



Das Spiel für die Insel

ANNO 1701



In der Neuen Welt lockt neben sagenhaften Reichtümern jede Menge Spielspaß – hier kommt das bislang beste Anno!

Was würden Sie auf einer einsamen Insel unternehmen? Endlich die wichtigsten Werke der Weltliteratur durchhackern? Den Ur-einwohnern das Pokern beibringen? Einfach nur aufs Meer starren? Oder doch lieber brutal den Urwald roden, rücksichtslos Bodenschätze ausbeuten und rauchende Schloten errichten? Keine Angst,

diese Umweltsünden tun niemandem weh, **Anno 1701** ist schließlich nur ein Spiel – aber was für eins! Auch im dritten Teil der Aufbaureihe von Sunflowers geht's darum, mit wirtschaftlichem Geschick und Kanonen ein Inselreich zu erobern. Die ursprünglichen Anno-Erfinder Max Design gibt's nicht mehr, **Anno 1701** kommt von Related Designs (**Castle Strike**). Ein Glücksfall für die Serie! Denn die Mainzer schaffen das Kunst-

stück, alte Tugenden aus **Anno 1602** zu erhalten und gleichzeitig überflüssigen Ballast aus **Anno 1503** wegzulassen.

Postkarten-Idylle

Was nicht nur Anno-Veteranen am neuesten Teil als erstes auffällt: Die Inselwelt sieht dank extrem detaillierter 3D-Grafik besser aus als je zuvor. Palmen wiegen sich im Wind, Wellen branden ans Ufer, und Vulkanausbrüche wirken richtig bedrohlich – was sie in der Nähe einer Stadt auch sind. Doch nicht nur die Landschaft, auch die Siedlungen sehen fantastisch aus. Auf dem Grund der Lehmgrube sieht man Arbeiterschuft, Spielzeuge ziehen über den Dorfplatz, und aus vor der Küste dümpelnden, von Haien umkreisten Fässern winken Schiffbrüchige. Die Detailfülle ist spielerisch wichtig, denn auf einen Blick erkennen Sie, wo in der Stadt etwas im Argen liegt. Die Kamera lässt sich dabei frei drehen und – wichtig für ein Aufbauspiel – extrem weit herauszoomen. Zwar gehen dann auch starke Rechner etwas in die Knie, dafür haben Sie damit den optimalen Überblick.

Insel? Anno? Hä?

Wer die Vorgänger kennt, kann gleich zum nächsten Absatz springen, hier gibt's jetzt das **Anno**-Grundprinzip in Kürze: Mit einem Schiff voller Baumaterial erkunden Sie eine Inselwelt und sollen dort eine Kolonie gründen. Sobald ein Eiland mit genügend Rohstoffen (Lehm, Erz, Gold etc.) gefunden ist, bauen Sie ein Kontor, zugleich Basis und Warenlager. Sie errichten Produktionsbetriebe (zum Beispiel Schmieden, Mühlen, Parfümerien) sowie Wohnhäuser und sorgen obendrein für die nötige Infrastruktur mit Straßen, Schulen oder Kirchen. Wenn Sie alles richtig machen, steigen glückliche Bewohner im Rang auf und zahlen mehr Steuern. Das Problem: Auf den teils riesigen Karten siedeln Sie mit Computergegnern um die Wette, ein Rennen um die besten Rohstoffinseln entbrennt.

Treffpunkt Dorfplatz

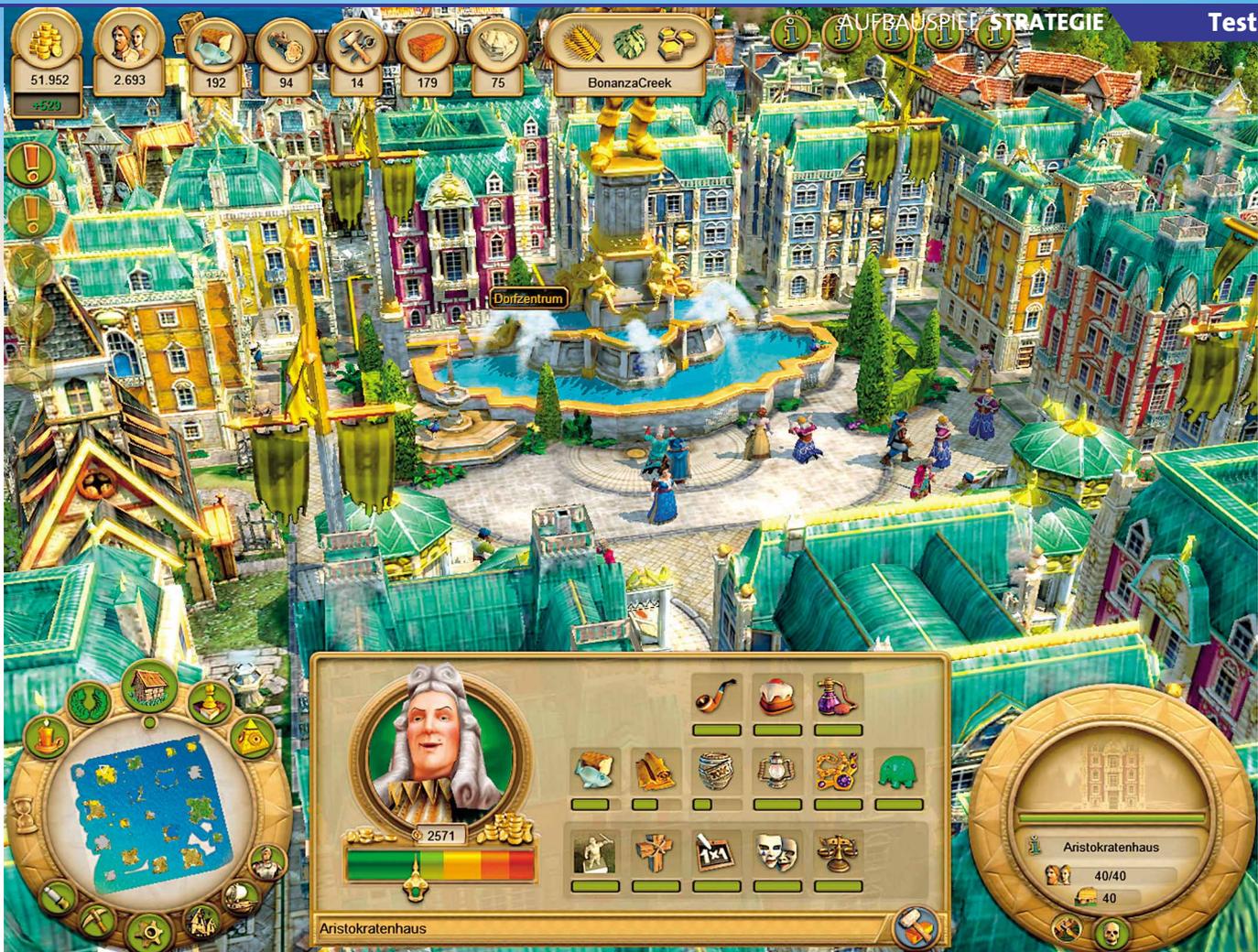
Das Zentrum einer **Anno 1701**-Siedlung ist nicht das Kontor, sondern der neue Dorfplatz. Der sieht mit seinen Springbrunnen und Marktständen nicht nur

FACTS

- > 10 Szenarios
- > 35 Waren
- > 5 Zivilisationsstufen
- > 7 Militäreinheiten
- > 5 Schiffstypen
- > 41 Technologien und Spezialaktionen
- > 150 Handlerrmissionen



Hurra, der Bierwagen ist in der Stadt und liefert kostenlos Alkohol für die Siedler!



Alle Bedürfnisse sind erfüllt, deshalb stehen Aristokraten-Villen um den Dorfplatz. Auf dem gab's früher nur einen Brunnen, jetzt sprudelt eine Fontäne. (1600x1200)

hübsch aus, sondern ist zugleich ein Gradmesser für die Zufriedenheit der Bevölkerung. Wenn alles in Butter ist, gleißt die Statue auf dem Platz golden, und die Menschen jubeln Ihnen zu. Sind die Untertanen dagegen unzufrieden, treffen sie sich zu Demonstrationen und fordern Ihre Absetzung. Wer sich nicht nur auf das optische Feedback verlassen will, klickt den Dorfplatz an und bekommt eine Aufstellung der Bewohner und deren Bedürfnisse. Denn die zu befriedigen ist die oberste Aufgabe eines Anno-Fürsten.

Bürgerwünsche

Zu Beginn ist alles ganz simpel: Die Pioniere in ihren Holzhäusern haben lediglich einfache Bedürfnisse, mit einem Dorfplatz, einer Kirche sowie Klammotten und Nahrung sind sie zufrieden. Dabei gibt's viele Möglichkeiten, an die Fressalien zu kommen. Die einfachsten sind Angel- oder Jagdhütten, allerdings geben die Fischgründe irgendwann nichts mehr her. Die Kombination aus Rinderfarm und Metzger liefert dagegen unendlich Fleisch, für

Brot brauchen Sie sogar Farmen, Mühlen und Bäcker. Diese Angebotsvielfalt ist nötig, denn wenn die Einwohnerzahl später in die Tausende geht, reicht eine Nahrungsquelle selten aus.

Sobald es den Pionieren gut geht, werden aus ihnen Siedler. Die verlangen neben den Grundgütern auch noch Tabak, Alkohol und Schulbildung, bevor sie zu Bürgern aufsteigen – wie im richtigen Leben eben. Erst mit Lampenöl, Pralinen und Unterhaltung im Theater werden diese dann zu Kaufleuten. Die wiederum entwickeln

NEUHEITEN-CHECK

Das ist neu

- Händlermissionen bringen Abwechslung in den Anno-Alltag und sind obendrein lukrativ.
- Die Strategiekarte erleichtert Handelsroutenplanung enorm und verschafft schnellen Überblick.
- Der Dorfplatz liefert schnell Informationen über die Bevölkerungsstruktur und -zufriedenheit.
- Computercharaktere mit spezifischen Eigenheiten bringen Story-Elemente ins Endlosspiel.
- Sabotageaktionen wie Demagogen und Taschendiebe erweitern Ihre Aktionsmöglichkeiten sinnvoll. Multiplayer-Schadenfreude!
- Ehrengäste belohnen erfolgreiche Spieler und verbessern die Siedlung – das motiviert.

Das gab's schon in Anno 1602

- Steuereinnahmen direkt von den Bürgern ermöglichen schnelles Eingreifen bei niedriger Zufriedenheit und bei akuter Geldnot.
- Produktionsketten mit nur einem Endprodukt sind leichter durchschaubar.
- Einzelszenarios erzählen kleine Geschichten aus der Anno-Welt.

Das war in Anno 1503 drin, jetzt nicht mehr

- Marktstand-Verkauf war schwierig zu kontrollieren und führte schnell in die Schuldenfalle.
- Scouts mussten neue Inseln vor der Besiedlung erst nach Rohstoffen absuchen – reine Zeitverschwendung!
- Hauseingänge mussten zur Straße ausgerichtet werden, eine unnötige Fummelei.
- Der Militarteil war deutlich umfangreicher, die Schlachten waren wegen schlechter Wegfindung allerdings fast unspielbar.
- Die Kampagne erzählte eine banale Geschichte und war nur von Profis zu knacken.



Walfänger liefern den Grundstoff für Lampenöl und Parfüm.



Naturkatastrophen wie der Vulkan zerstören Gebäude.



Unsere Flotte ist nach rund zehn Spielstunden endlich groß genug, um einen Angriff auf die Pirateninsel von Ramirez zu wagen.



Händlerauftrag: Wir sollen einen winkenden Schiffbrüchigen retten, der von Haien umkreist wird.



Ureinwohner Poxacatl fordert eine Stofflieferung.

sich dank Schmuck, Kolonialwaren (wie Jade), Parfüm und politischer Mitbestimmung via Senatsgebäude schließlich zu Aristokraten. Die Schnösel fordern von Ihnen ein prunkvolles Schloss, das Sie gegen Unmengen von Gold und Marmor Stück für Stück zu einem echten Schmuckstück ausweiten – vor allem für die »Schönbauer« unter den Anno-Spielern extrem motivierend. Gemein: Selbst die Adligen frönen noch der Tabaksucht, die Bedürfnisse der unteren Schichten bleiben Ihnen also erhalten und müssen erfüllt werden. Wenn die Untertanen konstant glücklich sind, schauen auf dem Dorfplatz so genannte Ehrengäste vorbei: Der Bierwagen etwa füllt die Alkoholvorräte, Musikanten heben die generelle Stimmung.

Lecker: Duft aus Fett

Mit jeder »Epoche« können Sie neue Gebäude bauen. Erst mit Bürgern dürfen Sie zum Beispiel Walfänger aufs Meer schicken. Die gewinnen aus den Meeresäugern Fett, das Sie wiederum für Lampenöl und Parfüm brauchen. Und erst Kaufleute können Marmor abbauen, den Sie für besonders prunkvolle Gebäude wie die Universität benötigen. Dieses Freischalten von Baumöglichkeiten motiviert ungemein. Selbst wenn Sie den Ablauf nach vielen Partien schon kennen, treibt einen der Ehrgeiz, noch effizienter und schneller aufzusteigen. Das liegt nicht zuletzt an der optischen Belohnung: Aristokraten-Villen sehen einfach viel besser aus als Pionierhütten.

Große Verbesserung gegenüber Anno 1503: Gebäude müssen jetzt nicht mehr mit dem Eingang an der Straße stehen, sondern können frei gedreht werden. Unbedingt nötig sind Feldwege oder Pflasterstraßen nur zwischen Produktionsgebäuden und dem Kontor, ansonsten funktioniert die Wirtschaft auch ohne. Allerdings lohnt es sich, zwischen den Wohnhäusern für Wege zu sorgen. Denn Feuerwehr oder Medikus (gegen Pest) helfen nur bei Gebäuden, die sie auch erreichen können. Ästheten verlegen ohnehin in der ganzen Siedlung Wege und vermeiden Rasterstädte.

Forscher für Pflugscharen

Sobald die Schule steht, dürfen Sie erste Forschungsaufträge erteilen. Später wird auch in

Markthäusern, Kasernen und der Universität getüftelt. Insgesamt gibt's 41 Technologien, von der simplen Ertragssteigerung für die Landwirtschaft über militärische Upgrades bis hin zu Sabotageakten. Pffiffig: In manchen der acht Forschungsbäume müssen Sie sich für eine Richtung entscheiden: Wer starke Kanonen bauen will, verzichtet auf Kavallerieverbesserungen. Alle Errungenschaften haben starke Auswirkungen, kosten aber ein Heidengeld.

Reichtum per Regler

Ein Inselfürst braucht immer Bares. Neben den Anschaffungskosten müssen Sie auch den Unterhalt von Gebäuden bestreiten und sind deshalb immer auf der Suche nach Geldquellen. Die wichtigste: Steu-

ANNO AUF DEM HANDY



Anno 1701 gibt's auch als Handyspiel. Ihre Inseln besiedeln Sie rundenweise, Action-Minispiele bringen Abwechslung. Dabei verdienen Sie Bonustaler, die Sie durch Code-Eingabe auf Ihr PC-Anno übertragen und gegen kleine Warenboni eintauschen können.



Keine Angst vor der Bombe! Sie ist lediglich eine erforschte Spezialaktion und dient dazu, störende Felsen aus dem Hopfenfeld zu sprengen.



Da staunt die KI-Gegnerin Agatha: Unsere Siedlung floriert, alle Einwohner sind glücklich.

ern! Die Abgaben lassen sich individuell für jede Bevölkerungsschicht per Regler festlegen. Ein farbiger Balken zeigt an, wie die Steuerlast die Zufriedenheit beeinflusst. Aufpassen, nur euphorische Bürger steigen in die nächste Stufe auf! Wenn die Kasse leer ist, doch das Lager voll, können Sie überschüssige Güter im Kontor an Handelspartner verscheuern.

Wer kriegt die Blumen?

Bis zu drei Kolonialfürsten (aus einer Auswahl von zwölf, je nach Einstellungen) versuchen neben Ihnen auf den großen Karten ihr Glück. Eigentlich kein Problem, wären die Mitbewerber nicht auch auf die teils raren Rohstoffe aus. Die für Parfum notwendigen Blumen zum Beispiel wachsen nur auf weni-



Im so genannten Postkartenmodus verzieren Effekte wie Tiefenunschärfe die brennende Stadt.

gen Inseln, die Sie möglichst schnell per Kontor besiedeln sollten. Und auch die Ambra liefernden Wale gibt's nur vor bestimmten Küsten im Norden. Zum Glück lassen sich die Konkurrenten im übersichtlichen Diplomatienü meist zu Handelsabkommen überreden, sodass Sie rare Ware notfalls kaufen können. Damit die Güter auch Ihr Kontor erreichen, pla-

nen Sie auf der Strategiekarte automatische Handelsrouten (siehe Kästen) zwischen den Partnern, Ihren Rohstoffinseln und dem Hauptquartier. Das klappt bis auf ein paar Bedienungs Kleinigkeiten ganz hervorragend und erspart lästiges Mikromanagement.

Genial: Die zwölf Mitbewerber haben jeweils einen eigenen Charakter. Weichei Hen-

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP/1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



800x600 • niedrige Details
Selbst in der Minimaleinstellung überzeugt Anno 1701 optisch noch, allerdings stören bei mageren 512 MByte RAM ständige Nachladeruckler.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT



1024x768 • mittlere Details • 2xAA / 4xAF
Mit Schatten und Lichteffekten wirkt die Inselwelt lebendig und detailliert. Der angegraute Pentium 4/2,8 GHz verhindert noch höhere Einstellungen.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6600 • 2,0 GB • Geforce 7950 GX2



1600x1200 • maximale Details • 4xAA / 16xAF
Schattenfilterung, Wassereffekte und Bildverbesserungen ergeben einen optischen Leckerbissen – benötigen aber ein High-End-System.

TECHNIK-TIPPS

- Liegen Ihr Prozessor oder Ihre Grafikkarte nahe am nächsthöheren Leistungsbereich, schalten Sie probeweise einzelne Grafikoptionen eine oder zwei Stufen höher – oft läuft das Spiel dann trotzdem noch flüssig.
- Schalten Sie bei älteren Grafikkarten zunächst die »Schattenfilterung« und dann die »Schatten« ganz ab – das bringt viel zusätzliche Leistung.
- Ruckelt es in der weit herausgezoomten Ansicht stark, deaktivieren Sie die »Figurenanzeige«. Dann stellt das Spiel in dieser Ansicht keine Siedler und Tiere mehr dar und läuft flüssiger.
- Aktivieren Sie die »Posteffekte« und »Bloom«, um der Anno-Welt per Lichtsimulation spürbar mehr Atmosphäre zu geben.
- Ab einer Geforce 7900 GT oder einer Radeon X1900 XT können Sie gefahrlos vierfache Kanten-glättung und achtfache anisotrope Filterung anschalten – das verpasst der Spielgrafik den letzten Schliff.

CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- 2,2 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT ANNO 1701 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte , Ihre CPU und Ihre Speichergröße heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
	Radeon X1000	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
Grafikkarte	Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz				
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
	Pentium D				915	950		965 XE	
	Athlon 64 X2				3800+		4400+	5000+	FX-62
Prozessor	Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende	1	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 800x600, niedrige Details. Texturen: niedrig bis mittel. Aus: Post- und Wassereffekte, Schatten, Normal Mapping	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details. Texturen: mittel bis hoch. An: Schatten, Post- und Wassereffekte, Normal Mapping	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details. Texturen: hoch. An: Schattenfilterung, Bloom, Figurenanzeige, Normal Mapping
	2	ruckelt stark			



Indianerhäuptling Tetonka produziert und verkauft auf seiner Insel Getreide und Honig. Ersteres haben wir selber, letzteres kaufen wir ihm später für unsere Pralinenbäcker ab.

Wakan Tanka

Hopfen haben wir selbst, doch die Blumen des Chinesen Liang Wu sind ein begehrtes Gut. Zusammen mit dem Ambra unserer Walfänger verarbeiten wir sie zu Parfüm für unsere Kaufleute.

Auf unserer Stamminsel wächst kein Hopfen, also haben wir die Bierproduktion ausgelagert. Kirchdorf ist der erste Punkt unserer Route, hier nimmt das Schiff Bierfässer auf. Ein Dorf gibt's hier nicht.

Am heimischen Kontor wird die Ladung automatisch gelöscht. Danach laden wir überschüssige Waren wie Holz oder Nahrung ein, um sie bei unseren Handelspartnern zu verkaufen – eine wichtige Einnahmequelle!

Im Routenplaner bestimmen wir, welcher Hafen als erstes angefahren und was dort eingeladen wird, in unserem Fall Bier. Gleich daneben bestimmen wir den Zielhafen und befehlen, den Gerstensaft dort abzuliefern. Bis zu vier Kontore können wir auf einer Handelsroute anfahren, insgesamt lassen sich zehn davon anlegen.

Wenn die Route ausgetüftelt ist, müssen wir ihr ein Schiff zuweisen. Sogar Kriegsschiffe haben einen Laderaum, in richtige Handelsfrachter geht jedoch wesentlich mehr rein. Vorsicht: Je schwerer beladen ein Pott ist, desto langsamer und damit anfälliger für Piratenangriffe wird er. Eine Eskorte ist daher Pflicht!

Die Strategiekarte ist neu in Anno 1701. Auf ihr planen Sie Schiffsrouten zwischen Ihren Inseln und denen der Handelspartner. Außerdem zeigt sie andere Schiffe an, etwa des freien Händlers.

drik Jorgensen zum Beispiel fährt einen Kuschelkurs und meldet sich nach jeder Pipifax-Aktion Ihrerseits mit lobenden Worten. Die heißblütige Carmen Marquez dagegen pflaumt Sie ordentlich an, sobald Sie eine Rohstoffinsel besiedeln. Und wer gegen den aggressiven Igor Yegorov antritt, sollte Ziegel für eine Stadtmauer sparen.

Kapitalist und Königin

Keine Sorge, wenn gerade keiner der Konkurrenten Waren kaufen will – der computergesteuerte Freie Händler ist stets zu einem Geschäft bereit. Er klappert die Kontore auf der Karte ab und kauft Güter, die Sie für den Handel freigeben. Umgekehrt ist er ideal, um etwa dringend benötigte Werkzeuge schnell (wenn auch meist teuer) zu liefern. Obendrein gibt's von ihm immer wieder Aufträge wie »Rette Schiffbrüchige!« oder »Liefere schnell zehn Tonnen Wolle!«. Die bringen nicht nur Geld und Warenbelohnungen, sondern vor allem viel Abwechslung in den Aufbaualltag.

Neben dem Händler stoßen Sie auf den Karten immer wieder auf Ureinwohner (Indianer, Azteken, Chinesen, Inder), die meist mit Rohstoffen handeln wollen. Und dann ist da noch Ramirez: Der Piratenkapitän hat massenhaft Waren im Angebot, doch wer mit ihm han-

delt, verschlechtert seinen Ruf bei den Mitspielern, die schlimmstenfalls die diplomatischen Beziehungen abrechnen. Wenn Sie allerdings Ramirez' Schiffe versenken, machen Sie sich beliebt – vor allem bei der Königin. Leider können Sie nicht in Freibeuter-Manier anschließend das Wrack kapern und zusätzlich fette Beute machen. Die Monarchin ist zwar nicht selbst auf der Karte, beobachtet Ihre Aktionen jedoch genau. Solange Sie kein mächtiges Imperium führen, sollten Sie ihre Tributforderungen lieber brav erfüllen. Wer sich jedoch stark genug fühlt, kann seine Unabhängigkeit von der Krone erklären. Doch Vorsicht: Dann schickt die Königin ihre Flotte und es kommt zum Krieg!

Insel mit zwei Türmen

Auch wenn das Militär in Anno 1701 nicht so wichtig ist wie in Anno 1503, gekämpft wird dennoch. Immerhin gibt's zwei unterschiedlich große Kriegs-

schiffe sowie sieben Einheiten-typen, von der Miliz bis zur Hauptitze. Kanontürme und Stadtmauern schützen die Siedlungen. Allerdings sind die Kämpfe nach wie vor eher simpel: Formationsbefehle für die Truppen fehlen, wer sich an das altbekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip hält, gewinnt die meisten Schlachten. Die simplen Kämpfe sind jedoch kein Makel, schließlich ist Anno 1701 zuerst immer noch ein Aufbauspiel.

Wer ungern offen kämpft, setzt zuvor erforschte Sabotageakte ein: Ein Demagoge demoralisiert feindliche Arbeiter, der Taschendieb klaut Gold aus dem Kontor. Aber Vorsicht: Wenn der Gegner glückliche Untertanen hat, entdecken die den Angriff und Ihr Ansehen bei den Mitbewerbern sinkt.

Keine Kampagne? Egal!

Anders als in Anno 1503 oder im direkten Konkurrenten Caesar 4 gibt's in Anno 1701 keine Kampagne. Dafür beweisen Sie in

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ironie der Geschichte: Seit dem für mich enttäuschenden Anno 1503 habe ich kein Aufbauspiel mehr angerührt – und jetzt infiziert mich ausgerechnet der Nachfolger wieder mit der Siedelsucht. Jedes Einzelszenario motiviert mich mehr als die gesamte 1503-Kampagne, der ehemals »unmögliche« Multiplayer-Modus funktioniert bei 1701 nicht nur tadellos, sondern macht dank Händlermissionen und Sabotage sogar noch mehr Spaß als in Anno 1602. Und das alles frei von Bugs, Bedienungsergänissen oder technischen Problemen (Hallo Gothic 3!). Anno ist zurück auf dem Aufbauspiel-Thron!



»Die Sucht hat mich wieder«



Im Diplomatiemenü überprüfen wir unsere noch recht kühle Beziehung zur heißblütigen Carmen Marquez. Sollen wir ihr den Krieg erklären?



Die Gaukler bespielen den Dorfplatz und heben die Stimmung, für den nächsten Bürgeraufstieg fehlen aber noch Pralinen und ein Theater.

zehn Szenarios mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad Ihr Können. Im ersten müssen Sie nur eine simple Siedlung bauen, im letzten für Ramirez schwer bewachte Schiffe versenken. Sämtliche Aufträge sind gekommt in Szene gesetzt und klasse vertont. Alleine mit den Szenarios sind Sie schon rund 25 Spielstunden aufs Unterhaltsamste beschäftigt.

Das Herz von **Anno 1701** ist aber ohnehin das Endlosspiel, nahezu jeden Aspekt können Sie konfigurieren: Zahl und Aggressivität der Computergegner und Ureinwohner, (Zufalls-) Kartengröße, Rohstoffvorkommen, Naturkatastrophen, Startkapital usw. Besonders spannend sind die Siegbedingungen, denn neben den üblichen Geld- oder Machtvorgaben gibt es zum Beispiel den Piratenpakt mit Ramirez als Ziel, bei dem Sie sich zwangsläufig mit dem Rest der Welt anlegen. Ihre (extrem anspruchsvolle) Aufgabe kann es auch sein, die Unabhängigkeit von der Königin zu erreichen und zu halten. Neben die-

sen abwechslungsreichen Zielen sind es vor allem die rund 150 Händleraufträge sowie die unterschiedlichen Charaktere mit ihren Verhaltensweisen, die selbst nach vielen, vielen Partien immer noch für Abwechslung sorgen. Dabei hilft auch, dass sich die KI-Konkurrenten durchweg nachvollziehbar benehmen und zum Beispiel Bündnispartner tatsächlich militärisch unterstützen.

Zu mehr im Meer

Was für das Endlosspiel gilt, stimmt erst recht für den Multiplayer-Modus. Denn dort haben Sie dieselben Optionen, nur verhalten sich die Gegner im Optimalfall noch intelligenter. In unseren Testpartien waren lukrative Handelsbündnisse genauso an der Tagesordnung wie gemeine Sabotageakte und erbitterte Seekriege – klasse! Sollte also Ihre einsame Insel einen Internet-Anschluss haben, können Sie **Anno 1701** ruhig dorthin mitnehmen. Und den Urwald stehen lassen. **MS**

➔ [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2925](http://www.gamestar.de/quicklink/2925)

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Sorry Caesar 4, der eine Monat mit dir war wunderschön. Doch jetzt gibt es Anno 1701, meine neue Aufbauoliebe! Erstaunlich, wie Related Design es schafft, selbst nach vielen Stunden im Endlosspiel immer noch Überraschungen aufzutischen. Die Computergegner mit ihren Kommentaren bringen mich immer wieder zum Lachen, vor Ramirez hatte ich anfangs sogar richtig Angst. Der fahrende Händler, das Aristokraten-Schloss, die Strategiekarte – man kann gar nicht alle guten Ideen im Spiel aufzählen.

Klar, nach der x-ten Partie wünscht man sich manchmal, die immer gleiche Anfangsphase überspringen zu können. Doch dann bricht ein Wirbelsturm los und vertreibt die Aufbau-Routine. Das gilt erst recht für den Multiplayer-Modus. Durch die Bündnis- und Handlungsmöglichkeiten gibt's keine Langeweile, bis die Gegner von der Karte geputzt wurden. Obacht, Heiko, hier kommt meine Flotte!

»Anno baut auf«



ANNO 1701 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Related Designs (Castle Strike, GS 02/2004: 83 Prozent)
 PUBLISHER Sunflowers
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 S. Handbuch

TERMIN (D) 26.10.2006
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 6 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden



- GENRE: STRATEGIE
- SCENARIO: realistisch fiktiv
 - MAßSTAB: lokal global
 - SPIELSTIL: Aufbau Kampf
 - EINHEITEN: Individuen Masse
 - HANDLUNG: einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial-Missionen, Hilfetexte, Anno-Pedia im Spiel		<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern		<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,4 GHz Intel A64/3200+ AMD	Pentium D Intel A64 X2 AMD	<input type="checkbox"/> GeForce 6600 GT
512 MByte RAM	1,0 GByte RAM	1,5 GByte RAM	<input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	<input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
			<input type="checkbox"/> GeForce 6800 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input type="checkbox"/> GeForce 7600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ: Tages
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Endlosspiel (4) mit neun möglichen Siegbedingungen
 SPIELTYPEN LAN, Internet, Direktverbindung SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
 FAZIT So genial wie im Solospiel, Rohstoffbedarf sorgt für Konflikte.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevoll gestaltete Häuser und Einwohner + idyllische Inseln in mehreren Klimazonen + Naturkatastrophen + Wassereffekte	10/10
SOUND	+ sehr gut gesprochene Kommentare von Bürgern und KI-Spielern + Musikstücke... + ... die sich auf Dauer wiederholen	9/10
BALANCE	+ Einführungsmissionen + Szenarios werden schwerer + auch später fordernd + für Vollprofis manchmal zu einfach	9/10
ATMOSPHERE	+ nahezu perfekte Mittelalter-Welt + unzählige Details, spielerisch sinnvoll + ausgeprägte Gegner-Charaktere	10/10
BEDIENUNG	+ Interface + Strategiekarte + Pop-up-Menü per Rechtsklick + viel Feedback direkt im Spiel + Rauszoomen schafft Übersicht	10/10
UMFANG	+ unendlich viele Inseln + Szenarios + Produktionsketten + vier Technologiebäume mit Verzweigungen + keine Kampagne	9/10
STARTPOSITIONEN	+ Einstellungsmöglichkeiten + KI-Gegner in unterschiedlichen Stärken + faire Inselverteilung + immer gleiche Anfangsphase	9/10
KI	+ gewieft KI-Gegner nutzen alle Möglichkeiten + nachvollziehbar (Diplomatie) + seltene Wegfindungsprobleme bei Schiffen	8/10
EINHEITEN	+ fünf Zivilisationsstufen + komplexes, logisches Produktionssystem + ausgeklügelte Militäreinheiten... + ...aber relativ wenige	9/10
ENDLOSSPIEL	+ Langzeitspaß durch Schlossbau + KI-Gegner + Händler + abwechslungsreiche Ziele... + ...teilweise Fleißarbeit	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: KOMPLEX, MOTIVIEREND – SO MUSS ANNO SEIN!

