

# Schiffserwerb

Es gibt drei Möglichkeiten, Schiffe in deinen Besitz zu bringen:

## Kauf

Kontaktiere einen Schiffhändler und lasse dir ein Schiff nach deinen Anforderungen bauen.

Beachte, dass Schiffhändler nur Schiffe verkaufen, die der Größe der Schiffswerft entsprechen, für die sie zuständig sind:

- Kleinschiffhändler verkaufen kleine und mittlere Schiffe, wie Jäger und mittlere Handelsschiffe,
- Großschiffhändler (L) verkaufen große Großschiffe,
- Großschiffhändler (XL) sehr große Großschiffe.

## Entern

Jedes Großschiff kann durch deine Marines geentert werden.

Um ein Schiff zu entern, wähle es aus (siehe dem Kapitel **Interaktion**) und wähle "Entern".

Bitte beachte, dass das Entern eines Schiffes mit Marines als feindliche Aktion aufgefasst wird.

## Übernehmen

Jedes aufgegebene Schiff kann übernommen werden, indem man einen Piloten (für kleine und mittlere Schiffe) hinüberschickt oder (im Fall eines Großschiffs) an das Schiff andockt und einem Kapitän das Kommando über das Schiff überträgt.

Um ein kleines Schiff, wie einen Jäger, zu übernehmen, wähle das verlassene Schiff aus und wähle "Übernehmen". Beachte, dass diese Option nur auftaucht, wenn das Schiff aufgegeben wurde und du einen Piloten an Bord deines Schiffes hast. Ist dies nicht der Fall, ist die Option ausgegraut.

Um ein aufgegebenes Großschiff zu übernehmen, gehe wie folgt vor:

1. Stelle sicher, dass du einen Kapitän ohne Aufgabe im Mannschaftsquartier der Albion Skunk hast.
2. Docke an das Zielschiff an.
3. Kontaktiere deinen Kapitän ohne Aufgabe.
4. Gib ihm den Befehl "Arbeiten Sie hier".