Aufbau einer neuen Welt

Anno 1503

Schöne Grafik, komplexe Wirtschaftskreisläufe und ein bewährtes Spielprinzip locken Einsteiger und Aufbauprofis. Doch noch läuft nicht alles rund in Anno-Land.



Stolze vier Jahre befindet sich eines der meisterwarteten Spiele bereits in der Entwicklung. Jetzt biegt der Nachfolger zum erfolgreichsten deutschen Computerspiel auf die Zielgerade ein: Entwickler Sunflowers und Max Design feilen derzeit an den letzten Details von Anno 1503. Wir haben uns eine fast finale Beta vorgenommen und in wochenlangen Sitzungen auf Herz und Nieren geprüft.

Endlich am Ziel

Irgendwie hat man den Eindruck, Anno 1503 schon seit Ewigkeiten zu kennen. Mit einem Schiffchen samt den benötigten Grundmaterialien erkunden wir unsere erste Insel. Dann schicken wir einen Scout über das Eiland, der Erz- und Steinvorkommen aufspürt. Danach errichten wir die ersten Häuser, Wirtschaftsketten und natürlich ein Kontor. So dauert



Unsere Soldaten rücken mit Belagerungstürmen gegen das feindliche Kontor vor. Währenddessen nehmen die Mörser aus dem Hintergrund die Lagerhalle unter Beschuss.



Ein freier Händler nähert sich unserem Hafen. Im Menü sehen Sie am roten Balken, dass wir Lebensmittel, Felle und Salz (von links nach rechts) im Überfluss besitzen.

es keine fünf Minuten, bis wir eine kleine Siedlung samt Holz, Stoff und Nahrungsmittelproduktion auf die Beine gestellt haben. Jetzt nur noch flugs die Verkaufsstände aufstellen, und schon kommt durch einkaufende Untertanen erstes Geld rein.

Geld durch Lebensqualität

Nach der gemütlichen Startphase stoßen wir im Finanzmenü auf die ersten Probleme. Denn eine kleine Population, die auf der unteren Entwicklungsstufe herumdümpelt, benötigt nur wenige, billige Güter. Damit macht man auf die Dauer kein Vermögen. Genau das brauchen wir aber, um unsere Siedlung attraktiver zu gestalten und den Lebensstandard zu erhöhen, bis hin zur Aristokratie. Neben dem Bedürfnis nach Nahrung und Stoffen haben alle Bewohner der Anno-Welt ein Faible für Salz. Mit ein wenig Glück findet sich das auf der eigenen Insel. Eine passende Mine und zwei Salinen genügen, und schon haben wir einen weiteren Bedarf gedeckt. Dazu kommen noch zwei Vorteile: Zum einen bringt Salz mehr Gewinn ein als die anderen verfügbaren Güter. Zum anderen eignet es sich ganz ausgezeichnet zum Handeln mit den CPU-



Unser Schiff ist im ewigen Eis gefangen. Der Scout macht sich auf, um die Heilkräuter an Bord gegen Bauholz zu tauschen.



Wir greifen eine Farm an, um den Weg zur Mühle und Bäckerei zu unterbrechen.



Erzmine, Schmelze und Schmiede liegen eng beieinander: kurze Transportwege.



Die feindliche Trutzburg steht unter heftigem Beschuss unserer Kanonen (rechts unten).

Konkurrenten. Am Anfang müssen wir potenzielle Handelspartner erst mal auf der Karte finden. Mit einer Ausnahme: Die Venezianer schauen in **Anno 1503** als freie Händler regelmäßig von selbst vorbei, zahlen aber nicht immer die besten Preise.

Entwicklung muss sein

Um die Bilanz weiter zu verbessern, gilt es, mehr Menschen anzusiedeln – sprich mehr Häuser zu errichten. Manche Bauten, wie die zum Entwicklungssprung nötige Kirche, setzen eine bestimmte Einwohnerzahl voraus. Sind alle Bedürfnisse erfüllt und genügend Werkzeuge und Holz verfügbar, steigen die Häuser um eine Entwicklungsstufe auf. Das hat neben der neuen Optik den Vorteil, dass mehr Bewohner in jedes Gebäude passen. Dadurch lassen sich kleine Flächen effektiver nutzen. Die Leutchen kaufen alle fleißig an unseren Marktständen ein und sorgen so für einen wahren Geldsegen.

Eisen zu Schwertern

Irgendwann haben wir den Plus-Minus-Punkt überschritten und erwirtschaften Gewinn. Dann ist es an der Zeit, sich mit dem Abbau von Stein und Erzen zu beschäftigen. Ersteres benötigen wir, um zum Beispiel Farmen zu errichten. Aus Erzen wird Eisen, das wiederum als Ausgangsmaterial für Werkzeuge und Waffen dient. Und natürlich eignen sich alle Güter als Handelswaren. Da wir die benötigten Erzeugnisse nur teilweise selbst herstellen, sind wir auf Warentausch angewiesen. Neben den Computerspielern existieren im Anno-Land neun Ureinwohner-Stämme: Indianer, Eskimos, Steinzeitmenschen oder Araber bieten aber nur andere Waren zum Tausch, niemals Geld. Außerdem ist das Angebot bei den Naturvölkern meist sehr begrenzt. Lohnend kann der Handel mit Piraten sein. Dann laufen wir jedoch immer Gefahr, auf dem Weg zum Piratennest selbst das Opfer eines Überfalls zu werden.

Teures Militär

Schon in **Anno 1602** spielte das Militär nur eine untergeordnete Rolle. **Anno 1503** bleibt dieser Tradition treu. Zwar benötigen wir bald ein bewaffnetes Begleitschiff als Schutz gegen Piraten. Aber ein stehendes Heer kostet auf Dauer zu viel. Allein die Produktion von Schwertern oder Bögen verschlingt Unsummen an Ressourcen und Betriebskosten von denen für Mörser oder Kanonen ganz zu schweigen. Zudem braucht es eine teure Festung, in der die Soldaten ausgebildet werden. Außerdem müssen wir die Männer auch bezahlen. Deshalb sollte man gut überlegen, ob man tatsächlich eine geschützte Stadt des Gegners einnehmen will. Normalerweise besteht dazu kein Anlass: Meist kommen Sie über friedlichen Handel viel schneller und günstiger an die Waren, die das gegnerische Stück Land bietet. Eine Großbelagerung werden Sie im normalen Endlosspiel aus Kostengründen wohl nie erleben. Lediglich in der Kampagne konfrontieren die Entwickler Sie mit umfangreicheren Schlachten. Dabei sind die Einheiten von vornherein vorhanden.

Mörser statt Turm

Militär war der in unserer Betaversion noch am wenigsten ausgereifte Teil. So fehlt momentan eine mittlere Zeitstufe, auf der die Gefechte im richtigen Tempo ablaufen. Max Design und Sunflowers versprachen uns, hier Abhilfe zu schaffen. Ebenfalls nicht perfekt: der Belagerungsturm. Mit seiner Hilfe sollen Ihre Truppen gegnerische Mauern erklimmen und von dort oben die Feinde effektiver bekämpfen können. Das klingt toll, doch in der Realität schaff-

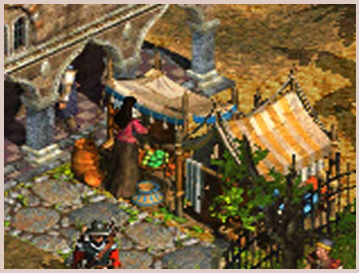


Eine Seeschlacht ist entbrannt. Einmal im Gefecht, nehmen die Schiffe ihre Gegner automatisch unter Feuer.

Das neue Wirtschaftssystem

Die wesentlichste Änderung gegenüber Anno 1602 ist das Steuersystem. Bislang kassierten Sie einen bestimmten Betrag pro Bürger. Je mehr Bürger im Ort wohnten, desto mehr Geld floss in die Kassen. Bei akutem Finanzmangel konnten Sie die Steuern auch erhöhen.

In Anno 1503 bekommen Sie das Geld durch Verkäufe von Waren an den Marktständen. Dabei erzielen Produkte aus entfernten Klimazonen höhere Erträge als heimische Güter. Vorteil: Auch kleine Populationen bringen bei hochwertigem Angebot genug Geld. Nachteil: Sie können nicht kurzfristig Ihr Einkommen steigern.



Die Verkäufe von Waren bringen viel Geld.



In der Festung produzieren wir die militärischen Einheiten, sofern ausreichend Waffen im Arsenal sind (rötliche Icons).

ten es die langsamen Gefährte selten unbeschädigt bis vors Stadttor. Viel einfacher und sinnvoller fanden wir die Mörser, die binnen weniger Sekunden die Mauern zerstören und so den nachfolgenden Truppen den direkten Weg in die Stadt ermöglichen. Da muss Sunflowers noch Balance-Arbeit leisten.

Fortschritt durch Wissen

Wer bei eingeschalteten Naturkatastrophen wie Feuersbrünste oder Vulkanausbrüche spielt, muss auch forschen. Abhängig von Größe und Entwicklungsstand »produziert« Ihre Gemeinde mittels Schulen und Unis Wissen. Das tauschen wir (genau wie eine Ware) zusammen mit Gold gegen Upgrades der unterschiedlichsten Art. Schon recht schnell benötigen wir den Brunnen und die Feuerwehr, sonst brennt irgendwann die gesamte Stadt nieder. Sehr praktisch ist die Große Weberei, die auf relativ kleiner Fläche riesige Mengen an Stoffen liefert. Der Hauptteil der Forschung geht für das Militär drauf: Sämtliche Kanonen, Mörser und Belagerungsmaschinen müssen erst durch Denkarbeit freigeschaltet werden.

Kampagnen-Kampf

Neben dem Endlosspiel erwarten Sie Einzelszenarien und eine Kampagne. Letztere besteht aus zwölf Missionen, die sich um einen jungen Händler und eine schöne Adelige drehen. Streng geskriptet müssen Sie Aufgaben erledigen, bevor Sie in einer gesprochenen Zwischensequenz neue Ziele erfahren. Oft sollen Sie bestimmte Güter produzieren; manchmal gilt es aber auch nur, einen versteckten Edelstein zu finden. Oder Sie suchen auf der Karte die verschollene Blaublütlerin. Einige Missionen sind sehr weit vom Anno-Aufbaukonzept entfernt: Die Jagd nach einem Bösewicht erfordert keinerlei wirtschaftliches Können.



Der Scout transportiert Waren über Land. Hier hat er gerade einen Eskimostamm entdeckt, der ihm gegen Nahrung kostbare Pelze verkauft.

Iso statt 3D

Bei der Grafik hat das Entwicklerteam voll auf isometrische 2D-Optik gesetzt. Die sieht toll aus und ist zusammen mit dem atmosphärischen Soundtrack für das Flair von Anno 1503 verantwortlich. Alle Häuser und Gebäude wurden liebevoll modelliert und wunderschön gezeichnet. Dazu gehören auch Eisbären, die sich mit Hirschen balgen, oder Kaninchen, die übers Feld hoppeln. Wie schon beim Vorgänger will man sofort losspielen. Einen Nachteil hat die Isometrik aber doch: Gezoomt wird nur stufenweise, gedreht in 90-Grad-Schritten.

Noch Balancing nötig

Derzeit sind sowohl Max Design (Code, Grafik) als auch Sunflowers (Missionen) mit dem letzten Balancing beschäftigt. Wir haben mehrere Anregungen gegeben, die laut Sunflowers »wenn irgend möglich« eingebaut werden. So sollten Gebäude und Bäume ausblendbar sein. Außerdem fehlt eine Extrataste für den Scout, den man bislang mühsam suchen muss. Zu effektiv ist zur Zeit noch die Kartoffelfarm: Die Erdäpfel gedeihen in jedem Klima und werfen nebenher den sehr wichtigen Alkohol ab. Daneben wollen die Entwickler den relativ niedrigen Schwierigkeitsgrad für Profis noch ein wenig anheben. Den Multiplayer-Part kann das Team um Entwicklungschef Jürgen Reußwig aus Zeitgründen erst mehrere Wochen nach Release liefern. MIC



Eine ausgewachsene Anno-Stadt in der weitesten Zoomstufe. Das Zentrum der Ortschaft bildet die Kirche in der Mitte.

Anno 1503

Genre:	Aufbauspiel	Entwickler:	Sunflowers
Termin:	Oktober 2002	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Die Max Designer sind auf dem richtigen Weg. Anno 1503 verbreitet den gleichen Charme wie sein unwiderstehlicher Vorgänger. Lediglich der Kampf wirkt ein wenig aufgesetzt. Doch die Entwickler feilen ja noch an den Details. Sofern sie letzte Unebenheiten noch glätten, könnte Anno 1503 seinen Vorgänger sogar toppen.«