ANGREIFEN

WENN SIE EIN FEINDGESCHWADER MIT IHREM AKTIVEN GESCHWADER ANGREIFEN MÖCHTEN, GENÜGT EIN RECHTSKLIK AUF DEN FEIND. BEACHTEN SIE, DASS DAS FEINDGESCHWADER SICH IM SICHTBEREICH IHRES AKTIVEN GESCHWADERS BEFINDEN MUSS. SOBALD SIE EINEN ANGRIFFSBEFEHL ERTEILT HABEN, WIRD IHR GESCHWADER DIE ENTFERNUNG ZUM ZIEL VERRINGERN UND DIE SCHLACHT BEGINNEN. ENTFERNT SICH DER FEIND ZU WEIT ODER ENTKOMMT DEM SICHTBEREICH IHRES GESCHWADERS, IST DIE VERFOLGUNG ZU ENDE. WENN ZWEI GESCHWADER AUF TAKTISCHER EBENE GEGENEINANDER ANTRETEN, ERSCHEINT DER SCHLACHTVORBEREITUNGS-BILDSCHIRM. IN DIESER ANSICHT KÖNNEN SIE AUF DER LINKEN SEITE ALL IHRE GESCHWADER SEHEN, DIE IN DIE SCHLACHT VERWICKELT SIND. AUF DER RECHTEN SEITE SEHEN SIE DIE FEINDLICHEN GESCHWADER. ZU DIESEM ZEITPUNKT HABEN SIE IMMER NOCH DIE WAHL.



LINKSKLICK BEGINNT DIE SCHLACHT IN DER TAKTISCHEN ANSICHT.



LINKSKLICK LÄSST DIE SCHLACHT AUTOMATISCH ABLAUFEN.



FALLS SIE BEREITS ANGEGRIFFEN HABEN, KÖNNEN SIE DEN ANGRIFF MIT LINKSKLICK NOCH ABBRECHEN.

SOBALD DIE SCHLACHT BEGINNT, BEFINDEN SIE SICH IN DER TAKTISCHEN ANSICHT. LESEN SIE MEHR DAZU IM ENTSPRECHENDEN KAPITEL.

KOLONIEN ANGREIFEN

WENN SIE MIT IHREM AKTIVEN GESCHWADER EINE KOLONIE ANGREIFEN MÖCHTEN, GENÜGT EIN LINKSKLICK AUF DIE SCHALTFLÄCHE „KOLONIE ANGREIFEN“ UND ANSCHLIESSEND EIN RECHTSKLIK AUF DIE GEWÜNSCHTE KOLONIE. SIE KÖNNEN GRUNDSÄTZLICH JEDE KOLONIE EINER ANDEREN NATION ANGREIFEN. SOBALD DAS ANGREIFENDE GESCHWADER DIE ZIELKOLONIE ERREICHT HAT, ERSCHEINT EIN SCHLACHTVORBEREITUNGS-BILDSCHIRM. WENN SIE DER ANGREIFER WAREN, KÖNNEN SIE DEN ANGRIFF ZU DIESEM ZEITPUNKT NOCH ABBRECHEN.

VERBÄNDE

SIE KÖNNEN VERBÄNDE VON BIS ZU DREI GESCHWADERN BILDEN. SOBALD DIE GRUPPE GEBILDET WURDE, REICHT ES AUS, EINEM DER

BETEILIGTEN GESCHWADER DER GRUPPE BEFEHLE ZU GEBEN UND DIE ANDEREN WERDEN FOLGEN. DIES GILT FÜR HANDELSROUTEN AUF ANGRIFFE AUF FEINDLICHE GESCHWADER ODER KOLONIEN. AUF DIESE WEISE KÖNNEN SIE BIS ZU 15 EIGENE SCHIFFE AUF EINMAL BEFEHLIGEN.

UM EINEN VERBAND ZU ERSTELLEN, MÜSSEN SIE ZUERST EIN GESCHWADER AUSWÄHLEN, ANSCHLIESSEND AUF DIE GRUPPEN-SCHALTFLÄCHE IN DER BEFEHLSANSICHT KLICKEN. NUN GENÜGT EIN LINKSKLICK AUF EIN GESCHWADER, DAS SIE DER GRUPPE ZUTEILEN MÖCHTEN. SIE KÖNNEN DIES IN DER STRATEGISCHEN ANSICHT ODER IN DER KAPITÄNSLISTE IM UNTEREN BILDSCHIRMBEREICH DURCHFÜHREN. VORAUSSETZUNG IST, DASS EIN GESCHWADER, DAS SIE EINEM VERBAND ZUTEILEN MOCHTEN, SICH IN REICHWEITE BEFINDET.

UM EIN GESCHWADER AUS EINEM VERBAND ZU ENTFERNEN, WÄHLEN SIE EIN GESCHWADER, DAS IN DER GRUPPE BLEIBEN SOLL. KLICKEN SIE ANSCHLIESSEND AUF DIE GRUPPEN-SCHALTFLÄCHE UND DAS GESCHWADER, DAS SIE AUS DER GRUPPE ENTFERNEN MÖCHTEN.

KOLONIEN GRÜNDEN

UM EINE KOLONIE ZU GRÜNDEN, BEFEHLEN SIE IHREM AKTIVEN GESCHWADER, ZU EINEM KOLONIESTANDORT ZU SEGELN. SIE BENÖTIGEN HIERZU EIN GESCHWADER MIT EINER AUSREICHEND GROSSEN ANZAHL AN KOLONISTEN AN BORD. ES GIBT VIELE KOLONIESTANDORTE IN DER NEUEN WELT, DOCH MÜSSEN SIE DIESE ZUNÄCHST FINDEN. GEEIGNETE ORTE ERKENNEN SIE AN DEM SYMBOL EINER SPITZHACKE UND EINES SPATENS. DIE ERSTEN BEIDEN KOLONIEN HABEN KEIN BEVÖLKERUNGSLIMIT, ABER FÜR JEDE WEITERE KOLONIE MUSS IHRE GESAMTBEVÖLKERUNG EINE BESTIMMTE HÖHE HABEN. DAS LIMIT KANN IM DIPLOMATIE-BILDSCHIRM EINGESEHEN WERDEN.

KOLONIE-ANSICHT

SIE KÖNNEN AUF DIE KOLONIE-ANSICHT ZUGREIFEN, INDEM SIE EINE KOLONIE AUF DER STRATEGISCHEN KARTE AUSWÄHLEN. DARAUFIN ERSCHEINT ÜBER DEN KAPITÄNEN DAS ENTSPRECHENDE FENSTER.



AKTIVITÄTEN IN DEN KOLONIEN

- 25 ÖFFNET DIE KOLONIE-INFORMATIONEN. HIER FINDEN SIE DETAILIERTE INFOS ÜBER VORHANDENE GEBÄUDE, VERTEIDIGUNGSANLAGEN UND ANDERE ELEMENTE. HIER KÖNNEN SIE AUCH DEN STEUERSATZ ÄNDERN.

- 26 ÖFFNET HANDELSPOSTEN-BILDSCHIRM. IN DIESEM FENSTER KÖNNEN SIE MIT WAREN IHRER GESCHWADER HANDEL BETREIBEN ODER WAREN IN DIE LAGERHALLE VERSCHIEBEN.
- 27 ÖFFNET DAS PERSONEN-FENSTER. HIER BEWEGEN SIE KOLONISTEN UND SOLDATEN ZWISCHEN DEN KOLONIEN UND DEM HEIMATHAFEN. AUSSERDEM HEUERN SIE HIER KAPITÄNE ODER SPEZIALISTEN AN.
- 28 ÖFFNET DAS DOCK-FENSTER, WO SIE DIE SCHIFFE FINDEN, DIE SIE GEBAUT HABEN. HIER BILDEN SIE NEUE GESCHWADER, VERKAUFEN ODER REPARIEREN SCHIFFE.
- 29 ÖFFNET DAS WERFT-FENSTER. EINIGE SCHIFFE WERDEN ERST NACH EINER GEWISSEN ZEIT VERFÜGBAR, ZU EINER BESTIMMTEN JAHRESZAHL. IN DER WARTESCHLEIFE KÖNNEN SIE SEHEN, WELCHE SCHIFFE GERADE GEBAUT WERDEN, DIE REIHENFOLGE ÄNDERN ODER SCHIFFE AUS DER LISTE ENTFERNEN. ÜBRIGENS KÖNNEN SIE IM HEIMATHAFEN KEINE KÜSTENSCHIFFE BAUEN!
- 30 ÖFFNET DAS KONSTRUKTIONS-FENSTER. HIER KÖNNEN SIE GEBÄUDE ERRICHTEN ODER ABREISSEN.
- 31 ZEIGT DIE STIMMUNG DER KOLONIE.
- 32 ANZAHL DER KOLONISTEN IN DIESER KOLONIE.
- 33 RESSOURCEN DER KOLONIE. AUF NICHT AKTIVIERTE RESSOURCEN KÖNNEN SIE ERST ZUGREIFEN, SOBALD SIE MEHR KOLONISTEN HABEN. MOMENTAN SIND DIE RESSOURCEN ZU WEIT ENTFERNT.

INDIANER

ES IST MÖGLICH, DASS IN DER NÄHE DER KOLONIALSTÜTZPUNKTE EINHEIMISCHE STÄMME LEBEN. WENN SIE IN DER KOLONIE EIN HANDELSKONTOR FÜR INDIANISCHE ANGELEGENHEITEN ERRICHTEN, FÜHRT DIES ZU EINER ZUSÄTZLICHEN RESSOURCE FÜR DIE KOLONIE. ES BESTEHT JEDOCH IMMER DIE GEFAHR, DASS INDIANER IHRE KOLONIE ANGREIFEN. EIN MISSIONSGEBÄUDE IN DER KOLONIE SORGT DAFÜR, DASS DIESE GEFAHR SINKT.

GEBÄUDE

ALLE GEBÄUDE VERURSACHEN KOSTEN IN DER UNTERHALTUNG. ALLERDINGS SIND PRODUKTIONSGEBÄUDE EINE GUTE QUELLE FÜR STEUEREINNAHMEN IN DER KOLONIE. JE BESSER DIE GEBÄUDE AUSGEBAUT SIND, DESTO HÖHER IHRE EFFIZIENZ.

PRODUKTIONSGEBÄUDE / WEITERVERARBEITENDE GEBÄUDE

| GEBÄUDE | AUSGANGSMATERIAL | PRODUKT |
|---------------------|------------------|---------|
| WEBEREI | BAUMWOLLE | STOFF |
| GERBEREI | TIERHÄUTE | LEDER |
| WALFÄNGER | WALSPECK | WALTRAN |
| GOLD-SCHMELZHÜTTE | GOLDERZ | GOLD |
| SILBER-SCHMELZHÜTTE | SILBERERZ | SILBER |
| EISEN-SCHMELZHÜTTE | EISENERZ | EISEN |

| | | |
|----------------------|----------------|------------|
| EDELSTEINSCHLEIFEREI | EDELSTEINE ROH | JUWELEN |
| ZUCKERROHRMÜHLE | ZUCKERROHR | ZUCKER |
| TROCKNUNGSHALLE | TABAKBLÄTTER | TABAK |
| TUCHHÄNDLER | STOFF | KLEIDUNG |
| SATTLEREI | LEDER | LEDERWAREN |
| KESSELSCHMIEDE | WALTRAN | ÖL |
| GIESSEREI | EISEN | STAHL |
| DESTILLERIE | ZUCKER | RUM |
| ZIGARRENFABRIK | TABAK | ZIGARREN |

KOLONIE-GEBÄUDE

| GEBÄUDE | WIRKUNG AUF KOLONIE |
|---|---|
| KIRCHE | ERHÖHT DIE STIMMUNG. NICHT MIT TAVERNE KOMBINIERBAR. |
| TAVERNE | ERHÖHT DIE STIMMUNG. NICHT MIT KIRCHE KOMBINIERBAR. |
| GARNISON | ERHÖHT DIE ANZAHL DER STATIONIERTEN SOLDATEN. |
| MISSIONSHAUS | VERBESSERT BEZIEHUNG ZU INDIANERN IN DER UMGEBUNG. |
| FESTUNG | VERBESSERT DIE VERTEIDIGUNG. WIRKT SICH ZUEM LEICHT POSITIV AUF DIE STIMMUNG AUS. GUT AUSGEBAUTE FESTUNGEN VERFÜGEN ÜBER BASTIONEN, DIE IN DER TAKTISCHEN ANSICHT ANGEZEIGT WERDEN. |
| ARZT | WIRD IN GRÖßEREN KOLONIEN BENÖTIGT, UM DIE STIMMUNG AUFRECHT ZU ERHALTEN. ERHÖHT DIE STIMMUNG LEICHT. |
| SCHMIEDE | WIRD FÜR EINIGE HÖHERE AUSBAUSTUFEN DER GEBÄUDE BENÖTIGT. |
| THEATER | WIRKT SICH POSITIV AUF DIE STIMMUNG AUS. |
| STADTHALLE | JEDE NEUE KOLONIE VERFÜGT ÜBER EINE STADTHALLE DER AUSBAUSTUFE 1. FÜR MANCHE GEBÄUDE WIRD EINE HÖHERE AUSBAUSTUFE BENÖTIGT. |
| WERFT | ERLAUBT DAS BAUEN VON SCHIFFEN IN DER KOLONIE. GRÖßERE SCHIFFE SETZEN EINE HÖHERE AUSBAUSTUFE VORAUS. |
| HANDELSKONTOR INDIANISCHE ANGELEGENHEITEN LAGERHALLE | DIESES GEBÄUDE ERSCHLIESST IHNEN ZUSÄTZLICHE RESSOURCE ÜBER EINEN INDIANERSTAMM |
| HANDELSPOSTEN | JEDE KOLONIE VERFÜGT ÜBER EINE LAGERHALLE DER AUSBAUSTUFE 1 ZUM EINLAGERN VON WAREN. |
| GERICHTSGEBÄUDE | JEDE KOLONIE VERFÜGT ÜBER EINEN HANDELSPOSTEN DER AUSBAUSTUFE 1. HÖHERE AUSBAUSTUFEN HABEN EINE HÖHERE KAPAZITÄT. |
| DOCKS PALAST | HEBT DIE STIMMUNG LEICHT. WIRD FÜR MANCHE GEBÄUDE HÖHERER AUSBAUSTUFEN BENÖTIGT. |
| | JEDE KOLONIE VERFÜGT ÜBER DOCKS. |
| | ERHÖHT DIE STIMMUNG, AUCH IN UMLIEGENDEN KOLONIEN. EIN AUSBAU ERHÖHT DEN STIMMUNGSBONUS UND SEINE REICHWEITE. ES KANN NUR EIN PALAST PRO KOLONIE ERRICHTET WERDEN. |

TAKTISCHE ANSICHT

ALLE SEESCHLACHTEN FINDEN IN DER TAKTISCHEN ANSICHT STATT. SIE KÖNNEN DAS SPIEL JEDERZEIT MIT ESC UNTERBRECHEN UND SICH DAS KONTROLLFELD ANZEIGEN LASSEN. ES IST NICHT MÖGLICH, WÄHREND EINER SCHLACHT ZU SPEICHERN.

IN DER TAKTISCHEN ANSICHT GIBT ES ZWEI SPIELMODI: DEN RTS-MODUS (ECHTZEITMODUS) UND DEN KOMMANDO-MODUS (KAPITÄNSPERSPEKTIVE).

RTS-MODUS

IM RTS-MODUS BEFEHLIGEN SIE DIE SCHIFFE IHRER GESCHWADER IN ECHTZEIT.

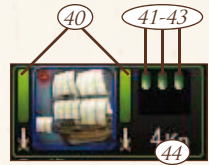


- 34 HIER WIRD DAS KRÄFTEVERHÄLTNISS DER PARTEIEN ANGEZEIGT, DIE SIE ANHAND DER FLAGGEN ERKENNEN. DIE MITTLERE SCHALTFLÄCHE ÖFFNET EIN FENSTER MIT EINER ÜBERSICHT ÜBER DIE SCHLACHT.
- 35 WECHSELN SIE HIER ZWISCHEN RTS-MODUS (LINKS) UND DEM DIREKTEN KOMMANDO-MODUS (RECHTS).
- 36 HIER SEHEN SIE DIE KAPITÄNE IHRER GESCHWADER
- 37 FÄHIGKEITEN DES AUSGEWÄHLTEN KAPITÄNS. AKTIVE FÄHIGKEITEN WERDEN MIT EINEM AUFLADE-BALKEN DARGESTELLT, KÖNNEN ABER NUR IM KOMMANDO-MODUS VERWENDET WERDEN.
- 38 DER KEGEL ZEIGT DEN AKTUELLEN SICHTBEREICH DER KAMERA. BEFREUNDETE SCHIFFE WERDEN GRÜN DARGESTELLT, FEINDLICHE ROT. AUF DEM ÄUSSEREN RING WIRD DIE AKTUELLE WINDRICHTUNG UND -GESCHWINDIGKEIT ANZEIGT.
- 39 SCHIFFS-INFORMATIONSFENSTER. MEHR DETAILS ERFAHREN SIE DURCH EINEN LINKSKLICK AUF EIN SCHIFF.

TIPP: DORT FINDEN SIE UNTER ANDEREM DAS REGISTER „LADUNG“. FALLS SIE WÄHREND DER SCHLACHT AN GESCHWINDIGKEIT ZULEGEN MÖCHTEN, KÖNNEN SIE LADUNG ÜBER BORD WERFEN. EINMAL ÜBER BORD GEGANGEN IST SIE JEDOCH UNWIEDERBRINGLICH VERLOREN.

SCHIFFSSTATUS

- ④① LADEZEIT DER KANONEN
- ④② ZUSTAND DES RUMPFES (GRÜN/GELB/ROT)
- ④③ ZUSTAND DER SEGEL (GRÜN/GELB/ROT)
- ④④ ZUSTAND DER MANNSCHAFT (GRÜN/GELB/ROT)
- ④⑤ GESCHWINDIGKEIT DES SCHIFFES



- ④⑤ STOPPBEFEHL
- ④⑥ FEUER ERÖFFNEN/EINSTELLEN.
- ④⑦ ENTERN (INAKTIV BEI ZU GROSSER ENTFERNUNG ODER WENN SIE MEHR ALS EIN SCHIFF AUSGEWÄHLT HABEN).
- ④⑧ FLUCHTMODUS (ENTFERNT SICH EIN SCHIFF WEIT GENUG VOM FEIND, NIMMT ES NICHT MEHR AM KAMPF TEIL).
- ④⑨ BEFEHL ZUR KAPITULATION.
- ④⑩ FORMATION FÜR AUSGEWÄHLTE SCHIFFE WÄHLEN.
- ④⑪ TAKTIK FÜR AUSGEWÄHLTE SCHIFFE WÄHLEN.
- ④⑫ MUNITION FÜR AUSGEWÄHLTE SCHIFFE WÄHLEN.

FORMATIONEN:

- ④⑬ EINZELNE LINIE BILDEN. DAS STÄRKSTE SCHIFF ÜBERNIMMT DIE FÜHRUNG.
- ④⑭ DIE AUSGEWÄHLTEN SCHIFFE BILDEN KEINE FORMATION. SIE BEWEGEN SICH UNABHÄNGIG VONEINANDER UND IN MAXIMALER GESCHWINDIGKEIT ZU IHREM ZIEL.
- ④⑮ DIE SCHIFFE BEWEGEN SICH MIT DER GESCHWINDIGKEIT DES LANGSAMSTEN SCHIFFES IN DER FORMATION.
- ④⑯ DIE SCHIFFE BEWEGEN SICH SEITE AN SEITE. DAS STÄRKSTE SCHIFF NIMMT EINE MITTELPOSITION EIN.

TAKTIK:

- ④⑰ NÄCHSTGELEGENE ZIELE ANGREIFEN.
- ④⑱ ZIEL IHRER WAHL ANGREIFEN.
- ④⑲ WÄHREND DES ANGRIFFS IN KURZER DISTANZ BLEIBEN.
- ④⑳ DISTANZ ZUM GEGNER WAHREN.

MUNITION:



NORMALE KANONENKUGELN



KETTENGESCHOSSE



SPLITTERGESCHOSSE



SCHIFFE BESTIMMEN SELBST ÜBER MUNITION

MAUS- UND TASTATURBEFEHLE:

LINKSKLICK DIENT DER AUSWAHL DER SCHIFFE, SOWOHL IN DER 3D-ANSICHT ALS AUCH IN DER UNTEREN ANZEIGE. WENN SIE DIE TASTE CTRL (STRG) GEDRÜCKT HALTEN, KÖNNEN SIE DURCH LINKSKLICKS AUF IHRE SCHIFFE MEHRERE SCHIFFE AUSWÄHLEN. SIE KÖNNEN EBENSO EIN FEINDLICHES SCHIFF ANKLICKEN, UM SICH DIE SCHIFFS-Infos DES BETREFFENDEN SCHIFFES ANZEIGEN ZU LASSEN.

MIT RECHTSKLICK WERDEN BEFEHLE ERTEILT. DURCH KLICKEN AUF OFFENES MEER ERTEILEN SIE DEN AUSGEWÄHLTEN SCHIFFEN EINEN BEWEGUNGSBEFEHL. DURCH KLICKEN AUF FEINDLICHE SCHIFFE ERTEILEN SIE DEN BEFEHL, DIESE ANZUGREIFEN.

DAS MAUSRAD DIENT ZUM HEREIN- UND HERAUSZOOMEN. DURCH DRÜCKEN UND HALTEN DER MITTLEREN MAUSTASTE DREHEN SIE DIE KAMERA.

DURCH DAS BEWEGEN DER MAUS ZUM BILDSCHIRMRAND BEWEGT SICH DIE ANSICHT IN DIE JEWEILIGE RICHTUNG.

TASTATUR-BEFEHLE:

ESC - ÖFFNET OPTIONS-BILDSCHIRM

P / LEERTASTE - PAUSE

F – SCHIFFSNAMEN AUSBLENDEN / ANZEIGEN

G – INTERFACE AUSBLENDEN / ANZEIGEN







KOMMANDO-MODUS

UM IN DEN KOMMANDO-MODUS ZU WECHSELN, KLICKEN SIE DIE SCHALTFLÄCHE SEITLICH DER RECHTEN FLAGGE AM BILDSCHIRM OBEN. ALTERNATIV WECHSELN SIE, INDEM SIE AUF DAS KAPITÄNSPORTRAIT AUF DER LINKEN BILDSCHIRMSEITE KLICKEN. SIE WERDEN SEHEN, DASS DIE ANSICHT NAHEZU IDENTISCH ZUM ECHTZEITMODUS IST. DER UNTERSCHIED BESTEHT DARIN, DASS IM KOMMANDOMODUS DIE PERSPEKTIVE AUF DAS SCHIFF UNTER IHREM KOMMANDO FESTGELEGT IST. SIE KÖNNEN DIE ANSICHT LEDIGLICH DREHEN ODER HERAUS- / HERANZOOMEN. ALLERDINGS STEHEN IHNEN EINE REIHE VERSCHIEDENER ANSICHTEN ZUR VERFÜGUNG, DURCH DIE SIE MITTELS DER TAB-TASTE WECHSELN.

SIE NUTZEN DIE FÄHIGKEITEN DES KAPITÄNS, WÄHREND SIE DAS KOMMANDO ÜBER DAS FLAGGSCHIFF HABEN. AKTIVE FÄHIGKEITEN KÖNNEN SIE DURCH ANKLICKEN ODER DURCH EINGABE

DER SCHNELLWAHLTASTEN 1-9 BEFEHLEN. JEDE AKTIVE FÄHIGKEIT VERFÜGT ÜBER EINE ANZEIGE NEBEN DEM ZUGEORDNETEN SYMBOL. WIRD DIE FÄHIGKEIT GENUTZT, SINKT DIE ANZEIGE UND WEIST DIE VERBLEIBENDE DAUER AN. ERREICHT DIE ANZEIGE DEN WERT NULL, FÜLLT SIE SICH NACH UND NACH WIEDER, BIS DIE FÄHIGKEIT WIEDER EINGESETZT WERDEN KANN.

DIE MINIKARTE ZEIGT IM KOMMANDO-MODUS NICHT DEN SICHTBEREICH DER KAMERA. DAS SYMBOL IN DER MITTE STELLT VIELMEHR DAS SCHIFF UNTER IHREM KOMMANDO DAR. DIE BEIDEN KEGEL STEHEN FÜR DEN FEUERBEREICH. GLEICHZEITIG ZEIGEN SIE DIE REICHWEITE DER AKTUELL GEWÄHLTEN MUNITION AN.

UNTER DER MINIKARTE BEFINDEN SICH EINIGE NEUE SCHALTFLÄCHEN. UNTEN LINKS KÖNNEN SIE AUS DREI VERSCHIEDENEN SCHUSSWINKELN WÄHLEN:  ENG  NORMAL  WEIT. UNTEN RECHTS KÖNNEN SIE DIE SEGELSETZUNG BESTIMMEN:  KEINE SEGEL  KAMPFSEGEL UND  VOLLE SEGEL.

BEFEHLSSCHALTFLÄCHEN:



KAMERAPERSPEKTIVE ÄNDERN



ENTERN (INAKTIV BEI ZU GROSSER ENTFERNUNG ODER WENN SIE MEHR ALS EIN SCHIFF AUSGEWÄHLT HABEN).



FLUCHTMODUS (ENTFERNT SICH EIN SCHIFF WEIT GENUG VOM FEIND, NIMMT ES NICHT MEHR AM KAMPF TEIL).



BEFEHL ZUR KAPITULATION



MUNITION WÄHLEN

OBERHALB DIESER BEFEHLSYMBOLS BEFINDEN SICH ZWEI SCHALTFLÄCHEN IN FORM VON KANONEN. DIESE DIENEN ZUM ABFEUERN DER BACKBORD- /STEUERBORD-KANONEN. ALTERNATIV NUTZEN SIE DIE TASTEN Q UND E AUF DER TASTATUR.



MAUS- UND TASTATURBEFEHLE

LINKSKLICK AUF FEINDLICHES SCHIFF ZEIGT INFORMATIONEN ÜBER DAS SCHIFF. DAS MAUSRAD DIENET ZUM HEREIN- UND HERAUSZOOMEN. DURCH DRÜCKEN UND HALTEN DER MITTLEREN MAUSTASTE DREHEN SIE DIE KAMERA.

TASTATUR-BEFEHLE:

ESC - ÖFFNET OPTIONSBILDSCHIRM

P / LEERTASTE - PAUSE

F - SCHIFFSNAMEN AUSBLENDEN / ANZEIGEN

W - SEGEL HISSEN

S - SEGEL HIEVEN

A - NACH LINKS SEGELN (BACKBORD)

D - NACH RECHTS SEGELN (STEUERBORD)

Q- BACKBORD-KANONEN ABFEUERN (LINKS)
E- STEUERBORD-KANONEN ABFEUERN (RECHTS)
TAB ZWISCHEN KAMERASICHTEN WECHSELN
1-9 AKTIVE FÄHIGKEITEN NUTZEN
G AUSBLENDEN / ANZEIGEN DES GUI

SCHLACHTAUSGANG

NACH DER SCHLACHT WERDEN STATISTIKEN ZUM STATUS ALLER SCHIFFE ANGEZEIGT, DIE BETEILIGT WAREN. FALLS SIE IM KAMPAGNEN-MODUS GESPIELT UND VERLOREN HABEN, KEHREN IHRE SCHIFFE, DIE GEFLOHEN SIND, UNTER IHR KOMMANDO ZURÜCK, SOBALD SIE WIEDER ZUR TAKTISCHEN EBENE WECHSELN. FALLS SIE GEWONNEN HABEN, SCHLIESSEN SICH DIE SCHIFFE UNTER IHREM KOMMANDO, DIE KAPITULIERT HABEN, WIEDER IHRER FLOTTE AN. SCHIFFE DES GEGNERS, DIE KAPITULIERT HABEN, BILDEN EIN NEUES GESCHWADER UNTER IHREM KOMMANDO.

SCHIFFSTYPEN

UNTERSCHIEDLICHE SCHIFFSTYPEN EIGNEN SICH FÜR UNTERSCHIEDLICHE AUFGABEN.

BARKE

VERFÜGT ALS KÜSTENSCHIFF ÜBER EINE GROSSE REICHWEITE UND EIGNET SICH PERFEKT FÜR DEN HANDEL ZWISCHEN WEIT AUSEINANDER LIEGENDEN KOLONIEN. MIT IHREN MITTELSCHWEREN KANONEN KANN SIE SICH GEGEN EIN EINZELNES PIRATENSCHIFF DURCHSETZEN, ABER FÜR GRÖßERE GEFECHTE BENÖTIGT SIE EINE ESKORTE.

KARAVELLE

EINES DER ERSTEN OZEANTAUGLICHEN HANDELSCHIFFE, DAS IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHT. DER LADERAUM IST BEGRENZT UND DIE VERTEIDIGUNGSMÖGLICHKEITEN SIND SCHWACH. DURCH DEN NIEDRIGEN PREIS UND DIE GROSSE REICHWEITE EIGNEN SICH KARAVELLEN SEHR GUT ZUM ERKUNDEN NEUER KOLONIESTANDORTE.

KARACKE

DIE KARACKE IST DAS ERSTE OZEANTAUGLICHE KRIEGSSCHIFF, DAS IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHT. DA SIE EIN WENIG SCHNELLER IST ALS DIE IM FRÜHEN 16. JAHRHUNDERT ÜBLICHEN HANDELSCHIFFE, EIGNET SIE SICH SEHR GUT DAZU, HANDELSCHIFFE ZU JAGEN.

SCHALUPPE

HANDELSCHALUPPEN SIND SEHR SCHNELL, ABER AUFGRUND IHRER GERINGEN GRÖSSE KÖNNEN SIE NICHT VIEL LADUNG MIT SICH FÜHREN. MIT LEDIGLICH 8 LEICHTEN KANONEN SIND HANDELSCHALUPPEN KAUM IN DER LAGE, SICH SELBST ZU VERTEIDIGEN UND SOLLTEN DAHER FEINDKONTAKT MEIDEN.

SCHONER

SCHONER SIND SCHNELLE SCHIFFE, DIE SICH GUT FÜR DEN HANDEL UND FÜR ERKUNDUNGSFAHRTEN EIGNEN. SIE VERFÜGEN ÜBER AUSREICHEND LEICHTE KANONEN, UM EINE GEFAHR FÜR HANDELSCHIFFE DARZUSTELLEN, INSBESONDERE WENN SIE IN GROSSER ZAHL AUFTRETEN. DAHER EIGNEN SIE SICH GUT ALS PIRATENSCHIFFE. VIELE PIRATEN UNTERHALTEN EINE KLEINE FLOTTE VON SCHONERN, UM SCHNELL EINZELNE FRACHTSCHIFFE OHNE ESKORTE ANZUGREIFEN.

BRIGG

EINE BRIGG IST EIN VIELSEITIGES SCHIFF, DAS SOWOHL ALS KRIEGSSCHIFF ALS AUCH ALS TRANSPORTMITTEL GENUTZT WERDEN KANN. IM KAMPF IST SIE MANÖVRIERFÄHIG UND AGIL. ALS FRACHTSCHIFF VERFÜGT SIE ÜBER EINEN RIESIGEN LADERAUM UND IST DABEI RELATIV SCHNELL. SIE BENÖTIGT EINE GROSSE MANNSCHAFT.

FLEUTE

EINE FLEUTE, AUCH FLUYT GENANNT, IST URSPRÜNGLICH EIN TRANSPORTSCHIFF AUS DEN NIEDERLANDEN. DIESES ÄUSSERST SEETAUGLICHE SCHIFF IST SEHR GUT FÜR LANGE REISEN AUF HOHER SEE GEEIGNET. FLEUTEN VERFÜGEN ÜBER MITTELSCHWERE KANONEN, KÖNNEN SICH JEDOCH NICHT MIT KRIEGSSCHIFFEN MESSEN UND SOLLTEN DEN KAMPF VERMEIDEN.

INDIENFAHRER

INDIENFAHRER STELLTEN DIE GRÖSSTE KLASSE DER HANDELSCHIFFE DAR. DER INDIENFAHRER WURDE JEDOCH NICHT AUSSCHLIESSLICH ZU HANDELSZWECKEN ERBAUT, DA DIESE SCHIFFE MIT SCHWEREN KANONEN GUT GENUG BEWAFFNET WAREN, UM SICH SELBST VERTEIDIGEN ZU KÖNNEN. INDIENFAHRER SIND KRIEGSSCHIFFEN SO ÄHNLICH, WIE EIN HANDELSCHIFF NUR SEIN KANN.

KUTTER

KUTTER SIND DIE KLEINSTE KRIEGSSCHIFFE. MIT IHREN LEICHTEN KANONEN HABEN SIE JEDOCH KEINE CHANCE GEGEN GRÖSSERE KRIEGSSCHIFFE UND SOLLTEN ES VERMEIDEN, SCHWER BEWAFFNETEN TRANSPORTERN ZU NAHE ZU KOMMEN. OFTMALS IST IHRE HOHE GESCHWINDIGKEIT IHR GRÖSSTER VORTEIL. KUTTER EIGNEN SICH GUT FÜR ERKUNDUNGSFAHRTEN. IN GRUPPEN KÖNNEN SIE ES MIT SCHEBECKEN AUFNEHMEN, DIE HÄUFIG VON PIRATEN GENUTZT WERDEN.

SCHEBECKE

SCHEBECKEN SIND MEIST EIN WENIG KLEINER ALS FREGATTEN UND AUCH WENIGER SCHWER BEWAFFNET. SCHEBECKEN BLICKEN AUF EINE LANGE GESCHICHTE ALS KORSAREN SCHIFFE ZURÜCK UND WAREN IM MITTELALTER VERBREITET. IHRE HOHE GESCHWINDIGKEIT BIETET EINEN GROSSEN VORTEIL GEGENÜBER EINER LANGSAMEN BEUTE. IHRE MANÖVRIERFÄHIGKEIT IST GUT.

GALEONE

EINE GALEONE IST EIN GUT BEWAFFNETES KRIEGSSCHIFF, DAS DARÜBER HINAUS VIEL LADUNG MIT SICH FÜHREN KANN. SIE IST BEKANNT FÜR IHRE ROLLE IN DER SPANISCHEN SCHATZFLOTTE IN DER KARIBIK. GALEONEN WURDEN WÄHREND DES 16. JAHRHUNDERTS ENTWICKELT.

FREGATTE

FREGATTEN SIND GROSSE KRIEGSSCHIFFE, DIE VIELE ROLLEN ÜBERNEHMEN KÖNNEN. SIE KÖNNEN ES MIT JEDEM FEIND AUFNEHMEN, MIT AUSNAHME VON LINIENSCHIFFEN. IHRE HOHE GESCHWINDIGKEIT MACHT SIE ZU GUTEN ESKORTSCHIFFEN FÜR SCHNELLERE HANDELSCHIFFE.

LINIENSCHIFF, 1. GRADES

EIN LINIENSCHIFF 1. GRADES HAT SCHWERE KANONEN AUF DREI DECKS. ES KANN MIT EINER EINZIGEN BREITSEITE GROSSE VERWÜSTUNGEN ANRICHTEN. AM WIRKUNGSVOLLSTEN IST ES IN EINER LINIENFORMATION.

LINIENSCHIFF, 3. GRADES

LINIENSCHIFFE WURDEN ENTWICKELT, UM IN EINER LINIENFORMATION EINGESETZT ZU WERDEN. AUF DIESE WEISE WAREN SIE IN DER LAGE, AM FEIND VORBEI ZU SEGELN UND IN RASCHER ABFOLGE BREITSEITE UM BREITSEITE ABFEUERN. IHRE BEWAFFNUNG IST DER EINER FREGATTE ÜBERLEGEN, ABER SIE SIND NICHT SO BEWEGLICH UND SCHNELL.



INSTALLATION

FIRST, PLACE THE DISK TO THE DESIGNATED DRIVE. IF YOU HAVE ENABLED AUTOMATIC SETUP, THE INSTALLATION MENU APPEARS IMMEDIATELY. OTHERWISE, YOU HAVE TO SELECT THE APPROPRIATE DISK DRIVE MANUALLY AND CLICK THE FILE „AUTORUN.EXE“. START THE INSTALLATION PROGRAM BY CLICKING „INSTALL NYXQUEST KINDRED SPIRITS“ AFTER THE SUCCESSFUL SETUP, YOU CAN PLAY BY CLICKING THE APPROPRIATE ICON ON THE DESKTOP OR BY SELECTING THE PROGRAM, USING YOUR START MANAGER. UNINSTALL THE APPLICATION BY USING THE AUTOMATISMS OF THE OPERATING SYSTEM.

SERIAL NUMBER AND ACTIVATION

WHEN YOU FIRST START THE GAME, YOU WILL BE PROMPTED TO ENTER YOUR SERIAL NUMBER. IT IS REQUIRED THAT YOU ENTER THE 16-DIGIT CODE IN ORDER TO PLAY „COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS“ IN ITS ENTIRETY. YOUR PERSONAL SERIAL NUMBER IS LOCATED ON THE BACK OF THIS MANUAL. PLEASE ENTER THE NUMBER CONTINUOUSLY. UPPER AND LOWER CASE IS NOT IMPORTANT, FINISH BY CLICKING OK. IF THE NUMBER HAS BEEN ACCEPTED, THE GAME WILL BE AUTOMATICALLY ACTIVATED, PROVIDED THAT THERE IS A CONNECTION WITH THE INTERNET. YOU WILL ALSO RECEIVE A 16-DIGIT CODE FOR RE-ACTIVATION, WHICH WILL ONLY BE NEEDED FOR A NEW INSTALLATION. IF YOU CAN'T FIND A SERIAL NUMBER IN YOUR PRODUCT OR IF THE SERIAL NUMBER IS NOT VALID, PLEASE CONTACT OUR HOTLINE. IN THIS CASE, PLEASE KEEP YOUR ORIGINAL SALES RECEIPT AT HAND. IF YOU DO NOT ACTIVATE THE GAME, YOU CAN PLAY IN DEMO MODE, WHICH COMES WITH THE MOST IMPORTANT GAME FEATURES. IF YOU HAVE NO INTERNET CONNECTION, YOU CAN ACTIVATE THE GAME BY TELEPHONE. SELECT THE OPTION „ACTIVATE BY PHONE“. A 16-DIGIT ACTIVATION CODE WILL BE DISPLAYED. PLEASE CALL THE NUMBER SHOWN BELOW AND KEEP YOUR ACTIVATION CODE AT HAND.

ACTIVATION NATIONAL: 01805 - 228482831* ACTIVATION INTERNATIONAL: +49(0)721- 91510501 *CALLS FROM GERMAN LANDLINE 0.14 EUR / MIN. CALLS FROM MOBILE PHONE NETWORKS ARE MUCH MORE EXPENSIVE. NOTE: THIS HOTLINE IS EXCLUSIVELY RESPONSIBLE FOR PRODUCT ACTIVATION. IN CASE OF TECHNICAL OR SUBSTANTIVE QUESTIONS ABOUT THE GAME, PLEASE CONTACT OUR TECHNICAL SUPPORT.

HISTORICAL BACKGROUND

WELCOME TO THE EUROPEAN CONQUEST OF NORTH AMERICA. BETWEEN THE 16TH AND 18TH CENTURIES, A STRUGGLE FOR DOMINANCE AROSE IN THE NEW WORLD BETWEEN GREAT BRITAIN, SPAIN, PORTUGAL, THE NETHERLANDS, FRANCE, GERMANY AND DENMARK. THE INCENTIVES FOR VICTORY ARE THE RESOURCES OF THE NEW COLONIES; FROM GOLD, SILVER, AND GEMS TO EXOTIC SPICES, COCOA, AND COTTON, ALL OF THESE ITEMS FETCH A HANDSOME PRICE IN EUROPE. THE REWARDS ARE HIGH, BUT THESE TREASURES DO NOT COME EASY, FOR ALTHOUGH IT IS A TIME OF EXCITEMENT, IT IS ALSO ONE OF GREAT DANGER. PIRATES CRUISE THE SEA ROUTES, COMPETING NATIONS ARE SEEKING THEIR OWN ADVANTAGES, AND THE INDIGENOUS NATIVES ARE RARELY ALLIES, MORE OFTEN BECOMING BITTER ENEMIES. IN THESE TIMES OF CHANGING ALLIANCES AND WARS, TRADE IS FLOURISHING.

IN COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS YOU TAKE OVER THE ROLE OF THE KING'S DEPUTY OF THE NATION OF YOUR CHOICE. YOUR STAFF OF SENIOR ADVISORS WILL GIVE YOU DIRECTION AND ADVICE, WHICH YOU ARE FREE TO IGNORE AT YOUR PERIL. YOUR MISSION IS TO SEEK OUT NEW COLONIES AND DEFEND THEM FROM YOUR ENEMIES AS THEY GROW IN SIZE, BOLSTERED BY MATERIALS AND SUPPLIES EXPORTED FROM EUROPE.

AS YOUR NEW COLONIES GROW LARGER, YOUR SPHERE OF INFLUENCE EXPANDS, RESULTING IN MORE AND MORE NATURAL RESOURCES ACCUMULATING AT THE COLONY. NEWLY ERECTED BUILDINGS WILL PROCESS THESE RESOURCES, ALLOWING YOU TO CREATE MORE SUPPLIES FOR THE CAUSE. SHIPPING RESOURCES AND PRODUCTS BACK TO EUROPE PROVIDES YOU WITH MONEY, WHICH CAN BE USED TO IMPROVE COLONIES AND BUY EXPORTS FROM EUROPE. NEW COLONISTS AWAIT TRANSPORT TO THE NEW WORLD IN YOUR HOME HARBOUR. YOU MUST USE CAUTION, AS THE THREAT OF VIOLENCE IS EVER PRESENT; RIVAL NATIONS ARE OUT FOR YOUR TERRITORIES, AND WILL ATTACK YOUR SHIPS AND INVADE YOUR COLONIES WITH NO PROVOCATION. PIRATES WILL SWOOP IN, CAPTURING YOUR SQUADRON AND MAKING OFF WITH YOUR GOLD. AND YOU'LL HAVE IT NO EASIER ON YOUR HOME TURF, AS NATIVES TEND TO BECOME HOSTILE WHEN YOUR TERRITORIES ENCROACH ON THEIR LAND.

FIGHT IN CAPTIVATING SEA BATTLES AND
PROTECT YOUR COLONIES!

MAIN MENU

SINGLE PLAYER

FROM HERE YOU CAN ACCESS THE SINGLE PLAYER CAMPAIGN, OR SELECT VARIOUS BATTLE MODES. CHOOSE BETWEEN "BATTLE", "QUICK BATTLE" AND "HISTORICAL BATTLES".

LOAD GAME

IF YOU HAVE PREVIOUSLY PLAYED THE CAMPAIGN, YOU CAN QUICK START YOUR LAST SAVE FROM HERE.

OPTIONS

YOU CAN CHANGE GRAPHICS AND SOUND SETTINGS HERE. KEY-BINDS AND CONTROLS ARE ALSO MANAGED IN OPTIONS.

TUTORIALS

YOU CAN WATCH SEVERAL TUTORIAL VIDEOS ON SPECIFIC GAME MECHANICS HERE.

EXTRA

ACCESS CREDITS, TRAILERS AND VARIOUS WALLPAPERS HERE.

EXIT TO WINDOWS

QUIT AND EXIT BACK TO WINDOWS.



THE SINGLE PLAYER CAMPAIGN

PRE-SETTINGS

AFTER CHOOSING THE SINGLE PLAYER CAMPAIGN MODE, SELECT ONE OF THE EUROPEAN COUNTRIES AS YOUR PARTY. YOUR CHOICE WILL DETERMINE A NUMBER OF THINGS, FROM THE SPEED OF YOUR SHIPS, AVAILABLE WEAPONS AND THE ATTITUDE THE NATIVES HAVE TOWARDS YOU. YOU MAY ALSO CHOOSE BETWEEN THREE DIFFICULTY MODES.

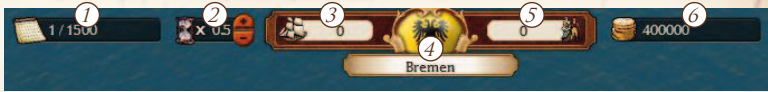


THE BEGINNING OF THE CAMPAIGN

YOU BEGIN THE GAME WITH NOTHING BUT A SMALL SQUADRON ON THE EDGE OF THE NEW WORLD. YOU START WITH NO COLONIES, SO SCOUTING OUT A SUITABLE PLACE FOR YOUR INITIAL COLONY SHOULD BE YOUR FIRST ORDER OF BUSINESS. YOUR ADVISORS WILL ALLOW YOU SOME TIME TO BUILD YOUR COLONY, BUT REST ASSURED THEY WILL SOON HAVE TASKS FOR YOU TO COMPLETE. KEEPING YOUR ADVISORS HAPPY IS CRUCIAL, AS YOU SERVE AT THEIR CONVENIENCE. DISAPPOINTING THEM, AND YOUR POSITION (AND GAME) WILL BE THROUGH.

THE STRATEGIC LEVEL

WHEN THE CAMPAIGN GAME STARTS, YOU ARE IN THE STRATEGIC LEVEL.



- ① SHOWS CURRENT MONTH AND YEAR
- ② LEFT CLICK TO CHANGE GAME SPEED, YOU CAN ALSO USE + AND - KEYS ON KEYPAD TO CHANGE GAME SPEED.
- ③ INDICATES HOW MANY SQUADRONS ARE CURRENTLY AT HOME PORT.
- ④ LEFT CLICK TO OPEN HOME PORT INTERFACE.
- ⑤ AMOUNT OF COLONISTS CURRENTLY AVAILABLE IN YOUR HOME PORT.
- ⑥ AMOUNT OF MONEY YOU HAVE IN YOUR ACCOUNT.



- ⑦ WORLD MAP SHOWS THE GAME AREA. YOU CAN CHANGE THE VIEW BY LEFT-CLICKING ON THE WORLD MAP.
- ⑧ EACH SQUADRON IS REPRESENTED BY A PORTRAIT OF ITS COMMANDER. LEFT CLICK TO SELECT A SQUADRON AND TO OPEN THE ⑨ SQUADRON INTERFACE. A SECOND CLICK WILL CENTER YOUR VIEW ON THE SELECTED SQUADRON. YOU CAN ALSO SELECT A SQUADRON BY CLICKING ON IT AT THE STRATEGIC LEVEL. NUMBERS AT THE BOTTOM OF THE COMMANDER ICON REPRESENT HOW MANY COASTAL VESSELS (ON THE LEFT) AND OCEAN READY SHIPS (ON THE RIGHT) ARE IN YOUR SQUADRON. STARS INDICATE THE COMMANDER'S LEVEL.

- ⑩ CLICK TO OPEN THE MAILBOX. YOU WILL GET MESSAGES ABOUT COMPLETED TASKS, CONTACTS FROM OTHER NATIONS, NEWS ABOUT THEIR ACTIONS AND MORE.

- ⑪ CLICK TO OPEN THE ADVISOR'S WINDOW. IN THIS WINDOW YOU CAN CHECK YOUR CURRENT STANDING WITH EACH ADVISOR AND RECEIVE ADVICE ON WHAT TO DO TO IMPROVE YOUR STANDING WITH THEM. IF YOU ALLOW THE OVERALL STANDING TO DROP TOO LOW, YOU WILL BEGIN TO RECEIVE WARNING MESSAGES. FAIL TO RESPOND, AND YOU WILL EVENTUALLY LOSE THE GAME.



- ⑫ *CLICK TO OPEN THE DIPLOMACY WINDOW. FROM THIS WINDOW YOU CAN INSPECT RANKINGS AND CURRENT RELATIONS BETWEEN NATIONS. DECLARING WAR AND LAUNCHING NEGOTIATIONS CAN ALSO BE DONE THROUGH THIS WINDOW.*
- ⑬ *CLICK TO OPEN THE FINANCIAL REPORT.*
- ⑭ *CLICK TO OPEN THE MISSION'S WINDOW. IN THIS WINDOW YOU CAN VIEW DETAILED INFORMATION ON CURRENT MISSIONS.*

NEGOTIATIONS

IN THIS WINDOW YOU CAN MAKE DIPLOMATIC OFFERS TO OTHER NATIONS, INCLUDING ALLIANCES, PACTS, DECLARATIONS OF PEACE, AND DECLARATIONS OF WAR OR PEACE TO THIRD PARTY NATIONS. YOU CAN OFFER MONEY, ITEMS OR STRATEGIC RELATION CHANGES. YOU CAN SEE HOW THE OTHER NATION IS FEELING ABOUT YOUR OFFER FROM THE POWER BAR. IF YOU OFFER A BAD DEAL, YOUR RELATION STATUS WITH THE OTHER NATION MAY DROP. YOU CAN TRADE ITEMS WITH OTHER NATIONS, BUT THE ITEMS YOU WISH TO TRADE MUST BE IN YOUR HOME PORT WAREHOUSE.

- ⑮ *CLICK TO ACCESS OPTIONS.*

NAVIGATION IN THE STRATEGIC VIEW



SQUADRON INTERFACE

COMMAND SYMBOLS AND YOUR SELECTED SQUAD INFORMATION ARE LOCATED NEXT TO THE CAPTAIN'S PORTRAIT. A MAXIMUM OF 5 SHIPS CAN BE IN A SQUADRON, AND THEIR STATUS IS SHOWN IN BOTH TEXT AND COMMAND ICONS.

- ⑯ *LEFT CLICK TO OPEN THE SQUADRON INFO SCREEN.*
- ⑰ *SHOWS THE CURRENT STATUS/COMMAND OF THE SELECTED SQUADRON.*
- ⑱ *LEFT CLICK TO OPEN THE SHIP INFO SCREEN.*
- ⑲ *CLICK TO ORDER THE SELECTED SQUADRON TO SAIL TO HOME PORT.*
- ⑳ *CLICK THIS BUTTON TO ACTIVATE GROUP MODE. WHEN ACTIVATED, CLICK ANOTHER NEARBY SQUADRON TO REMOVE OR ADD IT TO THE GROUP.*
- ㉑ *LEFT CLICK TO CLEAR YOUR ORDERS AND STOP THE SELECTED SQUADRON IMMEDIATELY.*

- ②② LEFT CLICK TO ACTIVATE PATROL MODE. RIGHT CLICK ON STRATEGIC LEVEL TO GIVE THE SQUADRON A PATROL DESTINATION. HOLD CTRL TO SET MULTIPLE PATROL WAYPOINTS. ONCE A PATROL ROUTE IS SET, A SQUADRON WILL SAIL BETWEEN THE WAYPOINTS UNTIL ANOTHER COMMAND IS GIVEN (26)
- ②③ LEFT CLICK TO OPEN THE TRADE ROUTE PLANNING WINDOW. (27)
- ②④ LEFT CLICK TO USE THE "ATTACK COLONY" COMMAND, THEN RIGHT CLICK ON THE COLONY YOU WISH TO TARGET TO SEND YOUR SELECTED SQUADRON TO ATTACK. (28)

MOVING SQUADRONS ON SEA

TO MOVE YOUR ACTIVE SQUADRON, SIMPLY SELECT THE SQUADRON AND RIGHT-CLICK ON OPEN SEA. THE SQUADRON WILL IMMEDIATELY SET SAIL TOWARDS THAT POINT. SQUADRONS WILL PLOT THEIR COURSE INDEPENDENTLY.

EACH SHIP TYPE HAS A DIFFERENT SPEED. A SQUADRON IS ONLY AS FAST AS ITS SLOWEST SHIP. FOR EXAMPLE, IF YOU WISH TO HAVE A FASTER SQUADRON, IT IS A BAD IDEA TO HAVE SLOWER SHIPS LIKE THE GALLEON OR FLUTE.

SQUADRON RANGE

A SQUADRON IS CONSIDERED A COASTAL SQUADRON AS LONG AS THERE IS AT LEAST 1 COASTAL VESSEL IN IT. NOTICE THAT EACH COASTAL SQUADRON HAS A RANGE. SQUADRON RANGE WILL DECREASE WHEN SAILING AND WILL SLOWLY DECREASE EVEN IF ANCHORED. YOUR SQUADRON RANGE IS AUTOMATICALLY REFILLED WHEN VISITING A FRIENDLY COLONY. RANGE SHOWS THE NEED OF COASTAL SQUADRONS TO VISIT COLONIES IN ORDER TO GET SUPPLIES.

YOU WILL SEE AN ACTIVE SQUADRON'S RANGE REPRESENTED BY A WHITE CIRCLE. IF YOU CANNOT SEE IT, ZOOM YOUR VIEW OUT USING THE MOUSE WHEEL. IF YOUR SQUADRON IS OUT OF RANGE, THERE WILL BE A MARKED DECREASE IN SPEED.

IF A SQUADRON IS ON PATROL OR SAILING GREAT DISTANCES, THEY WILL VISIT COLONIES THEMSELVES, BUT ONLY IF COLONIES ARE AVAILABLE. IF THERE ARE NO COLONIES AVAILABLE, YOU WILL HAVE TO MANUALLY FIND SOME.

OCEAN FARING SHIPS HAVE NO RANGE, BUT THEY ARE EXTREMELY SLOW. IT IS NOT ADVISED TO USE THEM FOR COLONY TO COLONY TRADING.

VIEW RANGE

THE VIEW RANGE IS REPRESENTED BY A FILLED CIRCLE AROUND YOUR SQUADRON. ALL SQUADRONS HAVE A VIEW RANGE, BUT YOU WILL ONLY SEE RIVAL SQUADRONS WHEN THEY ARE INSIDE THE CIRCLE.

COLONY SPOTS, RESOURCES AND NATIVES ARE HIDDEN TO BEGIN WITH, BUT ONCE DISCOVERED THEY REMAIN UNCOVERED FOR THE DURATION OF THE GAME.

COLONIES HAVE A SPHERE OF INFLUENCE (SOI). YOU WILL NOTICE THAT THEIR VIEW RANGE IS ONLY SLIGHTLY BIGGER THAN THEIR SOI.

ATTACKING OTHER SQUADRONS

TO ATTACK AN ENEMY SQUADRON, SIMPLY RIGHT-CLICK ON AN ENEMY THAT IS CURRENTLY IN THE VISUAL RANGE OF YOUR ACTIVE SQUADRON. ONCE YOU GIVE AN ATTACK ORDER, YOUR SQUADRON WILL CLOSE IN AND ATTEMPT TO ENGAGE THE TARGET IN BATTLE. IF THE TARGETED ENEMY ESCAPES OUTSIDE THE VIEW RANGE OF YOUR SQUADRON, THE PURSUIT WILL END.

WHEN TWO OPPOSING SQUADRONS ENGAGE EACH OTHER IN THE STRATEGIC LEVEL, THE PRE-BATTLE SCREEN IS LAUNCHED. ALL YOUR SQUADRONS INVOLVED IN BATTLE CAN BE SEEN ON THE BATTLE PREPARATIONS SCREEN ON THE LEFT SIDE, WITH YOUR ENEMIES SQUADRONS APPEARING ON THE RIGHT. ONCE YOU REACH THIS STAGE, YOU HAVE SOME OPTIONS.



LEFT-CLICK TO ENGAGE THE ENEMY IN TACTICAL LEVEL BATTLE.



LEFT-CLICK TO AUTO-RESOLVE THIS BATTLE.



LEFT CLICK IF YOU DECIDE TO CANCEL A LAUNCHED ATTACK.

WHEN A BATTLE BEGINS, YOU ARE TAKEN TO THE TACTICAL LEVEL. SEE SECTION TACTICAL LEVEL FOR MORE INFORMATION.

ATTACKING COLONIES

YOU MAY ATTACK ANY COLONY THAT IS CONTROLLED BY ANOTHER NATION. TO ATTACK A COLONY, LEFT CLICK ON THE ATTACK COLONY COMMAND BUTTON, THEN RIGHT CLICK THE COLONY YOU WISH TO ATTACK. WHEN YOUR SELECTED ATTACKING SQUADRON REACHES THE TARGETED COLONY, THE BATTLE PREPARATIONS SCREEN WILL BE LAUNCHED. AT THIS POINT YOU CAN STILL CALL OFF THE ATTACK.

GROUPS

YOU CAN CREATE SQUADRON GROUPS CONSISTING OF UP TO THREE SQUADRONS. ONCE CREATED, YOU CAN GIVE VARIOUS COMMANDS TO ONE OF THE SQUADRONS IN THE GROUP, AND THE OTHERS WILL FOLLOW ITS LEAD. FOR EXAMPLE, SQUADRONS WILL AUTOMATICALLY ATTACK ENEMY SQUADRONS, GO ON TRADE RUNS, OR ATTACK COLONIES. USING SQUADRON GROUPS, YOU CAN MANAGE UP TO 15 SHIPS IN ONE TACTICAL BATTLE.

TO CREATE A GROUP, SELECT A SQUADRON, THEN LOCATE AND CLICK THE GROUP BUTTON ON THE COMMAND INTERFACE. NEXT, LEFT CLICK ON THE SQUADRON YOU WISH TO ADD TO THE GROUP, EITHER ON THE STRATEGIC MAP OR FROM THE COMMANDER LIST AT THE BOTTOM OF THE SCREEN. YOU MAY ADD ANY SQUADRON YOU WISH AS LONG AS IT IS IN RANGE.

TO REMOVE A SQUADRON FROM A GROUP, SIMPLY SELECT THE SQUADRON YOU WISH TO STAY GROUPED, CLICK THE GROUP BUTTON AND THEN CLICK THE SQUADRON YOU WISH TO REMOVE FROM THE GROUP.

FOUNDING COLONIES

IN ORDER TO FOUND A NEW COLONY, SEND AN ACTIVE SQUADRON WITH ENOUGH COLONISTS ON BOARD TO A COLONY SPOT. COLONY SPOTS ARE LOCATED THROUGHOUT THE NEW WORLD, AND ARE REPRESENTED BY THE SYMBOL OF A PICKAXE AND SPADE.

THE FIRST 2 COLONIES YOU START DO NOT HAVE A POPULATION LIMIT, BUT EACH SUCCESSIVE COLONY REQUIRES A CERTAIN AMOUNT OF YOUR POPULATION. THIS AMOUNT CAN BE FOUND IN THE DIPLOMACY SCREEN.

COLONY INTERFACE

SELECTING A COLONY ON THE STRATEGIC MAP WILL BRING UP THE COLONY INTERFACE, WHICH WILL APPEAR ON THE TOP OF THE COMMANDER POOL.



COLONY ACTIONS

- 25 CLICK TO OPEN COLONY INFO. HERE YOU CAN SEE DETAILED INFORMATION ABOUT THE COLONY, FROM DEFENSE TO EXISTING BUILDINGS, AND YOU CAN ALSO SET THE TAX PERCENTAGE HERE.
- 26 CLICK TO OPEN A TRADING POST. HERE YOU CAN PURCHASE AND SELL ITEMS FROM YOUR SQUADRONS TO TRADING POSTS OR MOVE ITEMS TO A WAREHOUSE.
- 27 CLICK TO OPEN THE PEOPLE WINDOW. HERE YOU CAN MOVE COLONISTS AND SOLDIERS FROM YOUR PRESENT SQUADRONS TO YOUR COLONY OR HOME PORT AND VICE VERSA. YOU CAN ALSO FIND NEW COMMANDERS AND SPECIALISTS FOR YOUR SQUADRONS HERE.
- 28 CLICK TO OPEN THE DOCKS WINDOW. ALL FINISHED SHIPS ARE LOCATED AT THE DOCKS. HERE YOU CAN CREATE NEW SQUADRONS FROM THE SHIPS AT YOUR DOCKS, OR MOVE SHIPS BETWEEN THE TWO. YOU CAN ALSO SELL SHIPS, OR REPAIR DAMAGED SHIPS.

- 39) CLICK TO OPEN THE SHIPYARD. HERE YOU CAN BUILD NEW SHIPS, BUT NOTE THAT YOU CAN'T BUILD COASTAL VESSELS IN YOUR HOME PORT, AND THAT SOME SHIPS ARE LOCKED UNTIL A SPECIFIC YEAR IS REACHED. LOOKING AT THE QUEUE TAB WILL SHOW YOU WHICH SHIPS ARE BEING BUILT, AND HERE YOU CAN ALSO CHANGE THE ORDER OF THE SHIPS THAT ARE CURRENTLY BEING CONSTRUCTED, OR CANCEL THE BUILD ALTOGETHER.
- 30) CLICK TO OPEN THE BUILDING CONSTRUCTION WINDOW. HERE YOU CAN CONSTRUCT, UPGRADE AND DEMOLISH BUILDINGS.
- 31) INDICATES THE MORALE OF THE COLONY.
- 32) INDICATES THE NUMBER OF COLONISTS IN THE COLONY.
- 33) HERE YOU CAN VIEW RESOURCES THAT ARE COMING INTO THE COLONY. DISABLED RESOURCES ARE TOO FAR AWAY FROM THE COLONY, AND REQUIRE YOU TO IMPORT MORE COLONISTS TO REACH THEM. (SEE THE RIGHT SIDE OF ELEMENT 40 AND 39)

NATIVE AMERICANS

MANY COLONIES HAVE NATIVE TRIBES IN THEIR VICINITY. YOU CAN PROFIT FROM THIS BY BUILDING AN INDIAN AFFAIRS OFFICE IN YOUR COLONY. TO DETER THE NATIVES FROM BECOMING HOSTILE AND ATTACKING YOUR COLONY, CONSTRUCT A MISSIONARY BUILDING AS WELL.

BUILDINGS

ALL BUILDINGS REQUIRE UPKEEP, WHICH COSTS MONEY. PRODUCING AND PROCESSING BUILDINGS GENERATE MONEY FOR THE COLONY IN THE FORM OF TAX INCOME. YOU CAN UPGRADE MOST BUILDINGS FOR MAXIMUM EFFICIENCY.

PRODUCTION AND PROCESSING BUILDINGS

| BUILDING | BASIS MATERIAL | PRODUCT |
|-----------------|----------------|----------------|
| WEAVER | COTTON | CLOTH |
| TANNERY | HIDES | LEATHER |
| WHALER | WHALES | BLUBBER |
| GOLD SMELTER | GOLD ORE | GOLD |
| SILVER SMELTER | SILVER ORE | SILVER |
| IRON SMELTER | IRON ORE | IRON |
| GEM CUTTER | GEM STONES | GEMS |
| SUGARCANE MILL | SUGAR CANES | SUGAR |
| CURING HOUSE | TOBACCO | TOBACCO LEAVES |
| CLOTHIER | CLOTH | CLOTHES |
| LEATHER CRAFTER | LEATHER | LEATHER WARES |
| TRYPOTS | BLUBBER | OIL |
| FOUNDRY | IRON | STEEL |
| DISTILLERY | SUGAR | RUM |
| CIGAR FACTORY | TOBACCO LEAVES | CIGARS |

COLONY BUILDINGS

| BUILDING | EFFECT ON COLONY |
|----------|--|
| CHURCH | INCREASES COLONY MORALE. NOT CUMULATIVE WITH TAVERN. |
| TAVERN | TAVERN. INCREASES COLONY MORALE. NOT CUMULATIVE WITH CHURCH. |

| | |
|------------------------------|---|
| MISSIONARY | INCREASES RELATIONS WITH THE NATIVES NEAR TO THE COLONY. |
| GARRISON | INCREASES THE AMOUNT OF SOLDIERS THAT CAN BE STATIONED IN THE COLONY. |
| FORT | INCREASES COLONY DEFENSE, AND SLIGHTLY INCREASES MORALE. HIGHER LEVEL FORTS HAVE BASTIONS THAT APPEAR IN THE TACTICAL LEVEL. |
| THEATRE | INCREASES COLONY MORALE. |
| SMITHY | REQUIRED FOR SOME HIGHER LEVEL BUILDINGS. |
| DOCTOR | REQUIRED FOR LARGER COLONIES TO KEEP MORALE AT BAY, ALSO INCREASES MORALE SLIGHTLY. |
| TOWNHALL | REQUIRED FOR SOME HIGHER LEVEL BUILDINGS. A NEW COLONY ALWAYS HAS A LEVEL ONE TOWN HALL. |
| INDIAN AFFAIRS OFFICE | ALLOWS GATHERING OF BONUS RESOURCE FROM NATIVE TRIBE |
| WAREHOUSE | ALLOWS STORING OF ITEMS. A NEW COLONY ALWAYS HAS A LEVEL 1 WAREHOUSE |
| TRADING POST | ALL COLONIES HAVE A LEVEL 1 TRADING POST BY DEFAULT. HIGHER LEVEL TRADING POSTS HAVE HIGHER CAPACITY. |
| COURTHOUSE | REQUIRED FOR SOME HIGHER LEVEL BUILDINGS, ALSO INCREASES MORALE SLIGHTLY. |
| DOCKS | ALL COLONIES HAVE DOCKS BY DEFAULT |
| SHIPYARD | ALLOWS THE COLONY TO BUILD NEW SHIPS. BIGGER SHIPS REQUIRE A HIGHER LEVEL SHIPYARD |
| PALACE | INCREASES THE MORALE OF THE COLONY WHERE IT IS BUILT. ALSO INCREASES THE MORALE OF NEARBY COLONIES. UPGRADING A PALACE INCREASES THE MORALE BONUS AND ITS RANGE. YOU CAN ONLY HAVE ONE PALACE. BUILDING A NEW PALACE WILL DEMOLISH THE EXISTING PALACE. |

TACTICAL LEVEL

ALL NAVAL COMBAT TAKES PLACE AT THE TACTICAL LEVEL.

TO PAUSE THE GAME AND BRING UP THE CONTROL PANEL, PRESS ESC AT ANY TIME. YOU CANNOT SAVE THE GAME DURING A BATTLE.

THERE ARE TWO MODES OF PLAY IN THE TACTICAL LEVEL: RTS-MODE AND DIRECT COMMAND MODE.

RTS-MODE

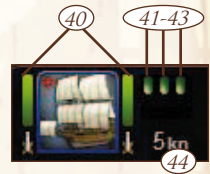


IN RTS-MODE YOU CONTROL AND COMMAND THE SHIPS IN YOUR SQUADRONS IN REAL-TIME.

- 34 THE POWER BALANCE BARS INDICATE THE STRENGTH OF THE PARTIES. THE FLAGS IDENTIFY WHICH NATION YOU ARE DEALING WITH. SWITCH HERE BETWEEN RTS-MODE (LEFT) AND DC-MODE (RIGHT).
- 35 HERE YOU CAN SEE YOUR SQUADRON COMMANDERS.
- 36 SKILLS OF THE ACTIVE COMMANDER. ACTIVE SKILLS HAVE A COOL-DOWN BAR BESIDE THEM AND CAN ONLY BE USED IN DC-MODE.
- 37 THE CONE SHOWS THE CURRENT CAMERA VIEW AREA. GREEN DOTS ARE FRIENDLY SHIPS AND RED DOTS ARE HOSTILE SHIPS. THE SMALL CIRCLE WITH A NUMBER ON IT ON THE OUTER RING SHOWS THE CURRENT WIND DIRECTION AND SPEED.
- 38 HERE YOU WILL FIND SHIP INFORMATION WINDOWS. LEFT CLICK ON ANY SHIP TO SEE ITS INFO.
- 39 WHEN LOOKING AT SHIP INFO, YOU WILL SEE A BUTTON TO OPEN THE CARGO SCREEN. HERE YOU CAN SEE WHAT THE SELECTED SHIP HAS IN ITS CARGO HOLD. YOU ARE ABLE TO DUMP YOUR CARGO IN BATTLE IN EXCHANGE FOR EXTRA SPEED, ALTHOUGH THE CARGO IS LOST PERMANENTLY.

SHIP STATUS

- 40 CANNON LOADING TIMES REPRESENTED BY THE BARS BESIDE THE SHIP ICON.
- 41 CURRENT CONDITION OF HULL (GREEN, YELLOW, RED)
- 42 CURRENT CONDITION OF SAILS (GREEN, YELLOW, RED)
- 43 CURRENT CONDITION OF CREW (GREEN, YELLOW, RED)
- 44 CURRENT SPEED OF THE SHIP.







COMMAND ICONS:





- 45 ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO STOP.
- 46 ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO HOLD FIRE / FIRE AT WILL.
- 47 ORDERS THE SELECTED SHIP TO BEGIN BOARDING ACTION. THE BUTTON IS DISABLED IF YOUR SHIP IS TOO FAR FROM THE ENEMY SHIP, OR IF YOU HAVE MULTIPLE SHIPS SELECTED.

- 48 ACTIVATES FLEE MODE. ONCE YOU ARE FAR ENOUGH AWAY FROM AN ENEMY IN FLEE MODE, YOU WILL BE REMOVED FROM BATTLE.
- 49 ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO SURRENDER.
- 50 SELECTS THE FORMATION FOR SELECTED SHIPS.
- 51 SELECTS THE TACTICS FOR SELECTED SHIPS.
- 52 SELECTS THE AMMUNITION FOR SELECTED SHIPS.





FORMATIONS:

-  SINGLE LINE. ORDERS THE SELECTED SHIPS TO FORM A SINGLE LINE, WITH THE STRONGEST SHIP AUTOMATICALLY TAKING THE LEAD.
-  NO FORMATION. THE SELECTED SHIPS WILL HAVE NO FORMATION, INSTEAD MOVING AS FAST AS POSSIBLE TO THEIR DESTINATION.
-  THE SELECTED SHIPS WILL MATCH THE SPEED OF THE SLOWEST SHIP IN THE FORMATION.
-  THE SELECTED SHIPS WILL MOVE SIDE BY SIDE, WITH THE STRONGEST SHIP TAKING CENTER.

TACTICS:

-  ORDERS THE SELECTED SHIPS TO ATTACK THE TARGETS CLOSEST TO THEM.
-  THE SELECTED SHIPS WILL ATTACK THE TARGET YOU CHOOSE.
-  ORDERS THE SELECTED SHIPS TO STAY IN CLOSE RANGE WHEN ATTACKING.
-  ORDERS THE SELECTED SHIPS TO KEEP THEIR DISTANCE FROM THE ENEMY.

AMMO:

-  ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO USE SOLID CANNONBALLS.
-  ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO USE CHAIN SHOTS.
-  ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO USE GRAPESHOT.
-  ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO SELECT AMMUNITION AUTOMATICALLY.

MOUSE CONTROLS:

USE THE LEFT MOUSE BUTTON TO SELECT A SHIP, FROM THE 3-D WORLD OR THE BOTTOM BAR. HOLDING DOWN CTRL WHILE CLICKING YOUR SHIPS WILL ALLOW YOU TO SELECT MULTIPLE SHIPS. YOU MAY ALSO SELECT ONE OF THE ENEMY SHIPS TO SEE ITS SPECIFIC INFO.

THE RIGHT MOUSE BUTTON IS USED FOR ISSUING COMMANDS. CLICKING ON WATER ORDERS YOUR SELECTED SHIPS TO MOVE THERE, AND CLICKING ENEMY SHIPS CAUSES YOUR SELECTED SHIPS TO ATTACK THAT ENEMY.

THE MOUSE WHEEL IS USED FOR ZOOMING THE CAMERA, AND HOLDING THE MIDDLE MOUSE BUTTON ROTATES THE CAMERA.

MOVING THE MOUSE TO THE EDGE OF THE SCREEN WILL MOVE THE CAMERA IN THAT DIRECTION.

KEYBOARD CONTROLS:

| | |
|-----------|------------------------|
| ESC | OPEN OPTIONS SCREEN |
| P / SPACE | PAUSE GAME |
| F | HIDE / SHOW SHIP NAMES |
| G | HIDE / SHOW GUI |

DC-MODE

IN DIRECT COMMAND-MODE YOU CAN TAKE TOTAL CONTROL OVER ONE SHIP.

TO ENTER DC-MODE, SELECT ONE SHIP AND CLICK ON THE DC-MODE BUTTON/ICON ON THE TOP BAR, NEXT TO THE FLAG ON THE RIGHT. YOU CAN ALSO ACCESS DC-MODE WITH YOUR FLAGSHIP BY CLICKING THE COMMANDER PORTRAIT ON THE LEFT SIDE OF THE SCREEN.






THIS VIEW IS NEARLY IDENTICAL TO THE RTS-MODE. IN DC-MODE THE CAMERA POSITION IS LOCKED TO THE SHIP IN COMMAND. YOU CAN ONLY ROTATE AND ZOOM IN/OUT WHILE IN DC-MODE. HOWEVER THERE ARE MULTIPLE CAMERA POSITIONS TO CHOOSE FROM AND YOU CAN CHANGE THE CAMERA POSITION WITH THE TAB-KEY.

WHILE COMMANDING A FLAGSHIP, YOU CAN USE COMMANDER SKILLS. ACTIVE SKILLS CAN BE ACTIVATED BY CLICKING ON THE SKILL OR PRESSING THE ASSIGNED SHORT CUT KEYS 1 TO 9. EACH ACTIVE SKILL HAS A BAR NEXT THE SKILL ICON. WHEN A SKILL IS ACTIVATED, THE BAR WILL DIMINISH TO INDICATE THE DURATION OF THE SKILL. WHEN THE SKILL DURATION REACHES 0, THE BAR WILL SLOWLY REPLENISH, INDICATING THE COOL DOWN TIME.

THE MINI-MAP DOESN'T SHOW THE CAMERA VIEW AREA IN DC-MODE. THE ICON IN THE MIDDLE OF THE MINI-MAP REPRESENTS THE SHIP THAT IS CURRENTLY BEING COMMANDED. THE 2 CONES IN THE MIDDLE ARE FIRING ARCS. THEY INDICATE THE AMMUNITION TYPE AND THE RANGE SIMULTANEOUSLY. ON THE BOTTOM OF THE MINI-MAP ARE A FEW NEW BUTTONS. FROM THE BOTTOM LEFT YOU CAN CHOOSE FROM 3 DIFFERENT FIRING ARCS:

 NARROW,  NORMAL AND  WIDE. FROM THE BOTTOM RIGHT YOU CAN SET SAILS TO  NO SAILS,  BATTLE SAILS AND  FULL SAILS.

COMMAND BUTTONS:

-  CLICK TO CHANGE CAMERA POSITION.
-  CLICK TO COMMENCE WITH A BOARDING ACTION. THE BUTTON WILL BE DISABLED IF YOUR SHIP IS TOO FAR FROM THE ENEMY SHIP.
-  ACTIVATES FLEE MODE. WHEN A SHIP IN FLEE MODE PUTS ENOUGH DISTANCE BETWEEN THEM AND THE ENEMY, THE SHIP IS REMOVED FROM THE BATTLEFIELD.
-  ORDERS THE SELECTED SHIP(S) TO SURRENDER.
-  SELECT AMMO TYPE.

THERE ARE ALSO 2 CANNON BUTTONS LOCATED ABOVE THE COMMAND BUTTONS. THESE ARE USED TO FIRE LEFT SIDE / RIGHT SIDE CANNONS. YOU CAN ALSO FIRE CANNONS WITH THE E AND Q KEYS.



MOUSE CONTROLS:

LEFT CLICK ON AN ENEMY SHIP TO SHOW THAT SHIP'S INFO WINDOW.

USE THE MOUSE WHEEL TO ZOOM IN / OUT. PRESS AND HOLD THE MIDDLE MOUSE BUTTON TO ROTATE THE CAMERA.

KEYBOARD CONTROLS:

| | |
|-----------|-------------------------|
| ESC | OPEN OPTIONS SCREEN |
| P / SPACE | PAUSE GAME |
| F | HIDE / SHOW SHIP NAMES |
| W | OPEN SAILS |
| S | HEAVE SAILS |
| A | TURN LEFT |
| D | TURN RIGHT |
| Q | FIRE LEFT SIDE CANNONS |
| E | FIRE RIGHT SIDE CANNONS |
| TAB | CHANGE CAMERA |
| 1-9 | USE ACTIVE SKILL |
| G | HIDE / SHOW GUI |

BATTLE RESULTS

AFTER A BATTLE, THERE IS A BATTLE RESULTS SCREEN, WHICH DISPLAYS THE STATUS OF EVERY SHIP INVOLVED IN THE BATTLE. IF YOU WERE PLAYING IN CAMPAIGN MODE AND LOST THE BATTLE, YOUR FLED SHIPS WILL REMAIN IN YOUR COMMAND WHEN YOU RETURN TO THE STRATEGIC LEVEL. IF YOU WON, YOUR SURRENDERED SHIPS WILL COME BACK TO YOUR FLEET AND ANY SURRENDERED ENEMY SHIPS WILL CREATE A NEW SQUADRON FOR YOU TO COMMAND.

SHIP TYPES

DIFFERENT SHIP TYPES ARE BETTER SUITED FOR DIFFERENT TASKS.

BARQUE - BARAQUE HAS THE LONGEST RANGE OF ALL THE COASTAL VESSELS, MAKING IT A PERFECT SHIP FOR TRADING BETWEEN FAR AWAY COLONIES. IN ADDITION, IT HAS MEDIUM CANNONS THAT PROVIDE AMPLE DEFENSE AGAINST A SINGLE PIRATE SHIP, BUT FOR BIGGER BATTLES AN ESCORT IS ENCOURAGED.

CARAVEL - CARAVEL IS ONE THE INITIAL OCEAN CAPABLE TRADE SHIPS YOU WILL GAIN ACCESS TO. IT HAS LIMITED CARGO SPACE AND LOW DEFENSIVE CAPABILITIES, BUT ITS LOW PRICE AND LONG RANGE MAKES IT A GOOD VESSEL TO USE FOR SCOUTING COLONIES.

CARRACK - CARRACK IS THE FIRST OCEAN CAPABLE WARSHIP YOU HAVE ACCESS TO. SLIGHTLY FASTER THAN THE COMMON 16TH CENTURY TRADE SHIP, IT IS PERFECT FOR HUNTING THEM.

SLOOP - MERCHANT SLOOPS EXCHANGE FAST SPEED FOR A SMALL CARGO HOLD, MAKING THEM POOR CARGO SHIPS. EQUIPPED WITH A MEAGRE 8 LIGHT CANNONS, THE MERCHANT SWOOPS SHOULD AVOID ENEMIES.

SCHOONER - SCHOONERS ARE FAST SHIPS THAT ARE WELL SUITED FOR TRADING AND SCOUTING. THEIR LIGHT CANNONS MAKE THEM A VIABLE THREAT TO MERCHANT SHIPS, ESPECIALLY IN LARGE NUMBERS. AS SUCH, THEY ARE MORE THAN SUITED FOR PIRACY, AND A SMALL FLEET CAN QUICKLY ATTACK AND OVERPOWER A LONE CARGO SHIP WITH NO ESCORT.

BRIG - BRIGS ARE VERSATILE, ABLE TO FUNCTION AS EITHER A WARSHIP OR A TRANSPORT. THEY ARE QUITE MANEUVERABLE IN BATTLE AND THEIR AGILITY PROVIDES AN EDGE IN NAVAL COMBAT. AS A CARGO SHIP, BRIGS HAVE A DECENT AMOUNT OF CARGO SPACE AND ARE RELATIVELY FAST. HOWEVER, THEY DO REQUIRE A LARGE CREW TO SAIL THEM.

FLUTE - FLUTE, ALSO KNOWN AS A FLUYT, IS A TRANSPORT SHIP ORIGINATING FROM THE NETHERLANDS. AN EXTREMELY SEAWORTHY SHIP, THE FLUTE CAN ENDURE LONG VOYAGES ON ROUGH SEAS. EQUIPPED WITH MEDIUM CANNONS, THE FLUTE IS NOT COMPLETELY HELPLESS, BUT THEY ARE NO MATCH FOR WARSHIPS AND SHOULD MOSTLY AVOID COMBAT.

INDIAMAN - INDIAMEN ARE THE LARGEST CLASS OF SHIPS FOR MERCHANT VESSELS. THESE VERSATILE SHIPS ARE WELL ARMED WITH HEAVY CANNONS IN ADDITION TO A LARGE CARGO HOLD FOR TRADING PURPOSES. INDIAMEN ARE AS CLOSE TO A WARSHIP AS MERCHANT SHIPS CAN GET.

CUTTER - THE SMALLEST WARSHIP, THE CUTTER HAS LIGHT CANNONS AND STANDS NO CHANCE AGAINST LARGER WARSHIPS. THEIR GREAT SPEED IS THEIR BEST ADVANTAGE, AND HELPS THEM KEEP AWAY FROM THE MORE HEAVILY ARMED TRANSPORT SHIPS. IDEAL FOR SCOUTING DUE TO THEIR SPEED, THEY ARE ALSO PARTICULARLY EFFECTIVE IN PACKS AGAINST PIRATE XEBECs.

XEBEC - XEBECs ARE MOST OFTEN SLIGHTLY SMALLER THAN FRIGATES AND LESS HEAVILY ARMED AS WELL. XEBECs HAVE A HISTORY OF BEING CORSAIR SHIPS AND WERE OFTEN SEEN IN THE MEDITERRANEAN. THEIR HIGH SPEED GIVES THEM AN ADVANTAGE OVER THEIR SLOWER-MOVING PREY, AND THEY ALSO HAVE GREAT MANOEUVRABILITY.

GALLEON - DEVELOPED DURING THE 16TH CENTURY, THE GALLEON IS A WELL-ARMED WARSHIP CAPABLE OF TAKING ABOARD LARGE AMOUNTS OF CARGO. GALLEONS ARE BEST KNOWN FOR THEIR ROLE IN THE SPANISH TREASURE FLEET IN THE CARIBBEAN.

FRIGATE - FRIGATES ARE LARGE WARSHIPS THAT EXCEL IN MANY DIFFERENT ROLES. THEY CAN GO AGAINST ANY ENEMY, WITH THE EXCEPTION OF THE SHIP-OF-THE-LINE. THEIR HIGH SPEED MAKES THEM GOOD SHIPS FOR ESCORTING FASTER MERCHANT SHIPS.

SHIP-OF-THE-LINE - THE SHIP-OF-THE-LINE 1ST RATE HAS HEAVY CANNONS ON THREE DECKs. SHIP-OF-THE-LINE CAN WREAK HAVOC WITH A SINGLE BROADSIDE BLAST, BUT TRULY SHINE IN A LINE FORMATION. NO SHIP CAN WITHSTAND A CONTINUOUS BARRAGE FROM A WELL UTILIZED LINE OF THESE SHIPS.

SHIP-OF-THE-LINE, 3RD RATE

SHIP-OF-THE-LINE WAS DESIGNED TO BE USED IN A LINE FORMATION, SAILING PAST THE ENEMY THEN TURNING AND FIRING BROADSIDE SHOTS IN RAPID SUCCESSION. THEY CAN OUTGUN A FRIGATE, BUT THEY ARE NOT FAST OR AGILE SHIPS.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT. CERTAINES PERSONNES SONT SUSCEPTIBLES D'AVOIR DES CRISES D'ÉPILEPSIE OU D'AVOIR DES PERTES DE CONSCIENCE À LA VUE DE CERTAINS TYPES DE LUMIÈRES CLIGNOTANTES OU D'ÉLÉMENTS FRÉQUENTS DANS NOTRE ENVIRONNEMENT QUOTIDIEN. CES PERSONNES S'EXPOSENT À DES CRISES D'ÉPILEPSIE LORSQU'ELLES REGARDENT CERTAINES IMAGES TÉLÉVISÉES OU LORSQU'ELLES JOUENT À CERTAINS JEUX VIDÉO. CES PHÉNOMÈNES PEUVENT APPARAÎTRE ALORS MÊME QUE LE SUJET N'A PAS D'ANTÉCÉDENT MÉDICAL OU N'A JAMAIS ÉTÉ CONFRONTÉ À UNE CRISE D'ÉPILEPSIE. SI VOUS-MÊME OU UN MEMBRE DE VOTRE FAMILLE AVEZ DÉJÀ PRÉSENTÉ DES SYMPTÔMES LIÉS À L'ÉPILEPSIE (CRISE OU PERTE DE CONSCIENCE) EN PRÉSENCE DE STIMULATIONS LUMINEUSES, VEUILLEZ CONSULTER VOTRE MÉDECIN AVANT TOUTE UTILISATION. NOUS CONSEILLONS AUX PARENTS D'ÊTRE ATTENTIFS À LEURS ENFANTS LORSQU'ILS JOUENT AVEC DES JEUX VIDÉO. SI VOUSMÊME OU VOTRE ENFANT PRÉSENTEZ UN DES SYMPTÔMES SUIVANTS : VERTIGE, TROUBLE DE LA VISION, CONTRACTION DES YEUX OU DES MUSCLES, MOUVEMENTS INVOLONTAIRES OU CONVULSIONS, VEUILLEZ IMMÉDIATEMENT CESSER DE JOUER ET CONSULTER UN MÉDECIN. PRECAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU:

- NE VOUS TENEZ PAS TROP PRÈS DE L'ÉCRAN. JOUEZ À BONNE DISTANCE DE L'ÉCRAN DE L'ORDINATEUR ET AUSSI LOIN QUE LE PERMET LE CORDON DE RACCORDEMENT.

- EVITEZ DE JOUER SI VOUS ÊTES FATIGUÉ OU SI VOUS MANQUEZ DE SOMMEIL.

- ASSUREZ-VOUS QUE VOUS JOUEZ DANS UNE PIÈCE BIEN ÉCLAIRÉE.

- EN COURS D'UTILISATION, FAITES DES PAUSES DE DIX À QUINZE MINUTES TOUTES LES HEURES.

INSTALLATION

PLACEZ TOUT D'ABORD LE DISQUE DANS LE LECTEUR INDiqué. SI LA FONCTION DE DÉMARRAGE AUTOMATIQUE EST ACTIVÉE, LE MENU D'INSTALLATION S'AFFICHE IMMÉDIATEMENT. EN CAS CONTRAIRE, SÉLECTIONNEZ MANUELLEMENT LE LECTEUR DE DISQUES OPTIQUES ET CLIQUEZ SUR LE FICHER « AUTORUN.EXE ». DÉMARREZ LE PROGRAMME D'INSTALLATION EN CLIQUANT SUR « INSTALLATION DE COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS ». UNE FOIS L'INSTALLATION TERMINÉE, VOUS POUVEZ DÉMARRER LE JEU EN CLIQUANT SUR L'ICÔNE APPROPRIÉE DU BUREAU OU EN SÉLECTIONNANT LE PROGRAMME DEPUIS LE MENU DÉMARRER. UTILISEZ LES FONCTIONS DE DÉSINSTALLATION DU SYSTÈME D'EXPLOITATION POUR SUPPRIMER L'APPLICATION.

ACTIVATION

LORS, DE LA PREMIÈRE EXÉCUTION DU JEU, VOUS SEREZ INVITÉ À ENTRER VOTRE NUMÉRO DE SÉRIE. SE TROUVANT AU DOS DU MANUEL, CE CODE DE 16 CHIFFRES EST OBLIGATOIRE POUR ACCÉDER AU CONTENU INTÉGRAL DE «COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS». VEUILLEZ SAISIR LE NUMÉRO DE SÉRIE EXACTEMENT COMME IL EST IMPRIMÉ (REMARQUE : CE CODE N'EST PAS SENSIBLE À LA CASSE). VALIDEZ EN CLIQUANT SUR OK. SI LE NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ ACCEPTÉ ET QU'UNE CONNEXION INTERNET EST DÉTECTÉE, LE JEU EST AUTOMATIQUEMENT ACTIVÉ. VOUS RECEVREZ ÉGALEMENT UN CODE DE 16 CHIFFRES À UTILISER EN CAS DE NOUVELLE INSTALLATION. SI VOUS NE TROUVEZ PAS LE NUMÉRO DE SÉRIE DU LOGICIEL OU SI LE NUMÉRO DE SÉRIE N'EST PAS VALIDE, VEUILLEZ CONTACTER NOTRE HOTLINE PENSEZ À CONSERVER L'ORIGINAL DE LA FACTURE). SI VOUS N'ACTIVEZ PAS LE JEU, VOUS POURREZ JOUER EN MODE DÉMO QUI CONTIENT UNIQUEMENT LES FONCTIONS LES PLUS IMPORTANTES DU JEU. SI VOUS N'AVEZ PAS DE CONNEXION INTERNET, VOUS POUVEZ ACTIVER LE JEU PAR TÉLÉPHONE. SÉLECTIONNEZ L'OPTION « ACTIVER PAR TÉLÉPHONE ». UN CODE D'ACTIVATION DE 16 CHIFFRES S'AFFICHE. APPELEZ LE NUMÉRO CI-DESSOUS ET CONSERVEZ VOTRE CODE D'ACTIVATION À PORTÉE DE MAIN.

ACTIVATION (D'ALLEMAGNE): 01805 - 228482831* ACTIVATION INTERNATIONAL (EN ANGLAIS): +49(0)721- 91510501 (TOUT APPEL EFFECTUÉ EN ALLEMAGNE À PARTIR D'UNE LIGNE TERRESTRE SERA FACTURÉ 0,14 eUR / MIN. LES APPELS DEPUIS UN TÉLÉPHONE PORTABLE SONT BEAUCOUP PLUS ONÉREUX.) REMARQUE: LA HOTLINE EST EXCLUSIVEMENT RÉSERVÉE À L'ACTIVATION DU PRODUIT. POUR TOUTE AUTRE QUESTION SUR LE JEU, VEUILLEZ CONTACTER L'ASSISTANCE TECHNIQUE.

CONTEXTE HISTORIQUE

PARTEZ À LA CONQUÊTE DE L'AMÉRIQUE DU NORD ! ENTRE LES 16E ET 18E SIÈCLES, UNE LUTTE ACHARNÉE OPPOSA LA GRANDE-BRETAGNE, L'ESPAGNE, LE PORTUGAL, LES PAYS-BAS, LA FRANCE, L'ALLEMAGNE ET LE DANEMARK. L'OBJECTIF DE TOUTES CES NATIONS : CONQUÉRIR LE NOUVEAU MONDE. CETTE SOIF DE VICTOIRE ÉTAIT ATTISÉE PAR L'APPÂT DES RESSOURCES ABONDANTES DANS LES NOUVELLES COLONIES : OR, ARGENT, PIERRES PRÉCIEUSES, ÉPICES, CACAO, COTON... DES MATIÈRES PREMIÈRES QUI SE REVENDAIENT À PRIX D'OR SUR LE VIEUX CONTINENT. LA FIÈVRE DE LA CONQUÊTE S'EMPARAIT DES ROYAUMES EUROPÉENS, MAIS CETTE ÉBULLITION AVAIT UN PRIX : LA GUERRE. LES PIRATES PARCOURAIENT INLASSABLEMENT LES MERS, LES NATIONS ENNEMIES N'HÉSITAIENT PAS À RECOURIR À DE BASSES MANŒUVRES, TANDIS QUE LES TRIBUS INDIENNES OFFRAIENT UNE RÉSISTANCE ACHARNÉE. LES ALLIANCES SE DÉFAISAIENT AUSSI VITE QU'ÉCLATAIENT LES NOUVEAUX CONFLITS TANDIS QUE NAISSAIENT DES PRATIQUES COMMERCIALES RÉVOLUTIONNAIRES.

DANS COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS, VOUS INCARNEZ LE VICE-ROI DE LA NATION DE VOTRE CHOIX. VOS CONSEILLERS SERONT LÀ POUR VOUS AIGUILLER DANS VOTRE MISSION, MAIS VOUS POUVEZ IGNORER LEURS CONSEILS À VOS PROPRES RISQUES. VOTRE MISSION CONSISTE À CONQUÉRIR DE NOUVELLES COLONIES ET À LES DÉFENDRE DE VOS ENNEMIS TOUT EN VEILLANT À LEUR DÉVELOPPEMENT À L'AIDE DES RESSOURCES IMPORTÉES D'EUROPE. ALORS QUE VOS NOUVELLES COLONIES S'AGRANDISSENT, LEUR SPHÈRE D'INFLUENCE S'ÉTEND ET DE PLUS EN PLUS DE RESSOURCES NATURELLES AFFLUENT DANS VOTRE COLONIE. EN CONSTRUISANT DE NOUVEAUX BÂTIMENTS, CES RESSOURCES BRUTES SONT TRANSFORMÉES EN PRODUITS FINIS QUI, VENDUS, VIENDRONT REMPLIR LES COFFRES DE VOTRE ROYAUME. EXPORTER LES RESSOURCES ET LES PRODUITS FINIS EN EUROPE VOUS PERMET DE GAGNER DE L'ARGENT QUI SERVIRA À AMÉLIORER VOS COLONIES ET À IMPORTER DES MARCHANDISES D'EUROPE. DE NOUVEAUX COLONS ATTENDENT DANS VOTRE PORT D'ATTACHE, RÊVANT DE REJOINDRE LE NOUVEAU MONDE. L'OMBRE DE LA VIOLENCE EST OMNIPRÉSENTE ET LES NATIONS RIVALES N'HÉSITERONT PAS À ATTAQUER VOS NAVIRES OU À ENVAHIR VOS COLONIES. LES PIRATES PEUVENT SURGIR DE NULLE PART ET S'EMPARER DE VOTRE FLOTTE LES CALES CHARGÉES D'OR. ET ALORS QUE VOTRE INFLUENCE S'ÉTEND SUR LEURS TERRITOIRES, LES TRIBUS INDIENNES RISQUENT DE DEVENIR AGRESSIVES...

VIVEZ DES BATAILLES NAVALES À COUPER LE SOUFFLE ET PROTÉGEZ VOS COLONIES !

MENU PRINCIPAL

BATAILLE SOLO

VOUS POUVEZ ACCÉDER DEPUIS CE MENU À LA CAMPAGNE SOLO ET AUX DIFFÉRENTS MODES DE BATAILLE : „BATAILLE“, „BATAILLE RAPIDE“ ET „BATAILLES HISTORIQUES“.

CHARGER

REPRENEZ DEPUIS CE MENU UNE CAMPAGNE PRÉCÉDEMMENT SAUVEGARDÉE.

OPTIONS

VOUS POUVEZ MODIFIER ICI LES PARAMÈTRES AUDIO ET VIDÉO DU JEU, AINSI QUE LES COMMANDES.

DIDACTICIELS

DEPUIS CE MENU, VOUS POUVEZ CONSULTER DIFFÉRENTES VIDÉOS PRÉSENTANT LES MÉCANISMES DU JEU.

BONUS

ACCÉDEZ AUX CRÉDITS ET À DIFFÉRENTS FONDS D'ÉCRAN.

RETOUR À WINDOWS

QUITTER LE JEU ET REVENIR À WINDOWS.

CAMPAGNE SOLO

PRÉRÉGLAGES

APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ LE MODE DE CAMPAGNE SOLO, VOUS DEVREZ SÉLECTIONNER LE PAYS EUROPÉEN QUE VOUS SOUHAITEZ REPRÉSENTER. VOTRE CHOIX AURA DE NOMBREUSES CONSÉQUENCES SUR VOTRE PARTIE, CAR LA VITESSE DE VOS NAVIRES, VOTRE ARMÉE, AINSI QUE L'ATTITUDE DES TRIBUS NATIVES À VOTRE ÉGARD EN DÉPENDRONT.

TROIS NIVEAUX DE DIFFICULTÉ SONT DISPONIBLES.

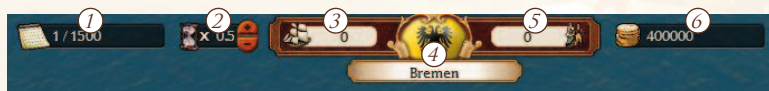


LE DÉBUT DE LA CAMPAGNE

VOUS COMMENCEZ LE JEU AVEC UN PETIT ESCADRON AUX PORTES DU NOUVEAU MONDE. IL N'EXISTE ENCORE AUCUNE COLONIE ET VOUS DEVREZ PARTIR EN RECONNAISSANCE POUR TROUVER UN ENDROIT VIABLE AFIN D'Y INSTALLER VOTRE PREMIER CAMPEMENT. AU DÉBUT, VOS CONSEILLERS VOUS LAISSERONT DU TEMPS POUR CONSTRUIRE VOTRE COLONIE, MAIS RAPIDEMENT ILS VOUS CONFIERONT DES TÂCHES À ACCOMPLIR. IL EST ESSENTIEL QUE VOUS ENTRETENIEZ DE BONNES RELATIONS AVEC VOS CONSEILLERS. SI VOS RELATIONS AVEC CES DERNIERS PÉRICLITENT, VOUS PERDREZ VOTRE TITRE DE VICE-ROI ET LA PARTIE SERA TERMINÉE.

VUE STRATÉGIQUE

VOUS COMMENCEZ VOTRE CAMPAGNE EN VUE STRATÉGIQUE.



- ① INDIQUE LE MOIS ET L'ANNÉE EN COURS.
- ② CLIQUEZ ICI POUR MODIFIER LA VITESSE DE JEU. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT UTILISER LES TOUCHES + ET - DU PAVÉ NUMÉRIQUE.
- ③ INDIQUE LE NOMBRE D'ESCADRONS DANS VOTRE PORT D'ATTACHE.
- ④ CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR L'INTERFACE DU PORT.
- ⑤ LE NOMBRE DE COLONS DISPONIBLES DANS VOTRE PORT D'ATTACHE.
- ⑥ L'ARGENT DONT VOUS DISEPOSEZ.



⑦ LA CARTE DU MONDE REPRÉSENTE LA ZONE DE JEU. VOUS POUVEZ MODIFIER LA VUE EN CLIQUANT SUR LA MAPPEMONDE.

⑧ CHAQUE ESCADRON EST REPRÉSENTÉ PAR LE PORTRAIT DE SON COMMANDANT. CLIQUEZ SUR LE PORTRAIT D'UN COMMANDANT POUR CHOISIR UN ESCADRON ET OUVRIR SON ⑨ INTERFACE. CLIQUEZ À NOUVEAU ET VOUS CENTREREZ LA VUE SUR L'ESCADRON SÉLECTIONNÉ. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT SÉLECTIONNER UN ESCADRON EN CLIQUANT DESSUS EN VUE STRATÉGIQUE. LES NOMBRES INDICQUÉS SOUS L'ICÔNE DU COMMANDANT INDICQUENT LE NOMBRE DE NAVIRES DE CABOTAGE (À GAUCHE) ET CEUX HAUTURIERS (À DROITE). LES ÉTOILES INDICQUENT QUANT À ELLES LE NIVEAU DU COMMANDANT.

⑩ CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LA MESSAGERIE. VOUS RECEVREZ DIFFÉRENTS MESSAGES AU COURS DU JEU : VOS TÂCHES ACCOMPLIES, LES MESSAGES DE NATIONS ÉTRANGÈRES, OU ENCORE DES INFORMATIONS SUR LEURS ACTIONS.



⑪ CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LE MENU DES CONSEILLERS. CETTE FENÊTRE VOUS PERMETTRA DE CONSULTER VOS RELATIONS AVEC CHAQUE CONSEILLER ET D'OBTENIR DES SUGGESTIONS SUR CE QUE VOUS DEVRIEZ FAIRE POUR LES AMÉLIORER. SI VOUS LAISSEZ VOS RELATIONS GÉNÉRALES DEVENIR DÉLÉTÈRES, VOUS COMMENCEREZ À RECEVOIR DES MESSAGES D'ALERTE ET VOTRE PARTIE PRENDRA FIN SI VOUS NE RÉAGISSEZ PAS À TEMPS.

12 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LA FENÊTRE DIPLOMATIQUE. VOUS POURREZ Y CONSULTER LES CLASSEMENTS ET LES RELATIONS ENTRE LES DIFFÉRENTES NATIONS. VOUS POURREZ ÉGALEMENT DÉCLARER LA GUERRE ET ENTREPRENDRE LES NÉGOCIATIONS AVEC LES AUTRES ROYAUMES DEPUIS CETTE FENÊTRE.

13 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LE RAPPORT FINANCIER.

14 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LA FENÊTRE DES MISSIONS. VOUS POURREZ Y CONSULTER DES INFORMATIONS DÉTAILLÉES SUR VOS MISSIONS EN COURS.

NÉGOCIATIONS

CETTE FENÊTRE VOUS PERMET DE GÉRER VOS RELATIONS DIPLOMATIQUES AVEC LES AUTRES NATIONS : ALLIANCES, PACTES, PAIX ET DÉCLARATION DE GUERRE OU PAIX AVEC UNE NATION TIERCE. VOUS POUVEZ OFFRIR DE L'ARGENT, DES MARCHANDISES OU MODIFIER LES RELATIONS STRATÉGIQUES. LA BARRE DE PUISSANCE VOUS PERMET D'OBSERVER LA RÉACTION DE L'AUTRE NATION. ATTENTION, PROPOSER DE MAUVAIS ACCORDS PEUT COMPLIQUER LES RELATIONS QUE VOUS ENTRETENEZ AVEC ELLE. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT FAIRE DU COMMERCE AVEC LES AUTRES NATIONS, MAIS LES MARCHANDISES QUE VOUS VOULEZ VENDRE DOIVENT ÊTRE STOCKÉES DANS L'ENTREPÔT DE VOTRE PORT D'ATTACHE.

15 CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER AUX OPTIONS.

NAVIGUER EN VUE STRATÉGIQUE



INTERFACE D'ESCADRON

LES SYMBOLES DE COMMANDEMENT ET LES INFORMATIONS DE L'ESCADRON SÉLECTIONNÉ SONT SITUÉS À CÔTÉ DU PORTRAIT DU CAPITAINE. UN ESCADRON PEUT COMPTER AU MAXIMUM 5 NAVIRES DONT LE STATUT EST AFFICHÉ SOUS LA FORME DE TEXTE ET D'ICÔNES DE COMMANDEMENT.

16 CLIQUEZ POUR OUVRIR L'ÉCRAN D'INFORMATIONS DE L'ESCADRON.

17 AFFICHE LE STATUT/COMMANDEMENT DE L'ESCADRON SÉLECTIONNÉ.

18 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR L'ÉCRAN D'INFORMATIONS DU NAVIRE.

19 CLIQUEZ ICI POUR QUE L'ESCADRON SÉLECTIONNÉ REGAGNE VOTRE PORT D'ATTACHE.

20 CLIQUEZ SUR CE BOUTON POUR ACTIVER LE MODE DE GROUPE. UNE FOIS ACTIVÉ, CLIQUEZ SUR UN ESCADRON À PROXIMITÉ POUR L'AJOUTER OU LE RETIRER DU GROUPE.

- 21 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LA FENÊTRE DE PLANIFICATION DE ROUTE COMMERCIALE.
- 22 CLIQUEZ SUR CE BOUTON POUR ANNULER VOS ORDRES ET ARRÊTER L'ESCADRON.
- 23 CLIQUEZ ICI POUR ACTIVER LE MODE PATROUILLE. EFFECTUEZ UN CLIC DROIT EN VUE STRATÉGIQUE POUR DÉFINIR UNE DESTINATION DE PATROUILLE À L'ESCADRON. MAINTENEZ LA TOUCHE CTRL APPUYÉE POUR DÉFINIR PLUSIEURS POINTS DE PASSAGE. UNE FOIS L'ITINÉRAIRE DE PATROUILLE DÉFINI, UN ESCADRON NAVIGUERA ENTRE LES DIFFÉRENTS POINTS JUSQU'À CE QU'UN NOUVEL ORDRE NE SOIT DONNÉ.
- 24 CE BOUTON PERMET D'ORDONNER L'ATTAQUE D'UNE COLONIE. EFFECTUEZ ENSUITE UN CLIC DROIT SUR LA COLONIE DE VOTRE CHOIX. L'ESCADRON SÉLECTIONNÉ NAVIGUERA EN DIRECTION DE LA COLONIE ET L'ATTAQUERA.

DÉPLACER LES ESCADRONS SUR MER

POUR DÉPLACER VOTRE ESCADRON ACTIF, SÉLECTIONNEZ L'ESCADRON ET EFFECTUEZ SIMPLEMENT UN CLIC DROIT SUR UNE ZONE DE MER DÉGAGÉE. L'ESCADRON SE DIRIGERA IMMÉDIATEMENT VERS CE POINT. LES ESCADRONS DÉFINIRONT AUTOMATIQUEMENT LEUR TRAJET.

LES NAVIRES VOGUENT À DES VITESSES DIFFÉRENTES ET LA VITESSE D'UN ESCADRON EST DÉFINIE PAR CELLE DU NAVIRE LE PLUS LENT. PAR EXEMPLE, SI VOUS SOUHAITEZ CONSTITUER UN ESCADRON RAPIDE, VOUS NE DEVRIEZ PAS Y INCLURE DES GALIONS OU DES FLÛTES.

RAYON D'ACTION D'UN ESCADRON

UN ESCADRON SERA CONSIDÉRÉ COMME „DE CABOTAGE“ (C'EST-À-DIRE QU'IL RESTE PRÈS DES CÔTES) S'IL CONTIENT AU MOINS 1 NAVIRE DE CABOTAGE. NOTEZ QUE CHAQUE ESCADRON DE CABOTAGE A UN RAYON D'ACTION. CELUI-CI DIMINUE LORSQU'IL NAVIGUE ET DIMINUERA PLUS LENTEMENT LORSQU'IL EST AU MOUILLAGE. LE RAYON D'ACTION SE RÉGÉNÈRE AUTOMATIQUEMENT CHAQUE FOIS QUE VOUS AMARREZ DANS UNE COLONIE ALLIÉE. LE RAYON D'ACTION SYMBOLISE LE BESOIN DE RAVITAILLEMENT DES ESCADRONS DE CABOTAGE DANS LES COLONIES.

LE CERCLE BLANC INDIQUE LE RAYON D'ACTION DE L'ESCADRON ACTIF. VOUS DEVREZ PEUT-ÊTRE EFFECTUER UN ZOOM ARRIÈRE À L'AIDE DE LA MOLETTE DE LA SOURIS AFIN DE VOIR LE CERCLE DU RAYON D'ACTION. SI VOTRE ESCADRON SORT DE SON RAYON D'ACTION, SA VITESSE CHUTERA ÉNORMÉMENT.

S'ILS SONT EN PATROUILLE OU QU'ILS COUVRENT DE GRANDES DISTANCES, LES ESCADRONS SE RENDRONT DANS LES COLONIES PAR EUX-MÊMES. TOUTEFOIS, SI AUCUNE COLONIE N'EST À PORTÉE DE

VOS ESCADRONS, VOUS DEVREZ LES TROUVER DE MANIÈRE MANUELLE.

LES NAVIRES HAUTURIERS (CAPABLES DE PARCOURIR LES OCÉANS) N'ONT PAS DE RAYON D'ACTION, MAIS ILS SONT PLUS LENTS ET IL N'EST DONC PAS CONSEILLÉ DE S'EN SERVIR POUR FAIRE DU COMMERCE ENTRE LES COLONIES.

CHAMP DE VISION

LE CERCLE PLEIN AUTOUR DE VOTRE ESCADRON REPRÉSENTE SON CHAMP DE VISION. VOUS NE POUVEZ VOIR LES ESCADRONS ENNEMIS QUE S'ILS SONT À L'INTÉRIEUR DU CERCLE.

LES COLONIES, LES RESSOURCES ET LES TRIBUS SONT D'ABORD MASQUÉES, MAIS RESTENT VISIBLES PENDANT TOUTE LA PARTIE UNE FOIS DÉCOUVERTES.

LES COLONIES ONT UNE SPHÈRE D'INFLUENCE (SDI). LEUR CHAMP DE VISION EST UN PEU PLUS GRAND QUE LEUR SDI.

ATTAQUER D'AUTRES ESCADRONS

POUR ATTAQUER UN ESCADRON ENNEMI SITUÉ DANS VOTRE CHAMP DE VISION AVEC VOTRE ESCADRON ACTIF, FAITES SIMPLEMENT UN CLIC DROIT SUR L'ENNEMI. UNE FOIS L'ORDRE D'ATTAQUE DONNÉ, VOTRE ESCADRON SE RAPPROCHERA ET TENTERA D'ENGAGER LES HOSTILITÉS. SI L'ENNEMI PARVIENT À SORTIR DU CHAMP DE VISION DE VOTRE ESCADRON, LE COMBAT SERA TERMINÉ.

LORSQUE DEUX ESCADRONS S'AFFRONTENT EN VUE STRATÉGIQUE, L'ÉCRAN DE PRÉPARATION AU COMBAT APPARAÎT. SUR LA GAUCHE DE L'ÉCRAN DE PRÉPARATION AU COMBAT, VOUS POUVEZ VOIR TOUS VOS ESCADRONS PRENANT PART AU COMBAT. SUR LA DROITE SONT REPRÉSENTÉS LES ESCADRONS ENNEMIS. PLUSIEURS OPTIONS S'OFFRENT ALORS À VOUS.



CLIQUEZ ICI POUR ATTAQUER L'ENNEMI EN VUE TACTIQUE.



CLIQUEZ ICI POUR EFFECTUER AUTOMATIQUEMENT LE COMBAT.



CLIQUEZ ICI POUR ANNULER UNE ATTAQUE.

AU DÉBUT D'UN COMBAT, VOUS PASSEREZ AUTOMATIQUEMENT EN VUE TACTIQUE. CONSULTEZ LA RUBRIQUE VUE TACTIQUE POUR PLUS D'INFORMATIONS.

ATTAQUER DES COLONIES

VOUS POUVEZ ATTAQUER LES COLONIES DÉTENUES PAR D'AUTRES NATIONS. POUR CELA, EFFECTUEZ UN CLIC GAUCHE SUR LE BOUTON DE COMMANDEMENT D'ATTAQUE. ET EFFECTUEZ UN CLIC DROIT SUR LA COLONIE QUE VOUS SOUHAITEZ ATTAQUER. LORSQUE VOTRE

ESCADRON ATTEINT LA COLONIE CIBLE, UN ÉCRAN DE PRÉPARATION AU COMBAT S'AFFICHE. SACHEZ ÉGALEMENT QUE VOUS POUVEZ ENCORE ANNULER LE COMBAT À CE MOMENT.

FLOTTES

VOUS POUVEZ CRÉER DES GROUPES APPELÉS „FLOTTES“ ET COMPRENANT AU MAXIMUM TROIS ESCADRONS. UNE FOIS LA FLOTTE CRÉÉE, VOUS POUVEZ COMMANDER L'UN DES ESCADRONS DU GROUPE ET LES AUTRES ESCADRONS SUIVRONT AUTOMATIQUÉMENT SES INSTRUCTIONS (ITINÉRAIRES COMMERCIAUX, ATTAQUES CONTRE LES ESCADRONS ET LES COLONIES ENNEMIES, ETC.). DE CETTE MANIÈRE, VOUS POUVEZ GÉRER JUSQU'À 15 NAVIRES LORS D'UN COMBAT.

POUR CRÉER UNE FLOTTE, CHOISISSEZ D'ABORD UN ESCADRON, PUIS SÉLECTIONNEZ LE BOUTON DE FLOTTE SITUÉ DANS L'INTERFACE DE COMMANDEMENT. CLIQUEZ ENSUITE SUR L'ESCADRON QUE VOUS SOUHAITEZ AJOUTER AU GROUPE SUR LA CARTE STRATÉGIQUE OU DEPUIS LA LISTE DES CAPITAINES SITUÉE EN BAS DE L'ÉCRAN. L'ESCADRON QUE VOUS VOULEZ AJOUTER À LA FLOTTE DOIT ÊTRE SITUÉ DANS SON CHAMP D'ACTION.

POUR RETIRER UN ESCADRON D'UNE FLOTTE, CHOISISSEZ TOUT D'ABORD L'ESCADRON QUE VOUS VOULEZ CONSERVER, CLIQUEZ SUR LE BOUTON DE FLOTTE PUIS CLIQUEZ SUR L'ESCADRON QUE VOUS VOULEZ RETIRER DU GROUPE.

FONDER DES COLONIES

POUR FONDER UNE NOUVELLE COLONIE, ORDONNEZ À VOTRE ESCADRON ACTIF DE NAVIGUER VERS UN POINT DE COLONIE. IL VOUS FAUDRA POUR CELA UN ESCADRON AVEC ASSEZ DE COLONS À SON BORD. IL EXISTE PLUSIEURS POINTS DE COLONIE DANS LE NOUVEAU MONDE, SYMBOLISÉS PAR UNE PIOCHE ET UNE HACHE.

LES DEUX PREMIÈRES COLONIES N'ONT PAS DE LIMITE DE POPULATION, MAIS CHAQUE COLONIE SUIVANTE DOIT AVOIR UNE POPULATION MINIMALE. CETTE LIMITE EST INDICUÉE SUR L'ÉCRAN DE DIPLOMATIE.

INTERFACE DE LA COLONIE

SÉLECTIONNEZ UNE COLONIE DEPUIS LA CARTE STRATÉGIQUE POUR OUVRIR L'INTERFACE DE COLONIE AU-DESSUS DU GROUPE DE COMMANDANTS.



ACTIONS DE COLONIE

- 25 CLIQUEZ ICI POUR AFFICHER LES INFOS DE LA COLONIE. DEPUIS CETTE FENÊTRE, VOUS POUVEZ OBTENIR DES INFORMATIONS DÉTAILLÉES SUR LA COLONIE COMME SES DÉFENSES OU LES BÂTIMENTS PRÉSENTS. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT PARAMÉTRER LE TAUX D'IMPOSITION.
- 26 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR UN COMPTOIR. VOUS POUVEZ Y ACHETER ET VENDRE DES MARCHANDISES ENTRE VOS ESCADRONS ET LES COMPTOIRS, OU DÉPLACER VOS MARCHANDISES VERS UN ENTREPÔT.
- 27 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LA FENÊTRE DE POPULATION. DEPUIS CE MENU, VOUS POUVEZ DÉPLACER DES COLONS ET DES SOLDATS DE VOS ESCADRONS VERS VOTRE COLONIE OU VOTRE PORT D'ATTACHE ET VICE VERSA. VOUS POURREZ ÉGALEMENT Y RECRUTER DE NOUVEAUX CAPITAINES ET SPÉCIALISTES POUR VOS ESCADRONS.
- 28 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LA FENÊTRE DES DOCKS, OÙ SE TROUVENT LES NAVIRES CONSTRUITS. CE MENU VOUS PERMET DE CRÉER DE NOUVEAUX ESCADRONS À PARTIR DES NAVIRES AMARRÉS AUX DOCKS. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT TRANSFÉRER LES NAVIRES ENTRE LES DIFFÉRENTS ESCADRONS MAIS AUSSI Y RÉPARER ET VENDRE VOS NAVIRES.
- 29 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LE CHANTIER NAVAL. DEPUIS CE MENU, VOUS POURREZ CONSTRUIRE DE NOUVEAUX NAVIRES. REMARQUE: IL EST IMPOSSIBLE DE CONSTRUIRE DES NAVIRES DE CABOTAGE AU PORT D'ATTACHE ET CERTAINS NAVIRES NE SERONT DISPONIBLES QU'À UNE DATE DÉTERMINÉE. L'ONGLET FILE D'ATTENTE VOUS PERMET DE VOIR QUELS NAVIRES SONT EN CONSTRUCTION, DE CHANGER L'ORDRE DE CONSTRUCTION OU DE LES RETIRER DE LA FILE D'ATTENTE.
- 30 CLIQUEZ ICI POUR OUVRIR LE MENU DE CONSTRUCTION. DEPUIS CETTE FENÊTRE, VOUS POURREZ CONSTRUIRE, AMÉLIORER OU DÉTRUIRE DES BÂTIMENTS.
- 31 INDIQUE LE MORAL DE LA COLONIE.
- 32 INDIQUE LE NOMBRE DE COLONS DANS LA COLONIE.
- 33 VOUS POUVEZ CONSULTER ICI LES RESSOURCES QUI ARRIVENT DANS LA COLONIE. LES RESSOURCES DÉSACTIVÉES SONT TROP LOIN DE LA COLONIE ET VOUS AVEZ BESOIN DE PLUS DE COLONS POUR Y AVOIR ACCÈS.

TRIBUS INDIENNES

DE NOMBREUSES COLONIES SE TROUVENT À PROXIMITÉ DE TRIBUS INDIENNES. VOUS POUVEZ TIRER PROFIT DE CETTE SITUATION EN CONSTRUISANT UN BUREAU DES AFFAIRES INDIENNES DANS VOTRE COLONIE. POUR DIMINUER LE RISQUE DE RÉVOLTES DES AMÉRINDIENS, VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CONSTRUIRE UNE MISSION.

BÂTIMENTS

TOUS LES BÂTIMENTS ONT UN COÛT D'ENTRETIEN. LES BÂTIMENTS DE PRODUCTION GÉNÈRENT DES REVENUS POUR LA COLONIE SOUS LA FORME DE TAXES. VOUS POUVEZ AMÉLIORER LA MAJEURE PARTIE DES BÂTIMENTS POUR OPTIMISER LEURS CAPACITÉS.

BÂTIMENTS DE PRODUCTION ET DE TRAITEMENT

| BÂTIMENT | MATIÈRE PREMIÈRE | PRODUCTION |
|------------------------|--------------------|----------------------|
| TISSERAND | COTON | TISSU |
| TANNERIE | PEAUX | CUIR |
| BALEINIER | BALEINES | GRAISSE DE BALEINE |
| HAUT-FOURNEAU D'OR | MINÉRAI D'OR | OR |
| HAUT-FOURNEAU D'ARGENT | MINÉRAI D'ARGENT | ARGENT |
| HAUT-FOURNEAU DE FER | MINÉRAI DE FER | FER |
| LAPIDAIRE | GEMMES | PIERRES PRÉCIEUSES |
| MOULIN À CANNE À SUCRE | CANNES À SUCRE | SUCRE |
| UNITÉ DE TRAITEMENT | TABAC | FEUILLES DE TABAC |
| TAILLEUR | TISSU | VÊTEMENTS |
| TANNEUR | CUIR | MARCHANDISES DE CUIR |
| MARMITES | GRAISSE DE BALEINE | HUILE |
| FONDERIE | FER | ACIER |
| DISTILLERIE | SUCRE | RHUM |
| MANUFACTURE DE CIGARES | FEUILLES DE TABAC | CIGARES |

BÂTIMENTS DE COLONIE ET OFFICIELS

| BÂTIMENT | EFFET SUR LA COLONIE |
|-------------------------------|---|
| ÉGLISE | AMÉLIORE LE MORAL DE LA COLONIE. NE SE CUMULE AS AVEC LA TAVERNE. |
| TAVERNE | AMÉLIORE LE MORAL DE LA COLONIE. NE SE CUMULE PAS AVEC L'ÉGLISE. |
| MISSION GARNISON | AMÉLIORE LES RELATIONS AVEC LES TRIBUS VOISINES. AUGMENTE LE NOMBRE DE SOLDATS POUVANT ÊTRE STATIONNÉS DANS LA COLONIE. |
| FORT | AMÉLIORE LES DÉFENSES DE LA COLONIE. LES FORTS DE NIVEAU ÉLEVÉ DISPOSENT DE BASTIONS QUI AMÉLIORENT LA VUE TACTIQUE. |
| THÉÂTRE FORGE | AMÉLIORE LE MORAL DE LA COLONIE. NÉCESSAIRE POUR CERTAINS BÂTIMENTS PLUS AVANCÉS. |
| HÔPITAL | NÉCESSAIRE POUR LE MAINTIEN DU MORAL DES COLONIES LES PLUS IMPORTANTES. AMÉLIORE ÉGALEMENT LÉGÈREMENT LE MORAL. |
| HÔTEL DE VILLE | NÉCESSAIRE POUR CERTAINS BÂTIMENTS PLUS AVANCÉS. CHAQUE NOUVELLE COLONIE DISPOSE D'UN HÔTEL DE VILLE DE NIVEAU 1. |
| BUREAU DES AFFAIRES INDIENNES | PERMET DE BÉNÉFICIER D'UN BONUS DE RESSOURCES AVEC LES TRIBUS. |
| ENTREPÔT | PERMET D'ENTREPOSER DES MARCHANDISES. CHAQUE NOUVELLE COLONIE DISPOSE D'UN ENTREPÔT DE NIVEAU 1. |
| COMPTOIR | CHAQUE NOUVELLE COLONIE DISPOSE PAR DÉFAUT D'UN COMPTOIR DE NIVEAU 1. LES COMPTOIRS DE NIVEAU PLUS ÉLEVÉS ONT DES CAPACITÉS AMÉLIORÉES. |
| TRIBUNAL | NÉCESSAIRE POUR CERTAINS BÂTIMENTS PLUS AVANCÉS ET AUGMENTE LÉGÈREMENT LE MORAL. |
| DOCKS | TOUTES LES COLONIES DISPOSENT DE DOCKS PAR DÉFAUT. |
| CHANTIER NAVAL | PERMET DE CONSTRUIRE DE NOUVEAUX NAVIRES |

PALAIS

DANS LA COLONIE. LES PLUS GROS NAVIRES NÉCESSITENT UN CHANTIER DE NIVEAU SUPÉRIEUR. AMÉLIORE LE MORAL DE LA COLONIE DANS LAQUELLE IL EST CONSTRUIT ET LE MORAL DES COLONIES A PROXIMITÉ. AMÉLIORER LE PALAIS AUGMENTE LE BONUS DE MORAL ET SA ZONE D'INFLUENCE. VOUS NE POUVEZ AVOIR QU'UN PALAIS. LA CONSTRUCTION D'UN NOUVEAU PALAIS ENTRAÎNERA LA DESTRUCTION DE CELUI EXISTANT.

VUE TACTIQUE

TOUTES LES BATAILLES NAVALES SE DÉROULENT EN VUE TACTIQUE.

VOUS POUVEZ METTRE LE JEU EN PAUSE À TOUT MOMENT EN APPUYANT SUR LA TOUCHE ÉCHAP. VOUS NE POUVEZ PAS SAUVEGARDER VOTRE PARTIE AU COURS D'UNE BATAILLE.

IL EXISTE DEUX MODES DE JEU DIFFÉRENTS EN VUE TACTIQUE : MODE „STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL“ (STR) ET MODE „ORDRE DIRECT“ (OD).

MODE STR

DANS LE MODE STR, VOUS CONTRÔLEZ ET COMMANDEZ LES NAVIRES DE VOS ESCADRONS EN TEMPS RÉEL.



34 EN HAUT DE L'ÉCRAN, VOUS POUVEZ VOIR UNE BARRE SYMBOLISANT L'ÉQUILIBRE DES FORCES EN PRÉSENCE. LES DRAPEAUX INDIQUENT QUANT À EUX LES NATIONS QUE VOUS AFFRONTÉZ.

35 BASCULEZ ICI DU MODE STR (GAUCHE) AU MODE OD (DROITE).

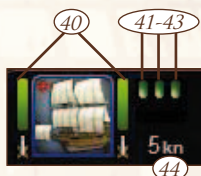
36 VOUS POUVEZ VOIR ICI LES CAPITAINES DE VOS ESCADRONS.

- 37) **COMPÉTENCES DU CAPITAINE ACTIF.** LES COMPÉTENCES ACTIVES ONT UNE BARRE DE RECHARGEMENT ET NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES QU'EN MODE OD.
- 38) LE CÔNE INDIQUE LA ZONE COUVERTE PAR LA CAMÉRA. LES POINTS VERTS REPRÉSENTENT LES NAVIRES ALLIÉS, ET LES POINTS ROUGES LES NAVIRES ENNEMIS. SUR L'ANNEAU EXTÉRIEUR, UN PETIT CERCLE INDIQUE LA DIRECTION ET LA VITESSE DU VENT.
- 39) VOUS TROUVEREZ ICI LES FENÊTRES D'INFORMATION CONCERNANT LES NAVIRES. CLIQUEZ SUR UN NAVIRE POUR AFFICHER PLUS D'INFORMATIONS LE CONCERNANT.

PARMI LES INFOS DU NAVIRE, VOUS TROUVEREZ UN BOUTON PERMETTANT D'OUVRIER LE MENU DE CALE. IL VOUS PERMET DE CONSULTER CE QUE RENFERME LA SOUTE DU NAVIRE. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT JETER PAR-DESSUS BORD LES MARCHANDISES D'UN NAVIRE AFIN DE GAGNER EN VITESSE, MAIS LES MARCHANDISES SERONT ALORS PERDUES.

STATUT DU NAVIRE

- 40) TEMPS DE CHARGEMENT DES CANONS, SYMBOLISÉ PAR LES BARRES À CÔTÉ DE L'ICÔNE DU BATEAU.
- 41) ÉTAT ACTUEL DE VOTRE COQUE (VERT, JAUNE, ROUGE)
- 42) ÉTAT ACTUEL DE VOS VOILES (VERT, JAUNE, ROUGE)
- 43) ÉTAT ACTUEL DE VOTRE ÉQUIPAGE (VERT, JAUNE, ROUGE)
- 44) VITESSE ACTUELLE DU NAVRE.



- 45) ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) DE S'ARRÊTER.
- 46) ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) DE CESSER LE FEU/ TIRER À VOLONTÉ.
- 47) ORDONNER AU NAVIRE SÉLECTIONNÉ DE PASSER À L'ABORDAGE. CETTE ACTION N'EST PAS DISPONIBLE SI VOTRE NAVIRE EST TROP LOIN DU NAVIRE ENNEMI OU QUE VOUS SÉLECTIONNEZ PLUSIEURS NAVIRES.
- 48) ACTIVER LA FUITE. LORSQUE VOUS ÊTES SUFFISAMMENT LOIN DE L'ENNEMI EN MODE FUITE, VOUS QUITTEREZ LE CHAMP DE BATAILLE.
- 49) ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) DE SE RENDRE.


50 SÉLECTIONNER LA FORMATION DES NAVIRES SÉLECTIONNÉS.

51 SÉLECTIONNER LA TACTIQUE DES NAVIRES SÉLECTIONNÉS.

52 SÉLECTIONNER LES MUNITIONS DES NAVIRES SÉLECTIONNÉS.

FORMATIONS :

 LIGNE SIMPLE. ORDONNER AUX NAVIRES SÉLECTIONNÉS DE FORMER UNE LIGNE. LE NAVIRE LE PLUS PUISSANT PREND LA TÊTE.

 AUCUNE FORMATION. LES NAVIRES SÉLECTIONNÉS NE SONT PAS EN FORMATION ET SE RENDENT VERS LEUR DESTINATION AUSSI VITE QU'ILS LE PEUVENT.

 LES NAVIRES SÉLECTIONNÉS SE DÉPLACENT À LA VITESSE DU NAVIRE LE PLUS LENT DANS LA FORMATION.

 LES NAVIRES SÉLECTIONNÉS SE DÉPLACENT CÔTE À CÔTE. LE NAVIRE LE PLUS PUISSANT SERA AU CENTRE.

TACTIQUES :

 ORDONNER AUX NAVIRES SÉLECTIONNÉS D'ATTAQUER LES CIBLES LES PLUS PROCHES.

 ORDONNER AUX NAVIRES SÉLECTIONNÉS D'ATTAQUER LA CIBLE QUE VOUS AVEZ DÉSIGNÉE.

 ORDONNER AUX NAVIRES SÉLECTIONNÉS DE RESTER A PROXIMITÉ PENDANT L'ATTAQUE.

 ORDONNER AUX NAVIRES SÉLECTIONNÉS DE RESTER À DISTANCE DE L'ENNEMI.

MUNITIONS :

 ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) D'UTILISER DES BOULETS SIMPLES.

 ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) D'UTILISER DES BOULETS ENCHAÎNÉS.

 ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) D'UTILISER DES BÔTES À MITRAILLE.

 ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) DE CHOISIR LEURS MUNITIONS AUTOMATIQUEMENT.

COMMANDES DE LA SOURIS :

SÉLECTIONNEZ UN NAVIRE AVEC LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, SOIT DANS LE MONDE 3D OU DEPUIS LA BARRE DU BAS. MAINTENEZ CTRL APPUYÉ EN CLIQUANT SUR LES NAVIRES POUR EN SÉLECTIONNER PLUSIEURS À LA FOIS. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CHOISIR L'UN DES NAVIRES ENNEMIS POUR AFFICHER DES INFOS LE CONCERNANT.

LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS PERMET DE DONNER DES ORD-

RES. CLIQUEZ SUR L'EAU POUR ORDONNER À VOS NAVIRES SÉLECTIONNÉS D'Y ALLER ET CLIQUEZ SUR UN NAVIRE ENNEMI POUR L'ATTAQUER.

LA MOLETTE DE LA SOURIS PERMET D'EFFECTUER UN ZOOM. MAINTENEZ-LA APPUYÉE POUR TOURNER LA VUE.

DÉPLACEZ LA SOURIS AUX BORDS DE L'ÉCRAN POUR DÉPLACER LA VUE DANS CETTE DIRECTION.

COMMANDES DU CLAVIER :

ÉCHAP - OUVRIR LE MENU DES OPTIONS

P / ESPACE - METTRE LE JEU EN PAUSE

F - AFFICHER/MASQUER LE NOM DES NAVIRES

G - AFFICHER/MASQUER L'INTERFACE

MODE ORDRE DIRECT

EN MODE ORDRE DIRECT, VOUS POUVEZ PRENDRE LE COMMANDEMENT D'UN NAVIRE. POUR PASSER EN MODE OD, SÉLECTIONNEZ UN NAVIRE ET CLIQUEZ SUR LE BOUTON MODE OD SUR LA BARRE DU HAUT. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT PASSER EN MODE OD AVEC VOTRE VAISSEAU AMIRAL EN CLIQUANT SUR LE PORTRAIT DU CAPITAINE SITUÉ À GAUCHE DE L'ÉCRAN.






LA VUE EST QUASIMENT IDENTIQUE À CELLE DU MODE STR. EN MODE OD, LA CAMÉRA EST FIXE ET RESTE SUR LE NAVIRE PRINCIPAL. VOUS POUVEZ TOURNER LA CAMÉRA ET EFFECTUER UN ZOOM AVANT/ARRIÈRE EN MODE OD. VOUS DISEPOSEZ DE PLUSIEURS OPTIONS DE CAMÉRA ET VOUS POUVEZ PASSER DE L'UNE À L'AUTRE EN APPUYANT SUR TAB.

VOUS POUVEZ UTILISER LES COMPÉTENCES DU CAPITAINE QUAND VOUS CONTRÔLEZ LE VAISSEAU AMIRAL. POUR UTILISER LES COMPÉTENCES ACTIVES, CLIQUEZ SUR LA COMPÉTENCE OU UTILISEZ LE RACCOURCI APPROPRIÉ (TOUCHE 1 A 9). CHAQUE COMPÉTENCE ACTIVE DISEPOSE D'UNE JAUGE À CÔTÉ DE L'ICÔNE. LORSQUE VOUS UTILISEZ UNE COMPÉTENCE, LA JAUGE SE VIDE PROGRESSIVEMENT, SYMBOLISANT LA DURÉE DE LA COMPÉTENCE. LORSQUE LA DURÉE ARRIVE À 0, LA JAUGE SE CHARGERAIT PROGRESSIVEMENT, INDIQUANT LE TEMPS DE RECHARGEMENT.

LA MINI-CARTE NE MONTRE PAS LA ZONE COUVERTE PAR LA CAMÉRA EN MODE OD. L'ICÔNE AU MILIEU DE LA MINI-CARTE INDIQUE LE NAVIRE QUE VOUS COMMANDEZ. LES DEUX CÔNES AU MILIEU REPRÉSENTENT LES TRAJECTOIRES DE TIR. ILS INDIQUENT LE TYPE DE MUNITION ET LA PORTÉE. PLUSIEURS BOUTONS SE TROUVENT EN BAS DE LA MINI-CARTE. IL EXISTE TROIS TYPES DE TRAJECTOIRES DE TIR (DE GAUCHE À DROITE) :

 RAPPROCHÉE,  NORMALE ET  ÉTENDUE. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CHANGER DE TYPE DE VOILURE:  PAS DE VOILE,  VOILES DE COMBAT ET  TOUTES VOILES DEHORS.

BOUTONS DE COMMANDEMENT :

-  *CHANGER LA POSITION DE LA CAMÉRA.*
-  *EFFECTUER UNE MANŒUVRE D'ABORDAGE. LE BOUTON EST DÉSACTIVÉ SI VOTRE NAVIRE EST TROP LOIN DE L'ENNEMI.*
-  *ACTIVER LE MODE FUITE. LORSQU'UN NAVIRE EN MODE FUITE PARVIENT À S'ÉLOIGNER SUFFISAMMENT DE L'ENNEMI, IL QUITTERA LE CHAMP DE BATAILLE.*
-  *ORDONNER AU(X) NAVIRE(X) SÉLECTIONNÉ(S) DE SE RENDRE.*
-  *SÉLECTIONNER LE TYPE DE MUNITIONS.*

DEUX BOUTONS DE CANON SE TROUVENT AU-DESSUS DES BOUTONS DE COMMANDEMENT.



ILS PERMETTENT DE TIRER DES CANONS GAUCHES OU DROITS. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT FAIRE FEU AVEC LES TOUCHES A ET E.

COMMANDES DE LA SOURIS :

CLIQUEZ SUR UN BATEAU ENNEMI POUR OUVRIR SA FENÊTRE D'INFORMATIONS. EFFECTUEZ UN ZOOM AVANT/ARRIÈRE À L'AIDE DE LA MOLETTE. MAINTENEZ-LA APPUYÉE POUR TOURNER LA CAMÉRA.

COMMANDES DU CLAVIER :

*ÉCHAP - OUVRIR LE MENU DES OPTIONS
P / ESPACE - METTRE LE JEU EN PAUSE
F - AFFICHER/MASQUER LE NOM DES NAVIRES
Z - DÉPLOYER LES VOILES
S - RÉDUIRE LES VOILES
Q - VIRER À GAUCHE
D - VIRER À DROITE
A - TIRER AVEC LES CANONS GAUCHES
E - TIRER AVEC LES CANONS DROITS
TAB - CHANGER DE CAMÉRA
1-9 - UTILISER LA COMPÉTENCE ACTIVE
G - AFFICHER/MASQUER L'INTERFACE*

RÉSULTATS DU COMBAT

À LA FIN DU COMBAT, UN ÉCRAN RÉCAPITULATIF APPARAÎT ET INDIQUE L'ÉTAT DE CHAQUE NAVIRE AYANT PARTICIPÉ AU COMBAT. SI VOUS JOUEZ EN MODE CAMPAGNE ET QUE VOUS AVEZ PERDU, LES NAVIRES QUI SE SONT ENFUIS RESTERONT SOUS VOS ORDRES QUAND VOUS RETOURNerez À LA VUE STRATÉGIQUE. SI VOUS AVEZ GAGNÉ, VOS NAVIRES QUI SE SONT RENDUS VOUS SERONT RETOURNÉS ET LES NAVIRES ENNEMIS QUI SE SONT RENDUS CONSTITUERONT UN NOUVEL ESCADRON SOUS VOS ORDRES.

TYPES DE BATEAUX

LES DIFFÉRENTS TYPES DE BATEAUX ONT DES CAPACITÉS DIFFÉRENTES, LES RENDANT PLUS OU MOINS BIEN ADAPTÉS À CERTAINES TÂCHES.

TROIS-MÂTS

LES TROIS-MÂTS ONT LA PLUS GRANDE PORTÉE PARMİ LES NAVIRES DE CABOTAGE, ET SONT IDÉAUX POUR FAIRE DU COMMERCE ENTRE LES COLONIES ÉLOIGNÉES. DOTÉ DE CANONS MOYENS, IL PEUT SE DÉFENDRE EFFICACEMENT CONTRE UN SEUL VAISSEAU PIRATE, MAIS EN CAS DE RENCONTRE PLUS DANGEREUSE, IL LUI FAUDRA UNE ESCORTE.

CARAVELLE

LA CARAVELLE EST LE PREMIER NAVIRE COMMERCIAL CAPABLE DE TRAVERSER L'OcéAN AUQUEL VOUS AUREZ ACCÈS. ELLE A UNE CALE LIMITÉE ET PEU DE DÉFENSES. SON FAIBLE PRIX ET SON GRAND RAYON D'ACTION EN FONT UN BON CHOIX POUR PARTIR À LA RECHERCHE DE NOUVELLES COLONIES.

CARAQUE

LA CARAQUE EST LE PREMIER NAVIRE DE GUERRE HAUTURIER AUQUEL VOUS AUREZ ACCÈS. LÉGÈREMENT PLUS RAPIDE QUE LA PLUPART DES NAVIRES COMMERCIAUX DU DÉBUT DU XVII^E SIÈCLE, IL EST PARTICULIÈREMENT ADAPTÉ AUX POURSUITES.

SLOOP

LES SLOOPS MARCHANDS SONT TRÈS RAPIDES, MAIS EN RAISON DE LEUR PETITE TAILLE, ILS NE PEUVENT PAS TRANSPORTER UNE GROSSE CARGAISON. AVEC SEULEMENT 8 CANONS LÉGERS, LES SLOOPS MARCHANDS PEUVENT À PEINE SE DÉFENDRE ET ÉVITENT DONC TOUTE CONFRONTATION AVEC L'ENNEMI.

GOÉLETTE

LES GOÉLETTES SONT DES NAVIRES RAPIDES, IDÉALES POUR LE COMMERCE OU LA RECONNAISSANCE. ELLES DISPOSENT DE PLUSIEURS CANONS LÉGERS, SUFFISANT POUR MENACER LES NAVIRES MARCHANDS. ELLES SONT IDÉALES POUR LA PIRATERIE ET UNE PETITE FLOTTE N'AURA AUCUN MAL À ATTAQUER UN NAVIRE COMMERCIAL ISOLÉ.

BRICK

LES BRICKS SONT DES NAVIRES POLYVALENTS QUI PEUVENT SERVIR À LA GUERRE OU AU TRANSPORT. CE SONT DES NAVIRES PLUTÔT MANŒVRABLES ET AGILES AU COMBAT. EN TANT QUE NAVIRE DE TRANSPORT, LE BRICK DISPOSE D'UNE CALE MOYENNE ET EST ASSEZ RAPIDE. IL FAUT TOUTEFOIS UN ÉQUIPAGE CONSÉQUENT POUR LES MANŒVRER.

FLÛTE

LA FLÛTE, AUSSI APPELÉE FLUYT, EST UN NAVIRE DE TRANSPORT ORIGINAIRE DES PAYS-BAS. C'EST UN NAVIRE TRÈS MANIABLE ET CAPABLE D'EFFECTUER DE LONGS VOYAGES EN HAUTE MER. LES FLÛTES SONT ÉQUIPÉES DE CANONS DE CALIBRE MOYEN, MAIS NE FERONT PAS LE POIDS FACE À DES NAVIRES DE COMBAT.

INDIAMAN

LES INDIAMEN ÉTAIENT LES PLUS GROS NAVIRES MARCHANDS. ILS NE SONT PAS UNIQUEMENT CONÇUS POUR LE COMMERCE ET SONT ARMÉS DE CANONS LOURDS AFİN DE SE DÉFENDRE. DE TOUS LES NAVIRES MARCHANDS, L'INDIAMAN EST CELUI QUI SE RAPPROCHE LE PLUS D'UN NAVIRE DE GUERRE.

COTRE

LES COTRES SONT LES PLUS PETITS NAVIRES DE GUERRE. AVEC LEURS CANONS LÉGERS, ILS N'ONT AUCUNE CHANCE FACE AUX NAVIRES DE GUERRE PLUS IMPOSANTS ET DEVRAIENT ÉVITER DE S'APPROCHER DES NAVIRES DE TRANSPORT BIEN ARMÉS. LEUR POINT FORT EST SANS CONTESTE LEUR VITESSE. LES COTRES SONT DE BONS NAVIRES POUR LA RECONNAISSANCE, ET EN GROUPE, ILS PEUVENT AFFRONTÉ DES CHÉBÈCS PIRATES.

CHÉBÈC

LES CHÉBÈCS SONT GÉNÉRALEMENT UN PEU PLUS PETITS QUE LES FRÉGATES ET MOINS ARMÉS. LES CHÉBÈCS SONT ASSOCIÉS AUX NAVIRES DE CORSAIRES ET ÉTAIENT SOUVENT APÉRÇUS EN MÉDITERRANÉE. LEUR GRANDE VITESSE LEUR OFFRE UN AVANTAGE NON NEGLIGEABLE SUR LEUR CIBLE PLUS LENTE, ET ILS SONT AUSSI TRÈS MANŒVRABLES.

GALION

DÉVELOPPÉS AU COURS DU XVII^E SIÈCLE, LES GALIONS SONT DES NAVIRES DE GUERRE BIEN ARMÉS ET CAPABLES DE TRANSPORTER DE GROSSES CARGAISONS. ILS SONT SURTOUT CONNUS POUR LE TRANSPORT DE TRÉSORS VERS L'ESPAGNE DANS LES CARAÏBES.

FRÉGATE

LES FRÉGATES SONT D'IMPOSANTS NAVIRES DE GUERRE ET PEUVENT REMPLIR PLUSIEURS RÔLES. ELLES PEUVENT AINSI AFFRONTER N'IMPORTE QUEL ENNEMI, À L'EXCEPTION DES NAVIRES DE LIGNE. LEUR GRANDE VITESSE LES REND IDEALES POUR L'ESCORTE DE NAVIRES MARCHANDS RAPIDES.

NAVIRE DE LIGNE

LES NAVIRES DE LIGNE DE 1^{ER} RANG DISPOSENT DE CANONS LOURDS RÉPARTIS SUR TROIS PONTS. SI UNE SEULE VOLÉE PEUT SEMER LE CHAOS DANS LES RANGS ENNEMIS, ILS EXCELLENT RÉELLEMENT QUAND ILS SONT UTILISÉS EN LIGNE. AUCUN NAVIRE NE PEUT RÉSISTER AU BARRAGE CONTINU INFLIGÉ PAR UNE LIGNE DE CES NAVIRES.

NAVIRE DE LIGNE, 3^E RANG

LES NAVIRES DE LIGNE ONT ÉTÉ CONÇUS AFIN D'ÊTRE UTILISÉS DANS UNE FORMATION EN LIGNE. ILS POUVAIENT AINSI PASSER L'ENNEMI ET TIRER BORDÈES APRÈS BORDÈES TRÈS RAPIDEMENT. ILS SONT PLUS PUISSANTS QUE LES FRÉGATES, MAIS NE SONT PAS AUSSI MANIABLES OU RAPIDES.

CREDITS

NITRO GAMES

CHAIRMAN OF THE BOARD
ANTTI VILLANEN

CEO
JUSSI TÄHTINEN

COO
BRENDON NEUWERTH

LEAD DESIGNER
KIM SOARES

DESIGNERS
MARKKU PITKÄNEN
AARO SAHARI

LEAD PROGRAMMER
JANNE NIITYMÄKI

PROGRAMMERS
JUHO JANTUNEN
DANIEL LILJEQVIST
TOMMI NIILOLA
OSSI PYLVÄNÄINEN
JARI RAVANTTI
SAMPPA RÖNKÄ
PANU TERTSUNEN
MARKO TURKLIN

ART DIRECTOR
LASSE LEHMUSVAARA

LEAD 3D ARTIST
NIKO PESONEN

3D ARTIST
TIMO ROKKA

CONTENT SCRIPTING
JESSE JUVA

JESSE MUTRU
2D GRAPHICS
JANNE PITKÄNEN
JELENA JOVOVIĆ

SARYTH CHAREONPANICHKUL
SITTISAK PUSUWAN
WANICHAYA PHRAEJANYA
WANCHANA INTRASOMBAT
PALAKORN NAWATHONG
PANITHAN PARAMATIKUL
JASON WALTON

AGILECRAFT LTD.

AGILE COACH
PETRI HEIRAMO

NITRO FX LTD.

SOUND FX
HENRI OLLINKARI
TOMI NIKULAINEN

TEMPO MUSIC

MUSIC
VESA-MATTI MATTSSON
JUHO ROSLAKKA
JUSSI ARONEN

VOICE OVER
VESA-MATTI MATTSSON
GARY REWEL JR.
STRAWBERRY BAY SOUND

ADDITIONAL SFX
WILJAMI SALMINEN
MAX PAANANEN
JONAS MÄKI

LADY LUCK DIGITAL MEDIA
PROJECT MANAGEMENT
LUIS MANALAC
ISABEL MANALAC

STUDIO CREATIVE DIRECTOR
ORLANDO SALVA

TEAM LEADS
WILSON PEDRO JR.
HANS CHRISTIAN CAPAROSO

SHIPS
CARLOS GREGOR CALALEC
REGOLOSO LASCOÑA JR.
VALROMAN FRANCISCO
REX ONAGLES
ALBERT YU

BRYAN ALBERT SUMERA
ERROL CATIMBANG
BIENVENIDO SANTOS
AMIRA JUNE MALLARI
XERXES SAN GREGORIO
MICHAEL PEREZ
FRANCO PEREZ
NELSON RAGANDAP
CHARITY CALDERON
MARY JANE PAJARON
CHRISTOPHER JOHN QUIN-
TONG
KRISTOFFER CYRUS ABARDO

CHARACTERS
JUSTIN YU VILLA
JEFFERSON ESTRABINIO
KERWIN ATIENZA
ANTHONY DAVID CALDERON
EDGAR ALLAN YEE III

RIGGING AND ANIMATION
KLEVIN JAKE LAFORTEZA

COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS DEVELOPED BY NITRO GAMES LTD.

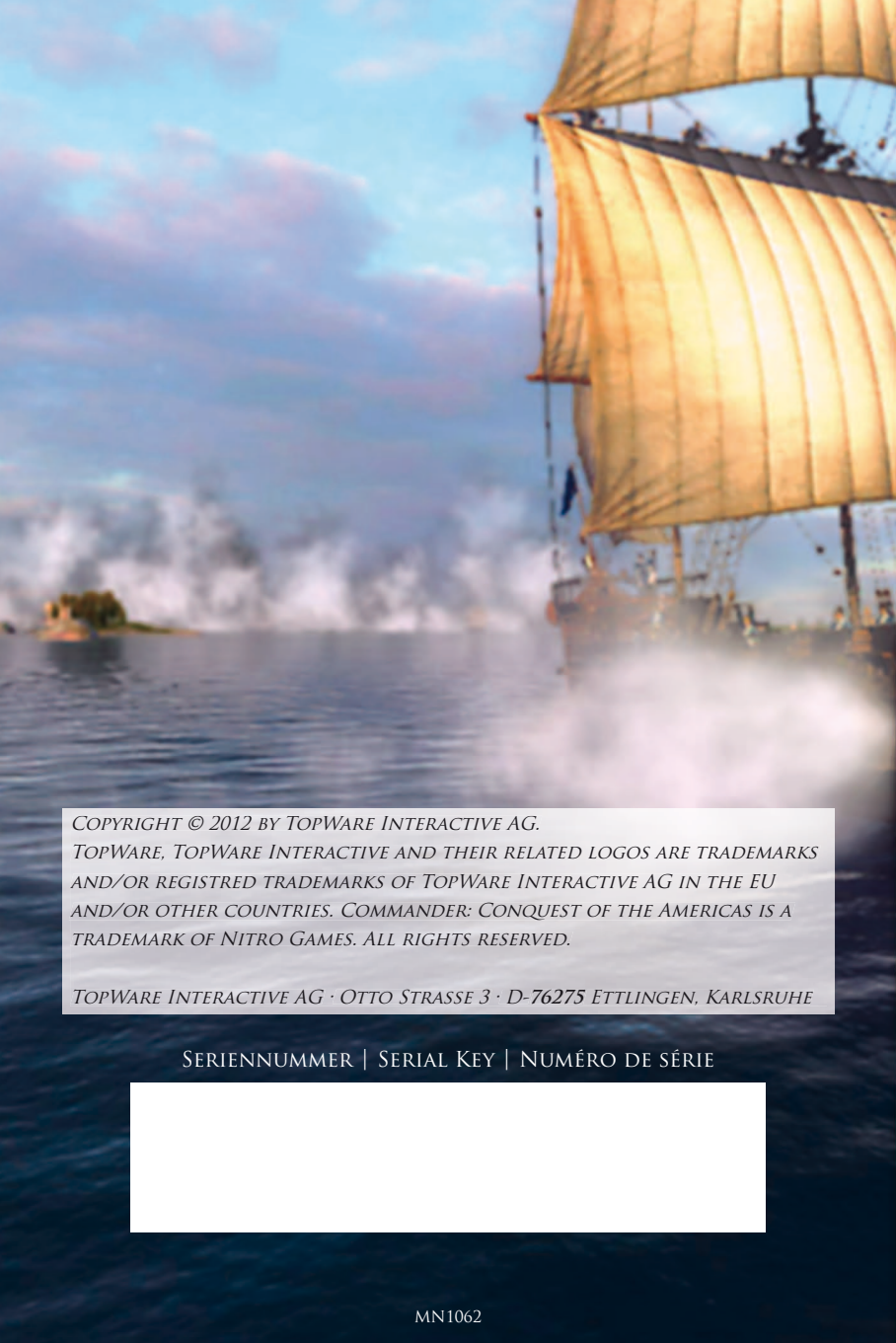
© 2009 – 2010 NITRO GAMES LTD. "CONQUEST OF THE AMERICAS" IS A TRADEMARK OF NITRO GAMES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

WWW.NITROGAMES.COM

SUPPORT

TOPWARE INTERACTIVE AG - OTTO STR. 3 - 768275 ETTLINGEN, KARLSRUHE
E-MAIL: SUPPORT@TOPWARE.DE | TEL.: 01805-8679273 (TOPWARE)*
PHONE: +49 (0) 721-91510555 (AUS DEM AUSLAND)

(*: AUS DEM DEUTSCHEN FESTNETZ 0,14 EUR/MIN. ANRUF AUS MOBILFUNKNETZEN SIND DEUTLICH TEURER.)



COPYRIGHT © 2012 BY TOPWARE INTERACTIVE AG.

TOPWARE, TOPWARE INTERACTIVE AND THEIR RELATED LOGOS ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF TOPWARE INTERACTIVE AG IN THE EU AND/OR OTHER COUNTRIES. COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS IS A TRADEMARK OF NITRO GAMES. ALL RIGHTS RESERVED.

TOPWARE INTERACTIVE AG · OTTO STRASSE 3 · D-76275 ETTLINGEN, KARLSRUHE

SERIENNUMMER | SERIAL KEY | NUMÉRO DE SÉRIE