

---

# F U G G E R

## ALLE WICHTIGEN TIPPS ZUM MEISTERN DES SPIELS

spied & found out 33 years after game release...  
send feedback to [friend@live.at](mailto:friend@live.at)

---

---

## INHALTSVERZEICHNIS

---

KAPITEL	SEITE
<b>*1* SPIELREIZ . . . . .</b>	<b>2</b>
<b>*2* SPIELZIEL . . . . .</b>	<b>3</b>
<b>*3* DIE FUGGER . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>*4* DER GUNST-AUFSTIEG BEIM KAISER . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>*5* DER TITEL-AUFSTIEG . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>*6* ALLGEMEINE INFORMATIONEN . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>*7* STRATEGISCHES BASISWISSEN . . . . .</b>	<b>11</b>
<b>*8* WALKTHROUGH / SPEEDRUN . . . . .</b>	<b>12</b>

---

## **\*1\* SPIELREIZ**

---

Der Reiz des Spieles kann als Einzelspieler darin liegen, eine optimale Strategie (für einen „Speedrun“) zu entwickeln.

Bei mehreren Spielern wird es interessant, wenn beide die optimale Grundstrategie kennen, aber nun für die neue Überfall-Option die optimale militärische Strategie herausfinden müssen (Angriff/Verteidigung).

Wer sich nicht die Mühe machen will, die entsprechenden Dinge selbst zu erforschen, um das Spiel möglichst rasch im Alleingang lösen zu können, der findet in dieser Anleitung die umfassenden Antworten.

Freilich gibt es die verschiedensten Möglichkeiten das Spiel zu bewältigen. Wer jedoch am schnellsten im Ziel sein möchte, der wird um die hier genannten Fakten nicht herumkommen.

Die militärische Strategie wird in diesem Dokument allerdings nicht behandelt! Wer möchte kann diese Informationen ermitteln und beisteuern, um diese Dokumentation vollständig zu machen!

---

## **\*2\* SPIELZIEL**

---

Das Ziel im Spiel „FUGGER“ ist es, die Einheirat in dieses (auch heute noch existierende,) mächtige Kaufmannsgeschlecht durch gleichzeitiges Erfüllen von 3 Bedingungen zu erzielen:

\*1\* Einnahme der höchsten Gunststufe (23) beim Kaiser

\*2\* Aufstieg zur 9. Titelstufe „Reichsfürst/fürstin“

\*3\* Gewisser Reichtum an gebundenem und nicht gebundenem Kapital

Als zusätzliche Schwierigkeit hat man für diese Teilziele insgesamt nur ca. 50 Spielrunden Zeit (Jahr 1501 bis ca. 1550). Häufiges Spielstands speichern ist für Anfänger sehr empfehlenswert, da man auch jederzeit den Löffel zu früh abgeben kann. Für geübte Spieler ist diese Spieldauer allerdings ausreichend bemessen.

Hier sind nun viele Informationen aufgeführt, um das Spiel gezielter angehen zu können, da sonst der Spielspass unnötig gedämpft wird.

Apropos Spielspass: absolut sehens- und hörenswert ist der Kampfmodus (mehrere Spieler)! Man bedenke, dass das Programm größtenteils in Basic programmiert wurde, Grafik und Sound daher recht liebevoll implementiert wurden.

Vorab jedoch noch kurz ein paar interessante Info's zum Spiele-Hintergrund, nämlich den Fuggern, damit man sich auch ein wenig in dieses kühne Unterfangen hineinversetzen kann. Dass eine private Dynastie über Jahrhunderte hinweg existiert ist sicherlich sehr bemerkenswert!

Es wird übrigens irgendwann im Spiel bereits vor der möglichen Fugger-Ehelichung geheiratet. Anfänger sind, bis sie an die Fugger herankommen meistens längst verstorben, und der (einzige, immer männliche) Nachfolger hat dann noch unverheiratet das Vergnügen. Eine Doppelhehe wird folgendermaßen verhindert, sollte man als Spielprofi bereits als Senior die Fugger erreichen:

**Endlich bietet sich Ihnen die Möglichkeit, sich vom Handel zurückzuziehen und sich auf Ihrem Reichtum auszuruhen:**

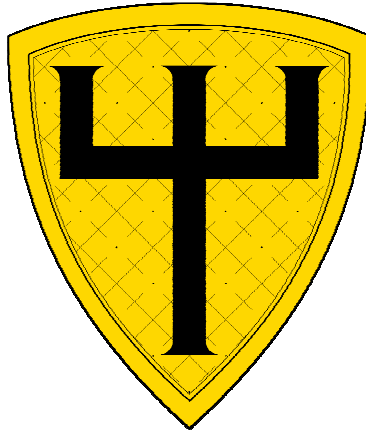
**Ihre Frau verläßt Sie und flieht mit Ihrem Geliebten, einem Finanzberater des Kaisers, nach Frankreich. Nach einer kurzen Phase der Mut machen Sie einer Angehörigen der Familie Fugger einen Antrag...**

**Sie heiraten in die Familie der Fugger ein und vervielfachen durch die Mitgift der Angetrauten Ihre Reichtümer. Sie setzen sich zur Ruhe und können bis ans Ende Ihrer Tage Ihre Taler zählen...**

---

### **\*3\* DIE FUGGER**

---



Die Fugger sind ein schwäbisches Kaufmannsgeschlecht, das seit der Einwanderung Hans Fuggers aus Graben im Jahr 1367 in Augsburg ansässig war.

Der Titel des späten Spielnachfolgers „Die Fugger II“ (1996) wurde 1999 erfolgreich von einem Nachfahren der Kaufmannsfamilie geklagt, weil das Spiel seiner Meinung nach den Anschein erweckt habe, dass die Fugger seinerzeit ihren damaligen Aufstieg nicht zuletzt dunklen Machenschaften verdankt hätten. Der Verkauf des Spiels wurde daraufhin eingestellt.

Ihren Namen schrieben sie ursprünglich „Fucker“. Fucker advenit (lateinisch für „Fugger ist angekommen“), war dazu 1367 im Augsburger Steuerbuch vermerkt worden.

Ein „Fucker“ war ein Schläger, Drescher; so steht das Verb „fucken“ für schlagen oder dreschen, verwandt mit dem englisch Varianten „to fuck“; gemeint war jeweils „Heu dreschen“. Hans Fugger war aber Weber und kein Bauernknecht.

Eine Linie, die Fugger „von der Lilie“, war in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts außerordentlich mächtig. Der Name Fugger wurde europaweit zu einem Synonym für Reichtum.

**<https://www.fugger.de/>**

(obiges aus der Wikipedia, Adelswappen absolut sehenswert!)

---

#### **\*4\* DER GUNST-AUFSTIEG BEIM KAISER**

---

Insgesamt gibt es 24 Gunststufen (0..23). Man beginnt mit dem Männchen auf der schwarzen Stufe bei Schritt 1 (entsprechend der Gunststufe 0).

Man kann immer nur einen Schritt pro Spielrunde (Jahr) schaffen, und die Auswirkung der Spende sieht man immer erst in der nächsten Runde.

IMMER nur soviel einzahlen, wie es der Stufe und dem Schritt innerhalb der Stufe entspricht, siehe Tabellenspalte "(zu spenden)", da man (vor allem zu Beginn) keine Taler zu verschenken hat!

Hofkonzerte (ab inkl. Spielmännchenstufe 7, also der letzte Schritt auf der braunen Stufe) können die Gunst zufällig senken oder steigern, und können vor allem im späteren Spielverlauf lästig und teuer werden. Immer positiv auf die Gunst auswirkend ist eine Steuerbetrugs-Rettung (zufälliges Ereignis).

Egal ob man durch Ereignisse (Steuerbetrugsrettung, Hofkonzert) nach vor oder nach hinten versetzt wird, was zählt ist die Stufe und der Schritt darin, der angezeigt ist. Einfach die aktuelle Gunststufe ablesen und entsprechend der Tabelle einzahlen.

Es kann sein, dass man später trotz Einzahlung nicht aufsteigt, da in der Vergangenheit durch Ereignisse Verschiebungen stattgefunden hatten. Aber auch in diesem Fall sollte man sich immer an die nachfolgende Tabelle halten, und gegebenenfalls den gleichen Betrag erneut spenden.

Man beginnt mit dem Einzahlen für die 23 Stufen möglichst ab dem Jahr 1515, spätestens um 1520 herum. Freilich hängt vieles auch vom Glück ab (Preise, Lagerbrand, Hofkonzerte,...). Daher wird sich die Sache nicht immer ausgehen. Das Spiel ist wohl bewusst nicht einfach gehalten worden, und ein Schwierigkeitsgrad ist leider auch nicht einstellbar. Da wäre noch einiges möglich gewesen, vor allem im Mehrspielermodus.

Nachfolgende Tabelle enthält auch die Formelwerte aus dem Programmcode. In der Praxis kann auch ein geringerer Spendenbetrag ausreichend sein. Mit den angegebenen Werten liegt man aber immer auf der sicheren Seite. Schließlich hat man auf keinen Fall Spielrunden zu verschenken!

(Gunststufe)	Formel Wert	(theoretisch) (zu spenden )	praktisch ausreichend
<b>SCHWARZ:</b>			
1 ( 0)	100	( 300)	100
1 ( 1)	300	( 700)	200
1 ( 2)	1.000	( 700)	700
1 ( 3)	1.700	( 1.000)	700
<b>BRAUN:</b>			
2 ( 4)	2.700	( 1.100)	1000
2 ( 5)	3.800	( 1.400)	
2 ( 6)	5.200	( 1.700)	
2 ( 7)	6.900	( 2.000)	
<b>ROT:</b>			
3 ( 8)	8.900	( 2.500)	
3 ( 9)	11.400	( 3.100)	
3 (10)	14.500	( 3.800)	
3 (11)	18.300	( 4.600)	
<b>GRAU:</b>			
4 (12)	22.900	( 5.600)	
4 (13)	28.500	( 6.800)	
4 (14)	35.300	( 8.400)	
4 (15)	43.700	( 10.300)	
<b>GELB:</b>			
5 (16)	54.000	( 12.500)	
5 (17)	66.500	( 15.200)	
5 (18)	81.700	( 18.700)	
5 (19)	100.400	( 22.800)	
<b>WEISS:</b>			
6 (20)	123.200	( 27.800)	
6 (21)	151.000	( 34.100)	
6 (22)	185.100	( 41.500)	
6 (23)	226.600	(im Ziel, vor der Krone stehend)	

## \*5\* DER TITEL-AUFSTIEG

Die Erlangung aller Titel (inkl. Spielende) ist im Gegensatz zu den Gunststufen um ein Vielfaches komplexer geregelt! Im Folgenden daher zunächst die Übersicht zu der Titel-Reihenfolge:

SCHWELLWERT	URKUNDEN-TITEL		Titel-Stufe
	(weiblich)	(männlich)	
0	Frau	Herr	1
6.500	Weberin	Weber	2
18.000	Fuhrfrau	Fuhrmann	3
38.000	Kauffrau	Kaufmann	4
73.000	Händlerin	Händler	5
115.000	Großhändlerin	Großhändler	6
175.000	Reichsbaroness	Reichsbaron	7
270.000	Reichsgräfin	Reichsgraf	8
420.000	Reichsfürstin	Reichsfürst	9
580.000	Fugger-Einheirat (-> Endscreen)		(10)

Damals gab es zum Glück noch keinen Genderwahnsinn, da war klar, dass Computerspieler pubertäre Jungs sind, und „fertig und gut ist“: Wenn nach der Heirat während des Spieles ein Kind (Nachfolger) kommt, dann ist es immer ein Sohn. Für Spielerinnen gibt es leider keine Tochter, was vom Programmierer schlicht vergessen wurde. Ein alternativer Endscreen hätte auf der Disk jedenfalls ausreichend Platz gehabt. Interessant außerdem die Darstellung als eine Art „König“, denn die Fugger waren da wohl knapp dran, oder teilweise sogar mächtiger.

Gleichsam wie bei der Gunststufe kann auch beim Titel keine Stufe übersprungen werden. Es ist also immer nur 1 Schritt pro Runde möglich. Demnach sollte man sich auch hier RECHTZEITIG um die Titel kümmern. Immerhin gibt es insgesamt 10 Titelstufen, womit bereits 10 Spielrunden allein dafür an Zeit vergehen wird. Spätestens ca. ab dem Jahre 1530 sollte man also auch an den Titeln arbeiten, falls sich diese nicht schon von selbst während des Spielverlaufs ergeben haben.

Die Möglichkeit des Titelaufstiegs und auch des Spielendes wird relativ aufwändig überprüft. Im Folgenden wird genannt, was wie geprüft wird, und worauf man daher achten sollte, um gezielt nachhelfen zu können:

Zunächst wird ein VERGLEICHSWERT gebildet, der in etwa dem Gesamtkapital (Aktiva) des Spieler-Unternehmens entspricht. Der Programmierer dürfte also zumindest einen leichten Schimmer von Buchhaltung gehabt haben:

- + Taler (aktuelles Bargeld)
  - + Fuhrparks-Kapital (Fuhrwerke \* aktueller Preis)
  - + Belegschafts-Kapital (alle Arbeiter aller Faktoreien \* aktueller Preis)
  - + Waren-Kapital (aktueller Gegenwert aller gelagerten Waren)
  - + Lagerraum-Kapital (aktueller Gegenwert des Lagerraums)
  - Faktoreien-Kapital (alle inhabenden Faktoreien \* aktueller Preis)
- Hier ist fraglich, ob der ABZUG vom Programmierer gewollt war, oder es sich hier um einen Tippfehler in der Formel handelte!
- Lohnarbeiter wie Soldaten und Räuber werden außerdem nicht berücksichtigt.

Danach gibt es zunächst 3 Überprüfungen, ob ein Titelaufstieg überhaupt in Frage kommen kann:

\* SCHWELLWERT UND VERGLEICHSWERT:

Der aktuellen Titelstufe ist ein SCHWELLWERT zugeordnet, wie er in der vorigen Tabelle angegeben wurde. Dieser wird mit dem vorhin gebildeten VERGLEICHSWERT verglichen: Liegt man darunter, dann gibt es keinen Titelaufstieg.

\* FAKTOREIEN:

Für die Titelstufen 2 und 3 ist der Besitz von Faktoreien nicht notwendig. Für alle restlichen Titelstufen gilt: Man muss mindestens eine Anzahl von [aktueller Titelstufe - 2] an Faktoreien vorweisen können, will man die Chance auf einen Titelaufstieg haben.

D.h. für die Erlangung der 4. Titelstufe (Fuhrmann/frau) ist mindestens 1 Faktorei erforderlich.

Für die 10. Titelstufe (FUGGER, Spielende) muss man mindestens 7 Faktoreien in Besitz haben!

\* BARKAPITAL:

Nun kommt die dritte (aber noch nicht die letzte) Prüfung auf die Berechtigung für einen Titelaufstieg:

Das Barkapital (Taler) muss mindestens 1/4 des VERGLEICHSWERTES betragen. Wer also nicht besonders flüssig ist, hat hier ebenfalls keine Chance.

Folgende MINDESKAPITALGRENZEN für die jeweils aktuelle Titelstufe können genannt werden, wobei aber in der Praxis eventuell wesentlich mehr Taler vorhanden sein müssen, vor allem dann, wenn viel gebundenes Kapital (z.B. Lagerraum, Waren) vorhanden ist:

1 -> 1.625, 2 -> 4.500, 3 -> 9.500, 4 -> 18.250, 5 -> 28.750,  
6 -> 43.750, 7 -> 67.500, 8 -> 105.000, 9 -> 145.000

Man kann also z.B. unter 145.000 Talern an Barkapital bei Spielrundenende niemals FUGGER werden!

Man sieht hier also: der VERGLEICHSWERT (also quasi Aktiva-Wert) sollte einerseits hoch sein, um den Test am SCHWELLWERT zu bestehen.

Andererseits aber ist bei geringem Bargeldkapital ein zu hoher VERGLEICHSWERT wiederum ein Ausschlussgrund.

Es empfiehlt sich daher die für den Titel gerade ausreichende Anzahl an Faktoreien zu besitzen! Auch auf ausreichendes Bargeld, sowie ein gewisses gebundenes Vermögen (z.B. Lagerplatz) sollte geachtet werden.

Wenn vorige 3 Prüfungen geglückt sind, gibt es immer noch keinen sicheren Titelaufstieg, sondern eine weitere, diesmal aber letzte Prüfung:

\* Für die Vergabe der Titel 2..6 gibt es keine weiteren Bedingungen.

\* Für die Vergabe der Titel 7..9, sowie „10“ ist ZUSÄTZLICH auch noch die GUNSTSTUFE (0..23) entscheidend:

\* für Titel 7 (Reichsbaron/baroness): Gunststufe mind. 16 (GELB1)

\* für Titel 8 (Reichsgraf/gräfin): Gunststufe mind. 18 (GELB3)

\* für Titel 9 (Reichsfürst/fürstin): Gunststufe mind. 20 (WEISS1)

\* für „Titel 10“ also das Spielziel FUGGER gilt:

maximale Gunststufe (23, WEISS4) erforderlich!

Nur dann wird der Endscreen nachgeladen!



## \*6\* ALLGEMEINE INFORMATIONEN

### DIE 11 STÄDTE:

Stadt	Faktorei- Preis zu Beginn	Fuhrwerks- Reisepreis zu Beginn	Warenart	
"Antwerpen"	6937	217	2	Tuch
"Köln"	6051	200	2	Tuch
"Einbeck"	2150	110	6	Bier
"Hamburg"	2490	120	6	Bier
"Nürnberg"	5249	183	3	Glas
"Leipzig"	4537	168	3	Glas
"Danzig"	3911	154	4	Korn
"Breslau"	9056	236	1	Gold
"Krakau"	7911	256	1	Gold
"Prag"	3365	142	4	Korn
"Wien"	2893	130	5	Wein

### DAS WETTER:

Die folgenden 5 Stufen sind möglich:

\* wolkenlos \* bedeckt \* regnerisch \* stürmisch \* Sauwetter \*

### EINIGE EVENTS:

#### Positiv:

- \*[+]\* Sie gewannen ... Taler.
- \*[+]\* Sie gewannen ... Taler an der Börse.
- \*[+]\* Sie gewannen ein Fuhrwerk.
- \*[+]\* Sie fanden einen Schatz.
- \*[+]\* Durch ein Schmuggelgeschäft verdienten Sie ... Taler.
- \*[+]\* !!! Urkunde !!! ... darf sich ab heute aufgrund hervorragender kaufmännischer Leistungen ... nennen. Der Augsburger Rat/Der Kaiser

#### Neutral:

- \*[/]\* Franz Josef von Bayern belagert alle Städte... Doch nichts geschieht !

#### Negativ:

- \*[-]\* Sie zahlten ... Taler Steuern an den Augsburger Rat.
- \*[-]\* Sie zahlten ... Taler Steuern an den Landesherrn.
- \*[-]\* Sie spendeten für einen guten Zweck ... Taler.
- \*[-]\* Sie unterstützten ... mit ... Talern.
- \*[-]\* Ein Fuhrwerk kehrte nicht heim.
- \*[-]\* Ein Fuhrmann ist mit einem Fuhrwerk durchgebrannt.
- \*[-]\* Diebe plünderten Teile Ihres Lagers in Augsburg.
- \*[-]\* Teile Ihres Lagers in Augsburg brannten nieder.
- \*[-]\* Ihre Arbeiter in ... streikten.
- \*[-]\* Ihre Faktorei in ... brannte nieder.
- \*[-]\* Mathias I/König Sigismund I. von Polen/Philipp von Hessen/  
Fürst Karl von Sachsen/Franz von Sickingen/König Ludwig XII./  
Joseph von Mömpelgard/ belagert die Stadt ... .
- \*[-]\* Ein Arbeiter in Einbeck stirbt an der Pest.
- \*[!]\* \$\$\$ Sie sterben leider \$\$\$
- \*[!]\* Wegen Bankrotts werden Sie zu lebenslangem Schuldturm verurteilt...
- \*[!]\* Es sind alle Spieler tot oder bankrott. Das Spiel ist zu Ende...

## ABRECHNUNG:

### Positiv:

- \*[+]\* Sie heiraten ! Die Mitgift betrug ... Taler.
- \*[+]\* Sie bekommen einen Sohn. Welchen Namen soll er tragen ?  
Sie erhalten ... Taler an Geschenken.
- \*[+]\* Ihr Sohn tritt Ihre Nachfolge an.
- \*[+]\* Ihnen schließt sich ein Räuber/Söldner/Arbeiter an.
- \*[+]\* Es gelang Ihnen Karl/Philipp vor einem Steuerbetrug zu retten.  
(Sie steigen in seiner Gunst.)
- \*[+]\* Wegen besonderer finanzieller Fortschritte im letzten Jahr wird in  
den Augsburger Rat berufen: ...

### Positiv/Negativ:

- \*[?]\* Ihnen kommt die Ehre zu, eines von Karl's/Philipp's Hofkonzerten  
organisieren zu dürfen. Erwartungsvoll harrt Karl/Philipp der von  
Ihnen ausgewählten Musik. Sie heben den Taktstock...
  - \*[+]\*-> Karl/Philipp ist hocherfreut.  
Sie steigen in seiner Gunst.
  - \*[-]\*-> 'Haltet ein ! Das ist ja entsetzlich.', schreit Karl/Philipp.  
Sie sinken in seiner Gunst.

### Negativ:

- \*[-]\* Für Ihre Arbeiter gaben Sie ... Taler an Löhnen aus.
- \*[-]\* Die Söldner erhielten in diesem Jahr ... Taler an Sold.
- \*[-]\* Die Räuber forderten ... Taler als Bezahlung.
- \*[-]\* Sie verschenkten übrigens im vorigen Jahr ... Sachen  
aus Platzmangel an Bedürftige.
- \*[-]\* Für Ihre Kredite bezahlten Sie Zinsen in Höhe von ... Talern.
- \*[-]\* Zur Tilgung von Teilen Ihrer Schulden wurden gepfändet:  
Fuhrwerke : ... Faktoreien : ...
- \*[-]\* Ein schweres Unwetter beschädigt viele Ihrer Fuhrwerke.

## FINANZEN:

- \*[+]\* Die Unterstützung der Kaufmannsgilde beträgt in diesem Jahr ... Taler.
- \*[+]\* Als Ratsmitglied erhalten Sie eine Vergütung von ... Talern.
- \*[-]\* Wegen Zahlungsunfähigkeit werden Sie vor das Augsburger Landesgericht  
gestellt.  
Wollen sie die Geschworenen bestechen? (Ja/Nein) Wieviel ?...  
(Bestechung erwirkt (immer?) Spielende in der nächsten Runde!)  
Die Geschworenen stimmen ab...
  - \*[+]\* -> Sie sind noch einmal mit dem Schrecken davongekommen.
  - \*[-]\* -> Schuldig! Sie werden zu einem Jahr Schuldturm verurteilt.

## ÜBERFALL:

Meldungen/Optionen zum Überfall sind hier nicht mehr aufgelistet.

---

## **\*7\* STRATEGISCHES BASISWISSEN**

---

- \* Der Arbeiterlohn-Regler (%):  
Für die Ware Bier sollte man ihn optimalerweise auf NORMAL-LOHN belassen.  
Für alle anderen Waren ist es günstiger, ihn auf MAXIMAL-LOHN zu stellen!  
Es entstehen dann zwar mehr Lohnkosten (möglichst niemals Schulden machen  
sodass Zinszahlungen fällig werden!), aber dies rentiert sich durch eine  
Mehrproduktion an Waren. (Streik ist übrigens auch bei Normallohn möglich.)
- \* Ideales Verhältnis: 4 Arbeiter und 20 qm Lagerplatz auf 1 Fuhrwerk
- \* Die Fuhrwerksanzahl von 7 Stück (á 4 Arbeiter, also  $7 * 4 = 28$  Arbeiter)  
pro Faktorei sollte man KEINESFALLS überschreiten! Wenn 1 Fuhrwerk mehr  
fährt, dann sollten auch immer 4 Arbeiter dort hinzugefügt werden und für  
entsprechend mehr Lagerplatz gesorgt werden.
- \* Bei Städten gleicher Ware sollte man zunächst die Faktorei in der billigeren  
Stadt kaufen und anfahren, da diese gleich viel produziert! Erst wenn von  
den teuersten Waren alle billigsten Städte/Faktoreien gekauft wurden, kann  
man die teureren Städte dazunehmen.
- \* Anfangs hat man zu wenig Geldmittel, um an die teuren, lukrativeren  
Städte/Faktoreien heranzukommen. Die Preise nach ca. 45 Runden (Jahr 1545)  
machen dies deutlich:  

Bier: 3...6,	Wein: 6...9,	Korn: 12..15,
Glas: 14..18,	Tuch: 20..23,	Gold: 23..26

  
Man muss daher schrittweise danach trachten an die teuerste Ware (Gold)  
heranzukommen.
- \* In der Regel verkauft man immer alle Waren, egal zu welchem Preis!  
Anfangs braucht man jeden Cent, und später spielen Preisunterschiede  
keine Rolle mehr. Bier ist wirklich das Schlimmste und man sollte so  
früh wie möglich davon wegkommen. Dort kann sich ein Einlagern anfangs  
eventuell lohnen, aber dies sollte eine Ausnahme bleiben.  
(Hier hätte der Programmierer etwas Spielraum für weitere Strategien  
gehabt.)
- \* Das Wetter scheint ein böser Faktor zu sein, in Wahrheit aber ist es  
völlig egal! Nur Anfangs kann dieser Faktor die Entwicklung ein  
wenig beschleunigen oder verzögern. Wer will kann vor allem anfangs  
(Runde 1-5) den Spielstand öfters abspeichern, sich auf diese Art und  
Weise das Wetter aussuchen, und so für einen optimalen Spielstart sorgen.  
Erwischt man ein „Sauwetter“, dann tritt man vor allem bei Bier in der Regel  
auf der Stelle, d.h. man hat vom Warenerlös her unter dem Strich kaum einen  
Gewinn zu verzeichnen.
- \* Fuhrwerke sollte man nach Möglichkeit IMMER zu 100% warten! Jeder Prozentpunkt  
weniger liefert auch direkt entsprechend weniger Waren. Die Wartung lohnt sich  
immer unter dem Strich.  
(Hier hätte der Programmierer noch eine Finte einbauen können, bzw.  
strategischen Spielraum hinzufügen können.)
- \* Faktoreien in den 7 billigsten Städten genügen, um Fugger zu werden.  
Um aber rascher Kapital machen zu können wird man letztendlich (nur) die  
7 teuersten Faktoreien erwerben.

---

## **\*8\* WALKTHROUGH / SPEEDRUN**

---

Es mag verschiedene Varianten geben, um das Spiel zu meistern, aber die hier angegebene ist erprobt und funktioniert recht gut.  
Die genauen Entwicklungsschritte und das Know-How dazu seien im Folgenden zum Nachspielen angeben:

- \* Schulden vermeiden! Man muss wissen (evtl. laufend notieren!), wieviel man zum Schluss dazubekommt, und wieviel die Arbeiter an Lohn kosten. Ansonsten fliegt man um das Ratsgehalt um, was in der Anfangsphase sehr ungünstig ist.  
**Lieber also den Spielstand einmal mehr abspeichern, als zu wenig!**
- \* Je nach Gelegenheit kann und sollte auch mit Lagerraum spekuliert werden: Bei 17-21 einkaufen, bei 22-26 verkaufen. Hauptziel ist aber immer der konstante Warenhandel, auch wenn dieser scheinbar nicht so viel bringt. Wer nur Lagerplatz-Handel betreibt erlebt ein unnötig langes und fades Spiel.
- \* Sollte man gerade mit Lagerraum spekulieren und gekauft haben, dann sollte man soviel Geld zurückbehalten, um nicht gleich in der nächsten Runde (bei evtl. schlechtem Preis) verkaufen zu müssen. Freilich kann man durch Spielstand-Reloads den besten Preis erzwingen. Manchmal hat man auch zu oft „Sauwetter“, in der Regel aber genügt es, wenn man insgesamt ca. 3 Mal mittels Reload schummelt, um das Spiel erträglich verlaufen zu lassen und zu schaffen.
- \* Anfängliches Hauptziel ist es, die 7 besten Faktoreien zu besitzen, und optimal zu bedienen, d.h. pro Faktorei 7 Fuhrwerke, 28 Arbeiter, und ca. 140 qm Lagerfläche.
- \* Nebstbei sollte man ab ca. 1515, spätestens ab 1520 mit dem Spenden (laut Tabelle auf Seite 6) für die 23 Gunststufen beginnen! Man hat dann nämlich noch ein bisschen Sicherheitsabstand zu 1550, wo dem Nachfolger dann meistens die Stunde schlägt. Es gibt sicherlich auch ein „zu früh“ beim Spenden (vor 1510), weil die Beträge vorher für den Aufbau gebraucht werden!
- \* Man erhöht immer Schrittweise den Warenhandel. Pro Faktorei gelten die folgenden Werte (Fuhrwerke/Arbeiter/Lagerfläche qm):  
1/4/20, 2/8/40, 3/12/60, 4/16/80, 5/20/100, 6/24/120, 7/28/140  
Bei 7 Faktoreien sind das dann ZULETZT in Summe 49 Fuhrwerke, 196 Arbeiter und 140/280/420/560/700/840/1000 qm Lagerraum.
- \* Es nützt leider nichts, bei 7 Faktoreien mehr als 1000 qm Lagerraum zu besitzen! Zwangsläufig wird man die Meldung „... Waren aus Platzmangel an Bedürftige verschenkt“ in Kauf nehmen und ignorieren müssen. Die Fuhrwerke karren auch im Laufe der Zeit immer mehr Waren heran, die jedoch im Bereich 3000..3400 pro Ware immer beim Einlagern gekürzt werden. Dennoch macht es Sinn 7 Fuhrwerke pro Faktorei zu betreiben!
- \* Durch permanentem Handel bei gleichzeitiger Gelegenheits-Spekulation mit Lagerplatz kann man auf diese Art und Weise bis zum Spielende durchaus 1.000.000 Taler erzielen. Je nach Pech oder Glück kann jedes individuelle Spiel davon natürlich entsprechend abweichen, vor allem wenn der Anfang nicht gut läuft.

**\* Als Vorgehensweise für einen Speedrun (Fugger ca. im Jahre 1530) empfehle ich Folgendes:**

- \* Zunächst rüstet man stufenweise EINBECK (Bier) hoch. Wenn man dann ca. 3 Fuhrwerke, 12 Arbeiter und 60 qm Lagerraum hat, kann man Einbeck verkaufen, PRAG (Korn) kaufen, und die Löhne auf MAXIMAL-LOHN umstellen. (Wien hat einfach zu geringen Warenertrag und wird nicht verwendet.)
- \* Als Weber mit ca. 4 Fuhrwerken (16 Ar., 80 qm) wird man sich dann LEIPZIG (Glas) leisten können, und Prag verkaufen.
- \* Ca. als Fuhrmann mit ca. 5 Fuhrwerken (20 Ar., 100 qm) wird man sich dann KÖLN (Tuch) leisten können, und Leipzig verkaufen.
- \* Bald sollte mit ca. 7 Fuhrwerken (28 Ar., 140 qm) KRAKAU (Gold) durch den Verkauf von Köln erwerbbar und voll anfahrbar sein.
- \* Fortan werden Faktoreien immer behalten! Während man nun diese schrittweise hinzu erwirbt, wird man immer auch nebenbei mit Lagerraum spekulieren! Je nach Kapitalstärke kommt dann der Reihe nach (wenn der Standort mit jeweils 7 Fw./28 Ar./140 qm abgedeckt ist) hinzu:
  - \* PRAG (Korn) (2 Faktoreien,  $2 \cdot 7 = 14$  Fw.,  $2 \cdot 28 = 56$  Ar.,  $2 \cdot 140 = 280$  qm)  
Als Richtwert sollte man z.B. so um 1513 Kaufmann mit diesen 2 Faktoreien sein, ca. 25.000 Taler und 420 qm Lagerplatz besitzen.
  - \* NÜRNBERG (Glas) (3 Faktoreien, 21 Fw., 84 Ar., 420 qm)
  - \* BRESLAU (Gold) (4 Faktoreien, 28 Fw., 112 Ar., 560 qm)  
Als Richtwert ist man hier ca. im Jahr 1515 und beginnt spätestens jetzt mit dem Spenden. Eventuell erfolgt um dieses Jahr herum die Heirat.
  - \* KÖLN (Tuch) (5 Faktoreien, 140 Ar., 700 qm)
  - \* ANTWERPEN (Tuch) und LEIPZIG (Glas) womöglich auf einen Schlag erwerbbar. Hier hat man nun alle 7 notwendigen Faktoreien in Besitz. 49 Fuhrwerke, 196 Arbeiter und 1000 qm immer verfügbarer Lagerplatz sind erzielt worden. Bald darauf, um das Jahr 1518 herum sollte man den Großhändler-Titel geschafft haben.
- \* Nun kommt für ca. die nächsten 12 Runden der eher fade Teil des Spiels. Der Warenhandel bleibt immer gleich (7 Fuhren pro Faktorei), was bis Spielende eine mühsame Eingabearbeit bleibt. Abwechslung gibt's nur bei der nebenbei stattfindenden Lagerplatz-Spekulation (z.B. 34.000 qm), mit der ordentlich Taler geschafft werden. Die Gunst muss ebenfalls routinemäßig zur höchsten Stufe (laut Spendentabelle) gebracht werden.
- \* Reichsbaron ist man dann ca. um das Jahr 1523 mit einem Kapital von ca. 330.000 Talern als Richtwert.
- \* Um das Jahr 1525 ist man dann Reichsgraf und evtl. hat man dann bereits auch einen Nachfolger (Sohn) bekommen.
- \* Reichsfürst ist man dann um 1528 herum, mit einem Kapital von ca. 680.000 Talern als Beispielwert.
- \* Ca. um 1530 hat man es dann, mit einem Kapital von z.B. 840.000 Talern sowie z.B. 1000 qm Lagerplatz, zum FUGGER geschafft!

Wem all dies zu kompliziert ist, der kann natürlich auch ohne Optimierung spielen, wodurch die Sache aber um einiges länger dauern wird. Eventuell weiß jemand eine noch bessere Spielstrategie - man wäre darauf gespannt!