

Machtwechsel im Aufbau-Genre

Anno

Seit Jahren tragen Blue Bytes wuselige Siedler die Aufbauspiel-Krone. Die entreißt ihnen Anno 1602 mit seiner locker-leichten Mixtur aus Städtebau, Handel und einem Schuß Echtzeit-Strategie.

1602



Revolution bei den Aufbauspielen: **Anno 1602** schubst tatsächlich **Siedler 2** vom Thron. Wenn Sie einmal mit Sunflowers' leicht verdaulichem Aufbau-Wirtschafts-Strategiemix anfangen, werden Sie sich seinem Bann kaum entziehen können. Sie errichten nicht einfach eine Siedlung, um Rohstoffe abzubauen und irgendwann die böse Konkurrenz anzugreifen. Nein, hier müssen Sie außerdem eifrig handeln, Ihre Einwohner bei Laune halten, neue Inseln erforschen und besiedeln, so-

wie Piraten und konkurrierende Nachbarn bekämpfen. Keine Angst, dabei werden Sie nicht von Statistiken und trockenen Menüs gequält – die Bedienung ist kinderleicht und übersichtlich.

Reif für die Insel

Wir schreiben das Jahr 1602. Auf einem kleinen Handelsschiff kehren Sie dem über-völkerten, armen Europa den Rücken, um Ihr Glück in der Ferne zu suchen. Das Spiel beginnt mit Ihrer Ankunft in einer fernen, isometrisch dargestellten Inselwelt. Bis zu

drei andere Völker treten gegen Sie an, die wahlweise vom Computer oder von Mitspielern geführt werden. Die Landkarte ist von Anfang an aufgedeckt, Sie können die Aktionen Ihrer Konkurrenten jederzeit beobachten – sogar deren Schiffe und Truppen. Lediglich Eingeborenen-dörfer oder Piratennester sind zunächst versteckt.

Auf jedem Eiland warten saftige Wiesen und dichte Wälder, auf manchen Inseln erheben sich Berge oder plätschern Bäche munter daher. Die Fleckchen bieten unter-

schiedliche Anbaumöglichkeiten und Ressourcen. So wächst auf dem einen Baumwolle prächtig, während Kaubohnen kümmerlich eingehen, eine andere Insel beherbergt dafür wertvolles Erz oder gar Goldvorkommen. Sobald Sie vor einer Küste ankern, können Sie per Maus-klick die Ressourcen des Eilands erkunden. Ihr Schiff ist mit den nötigsten Baumaterialien ausgestattet, die für erste Gebäude ausreichen. Sobald Sie Ihre Trauminsel gefunden haben, ist der große Augenblick da: Mit



Schiff auf Patrouille schicken



Invasion!

Während unsere Flotte Türme und Schiffe bekämpft, kümmern sich unsere Soldaten um die Verteidiger an Land (1024x768).

Facts

- 16 Solo-Szenarios
- 6 Mehrspieler-Missionen
- 45 Gebäudetypen
- 23 verschiedene Waren
- 5 Entwicklungsstufen
- 30 Berufe
- 4 Schiffstypen
- 4 Truppentypen
- 3 Auflösungen
- 3 Zoomstufen

dem Bau eines Kontors fällt endlich der Startschuß für Ihr Imperium.

Flinker Hausbau

Der Aufbau von Häusern und Produktionsstätten ist äußerst simpel. Aus einem Menü fischn

Sie sich das gewünschte Gebäude und platzieren es auf Ihrer Insel. Im Gegensatz zu **Siedler 2** stehen Neubau und Bewohner sofort bereit. Es reicht nicht, die neue Heimat wahllos mit Häusern zuzupflastern, denn das Zusammenwirken der Farmen, Bergwerke oder Schmieden ist entscheidend. Ein Beispiel: Wenn Ihre Untertanen gemütlich eine Zi-



Einfaches Bauen: Der Einzugsbereich eines Gebäudes wird erhellt angezeigt (800x600).

garre paffen wollen, können Sie ihnen nicht einfach eine Tabakpflanze vor die Tür legen. Statt dessen brauchen Sie eine Tabakplantage und eine Zigarrenmanufaktur, wo die Blätter zu dicken Havannas weiterverarbeitet werden. Beide Betriebe dürfen nicht zu weit auseinanderliegen, damit der Arbeiter aus der Manufaktur sich den Tabak von der Plantage holen kann. Dieser Einzugsradius wird vor jedem Neubau angezeigt, und läßt sich auch später noch abrufen. Wenn Sie ein Wegenetz anlegen, bringt ein Karren Fertigwaren und überschüssige Rohstoffe automatisch ins nächste Kontor oder in eine Markthalle.

Lebendige Welt

Der Wuselfaktor ist bei **Anno 1602** zwar niedriger als bei **Siedler 2**, dennoch gibt's eine Menge zu sehen: Jäger erlegen Hirsche mit einem wohlgezielten Schuß, in Schmieden glühen Feuerstellen und rauchen Kamine. Imposante Dreimaster durchpflügen das Meer, während sich kleine Fi-

scherboote ängstlich in Küstennähe halten. Windmühlen-Flügel drehen sich gemächlich im Wind, und Kanoniere bewachen neben Ihren Geschützen Hafenzufahrten oder die dicken Stadtmauern. Dorfbewohner, die über die Straße spazieren, sind allerdings nur Statisten und gehen keiner richtigen Tätigkeit nach. Ganz anders die Feuerwehrleute oder Ärzte, die bei plötzlich ausbrechenden Bränden und Epidemien selbständig ausrücken, um das Schlimmste zu verhindern. Kurze Ren-



Rotierende Symbole zeigen Versorgungslücken und stillgelegte Bauten an.

derfilme kündigen solche Ereignisse an, auf kleinere Katastrophen weist ein unsichtbarer Sprecher hin (»Wir haben keinen Alkohol mehr!«).



In Werften laufen Kriegs- und Handelsschiffe vom Stapel (640x480).

Jörg Langer



Siedeln für Genießer

Es ist schon bezeichnend, wenn die gesamte Redaktion Martin

und Mick beim 1602-Dauertest gebannt über die Schultern linst. Zwar ist Anno weniger wuselig als Siedler 2, doch genauso charmant. Durch das kurze Tutorial haben auch Einsteiger schnell alles im Griff. Um Kleinkram brauchen Sie sich nicht zu kümmern, denn die Waren werden innerhalb einer Insel automatisch verteilt.

Eins frage ich mich allerdings: Warum können meine Truppen keine Erfahrung sammeln? Mit wertvollen Veteranen würde das Verazten meiner Soldaten noch wichtiger und der Strategie-Part noch interessanter. Dafür weiß ich zu schätzen, daß sich die Computerspieler der eigenen Spielstärke anpassen. So eilen sie nie zu weit voraus, wenn man sich mal zurücklehnt und entspannt dem knuddeligen Treiben seiner Kolonisten zuschaut.



Ein **Galgen** schreckt Räuber ab.

Launische Bürger

Die Untertanen in Ihren Wohnhäusern sind ganz schön anspruchsvoll. Ständig fordern sie Konsumgüter oder teure Bauten: So muß eine Kneipe her, wo man sich mal einen Becher Rum hinter die Binde gießen kann, oder ein Badehaus, um sich den Rücken zu Schubbern. Auch schnöde Stoffe reichen bald nicht mehr – plötzlich sollen es Kakao oder gar Goldschmuck sein. Wenn Sie die wachsenden Forderungen brav erfüllen, bedanken sich Ihre Schützlinge mit einer höheren Entwicklungsstufe: Wie bei **Caesar 2** werden aus profanen Holzhütten automatisch Fachwerkhäuser, die zu massiven Steinbauten, Villen und schließlich kleinen Palästen mutieren – genügend Baumaterial vorausgesetzt. Je pompöser ein Wohnhaus ist, desto mehr Bewohner ziehen ein, die zudem freiwillig höhere Steuern berappen.

Siegeszug der Technik

Mit jeder neuen Entwicklungsstufe (insgesamt gibt es fünf) stehen weitere Gebäudetypen zur Verfügung. Nach und nach errichten Sie Erzschmelzen, Werkzeugschmieden oder gar Kanonengießereien. Kontore ersetzen Sie durch größere Lagerhäuser, holprige Feldwege durch gepflasterte Straßen. Doch der Fortschritt hat sei-



Wenn der **rote Hahn** auf den Dächern sitzt, müssen sich die Feuerwehrleute sputen.

nen Preis: Statt Holz und etwas Geld verschlingen Neubauten nun Ziegel, Werkzeuge und stolze Beträge; außerdem steigen die Unterhaltskosten drastisch.

Fliegende Händler

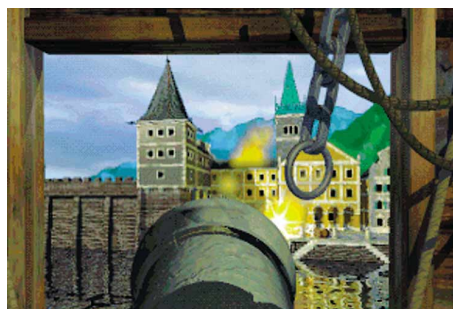
Irgendwann erwischt es jeden: Eine Erzmine versiegt, die nächste Gewürzlieferung läßt auf sich warten – und schon entstehen Versorgungslücken. Wohl dem, der beizeiten gute Handelsbeziehungen geknüpft hat. Von Mitspielern kaufen Sie fehlende Güter oder verscher-

beln Überschüsse, indem Sie Schiffe zu ihren Kontoren schicken. Ein Mausklick auf den fremden Hafen oder Marktplatz zeigt Angebot und Nachfrage Ihres Partners an, sofern er zuvor einem Handelsvertrag zugestimmt hat. Außerdem steuern neutrale Handelsschiffe regelmäßig Ihre Kontore an. Dabei müssen Sie nicht jedesmal Güter verschieben, statt dessen legen Sie die zu handelnden Warenarten, Mengen und Preise bequem im Voraus fest. Die fliegenden Händlern fordern aller-



In der kleinsten **Zoomstufe** behalten Sie auch Nachbarinseln und vorbeifahrende Schiffe im Blick.

dings hohe Preise, zahlen wenig und haben nicht immer das Gewünschte an Bord. Da keine Insel alle Ressourcen bietet, müssen Sie schon



Eine **Filmsequenz** warnt vor einem bevorstehenden Piratenangriff – unsere Flotte fängt die **Seeräuber** ab.

Dieser
Render-Film
kündigt die
Pest an.



Martin Deppe



Aufbau- reigen mit Kult- Appeal

Eine Warnung vorweg:

Fangen Sie niemals eine Partie Anno 1602 an, wenn Sie in den folgenden Tagen noch was zu erledigen haben – dieses Spiel ist nämlich ein Freizeitkiller erster Kajüte. Sogar an gute Vorsätze wie »nur noch das Gewürz-Schiff ausladen, dann ist Schluß für heute« werden Sie sich Stunden später allenfalls verschwommen erinnern. Der Reiz, die nächste Aufbaustufe zu erreichen oder endlich das üppige Eiland von nebenan zu besiedeln, ist einfach zu groß. Der Modelleisenbahn-Effekt kommt voll rüber: Richtig fertig ist Ihre Inselwelt nie.

Nur keine Hektik!

Selbst mit mehreren besiedelten Inseln behält man immer die Übersicht. Hektik kommt selten auf, nur in manchen kriegerischen Szenarios ist Eile angesagt. Kritikpunkte hab' ich nur wenige: Neubauten sind mit einem Schlag fertig; emsig mauernde Bürger wie bei Blue Bytes Siedlern bekomme ich nicht zu Gesicht. Und die rechtwinklige Anordnung der Straßen und Siedlungen paßt eher zu amerikanischen Reißbrett-Städten als zu einer Gemeinde des 17. Jahrhunderts. Dafür kann ich meine Schiffe und Truppen direkt steuern und genau festlegen, wohin welche Ware befördert werden soll. Wer Aufbauspiele auch nur ein bißchen mag, wird Anno 1602 lieben. Doch genug der Worte – gerade ist ein Schiff mit Gold eingelaufen...

wenn eins Ihrer Schiffe in Küstennähe vorbeikommt.

Piratenflagge voraus

Schwerbeladene Handels-schiffe künden zwar von Ihrem Reichtum, ziehen aber leider auch Piraten magisch an. Solchen maritimen Plagegeistern schicken Sie Ihre Kriegsmarine entgegen, die Sie wie in einem Echtzeit-Strategiespiel steuern. Die Kriegsschiffe kommen in zwei Versionen daher und nehmen mit einer unterschiedlichen Kanonenzahl den Feind vor die Rohre. Ihre Flotten gehorchen einfachen Formationsbefehlen ebenso wie Patrouillen-Aufträgen, mit denen Sie zwischen Ihren Inseln nach dem Rechten sehen. Mit Piraten können Sie sogar handeln, indem ein leeres (!) Handels-schiff todesmutig in ihren geheimen Stützpunkt segelt, den Sie wie ein Eingeborendorf erst aufstöbern müssen. Die Seeräuber sind auch gerne bereit, Ihre Konkurrenten kräftig in die Mangel zu nehmen – natürlich nur gegen klingende Münze.

Echtzeit-Invasionen

Weder die Konkurrenz-mächte noch die Seeräuber schrecken vor Invasionen zurück.

früh expandieren. Das funktioniert genau wie bei Ihrem ersten Eiland. Mit der Zeit besiedeln Sie mehrere Nebeninseln, die sich auf verschiedene Handels- und Bedarfsgüter spezialisieren: Auf der einen sprießen Baumwollfelder, auf der nächsten entsteht die Schwerindustrie. Frachtschiffe in zweierlei Größe und Geschwindigkeit kreuzen mit Rohstoffen und Fertigwaren zwischen Ihren verstreuten Kontoren. Mit einem einfach zu bedienenden Routenplaner weisen Sie den Windjammern feste Handelsstrecken zu, die sie fortan abklappern. Auf manchen Inseln hausen Eingeborene, die gerne Tauschhandel mit Ihnen betreiben. Deren Dörfer entdecken Sie allerdings erst,



In der Höhle des Löwen: Unser Schiff besucht ein Piratennest.



Vom kleinen Dorf zur imposanten Stadt: Ihre Siedlung entwickelt sich prächtig.

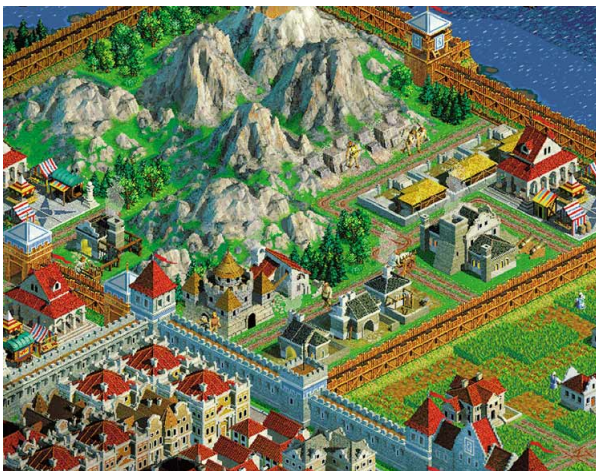
Gegen diese Bedrohung helfen Palisaden und Stadtmauern, die von Kanonentürmen aus Holz oder Stein gesichert werden, sowie einem stehenden Heer. In Burgen und Festungen rekrutieren Sie vier Truppentypen: Säbelkämpfer, Musketiere, Kanoniere und Kavalleristen. Die Soldaten bewegen Sie mit üblichen Echtzeit-Befehlen. Wie die Marine geht auch Ihre Armee auf Patrouille oder nimmt eine geordnete Formation ein. Natürlich kann Ihnen niemand verbieten, Ihrerseits beim Gegner einzufallen. Verletzte Krieger pöppeln Ihre Ärzte in der Heimat schnell wieder auf.

Knappe Kriegskasse

Soldaten und Befestigungsanlagen verschlingen ein



Wegen des **Eingeborenendorfs** dürfen wir nur im hellen Gebiet bauen.



Hier sind Schwerindustrie, Landwirtschaft und Stadt streng **getrennt**.

Heidengeld und beachtliche Rohstoffmengen. Zwar können Sie feindliche Niederlassungen erobern, indem Sie alle Markthallen und Kontore zerstören und schnell eine eigene Hafenanlage errichten, doch die Kosten für eine Invasion bekommen Sie damit kaum wieder herein. Dadurch machen die Echtzeitkämpfe einen relativ kleinen Anteil in **Anno** aus. Hinzu kommt, daß die ersten Soldaten erst in den höheren Entwicklungsstufen verfügbar sind, und Sie bis dahin mehrere Stunden spielen. Lediglich in einigen Szenarios ist das Militärwesen entscheidend. Immerhin sind die Echtzeit-Schlachten weitaus spannender als bei **Siedler 2**, wo sich die Truppen nervigerweise nur indirekt steuern lassen.

Vorgefertigte Inseln

Neben dem standardmäßigen Endlosspiel, bei dem Sie die komplette Aufbauphase durchlaufen, gibt's 16 Einzel- und sechs Mehrspieler-Szenarios. In denen starten Sie teilweise mit ausgebauten Siedlungen. Die Siegbedingungen sind überwiegend wirtschaftlich orientiert, beispielsweise müssen Sie ein Kakao-Monopol aufbauen. Dazu sind alle Inseln zu besiedeln, auf denen die Schokoladenpflanze wächst. Da die liebe Konkurrenz das gleiche Ziel hat, kommen Sie kaum um eine Invasion herum. Einige Szenarios sind von Beginn an militärisch angelegt. So treten Sie gegen einen haushoch überlegenen Gegner an, der sich in einer

gewaltigen Festungsstadt verschanzt hat. Bis die endlich eingeebnet ist, vergehen mehrere Tage echter Spielzeit. Doch so spannend die vorgefertigten Welten auch sind, die Endlosspiele machen am meisten Spaß. Denn in denen ist man vom ersten Spatenstich an dabei und muß sein liebevoll aufgebautes Imperium nicht verlassen, nur weil die Siegbedingung erfüllt ist.

Höflicher Computer

Die CPU-Konkurrenten passen sich dynamisch Ihrer Spielweise an: Selbst wenn Sie sich mit dem Aufbau Ihrer Kolonie Zeit lassen, ziehen die Computer-Herrscher nicht davon. Sobald Sie jedoch expansionsfreudig Insel um Insel besetzen, gründen auch die Nachbarkolonien eifrig neue Niederlassungen. Auf der anderen Seite behalten die Computer-Völker unfreundliches Verhalten Ihrerseits lange in Erinnerung. Wenn Sie beispielsweise hinterrücks auf einem Eiland Ihres Mitbewerbers einfallen, wird der Ihnen später jederlei Friedensvertrag verwehren – es sei denn, Sie zahlen reumütig fetten Tribut.

Für Mehrspieler-Partien mit bis zu drei Freunden

Mick Schnelle



Liebe auf den ersten Klick

Anno 1602 ist eines der Spiele, in die ich mich auf den ersten Blick

verliebt habe und von denen ich bis heute nicht losgekommen bin. Ängstlich beobachte ich meine vollbeladene Flotte, die in piratenverseuchten Gewässern kreuzt. Gebannt fiebere ich mit meinen Leuten der nächsten Ladung Alkohol entgegen, die die Laune meiner Untertanen hebt.

Neben dem äußerst ansprechenden Spielprinzip und der intuitiven Steuerung tut die schöne Grafik das ihre dazu. Die direkten Einflußmöglichkeiten lassen Sie Anno 1602 in vielen Punkten anders erleben als das indirektere Siedler 2. Mir machen beide trotz der schöneren Grafik von 1602 gleich viel Spaß. Und wer weiß, was Blue Byte für Siedler 3 noch alles in petto hat?

brauchen Sie nur eine CD. Trotzdem eignet sich **Anno 1602** eher für Solisten: Die meiste Zeit werkeln Sie so wieso an Ihren Inseln, die Interaktion mit Ihren Kontrahenten ist somit weitaus niedriger als in anderen Spielen. Außerdem kann eine Partie mehrere Tage dauern – da wird es terminlich schwierig, seine Kumpels bei der Stange zu halten. **MD**

Anno 1602

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Sunflowers
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	40 oder 100 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Befriedigend



Episches Aufbauspiel mit hohem Suchtfaktor.

Bilderbuch-Insel

Der Job als Chef einer Trauminsel kann ganz schön hart sein. Wir zeigen, was



**Getreide-
farm**

Dieser Sensenmann ist harmlos: Er erntet mit kräftigen Schwüngen das reife Korn – der erste Schritt zum knusprigen Backwerk ist getan.



**Wind-
mühle**

Don Quichotte hätte seine helle Freude an dieser Windkraftanlage, in der ein Müller das angelieferte Getreide zu feinem Mehl mahlt.



Bäckerei

Hier werden aus Mehl goldbraune Brötchen gebacken. Manche Redaktions-Insulaner sagen auch Semmeln, Schrip-pen oder Weckle dazu...



**Große
Burg**

In Burgen bekommen Bürger einen ulkigen Anzug, Säbel, Musketen oder Kanonen spendiert. Von nun an heißen sie nicht mehr Bürger, sondern Soldaten.



**Tiefe
Erzmine**

Die »große Schwester« der Standard-Erzmine erlaubt besonders tiefe Förderschächte. Auf dem Eisenerz basiert unsere gesamte Schwerindustrie.



**Erz-
schmelze**

In der Schmelze geht's heiß her: Hier wird das angelieferte Erz über Holzfeuern verhüttet, um wertvolles Eisen für Waffen und Werkzeuge zu gewinnen.



**Kanonen-
gießerei**

Aus Eisen und Holz entstehen die Donnerrohre, die Schiffsbesatzungen und Artilleristen so sehr lieben. Die bösen Piraten sehen das ganz anders...



unter der Lupe

in einer turbulenten, mustergültigen 1602-Kolonie so alles abgeht.



**Lande-
truppen**

Gerade besteigen Soldaten ein Kriegsschiff – nur so erreichen sie den Feind auf der Nachbarinsel mit trockenen Füßen. Wer will sich schon erkälten?



**Raub-
überfall**

Der Herr in Grün hat schlagkräftige Argumente. Das hat unser Karrenschieber dann auch gleich eingesehen und ihm alle Waren fast freiwillig überlassen.



Kontor

Unser Kontor ist ein beliebtes Ausflugsziel für fliegende Händler, die unsere Überschüsse aufkaufen oder Waren zu Wucherpreisen verschern.



**Piraten-
angriff**

Die Vorfahren der Software-Piraten haben es mehr auf Hardware abgesehen – vor allem auf Gold. Zum Glück geht unsere Kriegsflotte energisch dazwischen.



**Feuers-
brunst**

Wenn's an allen Ecken brennt, eilt die Einmann-Feuerwehr schnell herbei und löscht die Flammen – sogar ohne nerviges Tatütataa.



Werft

Wo kommen eigentlich die kleinen Schiffe her? Richtig, aus der Werft. Die beseitigt auch häßliche Gefechtsschäden an unseren kostbaren Pöten.



**Fischer-
hütte**

Da Käpt'n Iglo Urlaub macht, muß Fischers Fritze frische Fische fischen. Das tut er gerne – aber nur vor seiner Hütte. Rudern ist nämlich anstrengend.