

Randolph's McCraines Kapitans Logbuch

Eine Ff zu dem Spiel Anno1701

Von abgemeldet

Kapitel 2: Logbuch Eintrag II

Nachdem in der vergangenen Woche der Schmied unserer Siedlung einen Besuch abgestattet und uns mit neuem Werkzeug versorgt hat, sind meine Pioniere derart zufrieden und mit ausreichend Baumaterial ausgerustet, dass sie den Zivilisationsgrad der Siedler erreicht haben. Es ist wunderschon mit anzusehen, wie sie ihre Huser ausbauen: aus den einfachen Hutten entstehen pittoreske Fachwerkhuser mit massiven Ziegeldachern.

Was ich anfangs nie zu hoffen gewagt hatte, ist nun wahr geworden: Meine Siedlung wachst und gedeiht, fleiige und fromme Siedler bevolkern die Straen. Oft treffe ich einige Bewohner auf dem Dorfzentrum. Mit Freude haben wir festgestellt, dass die ehemals wie ein Tumpel anmutenden Wasserquelle dort in einen soliden und schonen Brunnen umfunktioniert wurde. Klares Wasser sprudelt rund um die Uhr.

Nun mag es an der Zeit sein, meine Siedler auch ein wenig zu verwohnen. Wer so hart arbeitet und so viel geleistet hat, der hat sich ab und an auch mal einen Schluck Rum oder Bier verdient. Ich will mich um eine gewisse Grundversorgung mit Alkohol kummern!

Oh nein! Welch ein Schreck: Weder Hopfen, noch Zuckerrohr gedeihen auf dieser Insel. Was soll ich nur tun? Ich erinnere mich da an diesen netten Handler, dem wir auf den Meeren begegnet sind. Er wei sicher Rat. Ich werde ihn bitten, uns in seine Handelroute aufzunehmen und uns dann mit Alkohol zu versorgen. Und da die Siedlung inzwischen derart gewachsen ist, werden es ganze Fasser sein, die wir benotigen! Ich mochte gar nicht erst an meinen Geldbeutel denken...

Endlich ist die erste Lieferung des goldenen Gerstensaftes angekommen! Wir feiern ein Fest auf dem Dorfzentrum. Das haben wir uns redlich verdient!

Noch immer lasst mich der Gedanke ans Expandieren nicht los - gerade jetzt muss ich es regelrecht, um die enormen Kosten fur die Herbeischaffung des Alkohols zu reduzieren. Ich habe eine Idee! Ich begeben mich noch einmal zur See, und werde fruchtbares Land entdecken. Ein Problem habe ich dabei: Mein braves Schiff, mit dem ich diese Insel entdeckt hatte, ist inzwischen doch schon arg mitgenommen und sieht auch entsprechend aus. Es konnte eine lange Reise werden, und ich befurchte, dass

schafft meine kleine "Pinta" nicht mehr. Sie hat mir treu gedient, doch nun schicke ich sie in den wohlverdienten Ruhestand und werde ein kleines, unbewaffnetes Handelsschiff bauen, um die Inselwelt neu zu entdecken.

Manner, errichtet eine Werft, damit wir wieder in See stechen konnen! Um die Werft zu bauen und vor allem, damit sie spater auch stabil ist, benotigen wir Ziegel. Diese Insel stellt uns zwar immer wieder vor groe Herausforderungen, doch sie hat auch ihr Gutes. Meine Leute haben namlich eine schone, tiefe Lehmgrube im Suden der Insel entdeckt. Nun produzieren wir auch Ziegel und konnen damit munter bauen.

Da fallt mir doch glatt noch etwas ein... Wie sagte mein alter Lehrer in Genua immer? "Wissen ist Macht!" Und Macht kann nie schaden. Wir produzieren derart viele Ziegel, dass ich eine Schule errichten lassen werde. Eine fabelhafte Idee! Meine Leute werden dort Forschung betreiben, sich standig weiter bilden und vielleicht sogar einen Weg finden, die Feuerbekampfung und die Stoffproduktion zu optimieren.

Heute ist es soweit: Wir haben mit einem groen Fest die Feuerwache und die Webmaschine eingeweiht! Und das selbst angebaute Bier (ja, wir haben eine neue, fruchtbare Insel im Norden entdeckt und besiedelt) ist nur so geflossen... Gut, dass morgen Sonntag ist.

Und ne Buddel voll Rum? Ich sehe der Zukunft optimistisch entgegen *hicks*!