



Die Wohngegend unserer Insel. Das Menü unten informiert über die Zufriedenheit unserer Bürger und wie gut wir ihre Bedürfnisse befriedigen. Außerdem ändern wir hier den Steuersatz.

Eine Insel mit zwei Gegnern

ANNO 1701

Tatsache, er funktioniert! Als weltweit einziges Magazin durften wir den Multiplayer-Modus vom neuen Anno ausprobieren.

Kurzer Check der Ausrüstung, bevor wir in See stechen: Proviant? Eine Thermoskanne Kaffee, vier Flaschen Apfelschorle, Kekse – alles an Bord. Kabelage? Jawoll, beide Rechner ordnungsgemäß vertäut und klar Schiff konfiguriert.

Auf unserer Entdeckungsreise mit **Anno 1701** können wir eben nichts dem Zufall überlassen. Schließlich dürfen wir die derzeit größte Aufbauspiel-Hoffnung erstmals ausführlich

anspielen, und zwar als weltweit einziges Magazin im Multiplayer-Modus. Mit an Bord als Navigator und gleichzeitig unser Gegner: André Bernhardt, **Anno**-Produktmanager beim Publisher Sunflowers.

Das Menü ist das Ziel

Wer die Segel setzt, sollte den Sinn seiner Reise kennen: Zwischen neun Siegbedingungen dürfen wir im Menü wählen, mit erheblichen Auswirkungen

auf den Verlauf unserer **Anno**-Partie. Wer's friedfertig mag, legt ein zu erreichendes Vermögen oder eine bestimmte Siedlungsgröße als Spielziel fest. Kriegerische Entdecker wählen stattdessen Siegbedingungen wie »Letzter Überlebender« oder »Piratenpakt« (möglichst viele Schiffe und Inseln überfallen).

Urlaubskomfort

Genug konfiguriert, ab ins Wasser: Unsere Kogge »Neptun« schunkelt majestätisch über die realistisch animierten Meeresswogen – um den Mast flattern Möwen, um den Rumpf kreisen Delfine. Es sind die vielen liebevollen Details der neuen 3D-Grafik, die uns sofort in Urlaubsstimmung versetzen. So verbirgt sich die noch unerforschte Spielwelt unter einer vergilbten Seefahrerkarte, die wir auf der Suche nach einem geeigneten Siedlungsstandort nun nach und nach aufdecken.

Die Wahl unserer neuen Heimat fällt uns dabei deutlich leichter als im Vorgänger **Anno 1503**. Sobald unsere Kogge in die Nähe einer Insel schippert, bekommen wir automatisch angezeigt, welche Pflanzen dort gedeihen – Symbole weisen auf Erz- und Tonvorkommen hin. Unser erstes Kontor gründen wir schließlich auf einem Eiland mit besonders guten Fruchtbarkeitsraten für Korn, Zuckerrohr und Tabak. André von Sunflowers jubelt derweil über eine entdeckte Goldader – vielleicht sollten wir unseren Plan für einen frühen Überraschungsangriff erstmal über Bord werfen und stattdessen ein Handelsbündnis ins Auge fassen, vorübergehend.

Baum fällt! Und steht wieder!

Gedankenspiele haben jedoch erstmal Pause, schließlich steht der Bau unserer ersten Siedlung

an. Und der funktioniert genau wie in den Vorgängern, nur erheblich komfortabler. So bekommen wir beim Platzieren des Holzfällerhauses wie immer angezeigt, in welchem Umkreis der Kollege den Wald rodet. Anders als in **Anno 1503** müssen wir den Gebäudeeingang aber nicht mehr fummelig zur Straße ausrichten. Ebenfalls praktisch: Ein Mausklick aufs neue Gießkannen-Icon forstet die gerodete Fläche sofort wieder auf, kostet allerdings ein wenig Geld.

Unser erstes größeres Bauprojekt ist das Stadtzentrum. Hier versammeln sich unsere Bürger, bejubeln unser Denkmal oder bewerfen es mit Tomaten, je nach Stimmung. Da wir mittlerweile sowohl Stoffe als auch Nahrung produzieren und eine kleine Kapelle das Religionsbedürfnis befriedigt, sind unsere Pioniere wunderbar gut gelaunt – der ideale Zeitpunkt für eine kleine Steuererhöhung. Ein Mausklick auf ein Wohnhaus, schon können wir an der Steuerschraube drehen; denn je glücklicher unsere Bürger, desto zahlungswilliger.

Tausche Totenkopfflagge gegen Werkzeug

Als wir uns gerade über die Mehreinnahmen freuen, erreicht uns plötzlich eine Eilmeldung des KI-gesteuerten fliegenden Händlers: Ein Piratenschiff blockiert eine seiner Handelsrouten – wer den Freibeuter versenkt und es mit der dazugehörigen Totenkopfflagge beweist, erhält 1500 Goldstücke und sechs Tonnen Werkzeug. Verdächtig hektisches Mausgeklicke von gegenüber

zeigt, das André denselben Hilferuf erhalten hat. Ein spannendes Wettrennen und eine effektvolle Seeschlacht später schippern wir triumphierend zum Händler und tauschen die Fahne gegen die versprochene Belohnung. Im fertigen Spiel soll es rund 150 unterschiedliche Händleraufträge geben, die regelmäßig aus dem geruhsamen Aufbaualltag reißen und den Konkurrenzkampf gehörig anstacheln – das beweisen jedenfalls Andrés gemurmelte Rachebekundungen.

Kampf dem Alkohol

Immer noch im Siegesrausch wenden wir uns wieder unserer Hauptinsel zu – und stellen fest, dass unsere gesamte Rumproduktion brachliegt. Statt ordnungsgemäß auf den Plantagen zu schuften, lauschen unsere Arbeiter lieber den Worten eines vermummten Mannes auf einer Holzkiste. Ein zufriedenes Grinsen auf Andrés Gesicht macht den Kreis der Verdächtigen ziemlich überschaubar.

Während wir uns nämlich ganz auf die Händlermission konzentriert haben, baute André schon das neue Geheimdienstgebäude und erforscht in der Schule fiese Sabotageakte. Seine Wahl fiel auf den Demagogen, der drei Minuten lang in einem bestimmten Umkreis sämtliche Arbeiter zum Protest aufwiegelt. Glück im Unglück, dass er sich für unsere Rumproduktion entschieden hat. Denn der Alkohol fließt trotz der Sabotage weiter in Strömen – dank des Bierwagens, der gerade unser Stadtzentrum besucht. Der Bierwagen zählt



Eine Händlermission: Wer als erster das Piratenschiff besiegt und dem Händler die Freibeuterflagge bringt, bekommt eine Belohnung.



In dieser Vogelperspektive verbringen Sie den größten Teil der Spielzeit. Unten sehen Sie das Baumenü, sortiert nach Bevölkerungsgruppen.



Alle Gebäude sind liebevoll animiert. So trainieren Soldaten im Innenhof der Garnison, sobald Sie neue Einheiten anfordern.

DIE SPANNENDSTEN MENÜS



Auf der Strategiekarte planen und verwalten wir mit wenigen Mausklicks unsere Handelsrouten.



Im Forschungsmenü entwickeln wir Verbesserungen für Siedlung, Geheimdienst und Militär.



Das Diplomatiemenü ermöglicht Handelsverträge, Tributforderungen, Geschenke und Bündnisse.

90 MINUTEN IM MULTIPLAYER-MODUS VON ANNO 1701



1 min Die Partie beginnt mit einem Rennen um die ertragreichsten Inseln. Wir haben einen ersten Kandidaten entdeckt.



5 min Unser erstes Kontor steht. Wir bauen Wege und platzieren einen Fischer sowie eine Holzfallerhütte.



15 min Unsere Pioniere sind glücklich, bestens versorgt und können zu Siedlern aufsteigen. Das zeigen die grünen Pfeile.



40 min Aus den Siedlern sind mittlerweile Bürger geworden. Sie sind unzufrieden, weil Stoffe fehlen. Deshalb die Blitze.



50 min Lösung des Problems: Wir bauen neue Schaf-Farmen und erforschen effektivere Webstuben in der Schule.



65 min Wir schlagen die Gegner beim Kampf um die Piratenfahne und kassieren beim Händler unsere Belohnung.



75 min Der Gegner rächt sich und legt mit der Sabotageaktion Demagoge unsere gesamte Rumproduktion lahm.



80 min Den Rummangel können wir zum Glück verkraften, weil der Ehrengast Bierwagen unsere Siedlung besucht.



90 min Der Gegenschlag: Wir haben Grenadiere ausgebildet, die nun feindliche Produktionsbetriebe angreifen.

ebenso wie der Schmied oder die Musikkapelle zu den neuen Ehrengästen, die wir nur dann zu sehen bekommen, wenn wir unsere Bevölkerung eine bestimmte Zeitlang hundertprozentig glücklich machen.

Alles im Lot auf dem Boot?

Bierwagen hin oder her, Andrés heimtückische Sabotage schreit nach Gegenmaßnahmen: Wir bilden in der Kaserne einen kleinen Invasionstrupp Grenadiere aus, die wir in **Anno 1701** nicht mehr einzeln wie in den Vor-

gängern, sondern in Neuner-Gruppen kommandieren. Doch gerade, als wir die ersten Produktionsbetriebe von André einäschern, muss er ganz zufällig die Partie beenden. Und ganz zufällig funktioniert auch die Speicherfunktion noch nicht, die die Entwickler von Related Designs für die fertige Version fest versprochen haben. Das ist das eine von zwei kleinen Mankos, die dem perfekten **Anno**-Glück noch im Weg stehen. Das andere betrifft den Hardware-Hunger: Die Preview-Version hatte bei vollen Details selbst

auf unserem Dual-Core-Rechner mit Geforce-7900-Grafikkarte noch leichte Stotteranfä-

le. Diese Leistungsprobleme sollen es in der Verkaufsversion freilich nicht mehr geben. **HK**

ANNO 1701

heiko@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: 26. Oktober 2006

Entwickler: Related Designs / Sunflowers
Status: zu 90% fertig

Heiko Klinge: »Nach der Probestunde bin ich mir sicher: 1701 wird das beste Anno aller Zeiten! Es verspricht den Charme von 1602, vermeidet die Fehler von 1503 und besitzt die Grafik von 2006. Die neuen Ideen wie die Händleraufträge und die Sabotage fügen sich nahtlos ins bewährte Spielkonzept ein und bringen erstaunlich viel Dynamik in die Multiplayer-Matches. Die herben Hardware-Anforderungen müssen die Entwickler aber unbedingt noch senken!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

