

Tips von den Programmierern

# Anno 1602

Die besten Spieltaktiken gibt's immer von den Entwicklern persönlich.

Wir haben Max Design deshalb besucht und kräftig ausgequetscht.



Auf CD:  
Exklusives Cheat-  
programm

**A**ufbaufans im Anno-Fieber: Das fröhliche Häuslebauen ist schwer angesagt. Um Ihnen dabei zu helfen, haben Martin und Mick Stenoblock und Diktiergerät eingepackt, um derart bewaffnet ins benachbarte Österreich zu reisen. Die Jagd nach Insider-Tips hat sich gelohnt, denn das sympathische Max-Design-Team rückte massenweise Taktiken heraus. Sogar der Programmcode war für uns nicht tabu: Truppenwerte, Schiffsdaten und andere nützliche Zahlen für florierende Inselwelten gibt's in Hülle und Fülle auf den folgenden Seiten.

Falls Sie Ihrer aufsteigenden Kolonie »illegal« unter die Arme greifen wollen: Auf unserer Cover-CD wartet ein Cheat-Programm, das Sie nur bei GameStar finden. Es ermöglicht Ihnen sogar die Übernahme feindlicher Armaden und ganzer Städte.

### Allgemeine Tips

**Schneller ERKUNDEN**

**TIP 1:** Klicken Sie den »Erkunden«-Button mehrfach an, wenn Ihr Schiff vor einer unerforschten Insel segelt. Dadurch werden die Anbau-, Erz- und Goldvorkommen in Windeseile ausgekundschaftet.

**STRASSEN bauen**

**TIP 2:** Ersetzen Sie Feldwege schnellstmöglich durch gepflasterte Straßen – vor allem die Hauptverkehrs-



Tip 2: Auf Straßen sind Sie bis zu 30 Prozent flotter.

adern zwischen wichtigen Produktionsstätten. Ihre Karren sind auf dem Kopfsteinpflaster nämlich um 30 Prozent flotter unterwegs und klappern somit im gleichen Zeitraum mehr Gebäude ab. Der gleiche Geschwindigkeitsvorteil gilt auch für Kanoniere; Infanteristen und Musketiere sind auf Pflastersteinen immerhin noch 10 Prozent schneller. Nur Kavallerie schlägt auf Pfaden und Straßen das gleiche Tempo ein.

Auf **SCHATZ-SUCHE**

**TIP 3:** Schätze sind willkommene Finanzspritzen – bei jedem Fund fließen 1.000 Münzen auf Ihr Kon-

to. Die wertvollen Kisten sind meistens am Inselrand versteckt. Wenn Sie die Wahl haben: Bauen Sie lieber dort als in der Mitte eines Eilands.

**Nachbarn HELFEN**

**TIP 4:** In manchen Szenarios sollen Sie Ihrem Nachbarn unter die Arme greifen, so daß er eine bestimmte Bevölkerungszahl erreicht. Doch was tun, wenn Ihr Schützling keinen Handelsvertrag mit Ihnen abschließen will? Ganz einfach: Schauen Sie sich seine Insel an – meist ist auf den ersten Blick zu sehen, welche Güter er nicht selbst produziert. So deutet das Fehlen von Erzminen auf Mangel an Erz, Eisen und Werkzeugen hin. Wenn Sie die in Ihrem Kontor anbieten, wird der Nachbar nicht lange zögern und Ihr Handelsangebot annehmen. Notfalls bieten Sie die begehrten Waren zu Dumpingpreisen an, bis endlich ein Vertrag zustandekommt.

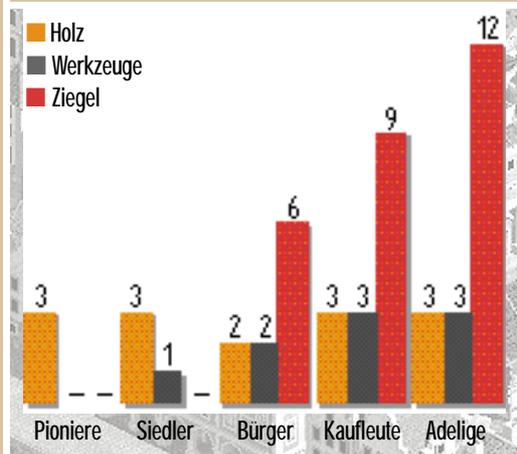
**Mangelwaren ANBIETEN**

**Genug BAU-MATERIAL bereithalten**

### Pflege der Untertanen

**TIP 5:** Vergessen Sie nicht, daß Ihre Untertanen Baumaterial brauchen, um selbständig bessere Häuser zu errichten und die nächste Zivilisationsstufe zu erreichen. Vor allem in manchen Szenarios können Sie das Ziel nicht erreichen, wenn Sie die Werkzeuge anderweitig verbraten. Unsere Tabelle zeigt, welche Materialien jeweils für ein Haus benötigt werden.

### Baustoffe für Wohnhäuser



**PLATZ** für Gebäude reservieren

**HITPOINTS** der Burgen

Wieviele **BEWOHNER** faßt ein Haus?

Baustoffe **SPAREN**

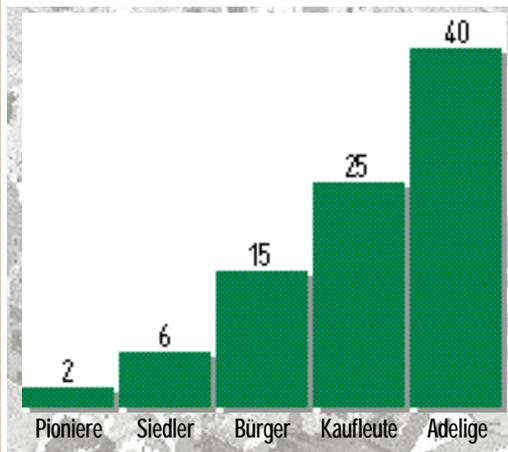
**TIP 6:** Lassen Sie bereits im Aufbaustadium genug Freiraum für öffentliche Bauwerke – die sind meistens größer als die üblichen 2 x 2 Felder. Die rechte Tabelle nennt den Platzbedarf für Bauten, die kleiner oder größer sind. Bei den Burgen wirkt sich die Größe auch auf die Hitpoints aus: Eine kleine steckt 100, eine mittlere 150 und die Festung 220 Trefferpunkte ein.

**TIP 7:** In größere Häuser passen auch mehr Bewohner – logisch. Doch die Unterschiede sind recht kraß: So beherbergt eine Pioniershütte nur zwei Untertanen, während in einer Adelsvilla gleich 40 Bewohner Platz finden. Wenn Sie in einem Szenario beispielsweise 100 Adelige unter Ihre Fittiche nehmen sollen, reichen also drei entsprechende Häuser aus. Für 200 Bürger brauchen Sie hingegen stolze 14 Wohngebäude. Sobald die geforderte Häuserzahl steht, sperren Sie das Baumaterial, um wertvolle Rohstoffe einzusparen.

### Platzbedarf

Badehaus	4x4
Burg, klein	2x2
Burg, mittel	3x3
Denkmal	1x1
Festung	6x6
Galgen	1x1
Hochschule	3x3
Kanonengießerei	3x3
Kapelle	2x2
Kathedrale	4x4
Kirche	3x3
Schloß	4x4
Theater	3x3
Triumphbogen	2x2
Werft, groß	4x4
Werft, klein	2x2
Wirtshaus	2x2

### So viele Bewohner hat ein Haus



### So werden Sie Millionär

**Luxusgüter** VERKAUFEN

**TIP 8:** Steuern alleine schaffen noch kein Finanzimperium – schwunghafter Handel muß schon sein. Weiterverarbeitete Waren bringen dabei mehr Geld ein als Rohstoffe, Luxusgüter mehr als Gebrauchsgüter. Mindestens eine Edelware sollten Sie daher anbieten können, um dicke Gewinne einzufahren. Schmuck bringt am meisten ein (bis zu 900 Münzen



**Tip 8:** Stellen Sie in einer Goldschmiede Schmuck her – es lohnt sich.

pro Tonne). Bauen Sie also eine Goldschmiede, die das Edelmetall weiterverarbeitet. Wenn Sie kein Gold haben: Kleidung und Waffen werden ebenfalls sehr gut bezahlt. Passen Sie aber auf, an wen Sie Kriegsgerät verkaufen – sonst werden Sie irgendwann mit Ihren eigenen Waffen geschlagen. Die Tabelle unten zeigt, welche Preise die einzelnen Waren mindestens und höchstens erzielen.

Hilfe bei **GELDNOT**

**TIP 9:** Sperren Sie Ihren zufriedenen Untertanen das Baumaterial (im Kontor anklicken). So steigen sie zwar nicht in die nächste Gesellschaftsklasse auf, zahlen aber bereitwillig Wuchersteuern. Ein Beispiel: Wenn Siedler genug Alkohol und Stoffe haben, mangels Baumaterial aber nicht zu Bürgern aufsteigen, sind sie dennoch glücklich und lassen sich mit dem Höchstsatz besteuern – so füllt sich Ihr Kontostand.

### Alle Verkaufspreise auf einen Blick

Ware	Niedrigstpreis	Höchstpreis
Korn	1	5
Mehl	2	10
Vieh	2	10
Wolle	7	24
Nahrung	7	26
Holz	8	30
Zucker	8	30
Tabak	10	35
Ziegel	13	45
Kakao	14	50
Stoffe	14	50
Gewürze	17	60
Alkohol	23	80
Erz	26	90
Tabakwaren	29	35
Eisen	38	130
Werkzeuge	41	140
Schwerter	52	180
Kleidung	58	200
Musketen	73	250
Kanonen	146	500
Gold	205	700
Schmuck	263	900

### Kleine Warenkunde

Rohstoffe auf Schiffen **LAGERN**

**TIP 10:** Viele Güter werden gleichzeitig von Bewohnern und Produktionsstätten gebraucht. So fordern Ihre Untertanen für den Häuserbau Holz, das auch die Erzschmieden benötigen. Setzen Sie deshalb ein Schiff als schwimmendes Warenlager ein, in dem Sie Werkzeuge, Eisen, Holz und andere Rohstoffe bunkern, die von mehreren Parteien verlangt werden. Bei Bedarf laden Sie die gesammelten Güter ab, um sie gezielt einem einzelnen Betrieb zuzuführen. Dazu müssen Sie die anderen lediglich vorübergehend stilllegen. Das Schiff sollten Sie natürlich im geschützten Hafen lassen oder mit einer Eskorte versehen.

Produktion von **ERZ** und **GOLD** steigern

**TIP 11:** Wie wir schon in der letzten Ausgabe berichtet haben, können Sie bereits erschöpfte Erzvorkommen mit einer tiefen Erzmine weiter ausbeuten (solange das Hammer-Symbol noch über dem Berg rotiert).



**Tip 11:** Selbst mit vielen tiefen Minen erschöpfte Erzvorkommen in großen Bergen nie.

Die tiefen Erzminen erschöpfen sich übrigens nie. Außerdem wird der Ausstoß deutlich erhöht, wenn Sie mehrere Gold- und tiefe Erzminen in einen großen Berg bauen.

**TIP 12:** Kaufen Sie wichtige Güter (Werkzeuge!) rechtzeitig und in kleinen Mengen bei neutralen Händlern. Dabei können Sie durchaus einen Preis bieten, der rund zehn Prozent

unter dem vorgegebenen liegt – bei Werkzeugen wären das 95 statt 105 Geldstücke. Langsames, stückweises Kaufen ist viel billiger, als wenn Sie alles auf einen Schlag erstehen. Die Ankaufsmenge können Sie im Kontormenü mit dem oberen Schieberegler festlegen.

**KLEINE** Warenmengen kaufen

### Der Weg zum Highscore

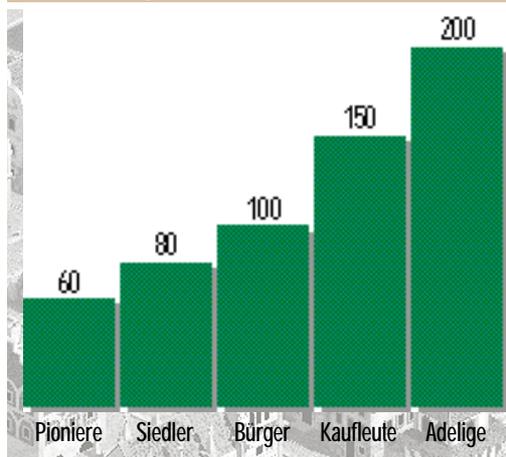
Score **SPEICHERN**

**TIP 13:** Leider verhindert ein kleiner Bug, daß Sie Ihren Score speichern dürfen – ein Patch auf unserer Cover-CD bügelt den Lapsus aber aus. Sie finden den Patch im Verzeichnis PATCH\ANNO1602.

Punktestand **VERBESSERN**

**TIP 14:** Je mehr Untertanen Sie haben, desto mehr Punkte gibt's in der Endabrechnung. Dabei werden 100 Adelige (200 Punkte) besser bewertet als 100 Pioniere (60). Wieviele Punkte Sie genau bekommen, zeigt das Diagramm oben rechts.

### Punkte pro 100 Einwohner



Die vier **SONDERBAUTEN**

**TIP 15:** Wenn Sie sich tapfer schlagen, winken einige Belohnungen: So gibt's ein Denkmal, wenn alle Bürger-Untertanen eine halbe Stunde lang zufrieden sind – bei normaler Spielgeschwindigkeit. Während Denkmal und Triumphbogen »nur« Punkte liefern und Ihr Ego aufpolieren, bringen Ihnen Schloß und Kathedrale mehr ein. Sobald eins der beiden Bauwerke steht, steigt die Steuerzufriedenheit für geraume Zeit. Alle Einwohner zahlen bis zu 30 Prozent mehr Abgaben, ohne zu murren. Allerdings müssen Sie Baukosten und -material selbst stellen. Die Tabelle unten zeigt die genauen Werte auf einen Blick.



**Tip 15:** Schloß und Kathedrale steigern die Zufriedenheit Ihrer Untertanen.

### Katastrophenschutz

Bei **Katastrophen** **SPEICHERN**

**TIP 16:** Katastrophen können einem die gute Laune gründlich vermiesen, wenn sie die tagelange, liebevolle Kleinarbeit zunichte machen. Kündigen sich also entweder eine verheerende Pest oder ein flächendeckender Großbrand an, speichern Sie sofort Ihr aktuelles Spiel ab, um es wieder zu laden. Nun bleibt das Chaos aus – von Plage und Panik keine Spur.

### Die Spezialgebäude

Belohnung	Wirkung	Bedingung	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Geld
Denkmal	bis zu 5.000 Punkte (Punktezahle steigt mit jedem Denkmal)	Bürger (Stufe 3) sind eine halbe Stunde lang zufrieden	–	–	–	–
Triumphbogen	1.500 Punkte	Einen Gegner vernichten	–	–	–	–
Schloß	Sie können kurzfristig bis zu 30% mehr Steuern erheben	1.500 Adelige	15	20	50	5.000
Kathedrale	Sie können kurzfristig bis zu 30% mehr Steuern erheben	2.000 Adelige	25	25	70	7.500

**Brennende Häuser ABREISSEN**

**TIP 17:** Es brennt, und Ihnen fehlt die Feuerwehr? Keine Panik: Reißen Sie das Haus ab, das in Flammen steht. So breitet sich der Brand nicht aus, und Sie vermeiden eine teure Feuersbrunst.



**Tip 17:** Brennende Häuser kann man notfalls schnell abreißen.

**Was tun bei DÜRRE?**

**TIP 18:** Anhaltende Dürreperioden sind besonders unangenehm für Ihr Völkchen, weil dringend benötigte Ernten ausbleiben. Ein kleiner Kniff bringt Sie aber leicht durch solch schwere Zeiten: Suchen Sie sich einen Ihrer Betriebe aus, der nachwachsende Rohstoffe produziert – also Pflanzen, Holz oder Getreide. Nun wählen Sie im Baumenü einen einfachen Feldweg an, und suchen einen Betrieb heraus, bei dem gerade



**Tip 18:** Keine Panik bei Dürre!

geerntet wird. Über dieser Stelle plazieren (wichtig: nicht bauen!) Sie den Feldweg, während Ihre Mannen emsig den gepflanzten Ertrag einholen. Und siehe da: Die Rohstoff-Einheit geht ganz normal auf Ihr Konto, allerdings läßt sich das betreffende Stück Acker- bzw. Waldboden erneut abernten. Hungersnöte sollten also von nun an kein Kopfzerbrechen mehr bereiten.

**Eingeborene und Piraten****Eingeborene SCHONEN**

**TIP 19:** Lassen Sie die Ureinwohner in Ruhe! Zum einen bieten sie zusätzliche Handelsmöglichkeiten, zum anderen droht ein Fluch, wenn Sie ein Eingeborenendorf vernichten. Die Chance, daß Sie eine Verwünschung abbekommen, steht 50:50. Die Folgen sind unangenehm: Auf einer Ihrer Produktionsinseln tritt Dürre ein, und alle anderen Eingeborenendörfer wollen partout nicht mehr mit Ihnen handeln.

**Ureinwohner REKRUTIEREN**

**TIP 20:** Probleme mit feindlichen Armeen oder räuberischen Piraten? Rekrutieren Sie doch einfach die ortsansässigen Eingeborenen! Schalten Sie dazu in den Info-Modus, und klicken Sie den Eingeborenen-Krieger Ihrer Wahl an. Nachdem Sie dann den Kampf-Modus aktiviert haben, steht der ausgewählte Inselbewohner zu Ihrer Verfügung und übernimmt gerne lästige Aufgaben wie Patrouille laufen oder gegenrische Schergen aufmischen.

**PIRATEN besänftigen**

**TIP 21:** Wenn die Piraten Ihnen überlegen sind, sollten Sie ihnen kleine »Opfergaben« spendieren. Beladen Sie dazu ein Schiff mit überschüssigen oder billigen Gütern (aber nicht mit Holz), und segeln Sie vor einen Piratenkahn. Sobald der angreift, hissen Sie die Fahne und überlassen ihm die wertlose Beute. Jetzt geben die Seeräuber für eine ganze Weile Ruhe. Dieser Trick ist billiger als Tributzahlungen und genauso wirksam.



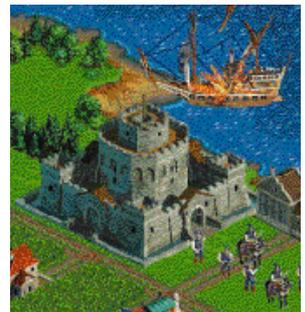
**Tip 21:** Opfern Sie angreifenden Piraten ein paar Billigwaren.

**Truppen: Was Ihnen das Handbuch verschweigt****KAMPFWERTE der Truppen**

**TIP 22:** Die Kampfwerte der Truppen und Kanonentürme finden Sie nicht im Handbuch – aber bei uns. Die Tabelle unten zeigt, wieviele Hitpoints sie einstecken können, bevor sie vernichtet werden. Außerdem geben wir an, wie schnell und stark ein Truppentyp oder Turm angreift. So richtet eine Kanone zwar deftigen Schaden an, braucht aber auch 4,5 Sekunden zum Nachladen. Im gleichen Zeitraum hat ein Reiter bereits über viermal zugeschlagen. In der Spalte »Kampfwert« sehen Sie den verursachten Schaden pro Sekunde. Der ist bei der Kavallerie zwar am höchsten, dafür steckt sie im Nahkampf aber selber Treffer ein. Auch die Reichweite wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

**Soldaten TARNEN**

**TIP 23:** Anno 1602 kennt keinen Fog of War. Dennoch können Sie Ihre Soldaten tarnen, was vor allem in Multiplayer-Partien Sinn macht. Der einfachste Trick: Lassen Sie Ihre Truppen in den Burgen und Festungen.



**Tip 23:** Ihr menschlicher Gegenspieler kann Truppen in der Festung und im Schiff nicht sehen.

**Truppen VERLADEN**

**TIP 24:** Verstecken Sie Ihre Kampfgruppen auf bereitstehenden Kriegsschiffen – Ihre Mitspieler können nämlich nicht in den Laderaum schauen.

**So stark sind Truppen und Kanonentürme**

Einheit	Hitpoints	Stärke	Angriffsintervall	Kampfwert	Reichweite
Infanterie	20	1,0	0,8 Sekunden	1,25	Nahkampf
Kavallerie	18	1,6	1,0 Sekunden	1,60	Nahkampf
Musketierte	15	2,4	2,0 Sekunden	1,20	4 Felder
Kanoniere	12	7,0	4,5 Sekunden	1,55	7 Felder
Holzturm	37	4,0	3,0 Sekunden	1,33	8 Felder
Steinturm	55	4,0	3,0 Sekunden	1,33	8 Felder

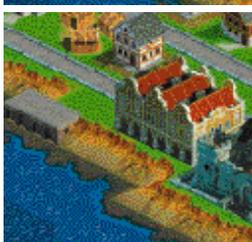
**Armeen UNSICHTBAR machen**

**TIP 25:** Nutzen Sie einen kleinen Bug in Anno 1602: Stellen Sie Ihre Truppen auf eine Anlegestelle. Wenn Sie den Steg jetzt abreißen, sind die Soldaten unsichtbar. Sie tauchen aber wieder auf, sobald Sie die Anlegestelle erneut bauen.



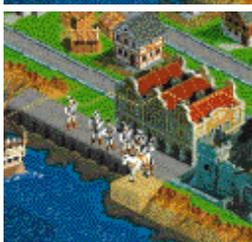
**Feind ÜBER-RASCHEN**

Mit diesem Trick kann man den (menschlichen) Gegner über die eigene Kampfstärke hinwegtäuschen und seine Mannen in einem Gefecht blitzschnell erscheinen und wieder verschwinden lassen. Unsere Bilder rechts zeigen, wie's funktioniert.



**BÄUME als Stadtmauern**

**TIP 26:** Bäume bieten Ihnen einfachen und billigen Schutz vor Piratenüberfällen und feindlichen Invasionen. Sichern Sie Ihre Küste mit Baumreihen, wenn Sie noch keine Stadtmauern errichten dürfen oder Ihnen die Materialien fehlen. Die Anpflanzungen können massive Befestigungsanlagen mit Stadtmauern und Kanonentürmen zwar nicht ersetzen; doch der Computergegner sucht sich dann oft ein anderes Angriffsziel.



**Zu Tip 25:** Ein nützlicher Bug ermöglicht unsichtbare Armeen, die plötzlich auf der Bildfläche erscheinen.

**Der Krieg zur See**

**VORRÄTE über Bord werfen**

**TIP 27:** Wußten Sie schon, daß beladene Schiffe langsamer fahren als leere? Wenn der Laderaum bis zur Oberkante gefüllt ist, segelt ein Kahn nur noch mit 60 Prozent der Höchstgeschwindigkeit. Falls Sie vor Piraten oder Konkurrenzschiffen fliehen müssen, sollten Sie deshalb billige Ladung über Bord werfen. So gewinnen Sie Tempo, und der Verlust von 50 Stoffen ist weniger gravierend, als wenn zusätzlich 20 Gold verloren gehen. Die rechte Tabelle gibt die Höchstgeschwindigkeit und Hitpoints aller Schiffe an. Die Kampfkraft hängt von der Anzahl der mitgeführten Kanonen ab. Ein großes Kriegsschiff ist zwar am schnellsten, wendet aber sehr langsam.

**SCHÄDEN reparieren**

**TIP 28:** Reparieren Sie auch leicht beschädigte Schiffe in der nächsten Werft. Schäden wirken sich nämlich aufs Tempo der Segler aus – und zwar prozentual. Wenn ein Segler also zu 50 Prozent angeschlagen ist, schafft er nur noch die Hälfte seiner Höchstgeschwindigkeit. Dadurch erlahmt nicht nur der Gü-

**GROSSE Kriegsschiffe bauen**

ternachschub: Bei Angriffen kann Ihr beschädigter Windjammer kaum noch entkommen.

**TIP 29:** Produzieren Sie möglichst nur große Kriegsschiffe. Die verschlingen zwar mehr Material, bieten dafür aber relativ gesehen mehr Laderaum und Tempo als ihre kleinen Brüder. Außerdem stecken dicke Pötte mehr Treffer ein. Deshalb verzichtet man ganz auf kleine Werften oder reißt bereits vorhandene ab, sobald die große Version der Schiffsfabriken bereitsteht.

**Werft NAHE beim Hafen bauen**

**TIP 30:** Errichten Sie Ihre Werften immer in Hafennähe. Sonst müssen fertige Schiffe zu weit fahren, um Kanonen aufzunehmen – im Kriegsfall oder bei Piratenattacken ein unnötiges Risiko. Fangen Sie Ihrerseits feindliche Neubauten ab, bevor sie Geschütze aufnehmen. Idealerweise hält man dafür immer ein paar Kriegsschiffe bereit, die zwischen feindlichen Werften und Häfen lauern.

**Werften SICHERN**

Einige Kanonentürme sollten Ihre Werften bewachen, damit der Gegner nicht über bereits beschädigte Schiffe herfällt.



**Handelsrouten SCHÜTZEN**

Tip 31: Kanonentürme sichern eine Werft vor unliebsamen Feindflotten. Schicken Sie auch einige Kriegsschiffe zu Ihren abgelegenen Handelsrouten, um dort bedrängten eigenen Händlern zu helfen.

**Mit SCHIFFEN reich werden**

**TIP 32:** Schicken Sie auch einige Kriegsschiffe zu Ihren abgelegenen Handelsrouten, um dort bedrängten eigenen Händlern zu helfen.

**TIP 33:** Werden Sie Schiffsmakler: Wenn Sie mit einem Computergegner im Krieg liegen, können Sie ihm Ihre Segler zu überhöhten Preisen verkaufen. Lassen Sie jedoch auf keinen Fall Kanonen an Bord! Sorgen Sie dafür, daß noch vor dem Verscherbeln einige Ihrer Kriegsschiffe das verkaufte umzingeln. Sobald der Transfer abgeschlossen ist, versenken Sie den nun feindlichen Kahn. So können Sie alte Schiffe loswerden und dabei noch eine Stange Geld verdienen. **MD**

**Schiffe: Geschwindigkeit und Hitpoints**

