

Kanone, Kogge und Kampagne

# Anno 1503

Langsam, aber stetig nähert sich der Anno-Segler dem Release-Hafen: Wir haben mit einer weit fortgeschrittenen Version schon mal Probe gebaut.

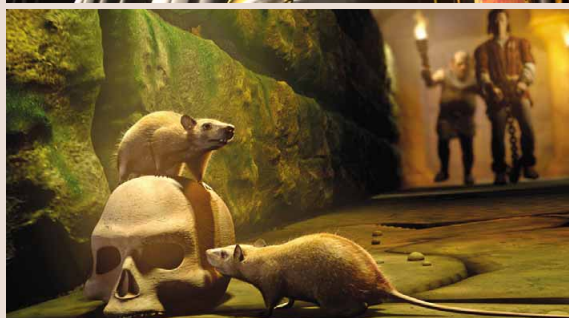
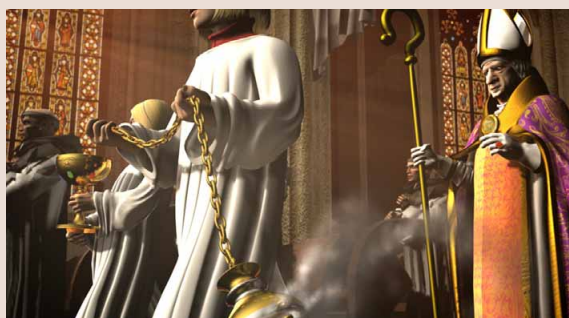


f CD/DVD:  
ei Video-Specials

## Facts

- 12 Kampagnen-Missionen
- 345 Bauwerke (139 eigene)
- 14 Militäreinheiten
- 43 Produktionsketten
- 38 Forschungs-Upgrades

## Impressionen aus den Zwischensequenzen



**A**ngesichts der Vielseitigkeit von **Anno 1503** wird jedes Schweizer Taschenmesser rostig vor Neid: Friedlich siedeln oder knallhart kämpfen, effektiv wirtschaften oder Eingeborene ausbeuten, episches Endlosspiel oder knackig kurze Kampagnenmissionen – Sunflowers will es auch wirklich jedem Strategen Recht machen. Und die Chancen stehen gut, dass der Multifunktions-Coup gelingt. Davon konnten wir uns bei einem Probeispiel, assistiert vom **Anno 1503**-Projektmanager Marc Huppke, ausführlich überzeugen.

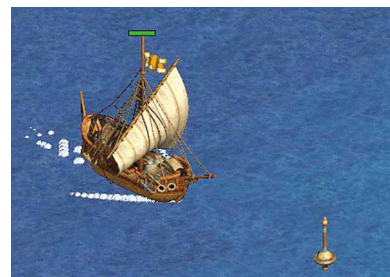
## Bleibt alles anders

Das kennen wir ja schon von **Anno 1602**: Fahne wählen, Insel suchen, Schiff ankern, Kontor bauen – und schon sitzen wir auf einem unfruchtbaren Eiland in der Patsche. »In Anno 1503 ist es schlauer, vor Siedlungsbeginn die Insel mit deinem Pionier erst mal auf Rohstoffe und Pflanzenwachstum zu untersuchen!«, klärt Marc uns auf. Außerdem dürfen wir unser erstes Kontor nicht nur am Wasser platzieren, sondern auch mitten auf dem Land. Das bringt wesentlich mehr Baufläche und schützt dank des neuen Kriegsnebels vor neugierigen Blicken der Konkurrenz. Früher oder später wird aber auch der erste Hafen fällig. Auf einer Insel können wir schließlich nur einen Bruchteil der insgesamt 46 Rohstoffe an beziehungsweise abbauen. Also segeln Schiffe in alle Himmelsrichtungen, um neues Land zu erschließen oder Handel zu treiben. Als Vertrags-

oder auch Kriegspartner bieten sich dabei sowohl die ebenfalls siedelnden Computergegner als auch neun Inselvölker wie Azteken und Mongolen an.

## Feindliche Übernahme

Kommt es zum militärischen Meinungsaustausch, dürfen Generäle auf ein weitaus größeres Taktik-Reservoir zurückgreifen als in **Anno 1602**. Mit 14 Truppentypen nehmen Sie feindliche Siedlungen auf mannigfaltige Weise fachgerecht auseinander. Infanterie beißt sich an



Per **Boje** verschieben Sie Handelsrouten-Wegpunkte.

Mauern die Zähne aus – also müssen Sie entweder mit Belagerungstürmen eine Aufstiegs-hilfe schaffen oder die Steine per Katapult zu Klump schießen. Nachteil solcher Artillerie: Ohne Bedienmannschaft bleibt jedes Kanonenrohr kalt. Vorteil: Dieses Problem hat auch der Gegner, und herrenlos gekämpfte Kanonen wechseln so schnell auf Ihre Seite.

Wer Löcher in seiner Verteidigung stopfen will, muss Eindringlinge übrigens vorher vertreiben. Denn in Sichtweite des Feindes dürfen weder Gebäude noch Mauern gebaut werden. Friedens-Fanatiker müssen in





Beim Angriff auf die Anno-Siedlung fahren die Belagerer zweigleisig: **Artilleriebeschuss** schleift die Mauern, während Infanterie per **Belagerungs-Turm** in die Stadt eindringt.

**Anno 1503** jedoch nicht zwangsläufig zum Kriegstreiber mutieren. Wer sich nur Handel und Aufbau widmet, wird auf Wunsch im Endlosspiel von den KI-Kollegen in Ruhe gelassen.

### Geschichtsstunde

Über die Story der Kampagne wollte uns Marc noch nicht allzu viel verraten. Ein paar Details konnten wir ihm dennoch entlocken: Sie spielen einen jungen Entdecker, der auf seinen Reisen ein liebezendes Fräulein kennen lernt. Deren Vater, ein fieser Herzog, ist damit jedoch alles andere als einverstanden – es entbrennt ein handfester Konflikt. Sieben aufwändig gerenderte

Zwischensequenzen erzählen in schönen Bildern die Geschichte.

Zwölf Inselwelten sollen Sie im Verlauf der Kampagne besiedeln. Dabei gibt es meist mehrere Aufgaben zu erledigen. So errichten Sie erst mühevoll eine gewaltige Kathedrale, müssen diese danach 20 Minuten gegen den anstürmenden Feind verteidigen (siehe Missions-Video auf CD/DVD) und schließlich aus den Kriegstrümmern wieder eine blühende Metropole zaubern.

### Upgrades aus der Uni

Nur wer fleißig forscht, darf in **Anno 1503** das ganze Aufbaupotenzial ausschöpfen. Für jeden Bewohner, der eine Schule oder

Universität besucht, erhalten Sie einen Forschungspunkt. Kombiniert mit Gold aus der Staatskasse dürfen Sie diese in insgesamt 38 Upgrades wie bessere Waffen oder tiefere Brunnen investieren.

Um neue Gebäude freizuschalten, benötigen Sie künftig mehr als nur eine bestimmte Entwicklungsstufe, nämlich auch genügend Einwohner. Die höchste Stufe der Aristokraten geht übrigens nicht mehr einfach aus Kaufleuten hervor. Die Wohnungen der reichsten **Anno**-Einwohner müssen separat gebaut werden – am besten in einem abgeschotteten Luxusviertel.

### Beta-Besserung

Obwohl uns die Beta-Version von **Anno 1503** bereits unglaublich viel Spaß gemacht hat, gibt

es noch einige Kritikpunkte zu beseitigen. Der Straßenbau gestaltet sich bisweilen leicht fummelig – Sunflowers denkt auf



Diese **Piraten** greifen für viel Gold auch Ihre Kontrahenten an.

unsere Anregung hin über ausblendbare Bäume und Häuser nach. Schlachten spielen eine Spur zu hektisch. Eine zusätzliche Geschwindigkeitsstufe würde hier für Abhilfe sorgen. Ein bisschen gibt es also noch zu tun, bis die **Anno**-Kogge endlich anlegen darf. **HK**



n der **Klosterschule** forschen Einwohner nach neuen Upgrades für Wirtschaft und Kampf.

## Anno 1503

**Genre:** Aufbauspiel  
**Termin:** Oktober 2002

**Entwickler:** Sunflowers  
**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Heiko Klinge:** »Alle Wetter, da braust ein Aufbau-Sturm auf uns zu, der alle anderen Spiele von meiner Festplatte pusten könnte. Sollten die Kritikpunkte noch beseitigt werden, verbarrikadiere ich mich die nächsten Monate zum Spielen in meiner Kajüte. Mast- und Schotbruch, Sunflowers!«