

# Inhalt

- Einleitung
- Punkte
- Die Völker
- Gebäude
  - Piraten
  - Spanier
- Forschungen
  - Piraten
  - Spanier
- Schiffe
  - Piraten
  - Spanier
- Truppengattungen
  - Piraten
  - Spanier
- Heuer, Handel & Transporte
- Kolonien erobern
- Datenaustausch/Kolotools
- Downloads
- Impressum/Rechtliches

Überarbeitet am 06.10.2008  
von Raphael (Moderator)

## Einstieg

Die Anmeldung ist kostenlos und kann unter „Registrieren“ auf <http://www.piratenkriege.de> vorgenommen werden. Unter Spiele kann man sich in die einzelnen Servern einloggen. Dazu muss man sich erst - neben der Accountregistrierung - auf den Servern registrieren. Dazu klickt man unter „Verfügbare Spiele“ einfach auf die zugehörige „Jetzt anmelden“. Danach erscheint der registrierte Server unter „Registrierte Spiele“. Jetzt muss man nur noch auf „Zum Spiel“ klicken.



Abbildung 1: Die Karte

### Spielziel

Ziel des Spiels Piratenkriege ist es, möglichst viele Spielerpunkte zu sammeln. Die Punkte errechnen sich durch die Summierung eurer Inselpunkte. Auch Spieler die nach mehreren Monaten ins Spiel einsteigen haben eine Chance ganz oben mitzuspielen!

### Der Einstieg oder was soll ich die ersten 2 Tage machen?

Der Bauvorgang besteht aus einem System, den jeder selber für sich erstellen bzw. wählen kann, doch die Erfahrungen haben gezeigt, dass folgende Bauweise die BESTE bzw. ERFOLGREICHSTE ist (Mehr dazu auch im Kapitel Spielstrategien).

**Am Anfang:**

- Minen \*außer die Farm\* komplett ausbauen
- Speicher parallel hochziehen, damit keine Rohstoffe verloren gehen. Hin und wieder Versteck/Rathaus ausbauen, damit man sich einen Hafen leisten kann.
- Kneipe / Kaserne errichten.
- Wurde die Kaserne errichtet, kann die Farm ebenfalls ausgebaut werden \*bis ca. 5-10\*

**Wenn die Minen ausgebaut sind, sollte folgendes gebaut werden:**

- Rathaus/Versteck auf Stufe 15 \*nicht höher\*
- Werft
- Waffenkammer/Forschung
- Kaserne
- Mauer & Farm
- Friedhof

**Fazit:**

Baut zu erst IMMER die Minen aus, egal wie viel Punkterückstand ihr zu den anderen bekommt. Es ist erwiesen, dass wenn man mehr Rohstoffe fördert

- a) Flotten spart, da man nicht mehr plündern muss
- b) mehr Gebäude an einem Tag bauen kann
- c) parallel Einheiten erstellen kann.

**Tipps:****1. Bauzeiten**

Sollte die Bauzeit bei den Minen länger als 8 Stunden dauern, dann wartet mit dem Ausbau bis zur Nacht. Während des Tages baut dann den Speicher / Rathaus / Farm / Mauer usw. aus. Das gibt euch

- a) einen Punkteschub und
- b) einen Zeitvorteil, da ihr nicht immer 1 kompletten Tag warten müsst, bis die Minen fertig ausgebaut wurden.

**2. Allianzen**

Versucht möglichst schnell bei einer Allianz unterzukommen oder gründet selber eine. Dadurch habt ihr die Sicherheit, dass Ihr im Kriegsfall Unterstützung bekommt!

**3. Private Bündnisse**

Die könnt Ihr unter eurem Profil abschließen und helfen euch ebenfalls im Kriegsfall schnell weiter.

# Punkte

## Inselpunkte

Die Inselpunkte werden in Echtzeit berechnet, wobei Gebäude je nach Ausbaudauer und Ressourcenverbrauch verschieden viele Punkte einspielen.

- Forschungen geben generell 10 Punkte je Stufe
- Die Maximale Punktzahl einer Insel beträgt 4026 Punkte

Spielername:	PDA
Allianz:	[WOC]
Volk:	
Punkte:	17442
Spieler Challenge	0,114
Militär Punkte	1,577
Kolonien (6):	  Puerto de la Cruz (1:79:20)
	  Puerto de Mogan (1:69:25)

Abbildung 2: Spieler und Challenge Punkte

## Die Völker

Grundsätzlich gibt es Spanier und Piraten als Völker zur Auswahl. Bei der Erstregistrierung auf einem Server muss man ein Volk auswählen, welches man auf diesem Server vertreten muss. Ein Wechsel innerhalb des Servers ist **nicht** möglich. Beide Völker unterscheiden sich lediglich bei einigen Gebäude-/ Forschungs-/ Armeen-/ Schiffebezeichnungen bzw. den Kanonenschiffen / Kanonieren.

Besonders der letztere Punkt bildet den Unterschied. Nur die Piraten sind im Stande Kanonenschiffe in Auftrag zu geben. Dafür haben die Spanier die Möglichkeit, parallel zu den Bauschleifen in der Kaserne, Kanoniere zu bauen, welche zwar halb so stark wie Kanonenschiffe, aber dafür transportabel sind.

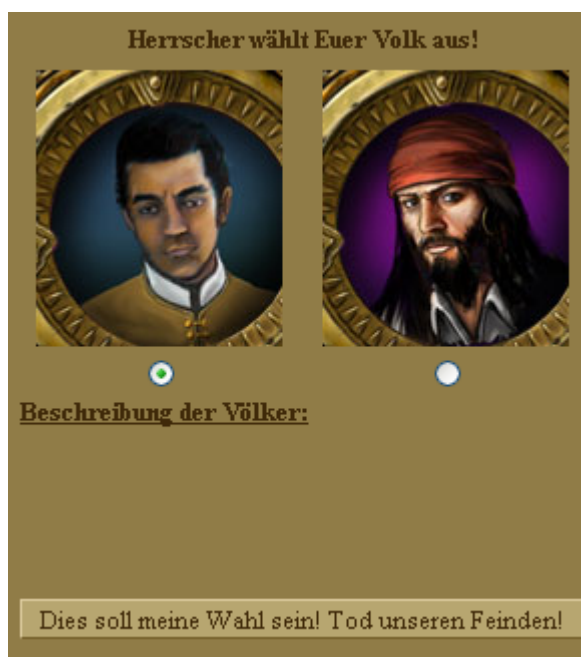


Abbildung 3: Spanier (links) oder Piraten?

### Beschreibung der Völker:

Das Volk der **Spanier**.

Ein stolzes Volk, das weder Furcht noch Tadel kennt. Spezialisten im Bereich kolonisieren und Völker ausrotten.

Das Volk der **Piraten und Freibeuter**.

Die gesetzlose Horde macht es den anderen Völkern schwer. Rauben, plündern und Töten gehört zu den beliebtesten Aufgaben der Piraten

## **Gebäude (Piraten)**

### **Versteck**

Das Versteck ist der Grundstein, einer funktionierten Piratengesellschaft. Im Versteck werden alle Bauaufträge für Gebäude in Auftrag geben. Je höher die Stufe, desto schneller werden die Bauaufträge fertig gestellt.

### **Goldmine**

Die Goldmine ist eines der wichtigsten Gebäude auf eurer Insel. Mit dem Rohstoff "Gold", werden weitere Gebäude, Schiffe oder Einheiten bezahlt. Je höher die Stufe, desto mehr Gold wird in einer Stunde gefördert, ohne Goldmine bekommt eure Insel 9 Gold pro Stunde.

### **Steinbruch**

Der Steinbruch ist eines der wichtigsten Gebäude auf deiner Insel. Mit dem Rohstoff "Stein", werden weitere Gebäude oder Einheiten bezahlt. Je höher die Stufe, desto mehr Stein wird in einer Stunde gefördert, ohne Steinbruch bekommt eure Insel 7 Stein pro Stunde.

### **Sägewerk**

Das Sägewerk ist eines der wichtigsten Gebäude auf deiner Insel. Mit dem Rohstoff "Holz", werden weitere Gebäude, Schiffe oder Einheiten bezahlt. Je höher die Stufe, desto mehr Holz wird in einer Stunde produziert, ohne Sägewerk bekommt eure Insel 8 Holz pro Stunde.

### **Farm**

Die Farm dient euch als Nahrungsquelle. Nahrung benötigt ihr zum ausbilden von Soldaten. Solltet ihr über keine Farm verfügen so bekommt ihr 6 Einheiten Nahrung pro Stunde.

### **Waffenkammer**

In der Waffenkammer werden bessere Waffen gelagert, um euere Einheiten und Schiffe besser auszurüsten, damit sie effektiver gegen euere Feinde vorgehen können. Die zu lagernden Waffen sind Säbel, Rüstungen, Musketen und Kanonen.

**Benötigt: Versteck 15**

### **Hafenkneipe**

In der Hafenkneipe könnt ihr euere verschiedenen Einheiten anheuern. Je nach dem Ausbildungsgrad sind die Anheuerzeiten der Einheiten verschiedenen. Je höher die Stufe, desto geringer die Anheuerzeit der Einheiten.

**Benötigt: Versteck 5**

### **Werft**

In der Werft werden eure in Auftrag gegeben Schiffe gebaut. Je nach Schiffstyp sind die Bauzeiten unterschiedlich. Je höher die Stufe, desto geringer die Bauzeit der Schiffe.

**Benötigt: Versteck 10**

### **Vorratslager**

Im Vorratslager werden alle produzierten/geförderten Rohstoffe gespeichert. 25% der maximalen Speichermenge können nicht geplündert werden. Anfangs beträgt die maximale Speichermenge 1500, diese vergrößert sich proportional zum Ausbau des Vorratslagers.

**Benötigt: Versteck 5**

**Mauer**

Die Mauer schützt deine Insel vor Angriffen. Je höher die Stufe der Mauer, umso größer der Schutz deiner Insel. Ohne die Mauer hat deine Insel einen Verteidigungs- und Angriffswert von 70.

**Benötigt: Versteck 5**

**Friedhof**

Der Friedhof ist eine Gedenkstätte für Ihre Insel. Hier sehen Sie welche Einheiten alle in Ihrem Dienste auf dem Schlachtfeld gefallen sind.

**Benötigt: Werft 1**

## **Gebäude (Spanier)**

### **Rathaus**

Das Rathaus ist der Grundstein, einer zivilisierten Bevölkerung. Im Rathaus werden alle Bauaufträge für Gebäude in Auftrag geben. Je höher die Stufe, desto schneller werden die Bauaufträge fertig gestellt.

### **Goldmine**

Die Goldmine ist eines der wichtigsten Gebäude auf eurer Insel. Mit dem Rohstoff "Gold", werden weitere Gebäude, Schiffe oder Einheiten bezahlt. Je höher die Stufe, desto mehr Gold wird in einer Stunde gefördert, ohne Goldmine bekommt eure Insel 9 Gold pro Stunde.

### **Steinbruch**

Der Steinbruch ist eines der wichtigsten Gebäude auf deiner Insel. Mit dem Rohstoff "Stein", werden weitere Gebäude oder Einheiten bezahlt. Je höher die Stufe, desto mehr Stein wird in einer Stunde gefördert, ohne Steinbruch bekommt eure Insel 7 Stein pro Stunde.

### **Sägewerk**

Das Sägewerk ist eines der wichtigsten Gebäude auf deiner Insel. Mit dem Rohstoff "Holz", werden weitere Gebäude, Schiffe oder Einheiten bezahlt. Je höher die Stufe, desto mehr Holz wird in einer Stunde produziert, ohne Sägewerk bekommt eure Insel 8 Holz pro Stunde.

### **Farm**

Die Farm dient euch als Nahrungsquelle. Nahrung benötigt ihr zum ausbilden von Soldaten. Solltet ihr über keine Farm verfügen so bekommt ihr 6 Einheiten Nahrung pro Stunde.

### **Waffenschmiede**

In der Waffenschmiede werden bessere Waffen entwickelt, um euere Einheiten und Schiffe besser auszurüsten, damit sie effektiver gegen euere Feinde vorgehen können. Die zu entwickelnden Waffen sind Rapiere, Rüstungen, Musketen und Kanonen. Kanoniere werden in der Waffenschmiede gebaut!

**Benötigt: Rathaus 15**

### **Kaserne**

In der Kaserne könnt ihr euere verschiedenen Einheiten ausbilden lassen. Je nach dem Ausbildungsgrad sind die Ausbildungszeiten der Einheiten verschiedenen. Je höher die Stufe, desto geringer die Trainingszeiten der Einheiten.

**Benötigt: Rathaus 5**

### **Werft**

In der Werft werden eure in Auftrag gegebene Schiffe gebaut. Je nach Schiffstyp sind die Bauzeiten unterschiedlich. Je höher die Stufe, desto geringer die Bauzeit der Schiffe.

**Benötigt: Rathaus 10**

### **Vorratslager**

Im Vorratslager werden alle produzierten/geförderten Rohstoffe gespeichert. 25% der maximalen Speichermenge können nicht geplündert werden. Anfangs beträgt die maximale Speichermenge 1500, diese vergrößert sich proportional zum Ausbau des Vorratslagers.

**Benötigt: Rathaus 5**

**Stadtmauer**

Die Stadtmauer schützt deine Insel vor Angriffen. Je höher die Stufe der Stadtmauer, umso größer der Schutz deiner Insel. Ohne die Stadtmauer hat deine Insel einen Verteidigungs- und Angriffswert von 70.

**Benötigt: Rathaus 5**

**Friedhof**

Der Friedhof ist eine Gedenkstätte für Ihre Insel. Hier seht ihr welche Einheiten alle in eurem Dienste auf dem Schlachtfeld gefallen sind.

**Benötigt: Werft 1**

## **Forschungen (Piraten)**

### **Säbel**

Die Erforschung des Säbels erlaubt es euch, Säbelträger auszubilden. Je höher die Stufe des Säbels, umso stärker ist der Säbel im Angriff.

**Benötigt: Waffenkammer 1**

### **Rüstung**

Die Rüstungen, sind nur den Säbelträgern vorbehalten. Erst die volle Erforschung der Rüstung sichert euren Säbelträgern ein langes überleben.

**Benötigt: Waffenkammer 5**

### **Muskete**

Die Muskete ist eine der stärksten mit hoher Feuerkraft sowie Reichweite, und kann nur von denn gut ausgebildeten Bukanieren benutzt werden.

**Benötigt: Waffenkammer 10**

### **Kanone**

Die mächtigste Waffe im Spätenmittelalter, welche zum bauen der Kanonenschiffe benötigt werden.

**Benötigt: Waffenkammer 15**

### **Stauraum**

Hiermit erlangen eure Frachtschiffe ein höheres Ladevolumen

**Benötigt: Waffenkammer 20**

## **Forschungen (Spanier)**

### **Rapier**

Die Erforschung des Rapiers erlaubt es euch, Rapiertträger auszubilden. Je höher die Stufe des Rapiers, umso stärker ist der Rapiertträger im Angriff.

**Benötigt: Waffenschmiede 1**

### **Rüstung**

Die Rüstungen, sind nur den Rapiertträgern vorbehalten. Erst die volle Erforschung der Rüstung sichert euren Rapiertträgern ein langes überleben.

**Benötigt: Waffenschmiede 5**

### **Muskete**

Die Muskete ist eine der stärksten mit hoher Feuerkraft sowie Reichweite, und kann nur von denn gut ausgebildeten Musketieren benutzt werden.

**Benötigt: Waffenschmiede 10**

### **Kanone**

Die mächtigste Waffe im Spätmittelalter welche zum Ausbilden der Kanoniere benötigt werden.

**Benötigt: Waffenschmiede 15**

### **Stauraum**

Hiermit erlangen eure Frachtschiffe ein höheres Ladevolumen

**Benötigt: Waffenschmiede 20**

## **Schiffe (Piraten)**

### **Kriegs-Kogge**

Nach dem Kanonenschiff ist dies das stärkste Schiff in der Flotte der Piraten. Die Kriegs-Kogge kann ausschließlich Soldaten mitnehmen, deswegen eignet sich die Kriegs-Kogge perfekt als Truppentransporter.

**Benötigt: Werft 1**

### **Kogge**

Die Kogge ist in der Lage Einheiten und Rohstoffe mit zunehmen. Damit sind es sichere Transportschiffe und eignen sich besonders um Ware zu beschützen oder für kleinere Plünderfahrten.

**Benötigt: Werft 5**

### **Transport-Kogge**

Um Rohstoffe zu transportieren, benötigt man eine modifizierte Kogge. Sie sind die einzigen Schiffe, die diese Aufgabe meistern können. Dafür können sie keine Soldaten transportieren.

**Benötigt: Werft 1**

### **Kanonenschiff**

Piraten benutzen Kanonenschiffe um aus sicherer Entfernung Gebäude zu zerstören. Allerdings sind das sehr schwerfällig Schiffe die leicht ein Ziel für andere Schiffe darstellen.

**Benötigt: Werft 15, Kanonen 10**

### **Kolonisationsschiff**

Das Kolonisationsschiff ist notwendig für die Einnahme einer fremden Insel. Es demontiert sich bei erfolgreicher Kolonisation und errichtet so das neue Versteck auf der eroberten Insel.

**Benötigt: Werft 25**

### **Pinasse**

Das schnellste Schiff der Flotte ist für das Infiltrieren fremder Inseln zuständig. Bei erfolgreicher Spionage zeigen sie euch einmalig Informationen über die fremde Insel an. Somit können Angriffe besser geplant werden.

**Benötigt: Werft 1**

## **Schiffe (Spanier)**

### **Kriegs-Fregatte**

Die Kriegs-Fregatte ist das stärkste Schiff in der Flotte der Spanier. Sie kann eine große Anzahl an Soldaten mitnehmen und eignet sich somit perfekt als Truppentransporter, Rohstoffe können nicht transportiert werden.

**Benötigt: Werft 1**

### **Fregatte**

Fregatten sind in der Lage Soldaten und Rohstoffe mitzunehmen. Damit sind es sichere Transportschiffe und eignen sich besonders um Ware zu beschützen oder für kleinere Plünderfahrten.

**Benötigt: Werft 5**

### **Karavelle**

Um Rohstoffe zu transportieren, benötigt man die Karavelle. Sie sind die einzigen Schiffe, die diese Aufgabe meistern können. Dafür können sie keine Soldaten transportieren.

**Benötigt: Werft 1**

### **Kolonisationsschiff**

Das Kolonisationsschiff ist notwendig für die Einnahme einer fremden Insel. Es demontiert sich bei erfolgreicher Kolonisation und errichtet so das neue Rathaus auf der eroberten Insel.

**Benötigt: Werft 25**

### **Pinasse**

Das schnellste Schiff der Flotte ist für das Infiltrieren fremder Inseln zuständig. Bei erfolgreicher Spionage zeigen sie euch einmalig Informationen über die fremde Insel an. Somit können Angriffe besser geplant werden.

**Benötigt: Werft 1**

## Truppengattungen (Piraten)

### **Sklave**

Sklaven sind die günstigsten und auch schwächsten Einheiten, diese besitzen weder Rüstung noch eine Waffe. Sie sind die einzigen Einheiten die zu anderen Inseln transportiert werden können.

**Benötigt: Hafen Kneipe 1**

### **Säbelträger**

Der Säbelträger, besitzt als einzige Einheit eine Rüstung und einen Säbel. Er besitzt die Kunst des Kampfes mit dem Säbel und eignet sich besonders zur Verteidigung der Inseln.

**Benötigt: Hafen Kneipe 5, Säbel 1**

### **Bukanier**

Die Bukanier sind erprobte Waffenkünstler. Sie können, auf hoher Reichweite ihr Ziel Zentimeter genau treffen und richten mit der Kugel, aus der Muskete einen hohen Schaden an.

**Benötigt: Hafen Kneipe 10, Muskete 1**

## **Truppengattungen (Spanier)**

### **Sklave**

Sklaven sind die günstigsten und auch schwächsten Einheiten, diese besitzen weder Rüstung noch eine Waffe. Sie sind die einzigen Einheiten die zu anderen Inseln Transportiert werden können.

**Benötigt: Kaserne 1**

### **Rapierträger**

Der Rapierträger, besitzt als einzige Einheit eine Rüstung und einen Rapier. Er erlernt die Kunst des Fechtens und eignet sich besonders zur Verteidigung der Inseln.

**Benötigt: Kaserne 5, Rapier 1**

### **Musketiere**

Die Musketiere sind speziell trainierte Waffenkünstler. Sie können, auf hoher Reichweite ihr Ziel Zentimeter genau treffen und richten mit der Kugel, aus der Muskete einen hohen Schaden an.

**Benötigt: Kaserne 10, Muskete 1**

### **Kanoniere**

Die Kanoniere sind starke Einheiten die mit Ihrer Kanone großen Schaden bei Gebäuden und Einheiten anrichten können. Jedoch haben die Kanoniere so gut wie gar keine Verteidigung. Kanoniere werden in der Waffenschmiede gebaut!

**Benötigt: Waffenschmiede 15, Kanonen 10**

## Handel & Transporte

**Auftrag**

Zielkolonie:     
Puerto de Mogan (1:69:25)   
[Favoriten]

Heuer: 290 Gold

Kriegs-Fregatte (1150)	<input type="text" value="57"/>	<a href="#">5%</a>   <a href="#">10%</a>   <a href="#">25%</a>   <a href="#">50%</a>   <a href="#">75%</a>   <a href="#">100%</a>
Karavalle (18)	<input type="text" value="1"/>	<a href="#">5%</a>   <a href="#">10%</a>   <a href="#">25%</a>   <a href="#">50%</a>   <a href="#">75%</a>   <a href="#">100%</a>
Kolonisationsschiff (4)	<input type="text" value="0"/>	<a href="#">5%</a>   <a href="#">10%</a>   <a href="#">25%</a>   <a href="#">50%</a>   <a href="#">75%</a>   <a href="#">100%</a>
Pinasse (1)	<input type="text" value="0"/>	<a href="#">5%</a>   <a href="#">10%</a>   <a href="#">25%</a>   <a href="#">50%</a>   <a href="#">75%</a>   <a href="#">100%</a>

angreifen oder  transportieren oder  neue Kolonie gründen

Abbildung 4: Konvoi zusammenstellen

Die Links mit der Angabe der "%-Zahlen" helfen euch beim Kalkulieren.

Laderaum Armee: **647/399** Einheiten  
Laderaum Rohstoffe: **0/900** Einheiten

Heuer: 1584 Gold

Beladen

Musketiere (6323)	<input type="text" value="632"/>	<a href="#">5%</a>   <a href="#">10%</a>   <a href="#">25%</a>   <a href="#">50%</a>   <a href="#">75%</a>   <a href="#">100%</a>
Kanoniere (158)	<input type="text" value="15"/>	<a href="#">5%</a>   <a href="#">10%</a>   <a href="#">25%</a>   <a href="#">50%</a>   <a href="#">75%</a>   <a href="#">100%</a>

Zerstörungsziel: Goldmine

Plünderreihenfolge: Stein  Gold  Holz

Abbildung 5: Truppen auswählen

In dieser Ansicht wird gezeigt, wie man mit einem Klick die Anzahl der zu versendenden Armeen in Bezug auf die zuvor ausgewählten Schiffe auswählen kann.

Handeln könnt Ihr mit allen Rohstoffen und den Truppen Sklaven sowie den Kanonieren. Dazu sendet Ihr die gewünschte Ware an euren Handelspartner. Dieser muss Euch dann die Gegenleistung ebenfalls übersenden.

## **Kolonien erobern**

Wollt Ihr eurem Gegner eine Insel abnehmen, die er schön für Euch aufgebaut hat, müsst Ihr diese kolonisieren. Dazu benötigt Ihr das Kolonisationsschiff. Ihr müsst die Insel angreifen, die Ihr kolonisieren möchtet und als Sonderbefehl "Kolonisieren" auswählen. Damit eine Kolonisation erfolgreich ist, muss das Rathaus/Versteck der Insel auf Stufe 1 zerstört worden sowie alle Truppen des Gegners müssen vernichtet worden sein. Erst dann habt Ihr eine Chance von 50% eine Insel zu kolonisieren.

Tipps: Das Senden von mehreren Kolonisationsschiffen erhöht nicht die Wahrscheinlichkeit der Chance. Außerdem solltet Ihr zum Kolonisationsschiff auch Begleitung mitschicken, damit der Gegner nicht euer Kolonisationsschiff zerstört.

## **Datenaustausch/ Kolotools**

Das PK-Team stellt Euch vielfältige Daten für Statistiken oder Kolo-Tools bereit. Diese Daten befinden sich online im Ordner

**[http://www.piratenkriege.de/user/\[DATEINAME\]\\_\[ServerNummer\].txt](http://www.piratenkriege.de/user/[DATEINAME]_[ServerNummer].txt)**

und werden jede Nacht neu generiert.

### **- Spielerdaten:**

user\_id, name, volk, allianz, punkte, allianz\_admin

### **- Allianzdaten:**

allianz\_id, tag, name

### **- Koloniedaten:**

pos1, pos2, pos3, name, besitzer, punkte, grafik

Zusätzlich bieten die beiden Moderatoren undertaker1753 und Raphael ein Forum für jede Allianz inklusive Kolotools.

Mehr Informationen per PN an die beiden Moderatoren oder auf <http://pk-storks.de>.

## Downloads

Hier kannst du die aktuelle Hilfe auch als \*.PDF-File Herunterladen. Um die Datei öffnen zu können benötigst du den aktuellen Acrobat-Reader. Den Acrobat-Reader kannst du hier herunterladen: <http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html>

[Link zum Download](#)

## Impressum/ Rechtliches

Grundsätzlich gilt folgendes: Diese Anleitung darf - auch teilweise - nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Erstellers wiedergegeben werden.

Impressum

Piratenkriege.de ist ein Angebot von

Frank Baden

Ostendorfer Str. 49

27726 Worpswede

email: [frankbaden@gmx.de](mailto:frankbaden@gmx.de)

St.Nr. 36/209/07457, FA Osterholz-Scharmbeck

E-Mail: [frankbaden@gmx.de](mailto:frankbaden@gmx.de)

Alle Verwertungsrechte an Quellcode, Texten und Grafiken liegen bei Frank Baden

\*Entwicklung, Copyright & Konzept von Piratenkrieg.de\*

Frank Baden

Ostendorfer Str.49

27726 Worpswede

Mit Urteil vom 12. Mai 1998 hat das Landgericht Hamburg entschieden, dass man durch die Ausbringung eines Links die Inhalte der gelinkten Seite ggf. mit zu verantworten hat. Dies kann - so das LG - nur dadurch verhindert werden, dass man sich ausdrücklich von diesen Inhalten distanziert. Wir haben auf unserer Page Links zu anderen Seiten im Internet gelegt. Für all diese Links gilt: Wir möchten ausdrücklich betonen, dass wir keinerlei Einfluss auf die Gestaltung und die Inhalte der gelinkten Seiten haben. Deshalb distanzieren wir uns hiermit ausdrücklich von allen Inhalten aller gelinkten Seiten auf unserer Homepage. Diese Erklärung gilt für alle auf unserer Homepage angebrachten Links und für alle Inhalte der Seiten, zu denen die Banner führen.

Es gelten die AGB, Regeln sowie [Datenschutzbestimmungen](#).

Im Allgemeinen gilt der [Haftungsausschluss](#)