

Siedeln, segeln, siegen

# Anno 1503



Auf CD:  
exklusives  
Video-Special

Auf DVD:  
Extralanges  
Video-Special

WWW

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de):  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

## Facts

- 250 Gebäude (170 eigene)
- 40 Produktionsketten
- 9 neutrale Völker
- 30 Truppentypen (12 eigene)
- 6 Schiffstypen
- rund 100 Figuren
- 4 Klimazonen
- 50 Tierarten

Exklusiv-Besuch bei den Anno-Machern: Wir haben mit zwei Redakteuren das fesselnde Aufbau-Epos zwei Tage lang fast nonstop gespielt.

## Inhalt

Mega-Preview .....	20
Öffentliche Gebäude .....	23
Gefahr aus der Tiefe .....	24
Die ideale Anno-Stadt .....	26



**M**it 190 km/h sausen wir von München ins hessische Langen. Denn dort entsteht beim Entwickler Sunflowers mit dem Aufbauspiel **Anno 1503** der Nachfolger zum erfolgreichsten deutschen PC-Titel, **Anno 1602**. Doch wir werden ständig überholt: Auf der Datenautobahn rasen Programm-Updates aus Österreich ebenfalls nach Langen, damit wir dort auch ja die aktuellste Version Probe spielen können. Bei Max Design im Wintersportparadies Schladming entsteht nämlich das Grundgerüst; Kampagnen und Kartendesign entwirft hingegen Sunflowers.

Zwei Tage lang spielen wir **Anno 1503** ausgiebig, fertigen eigene Screenshots an und filmen kräftig. Zwei Tage lang bauen wir unsere Inseln zu, zimmern Handelsflotten zusammen und versorgen unsere anspruchsvolle Bevölkerung. Zwei Tage lang sind wir kaum von den Rechnern wegzukriegen – das Restaurant hat Pech, wir nehmen den Pizzaservice.

### Gierige Untertanen

Das fesselnde Spielprinzip des Vorgängers **Anno 1602** ist geblieben. Mit einem kleinen Segelschiff landen Sie an einer Insel, eröffnen ein Kontor und besiedeln Ihre neue Heimat. Damit die Bewohner sich weiterentwickeln, errichten Sie Produktionsketten zur Rohstoffgewinnung und Weiterverarbeitung. Ihre Untertanen stellen ständig neue Forderungen, also müssen Sie fleißig handeln und andere Inseln bebauen. Denn nur so bekommen Sie Güter, die Ihre heimische Wirtschaft nicht herstellen kann. Außerdem können Sie mit (sehr teuren) Kriegsschiffen und Armeen Nachbarinseln erobern. Kampf ist allerdings kein Muss: Wenn Sie keinen Krieg anzetteln, lässt der Nachbar Sie in Frieden.

### Stochern im Nebel

Doch vor dem ersten Spatenstich ist die Suche nach der idealen Insel angesagt. Denn neuerdings bedeckt dicker Nebel al-



**Piratenester** schützen sich mit Geschütztürmen, Kanonen und Landstreitkräften. Für ein dickes Bestechungsgeld verkaufen die Seeräuber Ihnen sogar seltene Waren aus ihrem Beutegut.

le nicht erforschten Flächen. Auf der Übersichtskarte sind nur die insularen Umrisse zu sehen, lediglich Bergspitzen lugen schüchtern hervor. Gute Sicht ist generell wichtig: »Wenn du deine Siedlung in einem Talkessel

errichtest, kann die Konkurrenz dich kaum finden«, verrät uns Producer Jochen Bauer. Und weil Sie Ihr Dorf jetzt fernab der Küste hochziehen dürfen, zeugt nur das kleine Kontor von Ihrer Anwesenheit. Um das Produk-



Unsere ersten Untertanen sind zu Bürgern aufgestiegen und wohnen in schicken **Steinhäusern** mit Stufengiebel (oben). Die geforderten Waren und Gebäude für den Kaufmanns-Level sehen Sie rechts.



Die **Werft** bietet Ihnen sechs Schiffstypen zur Wahl, die Sie schon beim Bau mit Kanonen bestücken.



In der hinteren Reihe fahren unsere **Kriegsschiffe**, vorne die **Handelssegler**. Letztere sind jetzt auch (leicht) bewaffnet.



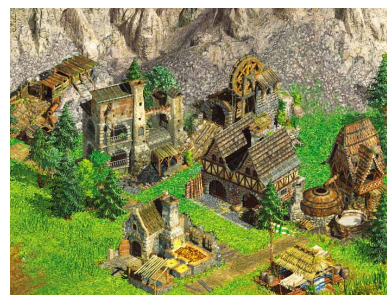
pen zimmern. Erst wenn die ersten Bedürfnisse Ihrer Schutzbeholdenen gedeckt sind, werden weitere Bauten freigeschaltet. So fordern Ihre Insulaner anfangs Nahrung, Leder, Holz und Salz, um sich von Pionieren zu Siedlern zu entwickeln. Auch öffentliche Gebäude sind gefragt, vom Wirtshaus bis zur Kathedrale. Manche Bauwerke wachsen mit: Wenn Sie etwa eine Kathedrale errichten, werden die Kapellen nicht (wie früher) überflüssig, sondern gratis zu Kirchen und steigern den göttlichen Beistand erheblich. In der höchsten der fünf Entwicklungsstufen entwickeln sich Ihre Leute zu Aristokraten und verlangen ungeniert Luxusgüter wie seidenen Kleidung und Schmuck.

### Kitschfreie Idylle

Grafisch brennt **Anno 1503** ein Feuerwerk an Mittelalter-Charme ab, ohne in den **Siedler 4**-Knuddelkitsch zu verfallen. Liebevoll entworfene Blockhütten und Fachwerkhäuser stehen leicht windschief in der isometrischen 3D-Landschaft, Stufengiebel zieren Kaufmanns-Residenzen, und die Aristokraten residieren in kleinen Palästen. Dass die Spielwelt in Rechtecke unterteilt ist, sieht man kaum:

Die Bauwerke sind in schrägen Winkeln zueinander angeordnet, die Flächen dazwischen mit Grün gefüllt. Die Perspektive können Sie wieder in 90-Grad-Schritten drehen, außerdem gibt's drei Zoomstufen. Gebäude lassen sich ausblenden, was den Wegebau erleichtert.

Während sich in **Anno 1602** nur wenige Bewohner aus den Häusern trauten, herrscht jetzt echter Trubel. Über 100 verschiedene Figuren stapfen durch die Welt. Und wenn Sie zum Beispiel eine Forsthütte in dichten Wald setzen, schlägt deren



Die große **Waffenschmiede** (Fachwerkhäuser, Mitte) braucht viel Eisen. Das nötige Erz fördern wir in der tiefen **Erzmine** (am Berg, mit Wasserrad).

tionspotenzial eines Eilands zu ermitteln, reicht simples Andocken nicht mehr, Sie müssen einen Scout übers Gelände scheuchen. Salzstein, Erz und Gold

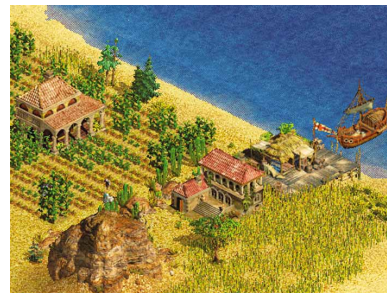
verstecken sich zum Beispiel ausschließlich im Gebirge – und längst nicht in jedem.

Zu Beginn einer Partie können Sie nur wenige Gebäudetypen

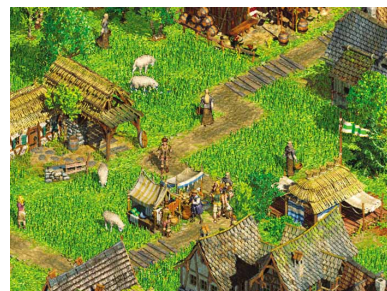
Belegschaft zu zweit auf die Bäume ein – früher war nur ein einzelner Holzfäller unterwegs. Rund 40 Tierarten tummeln sich in der Flora, etwa Giraffen,



Mit einem Klick auf die **Universität** (links, mit grünen Dächern) erforschen Sie neue **Technologien** (Menü rechts). Oberhalb des Galgens steht eine Papiermühle, links daneben die Druckerei. Deren Bücher brauchen Sie zur Forschung.



Diese Insel liefert **Tabak**, der auf unserem Heimat-Eiland nicht gedeiht. Neben der Plantage haben wir gleich eine Zigarrenmanufaktur errichtet.



Im **Marktplatz** (grüne Fahne) landen Ihre Güter. Die beiden umlagerten **Stände** füllen Ihr Konto.



Elefanten und Flamingos. Raubtiere sind echte Produktionshemmer – wenn Bären am Stadtrand auftauchen, verschanzen sich die Bürger zu Hause. Manche Viecher können aber auch Leben retten: So flattern Papageien aufgeschreckt aus dem Dschungel empor, wenn sich eine Streitmacht heimlich Ihrer Siedlung nähern will.

### Gedeih und Verderb

Die Welt ist in vier Klimazonen unterteilt, die Vor- und Nachteile haben. In den gemäßigten Breiten wächst Getreide wunderbar, Tabak und Gewürze sind in südlichen Gefilden besser aufgehoben. Wo welche Pflanzen am besten gedeihen, sehen Sie neuerdings erst, wenn Sie die entsprechende Plantage errichten wollen. Ein farbiger Balken über dem Bauwerk zeigt vor dem Bau das Wachstumspotenzial: je grüner, desto mehr.

Über 300 vorgefertigte Inseln soll **Anno 1503** enthalten, Kampagne und Einzelszenarios zusammengezählt. Im Vorgänger waren's zwar 700, dafür sind die neuen bis zu fünfmal größer. Dennoch haben Stubenhocker wenig Chancen. Denn kein Eiland birgt alle Rohstoffe, Sie müssen also »Produktionsin-

seln« besiedeln, auf denen Seidenraupen, Indigo, Hanf oder Zuckerrohr wachsen können.

### Steuerroase

Die neuen **Anno**-Bewohner brauchen weder Liechtenstein noch die Cayman-Inseln, sie zahlen einfach keine Steuern mehr. Dafür frönen die Insulaner nonstop dem Kaufrausch. Wenn Sie ihnen Marktstände hinstellen und für ein reges Angebot sorgen, klingelt Ihre Staatskasse. Jede der rund zehn Warengruppen hat einen eigenen Stand, für Schmuck, Nahrung und Salz oder auch Lampenöl. Anders als bei **Siedler 4** müssen Sie die Marktplätze zwar anklicken, um den Inhalt zu sehen; lange Schlangen verraten aber, dass beim Angebot etwas schief läuft.

Neutrale Seehändler klappern regelmäßig Ihre Kontore ab und achten dabei sehr genau auf die Preise – wenn Ihre Konkurrenten billiger verkaufen, bleiben Sie auf Ihren Wucherwaren sitzen. Das gilt auch umgekehrt: Falls Sie für die dringend benötigten Werkzeuge nur einen Spottpreis bieten, sucht das Handelsschiff gleich das Weite. Farbmarkierungen verraten beim Festlegen Ihrer Angebote, wie Sie im Vergleich



Eine Armee mit Katapulten, Mörsern, Geschützen und **Belagerungstürmen** nähert sich dem Feind. Zur Artillerie gesellen sich später Bedienungsmannschaften, damit die Kanonen nicht alleine rumpeln.

zur Konkurrenz liegen. Außerdem checken die Computerhändler die Schaufenster aller Völker und zahlen Spitzensummen für seltene Waren.

### Wettrüstung

Bei **Anno 1602** wirkten die Echtzeit-Schlachten noch aufgesetzt, von den vier Truppentypen nutzte man gerade die Hälfte, nämlich Kavallerie und Kanonen. **Anno 1503** rüstet mit zwölf Einheitentypen kräftig auf, da-

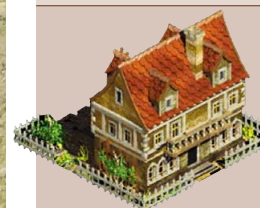
### Öffentliche Gebäude

**Marktplätze** bunkern sämtliche Erzeugnisse Ihrer Produktionsstätten, außerdem erweitern sie Ihren Einflussbereich. Um Bedarfs- und Luxusgüter wie Lampenöl, Salz, Seidenklammotten oder Marmor zu verkaufen, stellen Sie spezialisierte **Marktstände** auf. Die Einnahmen füllen Ihre Staatskasse.



Eine **Kapelle** gehört zu den ersten Bauwerken, die Ihre Untertanen fordern. Das kleine Gotteshaus hat nur einen geringen Wirkungskreis, deshalb sollte es in der Ortsmitte stehen. Später können und müssen Sie auch Kirchen bauen – bis hin zur imposanten, aber teuflisch teuren Kathedrale.

Prost! Das **Wirtshaus** (in zwei Größen) hebt die Stimmung der Bevölkerung beträchtlich. Und Ihre, denn das Trinkgeld fließt in Ihre Taschen. Vier Muntermacher stehen auf der Getränkelliste: Rum, Wein und neuerdings Bier sowie Wodka, den Sie in der Destille aus Kartoffeln gewinnen.



Mit der **Klosterschule** decken Sie die religiösen Bedürfnisse Ihrer Schützlinge. Gleichzeitig können Sie in der Schule forschen, wenn Holzfäller und Papiermühle der Druckerei genug Seiten liefern, um daraus Bücher herzustellen. Auch in normalen Schulen und der Uni ist Forschung möglich.

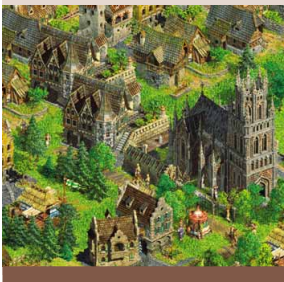
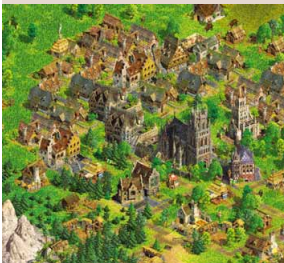


Aufrüstung: Die **Große Festung** bildet zwölf Truppentypen aus. Die benötigten Waffen und Harnische liefern Ihnen Waffenschmieden und Rüstungsmacher frei Haus. Dazu kommen vier verschiedene Kriegsmaschinen.



## Alles im Blick

Mit den **drei Zoomstufen** behalten Sie Ihre Siedlung im Auge. Die Ansicht lässt sich außerdem in 90-Grad-Schritten **drehen**, was aber selten nötig ist: Wir mussten die Karte lediglich beim Platzieren unserer Bergwerke rotieren.



runter Bogenschützen, Musketenträger, Reiter und Artilleristen. Die Soldaten können zwar keine Gebäude ankratzen, doch dafür gibt's Geschütze: Mörser und Katapulte schleudern Geschosse im hohen Bogen über Stadtmauern, während Kanonen im flachen Winkel feuern. Belagerungstürme schaufeln



Die **Geschützgießerei** produziert mit Kohle und Eisen wahlweise Mörser oder Feldkanonen.

Ihre Mannen auf die Mauern, wo sie sich die Verteidiger im Nahkampf vorknöpfen.

Bis Sie allerdings eine starke Armee aufgestellt haben, müssen Ihre Rüstungsarbeiter malochen: Die militärischen Produktionsketten sind besonders lang. So brauchen Sie für Schwertkämpfer Holz und Erz, um in der Schmelze Roheisen zu gewinnen, das der Waffenschmied zu Klingen hämmert, während der Rüstungsmacher Harnische fertigt. Ein Katapult benötigt Holz und Stricke, die in der Seilerei aus Hanf gedreht werden. Wie beim Belagerungs-Epos **Stronghold** können Sie bei einigen Produzenten zwischen Waffentypen wählen.

## Alles Böse kommt von oben

Bei den Gefechten spielen Höhenunterschiede eine wichtige Rolle – Bogenschützen auf der Stadtmauer schießen weiter als die Angreifer in der Senke. Die müssen obendrein erst einen Pfad anlegen, damit die Kanonen überhaupt bergauf kommen. Auch dichter Wald treibt die Geschützmannschaften in den Wahnsinn, denn die blöden Bäume blockieren den sperrigen Donnerrohren den Weg.

Die Kämpfer beherrschen mehrere Formationen; sie nehmen schwach gepanzerte Einheiten in die Mitte oder rücken gestaffelt vor, um Schützen durch Nahkämpfer zu decken. Ihre Mannen gewinnen mit jedem erledigten Gegner Erfahrung, die mit besseren Kampferten belohnt wird. Sunflowers plant drei bis fünf Erfahrungstufen und bastelt noch an den erreichbaren Boni. Es lohnt sich also, Sanitäter mitzunehmen, um vor allem die Veteranen nicht zu verheizen.

## Bin schon da!

Konkurrenz belebt auch bei **Anno 1503** das Geschäft. Computergegner besiedeln Inseln, handeln und breiten sich aus. Die KI-Nationen sollen deutlich mehr Profil zeigen als ihre namenlosen Vorgänger in **Anno 1602**. So haben sie künftig eine eige-

ne Mentalität – die eine expandiert schnell, die andere bietet neutralen Händlern Dumpingpreise. Wie gehabt können Sie Handelsverträge, Friedensabkommen und Kriegserklärungen beschließen. Aber Vorsicht: Ihre Mitbewerber sollen ein viel besseres Gedächtnis bekommen und Ihre Taten sehr genau beobachten. Wenn Sie Ihren Teil eines Tauschgeschäftes nicht liefern, spricht sich das herum. Wer einmal den Stempel »Ich bin ein mieser Vertragsbrecher« trägt, hat wenig Entgegenkommen von den Computergegnern zu erwarten – eher eine gemeinsame Boykottklärung.

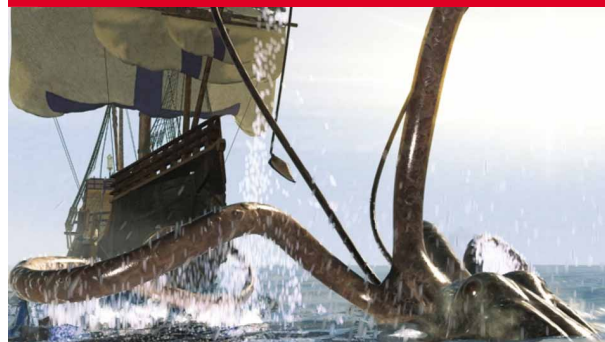
## Softwarepiraten

Dummerweise sind Sie nicht der Einzige, der von Frachträumen voller Gold und Seide

mehreren Geschützdecken. Die Flotten beherrschen ebenfalls Formationen. So entfaltet eine Linie von Kriegsschiffen ihre gesamte Feuerkraft, für Eskorten empfiehlt sich das Viereck mit den Händlern in der Mitte. Wie bei den Truppen bewegt sich die Formation immer nur so schnell wie das langsamste Mitglied. Die Frachtkähne werden also nicht versenkt, während die Schutzschiffe schon vor der Hafenkneipe ankern.

Neuerdings beherrschen Ihre Kapitäne Entermanöver. Wenn Sie genügend Marinesoldaten an Bord haben, drehen Sie den Spieß einfach um und jagen den Piraten Beute ab, die sie der Konkurrenz entwendet haben. Dadurch kommen Sie auch an Waren, die Sie noch gar nicht selbst produzieren können.

## Gefahr aus der Tiefe



Zwischensequenz: Ein **Riesenkralke** umarmt unser Schiff. Die Belegschaft hat mit Ihren lächerlichen Harpunen keine Chance und geht baden.

träumt – die computergesteuerten Piraten tun's auch. Gegen die Freibeuter hilft eine gute Bewaffnung oder besser eine kanonenstarrende Eskorte. Je drei Handels- und Kriegsschiffe können Sie zusammenzimmern, vom trägen Frachtkahn bis zur dicken Galeone mit

Oder Sie bestechen die Seeräuber – für eine ordentliche Summe fallen sie künftig ausschließlich über Ihre Konkurrenten her. Sie können mit den maritimen Plagegeistern sogar handeln, sobald Sie ihren geheimen Stützpunkt aufgespürt haben. Der bietet nämlich ein be-



sonders günstiges Sortiment an Kanonen, Musketen und Rum. Ein Piratennest ist allerdings noch schwieriger auszurauchern als zuvor, weil die Raubeine jetzt sogar eine eigene Landstreitmacht unterhalten.

### Käpt'n, ein Iglu!

Neben den Konkurrenznationen und Piraten treffen Sie auf neun neutrale Völker. Ganz im Norden hausen die Eskimos samt Pinguinen (die eigentlich nur am Südpol watscheln...), in wärmeren Gefilden begegnen Sie Mauren, Afrikanern oder Beduinen. Jedes Volk lebt sein eigenes Klischee: Indianer rücken für billiges Feuerwasser edles Leder raus, Venezianer handeln mit allem und jedem, Mongolen fallen bevorzugt über leichtsinnig in der Nachbarschaft gegründete Siedlungen her. Die neutralen Niederlassungen sind besonders schön anzusehen. Da trocknen durchgefrorene Eskimos ihre Schneeschuhe an der Feuerstelle, bei den Azteken ragen imposante Steinpyramiden gen Himmel, und gehöckerte Karawanen ziehen durch die Beduinen-Zeltstadt.

### Bäume machen klug

Umgehauene Bäume enden nicht nur als Baumaterial für Häuser, Schiffe und Spieße. In der Papiermühle hauchdünn geschnitten und in der Druckerei bedruckt, liefern sie in Buchform Lesestoff für Schule und Universität. Dort können Sie mithilfe eines Extramenüs forschen, um das Tempo Ihrer



Kleine und große Piratenschiffe bedrohen Ihre Handelsmarine. Vor diesem See-räubernest sind schon mehrere Angreifer gesunken – ihre Wracks schimmern durchs Wasser.

Schiffe oder die Durchschlagskraft Ihrer Waffen zu erhöhen. Auch ganz neue Erfindungen sind möglich: Wenn Sie den tiefen Brunnen entwickeln und schließlich bauen, steigert sich der Ertrag Ihrer nah gelegenen Felder. Die wissenschaftlichen Fortschritte sind allerdings ebenso langwierig wie teuer. »Man kann die Kampagne aber auch ganz ohne Forschung gewinnen«, versichert uns Anno-Produzent Jochen Bauer.

### Walkiller gegen Killerwal

Selbst ohne aggressive Konkurrenten und Piraten ist das Anno-Leben höchst unsicher. Im Meer hausen Riesenkraken, um unvorsichtige Segler ein paar

Etagen tiefer zu zerren. Ihre Walfangschiffe sind bei der Tranjagd ebenfalls gefährdet – und das nur, um die noble Gesellschaft daheim mit Lampenöl zu versorgen. Zum Glück können Sie Ihren Schiffen auch beim automatischen Transport Wegpunkte setzen, sodass sie berückigte Gebiete einfach weiträumig umfahren.

An Land droht wieder die Pest, die jetzt nicht nur die Bevölkerung dezimiert: Fremde Handelsschiffe schlagen einen großen Bogen um Ihre Kontore, wenn der Schwarze Tod die Sense schwingt. Gut, wenn auf Ihrem Gebiet Heilkräuter wachsen, mit denen der Apotheker die Seuche in den Griff kriegt. Viel erfreulicher sind da Ereignisse wie ein Schatzfund oder die Fertigstellung eines Schlosses, das Sie sich durch besonders gute Staatsführung verdient haben –

aber selbst bezahlen sollen. Vorausschauende (und optimistische) Inselherrscher reservieren also gleich ein großes Grundstück für den sperrigen Protzbau.

### Musikpalast

Bei Alexander Röders Büro müssen wir besonders kräftig anklopfen. Der Musiker bastelt gerade lautstark an seinem nächsten Stück. Alex hat schon den sehr guten Anno 1602-Soundtrack komponiert, bei 1503 legt er richtig los: »Am schwierigsten waren die Eskimos. Oder wisst ihr, was die für Instrumente spielen?« Jedes Volk hat drei eigene Stücke, dazu kommen jede Menge für besondere Ereignisse wie Schlossbau, Intro und Zwischensequenzen. Zwei Titel haben wir Alex sofort abgeluchst – Sie können sie auf unserer CD/DVD als Hintergrundmusik genießen. **MD**



In klirrender Kälte hausen die Eskimos, die gerne Fisch und Tran verkaufen.

## Anno 1503

**Genre:** Aufbauspiel  
**Termin:** März 2002


**Entwickler:** Max Design  
**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Martin Deppe:** »Das bewährte Spielprinzip wird nicht verschlimmbessert, sondern sinnvoll erweitert: Mit den neun Neutralen kommt noch mehr Leben in die Bude, die vielen neuen Rohstoffe verzahnen geschickt ineinander. Und das aufgerüstete Militär dürfte auch diejenigen Strategen zufrieden stellen, die das alte Anno unterforderte.«



Grafikpracht und Wirtschaftsmacht

# Die ideale Anno-Stadt

A detailed isometric screenshot from the game Anno. The scene shows a medieval-style city built on a riverbank. In the foreground, two large sailing ships are docked in the harbor. The city features various buildings, including a large castle on a hill, several houses, and a church. A river flows through the landscape, with a small bridge crossing it. The terrain is lush with green grass and trees. The image is used as a background for the article.

Die **Große Festung** dient als Rekrutierungszentrum für fast alle Armee-Einheiten. Einige haben sich auf dem Vorplatz schon versammelt. Die beiden Geschütze stammen aus einer Kanonenschmiede.

Eine **Rinderfarm** erfüllt gleich zwei Zwecke: Zum einen produziert sie Fleisch, das in der benachbarten **Metzgerei** zu Nahrung verarbeitet wird. Zum anderen fällt als Nebenprodukt Leder ab.

Zwei **Segler** liegen im Hafen. Der rechte ist ein dickes Kriegsschiff und dient als Geleitschutz für den Handelskahn. So beschützt brauchen wir unterwegs lauernde Piraten nicht zu fürchten.



Diese Metropole ist bereits sehr weit entwickelt; die wichtigsten Versorgungsbetriebe befinden sich im Umland. So viel Wohlstand lockt natürlich Neider auf den Plan: Mit ihren Truppen versuchen sie, unsere gut befestigten Mauern zu erstürmen.

In der **Mine** (links am Berg) wird Eisenerz gewonnen. Das verarbeitet die **Schmelze** gegenüber zu Roheisen. Daraus fertigen Sie in Schmieden dringend benötigte Werkzeuge und Waffen.

Die **Brotproduktion** sichert die Nahrungsversorgung im großen Stil. Bei den Farmen wächst Weizen, der in der Mühle gemahlen wird. In der Bäckerei rechts oben entsteht dann das Brot.

Ohne die **Schneiderei** (oben) würden sich Ihre Insulaner nicht weiterentwickeln. Wolle kommt von der Schaffarm, daraus entsteht in der Weberei Stoff, der beim Schneider zu Kleidern veredelt wird.

Kirchen gehören zu den wichtigsten Gebäuden. Ohne seelischen Beistand entwickelt sich keine Stadt weiter. Die **Kathedrale** hat einen wesentlich größeren Einzugsbereich als eine Dorfkapelle.

**Gegnerische Truppen** stürmen unsere Stadtmauern mit Infanteristen, Reitern, Kanonen und sogar Belagerungstürmen. Doch unsere flinken Verteidiger stehen schon auf den Zinnen bereit.