Hype und Highlight

Anno 1503

Deutschlands liebstes Aufbauspiel ist zurück – mit bewährten Tugenden und vielen neuen Ideen. Warum nicht jede davon funktioniert, und weshalb das Insel-Besiedeln trotzdem wieder verflixt viel Freude macht, lesen Sie in unserem Mega-Test.

Auf CD/DVD:
Zwei Video-Specials

Auf DVD:
Interaktiver Test

36 seitiges Booklet zum Herausnehmen

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Facts

- 345 Bauwerke (139 baubar)
- 43 Produktionsketten
- 38 Forschungs-Upgrades
- 14 Militäreinheiten
- 6 Schiffstypen
- 12 Kampagnen-Missionen
- 10 Einzelszenarios

Inhalt

Mega-Test 52
Riesen-Karte zum Ausklappen 53
Vom Pionier zum Siedler 58
Vom Bürger zum Aristokraten 60
Neuerungen im GameStar-Check 62
Technik-Check 62

Städtebau und Inselkampf

Anno 1503

Tiefe Erzmine: Hier wird Eisenerz abgebaut – ertragreicher als in der normalen Mine. Allerdings müssen Sie sie erst erforschen.

Salzmine und Saline: Der Arbeiter in der Saline holt sich Salzstein aus der Mine, den er zum beliebten Würzmittel umwandelt.

Kleine Waffenschmiede: Das in der Schmelze gewonnene Eisen wird (mithilfe von Holz) vom Schmied zu Schwertern verarbeitet.

Universität: In diesem Hort der Weisheit erforschen Sie Upgrades. Die kosten nicht nur jede Menge Wissen, sondern auch Gold.

Wirtshaus: Der Wirt besorgt sich von den Kartoffelfarmen oder aus den Lagerhäusern Alkohol, den sich die Bürger hier abholen.

Marktstände: Hier versorgen sich die braven Bürger Ihrer schönen Stadt mit dringend benötigten Stoffen, Leder, Nahrung und Salz.

Kontor: Der Mittelpunkt Ihrer Siedlung ist das Kontor. Hier liefern oder kaufen Schiffe Waren von den Handelspartnern.

Fischerei: Der Fischer ist ein besonders effektiver Nahrungssammler. Kleinere Siedlungen und mittlere Städte versorgt er mühelos.

Festung: In diesem Gemäuer rekrutieren Sie Soldaten. Vor dem Eingang haben wir bereits Reiter und Musketiere positioniert.

Ein stark **beschädigtes Schiff** liegt vor einer Reederei. Dort wird der Kahn nach einiger Zeit wieder seetüchtig gemacht.

Auf diesen vier Seiten präsentieren wir Ihnen den hochentwickelten Kern einer komplexen Anno-Stadt. Die aufgeführten Wirtschaftsbetriebe dienen in diesem Szenario für den Unterhalt einer effektiven Armee. Das Eiland rechts liegt an einer strategisch interessanten Stelle, weswegen wir unsere Truppen vorbeischicken, um es zu erobern.

Kriegsschiffe: Unsere beiden Kriegsschiffe greifen die Hafenanlagen an. Das feindliche Kontor steht bereits in Flammen.

Burg: Diese trutzige Festung ist das eigentliche Ziel unseres Angriffs. Wenn sie erstmal gefallen ist, haben wir gewonnen.

Kriegsmaschinenbauer: Mörser vor der Mauer beschießen diese Werkstatt und behindern so die Produktion von schwerem Gerät.

Piratenangriff: Ein Pirat attackiert unser schmuckes Kriegsschiff, in dessen Bauch sich dringend benötigte Soldaten verbergen.

Kanoniere: Unsere Leute sind mitsamt Kanonen gelandet und beschießen die gegnerische Mauer, die bald einbrechen wird.

Belagerungstürme: Unsere Mannen nutzen die Türme, um die Mauer zu stürmen und die gegnerischen Bogenschützen zu besiegen.

Nach etwa 30 Spielstunden erfüllt unsere Pracht-Siedlung erfüllt selbst die Ansprüche von verwöhnten Aristokraten. Badehäuser, Kneipen und ein Theater (Kuppelbau in der Mitte) sorgen für Unterhaltung – eine ausgeklügelte Agrarwirtschaft vor den Stadttoren sichert den Kleider-, Alkohol- und Nahrungsnachschub. (1280x1024)

Christoph Kolumbus war schon ein echter Express-Entdecker: Seine Santa Maria schipperte gerade mal zwei Monate und neun Tage bis zur Küste Amerikas. Die Anno 1503-Kogge benötigte dagegen volle vier Jahre, um neue Aufbauwelten zu erreichen. Auch Ausrüstungs-mäßig liegt Kolumbus mehrere Schiffslängen voraus: Gegen seine Besatzung von 90 Soldaten wirken die Anfangsmittel eines Anno 1503-Abenteurers doch recht mickrig.

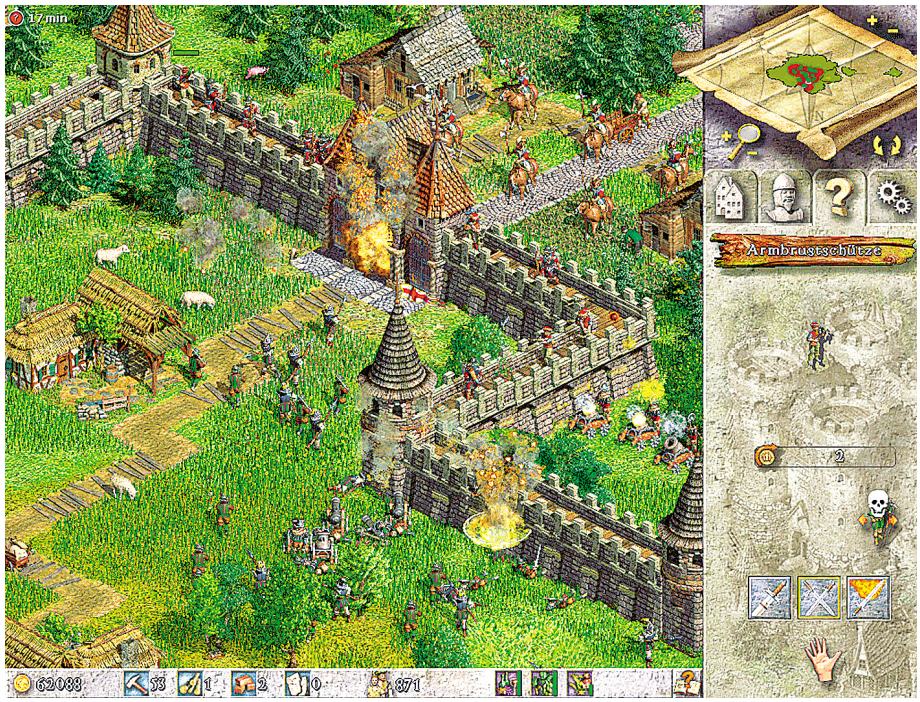
Ein paar Tonnen Holz, einige wenige Werkzeuge und ein einzelner Scout müssen ausreichen, um das Inselparadies Ihrer Träume zu erschaffen. Eine harte Herausforderung, der sich garantiert wieder Hunderttausende Aufbauspieler stellen werden. Denn der Nachfolger zu Deutschlands bisher bestverkauftem PC-Spiel Anno 1602 ist wieder ein Freizeitkiller erster Kajüte. Im GameStar-Testdock offenbarten sich neben fantastischer Grafik und enormer Spieltiefe jedoch auch einige Schönheitsfehler, die dem Spielspaß zweitweilig den Wind aus den Segeln nehmen.

Neues Anno, alte Faszination

Das bewährt-motivierende Spielprinzip hat auch vier Jahre nach Anno 1602 nichts von seiner Faszination eingebüßt. Auf isometrisch dargestellten Inseln errichten Sie in Echtzeit eine neue Heimat für Ihre Pioniere. Gemütliche Wohnhäuser und öffentliche Gebäude erhöhen das Wohlbefinden, eine effektive Agrarwirtschaft füllt die Bäuche, und Industriebetriebe vor den Stadttoren sorgen für Nachschub an Arbeits- sowie Waffenmaterial. Komplexe Produktionsketten und die stetig wachsenden Ansprüche Ihrer Schutzbefohlenen stellen Sie dabei vor immer neue logistische Herausforderungen.

Da Sie nie alle 46 Rohstoffe auf einem Eiland herstellen können, müssen Sie auf andere Inseln expandieren oder Handel treiben. Bis zu drei Computergegner oder eines der neun neutralen Völker (etwa Eskimos, Venezianer oder Mongolen) bieten sich dabei als potenzielle Partner an. Aggressivere Zeitgenossen pfeifen auf Handelsverträge und verschaffen sich mithilfe von 14 Militäreinheiten dringend benötigte Ländereien und Güter. Als höchstes Anno-Ziel winken die eigenen vier Palastwände. Aber bis auch nur eine davon steht, haben Sie viele amüsante Tage mit Bauen, Handeln und (wenn Sie denn) Kämpfen verbracht. Für so profane Bedürfnisse wie Nahrungsaufnahme und Schlaf bleibt dagegen kaum noch Zeit ...

Handelsschiffe sollten einen weiten Bogen um dieses Pirattennest machen.



Bei der Verteidigung unsrer Stadt leisten auf der Mauer postierte Armbrustschützen gute Arbeit. Gegen Artilleriebeschuss hilft jedoch nur ein beherzter Kavallerieausfall. (1024x768)

Zutrauliche Viecher

Dass beim Anno-Spielen die Zeit schnell zu einer Nebensache gerät, liegt in erster Linie an der liebevoll gestalteten Spielwelt. Alle Pixellang gibt es neue witzige Details zu entdecken, sodass allein schon das Zuschauen Spaß macht. Mehr als 150 drollig animierte Tierarten bevölkern die Inselwelten. Allerdings wandern Hirsche schon mal quer über Ihre Haupeinkaufsstraße, oder Büffel lassen sich vom wildesten Schlachtgetümmel nicht stören.

Dank fünf unterschiedlicher Klimazonen (Polar, gemäßigt, Prärie, Steppe, Dschungel) haben die Inselwelten gegenüber dem Vorgänger deutlich an Glaubwürdigkeit gewonnen. Auch die Städte und Dörfer wirken jetzt viel realistischer. Insgesamt 345 Gebäudegrafiken sorgen für architektonische Abwechslung. Schräg zur Straße stehende Häuser vermindern den Reißbrett-Look gegenüber Anno 1602. Wege dürfen Sie jedoch nach wie vor nur rechtwinklig anordnen. Nette Effekte wie das transparente Wasser oder die hübschen Explosionen machen Anno 1503 endgültig zum bisher schönsten 2D-Spiel.

Mittelalter-Metropole

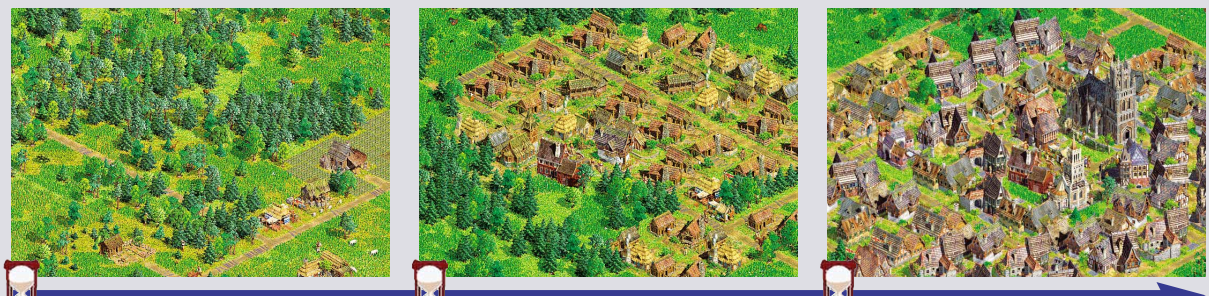
Herz- und Glanzstück von Anno 1503 ist das Planen und Errichten einer blühenden Mittelalter-Metropole. Per Mausklick platzieren Sie Wohnhäuser, Kirchen, Schulen, Bergwerke sowie Farmen, pflanzen Felder und verlegen Mauern oder Straßen. Einzige Voraussetzung ist genügend Baumaterial, das sich aus den Ressourcen Geld, Holz, Stein, Werkzeuge und später Marmor zusammensetzt. Anders als in Spielen wie Die Siedler 4 oder Tropico benötigen Sie zum Hauszimmern weder Zeit noch Arbeiter – der Neubau ist sofort betriebsbereit.

Zwei echte Ärgernisse stören jedoch regelmäßig das Bastelvergnügen: Weder Bäume noch Häuser lassen sich ausblenden – auch ein Gitternetz zur Illustration der Höhenstufen fehlt, sodass manches Bauvorhaben zur demotivierenden Sucharbeit mutiert. Außerdem müssen Sie Wege neuerdings punktgenau mit einem der vordefinierten Eingänge verbinden. Was mehr Realismus ins Spiel bringen soll, geht einem schon nach kurzer Zeit gehörig auf die Nerven. Zwar gibt es per Steuerungs-Taste eine automatische Ausrichtfunktion – die verweigert jedoch gern mal den Dienst. Frustrierend: Wenn Sie aufgrund dieser Fummeleien einen Fehler machen, bekommen Sie selbst bei einem sofortigen Abriss keinerlei Baumaterialien zurückerstattet. Drei Zoomstufen und die in 90-Grad-Schritten drehbare Karte mindern zwar das Problem, lösen es jedoch nicht.

Strukturfragen

Der Erfolg Ihrer Anno-Siedlung hängt von einer durchdachten Infrastruktur ab. Komplexe Produktionsketten machen dies zu einer schwierigen, aber stets spannenden Aufgabe. Für die schon zu Spielbeginn sehr wichtigen Werkzeuge benötigt Ihr Schmied beispielsweise Holz und Eisen. Um die Herstellung von Eisen kümmert sich wiederum eine Erzschmelze, unter der Verwendung von Holz und Erz. Erz muss jedoch erst mal von einer Mine ans Tageslicht befördert werden – ein entsprechendes Rohstoffvorkommen vorausgesetzt. Bei Anno 1602 reichte es noch aus, am Inselufer das Schiff zu parken, um Erz- oder Goldvorkommen zu entdecken. Im Nachfolger erfahren Sie mit dieser Methode nur die Bodenfruchtbarkeit für Nutzpflanzen wie Wein oder Hanf. Für weitere Informationen müssen Sie einen Scout an Land gehen lassen, der in Gebirgsnähe eventuelle Rohstoffvorkommen aufspürt. Eine unnötige Pflichtaufgabe.

Vom Pionier zum Siedler

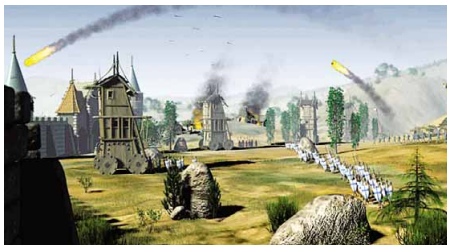


10 Minuten: Das Land ist fast unberührt. Erste Agrarbetriebe stellen die Versorgung sicher.

30 Minuten: Zahlreiche Pioniere haben sich niedergelassen, angelockt von Kapelle und Wirtshaus.

2 Stunden: Dank Schule und Kirche haben sich die Pioniere zu Siedlern weiterentwickelt.

Das Wachstum von Pflanzen oder Fleischlieferanten hängt nicht mehr nur vom generellen Zustand der Insel ab. Eine neue Leiste klärt Sie vor dem Farmbau über den zu erwartenden Ertrag auf. Schließlich grast es sich auf grünen Wiesen deutlich angenehmer als auf Felsgestein. Karren befördern fertige Rinderhälften wie auch alle anderen Güter automatisch in ein Kontor oder Markthaus. Je besser das Straßennetz, desto schneller die Lieferung. Am effektivsten ist es natürlich, wenn der Schlachter gleich in unmittelbarer Nachbarschaft der Farm arbeitet und sich direkt beim Erzeuger versorgt. Eine Art Einflusskreis zeigt wie schon im Vorgänger an, ob sich der Zuliefer-Betrieb in Reichweite befindet.



Bei besonderen Ereignissen gibt's schicke Render-Sequenzen.

Steuerfeindlich – konsumfreundlich

Damit sich aus den anfänglichen Bretterbuden im Spielverlauf wahre Prachtbauten entwickeln, müssen Sie mit Gütern und öffentlichen Gebäuden für ein angenehmes Inselleben sorgen. Während es Pioniere nur nach Nahrung, Stoffen und Leder verlangt, fordert die zweite Entwicklungsstufe, die Siedler, bereits zusätzlich Salz, Kapellen und Kneipen nebst fässerweise Alkohol. Einige Gebäude dürfen Sie nur ab einer bestimmten Einwohnerzahl errichten (etwa 600 Bürger beim Badehaus).

Anders als in Anno 1602 zahlen die Untertanen für ihr Luxusleben nicht einen Cent an Steuern. Stattdessen kaufen sie an von Ihnen errichteten Marktständen ein. Großer Nachteil dieses neuen Systems: Auf Finanzengpässe können Sie nicht mehr unmittelbar durch Steuererhöhungen reagieren. Wer einmal in der Schuldenfalle steckt, kommt so schnell nicht wieder heraus. Nur wer genügend Bewohner ansiedelt und seine Infrastruktur ständig auf Mängel oder Verbesserungsmöglichkeiten überprüft, erreicht die Gewinnzone. Anno 1503 spielt sich dadurch strategischer als sein Vorgänger, hat aber auch viel von seiner einstigen Einsteigerfreundlichkeit verloren. Zudem lässt Sie das Programm über Probleme in der Siedlung häufig im Unklaren. Selbst bei Nahrungsengpässen erhält man keinerlei Warnung vom allgegenwärtigen Berater. Auf eine aussagekräftige Statistikabteilung wie in Tropico müssen Sie ebenfalls verzichten.

Viele Luxusgüter wie Tabak und Gewürze wachsen nur in südlichen Gefilden. Ein mehrfarbiger Balken über der Farm zeigt bei der Standortsuche den zu erwartenden Ertrag an (Mitte oben).

Einkaufs-Schippern

Wie gemein: Ihre verwöhnten Untertanen fordern Schmuck, aber die einzige Insel mit Edelsteinvorkommen hat sich die Konkurrenz unter den Nagel gerissen! Jetzt sind Ihre Fähigkeiten als Händler gefragt. Im Kontor legen Sie bequem Ein- und Verkaufsgüter, Menge und Preis fest. Interessierte Computer-Kollegen schippern dann auf einen Einkaufsbummel vorbei – vorausgesetzt, Sie haben vorher mit ihnen einen Handelsvertrag unterzeichnet. Die Venezianer verzichten auf solchen Papierkram. Als neutrale Händler kaufen und verkaufen sie fast alles, allerdings zu wesentlich schlechteren Konditionen.

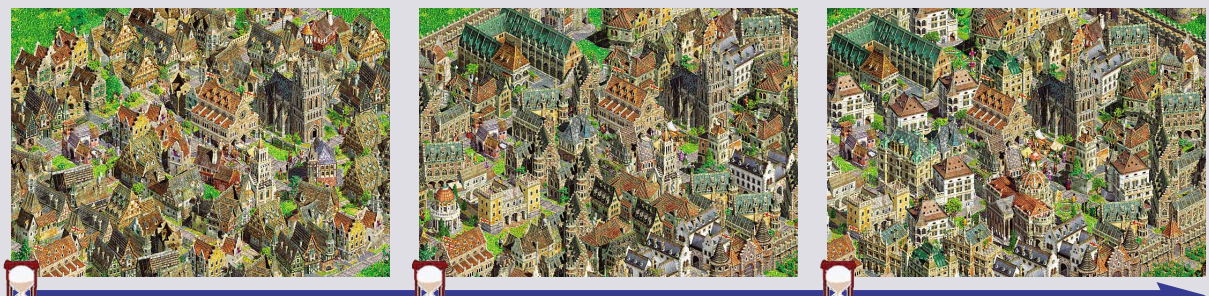
Echte Schnäppchenjäger machen sich per Schiff und Scout auf die Suche nach den acht anderen Eingeborenen-Völkern. Eskimos, Indianer und Azteken tauschen manchmal echte Kostbarkeiten wie Pelze, Gold oder Seide gegen wertlosen Plunder ein. Per Handelsrouten-System können Sie besonders ertragreiche Geschäfte automatisch abwickeln lassen, was wegen der komplizierten Bedienung allerdings einiges an Klickarbeit verlangt. Besonders mutige Kaufleute wagen es, mit den Piraten zu handeln. Wer unbewaffnet und mit weißer Flagge an deren Hauptquartier vorbeisegelt, ergattert eventuell preisgünstiges Diebesgut. Durch das neue und äußerst praktische Versetzen von Bojen-Wegpunkten lassen sich Piratennester und feindliche Kampfschiffe gezielt umsegeln.

Mick Schnelle

Wuseln mit Charme

Keine Frage, Anno macht mir wieder jede Menge Spaß! Nur kommt durch einige unnötige Designschnitzer nicht die gleiche Faszination auf wie beim herausragenden Vorgänger. Vor allem das fummelige Haus-Ausrichten stört mich (die Automatik arbeitet zu unzuverlässig). Außerdem sind die Eingeborenenvölker nach wie vor Staffage ohne echte Eigenheiten. Dafür versöhnt mich die wunderschöne Grafik wieder. Mit seinem unvergleichlichen Wusel-Charme ist Anno 1503 für mich das beste Aufbauspiel – ein Patch könnte es allerdings noch veredeln.

Vom Bürger zum Aristokraten



5 Stunden: Über 1.000 Bürger bevölkern mittlerweile die Stadt und verlangen nach Luxusgütern.

10 Stunden: Kaufleute locken wir mit Badehäusern und der Universität (oben links) in unser Reich.

20 Stunden: Erst wer 1.900 Kaufleute zu seinen Untertanen zählt, darf Aristokraten ansiedeln.

Check: Die Anno-Neuerungen

Größere Inselwelten: Mehr Platz zum Expandieren – die fünf Klimazonen laden zum Entdecken ein und fordern Sie mit unterschiedlichen Siedel-Bedingungen. ⊕

Neun Eingeborenen-Völker: Hübsch anzusehen, aber mehr grafische Statisten als wichtiges Spiel-Element. Als Handelspartner nur sporadisch geeignet. =

Mehr Produktionsketten: Statt 23 Waren wie in Anno 1602 gibt's jetzt 46. Das Spiel wird komplizierter, lässt Ihnen jedoch auch deutlich mehr Freiraum zum Tüfteln. ⊕

Kampagne: Tolle Idee – schlecht umgesetzt. Banale Geschichte, wenig spielerische Überraschungen und wegen des Schwierigkeitsgrades nur für Anno-Profis geeignet. ⊖

Aufgebohrter Militärteil: 14 Truppentypen erlauben theoretisch viele Strategien. Praktisch macht die schlechte Einheiten-KI jeden Kampf zur Fummelarbeit. ⊖

Forschung: Das Entwickeln der 38 Upgrades erweitert Anno um ein motivierendes Spielelement: Die Freude ist groß, wenn Farmen dank des Brunnens effektiver arbeiten. ⊕

Virtuelle Verhältnisse

Ein freundliches Nachbarschafts-Verhältnis zur Computer-Konkurrenz zahlt sich nicht nur beim Schachern aus. Neben Handelsverträgen dürfen Sie auch den Frieden schriftlich fixieren oder sogar ein Militärbündnis schließen. Damit verpflichten Sie sich, Ihren Partner im Kriegsfall zu unterstützen und umgekehrt. Ein solcher Gunstbeweis erfordert natürlich entsprechende Balz-Vorbereitungen: Großzügige Spenden erhöhen ebenso die Zuneigung wie das Einschmeicheln per diplomatischer Nachricht. Wer dagegen beabsichtigt, den Kollegen schnellstmöglich von der Insel zu werfen, sendet wüste Beschimpfungen oder fordert horrende Tribut-Summen. Anders als in Stronghold bleiben Ihre Gegner allerdings gesichtslos – mehr als Name, Wappen und Gemütszustand erfahren Sie nicht. Die Piraten greifen fairerweise alles und jeden an. Regelmäßige Schutzgeldzahlungen vermindern die Gefahr für Ihre Handelskoggen jedoch ganz erheblich. Besonders reiche Anno-Spieler überreden die Freibeuter mit klingender Münze zum Angriff gegen einen Widersacher.

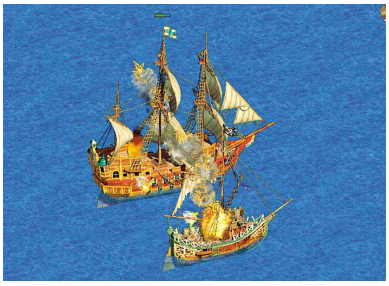
Viele schlagkräftige Argumente

Verweigert Ihnen die Konkurrenz trotz aller Bemühungen Luxusgüter oder Ländereien, müssen Sie Ihr Anliegen mit Waffengewalt durchsetzen. Anno 1503 stellt dafür deutlich mehr Vielfalt zur Verfügung als Vorgänger. Vom einfachen Schwertkämpfer über den Belagerungsturm bis zum gewaltigen Mörser gibt es 14 Truppentypen. Das von den Echtzeit-Kollegen bekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip hat Sunflowers konsequent umgesetzt. Pikeniere schmeißen Kavallerie in null Komma nichts aus dem Sattel, gehen im Pfeilhagel der Bogenschützen jedoch gnadenlos unter. Einheiten, die sich in der Schlacht bewähren, erklettern im Laufe einer Partie bis zu drei Erfahrungsstufen. Eine schöne Idee sind die Bedienmannschaften, die Katapulte und Kanonen zur feindlichen Stadtmauer befördern und abfeuern. Außerdem darf sich dieser Truppentyp auch hinter gegnerische Geräte klemmen. Mit Gruppenbildung, drei generellen Verhaltensanweisungen (passiv, normal, aggressiv) und Formationen hat Sunflowers an die meisten Komfortfunktionen des Echtzeitstrategie-Genres gedacht. Zumindest auf dem Papier...

Knifflige Kampagnenmission: Wir sollen mit wenigen Kampfeinheiten den Mongolen einen Schatz entreißen. Unsere Mörser schleifen die Siedlung, das Kriegsschiff gibt Deckung.

Chaoskriege

Trotz der für ein Aufbauspiel enormen Komplexität macht das Kämpfen bei Anno 1503 deutlich weniger Spaß als Siedlungsbau und Wirtschaften. Hauptgrund für die verhältnismäßig geringe Schlachten-Attraktivität: Ihre Soldaten verhalten sich ähnlich intelligent wie eine Horde todesmutiger Lemminge. Egal, wie kurz die Strecke oder wie frei das Feld, den direkten Weg finden sie nur in Ausnahmefällen. Die gewünschte Formation nehmen Ihre Truppen erst am Zielort ein, vorher herrscht heilloses Chaos. Von einer sinnvollen Einheiten-Verteilung (Kanonen hinten, Schwertkämpfer vorn) kann jedoch auch dann nicht die Rede sein. Wegen fehlender Umrisslinien gehen Soldaten hinter Bäumen und Gebäuden zudem regelmäßig verloren. Dank einer Art Zeitlupenfunktion, die Sun-



Dem Untergang geweiht: Gegen unseren dicken Kriegspott hat das Piratenschiffchen keine Chance.

Technik-Check

Auflösung

Anno 1503 ist sehr genügsam und braucht hauptsächlich Arbeitsspeicher. Stecken in Ihrem Rechner mindestens 256 MByte, reicht ein 800-MHz-Prozessor für die höchste Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln. Was für eine 3D-Karte Sie besitzen, ist hingegen unerheblich. Einzig bei wenig RAM bringen Modelle mit 128 MByte Videospeicher leichte Vorteile.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es in jedem Fall 256 MByte sein. Jedes weitere MByte an Arbeitsspeicher hilft, das anfängliche Ruckeln beim Scrollvorgang zu reduzieren. Anno 1503 besiedelt auf Ihrer Festplatte 850 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Um möglichst viel Arbeitsspeicher für Anno 1503 zu reservieren, empfehlen wir, alle Hintergrundprogramme zu schließen.

TIPP 2: Gehen Sie am Anfang einer Partie alle Zoomstufen durch, und scrollen Sie über die Karte, um die Texturen in den Speicher zu laden.

TIPP 3: Zwar leidet bei einer niedrigeren Auflösung etwas die Übersicht, dafür läuft das Spiel aber geringfügig flüssiger.

Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
400 MHz (128 MByte)	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz (128 MByte)	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz (256 MByte)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz (128 MByte)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz (256 MByte)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

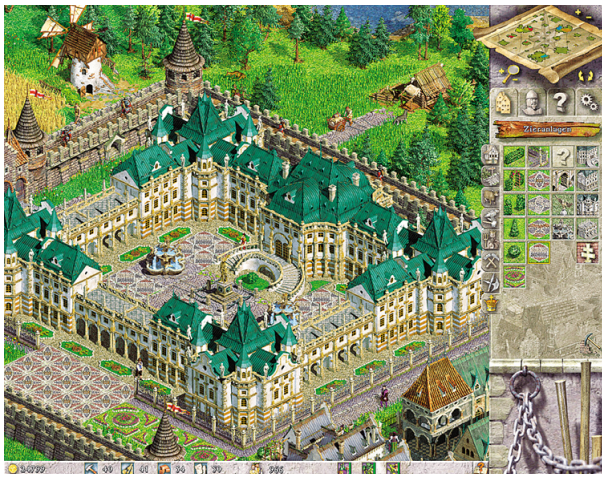
flowers auf Anregung von GameStar ins Spiel integrierte, haben Sie immerhin genügend Zeit, um Ihre Angriffe trotzdem einigermaßen zu koordinieren.

Bildung fürs Volk

Bildungshungrige Untertanen müssen nicht dumm sterben, sondern dürfen sowohl Schule als auch Universität besuchen. Die gesteigerte Schlauheit Ihrer Untertanen schlägt sich in Wissenspunkten nieder, die Sie gemeinsam mit Geld in eines von insgesamt 38 Forschungs-Upgrades investieren. Das Angebot ist dabei mehr als vielfältig. Neben neuen Waffen bringen vor allem die öffentlichen Modernisierungen Ihre Anno-Siedlung weiter voran: Brunnen lassen Hanf-Kulturen schneller sprießen, und dank Feuerwehr und Heilern verlieren Zufallsereignisse wie Feuersbrünste oder Pest viel von ihrem Schrecken.

Hammerharte Geschichtsstunde

Neben den zehn abwechslungsreichen Szenarios dürfen sich Anno-Spieler auch in eine zwölf Aufträge umfassende Kampagne stürzen. Als namenloser Entdecker suchen Sie eine entführte Prinzessin und lösen dabei das Geheimnis um ein mysteriöses Amulett. Vorgelesene Texte, ein paar Zeichnungen und einige wenige Videoschnipsel erzählen die ziemlich banale Geschichte. Echte Zwischensequenzen fehlen. Wegen des extrem hohen Schwierigkeitsgrades und der regelmäßigen Fummel-Kämpfe werden allerdings nur absolute Anno-Profis das Happy End erleben. Wie uns Anno-Projektmanager Jürgen Reußwig versprach, will Sunflowers bereits mit dem ersten Patch den Frustfaktor deutlich senken.



Ein voll ausgebauter Palast ist der Traum eines jeden Anno-Spielers.

Am meisten Spaß macht eh wieder das Endlosspiel: Acht Schwierigkeitsgrade bieten für jeden die passende Aufbau-Herausforderung. Friedliebende Bastler dürfen sowohl Piraten als auch Computergegner wegschalten und sich ganz auf die Erschaffung ihres Inselparadieses konzentrieren. Selbst mit Konkurrenz-Herrschern gibt's keinen Krieg, solange Sie die Waffen ruhen lassen. Dank des komplexen Wirtschaftssystems und den vielen neuen Gebäuden beim Erreichen der nächsten Evolutionsstufe kommt trotzdem nie Langeweile auf.

Ohrenschmaus

Fans des Anno 1602-Soundtracks kommen auch im Nachfolger voll und ganz auf ihre Kosten. Wunderschön atmosphärische Stücke passen sich dynamisch der Spielsituation an. Die sich schnell wiederholende Sprachausgabe kann das hohe Niveau allerdings nicht ganz halten.

Während Sie diese Zeilen lesen, arbeiten die Entwickler von Max Design bereits fieberhaft am ersten Patch. Dieser soll neben Kampagne und Bedienung vor allem das Feedback Ihres Beraters verbessern. Im nächsten Patch will sich Sunflowers um den Militär-Teil kümmern und den in der Verkaufsversion noch fehlenden Multiplayer-Modus. Eine Art Beta-Version davon lässt sich zwar bereits im Data-Verzeichnis freischalten, ist jedoch unspielbar. HK

Heiko Klinge

Annomanie

Das Telefon klingelt, aber ich stelle mich taub – schließlich trifft gerade die lang ersehnte Lampenöl-Lieferung ein. Mein Körper schreit nach Schlaf, aber ich ignoriere ihn (mit Hilfe von zwei Kannen Kaffee): Nur noch drei Tonnen Werkzeuge fehlen bis zum Kathedralen-Bau! Langeweile ist im Anno-Land ein Fremdwort, es gibt einfach immer etwas zu tun. Das komplexe und durchdachte Wirtschafts-System ist ein Freudenfest für jeden Aufbau-Tüftler. Im Endlosspiel entfaltet Anno 1503 daher schnell die gleiche Faszination wie sein erfolgreicher Vorgänger, nicht zuletzt dank der wunderschönen Inselwelten.

Enttäuschende Neuerungen

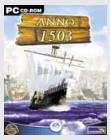
Warum ist Anno 1503 dann nicht der von vielen erwartete Megahit? Weil viele Neuerungen des Spiels eine Enttäuschung sind! Die Kampagne – zu lieblos und zu schwer. Die Pionier-Suchaktionen – eine nervige Pflichtaufgabe. Der aufgebohrte Militärteil – ausgebremst durch schlechte Einheiten-KI. Nichtsdestotrotz: Wer den Vorgänger mochte, wird auch mit Anno 1503 viele schlaflose Nächte verbringen. Und bis mein Palast steht, gibt es noch einiges zu tun – also bitte nicht anrufen!

Jörg Langer

Viel versucht, viel erreicht

Anno 1503 will das definitive Aufbau-Handels-Eroberungs-Spiel sein. In den ersten beiden Kategorien ist das auch voll gelungen – wer jetzt noch Siedler 4 besser findet, trägt auch Moonboots und guckt Schwarzweiß-Filme. Der Eroberungspart aber stellt mich als Echtzeit-Strategen nicht zufrieden: Wegfindungs-KI mangelhaft, Schlachtgeschehen unübersichtlich. Kein Statistikbildschirm hilft, das selbst verschuldete Chaos zu ordnen. Und wieso man nicht per Mausrad zoomen kann, weiß nur Sunflowers. Doch auch wenn Anno weniger einsteigerfreundlich ist als Teil 1, gibt's in Sachen Aufbau nichts Besseres: Genrefans müssen zugreifen!

Anno 1503 — Aufbauspiel



Publisher: Sunflowers, (0190) 761 503
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Mini-Box, 2 CDs, 80 S., Poster
Release (D): 25.10.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Eingewöhnung: 2 Stunden — Solo-Spaß: 100 Stunden — Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
- süchtig machender Aufbau-Charme
- komplexe Produktionsketten
- detailverliebte Inselwelten
- enormer Spielumfang
- motivierendes Forschungs-System
- viele spielerische Freiheiten

Kontra
- mäßig präsentierte, zu schwere Kampagne
- Komfort-Mängel bei der Bedienung
- verkorkster Militärteil

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original — Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 | TNT | Voodoo3 | TNT2 | Voodoo5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
850 MByte Installationsgröße	850 MByte Installationsgröße	850 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Tropico (87%, GS 6/01)
Witziger Aufbau einer Insel-Diktatur. Grafisch deutlich unterlegen, dafür spielerisch durchdachter.

Der erste Kaiser (78%, GS 10/02)
Das grundsolide Aufbauspiel im alten China wirkt im Vergleich zu Anno 1503 doch arg veraltet.

WERTUNG

Grafik: Sehr gut
Sound: Gut
Bedienung: Befriedigend
Spieltiefe: Sehr gut
Multiplayer: Nicht vorhanden

Aufbau-Eldorado mit kleinen Schönheitsfehlern.