A screenshot from the game Anno 1602 showing a coastal town at night. The town is built on a rocky shore with a stone wall. In the background, a large stone fortress with a crenellated tower sits on a hill. A fire is burning in one of the buildings, and a large sailing ship is docked in the harbor. The scene is reflected in the water.

Auf zu neuen Ufern!

Anno 1602

Der heißeste Anwärter auf den Siedler-2-Thron nähert sich der Vollendung. GameStar bringt schon jetzt den ausführlichen Vorabtest des Aufbau-Strategie-Wirtschaftsspiels.



Unsere kleine Kolonie scheint sich **Anno 1602** hervorragend zu entwickeln. In niedlicher isometrischer Grafik röhren Hirsche auf einer idyllischen Waldlichtung, nicht ahnend, daß sich der Jäger bereits heranpirscht. Die Schornsteine unserer Eisenesse rauchen, und fleißig befördern kleine Transportarbeiter Waren an ihre Bestimmungspunkte. Doch plötzlich bricht im Hafen Panik aus: Am Horizont wurde ein furchteinflößendes Piratenschiff gesichtet.

Nur das Beste

Für **Anno 1602** haben sich die beiden renommierten Spieleentwickler Max Design und Sunflowers zusammengetan, um **Siedler 2** den Rang abzulaufen. Unbeeindruckt vom Kultstatus der knuddeligen Aufbauexperten aus dem Hause Blue Byte entsteht in deutsch-österreichischer Kooperation ein reizvoller Genremix, der die besten Eigenschaften des Klassikers mit leicht verdaulichen Wirtschaftselementen und einer schmackhaften Beigabe von Echtzeitstrategie vereint. Daraus ergibt sich eine Kombination, die den Vergleich mit dem großen Vorbild absolut nicht zu scheuen braucht.

Was lange währt

Obwohl **Anno 1602** eines der sehnlichst erwarteten Spiele dieses Frühjahrs ist und uns eine im Endlosspiel voll funktionstüchtige Version vorliegt, wird das Programm auch diesen Monat noch nicht auf den Markt kom-

men. Denn bislang existieren die als Bonus gedachten Szenarien nur auf dem Papier. Auch ein paar der Diplomatieoptionen sind noch nicht fertiggestellt. Doch Ansonsten spielt sich **Anno 1602** bereits besser und stabiler als so manches Produkt, das fertig in den Regalen steht. Für uns ein Grund, das einwandfrei laufende Endlosspiel jetzt schon genau unter die Lupe zu nehmen. Auf eine abschließende Prozentwertung haben wir verzichtet; sobald die Verkaufsfassung da ist, werden wir natürlich den finalen Testbericht bringen.

Die Qual der Wahl

Vor dem Spielstart generiert der Rechner aus 300 vorge-

Sie besitzen, als Sie sich aufmachen, ein idyllisches Inselchen zu besiedeln. Bei der Wahl Ihres Heimatelands sollten Sie jedoch äußerst wählerisch sein: Die Bodenbeschaffenheit spielt in **1602** eine ganz wesentliche Rolle. Nicht überall gedeihen alle Nutzpflanzen gleich gut, nicht alle Inseln sind mit Bergketten durchzogen, die Erze oder Gold beherbergen.

Schöne neue Welt

Mit einem ersten Hafenkontor beginnen Sie die Besiedlung. Untermalt von klang-

Facts

- 5 Entwicklungsstufen
- 300 Inseltypen
- 46 Gebäudetypen
- 90 Gebäude
- 30 Berufsgruppen
- 23 verschiedene Waren



In der Nähe von **Gotteshäusern** fühlen sich Ihre Einwohner gleich noch einmal so wohl. Wenn nur die Glocken nicht immer so laut wären ...

fertigten Inseln eine Landkarte, auf der Sie und bis zu drei Computer- oder menschliche Gegner ausgesetzt werden. Ein kleines Schiffchen voller Holz, Werkzeugen und Lebensmitteln ist alles, was

voller (und auch nach Stunden nicht nervender) Musik errichten Sie die ersten primitiven Hütten und siedeln Holzfäller und Jäger an. Das intelligente Transportsystem innerhalb einer Kolonie be-



Ein fast perfektes **Inselreich**: Landwirtschaft, Industrie und Wohnbereiche sind hübsch voneinander getrennt.

frei. Die wollespendenden Blöcker benötigen nur ein wenig Grünfläche zum Grasens und warten lammfromm auf den Besuch des Scheerers.

Mehr Kontrolle

Anders als in vielen Konkurrenzspielen degradiert Sie **1602** auch in kleinen Dingen nicht zum passiven Zuschauer. So müssen Sie die einzelne Felder eines gewünschten Anbauprodukts genau aufeinander abgestimmt anlegen. Ein Landarbeiter kann nur rund drei Felder pro Zeiteinheit abernten. Damit er danach nicht einen kompletten Wachstumszyklus abwarten muß, pflanzen Sie weitere Tabak-, Weizen-, Weinreben- oder Zuckerrohrfelder zeitlich geschickt versetzt an. Gleichzeitig vermeiden Sie dadurch Leerlauf in den weiterverarbeitenden Betrieben wie Schnapsbrennerei oder Zigarrenfabrik.

Komfortable Steuerung

Von vornherein stand bei der Entwicklung ein möglichst einfaches Interface im Mittelpunkt. Grauen Statistiken und vertrackten Menüstrukturen sagten die Designer den Kampf an. Besonders gelungen ist der Infoscreen zur Bevölkerungsentwicklung. Ein Klick auf ein beliebiges Gebäude blendet am Rand das betreffende Menü ein, ohne die eigentliche Spielgrafik zu überdecken. Auf einen Blick erhalten Sie alle relevanten Informationen zur Versorgungslage der Bevölkerung mit Nahrung, lesen



an den Gesichtern die Zufriedenheit ab und bestimmen mit dem gelben Schieber die Höhe der Steuern. Ein kleiner schwarzer Strich im Zufriedenheitsbalken markiert die maximal erträgliche Steuerlast.

an den Gesichtern die Zufriedenheit ab und bestimmen mit dem gelben Schieber die Höhe der Steuern. Ein kleiner schwarzer Strich im Zufriedenheitsbalken markiert die maximal erträgliche Steuerlast.



Mit **Eingeborenen** können Sie meist sehr gut handeln. Es stellt sich die Frage, wovon sie ihre teuren Monumentalbauten unterhalten können.

steht aus einer Kombination von Straßen, Kontoren und Marktplätzen. Praktischerweise holen sich alle Handwerker ihre Rohstoffe selbst. Nur die Endprodukte befördern Lastenfahrer mit Karren in einem Rutsch zu den Märkten. **Siedler**-typische Staus an Kreuzungen werden so vermieden. Wichtig ist bei der Anlage der Marktplätze die Überlappung ihrer Einzugsgebiete untereinander. Nur so sind alle Güter überall auf der Insel verfügbar.

Woll-Lust

Mit zunehmendem Wohlstand wird Ihre Bevölkerung anspruchsvoller. Stoffe, Tabakwaren oder Alkohol müssen her, und zur Pflege des Seelenheils eine kleine Kapelle. Zur Produktion hochwertiger Güter erarbeiten Sie effektive Fertigungsketten. Relativ leicht geht das im Fall der Stoffherstellung. Eine Schaf-Farm und eine Weberei kosten nicht viel und arbeiten praktisch wartungs-

Bürgerbegehren

Besonders reizvoll gestaltet sich die Wechselwirkung zwischen Ihnen und der Bevölkerung. Wie in Impressions' **Caesar 2** steigen mit jedem weiteren Wechsel in eine neue Entwicklungsstufe die Ansprüche der Leute. Gleichzeitig erhöht sich auch die Zahl der Gebäudetypen, die Sie errichten können. Je mehr Häuser Sie bauen, desto mehr Steuern kommen in die Kasse. Gleichzeitig steigen aber Ihre Ausgaben für



Großgüter und **Monokulturen** sichern auf Dauer Ihren Wohlstand.



Während des Spiels treten ständig **Sonderereignisse** ein, die durch Zwischensequenzen illustriert werden.

die neuen Forderungen der Bürger. Deren Wünsche reichen von Schulen bis hin zu teuren Theatern und Badehäusern. Die Zufriedenheit können Sie den Einwohnern

am Gesicht ablesen: Ein Mausklick auf ein Wohnhaus, und schon sind Sie über den genauen Gemütszustand Ihrer wertigen Untertanen bestens im Bilde.

Handel deluxe

Zu den spannendsten Features, die Ihnen **1602** bietet, gehört der Handel. Da nicht jeder Rohstoff auf jeder Insel verfügbar ist, bestehen permanent irgendwo Engpässe, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Überschüssige Waren verhökern Sie an fliegende Händler, oder Sie packen Ihr Schiff damit voll und handeln selbst mit den Nachbarn. Sie bieten den Konkurrenten einen Handelsvertrag an und tauschen Ihre Waren gegen Bares ein. Geld spielt eine besonders wichtige Rolle, da Sie die Unterhaltskosten Ihrer Produktionsbetriebe stets aus eigener Tasche bezahlen.

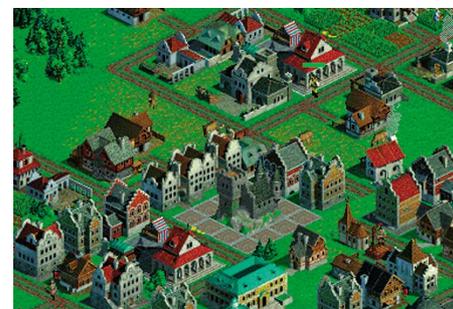
Allzeit bereit für neue Eroberungen

Das dritte Standbein von **1602** ist die Echtzeit-Strategie. Damit Sie nicht ständig



Ein eigenes **Erzbergwerk** mit angeschlossener Esse ist der Schlüssel zur erfolgreichen Musketen- und Kanonenproduktion.

von Piraten ausgeplündert oder von lästigen Nachbarn belagert werden, kommen Sie um eine Kriegsflotte, befestigte Anlagen und Kasernen nicht herum. Das Militär geht dummerweise kräftig ins Geld. Zum einen sind die Einrichtungen nicht gerade billig, und die Waffenproduktion bindet dauerhaft wichtige Rohstoffe wie Erze. Zum anderen fordert die Truppe pünktliche Bezahlung und berappt nicht einmal Steuern. Trotzdem kann sich ein teurer Angriff auch lohnen. Anders als bei **Siedler 2** dürfen



Einsam steht unser **Soldat** auf dem Marktplatz.



Musketierte bewachen die Stadtmauer. Im Ernstfall bekommen sie Deckung von den **Kanonieren**.

Jörg Langer



Faszinierend auf den ersten Blick

Die knuddelige Grafik von **Anno 1602** fesselt sofort; und das Spiel dahinter rechtfertigt den Ersteindruck. Mir gefällt vor allem, daß ich fast alles kontrollieren kann – Die Siedler waren mir in dieser Beziehung immer etwas zu undurchsichtig. Bei **Anno 1602** entscheide ich, wann welches Schiff mit welcher Ladung wohin fährt. Felder lege ich selber an und kann damit den Erntezyklus und die Auslastung der weiterverarbeitenden Betriebe genau bestimmen.

Trotzdem artet die Kolonieverwaltung nie in echte Arbeit aus, Streß mag kaum aufkommen. Allerdings fehlt mir ein wenig der Kleine-Kerlchen-Wuselfaktor des **Blue-Byte-Klassikers**, denn die Straßen in **1602** sind relativ leer. Besonders gespannt bin ich auf die Szenarien: Im Endlosspiel greifen mir die Truppen (zumindest in der Vorversion) zu spät ins Geschehen ein.

Michael Schnelle



Einfach faszinierend

Anno 1602 hat mich auf den ersten Blick in seinen Bann gezogen, und ich bin sicher, daß es

Ihnen nicht anders gehen wird. Was zu Anfang stark an Siedler 2 erinnert, entpuppt sich schon nach kurzer Spielphase als ein völlig eigenständiges Programm.

Während im Mühlheimer Aufbauepis vor allem die Optimierung der Infrastruktur im Mittelpunkt steht, ist Anno 1602 mehr wirtschaftlich orientiert. Die permanenten Betriebskosten sämtlicher Gebäude halten Sie ständig auf Trab. Da die Bauoptionen an die Entwicklung der Bevölkerung gekoppelt sind, müssen Sie stets auf alle Bedürfnisse Ihrer Untertanen eingehen.

Eile mit Weile

Der sich im Schwierigkeitsgrad anpassende Computergegner hat mir besonders gefallen, vermeidet er doch geschickt übertriebene Hektik. Dadurch konnte ich immer mal wieder meinen Kolonisten für ein Weilchen »nur« beim Werkeln zuschauen. Anno 1602 ist ein äußerst gelungener Aufbau- und Wirtschaftsmix, dessen eigenem Charme ich mich wegen der ansprechenden Gestaltung und der durchdachten Steuerung weder entziehen kann noch will.

Sie feindliche Städte erobern, indem Sie deren Kontor und alle Markthallen zerstören und flink Ihren eigenen Hafen-Komplex darüber setzen.



Pech für das Piratenboot, das im Kanonenhagel dieser Seeschlacht als erstes dran glauben mußte.

Alles in Echtzeit

Entscheiden sich die Piraten trotz abschreckendem Galgen dennoch zum Angriff, oder belagert ein machtgieriger Konkurrent Ihre Tore, befehlen Sie ihre Säbelkämpfer, Musketiere, Reiter und Kanoniere allesamt in Echtzeit. Mit einem Iconsatz gruppieren Sie Ihre Mannen und schicken Sie geordnet ins Gefecht. Haben Sie zuvor einen Arzt angesiedelt, lassen Sie diesen Medicus etwaige Verwundungen heilen.

Freundliche Computergegner

Das alles markiert aber eigentlich erst den Einstieg in die komplexe Welt von 1602. Auf dem Weg zum Wirtschaftsimperium machen Ihnen Vulkanausbrüche, Seuchen oder Feuersbrünste das Leben schwer. Doch Anno 1602 soll in allererster Linie Spaß machen. Deshalb wird sich die CPU-Konkurrenz an Ihre Spielstärke anpassen. Die Computergegner eilen Ihnen nie zu weit voraus. Zu-

dem denkt Sunflowers darüber nach, ob man den Schwierigkeitsgrad während des Spiels ändern können soll. Die bis zu drei menschl-



Eine starke Truppe: Säbelschwinger, Reiter, Musketier und Kanonier stellen die Landtruppen von 1602 dar.

chen Gegner per Multiplayer kann aber sicherlich auch das beste Computer-Feintuning nicht ganz ersetzen. MIC



Großstädte wie diese beherbergen pro Gebäude locker 40 Personen.

Anno 1602

Genre: Aufbau-Strategie Hersteller: Sunflowers
 Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis System: Windows 95
 Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
 Preis: ca. 90 Mark Festplatte: ca. 40 MByte
 Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid #000;"></div>	Gut	
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid #000;"></div>	Sehr gut	Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Vorversion zugrunde liegt.
Bedienung	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid #000;"></div>	Sehr gut	
Spieltiefe	noch nicht bewertbar		
Multiplayer	noch nicht bewertbar		

Vielschichtiges und extrem ansprechendes Aufbau-Epos.

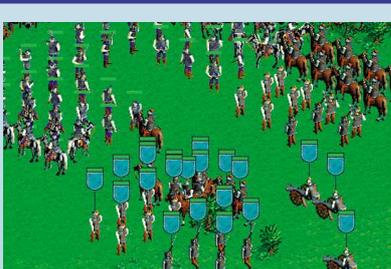
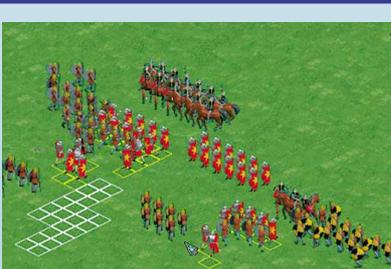
Aufbauspiele im Direktvergleich

Häuslebauer



Auf der CD:
Video-Special
zu Anno 1602

Anno 1602 im Vergleich mit den zwei beliebtesten »historischen« Aufbauspielen.

ANNO 1602 (Sunflowers)	DIE SIEDLER 2 (Blue Byte)	CAESAR 2 (Sierra)
 <p>Aufbau: Fast alle der über 90 Gebäude haben einen begrenzten Einzugsbereich. So müssen Rinderfarm und Metzgerei dicht beieinander liegen, um saftige Schinken zu produzieren. Zum Bauen brauchen Sie Werkzeuge, Holz oder Steine.</p>	 <p>Aufbau: Die 32 Gebäudetypen unterteilen sich in drei Größen. Sobald eine Straße zur Baustelle führt, schleppen die Siedler Holz und Steine herbei. Ins fertige Gebäude zieht ein Untertan ein; Kasernen erweitern dann Ihr Einflußgebiet.</p>	 <p>Aufbau: Für Neubauten brauchen Sie nur Geld und ausreichend Platz. Ihre römischen Bürger fordern Straßen- und Wasseranschluß sowie wichtige öffentliche Gebäude in naher Umgebung. Bei guter Versorgung steigt die Bevölkerungszahl.</p>
 <p>Wirtschaft: Steuern sind das A und O. Außerdem errichten Sie ein Wegenetz für Endprodukte, die mit Karren automatisch in Kontore und Markthallen gebracht werden. Die Güter handeln Sie rege per Schiff oder Karren mit Ihren Nachbarn.</p>	 <p>Wirtschaft: Ein ausgeklügeltes Straßennetz ist entscheidend. Auf jedem Wegabschnitt transportiert ein Siedler Rohmaterialien (z.B. Korn), Zwischenprodukte (Mehl) und Fertigwaren (Brot). Selbstgezüchtete Esel befördern die doppelte Menge.</p>	 <p>Wirtschaft: Steuern sind Ihre Haupteinnahmequelle. Wenn Sie Produktionsstätten in der Provinz bauen, liefern diese Rohstoffe an städtische Betriebe. Häfen und Grenzdörfer handeln automatisch mit benachbarten Provinzen.</p>
 <p>Militär: Wenn Ihre Stadt zu reich wird, drohen Übergriffe von Konkurrenten oder Piraten. Stadtmauern und Soldaten helfen, sind aber sehr teuer. Bei Gefechten scheuchen Sie Ihre vier Truppentypen in Echtzeit über die Karte.</p>	 <p>Militär: Soldaten können nur Kasernen attackieren. Dabei steuern Sie die Streiter nicht direkt, sondern wählen lediglich ein Angriffsziel. Wenn eine Kaserne erobert wird, brennen die umliegenden Gebäude ab.</p>	 <p>Militär: Barbaren greifen gerne Ihre schöne Stadt an. Zur Verteidigung müssen Sie Legionen aus der Bevölkerung rekrutieren und in Kasernen stationieren. Schlachten werden in einem simplen Echtzeit-Gefecht ausgetragen.</p>
<p>Fazit</p> <p>Michael Schnelle: »Anno 1602 spielt sich direkter als Siedler 2, Sie steuern Schiffe und Truppen selber. Außerdem haben Sie die freie Wahl zwischen Industrie- und Agrarstaat.«</p>	<p>Fazit</p> <p>Martin Deppe: »Bei den wuseligen Siedlern macht schon das Zusehen enormen Spaß. Die indirekte Steuerung der Untertanen und der Ressourcenverteilung nervt manchmal.«</p>	<p>Fazit</p> <p>Jörg Langer: »Im Vergleich ist die Grafik hier sehr trocken – doch die Spieltiefe stimmt. Die umliegende Provinz erhöht die Motivation; dafür wirken die Kämpfe etwas aufgesetzt.«</p>

Der Weg zum Erfolg

Erste Schritte: 1602

Erleben Sie mit uns den kometenhaften Aufstieg eines kleinen Provinz-Handelspostens zur bedeutenden Agrar-Metropole.



2. Schritt: Damit die Bevölkerungsentwicklung nicht beim Start schon stockt, muß unbedingt ein **Marktplatz** errichtet werden.



3. Schritt: Das eingefahrne **Korn** wird in den Windmühlen zu Mehl und dann in den Bäckereien zu Brot verarbeitet.



4. Schritt: Unser Städtchen blüht und gedeiht – schon sind die ersten protzigen **Patrizierhäuser** entstanden.



5. Schritt: Eine wehrhafte **Stadtmauer** schützt Ihre Kolonie vor Übergriffen von Piraten und Nachbarn.

Aller Anfang ist schwer. Auch in **Anno 1602** errichten Sie Metropolen nicht an einem Tag. Doch blühende Landschaften sind keine Hexerei; wir zeigen Ihnen die wichtigsten Schritte.

1. Der Landgang

Nachdem Sie Ihren Handelsposten errichtet haben, machen Sie sich an den Bau von Holzfällerrhütte und Jägerhaus. Haben Sie so die Grundversorgung auf absehbare Zeit gesichert, geht es an den Aufbau von ein paar primitiven Behausungen.

2. Neue Märkte

Ihre Bevölkerung ist noch ziemlich anspruchslos und fordert lediglich einen Marktplatz. Dadurch erhalten Sie vollautomatisch einen zusätzlichen Transportarbeiter und können weiter ins Land hinein neue Gebäude errichten. Achten Sie darauf daß sich das Einzugsgebiet des Marktes mit dem des Kontors überschneidet, damit die Güter überall verfügbar sind.

3. Hauch von Luxus

Da Getreide auf den meisten Inseln sehr gut gedeiht, verarbeiten Sie es mit einer Windmühle und einer Bäckerei zu Brot. Die Einwohner haben sich bis hierhin schon mindestens um eine Stufe weiterentwickelt und verlangen nach Luxusartikeln wie Alkohol, Tabakwaren oder Gewür-

zen. Je nach Bodenbeschaffenheit können Sie die meisten Waren selber anbauen. Fehlende Produkte tauschen Sie gegen Gold oder Waren ein.

4. Stein auf Stein

Bislang war der Hauptwerkstoff Holz. Doch mit der neuen Entwicklungsstufe der Bürger werden Ziegel und damit ein Steinbruch extrem wichtig. Nur mit diesem Material sind Sie in der Lage, Gasthäuser oder Hospitäler zu errichten. Auch Handel wird spätestens jetzt unumgänglich. Decken Sie eine möglichst große Bandbreite an produzierten Artikeln ab, denn der Bedarf der Handelspartner wechselt ständig. Zudem benötigen Sie eine Werft, denn größere Schiffe transportieren mehr Waren.

5. Der Schutzwall

Die florierenden Geschäfte rufen aber auch Neider auf den Plan, weshalb eine Stadtmauer unumgänglich wird. Bis Ihre Leute die Befestigungsanlagen (und nebenbei die Burgen zur Ausbildung von Musiketieren, Säbelkämpfern, Reitern und Kanonieren) gebaut haben, vergeht einige Zeit. Doch der Aufwand lohnt sich: Mit soliden Stadtmauern sind Sie gegen Übergriffe bestens gefeit. Und wenn doch einer durchbrechen sollte, erwartet ihn ein Feind zwar teure, dafür um so schlagkräftigere Verteidigungstruppe. **MIC**

Mehr als nur ein Endlos-Spiel

Die 1602-Szenarien

Bis zur Stunde werkeln die 1602-Designer an spannenden Extra-Missionen. Uns gewährten Sie einen Blick in ihr Entwicklungslabor.

Das Endlosspiel in 1602 wird Sie auf lange Zeit beschäftigen. Aber nicht jedermann will immer die komplette Aufbauphase durchspielen, bevor er in den Genuß höherer Entwicklungsstufen kommt. Für solche Fälle basteln die Entwick-

ferung einer Kolonie mit einem bestimmten Produkt. Klar, daß gerade diese Güter besonders schwer herzustellen sind. Außerdem sind Sie nicht der einzige Produzent der begehrten Produkte. Die Konkurrenten schlafen nicht und stellen die begehrten Waren gleichzeitig auf Teufel komm raus her.

2. Kampf den Piraten

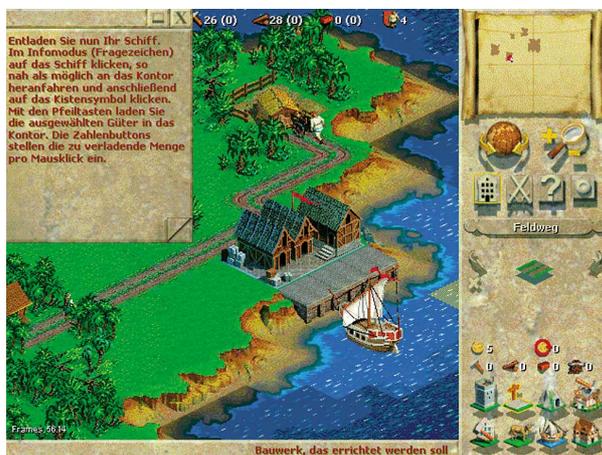
Den zweiten Schwerpunkt bilden Kampagnen, in denen Handelsrouten erforscht und verteidigt werden müssen. So harrt beispielsweise eine große Eingeborenenkultur auf einer versteckten Insel ihrer Entdeckung. Sobald Sie angekommen sind, werden Sie zum Handelspartner Nummer 1 auserkoren, was Ihnen jede Menge Gold einbringt. Dadurch wird aber gleichzeitig eine Piratenhorde aufmerksam gemacht, die es fortan auf Ihre Handelsschiffe abgesehen hat.

Manchmal geht es etwas weniger friedlich zu als im Hauptspiel.

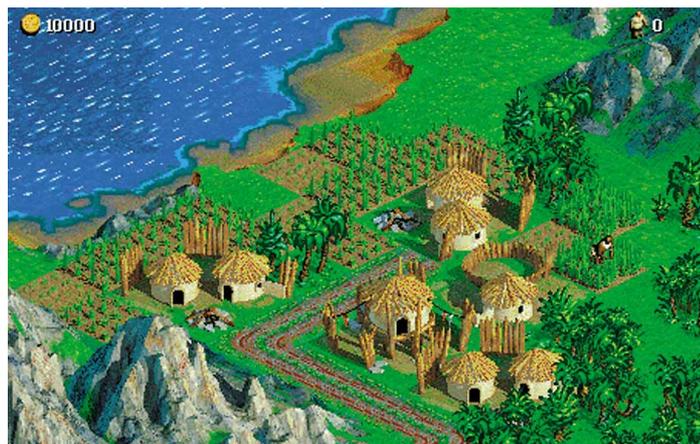
ler rund 25 Spezial-Szenarien. Dabei teilen sich die Missionstypen in vier unterschiedliche Kategorien auf.

1. Lieferung frei Haus

Versorgungs-Aufträge erfordern die ausreichende Belie-



Einige der in Entwicklung befindlichen Szenarien dienen als Tutorial-Ergänzung und sind besonders einsteigerfreundlich gehalten.



Im »Eldorado«-Szenario spielen Eingeborenenkulturen eine große Rolle.

3. Monopoly

Handel gestaltet sich am profitabelsten, wenn keine Konkurrenten vorhanden sind. Deshalb spielen Handelsmonopole eine bedeutende Rolle. Zum Beispiel sollen Sie zum Tabakkönig aufsteigen und die Mitbewerber aus dem Rennen werfen. Dummerweise wächst das Rauchkraut nur auf einer einzigen, winzigen Insel. Und so beginnt ein gnadenloser Wettlauf um die meisten Landstriche auf besagtem Eiland.

4. Auf in den Kampf

Bei allem Handel und Wandel gebührt den Armee-Einheiten eine eigene Kategorie. Wie bei Risiko gilt es, mit aller militärischen Macht die Inseln der Nachbarn zu »befreien«. Schon die Unterhaltung eines stehendes Heeres ist extrem kostenintensiv. Eine auf Angriff spezialisierte Truppe ist um ein Vielfaches teurer im Unterhalt.

Alle beschriebenen Szenario-Typen befinden sich noch im Entwicklungsstadium. Es steht bislang noch nicht fest, wie viele Computergegner jeweils mit- oder gegen Sie darin antreten. Absolut sicher ist hingegen, daß jeder Einsatz durch eine Sternchenwertung in seiner Schwierigkeit charakterisiert wird.



Monopolstellungen (hier Tabak) sind alles andere als einfach zu erreichen.

Daneben erweitern mindestens fünf weitere Einsteiger-Missionen das Online-Tutorial des Endlosspiels und machen Interessierte mit den spielerischen Feinheiten von Anno 1602 vertraut. MIC

