

Aufbauhilfe für Einsteiger

ANNO 1701

Wer im Aufbauspiel von Sunflowers ein paar einfache Kniffe anwendet, zieht im Nu eine Mustersiedlung hoch.

Vom einfachen Blockhaus bis hin zum prunkvollen Lustschloss soll die Anno-Siedlung wachsen – was im ersten Augenblick nach vielen Stunden Aufbau-Fleißarbeit aussieht, wird mit unseren Tipps zum schönen Spaziergang.

STARTTIPPS

Gruundsätzlich: Wie in vielen Aufbau-spielen ist auch in Anno 1701 kontrolliertes Wachstum der Schlüssel zum Sieg. Wer zu schnell expandiert, verpulvert in seinem Bauwahn kostbare Rohstoffe und Werkzeuge. Gehen Sie lieber langsam vor und achten Sie darauf, immer genug Holz, Ziegel und Werkzeug vorrätig zu haben.

Gleich zu Beginn errichten Sie zwei Holzfällerhäuser. Wie für alle Gebäude gilt: Der Weg zum Kontor sollte möglichst kurz sein, damit der Karren nicht zu lange unterwegs ist. Achten Sie jedoch darauf, dass der grüne Bereich um die Holzfäller und damit seine Effizienz nicht durch Felsen oder sonstige Hindernisse beeinträchtigt wird. Sobald das Gebäude einen Straßenanschluss hat, klicken Sie zudem auf die grüne Gießkanne, um rundherum optimal aufzuforsten.

Die Bedürfnisse der Pioniere (Gemeinschaft, Essen, Kirche, Stoffe) lassen sich leicht befriedigen. Gut so, denn das Ziel ist, möglichst schnell die Siedler-Epoche zu erreichen. Schließlich gibt es dafür (auf der einfachsten Stufe) von der Königin ein kostenloses Schiff für Entdeckungsfahrten. Bauen Sie also so viele Pionierhäuser wie möglich (mit gedrückter **☰**-Taste geht's leichter), damit Sie fix die nötige Bevölkerungszahl von 196 haben.

Sobald die Königin das Schiff schickt, weisen Sie ihm per **[Strg] + [T]** ein Tastenkürzel zu. Damit finden Sie den Kutter leichter, wenn er auf Erkundungsfahrt geht. Denn das ist seine erste Aufgabe: Schicken Sie das Schiff beladen mit Holz, Ziegeln und Werkzeug in alle Ecken der Karte. Sobald die Meldung »Insel entdeckt« ertönt, überprüfen Sie das Eiland auf Rohstoffvorkommen. Abhängig von den Möglichkeiten der Startinsel sind später vor allem folgende Naturalien wichtig: Hopfen, Zuckerrohr, Honig, Kakao, Edel-

steine, Gold. Wenn Sie solche Vorkommen entdecken (und sie nicht schon auf der Heimatinsel haben), sollten Sie dort so schnell wie möglich ein eigenes Kontor einrichten, bevor es ein Gegner tut.

Als erstes sollte das Entdeckerschiff nach Norden schippern. Denn vor den dortigen Inseln gibt es meist Wale, zu erkennen am »Fisch mit Harpune«-Symbol. Die spielen ab dem Bürger-Zeitalter eine große Rolle, weil sie die Grundlagen für Lampenöl und Parfüm liefern und zudem – anders als in der Realität – eine unerschöpfliche Rohstoffquelle sind. Bauen Sie schon früh ein Kontor in der Nähe, damit Ihnen die Mitbewerber das wichtige Walfett nicht wegschnappen.



Walfett gehört zu den wichtigsten Rohstoffen. Es wird für Lampenöl und Parfüm benötigt.

Gerade zu Beginn wird oft das Werkzeug knapp. Die Lösung: Geben Sie dem Kontor den Auftrag, beim freien Händler bei jedem Besuch 20 Stück nachzukaufen, das füllt Ihr Lager. Widerrufen Sie diese Anweisung jedoch, sobald die eigenen Schmieden arbeiten – sonst geben Sie zuviel Geld für Werkzeuge aus.

Geld spielt keine Rolle, zumindest ganz zu Beginn des Spiels. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Instandhaltungskosten für Gebäude anfangs die Steuereinnahmen leicht übersteigen. Das ändert sich, sobald Sie die zweite Zivilisationsstufe erreicht haben und Siedler einziehen, die kräftig Abgaben zahlen. Bis dahin sollte das Startkapital locker reichen.

Ihre Untertanen steigen nur im Rang auf, solange die Zufriedenheit im grünen Bereich liegt. Logisch, dass ein hoher Steuersatz auf das Gemüt drückt. Setzen Sie den Regler (einfach ein beliebiges

Haus anklicken) deshalb ganz knapp vor das Ende des dunkelgrünen Bereichs im Glücksbalken. Achtung: Sobald Sie ein Bedürfnis erfüllen – etwa eine Schule oder eine Kirche bauen – ändert sich die Zufriedenheit mancher Bürgergruppen, und Sie müssen den Steuerregler neu justieren!



Setzen Sie den **Steuerregler** immer so weit wie möglich nach rechts. Hier ist noch Spielraum.

SPÄTER IM SPIEL

Der freie Händler stellt immer wieder Aufgaben, die meist leicht zu erfüllen sind. Es winken neben Geld stets auch Waren, deshalb sollten Sie sich um diese Anliegen schnellstens kümmern.

Es lohnt sich, für exotische Güter wie Kakao oder Tabak kleine Produktions-siedlungen auf fernen Inseln anzulegen. Verzichten Sie dabei ganz auf Wohnhäuser, die Plantage und die dazugehörige Fabrik reichen. Allerdings müssen die dort hergestellten Waren regelmäßig – am besten per automatisierter Handelsroute – abgeholt werden, weil bei einem vollen Kontor die Arbeit stillsteht.

Versuchen Sie, mit so vielen Mitspielern oder KI-Fürsten wie möglich Handelsabkommen zu schließen. Denn nicht jedes Gut können Sie selbst produzieren, Kolonialwaren wie Jade gibt es gar nur per Handel. Vorsicht vor Ramirez: Der Piratenkapitän hat zwar eine tolle Angebotspalette, doch ein Vertrag mit ihm senkt Ihr Ansehen bei den Mitspielern!

Handelsrouten erleichtern die Arbeit enorm und sorgen für einen stetigen Warenstrom. Planen Sie die Routen jedoch mit Verstand, damit die Wege kurz sind und das Schiff möglichst keine Leerfahrten macht. Bedenken Sie auch, dass der Laderaum im Schiff begrenzt ist und den Ausstoß einer Produktionsinsel vielleicht gar nicht komplett aufnehmen kann. Dann sollten Sie die Insel von einem zweiten Schiff anfahren lassen oder einfach einen größeren Kahn einsetzen.

Während Ihnen die Königin anfangs noch mit Darlehen hilft, will die Monarchin später Tributzahlungen. Bleiben Sie, bis Ihre Armee stark genug für einen Unabhängigkeitskrieg ist.

MS