

Auf zu neuen Ufern

# Anno 1503

Die neuesten Infos zum wahrscheinlich schönsten Aufbauspiel: Fantastische Grafik, frische Ideen und eine scheinbar lebendige Bevölkerung machen die Spielwelt so faszinierend wie nie zuvor. GameStar war für Sie bei den Entwicklern und hat die aktuellste Version des Programms angespielt.



Auf Video-CD:  
exklusives  
Video-Special

**WWW**

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

## Facts

- 250 Gebäudetypen (175 eigene)
- 40 Produktionsketten
- 9 neue Kulturvölker
- 30 Militäreinheiten (12 eigene)
- 6 Schiffstypen
- 80 Figuren
- 5 Klimazonen
- 50 Tiergattungen
- 100 Pflanzenarten

## Inhalt

Mega-Preview .....	18
Das Kampfsystem .....	20
Vom Acker bis zur Kneipe .....	22
Leben auf der Straße .....	22
Wohnhaus-Entwicklung .....	24
Kampagne mit Handlung .....	24
Die neun Kulturen .....	26



Vor uns krachen Wellen gegen die Küste. Gleich dahinter steht dichter Wald, in der Ferne sehen wir Bergketten. Das ist also unsere neue Heimat, unsere Zukunft. Was mag sie bringen – Frieden und Wohlstand? Oder werden alle, die von unserem knarrenden Segelschiff hoffnungsvoll auf die Insel blicken, elendig scheitern? Die Zukunft unserer Siedler mag ungewiss sein. Die von **Anno 1503** ist klar auf Erfolg programmiert: Mit toller Grafik, frischen Ideen und unzähligen Detailverbesserungen soll der Weg vom Pionier zum Aristokraten, vom Händler zum Wirtschafts-Tycoon noch spannender verlaufen als zuvor.

Schon der Vorgänger **Anno 1602** zog mit seinem Mix aus Aufbaustrategie und Handelsimulation Hunderttausende von Fans in den Bann und ist in

Deutschland das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten. GameStar war vor Ort bei Sunflowers, die gemeinsam mit dem österreichischen Team Max Design den potenziellen Mega-Hit entwickeln. Wir haben die Designer für Sie nach neuen Features ausgequetscht, selbst gespielt und miterlebt, wie sich unsere erste Siedlung in der neuen Welt entwickelt hat.

### Grafik zum Verlieben

Wer erst mal ein paar Stunden in **Anno 1503** gespielt hat, wird nicht mehr in den Vorgänger zurückwollen. Dort gab es nur ein paar Inseln – künftig existiert eine ganze Welt am Bildschirm. Im Norden und Süden herrscht um die Polkappen Frostkälte, Eskimos bauen Iglus im Schnee. Dann geht es in fließenden Übergängen erst zu Tundraflächen über, dann zu



Im Norden haben es sich freundliche **Eskimos** in ihren Iglus bequem gemacht.

Graslandschaften mit Tannen und Bächen. Wenig später folgt Steppe, am Äquator treffen die virtuellen Erdhälften dann in

karger Wüste aufeinander. Je nachdem, in welcher der fünf Klimazonen Sie sich befinden, wackeln unter Ihrem Blick Pin-



**Kriegs- und Handelsschiffe** versammeln sich im Hafen, um gemeinsam Güter zu einer Nachbar-Insel zu transportieren; links sehen Sie einen Ihrer Pötte im Dock.





**Belohnungsbauten** wie dieses Schloss lassen die Herzer der Siedler lange hüpfen; vor dem Haupttor wartet sogar eine hübsche Dame.

guine übers Eis, stolzieren Rehe durch Wälder, knabbern Giraffen am Grünzeug oder kreisen Geier. Rund 50 Tierarten und gut 100 Pflanzensorten sorgen für Detailreichtum. Gebäude

sehen, der Übersichtlichkeit wegen, unabhängig von der Umgebung immer gleich aus, allerdings wächst auf einem Acker im hohen Norden praktisch nichts. Besonders spektakulär

werden die Sonderbauten, etwa prächtige Kathedralen oder Schlösser. Deren Wirkung – in **Anno 1602** kaum spürbar – soll kräftig ansteigen: Selbst lange nach der Errichtung taumeln

die angrenzenden Bewohner geradezu vor Glückseligkeit.

### Einsamer Vorkämpfer

Der Weg zum ersten eigenen Gemäuer unterscheidet sich deutlich vom Vorgänger. Es genügt nicht mehr, seinen Pott am Ufer zu verankern und den »Aufklären«-Knopf zu drücken, damit Infos über Anbaumöglichkeiten eintrudeln. Stattdessen setzen wir per Segelschiff einen Pionier ab und scheuchen ihn in Echtzeit-Manier über das Eiland. Um ihn klärt sich der (ebenfalls neue) Sichtnebel, er erkundet Eingeborenstämme und sammelt Daten. Außerdem sehen wir an den Bodentexturen, wie gut etwa Getreide gedeihen wird. Sobald ein lauschiges Plätzchen für unsere Siedler gefunden ist, setzen wir dort unser erstes Kontor ab – also nicht mehr zwingend an der Küste, sondern wahlweise mitten im Landesinneren. Das hat den Vorteil, dass wir erst mal sicher sind vor den neugierigen Blicken der Kontrahenten. Erst anschließend errichten wir wie gewohnt Jagdhütten und Fischerei, Pfade und Wohnungen.

## Das Kampfsystem

Mit dem Belagerungsturm greifen unsere Mannen die schwer befestigte Siedlung an.



### Landstreitkräfte

Insgesamt sind 30 Truppentypen wie Bogenschützen und Pikaniere geplant. Zwölf stehen unter Ihrer Kontrolle, die anderen gehören zu den neun Kulturen. Soldaten bilden Sie in der Festung aus, Belagerungstürme oder Ballistae bauen Sie in entsprechenden Produktionsstätten. Das Zusammenwirken der Truppen soll eine Rolle spielen. Wenn etwa Infanterie und Kavallerie im Verbund antreten, steigern sich die jeweiligen Kampfstärken leicht. Außerdem sammeln Einheiten mit jedem abgemurksten Gegner Erfahrungspunkte.

Ein Kämpfer kann keinen Schaden an Gebäuden anrichten – dafür benötigt er die entsprechenden Kriegsmaschinen. Wichtig ist auch, wo Sie Landtruppen positionieren. Bogenschützen auf einer hohen Burgmauer feuern wesentlich weiter als die gleiche Einheit auf flachem Feld.



Gemeinsam mit unseren Kriegsschiffen erreichen die Transporter sicher den Zielhafen.

### Kriegsmarine

Drei unterschiedlich große Kampfschiff-Typen durchpflügen für Sie die Weltmeere. Wichtig sind sie vor allem zur Begleitung Ihrer Handelskähne mit ihren großen Lagerräumen. Flottenverbände lassen sich so in Formationen zusammenfassen, dass die wertvollen Transporter immer gut geschützt sind – etwa vor Piraten. Beide Schiffsarten unterliegen der Abnutzung und müssen regelmäßig zur Wartung ins Dock.

Kriegerische Naturen können feindliche Pötte nicht nur versenken, sondern auch entern und behalten oder der unterlegenen Besatzung sofort wieder gegen Bares überlassen.







Das **Interface** (rechts) ist noch nicht ganz fertig, bietet aber die gleichen Funktionen wie im Vorgänger – nur wesentlich komfortabler.

Der Sichtnebel in **Anno 1503** hält uns immer auf dem Stand des letzten Besuchs. Wenn also eine fremde Stadt vor längerer Zeit besucht wurde, erkennen wir zwar stets die damaligen Gebäude, bekommen von Veränderungen aber nichts mit. Erst später dürfen wir dort Botschaften errichten, durch die wir immer auf dem Laufenden bleiben.

### Immer besser

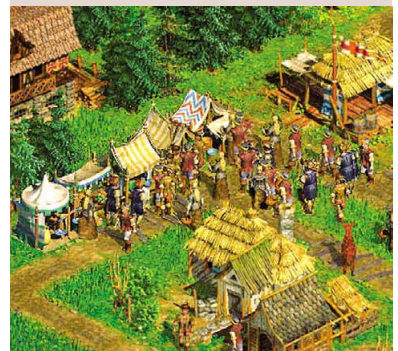
Sobald das erste Dorf aus Strohütten steht und die Bevölkerung mit dem Nötigsten versorgt ist, geht es allmählich ans Expandieren – die Welt ist schön, da wollen wir ein möglichst großes Stück davon. Also legen wir neue Wege an, eröffnen im Industriegebiet Spinnereien und Gerbe-

reien, bauen eine Wohnsiedlung und, weit draußen im Grünen, Rinderfarmen und Bauernhöfe. Unsere Untertanen basteln fleißig an ihren Unterkünften, wenig später ist die zweite von fünf Entwicklungsstufen erreicht: Fast überall sehen wir jetzt solide Steinhäuschen, auf den Straßen tut sich auch immer mehr, allmählich bekommen wir weitere Bauoptionen. Nur die Holzwirtschaft klappt nicht so recht, fast alle Bäume sind schon gefällt. Also entschließen wir uns, mit unseren Mitstreitern in engere Beziehungen zu treten und zu handeln. Im zweiten Kontor am Meer verkaufen wir überzähliges Fleisch, dafür liefert unser Kahn alle paar Minuten neues Baumaterial an.

### Bier für die Bürger

Schmucke Fachwerkhäuschen stehen jetzt neben idyllischen Windmühlen, durch unsere Siedlung rauscht ein Fluss. Endlich ist auch auf den Straßen und Feldern ordentlich was los: Da schleppt der dicke Kneipenwirt ein Bierfass in seine Gaststätte, der Bauer pflanzt Flachs an, und am Marktplatz

### Leben auf der Straße



Solange genug Nahrung da ist, läuft alles – bei Engpässen steht Ihre Bevölkerung Schlange.

versammeln sich ein paar Bürger und warten auf frische Leckereien. Schon ist auch der Bäcker zur Stelle, um duftendes Brot zu liefern. Auf gut 80 fein animierte Figuren sollen Sie treffen. Abgesehen von den Arbeitern sind normale Bürger unterwegs, die mit jeder Entwicklungsstufe prächtiger gekleidet sind. Anfangs tragen sie nur einfache Klamotten, später aufwändig bestickte, schmucke Gewänder. Jedes Wohnhaus wird von einer sichtbaren Person vertreten, die ihren täglichen Geschäften nachgeht. Außerdem sind Clowns, Akrobaten oder auf Holzbeinen humpelnde Piraten zu erkennen. Auf dem Bildschirm wuselt es fast wie in **Siedler 4** – allerdings wirkt alles deutlich realistischer als beim Aufbauspiel von Blue Byte.

### Neue Produkte

Ohne ausreichende Versorgung mit Fleisch und Brot, Bier und Tabak steigen Ihnen Ihre Schutzbefohlenen bald wütend aufs Dach. Also müssen Sie möglichst effiziente Produktionsketten aus dem Boden stampfen. Erst starten Sie eine

### Vom Acker bis zur Kneipe

Einer der über 15 neuen Produktionskreisläufe: Erst bauen Farmer die Rohstoffe Hopfen und Getreide an und liefern sie zur Brauerei. Anschließend gelangt das zünftige Bier in die Gaststätte und zum Marktplatz.





Rinderzucht, anschließend in deren Nähe die Metzgerei und eine Gerberei – dann hat die Bevölkerung zumindest Fleisch und Leder. Allerdings gibt es deutlich mehr solcher Güterverknüpfungen. In Teil 1 waren es 25, **Anno 1503** soll über 40 verkettete Betriebsanordnungen haben. Frisch dazugekommen sind unter anderem Flachs- und Hopfenanbau, Salzbergwerke und Brauereien. Ein neues Detail soll bewirken, dass Sie mit Ihren Spätmittelalter-Fabriken noch gezielter planen müssen: So können Sie bei einem Bauernhof bestimmen, ob er Getreide oder Alkohol (aus Korn) herstellt. Per Schalter im Informationsmenü wechseln Sie zwischen beiden Optionen.

Über den Handel mit anderen Städten verdienen Sie Geld

und gleichen eventuelle Engpässe in den eigenen Anlagen aus. Gegenüber **Anno 1602** bleibt das bewährte System letztlich unverändert, allerdings wird das Geschäftemachen über Land – etwa mit Karawanen – wegen der größeren Inseln wichtiger. Netterweise vereinfachen die Entwickler das im Vorgänger arg unübersichtliche Menü, mit dem Sie die festen Handelsrouten einrichten.

### Das Glück sichern

Mittlerweile geht es den Bürgern stetig besser. Aus dem Dorf ist eine Stadt geworden, immer prächtigere Bauten reihen sich entlang der Straßen. Inzwischen durchpflügt eine ganze Armada von Handelsschiffen die Meere, selbst exotische Waren haben wir reichlich. Aber das Glück hält vorerst nicht an: Piraten versenken allmählich unsere Pötte, im Norden greifen mongolische Stämme an. Wir brauchen Militär! Rasch steht eine Flotte von Kriegsschiffen zum Schutz der Transporte, auf Land ein Befestigungswall. Wenn das bloß nicht so teuer wäre! Schon murren die Bürger über die Steuern; die Armee ist viel zu klein, auf hoher See müssen wir selbst ran und die Seeräuber vertreiben. Der Kampfpark in **Anno 1503** soll deutlich umfangreicher werden als im Vorgänger. Auf See wie auf Land liefern Sie sich in Echtzeit-Manier Schlachten mit Freibeutern, Eingeborenen oder feindlich gesonnenen Computergegnern. Es gibt mehr Einheiten und ein paar neuartige Features – alle Details lesen Sie im Kasten »Das Kampfsystem«.

### Gegner mit Profil

In den Weiten der neuen **Anno**-Welt ist deutlich mehr los als im Vorgänger: Ihre vom Computer gesteuerten Kontrahenten im Kampf um Handelsmacht und Wirtschaftseinfluss sind wieder mit dabei. Deren Funktion ändert sich nur wenig – nach wie vor können Sie Handelsverträge abschließen oder diplomatische Beziehun-

gen aufnehmen. Allerdings erstellen die Entwickler für jede der Parteien ein spezielles Profil: Die eine will möglichst viel Land besitzen, eine andere die Vorherrschaft auf den Meeren. Das eine Volk bastelt an einem Monopol auf Fleischwaren, das andere kooperiert mit jedem, solange es dabei immer gute Gewinne einfährt.

Außerdem wertet Max Design die Eingeborenen kräftig auf zu neun unterschiedlichen Kulturen mit eigenen Gebäuden und Verhaltensweisen. Die Eskimos etwa wohnen in schicken Iglus und sind auf Fischwaren spezialisiert. Die kriegerischen Mongolen hingegen hausen in Zelten und sind vor allem darauf aus, anderen eins überzubraten.

### Abenteuer und Spannung

Wer klare Ziele vor Augen braucht, soll voll auf seine Kosten kommen: Anders als im Vorgänger siedeln Sie sich auf Wunsch durch eine ausgewachsene Kampagne. Deren Story folgt dem Schicksal eines jungen Mannes, der von Abenteuern träumt und sich eines Tages auf den Weg in die große weite Welt macht. Ohne Kampf und den strategischen Einsatz des Militärs läuft da nichts. Als Belohnung für die Mühen sollen prächtig gerenderte Videosequenzen locken. Allzu viele Details zur Handlung und den Aufträgen stehen momentan noch nicht fest, die Entwickler haben gerade erst mit den Arbeiten daran begonnen.

### Wohnhaus-Entwicklung

In **Anno 1503** entwickelt sich Ihre Zivilisation wie im Vorgänger in fünf Stufen. Auch unser Haus – achten Sie auf die stets gleich große Grundfläche – mutiert von der einfachen Hütte zur prächtigen Villa. Damit die Städte schön abwechslungsreich wirken, gibt es allein zehn Grafik-Sets für Wohngebäude einer Stufe, also 50 Einzelgrafiken.

**Pionier:** Gleich nach dem Einzug ins neue Land müssen Ihre Untertanen mit wackligen Strohhütten Vorlieb nehmen.



**Siedler:** Die zweite Entwicklungsstufe folgt schon bald, dann gibt's immerhin Steinwände und Dächer, durch die es nicht reinregnet.

**Bürger:** In der dritten Stufe bekommen Sie nicht nur schönere Häuser, sondern beispielsweise auch ausgewachsene Universitäten.

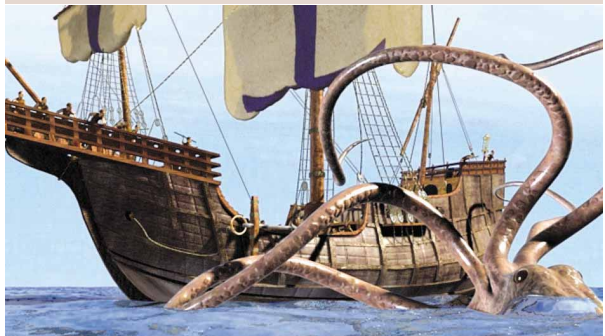


**Kaufleute:** Sobald richtig viel Geld in den Kassen klimpert, reicht es für ein paar noch prächtigere Bauten im nord-deutschen Hanse-Stil.

**Aristokraten:** Schöner geht es nicht – dieses königliche Gemäuer stellt die höchste Entwicklungsstufe für Ihre Schutzbefohlenen dar.



### Kampagne mit Handlung



Videos erzählen in der Kampagne von einem kleinen Jungen, der Geschichten vom großen Abenteuer hört und sich dann selbst auf die Reise macht.





Jongleure, Priester, Passanten, ein Herr führt sogar den Hund Gassi – die detailliert dargestellte **Bevölkerung** ist die wichtigste Neuerung.

An den anderen Modi ändert sich nichts: Im Endlosspiel bauen Sie ohne vorgegebenes Ziel einfach vor sich hin und freuen sich über glückliche Untertanen; friedliche Zeitgenossen kommen auf Wunsch komplett



In den **Erzöfen** entsteht aus Eisenerz Eisen.

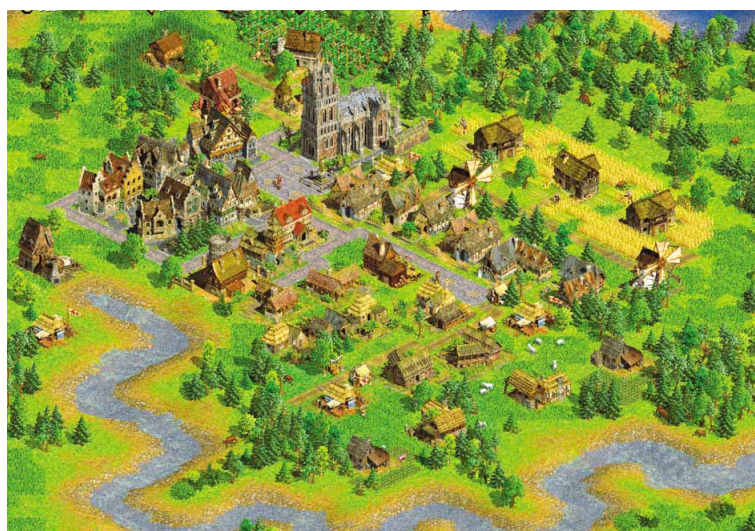
ohne Kämpfe aus. Außerdem ist eine größere Anzahl von Einzelszenarios geplant, in denen Sie beispielsweise eine bestimmte Anzahl von Siedlern vorweisen oder es zum Monopolisten für teure Stoffe bringen müssen.

### Bücher machen schlau

Ihre Untertanen brauchen langfristig nicht nur Fleisch und

Bier, sondern auch geistige Nahrung. Deshalb können Sie (abhängig vom Entwicklungsgrad) Klosterschulen oder Universitäten errichten. Mit denen sind die Werften in der Lage, schnellere Schiffe zu konstruieren, Bauern vergrößern ihre Farmen. Um zu lernen, verbrauchen Schüler Pergament und Leder, Studenten richtige Bücher. Und die müssen Sie mit den entsprechenden Betrieben herstellen und regelmäßig zu den Bildungsstätten transportieren.

All die neuen Features und die schönere Grafik haben ihren Preis: Das Programm braucht mehr Rechenpower als der Vorgänger. Allerdings versprechen die Entwickler, dass es ab der Pentium-II-Klasse problemlos läuft. Eine Grafikkarte ohne 3D-Unterstützung reicht voraussichtlich aus, allerdings muss sie über 8 MByte Hauptspeicher verfügen und per AGP-Schnittstelle im Computer stecken. Die Standard-Auflösung beträgt 1024 mal 768 Pixel, möglich sind bis zu 1600 mal 1200 Pixel. **PS**



In der mittleren der drei **Zoomstufen** haben Sie optimale Übersicht.

## Anno 1503

**Genre:** Aufbauspiel  
**Termin:** Oktober 2001

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

**Peter Steinlechner:** »Was für ein Spiel! Es ist immer noch Anno, aber mit genau den richtigen Verbesserungen, vor allem beim Kampfsystem und der Bevölkerung. Auch die frischen Ideen, etwa die neun Kulturen, gefallen mir. Außerdem sieht es einfach wunderschön aus. Hier steht uns wieder ein echter Sucht-Titel erster Klasse ins Haus.«



Riesen-Screenshot

# Die neun Neutralen



## Indianer

Die Rothäute sind ein sehr sanftmütiges Volk, das Leder und andere Naturprodukte herstellt. Wenn nötig, gräbt es aber das Kriegsbeil aus und wehrt sich.



## Beduinen

In den wärmeren Gefilden sind sie die Spezialisten für Transporte aller Art: Ihre Kamel-Karawanen bringen wertvolle Güter sicher von Stadt zu Stadt.



## Mauren

Die Mauren in ihren wunderschönen Marmor-Palästen sind wahre Handelsspezialisten und lassen sich leicht zu einem Geschäft überreden.

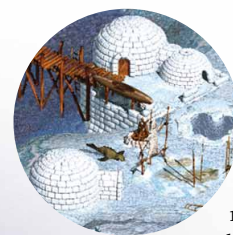


## Afrikaner

Selbst in der glühendsten Wüste fühlen sich die Afrikaner noch wohl. Das friedliche Volk ist vor allem für Lebensmittel ein dankbarer Abnehmer.



Hier zeigen wir Ihnen die neun neutralen Völker, denen Sie in Anno 1503 begegnen. Nicht nur grafisch, sondern auch in ihrem Verhalten unterscheiden sie sich deutlich voneinander – einige sind nett, andere nicht mit Vorsicht zu genießen.



### Eskimos

Den Iglu-Bewohnern ist es auf unserer Insel zu heiß – normalerweise wohnen sie weiter nördlich. Der Fischfang ist das Spezialgebiet des Polarvolks.



### Südsee-Bewohner

So gut wie die Bewohner der Karibik möchte man es haben – allerdings sind sie so wunschlos glücklich, dass sie nur ein paar Luxusprodukte kaufen.



### Höhlen-menschen

Die tumben Keulenträger ähneln noch am ehesten den Eingeborenen aus Anno 1602. Ein bisschen Handel ist zwar drin – aber da finden sich bessere Partner.



### Azteken

In großen, teils filigran behauenen Canyons wohnt das südamerikanische Volk. Als Baukünstler beherrschen sie den Umgang mit Steinen und Ziegeln.



### Mongolen

Die wilden Reiter aus dem Osten sind das aggressivste Volk. Wer seine Siedlung zu sehr in ihre Richtung ausdehnt, muss stets mit Angriffen rechnen. **PS**

