

Tips für Fortgeschrittene

Anno 1602

Dürfen Sie bei Anno 1602 immer noch keine Festung bauen?

Wir verraten Ihnen, woran es hapert – und noch viel mehr Kniffe.

JÄGER statt
Fischer

Hilfe bei
**GELD-
SORGEN**

So bekom-
men Sie
WERKZEUGE

Güter
**ZURÜCK-
HALTEN**

Erschöpfte
**ERZVOR-
KOMMEN**

Das Aufbauspiel Anno 1602 liegt in den Verkaufscharts und der Lesergunst ganz oben. Wir haben deshalb weitere nützliche Taktiken zu Sunflowers' Epos für Sie gesammelt.

TIP 1: Jäger sind zu Beginn effektivere Nahrungslieferanten als Fischer. Die schmackhaften Hirsche tauchen auf, solange genügend Wald vorhanden ist. Der darf aber nicht zu dicht sein, damit der Jäger seine Beute sehen kann. Notfalls müssen Sie Bäume fällen.

TIP 2: Wenn in Ihrer Kasse Ebbe herrscht, sollten Sie kurzfristig die Steuern erhöhen. Das hat weniger schwerwiegende Konsequenzen als wenn Einwohner wegen fehlender Güter abhauen. Legen Sie außerdem ineffiziente Betriebe still (am rotierenden Fragezeichen zu erkennen). Falls Sie dann immer noch Geldsorgen plagen, verkaufen Sie Ziegel. Die werden meist von den Konkurrenten benötigt und erzielen deshalb hohe Preise. Außerdem können Sie Ziegel kostengünstig abbauen, da nur ein Steinbruch benötigt wird, in dem bis zu sechs Steinmetze klopfen können.

TIP 3: Kaufen Sie von Anfang an Werkzeuge bei freien Händlern. Denen bietet man höhere Preise als die Konkurrenz, indem man in den gelben Bereich der Preiskala geht (bis zu einer Menge von etwa 40 Tonnen). Verkaufen Sie dafür Ihr Holz, das Sie möglichst mit vier Forsthäusern produzieren. Stoppen Sie den Einkauf von Werkzeugen, sobald Sie selbst welche herstellen können. Bei akutem Werkzeug-, Holz- und Ziegelmangel sollten Sie die Ausgabe von Baumaterial an die Einwohner einstellen. Wenn der Engpaß behoben ist, wird die Freigabe wieder aktiviert.

TIP 4: Schließen Sie beim Verkauf wichtiger Güter wie Nahrung und Alkohol immer eine Grundbedarfsmenge von mindestens zehn Tonnen aus. Sonst kann ein freier Händler, der Ihre Nahrungsvorräte aufkauft, eine Hungersnot hervorrufen.

TIP 5: Wenn ein Erzbergwerk nichts mehr fördert, so ist das Vorkommen keineswegs erschöpft: Bauen Sie an gleicher Stelle ein tiefes Bergwerk, und schon wird wieder Erz abgebaut.



Verkaufen Sie nie alle Nahrungsmittel.

**AUS-
LASTUNG**
der Betriebe
verbessern

KARREN
umleiten



Legen Sie bei Geldnot Betriebe kurzfristig still, um Kosten zu sparen.

STEGE als
Straßen

Waren
über Bord
WERFEN

Piraten
BESTECHEN

Verwaltung und Handel

TIP 6: Ein Betrieb mit einer Auslastung unter 75 Prozent arbeitet ineffektiv. Damit beispielsweise ein Bäcker vollbeschäftigt ist, benötigt er das Mehl von zwei Mühlen. Um eine Mühle auszulasten, muß sie von zwei Kornfeldern beliefert werden. Wer bei den weiterverarbeitenden landwirtschaftlichen Betrieben Leerlauf vermeiden will, beachtet die Fruchtfolge. Ein Beispiel: Will man eine Mühle mit vier Kornfarmen beliefern, sollte man zuerst zwei Felder bepflanzen und warten, bis sie abgeerntet werden. Erst dann legt man die beiden anderen Farmen an. Während die ersten Felder nachwachsen, fahren die Bauern die Ernte der anderen zwei ein.

TIP 7: Mit jedem Marktplatz werden zwei Karren mitgeliefert, die manchmal nicht das transportieren, was sie sollen. Beispielsweise stapelt sich Tabak in den Plantagen bis unters Dach, während beide Karren zum Steinbruch fahren, obwohl genug Ziegel vorhanden sind. Wenn Sie im Steinbruch »Abholung durch Marktkarren verbieten« anklicken, wird das Problem beseitigt.

TIP 8: Falls ein Erz- oder Goldvorkommen nur von See her zu erreichen ist, bauen Sie einfach eine Anlegestelle direkt vor den Berg. Nun läßt sich das Bergwerk wie gehabt errichten. Auch ansonsten unzugängliche Steinbrüche oder Bergwerke werden durch diesen einfachen Trick ans Straßennetz angebunden.

TIP 9: Wenn eins Ihrer Schiffe auf einer Handelsreise nicht genug Platz für ein wichtiges Gut hat, schalten Sie den Segler einfach in den Kampfmodus und werfen überflüssige Waren über Bord.

TIP 10: Wer sich einem Piratenkontor nähert, sollte keine Waren an Bord haben. Um die Freibeuter zu bestechen, klicken Sie den Piraten im Kaufmenü an. Der erlaubt Ihnen für 700 Taler, ungehindert über die Weltmeere zu fahren. Allerdings fordert der habgierige Seeräuber nach einiger Zeit bereits 1.400 Taler.



Zu Tip 8: Über die Anlegestelle bauen wir eine Uferstraße, die den Steinmetz ans Transportnetz anschließt.

Bedingungen für neue Gebäudetypen

Neue GEBÄUDE-TYPEN

TIP 11: Neue Gebäudetypen werden erst verfügbar, sobald Sie eine bestimmte Bevölkerungszahl erreichen. So dürfen Sie erst dann eine Goldschmiede errichten, wenn unter Ihren Untertanen 200 Kaufleute weilen. Unsere Tabelle verrät, welche Voraussetzungen für neue Gebäudetypen gegeben sein müssen. Dadurch brauchen Sie nicht ständig im Baumenü nachzuschauen, ob neue Bauwerke errichtet werden dürfen.

Voraussetzung	neue Gebäude
50 Pioniere	Feuerwehr, Steinbruch, Steinmetz, Rinderfarm, Fleischer, Kontor 2
75 Pioniere	Zuckerrohrplantage, Rumbrennerei, Tabakplantage, Tabakwaren, Gewürzfarm, Weingut
50 Siedler	Wirtshaus
75 Siedler	Getreidefarm, Windmühle, Bäckerei
100 Siedler	Werkzeugschmiede, Schule
120 Siedler	Erzmine, Erzschmelze, kleine Werft
50 Bürger	Arzt
100 Bürger	Kontor 3
150 Bürger	Burg, Holzwachturm, Steinwachturm, Schwertschmiede, Kirche
200 Bürger	Baumwollfarm, Weberei, Schneider, Badehaus, Goldmine, Kakaoplantage
200 Kaufleute	Goldschmiede
250 Kaufleute	Kanonengießerei, Hochschule, tiefe Erzmine, Kontor 4
300 Kaufleute	Theater
500 Kaufleute	große Werft, Musketenbauer, große Burg
620 Kaufleute	Festung
Gewonnener Krieg	Triumphbogen (macht sich besonders gut im Getreidefeld)

Vom Pionier zum ADELIGEN

TIP 12: Ihre Untertanen fordern ständig Güter und öffentliche Gebäude. Wenn Sie die zur Verfügung stellen, steigen die Inselbewohner in die nächste Gesellschaftsklasse auf. Die Tabelle zeigt, welche Bauten und Waren Sie bereitstellen müssen.

Nächste Klasse	Forderungen
Siedler	Stoffe, Kapelle
Bürger	Tabak, Alkohol, Gewürze, Wirtshaus
Kaufleute	Kakao, Kleidung, Badehaus, Kirche, Schule
Aristokraten	Schmuck, Hochschule, Theater

Tips zur Kriegsführung

Alle Schiffe BE-WAFFNEN

TIP 13: Bevor Sie einen Krieg erklären, sollten alle Ihre Schiffe mit Kanonen ausgerüstet sein. Greifen Sie eine kleine, ungeschützte Insel nur an, wenn sich hier dringend benötigte Rohstoffe befinden. Ansonsten sollte gleich eine große Flotte die Hauptinsel überfallen. Plazieren Sie dazu ein oder zwei Kriegsschiffe vor dem feindlichen Kontor, um Handelssegler abzufangen. Selbst wenn Ihre spätere Invasion scheitern sollte, wird der Gegner dadurch entscheidend geschwächt. Zerstören Sie anschließend das Kontor, das der Gegner sofort erneut aufbauen wird. Wiederholen Sie die Angriffe, bis dem Feind die Ressourcen für weitere Neubauten fehlen. Nun greifen Ihre Kriegsschiffe alle in Geschützreichweite liegenden Kanonentürme und Marktplätze an.

Handelssegler ABFANGEN

Taktik gegen WACH-TÜRME

TIP 14: Feindliche Kanonentürme im Landesinnern sind schwer zu knacken. Folgende Taktik hat sich bewährt: Zunächst braucht Ihre Artillerie ein freies Schussfeld. Dazu zerstört sie die Gebäude, die zwischen



Ihre Kanone feuert durch eine Schneise auf den Turm.

ihr und dem Kanonenturm liegen. Anschließend rücken Ihre Fußtruppen und Reiter auf den Turm zu. Sobald er das Feuer auf die Nahkämpfer eröffnet, können Ihre Kanoniere ihn ungefährdet beharken.

Gegner KOMPLETT vernichten

TIP 15: Wenn Sie eine Insel des Computergegners vollständig erobern und ihm danach Tribut zahlen, wird er meist wieder friedlich – aber eben nicht immer. Daher sollten Sie einen Konkurrenten ganz vernichten, sonst haben Sie eventuell keine Ruhe mehr vor ihm. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn man den ersten Gegner bereits besiegt hat: Sobald man nun einen zweiten angreift, erklärt auch der dritte Konkurrent einem sofort den Krieg. Sie sollten also vor einer weiteren Kriegserklärung vorsorglich so viele Kampfschiffe bauen, daß Sie die Hauptinseln beider Gegner gleichzeitig blockieren können. **MD**