



Zurück in die Vergangenheit

# Anno 1503

Auf der Mega-Messe E3 war es endlich so weit: Sunflowers und Max Design zeigten eine erste Version des lang erwarteten Anno 1503. Neue Völker, Gebäude und Produktionsketten sollen den Erfolg des Vorgängers toppen.

## Facts

- 9 Urvölker
- klimaabhängiger Pflanzenwuchs
- 10-mal größere Welt
- Höhenstufen
- frei zoombar

**W**er hätte vor zwei Jahren gedacht, dass ein Aufbauspiel aus Österreich sich zu einem europäischen Megaseller entwickeln würde? **Anno 1602** wirkte auf den ersten Blick wie ein **Siedler**-Klon, entpuppte sich aber schnell als eigenständige, unwiderstehli-

che Mischung aus Aufbau, Handel und Kriegsführung, die laut Hersteller bislang rund 700.000 mal über die Ladentische wanderte. Sogar im fernen Japan soll sich **Anno** tapfer geschlagen haben. Nun rückt der Nachfolger an, der vom Datum her eigentlich der

Vorgänger sein müsste. **Anno 1503** setzt neben spielerischen Änderungen vor allem auf noch schickere Grafik.

## 3D in Echtzeit

Auf den ersten Blick fällt die komplett neu gestaltete 3D-Grafik-Engine auf, die Echt- ➤

## Wirtschaftskreisläufe einer Karibik-Insel

### Bäckerei

In der Backstube wird das Mehl, das in der Mühle aus Korn hergestellt wurde, zu Brot weiterverarbeitet. Damit sichern Sie auch für größere Bevölkerungsgruppen auf lange Sicht die Versorgung mit ausreichend Nahrungsmitteln.

### Kapelle

Ohne die Kirche gibt es im Anno-Reich keine Entwicklung – die Bewohner vermehren sich nur, wenn ein Gotteshaus in der Nähe steht. Die Figur direkt davor ist zwar unverhältnismäßig groß, doch das kann sich bis zum fertigen Spiel noch ändern.

### Weberei

Zu den ersten Gütern, die Ihre Einwohner fordern, gehören Stoffe. Die werden in der Weberei gefertigt. Dazu benötigt der Weber Schafwolle, Baumwolle oder auch Flachs (siehe Produktionszyklus auf der nächsten Seite), der auf Plantagen wächst.



### Wohnhäuser

In diesen Gebäuden leben Ihre willigen Steuerzahler, die Sie nach Strich und Faden verwöhnen müssen, damit sie sich fleißig vermehren und die Gebäude ausbauen. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Bauten nicht immer rechtwinklig ausgerichtet.

### Kontor

Das Lagerhaus bildet wie gewohnt den Ausgangspunkt für die Besiedlung der Inseln. Vom Kontor aus werden Waren an den Einsatzort verschifft. Diesmal sehen die Kontore nicht alle gleich aus, sondern erstrahlen wie hier auch im Karibik-Look.

### Fischerhütte

Der Petrijünger eignet sich vor allem zu Beginn besonders gut, die Versorgung mit Nahrungsmitteln aufrechtzuerhalten. Da der Fisch nicht weiterverarbeitet werden muss, können Sie so bequem Rohstoffe für weitere Bauvorhaben einsparen.

## Produktionskette



Auf der **Plantage** (oben links) wird Flachs geerntet, der zur **Weberei** (rechts) transportiert und dort zu Stoff verarbeitet wird. Von da aus geht's zum **Markt** (unten links). (Gebäude stammen aus Anno 1503, Hintergrund samt Bäumen aus Anno 1602.)

zeitschatten bei den Gebäuden ermöglicht. Allerdings ist die Landschaft nach wie vor nicht frei, sondern nur in 90-Grad-Schritten drehbar. Dafür dürfen Sie stufenlos hinein- oder herauszoomen, je nachdem,

wie viel Übersicht Sie gerade benötigen. Bislang waren Berge die einzigen Erhöhungen in der **Anno**-Landschaft. Diesmal soll es auf dem Bauland verschiedene Höhenstufen geben, so dass Sie gelegentlich Land anheben oder absenken müssen, um großflächige Anlagen zu errichten.

### Organische Dörfer

Damit die Siedlungen weniger künstlich wirken, stehen die Gebäude nicht immer im rechten Winkel zueinander. Allerdings ist das nur ein optischer Gag, denn wie gehabt füllen die Häuser und Produktionsstätten stets rechteckige Flächen. Für die haben Sie aber neuerdings erheblich mehr Platz: Die Landkarten sollen bis zu zehnmal größer werden. Damit Ihre umherwuselnden Untertanen stets eine gute Figur machen, haben die Max Designer die Zahl der Animationsstufen verdoppelt.

### Prima Klima

Klima spielte bislang keinerlei Rolle – das Wachstum der

angebauten Nutzpflanzen hing ausschließlich von der Eignung der Böden ab. Das wird nun anders: Je nach geographischer Lage sind die Temperaturen unterschiedlich; Wärme und Kälte beeinflussen, wie gut oder schlecht die jeweilige Ernte ausfällt. Dabei sind einige Arten temperaturabhängiger als andere. So benötigt Baumwolle viel Wärme, während Flachs (eines der neuen Gewächse, die Sie anbauen können) auch in kälteren Gegenden wächst. Daraus sollen sich neue Produktionszyklen ergeben: Der Flachsanbau dient der Textilindustrie; Hopfen und Malz finden ihren Weg in die nagelneue Brauerei.

### Tauschgeschäfte

Den Eingeborenen kommt diesmal besondere Bedeutung zu. In **Anno 1602** spielten die Ureinwohner beim Gütertausch bestenfalls eine Statistenrolle. Jetzt sollen Sie auf insgesamt neun unter-

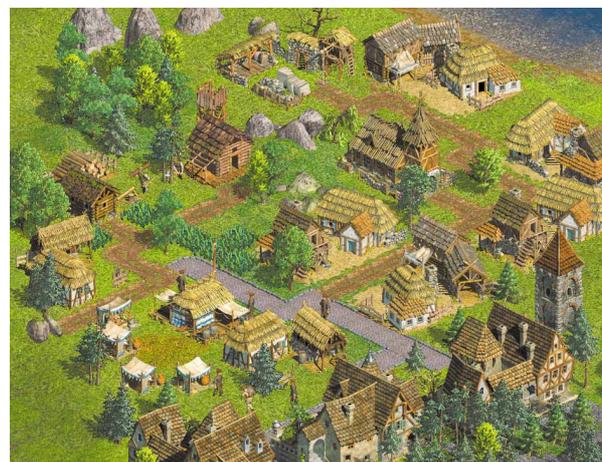
schiedliche Stämme treffen – darunter Höhlenmenschen, Indianer, Eskimos, Afrikaner, Beduinen, Azteken und Mongolen. Jedes Volk hat seinen speziellen Baustil und eigene Vorlieben. Um den schwankenden Stimmungslagen der Ureinwohner gewachsen zu sein, werden die Handels- und Diplomatiemöglichkeiten kräftig erweitert.

Wie das im Detail aussehen soll, wollten Max Design und Sunflowers noch nicht verraten. Auch über den neuen Kampfmodus und die modifizierten Schiffstypen halten sich die Entwickler noch bedeckt. Bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im ersten Quartal 2001 ist aber noch genügend Zeit, um den Herrschaften auch die restlichen Fakten zu entlocken. Es bleibt also spannend, denn Blue Byte arbeitet an **Siedler 4**, das zum Ende dieses Jahres erscheinen soll, und Funatics will bereits im Herbst **Culture** veröffentlichen. **MIC**

## Neue Kulturen



Drei der neuen **Urvölker** im Überblick (von oben nach unten): Beduinen, Indianer und Azteken.



Mit dem Granit aus dem **Steinbruch** (oben Mitte) konnten wir einige Wege zu Straßen ausbauen – darauf werden Waren schneller transportiert.

## Anno 1503

**Genre:** Aufbauspiel **Hersteller:** Max Design  
**Termin:** 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Wenn es die Max Designer schaffen, das einzigartige Flair des Vorgängers zu bewahren, steht uns mit Anno 1503 wieder ein Sucht-Titel ins Haus. Besonders viel erwarte ich mir vom erweiterten Handel mit den Ureinwohnern. Hoffentlich verrät Max Design bald mehr Infos.«