

Ratgeber für Kolonisten

# Anno 1602

Unsere erprobten Taktiken zum tollen Aufbau-Wirtschafts-Strategiemix

Anno 1602 eröffnen Ihnen blühende Siedlungen im Handumdrehen.

**W**enn Sie Anno 1602 erfolgreich meistern wollen, sollten Sie von Anfang an sehr gezielt vorgehen. Unsere Hinweise helfen, die ersten Hürden auf dem Weg zum Stadtstaat erfolgreich zu meistern. Außerdem konnten wir dem Hersteller Sunflowers geheime Tips zu den ersten fünf Szenarien entlocken.

### Erste Schritte

Die **RICHTIGE Insel**

**TIP 1:** Auch wenn es etwas länger dauert: Suchen Sie sich für Ihre erste Kolonie eine möglichst große Insel. Darauf sollte sich ein Gebirge für die spätere Erz- oder Steinproduktion befinden.

**ZWEITE Insel sichern**

**TIP 2:** Sobald das erste Kontor steht, beladen Sie Ihr Schiff mit acht Einheiten Holz und elf Werkzeugen, um eine weitere Niederlassung zu gründen. Auf die-



Erschließen Sie zu Beginn gleich **zwei Inseln**.

ser Zweitinsel sollten andere Pflanzen wachsen können als auf Ihrem Hauptwohnsitz. Im Idealfall findet sich hier auch noch Gold (oder Erz, falls Sie auf der ersten Insel keine Vorkommen haben). Ein Kontor sichert Ihnen das zweite Eiland, das Sie vorerst vernachlässigen können. Errichten Sie außerdem ein Forsthaus und eine Fischerhütte, während Ihr Schiff zur Hauptinsel zurücksegelt.

Mehrere **FÖRSTER ansiedeln**

**TIP 3:** Zurück auf der Hauptinsel, bauen Sie drei bis vier Forsthäuser, um den Holznachschub anzukurbeln. Pflanzen Sie zusätzliche Bäume in den Waldlichtungen, damit die Förster genug zu tun haben.

Mit Holz **HANDELN**

**TIP 4:** Schließen Sie mit jedem Nachbarn Handelsverträge ab, und beliefern Sie die Konkurrenz gleich

Viele **HÄUSER bauen**

mit Ihrem überschüssigen Holz. Dadurch werden die computergesteuerten Parteien von Anfang an positiv gestimmt, was die Kriegsgefahr deutlich vermindert und Ihr Startkapital stark aufbessert.

**TIP 5:** Um neue Bauoptionen zu erhalten, müssen genügend Einwohner die nächsthöhere Entwicklungsstufe erreicht haben. Errichten Sie deshalb gleich so viele Wohnhäuser wie möglich, damit genug Wohnraum vorhanden ist, und eine Kapelle.

Weg für **FEUERWEHR freihalten**

**TIP 6:** Sorgen Sie dafür, daß jedes Wohnhaus an eine Straße angrenzt. Dadurch können Feuerwehrleute und Ärzte später jedes Haus leicht erreichen.



Wenn jedes **Haus** an eine **Straße** grenzt, sind Brände schnell gelöscht.

**LÜCKEN freihalten**

**TIP 7:** Beim Bau der Wohnungen sollten Sie genügend Platz für spätere Erweiterungen wie Wirtshaus, Schule oder Kirche lassen. Neunerböcke mit drei Feldern Kantlänge sind dafür ideal und erlauben



Lassen Sie **Platz** für öffentliche Gebäude – mindestens 3 x 3 Felder.

notfalls zusätzliche Wege. Nach dem Bau einer Kirche sind nahegelegene Kapellen überflüssig und können abgerissen werden.

**SCHAFFARMEN anlegen**

**TIP 8:** Als erstes werden Ihre Untertanen nach Stoffen verlangen. Errichten Sie deshalb gleich mindestens zwei Schaffarmen sowie eine dazu benachbarte Wollweberei.



**Schaffarmen** sichern die ersten Luxuswünsche Ihrer Untertanen.

## Tips für Fortgeschrittene

### GAST-HÄUSER

heben die Moral

**TIP 9:** Ab der zweiten Entwicklungsstufe hebt Alkohol die Stimmung Ihrer Leutchen – und die Steuermoral. Ein Gasthaus dient Ihnen dabei als günstiges Zwischenlager und versorgt die Einwohner auch über längere Zeiträume gleichmäßig mit Rum und Wein.

### Steuern SENKEN

**TIP 10:** Ihre Untertanen fordern eine Ware, die Sie weder kaufen noch selbst herstellen können? Kein Problem: Senken Sie die Steuern, bis die Kolonisten eine weitere Warenart verlangen. Wenn Sie die liefern, steigt die Zufriedenheit. Zusammen mit der Steuer-senkung sind die Bürger dann so gut drauf, daß sie bald die nächste Entwicklungsstufe erreichen – und das zuerst geforderte Gut selbst herstellen können.

Mit dem Schiff **AUFKLÄREN**

**TIP 11:** Anno 1602 kennt zwar keinen Fog of War, doch die Eingeborenen und Piraten sind trotzdem gut versteckt. Schicken Sie Ihr Schiff deshalb auf Erkundungsfahrt, um Dörfer und Piratennester aufzuspüren. Letztere finden Sie übrigens leichter, wenn Sie Seeräuberschiffe vorsichtig »beschatten« (verfolgen). Außerdem entdeckt Ihr Schiff beim Erforschen der Inseln oft weitere Goldvorkommen.

Schiffe und Kontore **BENENNEN**

**TIP 12:** Die Möglichkeit, Schiffe und Kontore mit Namen zu versehen, ist im späteren Spielverlauf äußerst nützlich. Klicken Sie dazu auf den vorgegebenen Namen, um einen neuen einzugeben, der die Hauptfunktion des Kontors oder Schiffs beschreibt (z.B. »Baumwoll-City«, »Kakao-Transport«). So behalten Sie auch bei mehreren Inseln und Flotten den Überblick, welche Handelsrouten die Segler abklappern.

## Die Militärschiene

**KANONEN** bereithalten

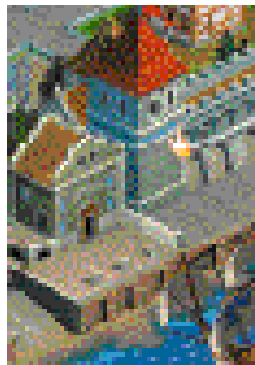
**TIP 13:** Halten Sie stets einen Grundstock an Kanonen in der Hinterhand, um neue Schiffe und Wachtürme sofort damit ausstatten zu können. Außerdem sind Artilleristen so im Verteidigungsfall schneller rekrutiert.

Beim Feind **SPIONIEREN**

**TIP 14:** Suchen Sie vor eigenen Invasionen nach Schwachstellen beim Gegner: Wo hat seine Stadtmauer Lücken? Wo können Sie gefahrlos anlanden? Wo steht die Verteidigungsarmee? Sind Kriegsschiffe in der Nähe, die den Truppentransport gefährden?

Zuerst mit der **FLOTTE** angreifen

**TIP 15:** Vor größeren Invasionen greift Ihre Flotte die feindliche Küste an. Zerstören Sie die Kanonentürme – vor allem an der geplanten Anlandestelle. Kümmern Sie sich auch um feindliche Kriegsschiffe, die Ihrer Invasion dazwischenfunken könnten. Angeschlagene Segler kehren zur nächsten Werft zurück, um nach Reparaturen wieder mitanzugreifen.



Greifen Sie vor der Invasion die Verteidigungsanlagen mit Ihren **Kriegsschiffen** an.

### KONTOR-TRICK

**TIP 16:** Bevor Sie mit Ihren Mannen zu einem Feldzug aufbrechen, sollten Sie unbedingt ein Schiff mit Baumaterialien für ein Kontor ausrüsten (drei Holz, fünf Werkzeuge). Sobald später die feindlichen Türme, Markthallen und das Kontor zerstört sind, können Sie letzteres blitzschnell durch Ihr eigenes ersetzen und so auf einen Schlag neue Ländereien und die unzerstörten Feindbauten erobern.

### Flotte UNTERSTÜTZT Armee

**TIP 17:** Ihre Kriegsmarine gibt den Landungstruppen Rückendeckung, wenn sie an Land gehen. Halten Sie Ihre Armee anfangs in Küstennähe, damit die Schiffsgeschütze die anstürmenden Verteidiger abwehren helfen. Die Landkanonen bleiben bei den Seglern.

### Verwundete HEILEN

**TIP 18:** In Gefechten verladen Sie über das Verwundeten-Icon alle Verletzten schnellstmöglich auf ein Schiff, um sie Richtung Heimat zu schicken. Denn nur bei Ihrem eigenen Arzt können Sie die Soldaten heilen – und das ist deutlich billiger, als frische Truppen zu rekrutieren!



Verletzte können Sie nur in den eigenen Städten **heilen**.

### ARMEE nicht auflösen

**TIP 19:** Auch wenn ein stehendes Heer teuer ist: Lösen Sie es selbst in Friedenszeiten nicht komplett auf. Die Unterhaltskosten machen nur einen Bruchteil dessen aus, was die Ausbildung neuer Truppen kosten würde. Außerdem sind Sie so nie ganz wehrlos.

## Die ersten fünf Szenarios

### ERSTE SIEDLUNG

**SZENARIO 1:** Wählen Sie sofort die größtmögliche Insel aus, und gründen Sie dort ein Kontor. Ihre Waren entladen Sie nun vollständig an Land. Den Marktplatz errichten Sie am besten am Rand des Einzugsgebiets Ihres Kontors, um auf diese Art das eigene Gebiet möglichst rasch zu erweitern. Ein Jäger und zwei



Mit unseren Tips floriert die erste **Siedlung** binnen kurzem.

Fischerhütten sichern Ihre Nahrungsmittelversorgung, zwei bis drei Forsthäuser den Holznachschub. Mit einer Kapelle und 10 bis 20 Wohnhäusern dürfte die geforderte Einwohnerzahl bald erreicht sein.

### SCHAFFARM und WEBEREI

Nach kurzer Zeit verlangen Ihre Pioniere Stoffe, weshalb Sie zwei Schaffarmen auf einmal anlegen – das lastet eine Weberei voll aus. Achten Sie dabei darauf, daß alle Felder im Einflußbereich der Farmen frei sind und so genug Platz für die Wollblöcker lassen (notfalls ein paar Waldstücke abholzen). Jetzt fehlt nur noch die Webstube, und die Stoffproduktion

**ALLES VON AUSSERHALB**

kann starten. Sobald genug Pioniere zu Siedlern geworden sind erhöhen Sie die Steuer, um eine positive Bilanz zu erzielen und das Szenario zu gewinnen.

**SCENARIO 2:** Da die Ausgangsinsel fest vorgegeben ist, brauchen Sie sich um den idealen Standort nicht zu kümmern. Sichern Sie zunächst die Nahrungsmittelversorgung mit einem zweiten Fischer. Laden Sie dann ausreichend Holz und Werkzeuge auf ein Schiff, um auf einer großen Insel ein zweites Kontor zu bauen. Mit mehreren Holzfällern vermeiden Sie lästige Versorgungslücken beim Baumaterial. Nun fehlen noch die beiden obligatorischen



Durch die Kapelle in der Mitte fühlen sich alle Bewohner gleich besser.

**PLATZ schaffen**

Schaffarmen und eine Weberei, und schon kann der rasante Aufschwung Ihrer kleinen Kolonie beginnen. Reißen Sie nun auf der ersten Insel ein paar Häuser ab, und errichten Sie einen Marktplatz. An einer möglichst zentralen Stelle plazieren Sie dann noch eine Kapelle und überziehen die restlichen freien Flächen mit Wohnhäusern. Von nun an müssen Sie nur noch den automatischen Ausbau der Wohnungen abwarten und gegebenenfalls ein paar Werkzeuge nachkaufen, damit genug Baumaterial bereitliegt.

**ERZGEWINNUNG**

**SCENARIO 3:** In diesem Szenario ist die Wahl der richtigen Insel äußerst wichtig. Es gibt zwei Wege zum Erfolg: Zum einen können Sie von vornherein zwei Inseln erschließen. Errichten Sie auf der ersten die Wohnhäuser und auf der zweiten die gesamten Produktionsstätten. Oder aber Sie entdecken mit etwas Glück ein Eiland, auf dem sich Erzvorkommen befinden und das gleichzeitig



Die Schmelze verarbeitet Erz aus der Mine zu Eisen, bis zehn Tonnen beisammen sind.

**SIEDLER zu BÜRGERN machen**

genug Platz zur Bevölkerungsentwicklung bietet. Errichten Sie in beiden Fällen rund 30 Wohnhäuser, eine Kapelle, einen Marktplatz und ein Wirtshaus (sobald möglich), damit sich ausreichend Siedler zu Bürgern entwickeln können. Danach stellen Sie wie gewohnt die Versorgung mit Stoffen her. Legen Sie eine Tabakplantage samt zugehörigem Verarbeitungsbetrieb an. Jetzt müssen Sie nur noch die Alkoholversorgung decken (eventuell beim fliegenden Händler einkaufen), und die Bevölkerungsentwicklung nimmt ihren Lauf. Ab der dritten Entwicklungsstufe (Bürger) können Sie dann endlich Erzmine sowie Erzschmelze bauen und so die geforderten zehn Tonnen Eisen produzieren.

**FREMDVERSORGUNG**

**SCENARIO 4:** Errichten Sie zunächst ein Kontor, und konzentrieren Sie sich dann auf die Versorgung mit Ziegeln. Wenn der Steinmetz angesiedelt ist und

**ARZT und FEUERWEHR ansiedeln**



Wirtshaus, Schule und Kapelle stehen schon, bald ist das Missionsziel erreicht.

fröhlich in seinem Steinbruch werkelt, können Sie in Ruhe die Siedlung erweitern, bis die Ausbaustufe zum Bürgertum erreicht ist. Errichten Sie einen Marktplatz, eine Kapelle, ein Wirtshaus und eine Schule.

Sicherheitshalber sollten Sie auch noch Feuerwehr und Arzt ansiedeln. Wenn Sie die benötigten Güter (Alkohol, Tabakwaren) ausschließlich beim Computerspieler einkaufen, müssen Sie die Finanzen gut im Auge behalten. Ihre Ziegel lassen sich beispielsweise leicht an den Mann bringen und füllen so das Stadtsäckel wieder auf. Auf der Insel wachsen Wein und Tabak nur mit einer Effektivität von 50 Prozent.

Wenn Sie die Siedlung nur mit Erträgen aus eigenem Anbau versorgen wollen, müssen Sie deshalb unbedingt mehrere Produktionsstätten der gleichen Art anlegen.



Spezialisieren Sie Ihre Versorgungsinseln auf einen Produktionszweig – hier ist es die Landwirtschaft.

**DIE PRÜFUNG**

**SCENARIO 5:** Alles beginnt mit der Errichtung eines Kontors auf der größten Insel. Bauen Sie dann eine Stadt, indem Sie ähnlich wie im Szenario »Erste Siedlung« vorgehen. Erschließen Sie weitere Versorgungsinseln, und stellen Sie die Belieferung mit Alkohol und Tabakwaren sicher. Auch hier ist der Aufstieg Ihrer Leute zu Bürgern entscheidend, um das Szenario zu gewinnen. Dazu benötigen Sie rund 40 Wohnhäuser, die etwa 500 Einwohner der geforderten Entwicklungsstufe beherbergen.

**SCHULE errichten**

Sobald das Bevölkerungsziel erreicht ist, müssen Sie nur noch eine Schule bauen und darauf achten, daß alle Bewohner ausreichend mit Stoffen, Tabakwaren und Alkohol versorgt sind.

