

„Heiho, heiho, jetzt sind Sie wieder froh!!!“ Sie fragen was das soll? Nein, das ist nicht etwa ein Ausbruch von Zwerg Sieben nach der Einnahmen-Bekanntgabe des letzten Disney-Streifens, sondern die Jubelarie des Testers B., der soeben seine unersättlichen Anno 1602-Bürger im höchsten Schwierigkeitsgrad für Sekunden zufriedienstellen konnte. Verdammt, Sunflowers, ist das Ding hier schwer, und verdammt genial ist es obendrein...

# Anno 1602

# BAUERN

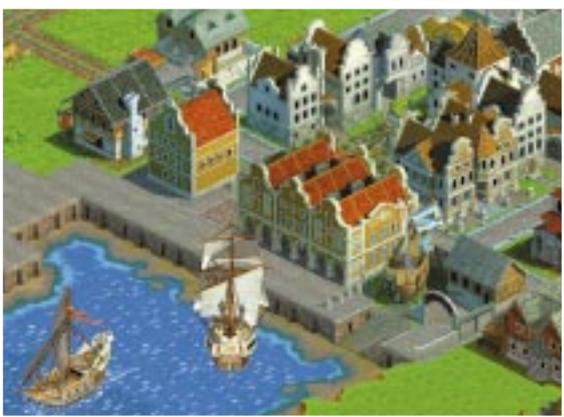


Dabei fängt doch alles so harmlos an, schließlich fühlt man sich nach den ersten fünf Missionen des vorzüglichen Tutorials bereits wie Herr Kolumbus selbst. Die paar Inseln werden doch noch zu besiedeln sein, oder? Also schnell das kleine Schiffelein zur großen

Insel geschickt, ein paar Werkzeuge und Nahrungsmittel ausgeladen, und schon steht das erste Kontor, das Tor zur neuen Welt ist geöffnet. Wie von selbst vollziehen sich die nächsten Schritte: Ein paar Holzfäller werden in den finsternen Wald geschickt, Feldwege planiert, und die ersten Blockhütten für die mutigen Pioniere entstehen. Prima, die Handkarren holen die gefällten Bäume automatisch ab, und der Fischer hat auch schon sein Schiffelein zu Wasser gelassen. Aber warum gucken die Pioniere denn so grimmig? Ach so,



Die wichtigsten sozialen Einrichtungen wie Kirche, Hochschule und Theater sind direkt im Zentrum.



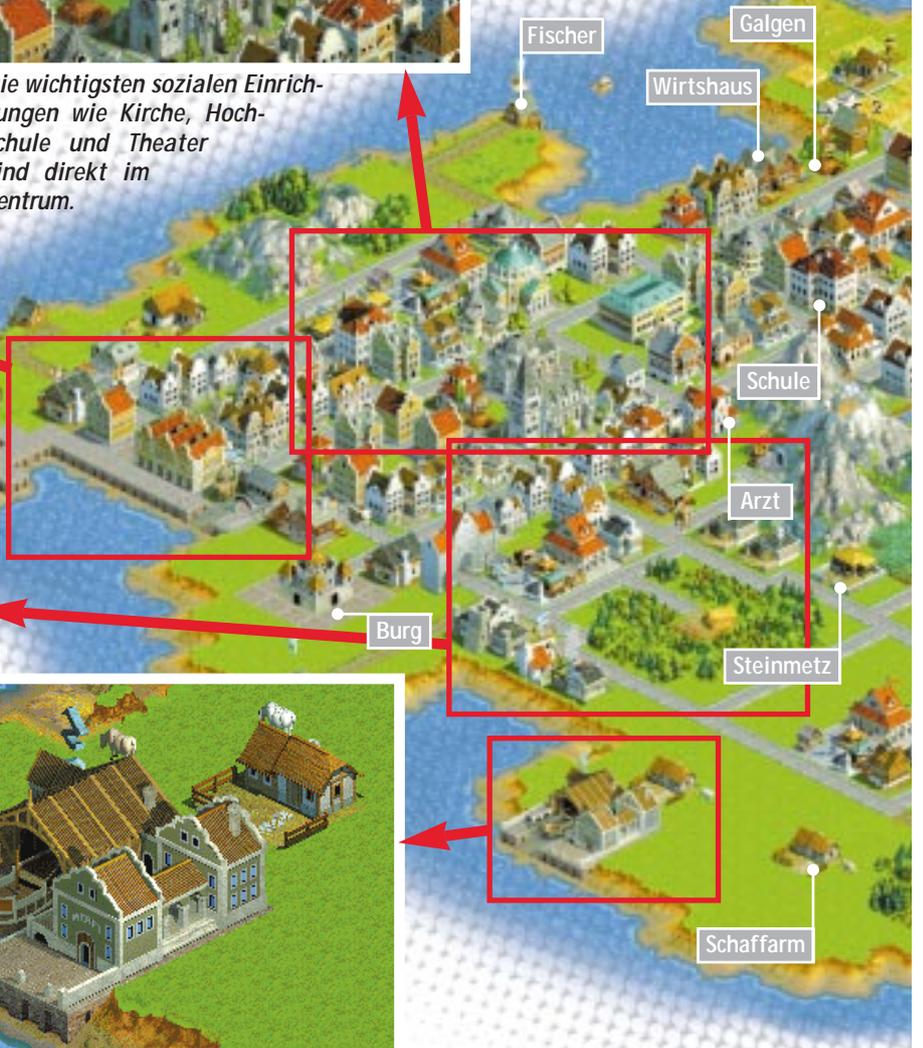
Ein Kontor der Stufe drei dient als Warenumschlagplatz für alle Handelsschiffe.



Die Erzmine bedient die Werkzeug- und Waffenproduktion auf engstem Raum.



In der Werft beginnt zu diesem Zeitpunkt etwa die Produktion von Kriegsschiffen.



# MANAGER

die wollen Stoffe haben. Hmm, also folgt jetzt eine Schaffarm samt Webstube, aber was das alles kostet! Warum steigen denn die Mickerbürger nicht in die nächste Stufe auf, woher sollen Ziegel kommen, und die Werkzeuge gehen auch langsam zur Neige?!? Jaja, Sie sehen, was auf den ersten Blick nicht nur wunderhübsch, sondern auch kinderleicht aussieht, erweist sich schnell als hochkomplexes Wirtschaftssystem, das nach genauer Planung verlangt. Wer gerade zu Beginn des Spiels nicht bedenkt, wo und warum ein Häuschen gebaut werden sollte, steht schon nach kurzer Zeit oh-

ne Hemd da und kann fällige Rechnungen nicht mehr begleichen.

### Die Siedler 33 1/3?

Jetzt aber mal hübsch der Reihe nach, was für ein Spiel ist Anno 1602 eigentlich? Nun, vergleichen läßt sich das Prestigeobjekt von Sunflowers am ehesten mit den Siedlern von Blue Byte. Genau wie dort befördert man Sie hier zum Präsidenten Ihres eigenen Volkes, dessen Geschicke ab sofort in Ihrer Hand liegen. In 16 Szenarien oder in einem Endlosspiel sollen Sie für blühende Landschaften und reichlich arbeitssame Untertanen sorgen, eine Aufgabe, die schon so manchem Kanzler erhebliche Kopfschmerzen bereitete. Doch stärker als bei den Siedlern müssen Sie auch an die Sicherheit denken.

Besonders in den höheren von vier Schwierigkeitsgraden gilt es, ein Auge auf die drei ständig präsenten Computergegner zu werfen und Ihr erworbenes Terrain durch Verteidigungsanlagen gegen feindliche Übergriffe zu schützen. Dazu stehen Ihnen natürlich auch diplomatische Optionen offen, Handels- und Friedensverträge garantieren in der Aufbauphase zumeist störungsfreie Siedlungsarbeit. Kommt es doch zum Konflikt, führen Sie Kanoniere, Musketiere, Schwertkämpfer und Reiter-

schwadronen ganz C&C-kompatibel in Echtzeit über die Inseln, kräftig unterstützt von gut bewaffneten Kriegsschiff-Flotten.

### Ein Faß ohne Boden

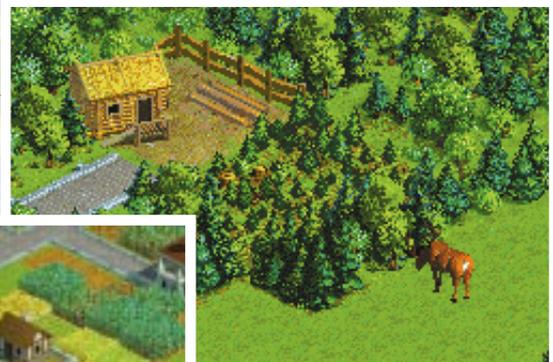
Der Schwerpunkt von Anno 1602 liegt aber auf dem Handel. Die primäre Einnahmequelle sind Ihre Untertanen selbst, die Sie für erfolgreiche Siedlungspolitik mit Steuern belohnen. Nun haben ja Pioniere bekanntlich recht wenig Spargroschen auf der hohen Kante, deshalb müssen Sie dafür sorgen, daß allmählich der



Aristokratenhaus



Aus Zuckerrohr wird in der Schnapsbrennerei Rum für die durstigen Siedler.



Holzfälle sorgen vorzugsweise am Rande der Siedlung für stetigen Nachschub des Baumaterials.



Hier wird Nahrung produziert. Vier Getreidefarmen bedienen zwei Mühlen und einen Bäcker.



**Zu Beginn des Spiels weist Sie das exzellente Tutorial in alle Grundlagen des Siedelns ein. Nach fünf Missionen kommen Sie dann bereits mit der Iconsteuerung blendend zurecht.**

Wohlstand in Ihre Kommune Einzug hält. Gelingt es Ihnen, Ihre Untertanen stets mit den nachgefragten Gütern einzudecken, danken diese es Ihnen mit Stufenaufstiegen. Aus Pionieren werden zunächst Siedler, dann Bürger, Kaufleute und schließlich Aristokraten, deren hohe Finanzkraft die Staatskasse dank hoher Steuereinnahmen sichtlich entlastet. Ganz so einfach ist die Sache aber logischerweise nicht, denn je weiter Ihre Untertanen sich entwickeln, desto mehr Waren dürfen Sie auch herankarren. Langen Pionieren noch Stoffe und Steine zum Stufenan-

stieg, wollen Bürger zusätzlich auch noch Alkohol, Tabakwaren und Gewürze, Aristokraten fordern sogar gleich alle 13 Endprodukte an. Zwar bereisen fahrende Händler regelmäßig jedes Kontor, doch auf Dauer wird der Zukauf eines Gutes immer teurer, so daß sich letztlich nur eigene Produktionsanlagen wirtschaftlich rechnen.

**Was kostet die Welt?**

Allein aus Platzgründen können Sie natürlich nicht alle Waren auf Ihrer Startinsel herstellen, so daß Sie im Verlauf des Spiels zwangsläufig expandieren müssen. Jede der zehn bis 15 Inseln einer (zufällig ausgewürfelten) Weltkarte eignet sich generell für drei landwirtschaftliche Anbauarten besonders, außerdem können Ihre Erkundungsschiffe mit etwas Glück noch Erz oder Goldvorkommen entdecken. Dank des logischen Aufbaus kommen Sie recht schnell dahinter, wie das Warensystem von Anno 1602 funktioniert, und schon bald werden Sie problemlos Ihr Getreide in Mühlen und Bäckereien weiterverarbeiten, aus Zuckerrohr Schnaps brennen und Wolle zu Stoffen verweben. Die eingängige Iconsteuerung verlangt Ihnen zwar hier und da einen Mausklick zuviel ab, doch daran gewöhnen Sie sich schnell, so daß bald neue Gebäude wie Pilze aus dem Boden schießen. Ver- und An-



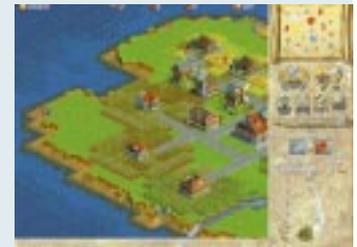
**HANDELSKETTEN**

Der Warenhandel in Anno 1602 ist das Kernelement des Spiels. Insgesamt können Sie 23 Produkte produzieren lassen, die in mehreren Zwischenstufen letztlich zu elf Endprodukten weiterverarbeitet werden können. Wollen Sie im Verlauf des Spiels einmal über Aristokraten gebieten, müssen Sie früher oder später alle Waren herstellen. Doch keine Angst, so kompliziert ist das nicht. Am Beispiel der Stoffproduktionen zeigen wir, wie's funktioniert.



Stoffe benötigen Sie, damit Ihre Pioniere die zweite Stufe erreichen, also zu Siedlern werden. Um das zu ermöglichen, genügen zunächst zwei Schaffarmen und eine Webstube, die die Wolle weiterverarbeitet.

Doch mit wachsender Bevölkerungszahl wird der „Stoffhunger“ Ihrer Bewohner immer größer, Schaffarmen können den Bedarf nicht mehr decken. Also müssen mehrere Baumwollplantagen her, je zwei davon versorgen eine Weberei.



Kaufleute, die Siedler der vierten Stufe, begnügen sich nicht mehr mit simplen Stoffen. Schneidereien wollen errichtet werden, die das Tuch schließlich zu Kleidung veredeln. Erst wenn der Bedarf gedeckt ist, erhalten Sie die ersten Aristokraten.

kaufsmengen werden idiotensicher mit Hilfe von Schieberegeln justiert, ein Klick auf ein einzelnes Bauwerk ermöglicht die schnelle Kontrolle über dessen Auslastung und Funktionstüchtigkeit. Handelsschiffe folgen den von Ihnen festgelegten Routen zu den Ressourceninseln willig und pumpen regelmäßig die produzierten Waren auf Ihre

Hauptinsel. Doch selbst das genügt Ihren gierigen Untertanen noch nicht. Irgendwo müssen die Kerlchen den Selbstgebrannten ja auch verköstigen können, und wer soll dann den Kater am nächsten Morgen behandeln? Genau, was noch fehlt, sind soziale Einrichtungen wie Wirtshäuser, Schulen, Krankenhäuser, Feuerwehren, Badehäu-



**VERGLEICH**

Beim Wirtschaftssystem tun sich Anno 1602 und Siedler 2 nicht weh, beide Spiele verfügen über sehr gut ausbalancierte Ressourcen und Verarbeitungsbetriebe. Anno-Spieler dürfen sich aber zusätzlich an den Stufenaufstiegen ihrer Bürger erfreuen und erhalten ein Echtzeit-Kampfsystem, das im Spielverlauf immer mehr an Bedeutung gewinnt und die Motivationskurve weiter steigert. Holiday Island und Herrscher der Meere fehlt dieser Wettstreitcharakter etwas, und auch Warensystem sowie Spieloptionen bleiben hinter den Referenztiteln deutlich zurück.

Anno 1602 .....	88%
Die Siedler 2 .....	85%
Holiday Island .....	76%
Herrscher der Meere .....	71%



Hier hat die Pest einige Häuser heimgesucht. Jetzt muß schleunigst ein Arzt her, damit sich die Seuche nicht ausbreitet.



ne Auseinandersetzung vor sich hinsiedeln, was ohnehin schon keine geringe Herausforderung ist; legen Sie aber ein paar Stufen zu, werden Sie sich, genau wie in den meisten Szenarien, irgendwann zwangsläufig Ihrer Haut wehren müssen. Truppen in Anno 1602 sind allerdings teuer, nicht nur das Anwerben kostet Geld und Gold, auch die Unterhaltung einer Armee muß durch ein stabiles Wirtschaftssystem getragen werden. Erfüllt Ihre Siedlung allerdings die genannten Voraussetzungen, steht einem kompletten Wandel des Spiels nichts mehr im Wege. Auch wenn Sie nur vier unterschiedliche Landeinheiten befehligen können, spielt sich der militärische Teil von Anno beinahe so wie ein „ausgewachsenes“ Echtzeit-Strategiespiel. Mit wenigen Mausklicks ändern Sie die Formation Ihrer Truppen, „beschädigte“ Einheiten können „repariert“ („zum Arzt geschickt“) werden, und das Hauptquartier des Gegners wird zum primären Zielobjekt. Gelingt es Ihnen, auf einer Insel sämtliche Marktplätze, Wachtürme, Einheiten und das Kontor zu zerstören, fallen alle übrigen Einrichtungen Ihnen zu, was den Auf- und Ausbau des neuen Kleinods wesentlich vereinfacht.

**You're my heart, you're my soul...**  
Dank der in dieser Form bislang unerreichten Kombination von WiSim und strategischen Elementen empfiehlt sich Anno 1602 für

eine besonders breite Zielgruppe und ist technisch der beste Beweis dafür, daß Spiele auch 1998 sehr gut ohne 3D-Beschleunigung auskommen. Vor der höchstmöglichen Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten müssen sogar die allermeisten Echtzeit-Strategiespiele die weiße Flagge hissen. Auch daß Sunflowers lediglich 256 Farben aus dem Tuschkasten hervorzauberte, merkt man Anno keinesfalls an, obwohl ein paar Variationen den immer gleichen Insel-Look sicherlich aufgepeppt hätten. Aber wen wird das angesichts der Fülle an liebevollen Animationen, gerenderten Zwischensequenzen und der herrlich flehenden Sprachausgabe, wenn wieder einmal etwas schief läuft, wohl ernsthaft stören? Was aber wirklich etwas nervt, ist das völlige Fehlen einer Kampagne, die hätte sicherlich für noch mehr Motivation gesorgt. Ärgerlich ist auch, daß eine Sicherheitsabfrage beim Abriß von Bauwerken völlig fehlt. Einmal baselig danebengeklickt, und schon hat man statt des inzwischen überflüssigen Domizils des Holzfällers seine sauteure Kathedrale dem Erdboden gleichgemacht. Umpfff! Das war's aber auch schon. Schluß mit dem Gemecker! Aus! Mehr Kritikpunkte gibt's nicht! Überhaupt reicht es jetzt! Ich will jetzt wieder meine Siedler wuseln sehen, und Sie sollten inzwischen vom Anno 1602-Charme überzeugt sein, oder?

Christian Bigge



76 Hilfe, es brennt! Zum Glück ist die Dorf-Feuerwehr gleich zur Stelle.



## ZOOMS UND AUFLÖSUNGEN

Überblick ist für Anno-Spieler nicht nur ein leeres Wort. Die folgenden Bilder demonstrieren die drei Zoomstufen der Karte und alle möglichen Auflösungen von 640x480 bis

1.024x768 Bildpunkten. Die höchste Auflösung können Sie ohne Probleme ab einem P166 genießen. Wenn der Blickwinkel dennoch mal nicht stimmt, läßt sich die Karte noch dazu in alle vier Himmelsrichtungen drehen. Vorbildlich!

### ZOOMSTUFEN

Weite Perspektive



Mittlere Perspektive

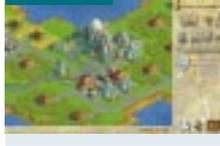


Nahe Perspektive

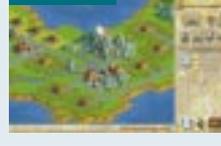


### AUFLÖSUNGEN

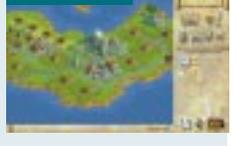
640 x 480



800 x 600



1.024 x 768



## KOMMENTAR



» Die Ressourcen dieses Spiels sind erkundet: blühende Landschaften, soweit das Auge reicht. Anno 1602 verknüpft geschickt funktionierende Spielkonzepte zu einem stimmungsvollen Ganzen. Die Aufbauphasen, zahlreiche Produktionsketten, Expansionspolitik und natürlich als letztes Mittel kriegerische Auseinandersetzungen erfordern minutiöse, strategische Planung, stets gibt es mindestens zwei dringend zu erledigende Aufgaben. Dieses vielseitige System sorgt besonders in höheren Schwierigkeitsgraden für den richtigen Kick, weil dort die Computergegner auch wirklich intelligenter vorgehen. Prädikat: wertvoll! <<



## KOMMENTAR

» Hach, ist das alles schön hier! Anno 1602 ist eines jener Spiele, die alles um einen herum vergessen lassen. Ein wenig „Mist, meine Bürger brauchen mehr Nahrung“, „Nur noch schnell die Kakaoversorgung sicherstellen“ und „Die Aristokraten-Stufe schaffe ich heute noch“, und schon wieder ist die Freundin verprellt, weil der Uhrzeiger unbarmherzig auf vier Uhr nachts weist. Kleine Mankos wie die fehlende Kampagne oder die manchmal umständliche Steuerung stören die süchtigmachende Spielatmosphäre kaum. Siedlernaturen werden durch ein komplexes sowie funktionierendes Wirtschaftssystem beglückt und müssen hier einfach zuschlagen. C&C-erprobte Kriegsveteranen mit Weltherrschaftsgelüsten kommen ebenfalls auf ihre Kosten, auch wenn der Schwerpunkt von Anno nicht auf der Konfrontation liegt, dafür ist der Krieg einfach zu teuer. <<

Mindestens: P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM

Technik: SVGA/SB

Multiplayer: 4 Sp. LAN, TCP/IP/Modem

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

CD/HD: 670 MB/40-100 MB

Preis: ca. DM 80,-

Hersteller: Sunflowers/Bomico

Veröffentlichung: erhältlich

Grafik: 86%

Sound: 82%

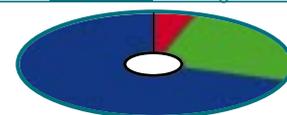
Genre: Strategie

88%

Einzelspiel

89%

Multiplayer



Spielanteile:  
Action  
Rätsel  
Strategie  
Wirtschaft

» Neue WiSim-Referenz für spielerisch höchste Ansprüche <<