

ANNO 1701



Handbuch



DEEP SILVER

ANNO 1701 MOBILE: EIN BONUS FÜRS PC-SPIEL!




PUNKTLANDUNG: SENDE DIE BONUS-TALER, DIE DU IM ANNO 1701 MOBILE HANDY-SPIEL, ERBEUTET HAST, DIREKT AN DEIN ANNO 1701 PC-SPIEL! SO KANNST DU MOBIL, ERSPIELTE BONUS-TALER IN DEIN ANNO 1701-PC-SPIEL-PROFIL ÜBERTRAGEN UND DAFÜR WAREN EINKAUFEN. OB UNTERWEGS ODER VOR DEM HEIMISCHEN PC: AUF DIE WELT VON ANNO 1701 MUSST DU NIRGENDWO MEHR VERZICHTEN.



ANNO 1701 MOBILE MACHT SPASS! DREI SPANNENDE MINI-SPIELE UND EIN UMFANGREICHER STRATEGIEPART WERDEN DICH NICHT MEHR LOSLASSEN. SPIELE MOBIL GEGEN BIS ZU DREI KI-GEGER, UND GEWINNEN DAS SPIEL DURCH DEN AUFSTIEG ZUM ARISTOKRATEN ODER DURCH EINEN MILITÄRISCHEN SIEG.

BESTELLE ANNO 1701 HIER UND HEUTE DIREKT FÜR DEIN HANDY!



 **BESTELL-SMS:**
ANNO AN 55555 SENDEN
PREIS: 4,99 EURO
(BESTELL-SMS KOSTEN FÜR EINE NAT.
STANDARD-SMS, ZUGL. WAP-/GPRS GEBÜHREN)



 **BESTELL-SMS:**
ANNO AN 9060 SENDEN
PREIS: 8 CHF
(ZUGL. WAP-/GPRS GEBÜHREN)



 **BESTELL-SMS:**
ANNO AN 0900100330 SENDEN
PREIS: 5 EURO
(ZUGL. WAP-/GPRS GEBÜHREN)

WEITERE INFORMATIONEN UND KOMPATIBILITÄT UNTER WWW.ANNO-MOBILE.COM.
BEI FRAGEN ZU ANNO 1701 MOBILE WENDE DICH AN SUPPORT@KAASA.COM.

Warnung für Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Dieser Hinweis sollte vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden:

Bei Personen, die an fotosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst – ob bei Ihnen oder bei einem Ihrer Familienmitglieder – unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder bei einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfe auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf, sitzen Sie so weit wie möglich davon entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten eingelegt werden.

MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN

Bitte stellen Sie sicher, dass Ihr Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die weiter unten und auf der Verpackung aufgeführt sind.

- Betriebssystem: Windows® 2000/XP
- Prozessor: 2,2 GHz Intel Pentium 4® oder vergleichbarer Prozessor
- Speicher: 512 MB RAM
- Grafikkarte: 64 MB mit 1.1 Pixel Shader
- Freier Festplattenplatz: 3,5 GB
- DVD-ROM: 4-fach
- Soundkarte: DirectX® 9.0c-kompatibel
- DirectX®: Version 9.0c
- Netzwerk: TCP/IP-kompatibel
- Internet: ISDN
- Eingabegerät: Tastatur, Maus

INSTALLATION

1. Starten Sie das Windows®-Betriebssystem.
2. Schließen Sie alle Programme und Anwendungen, die im Hintergrund laufen (einschließlich Virens Scanner).
3. Um ANNO 1701 auf Ihrem Rechner zu installieren, legen Sie die CD/DVD in Ihr CD-ROM/DVD-ROM-Laufwerk ein und warten Sie, bis das Autostart-Menü erscheint.
4. Hinweis: Falls das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, dann klicken Sie auf den START-Button in der Windows®-Taskleiste und wählen Sie AUSFÜHREN. Geben Sie nun in die Dialogbox „D:\anno1701.exe“ ein und klicken Sie dann auf OK. Das Autostart-Menü erscheint. Sollte Ihr CD-ROM/DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als „D“ haben, so ändern Sie die Eingabe in der Dialogbox entsprechend.
5. Klicken Sie dann auf INSTALLIEREN und anschließend – nachdem Sie die allgemeinen Installationsinformationen gelesen haben – auf WEITER.
6. Geben Sie die Seriennummer ein, die sich auf der Rückseite dieses Handbuchs befindet. Klicken Sie dann auf WEITER, um ANNO 1701 zu installieren.
7. Folgen Sie während der Installation den Aufforderungen, die CD im Laufwerk durch weitere ANNO 1701-CDs (Nummerierung auf der jeweiligen CD) zu ersetzen. Die Installation wird dann automatisch fortgesetzt.
8. Wenn Sie DirectX® 9.0c nicht installiert haben, fordert Sie das Installationsprogramm automatisch dazu auf, DirectX® 9.0c zu installieren. Folgen Sie auch hierbei den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm, und starten Sie anschließend den Computer neu.

WAS IST DirectX®?

DirectX® ist ein Bestandteil von Windows® 2000 und XP, der es Windows® ermöglicht, sehr schnell auf bestimmte Schnittstellen Ihres PCs zuzugreifen und so aktuelle Spiele optimal ablaufen zu lassen. Neue Technologien, wie z.B. die aktuellsten 3D-Grafikkarten, werden ebenfalls optimal von DirectX® unterstützt.

Um ein fehlerfreies Funktionieren von ANNO 1701 zu gewährleisten, muss auf Ihrem PC die neueste DirectX®-Version oder zumindest DirectX® 9.0c, installiert sein. Weitere Informationen zu DirectX® finden Sie auf der offiziellen Webseite unter <http://www.microsoft.com/directx>.

DEINSTALLATION/ERNEUTE INSTALLATION DES SPIELS

Wenn Probleme beim Spielen auftreten, das Spiel nicht korrekt installiert wurde, oder wenn Sie ANNO 1701 generell deinstallieren möchten, klicken Sie in der Windows®-Taskleiste auf START und wählen Sie im ANNO 1701-Programmordner DEINSTALLIEREN, um das Spiel ordnungsgemäß zu deinstallieren.

Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehen Sie wie im Abschnitt **Installation** beschrieben vor.

SPIELEN

1. Schließen Sie alle offenen Programme und Hintergrundanwendungen (einschließlich Virenschanner).
2. Legen Sie die ANNO 1701-Spiel-CD/DVD in Ihr CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicken Sie hier auf SPIELEN, und setzen Sie die Segel.
Hinweis: Falls das Autostart-Menü nicht automatisch startet, so erreichen Sie ANNO 1701 entweder über die Windows®-Taskleiste (standardmäßig: START/Programme/Sunflowers/ANNO 1701) oder indem Sie in der Windows®-Taskleiste START und anschließend AUSFÜHREN wählen und „D:\anno1701.exe“ in das Fenster eingeben. Sollte Ihr CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als „D“ haben, so ändern Sie die Eingabe in der Dialogbox entsprechend.

Hinweis: Während des Spielens von ANNO 1701 muss die Original-Spiel-CD/DVD in Ihrem CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk eingelegt sein.

1. EINLEITUNG	10
2. SCHNELSTART	11
3. DIE MENÜS	12
3.1 Profile erstellen	12
3.2 Startmenü	12
3.3 Profilverwaltung	12
3.4 Optionen	13
Grafik	13
Sound	14
Interface	14
Tastaturbelegung	14
Bestenliste	14
Mitwirkende	14
4. SPIELMODI	15
4.1 Einführung	15
4.2 Einzelspieler	15
Endlosspiel	15
Spielwelt	16
Computergegner	16
Allgemein	16
Siegbedingungen	17
Szenarien	17
Spielwiese	18
4.3 Mehrspielermodus	18
5. BEDIENUNG	19
5.1 Bedienungskonventionen	19
5.2 Spielbildschirm	19
5.3 Zentrales Menü	19
Minimap	19
Baumenü	20
Diplomatiemenü	20
Strategiekarte	20
Forschungsmenü	20
Spezialaktionen	20
Spielmenü	20
Abrissmodus	20
Schiffe durchschalten	21
Kontore durchschalten	21
Karte nach Norden ausrichten	21
Pipettenmodus	21
Logbuch	21
5.4 Vorschaufenster	21
5.5 Objektmenü	21
5.6 Infoliste	22

5.7 Nachrichtensystem.....	22
5.7 Portraitfenster.....	22
5.7 Direkthilfe.....	22
5.8 Tastaturbelegung.....	23
Veränderbare Tastenbefehle.....	23
Permanente Tastenbefehle.....	23
6. ENTDECKEN.....	24
6.1 Inseln entdecken.....	24
6.2 Inseln bewerten.....	24
7. BESIEDELN.....	25
7.1 Erste Schritte.....	25
7.2 Einwohnerzahl.....	26
7.3 Bedürfnisse der Einwohner.....	26
7.4 Zivilisationsstufen.....	27
Zivilisationsstufe 1: Die Pioniere.....	28
Zivilisationsstufe 2: Die Siedler.....	28
Zivilisationsstufe 3: Die Bürger.....	28
Zivilisationsstufe 4: Die Kaufleute.....	29
Zivilisationsstufe 5: Die Aristokraten.....	29
7.5 Steuern.....	29
8. GEBÄUDE.....	30
8.1 Gebäude errichten.....	30
Einflussradius.....	30
Baukosten.....	31
Betriebskosten.....	31
Trefferpunkte.....	31
Freischaltung.....	31
Ausrichten.....	32
Aufwerten.....	32
Abreißen.....	32
Stilllegen.....	32
Auslastung.....	33
8.2 Gebäudearten.....	33
Straßen und Wege.....	33
Öffentliche Gebäude.....	34
Markthäuser.....	34
Produktionsgebäude.....	34
Forschungsgebäude.....	35
Weitere Gebäudearten.....	35
9. SCHIFFE.....	36
9.1 Schiffe bauen und reparieren.....	36

9.2 Schiffsaktionen.....	36
Bewegen	36
Ein- und Ausladen von Waren oder Truppen	36
Gruppierung.....	37
Angreifen	38
Kampfhaltungen	38
Patrouillieren	38
Eskortieren	39
9.3 Schiffstypen.....	39
Entdeckerschiff	39
Handelsschiffe	40
Kriegsschiffe	40
10. HANDEL.....	42
10.1 Handelspartner entdecken.....	42
10.2 Passiver Handel.....	42
10.3 Aktiver Handel.....	43
10.4 Handelsrouten.....	44
10.5 Der freie Händler.....	45
10.6 Der Handel mit Piraten	45
10.7 Das Kurierschiff.....	46
10.8 Bilanz	46
11. DIPLOMATIE.....	47
11.1 Diplomatiebildschirm	47
11.2 Verträge	48
Friedensvertrag	48
Handelsvertrag	48
Bündnisvertrag	49
Kriegserklärung.....	49
11.3 Tribut	49
11.4 Fremde Kulturen	50
11.5 Verbrüderung.....	50
11.6 Die Piraten	51
11.7 Geheimdiplomatie.....	51
Spezialaktionen.....	52
12. FORSCHUNG	53
12.1 Die Schulforschung.....	53
Forschungszweig Wirtschaft 1	53
Forschungszweig Logenaktivitäten 1	54
Forschungszweig Wirtschaft 2	54
Forschungszweig Militär 1	54
12.2 Die Universitätsforschung	54
Forschungszweig Logenaktivitäten 2.....	55
Forschungszweig Militär 2.....	55

Forschungszweig Marine.....	55
Forschungszweig Diplomatie	55
13. KAMPF	56
13.1 Truppensteuerung	56
Truppen ausbilden.....	56
Truppen bewegen.....	56
Angriff starten	57
Kampfhaltungen.....	57
Patrouillieren	57
Auswählen und gruppieren	57
13.2 Militärgebäude	58
Kasernen	58
Befestigungsanlagen	59
13.3 Militäreinheiten	59
Infanterie.....	59
Kavallerie.....	60
Artillerie.....	60
14. EREIGNISSE.....	61
14.1 Ehrengäste.....	61
14.2 Katastrophen	61
ANHANG	64
Computerspielerprofile	64
Problemlösungen	70

ANNO 1701

Es war die glanzvolle Zeit der Entdecker und Eroberer, als die Stärke der Nation von einer mächtigen Schiffsflotte, der Ruhm einer Königin vom Ausmaß und der kontinuierlichen Ausdehnung ihres Hoheitsgebiets abhingen. Damals setzte eine Handvoll tapferer Seeleute die Segel und lichtete die Anker – unterwegs, um die Grenzen des bisherigen Horizonts zu überwinden und eine neue Welt zu entdecken. Ungeachtet aller Ängste und Gefahren stellten sie sich dem Abenteuer, fernab jeglicher vertrauter Gefilde eine neue Heimat zu finden.

Manche mögen die tapferen Seefahrer, die sich aufmachten, die Grenzen der bis dato bekannten Welt zu erweitern, Narren geschimpft haben, doch sie haben alle Zweifler eines Besseren belehrt: Mit einem Schiff und dem Segen ihrer Königin stachen sie in See, mit hehren Plänen und kühnen Träumen von Freiheit, Wohlstand und Unsterblichkeit. Sie folgten dem Westwind, segelten mit den Delfinen, bis sie schließlich und letztendlich fruchtbares Land entdeckten. Viele fleißige Hände machten sich umgehend ans Werk und erschufen – nahezu aus dem Nichts – eine gleichwohl profitable wie große Siedlung. Niemals gaben sie auf, niemals ließen sie die Zweifel siegen. Allen Widrigkeiten und Rückschlägen zum Trotz legten sie ihre ganze Hingabe und Hoffnung in den Aufbau der neuen Kolonien, um in der Ferne eine neue Heimat zu schaffen und alle Skeptiker Lügen zu strafen.

Durch gleichermaßen umsichtigen wie einträglichen Handel, durch weise diplomatische Schachzüge und durch ihre ständige Aufmerksamkeit für die Belange des Volkes haben die Abenteurer eine neue und einflussreiche Kolonie in der neuen Welt geschaffen.

Und heute? Heute floriert der Handel, und das Imperium der einstigen Seefahrer und ehemals umstrittenen Hasardeure wächst und gedeiht.

Dies ist ihre Geschichte ...

2. SCHNELLSTART

Für Eilige vorab ein kurzer Überblick über die wesentlichen Elemente des Spielbildschirms. Weitere Informationen können Sie neben diesem Handbuch auch der Online-Hilfe **ANNOpedia** entnehmen. Diese erreichen Sie jederzeit über das Spielmenü (öffnen mit Esc-Taste) oder noch schneller über die Taste F1.

Die **Infoleiste** informiert Sie über Ihr Konto, die Einwohnerzahl und die Bestände in den Lagern der Siedlung.

Die **Fruchtbarkeitsanzeige** sagt Ihnen, welche Pflanzen und Rohstoffe Sie auf dieser Insel gewinnen können.

Die **Direkthilfe** gibt Ihnen eine Einführung zu aktuell benutzten Funktionen.

Über das **Portraitfenster** interagieren die Mitspieler mit Ihnen.



Die **Nachrichtenleiste** berichtet über aktuelle Ereignisse in der ANNO-Spielwelt.

Das **Zentrale Menü** enthält die Minimap und den Zugang zu Bau- und Diplomatiemenü, Strategiekarte, Forschungs Menü, Spezialaktionen, Optionsmenü und Logbuch.

Das **Objektmenü** gibt Informationen zu angewählten Objekten. Hier starten Sie auch Aktionen wie Bauen und Passiven Handel.

Das **Vorschauenfenster** informiert über das aktuell angewählte Objekt. Hier können Sie auch Truppen steuern.

3. DIE MENÜS

Bevor Sie Ihre Abenteuer in der ANNO-Welt beginnen, sollten Sie die Gelegenheit nutzen, das Spiel der von Ihnen gewünschten grafischen Darstellung anzupassen und die Bedienung zu konfigurieren.

Hinweis: Beim erstmaligen Starten des Spiels wird Ihr PC analysiert und ein entsprechendes Grafikprofil vom Programm automatisch ausgewählt.

3.1 Profile erstellen

Wenn Sie ANNO 1701 zum ersten Mal spielen, werden Sie aufgefordert, ein Spielerprofil zu erstellen. Wählen Sie hierzu das Portrait und die Farbe, mit der Sie im Spiel erscheinen wollen, und geben Sie Ihren Spielernamen ein. Von jetzt an gelangen Sie immer, wenn Sie später das Spiel starten, zuerst ins Startmenü.



3.2 Startmenü

Hier angelangt, können Sie die **Einführung starten**, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, oder gleich ein Spiel im **Einzelspieler-** oder im **Mehrspielermodus** beginnen. Näheres dazu finden Sie im Kapitel 4 (Spielmodi).

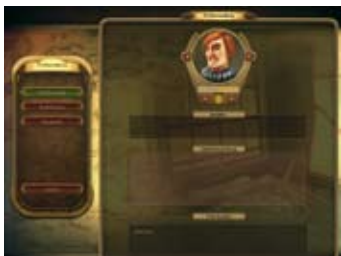
Außerdem können Sie über den Dialog **Spiel laden** eine gespeicherte Partie fortsetzen und in der **Profilverwaltung** ein neues Spielerprofil anlegen. Der Menüpunkt **Spiel verlassen** bringt Sie zurück zum Windows®-Desktop.



3.3 Profilverwaltung

In der Profilverwaltung können Sie einen neuen Spielcharakter erstellen und mit einem Spielerportrait versehen. Von diesem Portrait werden Ihre Aktionen im Mehrspielermodus Ihren Mitspielern verkündet.

Das Profil ANNOholic ist die Grundeinstellung. Klicken Sie auf den Button **Profil erstellen** und geben Sie einen neuen Namen ein. Es stehen Ihnen acht verschiedene Spielerfarben zur Wahl, mit denen Ihre Siedlungen und Einheiten im Spiel dargestellt werden. Sie bestätigen Ihre Eingabe mit einem Klick auf **Profil erzeugen**. Sie können hier auch ein **Profil löschen**.



Tipp: Neu bei ANNO 1701 ist die Selbstbeschreibung für Ihr Profil. Andere Spieler im Mehrspieler-Modus können diesen Text im Diplomatienmenü nachlesen.

BONUS-TALER

Im „Anno 1701 mobile“-Handspiel können Sie Bonus-Taler gewinnen, die sich im Endlosspiel der PC-Version von „Anno 1701“ gegen Waren eintauschen lassen. Um an diese Waren heranzukommen, werfen Sie vor Spielbeginn einen Blick in die Profilverwaltung. Dort bringt Sie der Button „Bonus-Taler“ in das passende Untermenü.

Hier können Sie die gewonnenen Bonus-Taler mithilfe Ihres Handycodes aus „Anno 1701 mobile“ und einer bestehenden Internetverbindung abholen. Geben Sie dazu Ihren Handycode ein und drücken Sie den Button „Bonus-Taler abholen“. Ihre Anzeige für die verfügbaren Bonus-Taler sollte sich jetzt sichtbar füllen.

Starten Sie danach ein „Anno 1701“-Endlosspiel, und öffnen Sie das Kontormenü. Auf der unteren Leiste ist jetzt der Bonus-Taler-Button hinzugekommen. Klicken Sie darauf, und suchen Sie sich anschließend Ihre Wunschwaren aus. Jeder Klick auf einen Warenknopf legt einige Tonnen dieser Ware für Sie zurecht. Mit dem Knopf „Waren abholen“ bestätigen Sie Ihre Wahl und die Waren werden in Ihr Kontor geladen.

Beachten Sie:

Je mehr Bonus-Taler Sie erspielt haben, desto bessere Waren stehen Ihnen später zur Auswahl. Für einen Bonus-Taler bekommen Sie mehr Holz als Kolonialwaren. Sie können Waren nur in ein Kontor laden, in dem auch genug Platz ist.

3.4 Optionen

In den Optionen können Sie über vielfältige Einstellungen das Spiel der Leistungsfähigkeit und der Ausstattung Ihres Rechners anpassen. Außerdem können Sie hier unter anderem die Steuerung des Bauprozesses und das Verhalten der Kamera anpassen.

Grafik

Die Spielgrafik ist in den Stufen **Niedrig**, **Mittel**, **Hoch** und **Sehr Hoch** einstellbar. Sie können die verschiedenen Grafikoptionen auch individuell anpassen. Außerdem lassen sich hier folgende Einstellungen vornehmen:

Auflösung – Diverse

Seitenverhältnis – 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

Anti-Aliasing – Abhängig von der verwendeten Grafikkarte

Helligkeit – Stufenlos Dunkel - Hell

Anisotropische Filter – Abhängig von der verwendeten Grafikkarte

Texturqualität – Niedrig, Mittel, Hoch

Effektqualität – Niedrig, Mittel, Hoch

Terrainqualität – Niedrig, Mittel, Hoch, Sehr Hoch

Schatten – Niedrig, Mittel, Hoch

Wassereffekte – Niedrig, Mittel, Hoch

Objektqualität – Niedrig, Hoch

Schattenfilterung – An-Aus

Wasserspiegelung – An-Aus

Normalmapping – An-Aus

Posteffekte – An-Aus

Wasserbrechung – An-Aus

Gras – An-Aus

Bloom – An-Aus



Bitte bestätigen Sie Ihre Wahl mit OK.

Hinweis: Je nach Systemkonfiguration Ihres PCs können die vorhandenen Einstellmöglichkeiten von dieser Tabelle abweichen.

Sound

Hier können Sie die Lautstärke insgesamt beeinflussen und folgende Teilbereiche der Klangkulisse stufenlos einstellen:

Gesamtlautstärke

Sprach-Lautstärke

Soundeffekte-Lautstärke

Musik-Lautstärke

Umgebungs-Lautstärke

Nachrichten-Lautstärke

Interface

Die Anzeigen und die Bedienung können Sie in diesem Bereich Ihren Vorlieben anpassen. Folgende Optionen können Sie an- oder ausschalten:

Erweiterte Tooltips

Einzeln Bauen

Minimap-Rotation

Rechtsklickmenü

Sehr nahe Kamera

Weitwinkel

Straßenbau

Außerdem können Sie hier

die **Direkthilfe** an- und ausschalten und zurücksetzen,

die **Scrollgeschwindigkeit** stufenlos regeln und

die **Autosave-Intervalle** so festlegen, dass alle 60 Minuten, alle 30 Minuten oder gar nicht automatisch gespeichert werden soll.

Tipp: Wenn Sie für das Bauen die traditionelle Steuerung bevorzugen, wie sie in den beiden Vorgängern benutzt wurde, schalten Sie die Option **Einzeln Bauen** aus.

Tipp: Bei aktiviertem Rechtsklickmenü steht Ihnen eine effektive Methode zur Verfügung, die wichtigsten Menüs und Bauoptionen in ANNO 1701 anzusteuern.

Tastaturbelegung

Hier können Sie die veränderbaren Tastaturbelegungen Ihren persönlichen Vorlieben anpassen.

Eine Übersicht über die veränderbare und nicht veränderbare Tastenbelegung finden Sie in Kapitel 5 (Bedienung).

Bestenliste

In der Bestenliste werden die gesamten Spielpunkte gespeichert, die Sie mit Ihrem Profil bisher gesammelt haben. Neben dem Spielernamen werden auch alle bereits erhaltenen Medaillen angezeigt.

Hinweise: Medaillen sind Belohnungen, die Sie erhalten, wenn Sie bestimmte Spielziele erreichen. Je nach Schwierigkeitsgrad des Spiels können Sie Medaillen in Bronze, Silber und Gold erringen.

Mitwirkende

Unter diesem Menüpunkt können Sie sich die Namen der Personen anzeigen lassen, die an der Erschaffung dieses Spiels mitgearbeitet haben.

4. SPIELMODI

ANNO 1701 bietet Ihnen einen Einzelspielermodus mit vielfältigen Varianten. Außerdem können Sie im Mehrspielermodus im LAN, per Direktverbindung oder über das Internet mit anderen ANNO 1701-Spielern gemeinsam die ANNO-Welt erkunden und sich mit ihnen messen.

4.1 Einführung

Die vier Einführungsspiele machen Sie mit dem Spielprinzip, der Bedienung und den wichtigsten Spielelementen vertraut.

- **Einführung I** stellt Ihnen die ersten Schritte in der Welt von ANNO 1701 vor.
- **In Einführung II** werden Sie eine kleine Pioniersiedlung erbauen und die Bevölkerung zur nächsten Zivilisationsstufe führen.
- **Einführung III** zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Siedlung vergrößern können.
- **Einführung IV** erklärt, wie Sie andere Inseln besiedeln und eine Handelsroute einrichten.

Textmeldungen und gesprochene Anweisungen geben Ihnen Erklärungen, die Sie bei Ihren ersten Schritten in der ANNO-Welt unterstützen.

Wenn Sie eine Einführung absolviert haben, können Sie im folgenden Menü die Option **Übungsspiel** wählen. Die Ziele der Einführung sind als Spielziele definiert, und Sie können nach Belieben verschiedene Wege erforschen, diese Ziele zu erreichen.

Hinweis: Zusätzlich zum Einführungsspiel bietet Ihnen ANNO 1701 im normalen Spiel die **Direkthilfe**. Ein entsprechendes Icon am oberen Bildschirmrand erscheint bei jeder neuen Aktion, und durch einen Linksklick auf dieses Icon öffnet sich ein Textfenster. Sie können die Direkthilfe in den Interface-Optionen aktivieren bzw. deaktivieren.



4.2 Einzelspieler

Im Einzelspielermodus von ANNO 1701 steht Ihnen das Endlosspiel zur Verfügung, das Herzstück von ANNO 1701. Während in den anderen Spielmodi das Abenteuer irgendwann ein Ende findet, bietet das Endlosspiel einen unbegrenzten Spielspaß. Alternativ finden Sie in ANNO 1701 vorgefertigte Szenarien, in denen Sie eine Geschichte erleben können und sich verschiedenen Aufgaben stellen müssen, um das Abenteuer zu einem guten Ende zu bringen.

Endlosspiel

Im Startmenü des Endlosspiels können Sie Partien nach eigenen Wünschen und Vorstellungen gestalten. Von Größe der Spielkarte, über die Höhe des Startkapitals und den Schwierigkeitsgrad bis hin zu den Siegbedingungen – hier können Sie im Detail festlegen, wie Sie Ihr ANNO 1701-Spiel erleben wollen.



Die Optionen umfassen im Einzelnen:

Spielwelt

Unter dem Menüpunkt **Spielwelt** können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Inselwelt - Die Größe der Karte können Sie hier bestimmen: **Groß**, **Mittel** oder **Klein**.

Inselschwierigkeit - Mögen Sie lieber große Bauflächen oder suchen Sie die Herausforderung, auch schwieriges Terrain zu besiedeln? Mit dieser Einstellung haben Sie die Wahl zwischen **Leicht**, **Normal** und **Schwer**, was die Topografie der Inseln angeht.

Kartenbeschaffenheit - Wählen Sie hier **Große**, **Mittlere** oder **Kleine** Inseln.

Rohstoffvorkommen - Die Häufigkeit von Rohstoffvorkommen können Sie mit dieser Einstellung festlegen. Wählen Sie zwischen **Viel**, **Normal** oder **Wenig**.

Start mit Kontor - Wenn Sie diese Option wählen, starten Sie das Spiel direkt mit einem Kontor auf einer Insel. So entfällt das Entdecken einer für den Siedlungsaufbau geeigneten Insel, dafür bekommen Sie erst später im Spielverlauf ein Schiff.

Kartennummer - Jede Inselwelt hat eine Kartennummer. Eine bekannte Kartennummer können Sie hier eintragen und so erneut auf dieser Inselwelt spielen.

Aufgedeckte Karte - Ist diese Option aktiviert, sind bereits von Spielbeginn an alle Inseln zu sehen.



Computergegner - In den Optionen für die **Computergegner** können Sie auswählen, welchen und wie vielen Computergegnern Sie in Ihrem Spiel begegnen möchten. Je nach Schwierigkeitsgrad werden automatisch Computerspieler gewählt, deren Spielweise und Aggressivität dazu passt. Sie können Ihre Lieblingsgegner selbst bestimmen, indem Sie über die Pfeiltasten unter dem jeweiligen Portrait zwischen den verschiedenen Charakteren wechseln.

Sie können bis zu drei Computergegner für ein Endlosspiel auswählen, zudem lassen sich die Königin, der freie Händler, der Pirat Ramirez und fremde Völker hinzu- oder abschalten. Setzen Sie den Haken unter diejenigen Charaktere, denen Sie begegnen möchten, und entfernen Sie ihn bei den Charakteren, die Sie lieber nicht kennenlernen wollen. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der einzelnen Computergegner sind unter dem jeweiligen Portrait vermerkt.

Allgemein

Unter **Allgemein** können Sie neben den drei Schwierigkeitsgraden **Leicht**, **Normal** und **Schwer** folgende Spieleinstellungen vornehmen:

Startkapital - Sie können mit **Viel**, **Normal** oder **Wenig** Startguthaben ins Spiel starten.

Rückerstattung bei Abriss - Legen Sie fest, ob Ihnen der **Volle Preis**, der **Halbe Preis** oder aber **Keine** Baukosten zurückerstattet werden, wenn Sie ein Gebäude abreißen.

Piraten - Die Kampfstärke und Aggressivität der Piraten können Sie auf **Schwach**, **Normal** oder **Stark** stellen.

Händleraufträge - Ist diese Option aktiviert, vergibt der freie Händler verschiedene Aufträge, für deren Erfüllung Belohnungen in Form von Waren und Gold winken.

Ehrengäste - Diese Option schaltet Besuche von Ehrengäste ein oder aus.

Feuer - Aktivieren Sie diese Option, so besteht die Gefahr, dass in Ihren Wohnhäusern Brände ausbrechen.

Pest - Ist diese Option angeschaltet, besteht die Gefahr, dass bei steigender Einwohnerzahl die Pest in Ihrer Siedlung ausbricht.

Katastrophen - Hiermit aktivieren Sie Wirbelstürme, Vulkanausbrüche und Erdbeben, die die Inselwelt heimsuchen.

Siegbedingungen

In diesem Menü lassen sich verschiedene Siegbedingungen für Ihr Endlosspiel einstellen. Die einzelnen Bedingungen können Sie nach Belieben kombinieren und den Schwierigkeitsgrad dadurch erhöhen oder vereinfachen.

Größtes Vermögen - Das Spiel ist mit **500.000**, **150.000** und **75.000** Goldstücken in der Kasse gewonnen.

Größte Siedlung - Sie gewinnen, wenn Sie **20.000**, **10.000** oder **2.000** Einwohnern eine Heimstatt bieten können.

Händleraufträge - Nach **30**, **10** oder **3** erfolgreich abgeschlossenen Händleraufträgen ist der Sieg Ihrer. Hierfür müssen die Händleraufträge aktiviert sein.

Schloss bauen - Engagierte Bauherren gewinnen, indem sie **30**, **10** oder auch nur **3** Schlossteile bauen.

Inseln besiedeln - Besiedeln Sie Ihre Inselwelt zu **90 %**, **60 %** oder **30 %**, um zu gewinnen.

Kolonialwaren sammeln - Sammeln Sie **150 t**, **75 t** oder **25 t** Kolonialwaren, und der Sieg ist Ihrer.

Unabhängigkeit erreichen - Unabhängige Geister können dieses Spielziel hier mit einem Haken aktivieren. Ob Sie sich mit Tributzahlungen freikaufen oder die Königin mit der Vernichtung der königlichen Flotte beeindrucken, bleibt Ihnen überlassen.

Letzter Überlebender - Bei dieser Einstellung gewinnt der letzte Überlebende in der Inselwelt.

Piratenpakt - Eine Verbrüderung mit den Piraten führt Sie zum Sieg.

Szenarien

Die Szenarien stellen Sie vor besondere Aufgaben in der ANNO-Welt. Der Spielablauf ist dem der Endlosspiele ähnlich, doch in einem Szenario sind Spielwelt und Aufgabenstellung in Form einer Geschichte vorgegeben. Jedes Szenario hat ein vordefiniertes Ende und ist verbunden mit einer Punktwertung, die nach bestimmten Kriterien vergeben wird. Das Ziel ist es demnach, das Szenario erfolgreich und mit der höchstmöglichen Punktzahl abzuschließen.



Wählen Sie ein Szenario aus der Liste in der unteren Bildschirmhälfte, so wird Ihnen eine Beschreibung der Aufgaben in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt. Die Sterne neben den Szenarien stehen für den Schwierigkeitsgrad, mit dem dieses Spiel aufwartet.

Spielwiese

Im Spielwiesenmodus können Sie nach Lust und Laune Ihre Siedlung aufbauen, ohne auf Piraten, Untertanen und andere Feinheiten achten zu müssen. Bauen Sie sich eine Stadt, wie sie Ihnen gefällt. Ihnen wird eine Insel gestellt, und alle Bauoptionen stehen Ihnen von Anfang an zur Verfügung. Keine Königin wird Sie disziplinieren, wenn Ihr Schloss eine Spur zu prächtig ausfällt, und kein Untertan wird demonstrieren, wenn Sie keine Lust haben, eine Webstube zu errichten.

4.3 Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus von ANNO 1701 können bis zu vier Spieler gleichzeitig in die Welt des Entdeckens und Eroberns eintauchen. Sie haben drei Möglichkeiten, ein Mehrspielerspiel zu starten:

- Im **Lokalen Netzwerk** können alle Spieler, die in einem Netzwerk verbunden sind, auch ohne Internetverbindung mit- oder gegeneinander antreten.
- Wählen Sie die Option **Internet**, werden Sie mit dem GameSpy®-Netzwerk verbunden, das Ihnen andere ANNO-Spielwillige irgendwo auf der Welt vermittelt.
- Zu guter Letzt können Sie über eine **Direktverbindung** mit anderen Spielern via Internetanschluss in Kontakt treten. Sie brauchen dazu die IP-Adresse des Servers, auf dem Sie spielen wollen.



Wie auch im Einzelspielermodus, sind im Mehrspielermodus individuelle Einstellungen zu Siegbedingungen, Spielwelt und Computergegnern möglich. Neben den Zufallskarten stehen Ihnen im Mehrspielermodus auch spezielle Mehrspielerkarten zur Auswahl.

HINWEIS: Um ANNO 1701 im Mehrspielermodus einwandfrei spielen zu können, müssen folgende Ports geöffnet sein: UDP 21701, TCP 29900, TCP 29901, UDP 29910, TCP 6667

HINWEIS: Für Multiplayer-Spiele wird pro PC eine CD/DVD und jeweils eine eigene Seriennummer benötigt.

5. Bedienung

Wenn Sie sich für einen Spielmodus entschieden, Ihre persönlichen Einstellungen getroffen und ein Spiel gestartet haben, erscheint der Spielbildschirm. Wie Sie sich hier zurechtfinden, wird im Folgenden erläutert.

5.1 Bedienungskonventionen

ANNO 1701 kann fast vollständig mit der Maus bedient werden, und für viele Befehle und Menüs gibt es zusätzlich Tastaturkürzel.

Grundsätzlich gilt, dass Sie mit Ihrer linken Maustaste alle Menüs öffnen, alle Gebäude auswählen und bauen und alle Einheiten markieren können. Mehrere Einheiten oder Schiffe können Sie auch gemeinsam auswählen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und einen Rahmen um die gewünschte Gruppe ziehen.

Mit einem Klick auf das Spielfeld oder einem Druck auf die Escape-Taste schließen Sie alle Menüs. Wenn kein Menü geöffnet ist, öffnen sich bei Betätigen der Escape-Taste die Spieloptionen.

Im gesamten Spiel bieten Ihnen Tooltips zusätzliche Informationen. Sei es ein Gebäude mit verärgerten Einwohnern, ein Betrieb mit Produktionsproblemen oder ein Menüpunkt in den Endlosspieloptionen: Wenn Sie den Cursor einen Moment lang auf dem Symbol über dem Objekt stehen lassen, erscheint ein transparentes Fenster mit einem Hilfetext.

Ebenso sind sämtliche Menüelemente mit Tooltips versehen.

5.2 Spielbildschirm

Der Spielbildschirm zeigt Ihnen alles, was in der Inselwelt von ANNO 1701 vor sich geht. Mit dem Mausrad können Sie die Ansicht vergrößern oder verkleinern, alternativ können Sie die Tasten **F2-F4** oder **Bild ↑** und **Bild ↓** benutzen. Mit den Tasten **Y** und **X** drehen Sie den Spielbildschirm im oder gegen den Uhrzeigersinn. Sie können dazu auch die Maus bei gedrücktem Mausrad nach links und rechts bewegen.

Um das Blickfeld nach links oder rechts bzw. nach oben oder unten durch die ANNO-Welt zu verschieben, haben Sie ebenfalls mehrere Möglichkeiten. Sie können den Bildausschnitt mit den **Pfeiltasten ↑** und **↓** bzw. **←** und **→** bewegen, oder Sie verwenden einfach Ihre Maus, indem Sie den **Mauszeiger** an den äußeren Rand des Bildschirms in die gewünschte Richtung bewegen.

5.3 Zentrales Menü

Das Zentrale Menü mit der Minimap in der Mitte und den Menübuttons an seinem Rand befindet sich in der linken unteren Ecke Ihres Spielbildschirms.

Minimap

Die **Minimap** bietet eine verkleinerte Ansicht der gesamten ANNO 1701-Spielwelt. Bereits erkundete Gebiete sind sichtbar, unbekannte Gegenden liegen dagegen unter einem Nebel verborgen. Ihre eigenen Inseln und Schiffe sowie die der Mitspieler sind in der jeweiligen Spielerfarbe markiert.



Baumenü



Im Baumenü finden Sie alle wichtigen Gebäudetypen, die Sie für den Bau einer florierenden Siedlung benötigen. Welche Gebäude Ihnen aktuell zum Bau zur Verfügung stehen, ist von der jeweiligen Zivilisationsstufe abhängig. Für die meisten Gebäude ist darüber hinaus eine bestimmte Mindestanzahl von Einwohnern nötig (Siehe Kapitel 8 - Gebäude).

Diplomatiemenü

Im Diplomatiemenü können Sie diplomatische Beziehungen zu anderen Mitspielern oder fremden Kulturen aufbauen. Sobald Sie einen Mitspieler oder eine fremde Kultur entdeckt haben, erscheinen diese automatisch in Ihrem Diplomatiemenü (Siehe Kapitel 11 - Diplomatie).



Strategiekarte



Hier sehen Sie alle Bereiche der ANNO-Welt, die Sie erkundet haben, in einer übersichtlichen Ansicht. Neben Ihren eigenen Schiffen und Inseln sind alle Fruchtbarkeiten der bereits erkundeten Inseln einsehbar, und hier erstellen Sie auch Ihre Handelsrouten (Siehe Kapitel 10.4 - Handelsrouten).

Forschungsmenü

Die rote Kerze erscheint erst auf der Zentralen Schaltfläche, wenn Sie eines der Bildungsgebäude (z. B. die Schule) auf Ihrer Insel errichtet haben. Alternativ gelangen Sie auch über das Objektmenü eines Bildungsgebäudes in das Forschungsmenü mit den verfügbaren Forschungszielen (Siehe Kapitel 12 - Forschung).



Spezialaktionen



Die Spezialaktionen werden verfügbar, nachdem der entsprechende Forschungszweig durch den Bau eines Logenhauses freigeschaltet wurde. Bombenleger, Taschendieb oder Giftmischer sind nur eine kleine Auswahl der Spezialaktionen, die Sie in der Schule bzw. an der Universität erforschen können (Siehe Kapitel 11 - Diplomatie und 12 - Forschung).

Spielmenü

Über das Spielmenü können Sie Spielstände speichern und laden, in den Optionen Grafik, Sound und Interface anpassen sowie die Tastaturbelegung Ihren Wünschen entsprechend verändern. Im Spielmenü können Sie außerdem die ANNOpedia aufrufen, im Logbuch Nachrichten einsehen oder die Partie beenden.



Abrissmodus



Alle Gebäude und Objekte in der ANNO-Welt können jederzeit wieder entfernt werden: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Abreißen-Button und bestätigen Sie dann den Abriss des gewünschten Gebäudes bzw. des Objekts mit einem weiteren Linksklick.

HINWEIS: Sie können zum Abreißen von Gebäuden auch den Button mit dem Totenkopfsymbol am unteren Rand des Vorschaufensters benutzen. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, ein angewähltes Gebäude oder Objekt mithilfe der **Entf**-Taste abzureißen.

Schiffe durchschalten



Mit einem Linksklick auf das kleine Schiffsymbol können Sie all Ihre Schiffe nacheinander durchschalten. So wissen Sie stets mit nur wenigen Mausklicks, wo sich Ihre Schiffe gerade befinden.

Kontore durchschalten

Das kleine Haussymbol wechselt die Ansicht durch Anklicken von einem Ihrer Kontore zum nächsten – sofern Sie mehrere Kontore besitzen.



Karte nach Norden ausrichten



Ein Klick auf den runden Button unterhalb des Baumenü-Buttons richtet die Spielkarte automatisch nach Norden aus.

Pipettenmodus

Ein Linksklick auf das Pipettensymbol ermöglicht Ihnen das Duplizieren von Gebäuden und Objekten, die bereits auf Ihrer Insel errichtet wurden. Sobald der Mauszeiger das Pipettensymbol anzeigt, können Sie mit einem Linksklick darauf erneut bauen.



Logbuch



Das Logbuch führt die Spielziele auf, falls Sie ein Szenario spielen, und speichert in einem zweiten Reiter alle Nachrichten, die im laufenden Spiel in der Nachrichtenleiste angezeigt wurden. So können Sie wichtige Informationen nachvollziehen, falls Ihnen im Eifer des Gefechts eine Nachricht durch die Lappen gegangen ist.

TIPP: Das Rechtsklickmenü - Wenn es mit der Steuerung von ANNO 1701

besonders schnell gehen soll, sind Sie durch Aktivierung dieser Option gut aufgehoben: Ist sie aktiviert, öffnet sich nach einem Rechtsklick ein Radialmenü mit den wichtigsten Menüpunkten und Gebäuden. Klicken Sie auf eines der Symbole, so öffnet sich entweder das entsprechende Menü oder Sie können das jeweilige Gebäude direkt bauen. Sie aktivieren das Rechtsklickmenü in den Optionen unter **Interface**.



5.4 Vorschauenster



Im Vorschauenster erhalten Sie grundlegende Informationen über das angewählte Objekt: Bei Schiffen erscheinen beispielsweise Bewaffnung, Ladekapazität und Betriebskosten sowie die Bewegungsbefehle. Auch für Gebäude enthält das Vorschauenster neben grundlegenden Informationen wie Betriebskosten und Einwohnerzahl spezifische Befehle wie den Totenkopf-Button zum Abreißen und den Aufwerten-Button bei Lagerhäusern.

5.5 Objektmenü

Auch das Objektmenü öffnet sich, sobald Sie ein Objekt, z. B. ein Gebäude oder ein Schiff anwählen, und gibt Ihnen Informationen über Zustand, Inhalt und/oder Beladung. Auch das Baumenü wird an dieser Stelle geöffnet und gestattet Ihnen Zugriff auf seine Funktionen.

5.6 Infoleiste

Die Infoleiste bietet einen schnellen Überblick über verschiedene Bereiche des Spiels. Sie befindet sich in der linken oberen Bildschirmhälfte.

- Ganz links sehen Sie die **Gesamtbilanz**. Hier werden die Menge Ihrer Goldmünzen angezeigt, die Ihnen zur Verfügung steht, sowie per Linksklick auf das Menü die globalen Steuereinnahmen und die laufenden Kosten.
- Rechts davon wird die **Einwohnerzahl** aller von Ihnen besiedelten Inseln angezeigt. Durch einen Linksklick auf das Menü erscheint eine ausführliche Auflistung nach Zivilisationsstufen.

- Der Infoleiste können Sie zudem die verfügbare Menge an Nahrung und Baumaterialien auf der aktuell sichtbaren eigenen Insel entnehmen. Oben in der Mitte des Bildschirms finden Sie neben der Infoleiste eine Anzeige mit den Symbolen für die Fruchtbarkeiten der jeweiligen Insel. Wenn Sie auf diese Anzeige klicken, erhalten Sie zudem Informationen zu den Rohstoffen, die Sie auf dieser Insel abbauen können.



5.7 Nachrichtensystem

In Anno1701 steht Ihnen ein aktives Nachrichtensystem zur Verfügung. Sobald ein besonderes Ereignis in der Inselwelt eintritt, können Sie es am linken Bildschirmrand in Form eines Symbols und einer Nachricht einsehen. Dort werden zum Beispiel Angriffe, abgeschlossene Forschungen und das Erscheinen eines Ehrengastes gemeldet. Behalten Sie das Nachrichtensystem immer im Auge, um möglichst schnell auf etwaige Ereignisse reagieren zu können. Sie können ältere Nachrichten jederzeit während einer Partie aufrufen, indem Sie Ihr Logbuch öffnen.



Portraitfenster



Nachrichten von anderen Mitspielern, etwa Vertragsangebote oder Aufträge des freien Händlers, werden Ihnen im Portraitfenster verkündet. Es öffnet sich in der rechten oberen Bildschirmcke und zeigt den Mitspieler, der mit Ihnen interagieren möchte. Links unter dem Portrait zeigt ein Symbol Ihren Vertragsstatus mit diesem Mitspieler an, rechts darunter sehen Sie ein Wappen in seiner Spielerfarbe. Unter dem Portrait erscheint die Nachricht des Mitspielers in Textform, und Sie haben gegebenenfalls die Möglichkeit, Vorschläge anzunehmen oder abzulehnen. Klicken Sie hierzu auf den grünen Haken für „Annehmen“ oder das rote X für „Ablehnen“.

Direkthilfe

Wenn Sie in den Optionen unter Interface die Direkthilfe aktiviert haben, erscheint immer dann ein Ausrufezeichen am rechten oberen Bildschirmrand, wenn Sie eine Spielfunktion zum ersten Mal nutzen. Wenn Sie es anklicken, öffnet sich ein Fenster mit einem Text, der die jeweilige Funktion erklärt. Die Direkthilfe merkt sich für jedes Spielerprofil, welche Informationen bereits gegeben wurden. Sie können dieses „Gedächtnis“ in den Interface-Einstellungen zurücksetzen.



5.8 Tastaturbelegung

Veränderbare Tastenbefehle

ANNOpedia öffnen	F1	Kamera im Uhrzeigersinn drehen	y
Kamera nah	F2	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen	x
Kamera mittel	F3	Hineinzoomen	Bild hoch
Kamera weit	F4	Hinauszoomen	Bild runter
Strategiekarte	F5	Kamera ausnorden	Pos1
Diplomatiemenü	F6	Gebäude im Uhrzeigersinn drehen	. (Punkt)
Forschungsmenü	F7	Gebäude gegen den Uhrzeigersinn drehen	, (Komma)
Logbuch	F8	Gebäudemodell wechseln (nur Wohnhaus)	c
Spezialaktionenmenü	F9	Gebäude und Einheiten löschen	Entf
Schnellspeichern	F10	Wohnhaus-Upgrade	u
Schnellladen	F12	Zu aktuellem Ereignis springen	Leertaste
Pause	p	Baumenü öffnen	b
Screenshot	Druck	Pipettenmodus	n
Spielgeschwindigkeit erhöhen	+	Abrissmodus	v
Spielgeschwindigkeit verringern	-	Schiffe durchschalten	Tab
Nach vorne scrollen	Pfeiltaste hoch	Kontore durchschalten	k
Nach hinten scrollen	Pfeiltaste runter	Truppen durchschalten	t
Nach links scrollen	Pfeiltaste links	Multiplayer-Chat	Eingabetaste
Nach rechts scrollen	Pfeiltaste rechts	Nachricht an Verbündete	Backspace
Postkartenansicht	Rollen	Kamera freischalten/feststellen	Ende

Permanente Tastenbefehle

Diese Tastenbefehle können nicht verändert werden.

Optionsmenü öffnen	Escape oder Alt + o
Spiel beenden (mit Sicherheitsabfrage)	Alt + F4 oder Alt + q
Produktionsstatus für alle Gebäude desselben Typs auf dieser Insel festlegen	Umschalt + Linksklick auf Produktion stilllegen
Rohstoffe nicht automatisch ins Kontor laden	Umschalt oder Strg + Kontor bauen (Schiffsmenü)
Kamera auf Kontor, ohne es anzuwählen	Umschalt + Kontorsymbol am Zentralen Menü
Kontor ohne Kamerasprung anwählen	Strg + Kontorsymbol am Zentralen Menü
Kamera auf Schiff, ohne es anzuwählen	Umschalt + Schiffsymbol am Zentralen Menü
Schiff ohne Kamerasprung anwählen	Strg + Schiffsymbol am Zentralen Menü
Selektierte Einheiten/Gebäude unter Nummer 0-9 speichern	Strg + 0-9
Selektierte Einheiten/Gebäude unter Nummer 0-9 speichern	0-9

6. ENTDECKEN

Bevor Sie mit der Besiedlung einer Insel beginnen, sollten Sie sich zunächst einmal auf Erkundungsreise begeben. Erforschen Sie mit Ihrem Schiff einige Inseln, um sich ein Bild von ihrer Beschaffenheit und ihren natürlichen Ressourcen zu machen, bevor Sie entscheiden, wo Sie sich niederlassen.



HINWEIS: Wenn Sie in den Spieleinstellungen **Einfach** gewählt, und die Option **Start mit Kontor** aktiviert haben, beginnen Sie direkt auf einer per Zufallsverfahren ausgewählten Insel.

6.1 Inseln entdecken

Sie beginnen das Spiel mit Ihrem Entdeckerschiff auf hoher See und einer bestimmten Anzahl von Baumaterialien und Nahrung an Bord. Bewegen Sie Ihr Schiff, indem Sie es mit der linken Maustaste anwählen und anschließend mit der rechten Maustaste den Zielpunkt vorgeben. Auf diese Weise werden Sie schon bald eine Insel entdecken. Wenn Sie auf eine neue Insel gestoßen sind, erscheint diese auf der Minimap. Es gibt Inseln in den zwei Klimazonen Nord und Süd, die unterschiedliche Ressourcen bieten. Sobald eine Insel in den Sichtkreis Ihres Schiffes kommt, werden Ihnen die Pflanzen, die Sie auf dieser Insel anbauen können, am oberen Bildschirmrand angezeigt. Wenn Sie auf das Fruchtbarkeitsymbol oben am Bildschirmrand klicken, werden auch die vorhandenen Rohstoffe angezeigt. Gefällt Ihnen die Insel nicht, steuern Sie mit Ihrem Schiff einfach andere Inseln an, bis Sie Ihre persönliche ‚Wunschinsel‘ gefunden haben.



TIPP: Der freie Händler bietet verschiedene Karten der Inselwelt zum Kauf an. Sie können kleine, mittlere und große Inselkarten kaufen, oder die gesamte Karte aufdecken.

6.2 Inseln bewerten

Zu Beginn des Spiels können Sie frei entscheiden, ob Sie eine Insel der nördlichen oder der südlichen Klimazone besiedeln wollen. Doch Sie werden früher oder später die jeweils andere Klimazone erkunden müssen, um alle Bedürfnisse Ihrer florierenden Siedlung befriedigen zu können. Denn während Holz, Fisch und Wildtiere auf fast allen Inseln vorhanden sind, lassen sich Rohstoffe wie Hopfen, Zuckerrohr oder Kakao nur auf Inseln der einen oder der anderen Klimazone anbauen.

In den Bergen können verschiedene Arten von Bodenschätzen lagern, die Sie früher oder später im Spiel brauchen werden, um die Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung zu befriedigen. Ein Symbol über dem Berg zeigt an, welche Schätze hier abgebaut werden können. Eisenerz, Marmor, Gold und Edelsteine sind in ANNO 1701 zu finden. Berge können nicht überquert werden und bieten daher auch Schutz vor Angriffen.

Haben andere Spieler oder fremde Völker eine Insel bereits besiedelt, sehen Sie sie, sobald Sie in die Sichtweite dieser Inseln gelangen. Alle bereits entdeckten Inseln und Siedlungen werden in der Minimap angezeigt. Ihre erste Stadt sollten Sie jedoch auf einer unbewohnten Insel errichten. Achten Sie auch darauf, dass ausreichend Bauplatz vorhanden ist.

7. BESIEDELN

Haben Sie eine geeignete Insel gefunden, können Sie mit dem Bau Ihrer Siedlung beginnen. Dabei sollte Ihr Hauptaugenmerk darauf liegen, die Bedürfnisse Ihres Volkes zu erfüllen, denn nur so wird Ihre Siedlung wachsen und gedeihen.

7.1 Erste Schritte

Bei Spielstart sind Sie immer mit den Materialien ausgestattet, die Sie für Ihren Neuanfang benötigen. Haben Sie die Option **Start mit Kontor** ausgewählt, sind Werkzeug, Holz und Nahrung bereits im Lager; starten Sie auf hoher See, befinden sich die Waren im Laderaum Ihres Schiffes und werden automatisch ausgeladen, sobald Sie ein Kontor bauen. Im nächsten Schritt bauen Sie Straßen, Produktionsketten, Wohnhäuser und öffentliche Gebäude, damit Ihre Bevölkerung wachsen und gedeihen kann.



Um das Kontor zu bauen, fahren Sie nah an eine sandige Stelle der Küste heran. Im Aktionsmenü Ihres Schiffes erscheint das Symbol Kontor bauen. Klicken Sie darauf und setzen Sie das Gebäude, das an Ihrem Mauszeiger erscheint, mit einem Linksklick an die Küste. Beachten Sie, dass jeweils nur ein Kontor pro Insel gebaut werden kann.

TIPP: Wenn Sie die **Umschalt**-Taste beim Kontorbau gedrückt halten, wird kein weiteres Baumaterial in das Kontor transferiert. Sie können Ihr restliches Baumaterial auf einer anderen Insel für ein weiteres Kontor verwenden.

Alle weiteren Gebäude bauen Sie, indem Sie das jeweils gewünschte Objekt im Baumenü auswählen und es an die Stelle auf Ihrer Insel bewegen, wo es zukünftig stehen soll. Bauen Sie es dort mit einem Linksklick. Weitere Informationen über den Bau von Gebäuden finden Sie im Kapitel 9.



Ihre anfänglichen Baumaterialien werden voraussichtlich schnell zur Neige gehen. Ein wichtiges Baumaterial ist Holz, welches Sie mithilfe von Holzfällerhütten abbauen können. Sie sollten jedoch darauf achten, dass der Einflussradius Ihrer Holzfällerhütte grün unterlegt ist, um gute Erträge zu erzielen.

Außerdem sollten Sie die Versorgung Ihrer Einwohner mit Nahrung sicherstellen: Errichten Sie eine Fischerhütte an der Küste und/oder eine Jagdhütte im Inneren Ihrer Insel. Um ausreichend Nahrung produzieren zu können, benötigt die Fischerhütte mindestens einen Fischschwarm und die Jagdhütte ein ausreichendes Vorkommen an Wildtieren und Bäumen in ihrem Einflussradius.



Wie alle Betriebe, die Endwaren herstellen, benötigen Holzfäller-, Jagd- und Fischerhütte einen direkten Anschluss an einen Weg, damit die Marktkarren diese auch erreichen. Verbinden Sie also Ihre Hütten durch Feldwege mit dem Kontor oder mit einem Markthaus.

Das Markthaus sorgt nicht nur für die Abholung Ihrer dringend benötigten Güter, sondern vergrößert auch den Einflussradius Ihrer Siedlung, d.h. die Fläche, die Sie bebauen und bewirtschaften können. Zudem erhöht jedes weitere Markthaus die Lagerkapazität der jeweiligen Insel.



Ihre zukünftigen Einwohner benötigen zuerst ein „Dorfzentrum“, das den Mittelpunkt Ihrer Stadt bildet und das Bedürfnis der Bevölkerung nach Gemeinschaft für alle Wohnhäuser in dessen Einflussradius stillt.

Nun steht die Infrastruktur für Ihre zukünftigen Einwohner, und Sie können mit der Errichtung der ersten Wohnhäuser und öffentlichen Gebäuden beginnen. Diese Gebäude finden Sie in der linken Spalte Ihres Baumenüs.



7.2 Einwohnerzahl

Die Einwohnerzahl auf einer Insel ist abhängig von der Menge der Wohnhäuser, der Versorgung mit Bedarfsgütern und dem effektiven Schutz gegen negative Einflüsse wie Krankheiten, Brände, feindliche Armeen usw. Die Einwohnerzahl wird in Ihrem Dorfzentrumsmenü angezeigt.



Je nach Zivilisationsstufe können unterschiedlich viele Einwohner in den Wohnhäusern beherbergt werden: In einem Pionierhaus können zum Beispiel nur acht, in einem Bürgerhaus hingegen bereits 20 Einwohner leben. Sind die Einwohner schlecht gelaunt, ziehen sie nach und nach aus und verlassen Ihre Insel, sind sie jedoch gut gelaunt, so ziehen immer neue Einwohner ein, bis jedes Haus sein Einwohnerlimit erreicht hat.

TIPP: Seien Sie nicht zu zögerlich mit dem Bau von Wohnhäusern, damit möglichst viele Einwohner einziehen. Denn je mehr Einwohner, desto mehr Einkünfte durch Steuern.

Hinweis: Die Einwohnerzahl eines Hauses wird Ihnen im Vorschauenfenster rechts unten angezeigt, wenn Sie ein Haus ausgewählt haben. Die gesamte Einwohnerzahl jeder Stufe können Sie in der Infoleiste links oben einsehen.

7.3 Bedürfnisse der Einwohner

Mit steigender Einwohnerzahl werden Ihre Bewohner nach immer neuen Waren verlangen, um zufrieden zu sein und in die nächsthöhere Zivilisationsstufe aufsteigen zu können. Diese Waren beschaffen Sie durch den Bau von Produktionsketten und durch den Handel. Ihre Bevölkerung hat auch soziale Bedürfnisse, welche durch den Bau entsprechender öffentlicher Gebäude befriedigt werden können. Dazu sollten sich die Wohnhäuser immer im Einflussradius dieser Gebäude befinden.



Um Näheres über die Bedürfnisse Ihrer Einwohner zu erfahren, klicken Sie auf eines der Wohnhäuser. Sie sehen nun die Waren und Gebäude, die die Bewohner dieses Hauses für eine dauerhafte Besiedlung und für den Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe benötigen.

Der Gesichtsausdruck des Einwohners zeigt Ihnen außerdem, ob er mit seiner derzeitigen Situation zufrieden ist.

Insgesamt gibt es fünf unterschiedliche Gesichtsausdrücke. Die kleinen Bedürfnisfelder rechts neben dem Einwohnerportrait zeigen Ihnen die momentane Nachfrage nach Gütern und die sozialen Bedürfnisse an. Sie enthalten jeweils einen horizontalen Balken, der Ihnen den Grad der Zufriedenheit anzeigt. Sind Ihre Einwohner mit der Erfüllung eines Bedürfnisses zufrieden, so ist die Anzeige grün eingefärbt, sind sie es nicht, so steht die Anzeige auf Rot.

Einen Überblick über die Stimmungslage der Gesamtbevölkerung verschafft Ihnen auch ein Klick ins Dorfzentrum. Es öffnet sich dann ein Menü, welches Sie über die Einwohnerzahl und - über das entsprechende Portrait - die Stimmung der Bevölkerung der verschiedenen Zivilisationsstufen informiert sowie die Bedürfnisse der einzelnen Stufen darstellt. Leuchten eines oder mehrere der Bedürfnisse rot auf, so ist ein Mangel in der Siedlung vorhanden. Nun sollten Sie schnell reagieren und diesen Mangel beseitigen.



Sind Ihre Bewohner über alle Maßen unzufrieden, so fangen sie an zu demonstrieren und verlassen ihre Wohnhäuser, die dann zu Ruinen verfallen. Die ausgegrauten Felder stellen Bedürfnisse dar, die erst in der nächsten Zivilisationsstufe erfüllt werden müssen. Erfüllen Sie dagegen alle Bedürfnisse der aktuellen Stufe und die dringendsten Bedürfnisse der nächsten Stufe zur Zufriedenheit der Bevölkerung, sind die Voraussetzungen für einen Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe gegeben.

7.4 Zivilisationsstufen

Jede Zivilisationsstufe spiegelt den kulturellen und wirtschaftlichen Entwicklungsstand Ihrer Bevölkerung wider. Es gibt fünf Zivilisationsstufen in ANNO 1701, die jeweils neue Gebäude und Produktionsmöglichkeiten für Sie bereithalten. Ihre Einwohner steigen nur dann in eine höhere Zivilisationsstufe auf, wenn ihre Bedürfnisse befriedigt werden. Je höher aber die Stufe der Einwohner in Ihrer Stadt ist, desto herausfordernder gestaltet sich die Erfüllung ihrer Bedürfnisse, um die aktuelle Zivilisationsstufe zu erhalten oder in eine höhere Stufe aufzusteigen.

Hinweis: Neue Wohnhäuser werden immer auf der Stufe Pioniere gesetzt.

Sind die Voraussetzungen für einen Stufenaufstieg erfüllt, bauen Ihre Einwohner die Wohnhäuser automatisch aus, sofern Sie über genügend Baumaterial verfügen. Mit der Weiterentwicklung Ihrer Bevölkerung besteht auch die Möglichkeit, bereits existierende Gebäude, wie z. B. das Markthaus oder das Kontor, auf eine höhere Stufe auszubauen.

Hinweis: Im Wohnhausmenü können Sie die Baumaterialien per Klick auf das Baumaterialsymbol für die Bevölkerung sperren. Sobald ein Wohnhaus bereit zum Stufenaufstieg ist, blinkt ein grüner Pfeil darüber. So haben Sie die Kontrolle über Baumaterialien und Bevölkerungswachstum.



Zivilisationsstufe 1: Die Pioniere



Pioniere sind Wegbereiter für die nachfolgenden Einwohner und erschließen fleißig neues Land. Sobald Sie das erste Wohnhaus bauen, verlangen die Pioniere nach Nahrung und nach einem Dorfzentrum. Diese existenziellen Grundbedürfnisse haben den mit Abstand stärksten Einfluss auf ihre Zufriedenheit. Im weiteren Verlauf Ihrer Besiedlung benötigen Ihre Pioniere zwei weitere Dinge, um sich zu Siedlern entwickeln zu können: Stoffe und eine Kapelle. Dem Wunsch nach Stoffen, können Sie mit dem Bau einer Schaffarm und einer Webstube nachkommen; eine Kapelle erfüllt den Wunsch nach Glauben.

Zivilisationsstufe 2: Die Siedler



Mit Erreichen der zweiten Zivilisationsstufe entwickeln sich Ihre Einwohner zu Siedlern. Durch den Bau weiterer Produktionsketten wird das Land für die Siedler dauerhaft bewohnbar. Zu den Grundbedürfnissen kommen nun weitere aufstiegsrelevante Bedürfnisse hinzu: Alkohol (Bier und/oder Rum), Rauchwaren (Tabak) und Bildung (Schule).

Zivilisationsstufe 3: Die Bürger



Mit der dritten Zivilisationsstufe bewohnen nun auch Bürger Ihre Stadt. Zu den vorherigen Grundbedürfnissen kommen wiederum neue aufstiegsrelevante Bedürfnisse hinzu: Lampenöl, Pralinen und Unterhaltung.

Zivilisationsstufe 4: Die Kaufleute



Mit Erreichen der vierten Zivilisationsstufe ziehen Kaufleute in Ihre Stadt ein. Um in die höchste Stufe der Aristokraten aufzusteigen, müssen die Kaufleute mit Schmuck und Parfüm versorgt werden, außerdem muss ihr Bedürfnis nach Macht (durch den Senat) befriedigt sein.

Zusätzlich ist es für den Aufstieg zu Aristokraten nötig, Kaufleute mit einer Ware zu versorgen, welche der Spieler nicht selbst produzieren kann: Einer sogenannten „Kolonialware“. Kolonialwaren sind exklusive Waren, die der Spieler ausschließlich über den Handel erlangen kann. Fremde Völker bieten Ihnen im Laufe des Spiels bestimmte Kolonialwaren an, wobei jedes Volk eine andere Kolonialware im Angebot hat:

- Elfenbein (Inder)
- Jade (Chinesen)
- Pelze (Irokesen)
- Talismane (Azteken)

Ab einem gewissen Zeitpunkt haben Sie außerdem die Möglichkeit, die benötigten Kolonialwaren beim „Freien Händler“ oder bei den Piraten einzukaufen – jedoch zu übersteuerten Preisen.

Hinweis: Ihre Einwohner werden nur nach einer dieser vier Kolonialwaren verlangen.

Zivilisationsstufe 5: Die Aristokraten



Die höchste Zivilisationsstufe, die Sie in ANNO 1701 erreichen können, ist die der Aristokraten. Die Aristokraten pflegen einen äußerst exklusiven Lebensstil und reagieren empfindlich, wenn ihre Bedürfnisse nach Kolonialwaren nicht erfüllt werden. Wenn Sie jedoch eine gewisse Anzahl an aristokratischen Einwohnern erreicht und genügend Kolonialwaren auf Lager haben, können Sie prachtvolle Prunkgebäude errichten: das Schloss und den Leuchtturm. Diese Prunkgebäude wirken sich positiv auf die Stimmung Ihrer Bevölkerung aus.

Tabelle: Zivilisationsstufen:

<u>Zivilisationsstufe</u>	<u>Anforderungen: Waren</u>	<u>Anforderung: Gebäude</u>
Pioniere	Nahrung	Dorfzentrum
Siedler	Stoffe	Kapelle
Bürger	Alkohol & Tabak	Schule
Kaufleute	Lampenöl & Pralinen	Schauspielhaus
Aristokraten	Kolonialwaren	Senat

Hinweis: Um das soziale Bedürfnis nach Glauben, Bildung und Unterhaltung zu befriedigen, steht ab der Stufe Bürger eine Kirche für Glauben, ab der Stufe Kaufleute eine Universität für Bildung und ab der Stufe Aristokraten eine Oper für Unterhaltung zur Verfügung. Diese Gebäude haben einen größeren Einflussradius und im Fall der Universität werden zusätzliche Forschungsmöglichkeiten angeboten.

Tip: Um Mängeln bei der Versorgung Ihrer Bevölkerung schon im Vorfeld vorzubeugen, sollten Sie die Versorgung mit aufstiegsrelevanten und stufenerhaltenden Waren schon so früh wie möglich sicherstellen.

7.5 Steuern

Steuern sind Ihre wichtigste Einnahmequelle. Über die sogenannte „Steuerschraube“ haben Sie die Möglichkeit, die Höhe der Abgaben festzulegen, die die Bewohner Ihrer Insel zahlen müssen. Die Steuerschraube finden Sie in jedem Wohnhausmenü, und Ihre Einstellung dort gilt für die gesamte Bevölkerung der jeweiligen Zivilisationsstufe, in der sich das angewählte Wohnhaus aktuell befindet.

Mit gedrückter Maustaste können Sie die Höhe der Steuern regeln.

Die Farbe der Steuerschraube zeigt Ihnen an, welche Auswirkungen eine Steuererhöhung bzw. Steuersenkung auf die Zufriedenheit der

Bevölkerung haben würde. Hohe Steuern sind in Rotschattierungen markiert und verärgern Ihre Einwohner unter Umständen derart, dass es zu Unmutbekundungen der verschiedensten Art kommen kann. Niedrige Steuern sind in Grünschattierungen markiert und sagen Ihrer Bevölkerung selbstverständlich wesentlich besser zu.



Hinweis: Damit Ihre Einwohner in die nächsthöhere Zivilisationsstufe aufsteigen, muss ihre maximale Zufriedenheit gewährleistet sein. Dazu müssen Sie neben der Erfüllung aller Bedürfnisse auch die Steuern so einstellen, dass die Einwohner auf der höchsten Zufriedenheitsstufe sind.

8. GEBÄUDE

Die Bautätigkeit gehört zu Ihren wichtigsten Aufgaben als Siedlungsgründer in der ANNO-Welt. Über das Baumenü können Sie Gebäude und Objekte auswählen und sie in der Spielwelt platzieren. Sie erreichen das Baumenü mit einem Klick auf das oberste Symbol im Zentralen Menü.



8.1. Gebäude errichten

Am unteren Bildschirmrand erscheint durch einen Klick auf das Haussymbol nun in der Mitte des Bildschirms ein Menü mit sämtlichen Gebäuden, die Sie derzeit errichten können. Sie sind in Reitern nach Zivilisationsstufe sortiert. Innerhalb jeder Stufe sind die Gebäude in drei Kategorien unterteilt:

1. Öffentliche Gebäude und Straßen (links).
2. Produktionsgebäude (mittig).
3. Gebäude, die erst über die Forschung freigeschaltet werden (rechts).



Wählen Sie das gewünschte Gebäude durch einen Linksklick aus, es hängt dann baubereit am Mauszeiger. Durch einen zweiten Linksklick platzieren Sie

es nun in der Spielwelt. Wollen Sie ein weiteres Gebäude bauen, klicken Sie erneut auf das entsprechende Symbol im Baumenü und wiederholen Sie den Vorgang. Das Baumenü wird mit der Escape-Taste, einem Linksklick in die Spielwelt oder auf den Button geschlossen.

Hinweis: Hier wird das sogenannte „Vereinfachte Bauen“ beschrieben. Wenn Sie nach der aus den Vorgängerspielen bekannten Methode bauen wollen (das zum Bau ausgewählte Gebäude bleibt so lange am Mauszeiger, bis es mit einem Rechtsklick abgewählt wird), schalten Sie in den Optionen unter Interface das **Vereinfachte Bauen** aus.

Tipp: Denken Sie beim Bau Ihrer Siedlung in großen Maßstäben. Bedenken Sie, dass Ihre Siedlung nicht immer nur „von innen nach außen“ wächst und dass sich im Spielverlauf Veränderungen beim automatischen Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe ergeben können. Teilen Sie sich freie Flächen gut ein, und denken Sie an die nötigen Straßenverbindungen.

Einflussradius

Der Einflussradius ist der Wirkungsbereich von Gebäuden und Einheiten. Er wird angezeigt, sobald Sie das Gebäude angewählt haben und es an Ihrem Mauszeiger hängt. Je nach Gebäudetyp variieren Größe und Funktion des Einflussradius:

- Der Einflussradius von Handelsgebäuden (Kontor und Markthäusern) legt beispielsweise den Siedlungsbereich Ihrer Insel fest. Nur in diesem Bereich können Sie Gebäude errichten.
- Bei einigen Betrieben bestimmt der Einflussradius das Areal, auf dem Nutzpflanzen angebaut oder Vieh gezüchtet werden.



- Bei Betrieben, die zu einer Produktionskette gehören, ist dadurch der Einzugsbereich festgelegt, in dem der Geselle benötigte Waren oder Rohstoffe selbstständig abholt.
- Öffentliche Gebäude besitzen einen Einflussradius, in dem ihr positiver Effekt auf Siedlung und Einwohner wirksam ist.
- Auch Militärgebäude und Truppenverbände haben Einflussradien. Diese legen fest, ab welcher Entfernung feindliche Einheiten automatisch angegriffen werden.
- Bei Schiffen entspricht der Einflussradius dem Sichtradius bzw. ihrer Angriffreichweite.

Tip: Die effektivste Erweiterung Ihres Siedlungsgebiets erreichen Sie, indem Sie neue Markthäuser so setzen, dass die Einflussbereiche der Markthäuser sich nur noch knapp überschneiden. Der Einflussradius des neuen Markthauses wird während des Baus so lange grün angezeigt, wie der Kontakt zum aktuellen Einflussradius besteht.

Baukosten

Der Bau von Gebäuden kostet Geld und Baumaterial. Wie viel Sie für ein bestimmtes Objekt berappen müssen, erfahren Sie, wenn Sie die Maus über einen der Gebäude-Button im Baumenü halten. Kosten und zur Verfügung stehende Baumaterialien für das jeweilige Gebäude werden Ihnen in grüner Schrift angezeigt, fehlende Materialien in Rot.

Tip: Sobald Sie das Gebäude an der Maus hängen haben, werden die Baukosten direkt unter der Infoleiste am oberen Bildschirmrand angezeigt und mit den vorhandenen Baumaterialien verglichen. Wird dabei eine Zahl rot dargestellt, so fehlt dieses Baumaterial. Auch ein Symbol über dem Gebäude weist Sie auf diesen Missstand hin.

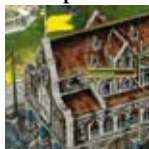
Betriebskosten

Gebäude, die bestimmte Aufgaben erfüllen, verursachen laufende Kosten. Hierzu gehören beispielsweise Festungsanlagen, Bildungsgebäude sowie alle Farmen und Plantagen. Die Höhe der jeweiligen Betriebskosten erfahren Sie im Vorschauenfenster durch einen Klick auf das entsprechende Gebäude.

Wenn Sie ein Gebäude stilllegen, reduzieren sich also auch Ihre Betriebskosten. Beachten Sie, dass ausschließlich Produktionsstätten stillgelegt werden können. Schulen, Kirchen oder die Feuerwache haben ebenfalls anfallende Betriebskosten, können jedoch nach dem Bau nicht mehr stillgelegt werden.



Trefferpunkte



Jedes Gebäude hat eine bestimmte Anzahl von Trefferpunkten, die beim Setzen des Gebäudes automatisch auf ihrem höchsten Wert sind. Diese Trefferpunkte repräsentieren die Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe aller Art. Die Trefferpunkte werden in Form eines grünen Balkens im Vorschauenfenster angezeigt.

Freischaltung

Die Gebäude werden erst nach und nach und abhängig von der jeweiligen Zivilisationsstufe und der Einwohnerzahl freigeschaltet. Noch nicht freigeschaltete Gebäude werden im Baumenü zunächst ausgegraut dargestellt. Dies bedeutet, dass Sie diese Gebäude erst später errichten können.

Wenn sie mit dem Cursor über einem dieser ausgegrauten Gebäudefelder im Baumenü stehen bleiben, wird Ihnen die benötigte Einwohnerzahl für den Bau angezeigt. Manche Gebäude werden erst dann freigeschaltet, wenn sie in einem Forschungsgebäude erforscht wurden.

Mit jedem Stufenaufstieg kommt ein neuer Reiter im Baumenü hinzu, in dem Schritt für Schritt neue Gebäude erscheinen, je nachdem, welche Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung Sie befriedigen können und wie viele Einwohner Ihre Siedlung hat. Sobald ein neues Gebäude zum Bau freigeschaltet wird, erhalten Sie eine entsprechende Nachricht und der Baumenü-Button blinkt auf.

Ausrichten

Im Gegensatz zu ANNO 1503 ist es in ANNO 1701 nicht mehr nötig, die Gebäude zur Straße hin auszurichten. Da die Gebäude sich jedoch nicht nur im Erscheinungsbild, sondern auch durch ihre Größe voneinander unterscheiden, benötigen einige mehr Bauplatz als andere, beispielsweise benötigt die Kirche eine größere Baufläche als die Kapelle. Gebäude drehen sich mit der Wahl eines Bauplatzes automatisch in die passende Bauposition, doch Sie können die Position der Gebäude auch über die Tasten **Punkt** und **Komma** manuell in 90 °-Schritten drehen und ausrichten.

Tipp: Durch Drücken der **V**-Taste können Sie zwischen den fünf verschiedenen Wohnhäusern der Pioniere auswählen.

Aufwerten



Manche Gebäude, wie etwa das Markthaus und das Kontor, lassen sich aufwerten, wenn Sie nach deren Bau eine neue Zivilisationsstufe erklommen haben. Damit vergrößert sich auch die Kapazität des inselweiten Warenlagers und im Falle des Kontors die Anzahl handelbarer Waren. Klicken Sie hierzu auf den Button am oberen Rand des Vorschaufensters.

Abreißen

Mit der Abrissfunktion schaffen Sie Platz für neue Gebäude oder entfernen Betriebe aus der Spielwelt, die Sie nicht mehr benötigen. Aktivieren Sie dazu den Abrissmodus durch einen Linksklick auf den Abriss-Button (Hacke) an der Minimap. Es erscheint eine kleine Hacke am Mauszeiger. Durch einen Linksklick auf ein Gebäude stürzt dieses ein und verschwindet für immer aus der Spielwelt. Ein (schneller) Rechtsklick bricht die Aktion ab.



Alternativ können Sie den Abrissmodus auch im Vorschaufenster durch einen Klick auf das Totenkopfsymbol auswählen. Je nach Schwierigkeitsgrad werden Ihnen die gesamten Baukosten, die Hälfte oder gar nichts davon zurückerstattet.

Stilllegen

Sie können einige Gebäude vorübergehend stilllegen, etwa wenn diese gerade nicht benötigt werden, indem Sie das „zZz“-Symbol im jeweiligen Gebäudemenu anklicken. Dadurch sparen Sie die Betriebskosten für dieses Gebäude. Wenn Sie dabei die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, werden alle Gebäude dieses Typs stillgelegt. Ein stillgelegtes Gebäude erkennen Sie dann an einem blauen „zZz“-Symbol, das über seinem Dach rotiert.



Auslastung

Die Auslastungsanzeige zeigt an, wie effizient ein Betrieb arbeitet. Nur Produktionsstätten, die die ihnen zur Verfügung stehende Bebauungsfläche vollständig nutzen und mit ausreichend Rohstoffen und Zwischenwaren versorgt werden, arbeiten optimal. Bei den meisten Produktionsketten werden zwei Zulieferbetriebe benötigt, um einen weiterverarbeitenden Betrieb ausreichend mit Waren zu versorgen.

Die Auslastung eines Betriebs können Sie im entsprechenden Gebäudemenu überprüfen. Die Prozentanzeige gibt an, wie effizient die Produktionsstätte arbeitet. Eine verminderte Auslastung kann folgende Gründe haben:

- Es bestehen Nachschubprobleme bei einer benötigten Ressource (Rohstoffvorkommen oder Zwischenwaren).
- Es werden nicht alle Felder im Einflussradius des Gebäudes bebaut (aufgrund von Hindernissen oder Überschneidungen mit anderen Betrieben).
- Der Boden weist nicht die richtige Fruchtbarkeit für die Warenproduktion auf. Bei zu geringer Auslastung sollten Sie darüber nachdenken, den Betrieb abzureißen und an einem geeigneteren Ort wieder aufzubauen.



Tipp: Durch einen Linksklick auf den Button **Optimieren** im Gebäudemenu des Betriebs werden alle Felder des Betriebs genutzt, sofern sie sich nicht mit anderen Betrieben überschneiden.



8.2 Gebäudearten

Folgende Gebäudearten stehen Ihnen in ANNO 1701 zum Bau zur Verfügung: (Nähere Erläuterungen zu militärischen Gebäuden finden Sie im Kapitel 13 - Kampf.)

Straßen und Wege

Straßen und Wege verbinden Ihre Gebäude miteinander. Betriebe, die Endwaren herstellen, müssen über eine Straßenanbindung verfügen, damit die Waren vom Marktkarren ins inselweite Warenlager transportiert werden können.



Durch einen Klick auf das entsprechende Straßensymbol im Baumenü wird der Feldweg oder die Pflasterstraße ausgewählt und hängt nun baubereit am Mauszeiger.

Durch einen Linksklick wählen Sie den Anfangspunkt des Wegs, durch die anschließende Mausbewegung zieht sich nun der Weg in die Bewegungsrichtung auf. Mit einem zweiten Linksklick setzen Sie den Endpunkt des Wegs.

Hinweis: Wenn Sie die Option **Einzeln Bauen** deaktivieren, können Sie mehrere Wege auf diese Art direkt hintereinander setzen. Ein Rechtsklick bricht den Wegebau ab.

Tipp: Ab einer gewissen Siedlungsgröße und Zivilisationsstufe empfiehlt sich der Bau von Pflasterstraßen. Diese lassen Ihre Marktkarren aber auch andere Einheiten wie Arzt oder Feuerwachtman schneller vorankommen.

Öffentliche Gebäude

Öffentliche Gebäude sind all jene Gebäude, die Ihre Bevölkerung zur Befriedigung ihrer sozialen Bedürfnisse benötigt. Zu Beginn des Spiels sind dies beispielsweise das Dorfzentrum und die Kapelle. Je nach Zivilisationsstufe werden im Baumenü immer mehr öffentliche Gebäude zum Bau zur Verfügung stehen.

Markthäuser

Ihr Kontor und Ihre Markthäuser bilden zusammen Ihr Warenlager, und jedes zusätzliche Markthaus vergrößert die Lagerkapazität. Wenn eine Ware auf einer Insel vorhanden ist, kann sie von jedem Markthaus ausgeliefert werden. Für den Transport von Waren auf andere Inseln müssen Sie Schiffe einsetzen.

Das Warenlager ist aufgeteilt in verschiedene Warenkategorien, wobei das mittlere Menü alle Endwaren anzeigt. Die Menüteile links und rechts können Sie ausklappen, indem Sie auf die Pfeile an den jeweiligen Seiten klicken, sie enthalten Rohstoffe und Vorprodukte. Jede produzierte Ware wird von den Marktkarren in den Produktionsstätten abgeholt und in ein nahe gelegenes Lager gebracht. Wie viel Lagerkapazität Sie mit einer Ware belegt haben, zeigt Ihnen der Balken neben dem jeweiligen Warensymbol an. Den exakten Vorrat in Tonnen erfahren Sie durch die Zahl unterhalb der Warenfelder.

Tip: Je mehr Markthäuser Sie auf einer Insel errichten, desto mehr Marktkarren sorgen für eine regelmäßige Abholung Ihrer produzierten Waren. Mehr Markthäuser bedeuten also einerseits höhere Betriebskosten, andererseits aber auch höhere Lagerkapazitäten und schnellere Abholung.

Tip: Sollten Sie eine gewisse Ware sehr dringend benötigen, können Sie in dem entsprechenden Betrieb die Sofortabholung aktivieren. Der nächste freie Marktkarren holt dann umgehend die Ware bei diesem Betrieb ab.

Produktionsgebäude

Produktionsgebäude dienen der Herstellung von Waren und der Rohstoffgewinnung sowie der Produktion von Baumaterialien. Zu Anfang stehen Ihnen die Holzfällerhütte, die Fischerhütte und die Jagdhütte zur Verfügung. Im weiteren Verlauf des Spiels finden Sie in Ihrem Baumenü weitere Gebäude, die für die Befriedigung der wachsenden Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung von Bedeutung sein werden.

Manche Waren erfordern mehrstufige Produktionsketten, wobei darauf zu achten ist, dass alle hierzu notwendigen Gebäude nicht zu weit voneinander entfernt errichtet werden. Manchmal müssen Sie jedoch eine Produktionskette über große Entfernungen hinweg betreiben, weil Rohstoffquellen auf einer Insel versiegen können. In dem Fall sollten Sie alle Teile der Produktionskette mit Wegen versehen.

Zusammengehörige Gebäude tauchen immer zeitgleich als neue Bauoption auf. Ob ein Gebäude an der richtigen Stelle platziert ist, erkennen Sie daran, dass nach der Auswahl des Gebäudes im Baumenü und während der Suche nach einem geeigneten Bauplatz das dazugehörige Gebäude in grüner Farbe dargestellt wird.

Hinweis: Nicht immer können alle Gebäude einer Produktionskette auf derselben Insel gebaut werden – etwa, weil die notwendige Fruchtbarkeit fehlt. In dem Fall ist Ihr logistisches Geschick gefragt, um alle benötigten Zwischenwaren zum Endbetrieb zu befördern.

Forschungsgebäude

Schule und Universität erfüllen das Bedürfnis Ihrer Bevölkerung nach Bildung und ermöglichen die Forschung. Wenn Sie eine bestimmte Fertigkeit erforscht haben, können Sie diese überall auf der Spielwelt anwenden, unabhängig davon, auf welcher Insel sie erforscht wurde.



Weitere Gebäudearten

- **Küstengebäude:** Manche der im Baumenü zur Verfügung stehenden Gebäude können ausschließlich an einer Küste errichtet werden. Hierzu gehören das Kontor sowie alle Gebäude, die sich der Fischerei und dem Schiffsbau widmen.
- **Bergwerke:** Bergwerke können nur an einer Mine errichtet werden, um dortige Rohstoffe abzubauen.
- **Militärische Anlagen:** Diese Gebäude dienen der Verteidigung und dem Schutz Ihrer Siedlung. Hierzu zählen nicht nur die Waffenschmiede, die Kanonengießerei, die Pferdezucht, das Wachhaus, die Garnison und die Festung, sondern auch Mauern und zwei Arten von Wehrtürmen.
- **Zieranlagen:** Die Zieranlagen dienen der Verschönerung Ihrer Stadt und werden schrittweise ab der Stufe Bürger freigeschaltet.
- **Prunkgebäude:** Diese mächtigen und prunkvollen Gebäude stehen Ihnen erst ab der Zivilisationsstufe Aristokraten zur Verfügung. Das Schloss mit seinen unterschiedlichen Bauteilen und der Leuchtturm zählen zu den Prunkgebäuden. Beide Bauten verbessern die Stimmung Ihrer Aristokraten und schaffen die besten Voraussetzungen für den Besuch der Königin.



9. SCHIFFE

In der ANNO-Welt gilt es, Seewege zu erforschen, Handelspartner zu entdecken und neue Rohstoffquellen zu nutzen, und dazu sind selbstverständlich Schiffe nötig: Schiffe transportieren die Waren und Truppenverbände von einer Insel zur anderen und können in Handelsrouten eingebunden werden.

9.1 Schiffe bauen und reparieren



Um ein Schiff bauen zu können, benötigen Sie eine Werft. Diese können Sie in einer kleinen und einer großen Ausführung bauen. Außerdem benötigen Sie Holz, Stoffe, Geld und für einige Schiffstypen auch Kanonen. Die Anzahl der Schiffe, die Sie für sich auf große Fahrt gehen lassen können, richtet sich nach der Gesamtzahl Ihrer Einwohner.

Sind alle notwendigen Materialien vorhanden, klicken Sie die jeweilige Werft an. Im Werftmenü wählen Sie anschließend den gewünschten Schiffstyp aus. Um einen Bauauftrag abzubrechen, klicken Sie erneut auf das entsprechende Schiffsymbol.

Sie können ein Schiff in Ihrer eigenen oder der Werft eines Bündnispartners reparieren lassen. Klicken Sie einfach das zu reparierende Schiff an und schicken Sie es mit einem Rechtsklick zu der Werft. Die Reparatur beginnt automatisch, sobald das beschädigte Schiff die Werft erreicht hat. Beachten Sie, dass jeweils nur ein Schiff in einer Werft repariert werden kann. Sollten mehrere Schiffe beschädigt sein, müssen Sie warten, bis ein Schiff repariert worden ist, bevor das nächste Schiff wieder instand gesetzt werden kann.

9.2 Schiffsaktionen

Für Schiffe gelten Bewegungsbefehle, wie sie auch den Landeinheiten erteilt werden können (vgl. Kapitel 13 - Kampf). Darüber hinaus gibt es spezielle Schiffsbefehle. Die meisten dieser Befehle können Sie im Vorschaufenster geben, andere erscheinen nur im Schiffsmenü.



Bewegen

Haben Sie ein Schiff ausgewählt, können Sie es auf zwei Arten in Bewegung setzen:

1. Durch einen Linksklick im Schiffsmenü wird der Bewegungsbefehl aktiviert und der Mauszeiger verändert sich zu einem Steuerrad. Ein weiterer Linksklick auf eine freie Stelle in der Spielwelt oder die Minimap erteilt den Marschbefehl. Vorsicht: Durch einen weiteren Linksklick verlassen Sie das Schiffsmenü.
2. Ein Rechtsklick auf eine Stelle in der Spielwelt oder der Minimap erteilt den Bewegungsbefehl direkt.



Ein- und Ausladen von Waren oder Truppen



Ankert eines Ihrer Schiffe vor Ihrem oder dem Kontor eines Handelspartners, können Sie über den Reiter Warentransfer im Schiffsmenü Waren vom Kontor zum Schiff und umgekehrt verladen. Das Menü Warentransfer zeigt oben das Warenlager des Kontors und unten die Ladekammern des Schiffs an.



Zunächst stellen Sie die zu verladende Warenmenge auf jeweils eine Tonne, zehn Tonnen oder den gesamten vorhandenen Bestand ein, indem Sie auf das entsprechende Gewichts-symbol klicken.

Durch einen weiteren Linksklick auf ein Warensymbol im Lager transferieren Sie die eingestellte Menge dieser Ware in eine freie Ladekammer des Schiffs.

Umgekehrt kann eine Ware vom Schiff ins Kontor transportiert werden, indem die entsprechende Ladekammer und die Verlademenge angewählt werden.

Tipp: Bei Waren, die Sie regelmäßig transportieren, können Sie das Be- und Entladen des Schiffs auch per Handelsroute automatisieren.

Auch Truppen können Sie auf eigene Schiffe verladen, um sie auf andere Inseln zu transportieren. Das Verladen von Truppen ist überall an flachen Küstenabschnitten möglich. Um einen Truppenverband zu verladen, wählen Sie diesen mit einem Linksklick aus. Jetzt erscheint im Vorschau-fenster des Truppenverbandes ein Button zum Verladen auf ein Schiff. Klicken Sie auf den Button und wählen Sie das Schiff aus, auf das die Truppen verladen werden sollen.



Zum Ausladen wird zunächst das Schiff angewählt. Mit einem Klick auf den Button **Truppen ausladen** werden alle Truppen, die sich an Bord befinden, an die markierte Stelle am Strand ausgeladen.

Wenn eines Ihrer Schiffe vor einem Angreifer flüchten muss, können Sie seine Fahrtgeschwindigkeit erhöhen, indem Sie geladene Waren über Bord werfen. Über einer gefüllten Ladekammer verändert sich der Mauszeiger und signalisiert damit, dass Sie diese Ware über Bord werfen können. Mit einem Rechtsklick wird der gesamte Inhalt dieser Ladekammer gelöscht. In der Nähe des Schiffs erscheint daraufhin eine Treibgutkiste auf dem Wasser, in der sich die Ware befindet. Wenn Sie schnell genug sind und Ihnen Ihr Gegner nicht zuvorkommt, können Sie die Waren später wieder einsammeln. Dies funktioniert auch mit Truppen: Wenn Sie auf hoher See im Schiffsmenü auf Truppen rechtsklicken, gehen diese über Bord! Sie retten sich auf Fässer und treiben eine Zeit lang als Schiffbrüchige auf dem Wasser. Warten Sie jedoch nicht zu lange, um Ihre Leute wieder einzusammeln, sonst ertrinken sie in den Fluten oder werden zu Haifutter.



Gruppierung

Um mehrere Schiffe in einer Gruppe zusammenzufassen, wählen Sie die gewünschten Schiffe mit einem Linksklick an. Halten Sie anschließend die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Tasten **1**, **2**, usw. drücken, um die Gruppen einer Zahlentaste zuzuordnen. Durch Drücken der entsprechenden Zahl wählen Sie anschließend die jeweilige Gruppe aus.

Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die entsprechende Zahl drücken, wird die Gruppe angewählt und zentriert im Bildschirmausschnitt dargestellt.

Bei gedrückter **Umschalt**-Taste bewirkt ein Linksklick auf ein Schiff, dass dieses nachträglich zur Auswahl hinzugefügt oder daraus entfernt wird. Der veränderten Auswahl muss danach die Gruppennummer erneut zugewiesen werden. Um verschiedene Gruppen besser unterscheiden zu können, haben alle gruppierten Einheiten eine kleine Nummer an ihrem Banner.



Angreifen



Sie können gegnerische Schiffe angreifen, sobald Sie sie gesichtet haben. Haben Sie eine oder mehrere eigene Schiffe angewählt, verändert sich der Mauszeiger über gegnerischen Truppen, Schiffen und Gebäuden und zeigt so an, dass diese angegriffen werden können.

Der Angriffsbefehl kann auf zwei Arten erteilt werden:

1. Mit einem Linksklick im Schiffsmenü wird der Angriffsbefehl aktiviert und mit einem zweiten Linksklick auf gegnerische Truppen, Schiffe oder Gebäude ausgeführt.
2. Mit einem Rechtsklick auf gegnerische Einheiten wird der Angriff direkt eingeleitet.



Tip: Einen Angriff auf einen Mitspieler, mit dem Sie sich nicht im Krieg befinden, können Sie erzwingen, indem Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt halten und auf eine seiner Einheiten oder ein Gebäude linksklicken. Dies hat eine Kriegserklärung und den sofortigen Kampfbeginn zur Folge.

Kampfhaltungen

Einheiten können grundsätzlich zwei Kampfhaltungen einnehmen:

- **Offensiv:** Ihre Schiffe greifen Feinde in ihrem Sichtradius automatisch an und fahren sofort auf den Gegner zu, sobald sich dieser nähert. Zieht sich der Gegner zurück, verfolgen sie ihn für eine gewisse Strecke, kehren dann aber an ihre Position zurück.
- **Stellung halten:** Schiffe greifen nur an, wenn der Gegner sich in ihre Reichweite begibt. Sie werden sich nicht selbstständig auf den Gegner zubewegen oder ihn verfolgen.



Patrouillieren



Sie können Ihre Schiffe zwischen zwei oder mehreren Punkten auf Patrouille schicken. Wählen Sie hierfür zunächst alle Schiffe aus, die patrouillieren sollen.



Mit einem Klick im Schiffsmenü wird der Befehl **Patrouille** aktiviert und der Mauszeiger verändert sich. Nun können Sie mit Linksklicks beliebig viele Patrouillenpunkte in der Spielwelt setzen. Ein Rechtsklick stellt die Route fertig. Ihre Einheiten patrouillieren nun selbstständig zwischen den angegebenen Punkten hin und her.

Eskortieren

Mit diesem Befehl können Sie eigene Schiffe mit einem Begleitschutz ausstatten. Die Eskorte folgt der Einheit, die sie schützen soll, und greift sich nähernde Gegner automatisch an. Wählen Sie zunächst die Einheit aus, die als Schutztruppe dient. Der Eskortierungsbefehl kann nun auf zwei Arten erteilt werden:

1. Aktivieren Sie den Befehl **Eskortieren** mit einem Linksklick im Schiffsmenü. Der Mauszeiger verändert sich, und Sie können mit einem Klick auf die zu schützende Einheit die Eskorte zuweisen. 
2. Mit einem Rechtsklick bei angewähltem Schiff auf die zu schützende Einheit wird die Eskorte direkt zugewiesen. 

Ein Schiff kann von beliebig vielen anderen Einheiten eskortiert werden. Erst durch Erteilung eines anderslautenden Befehls wird die Eskorte beendet.

9.3 Schiffstypen

Für Ihre Abenteuer in der ANNO-Welt stehen Ihnen verschiedene Schiffstypen zur Verfügung, die sich in Zuladung, Schadensanfälligkeit und Fahrtgeschwindigkeit zum Teil erheblich unterscheiden. Die Schiffsgeschwindigkeit wird darüber hinaus von der aktuellen Ladung beeinflusst.

Entdeckerschiff

Ihr erstes Schiff ist für gewöhnlich ein Entdeckerschiff, das Sie von der Königin erhalten, um die neue Welt zu entdecken. Ausnahme: Auf Stufe **Leicht** starten Sie auf einer Insel ohne Schiff, dann stellt Ihnen die Königin nach dem ersten Stufenaufstieg ein Entdeckerschiff zur Verfügung.

Sobald Sie eine kleine Werft am Strand Ihrer Insel errichtet haben, können Sie das Multitalent unter den Schiffstypen dort bauen, sofern Sie über alle notwendigen Baumaterialien inklusive Kanonen verfügen. Das Entdeckerschiff vereint alle Vorteile von Handels- und Kriegsschiffen: Es kann sich sowohl mit seinen Kanonen gegen Angreifer wehren als auch durch sein Ladevolumen mit verschiedenen Waren Handel treiben. Daher ist es besonders gut für Aufklärungs- oder Entdeckungsreisen geeignet.

Entdeckerschiff



Trotz seiner wenigen Trefferpunkte kann ein Entdeckerschiff auch ein großes Handelsschiff bezwingen.

Voraussetzung: Kleine Werft

Ladekammern: 3

Ladevolumen in t: 120

Kanonen: 8

Tip: Jeder Schiffstyp hat eine festgelegte Höchstgeschwindigkeit. Sie wird von Schiffsladung und Beschädigung beeinflusst.

Handelsschiffe

Diese Schiffe eignen sich, wie ihr Name schon sagt, besonders gut für den Warenhandel. Aufgrund der fehlenden Kanonen sind sie jedoch Piraten und anderen feindlichen Schiffen unterlegen. Das kleine Handelsschiff können Sie ab der Zivilisationsstufe Siedler in der kleinen Werft bauen. Um das große Handelsschiff bauen zu können, müssen Sie dessen Technik zunächst in der Universität erforschen und es dann bei der großen Werft in Auftrag geben. Daher steht das große Handelsschiff erst ab der Zivilisationsstufe Kaufleute zur Verfügung. Doch die große Ladekapazität dieses Schiffs entschädigt für die lange Wartezeit. So steht einem florierenden Handel auch auf komplexen Handelsrouten nichts mehr im Wege.

Kleines Handelsschiff



Das kleine Handelsschiff hat drei Ladekammern. Es eignet sich besonders als Transportschiff zwischen Haupt- und Rohstoffinseln.

Voraussetzung: Kleine Werft

Ladekammern: 3

Ladevolumen in t: 120

Kanonen: keine

Großes Handelsschiff



Das große Handelsschiff besitzt vier Ladekammern. Es ist die erste Wahl für komplexere Handelsrouten mit vielen Stationen.

Voraussetzung: Große Werft/Forschung

Ladekammern: 4

Ladevolumen in t: 160

Kanonen: keine

Tip: Durch die Universitätsforschung am großen Laderaum können Sie das Fassungsvermögen der einzelnen Ladekammern Ihrer Schiffe von 40 Tonnen auf 60 Tonnen erhöhen.

Kriegsschiffe

Kriegsschiffe sind vor allem für diejenigen Spieler unentbehrlich, die größere Eroberungsfeldzüge planen oder sich vor den Freibeutern auf den Meeren von ANNO 1701 schützen wollen. Auch beim Schutz der eigenen Handelsflotte verrichten sie gute Dienste. Selbstverständlich sind diese Schiffe besser für den Kampf gerüstet als die anderen Schiffstypen, und Schäden durch gegnerische Angriffe schränken ihre Geschwindigkeit kaum ein.

Wie das kleine Handelsschiff ist auch das kleine Kriegsschiff mit seinen Kanonen bereits ab der Zivilisationsstufe Siedler in der kleinen Werft produzierbar, jedoch setzt dies die Ware Kanonen voraus. Das große Kriegsschiff – die Königsklasse unter den Schiffen – hat ein größeres Ladevolumen als das kleine Kriegsschiff und kann daher mehr Truppenverbände aufnehmen und transportieren. Es hat die mit Abstand meisten Trefferpunkte und ist dank seiner vielen Kanonen sehr kampfstark. Bauen können Sie es nach der technischen Erforschung in der Universität in der großen Werft.

Kleines Kriegsschiff



Das kleine Kriegsschiff besitzt nur eine Ladekammer, verfügt aber über zwölf Kanonen.

Es eignet sich besonders als Eskorte für Handelsschiffe.

Voraussetzung: Kleine Werft

Ladekammern: 1

Ladevolumen in t: 40

Kanonen: 12

Großes Kriegsschiff



Das große Kriegsschiff hat zwei Ladekammern und 24 Kanonen.

Es besitzt eine hohe Angriffsreichweite und hat die meisten Trefferpunkte.

Voraussetzung: Große Werft/Forschung

Ladekammern: 2

Ladevolumen in t: 80

Kanonen: 24



10. HANDEL

Früher oder später werden die Einwohner Ihrer Siedlung Waren verlangen, die Sie selbst nicht produzieren können, vielleicht weil die Rohstoffe, die Sie zur Fertigung einer Ware brauchen, auf Ihrer Heimatinsel nicht verfügbar sind. Oder Sie haben zu viel von einem bestimmten Gut und möchten den Überhang möglichst gewinnbringend verkaufen. In beiden Fällen müssen Sie handeln - im wahrsten Sinne des Wortes.

10.1 Handelspartner entdecken

Um in ANNO 1701 aktiv Handel zu betreiben, müssen Sie Ihren zukünftigen Handelspartner erst einmal aufspüren. Haben Sie eine andere Zivilisation entdeckt, wird der Name des jeweiligen Spielers im Diplomatiemenü vermerkt, und seine Siedlungen sind auf der Minimap sichtbar. Nun können Sie dem Spieler einen Handelsvertrag anbieten.

Alternativ können Sie darauf warten, dass Mitspieler Ihre Siedlung entdecken und Ihnen einen Handelsvertrag vorschlagen.



Der freie Händler ist der erste und zuverlässigste Handelspartner in ANNO 1701. Mit ihm besteht schon von Spielbeginn an ein Handelsvertrag. Mit seinen Schiffen besucht er regelmäßig alle Kontore, liefert benötigte Güter oder kauft angebotene Waren ein. Andere Handelspartner können fremde Völker, Computerspieler oder menschliche Mitspieler sein. Um mit ihnen Handelsbeziehungen aufzunehmen, müssen Sie erst einmal einen Handelsvertrag abschließen (Siehe dazu Kapitel 11 - Diplomatie).

Hinweis: Fremde Völker verlassen ihre Insel nicht und sind daher darauf angewiesen, dass Handelspartner zu ihrem Kontor kommen. Je mehr Geschäfte Sie so abwickeln, desto höher steigt Ihr Spielerruf und es winken verschiedene Vergünstigungen.



10.2 Passiver Handel

Die erste und einfachste Möglichkeit, Handel zu treiben, ist der Passive Handel. Sie erledigen so sämtliche Geschäfte bequem über das eigene Kontor. Mitspieler, mit denen ein Handelsvertrag besteht, können die angebotenen und nachgefragten Waren einsehen und zum Handeln vorbeikommen.

Die zu handelnden Waren und Mengen werden im Menü des Kontors eingestellt. Klicken Sie hierfür auf den Reiter mit dem Handelssymbol im Menü Ihres Kontors. Durch einen Linksklick auf den grünen Pfeil an einem der Warenfelder erscheint eine Liste der Güter, die Sie einkaufen können. Rohstoffe und Zwischenprodukte finden Sie, wenn Sie die Pfeile links und rechts an der Warenübersicht anklicken. Die Zahl unter dem Warenfeld gibt den angestrebten Warenbestand in Tonnen an, die Zahl oberhalb des Warenfeldes den Preis pro Tonne. Wählen Sie eine Ware aus und legen Sie mit dem Schieberegler die Menge fest, die Sie davon insgesamt auf Lager haben möchten.



Ebenso verhält es sich mit dem Verkauf: Nach einem Linksklick auf den roten Pfeil können Sie aus einer Liste eine Ihrer Waren zum Verkauf auswählen und die angestrebte Menge des Lagerbestands mit dem Schieberegler festlegen. Wie viele Waren gleichzeitig zum Ein- und Verkauf angeboten werden, hängt von der jeweiligen Ausbaustufe des Kontors ab.

Tip: Ein Rechtsklick auf eine der ausgewählten Waren entfernt diese wieder aus dem Handelsfenster.

10.3 Aktiver Handel

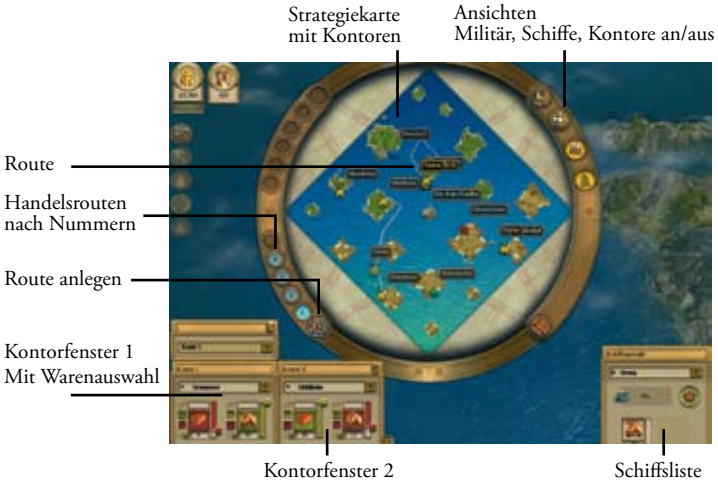
Aktiver Handel bezeichnet die Möglichkeit, Ein- und Verkäufe an fremden Kontoren zu tätigen. Der Aktive Handel ist nur mithilfe eines Schiffs und bei bestehendem Handelsvertrag möglich. Der Aktive Handel bietet den Vorteil, dass der Zeitpunkt des Warenaustauschs selbst bestimmt werden kann und Sie nicht auf den Besuch von Handelspartnern angewiesen sind.

Befindet sich Ihr Schiff vor dem Kontor eines Handelspartners, rufen Sie im Schiffsmenü den Reiter **Warentransfer** auf, über den der Wareneinkauf oder der Warenverkauf stattfindet. Es können nur Waren verkauft werden, die an Bord des Schiffes sind, und die der Mitspieler zum Einkauf ausgeschrieben hat. Sie erkennen die Nachfrage an der grünen Farbe des Warenfeldes im Kontor des Handelspartners. Genauso können nur Waren eingekauft werden, die der Mitspieler zum Verkauf anbietet, sie sind rot gekennzeichnet. Dazu muss das Schiff genügend freien Laderaum besitzen.



Tip: Durch einen Klick auf das Kontor eines Handelspartners können Sie sehen, welche Waren er zum Ein- oder Verkauf ausschreibt. So können Sie Ihr Schiff entsprechend beladen, bevor Sie aufbrechen. Dies funktioniert auch auf der Strategiekarte.

10.4 Handelsrouten



Mithilfe von Handelsrouten können Warentransfer und Handel automatisiert werden. Sie bieten sich an, wenn auf höheren Zivilisationsstufen die Produktion bestimmter Waren auf Nachbarinseln ausgelagert wird, können aber auch für regelmäßige Geschäfte mit Handelspartnern genutzt werden. Handelsrouten sind nicht an Schiffe gebunden und können mehreren Schiffen zugewiesen werden. So können Sie Ihre Schiffe flexibel auf verschiedenen Handelsrouten einsetzen. Sie können Handelsrouten nur zwischen Kontoren eigener Siedlungen und den Niederlassungen von fremden Völkern und Mitspielern einrichten, mit denen Sie einen Handelsvertrag haben.

Um eine Handelsroute anzulegen, öffnen Sie die Strategiekarte und klicken auf das Steuerrad links unter der Karte. Alternativ können Sie das Menü für die Handelsrouten auch aus dem Schiffmenü heraus öffnen. Ein Kontorfenster öffnet sich, in dem Sie aus einer Liste aller bekannten Kontore die erste Station Ihrer Handelsroute festlegen. Alternativ können Sie auch ein Kontor auf der Strategiekarte anklicken.



Nun wählen Sie die Waren aus, die Sie bei der ersten Station ein- oder ausladen wollen. Klicken Sie dazu auf den roten oder grünen Pfeil, um die Warenübersicht zu öffnen. Mit dem Schieberegler können Sie den gewünschten Warenbestand auf dem Schiff festlegen - wollen Sie zum Beispiel den gesamten Bestand einer Ware an Bord verkaufen, setzen Sie den Regler auf Null.

Gleichzeitig öffnet sich ein zweites Kontorfenster, in dem Sie über die Liste oben das Ziel der Handelsreise festlegen können. Wiederum haben Sie die Alternative, das Ziel gleich auf der Strategiekarte anzuwählen. Das Menü bietet Ihnen automatisch die im ersten Kontor gewählte

Ware zum Be- oder Entladen an, Sie können aber auch im zweiten Warenplatz eine andere Ware wählen. Dazu klicken Sie wiederum auf den roten oder den grünen Pfeil.



Haben Sie sich auch im zweiten Kontorfenster für eine Ware entschieden, geht automatisch die Schiffsliste auf. Hier wählen Sie das Schiff aus, das diese Handelsroute befahren soll. Im Feld unter der Schiffsauswahlliste wird die derzeitige Beladung des gewählten Schiffes angezeigt. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf den grünen Pfeil unter dem Schiffsnamen und Ihr Schiff wird sich in Bewegung setzen.

Die fertige Route erscheint mit ihrer Nummer am linken unteren Rand der Strategiekarte, gleichzeitig wird die Strecke auf der Karte farbig dargestellt. Wenn ein Schiff einer Route zugeordnet ist, wird in seinem Schiffsmenü die Route vermerkt. Sie können die Route nun verändern, indem Sie direkt im Schiffsmenü auf das Steuerradsymbol klicken. Außerdem können Sie dem Schiff befehlen zu pausieren, ihm zwischenzeitlich andere Aufgaben zuweisen und es die Route danach wieder aufnehmen lassen.



Tipp: Die Handelsroute können Sie individuell benennen, indem Sie den bisherigen Namen im Strategiekartenmenü mit der linken Maustaste anklicken und der Handelsroute einen neuen Namen geben.

10.5 Der freie Händler

Der freie Händler bereist die gesamte Inselwelt und ist immer für ein gutes Geschäft zu haben. Er ist ein unabhängiger Geschäftsmann, der mit allen Bewohnern der Neuen Welt in Handelsbeziehungen steht. Sobald eine Siedlung gegründet wurde, taucht er auf, um sie in seine Handelsroute aufzunehmen. Dann kommt er in regelmäßigen Abständen vorbei, um nachzusehen, welche Waren benötigt werden oder zum Verkauf stehen.

Auch in seinem Kontor hat der freie Händler immer zahlreiche Waren auf Lager. Aber Vorsicht: Der freie Händler ist für seine Raffgier bekannt und verkauft Waren zu sehr hohen Preisen, bezahlt aber selber nur selten gute Preise im Einkauf. Darüber hinaus bietet er hier einen besonderen Service an: Er verkauft Karten, mit denen Teile der Inselwelt enthüllt werden können.



Tipp: Wer dem freien Händler zur Hand gehen will, kann einen der Aufträge annehmen, die er von Zeit zu Zeit vergibt. Bei rascher Erledigung wartet eine großzügige Belohnung. Diese Option kann in den Spielwelteinstellung an- und abgeschaltet werden.

10.6 Der Handel mit Piraten

Scheuen Sie kein Risiko? Dann können Sie den Handel mit den Piraten und ihrem Kapitän Ramirez wagen. Seine Reaktionen sind unvorhersehbar, dafür ist sein Angebot an Waren immens. Wenn es Sie nicht stört, dass alles, was er handelt, gestohlen und geraubt ist, dann riskieren Sie einen Versuch.

Das Piratenkontor ist jederzeit einsehbar, sobald Sie die Pirateninsel entdeckt haben, und die Warenübergabe funktioniert nach demselben Prinzip, wie der Handel mit anderen Computerspielern. Sie müssen Ramirez jedoch erst einmal beeindruckten.



Damit Ihr Ansehen bei Ramirez steigt, müssen Sie fremde Kulturen – auf ebenso hinterhältige und durchtriebene Weise wie er selbst – zerstören. Gelingt es Ihnen, seine Gunst zu gewinnen, verbrüderet er sich mit Ihnen. Ab sofort lassen sich alle Kolonialwaren bei ihm kaufen. Doch Achtung: Durch eine Verbrüderung mit Ramirez sinkt Ihr Ansehen bei allen anderen Mitspielern drastisch.

10.7 Das Kurierschiff

Das Kurierschiff ermöglicht die Expressabholung von Waren, die zum Einkauf über den Passiven Handel festgelegt wurden. Bevor Sie diese Möglichkeit der Sofortlieferung nutzen können, müssen Sie das Kurierschiff in der Schule erforschen. Sie können es anschließend per Mausclick über den Passiven Handel im Kontor bestellen. Es fährt dann selbstständig zum freien Händler und wieder zurück, kann jedoch immer nur eine Ware auf einmal liefern.

Tip: Bedenken Sie, dass die Warenlieferung mit dem Kurierschiff zwar besonders schnell erfolgt, dafür aber auch recht teuer ist! Außerdem kann das Kurierschiff von Feinden angegriffen und unter Umständen sogar versenkt werden.

10.8 Bilanz

Die Bilanz ergibt sich aus der Differenz von Einnahmen und Ausgaben und wird in Goldmünzen angegeben. Die Infoleiste links oben am Bildschirm zeigt direkt unter dem Vermögen Ihre Gesamtbilanz an, sobald Sie auf das Symbol klicken. Darin sind Einnahmen und Ausgaben sämtlicher Inseln zusammengefasst. Solange mehr Geld eingenommen als ausgegeben wird, erscheint der Bilanzwert grün. Sind die Ausgaben jedoch höher, färbt er sich rot.



Die aktuellen Einkünfte und Ausgaben einer einzelnen Insel können gesondert im jeweiligen Kontor oder Markthaus überprüft werden. Ein Linksklick auf die Anzeige öffnet eine Detailübersicht, in der Einnahmen und Ausgaben nach Kategorien getrennt angegeben werden. Die Einzelbilanzen sind:

- Die **Stadtbilanz** können Sie in einem Kontor oder Markthaus einsehen. Sie berücksichtigt die Einnahmen und Ausgaben aus Warenein- und -verkäufen, die Warenerträge, die Betriebskosten und die Militärkosten in Ihrer Stadt.
- Ihre **Handelsbilanz** errechnet sich aus den Einnahmen von Warenverkäufen abzüglich der Ausgaben für Wareneinkäufe. Sie fließt jedoch nicht in die Stadt- bzw. in die Gesamtbilanz ein.



11. DIPLOMATIE

Unter Diplomatie werden in der ANNO-Welt alle Interaktionen mit dritten Parteien verstanden, die Einfluss auf den Spielerruf haben. Mitspieler, die Sie bereits in der Inselwelt entdeckt haben, erscheinen im Diplomatiemenü. Hier können Sie über Verträge und Tribute verhandeln. Je höher das Ansehen ist, das Sie bei einem Mitspieler genießen, desto leichter ist es natürlich, Verträge mit diesem abzuschließen.

Logenaktivitäten bieten darüber hinaus zahlreiche Möglichkeiten, unliebsamen Mitspielern eins auszuwischen. Im Mehrspielermodus sind menschliche Mitspieler von Spielbeginn an im Diplomatiemenü aufgeführt und besitzen untereinander keinen Spielerruf.



11.1 Diplomatiebildschirm

Dreh- und Angelpunkt Ihrer Beziehungen zu den Mitspielern und den fremden Völkern ist das Diplomatiemenü, das Sie mit einem Linksklick auf das entsprechende Symbol im Zentralen Menü öffnen.



Sie sehen dann einen Kreis mit dem Portrait Ihrer Spielfigur im Zentrum; rundherum sind in einem Rad die Vertreter aller Zivilisationen und fremden Völker in diesem Spiel angeordnet. Die Farben der Verbindungslinien zu Ihrem Portrait verdeutlichen Ihren Ruf bei dem betreffenden Mitspieler, die kleinen Kreise rechts und links unter dem Portrait zeigen die Farbe des Spielers auf der Karte und den Diplomatiestatus zwischen Ihnen an. Hat ein Mitspieler ein Anliegen an Sie, erscheint über dem Vertragsstatussymbol am Portrait ein Briefchen.



Wenn Sie auf eines dieser Mitspielerportraits klicken, rückt es ins Zentrum des Menüs, und Ihr eigenes Portrait erscheint oben im Rad. Sie können nun mit diesem Mitspieler interagieren. Der senkrechte Balken links zeigt Ihren Ruf bei diesem Mitspieler an, die drei Symbole rechts neben dem Portraitfeld zeigen in der Mitte den aktuellen Vertragsstatus, mit dem Symbol oben in diesem Balken können Sie einen günstigeren Vertrag vorschlagen, mit dem unteren den gegenwärtigen Vertrag aufkündigen.



In der Mitte unter dem Portrait haben Sie gegebenenfalls die Möglichkeit, Tribut einzufordern oder zu entrichten, sowie Bündnishilfe zu erbitten, sofern ein Bündnisvertrag vorliegt.

Die **Computerspielerprofile** beschreiben den Charakter und das Verhaltensmuster eines Computerspielers. Jeder der zwölf Computerspieler ist einzigartig. Seine Eigenheiten nehmen Einfluss auf den Aufbau seiner Siedlung, auf sein Verhalten gegenüber dem Spieler oder anderen Mitspielern und auf den Handel und seine militärischen Aktivitäten. Einer mag schnell bereit sein, Verträge abzuschließen oder zu handeln, ein anderer dagegen wird schwer dazu zu überreden sein. Ihr Verhalten hängt außerdem immer von dem Ruf ab, den Sie aktuell beim jeweiligen Computerspieler genießen. Im Endlosspiel können Sie mit bis zu drei Computerspielern gleichzeitig spielen, die Sie vor dem Spielstart im Hauptmenü auswählen können. Weitere Informationen zu den verfügbaren Computerspielern finden Sie im Anhang.

11.2 Verträge

Sie können mit den Bewohnern der ANNO-Welt Verträge schließen. Die Mitspieler reagieren auf Vertragsangebote, die ihnen unterbreitet werden, und bieten ihrerseits Verträge an. Welche Verträge Sie ihnen anbieten können, ist von Ihrem aktuellen Ruf bei dem betreffenden Mitspieler und von bereits bestehenden Verträgen abhängig. Verträge können außerdem mit der Zahlung von Tributen verbunden sein. Der aktuelle Diplomatiestatus wird bei jedem Portrait durch das Vertragssymbol und die farbigen Umrandungen angezeigt.

Im Mehrspielermodus können Sie auch mit menschlichen Mitspielern Verträge abschließen. Die Vereinbarung kommt jedoch nur zustande, wenn beide Parteien zustimmen. Folgende Verträge können Sie in der ANNO-Welt eingehen:

Friedensvertrag



Bei der Entdeckung anderer Mitspieler befinden Sie sich in der Regel mit ihnen im Frieden. Es ist keine Kampfhandlung, aber auch kein Warenhandel mit ihnen möglich. Ein Friedensvertrag ist jedoch Voraussetzung, um ein Handelsabkommen zu schließen. Der Friedenszustand kann jederzeit von beiden Vertragspartnern durch eine Kriegserklärung beendet werden.

Achtung: Die Piraten sind eine üble Truppe, und Sie befinden sich mit ihnen bereits zu Spielbeginn im Krieg! Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie ihnen begegnen, denn sie werden Sie sofort angreifen.

Handelsvertrag



Grundsätzlich können alle Bewohner der ANNO-Welt, mit denen man sich im Frieden befindet, zum Abschluss eines Handelsvertrags überredet werden. Dabei hängt es von Ihrem Ruf bei dem betreffenden Spieler ab, ob er ein Vertragsangebot annimmt oder ablehnt. Mitunter wird ein Mitspieler auch einen Tribut fordern, bevor er zu einem Abkommen bereit ist.

Wenn Ihr eigenes Portrait im Zentrum des Diplomatiemenüs ist, klicken Sie auf das Geldbeutelsymbol und anschließend auf den zukünftigen Vertragspartner, und diesem wird ein Handelsvertrag angeboten. Bekommen Sie ein solches Angebot, können Sie es mit einem Klick auf den grünen Haken akzeptieren. Wird Ihr Vertragsangebot angenommen, können Ein- und Verkaufsangebote des Handelspartners an dessen Kontor eingesehen werden. Der Handelsvertrag kann jederzeit von beiden Seiten gekündigt werden. In dem Fall wird wieder der Friedensvertrag aktiv.

Bündnisvertrag



Der Bündnisvertrag ermöglicht neben dem Handel auch die militärische Unterstützung von Mitspielern. Bündnisse können jedoch nur mit Mitspielern geschlossen werden, mit denen bereits ein Handelsvertrag besteht. Um ein Bündnis anzubieten, klicken Sie im Diplomatiemenü auf das Symbol mit den zwei Händen und dann auf den gewünschten Bündnispartner.

Ein Bündnis bietet Ihnen zahlreiche Vorteile:

- Bereiche, die der Bündnispartner bereits erkundet hat, werden auf Ihrer Minimap angezeigt.
- Beschädigte Schiffe werden automatisch auch in den Werften des Bündnispartners repariert.
- Im Kriegsfall können Sie Bündnishilfe einfordern.

Damit der Mitspieler auf das Angebot eingeht, müssen Sie bei ihm jedoch einen besonders guten Spielerruf haben. Möglicherweise wird er auch eine Tributforderung stellen, bevor er den Vertrag annimmt. Natürlich kann auch Ihnen jederzeit ein Bündnisvertrag angeboten werden, den Sie dann mit einem Klick auf den grünen Haken annehmen können. Wie andere Verträge kann ein Bündnis jederzeit von beiden Vertragspartnern gekündigt werden.

Kriegserklärung



Im Diplomatiemenü können diplomatische Beziehungen zu Mitspielern abrupt beendet werden. Bevor Sie unliebsame Mitspieler angreifen und aus der ANNO-Welt vertreiben können, müssen Sie ihnen offiziell den Krieg erklären. Dies geschieht durch einen Linksklick auf das Schwertsymbol und die anschließende Auswahl des Kriegsgegners. Der Mitspieler befindet sich damit automatisch ebenfalls im Kriegszustand. Sie können einen Krieg nur beenden, indem Sie einen Friedensvertrag abschließen. Klicken Sie hierfür auf das Taubensymbol und den entsprechenden Spieler, wenn Sie dazu bereit sind. Ob ein Gegner ein Friedensangebot annimmt oder nicht, hängt jedoch vom aktuellen Spielerruf ab und ist unter Umständen mit einer Tributforderung verbunden.

11.3 Tribut

In ANNO 1701 können Sie Tribute von Mitspielern fordern oder an sie zahlen. Sie stellen oder bezahlen Tributforderungen im Diplomatiemenü. Die Reaktion des betreffenden Mitspielers folgt unmittelbar: Eine Tributforderung senkt Ihren Ruf unweigerlich, unabhängig davon, ob er den Tribut zahlt oder ablehnt. Eine Tributzahlung kann hingegen eine Rufsteigerung bewirken. Fordern Sie Tribut von einem Ihrer Gegner, indem Sie auf die ausgestreckte Hand mit den Goldmünzen klicken, und legen Sie anschließend die Höhe des Tributs fest.



Einige Computerspieler werden auch selbst Tribute einfordern:

- bei einem Vertragsangebot – ob und wann dies passiert, ist abhängig vom jeweiligen Charakter.
 - bei sinkendem Spielerruf und drohendem Abstieg auf die nächstniedrigere Rufstufe.
- Tributforderungen von Mitspielern können Sie entweder durch einen Klick auf den grünen Haken zahlen oder durch einen Klick auf das rote Kreuz ablehnen, was wiederum das Ansehen beeinflusst.

Portrait
Verhandlungspartner

Spielerruf
bei diesem
Mitspieler

Tribute und
Bündnishaile

Summe
einstellen



Name und Farbe
des Mitspielers

Vertragsstatus
Oben: besser

Mitte: Ist-Zustand
Unten: schlechter

Forderung
bestätigen

Hinweis: Auch die Königin kann von Ihnen Tribut fordern! Überlegen Sie gut, ob sie ihrer Forderung nachkommen oder es vorziehen, die Forderung der Königin abzulehnen und sie damit zu verärgern.

11.4 Fremde Kulturen



Die fremden Völker bewohnen kleinere Inseln, die sie nie verlassen. Sie sind aber bereit, diplomatische Beziehungen mit anderen Bewohnern der Inselwelt aufzunehmen und Handel zu treiben. Wer sich als zuverlässig erweist, zu dem fassen sie Vertrauen und dem bieten sie eine Verbrüderung an. Dies bringt spezielle Handelsvorteile - beispielsweise die Möglichkeit, Kolonialwaren einzukaufen - und ermöglicht den Zugriff auf die Spezialfähigkeit des Volkes. Wer es sich jedoch mit ihnen verscherzt und einen Krieg anzettelt, wird ihren Fluch am eigenen Leib zu spüren bekommen.

Folgende fremden Völker bewohnen die Inselwelt:

- Die Asiaten
- Die Azteken
- Die Inder
- Die Irokesen

11.5 Verbrüderung

Die Verbrüderung mit fremden Völkern entspricht dem Bündnisvertrag zwischen Mitspielern. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass fremde Völker keine militärische Bündnis Hilfe leisten, da sie ihre Inseln prinzipiell nicht verlassen. Um sich mit einem fremden Volk zu verbrüdern, klicken Sie das Stammesoberhaupt des fremden Volkes in Ihrem Diplomatiemenü an und wählen Sie die Option **Verbrüderung anbieten** rechts neben dem Portrait in der Mitte.

Wird die Verbrüderung akzeptiert, bietet Ihnen ein fremdes Volk – neben günstigeren Preisen bei den herkömmlichen Handelswaren – jeweils eine der vier Kolonialwaren zum Kauf an. Außerdem können Sie über Ihr Diplomatienmenü und einen Klick auf das Portrait des Stammesoberhauptes die Spezialaktion seines Volkes einsehen und sie durch einen weiteren Klick auf die angezeigte Aktion gegen Ihre Feinde einsetzen.

11.6 Die Piraten

Ramirez und seine Piraten gehen in der gesamten Inselwelt auf Kaperfahrt. Die angriffslustigen Seeräuber leben in entlegenen Piratennestern, die sehr gut bewacht sind, und greifen jeden an, der sich ihren Schiffen oder ihrer Heimstatt nähert.



Es gibt nur eines, was ihn beeindruckt könnte: Jemand, der so durchtrieben ist, dass er sogar fremde Völker oder andere Bewohner der Inselwelt vernichtet. Es soll aber auch Abenteurer geben, die Ramirez' Respekt erlangt haben, indem sie seine Schiffe versenkten. Wer es tatsächlich schafft, die Piraten für sich zu gewinnen, kann an ihrem Kontor alle vier Kolonialwaren einkaufen. Außerdem ist der kampfslustige Ramirez bereit, beim Angriff auf unbequeme Gegner tatkräftig mitzumischen.

Eine Verbrüderung mit den Piraten hat auch ihren Preis: Ihr Ansehen bei den meisten anderen Bewohnern der Inselwelt wird drastisch sinken. Besiegen Sie Ramirez hingegen, ist Ihnen der Dank der anderen sicher, und vielleicht findet sich im Piratennest sogar noch die eine oder andere Kostbarkeit.

11.7 Geheimdiplomatie

Das Menü Spezialaktionen, die Pyramide auf der Zentralen Schaltfläche, ermöglicht Ihnen den Zugriff auf erforschte






Logenaktivitäten und Spezialaktionen. Damit haben Sie eine Vielzahl an Möglichkeiten, lästigen Konkurrenten eins auszuwischen.










Um Logenaktivitäten einsetzen zu können, muss zunächst ein Logenhaus errichtet werden. Sie finden anschließend einen Spion im Spezialaktionenmenü, der sofort einsatzbereit ist. Alle anderen Logenaktivitäten können anschließend in der Schule oder an der Universität erforscht werden. Spezialaktionen helfen Ihnen bei eigenen Aktivitäten, Logenaktivitäten dagegen richten sich gegen Computerspieler oder menschliche Mitspieler, nicht jedoch gegen die fremden Völker.



Folgende Spezialaktionen stehen zur Verfügung:

	Die EISERNE RATION verringert für einen gewissen Zeitraum den Warenbedarf der Bevölkerung.
	Der SPRENGMEISTER hilft dabei, störende Felsen zu entfernen und dadurch Bauland zu schaffen.
	Der heilige KREUZZUG verleiht Militäreinheiten ungeahnte Kräfte.

Folgende Logenaktivitäten stehen zur Verfügung:

	Der SPION ist ein Profi im Enthüllen wichtiger Informationen über einen Gegenspieler.
	Der DEMAGOGE kann dazu eingesetzt werden, die Warenproduktion eines Gegners zu stören.
	Der SABOTEUR ist ein Spezialist, wenn es darum geht, bei einem Mitspieler die Warenabholung zu stören.
	Der VERRÄTER kann die Truppen eines Mitspielers dazu überreden, die Seiten zu wechseln.
	Wo der REVOLUZZER auftaucht, gerät das Volk in Aufruhr; Demonstrationen und Aufstände folgen ihm auf den Fuß.
	Der GIFTMISCHER verseucht die Brunnen gegnerischer Siedlungen und verursacht dort die Pest.
	Der BOMBENLEGER legt die Gebäude von Mitspielern in Schutt und Asche.
	Der TASCHENDIEB macht bei unliebsamen Mitspielern lange Finger.
	EINSCHMEICHELN ist eine Option, um den eigenen Ruf beim Gegenspieler zu verbessern.

Sie aktivieren die einzelnen Aktionen mit einem Linksklick, was durch einen veränderten Mauszeiger dargestellt wird. Mit einem weiteren Linksklick auf ein Gebäude oder Objekt in der Spielwelt wird die Aktion ausgelöst. Nach dem Einsatz muss eine gewisse Zeit vergehen, bis eine Aktion erneut angewandt werden kann.



12. Forschung

Wissen ist Macht.

Mithilfe der Forschung können Sie neue Gebäude, Einheiten und Fertigkeiten erwerben oder verbessern. Zahlreiche Gebäude und Fähigkeiten sowie einige Militäreinheiten können Sie nur durch Forschung im Spiel erlangen. Dazu benötigen Sie entweder eine Schule oder eine Universität. Die Schule steht Ihnen ab der Zivilisationsstufe Siedler zur Verfügung, die Universität ab der Zivilisationsstufe Kaufleute.



Jede Forschung kostet neben Gold auch Wissen – die Maßeinheit für die Forschungsgeschwindigkeit. Um Wissen zu generieren, begibt sich ein Teil der Bevölkerung

in ein Bildungsgebäude, sobald eine Forschung in Auftrag gegeben wurde. Je mehr Einwohner eine Siedlung hat, desto schneller kann also eine Forschung abgeschlossen werden.

Die Forschungsbäume öffnen Sie entweder über das Gebäudemenu oder den Button an der Minimap. Einige Forschungen können Sie erst beginnen, wenn Sie bestimmte Gebäude errichtet haben. Diese werden im Forschungsmenü jeweils am Anfang eines Forschungsstrangs angezeigt. Innerhalb eines Strangs werden alle Forschungen nacheinander durchgeführt. Aber Achtung: Einige Forschungen schließen sich gegenseitig aus! Sie sind im Folgenden als Alternativen gekennzeichnet.

12.1 Die Schulforschung

Voraussetzung für die Schulforschung ist der Bau einer Schule, die Sie im Baumenü im Reiter Siedler finden. Achten Sie beim Bau darauf, dass möglichst viele Einwohner im Einflussradius der Schule leben. Ist die Schule errichtet, erscheint auf der zentralen Schaltfläche links der Button für das Forschungsmenü, eine kleine rote Kerze. Dort finden Sie vier unterschiedliche Forschungswege.

Forschungsweig „Wirtschaft 1“

Gebäudevoraussetzung: Keine

Feuerwache: Die Feuerwache erhöht die Sicherheit in der Siedlung. Bricht ein Feuer aus, rückt ein Feuerwachmann mit seiner Wasserspritze aus und löscht nacheinander alle brennenden Häuser im Einflussradius der Feuerwache.

Webmaschine: Die Webmaschine erhöht die Arbeitsleistung aller Webstuben.

Alternative a)

Kurierschiff: Das Kurierschiff ermöglicht die umgehende Lieferung von Waren, die zum Einkauf über den Passiven Handel festgelegt wurden.

Gildenhau: Das Gildenhau bewirkt eine Produktionssteigerung bei jenen Betrieben, die sich in seinem Einflussradius befinden und Endwaren herstellen.

Alternative b)

Eiserne Ration: Die eiserne Ration senkt den Nahrungsbedarf der Bevölkerung für einen bestimmten Zeitraum.

Meisterbrief: Der Meisterbrief steigert die Produktivität jener Betriebe, die Waren für den Stufenaufstieg herstellen.



Forschungszeitweig „Logenaktivitäten 1“

Gebäudevoraussetzung: Logenhaus

Taschendieb: Der Taschendieb macht in gegnerischen Dorfzentren lange Finger.

Einschmeicheln: Schmeicheleien lassen sich die Bewohner der ANNO-Welt gern gefallen. Einschmeicheln kann das Ansehen steigern.

Demagoge: Der Demagoge kann dazu eingesetzt werden, die Warenproduktion eines Mitspielers zu stören, da er einen Aufstand anzetteln kann.

Alternative a)

Bombenleger: Der Bombenleger kann gegnerische Gebäude in Schutt und Asche legen.

Alternative b)

Saboteur: Der Saboteur behindert die Warenabholung bei anderen Mitspielern.



Forschungszeitweig „Wirtschaft 2“

Gebäudevoraussetzung: Markthaus III

Anlegestelle: Die Anlegestelle erhöht die Lagerkapazität des inselweiten Warenlagers und kann zum Handel genutzt werden.

Sprengmeister: Der Sprengmeister sprengt gezielt Felsen, die den Bau der Siedlung behindern.

Tagebau: Der Tagebau steigert den Ertrag von Marmorminen und Ziegeleien. Unerschöpfliche Rohstoffvorkommen werden effektiver abgetragen.

Bergbau: Der Bergbau steigert den Ertrag von Erz-, Edelstein- und Goldminen. Unerschöpfliche Rohstoffvorkommen werden effektiver abgetragen.



Forschungszeitweig „Militär 1“

Gebäudevoraussetzung: Garnison

Kanonengießerei: Die Kanonengießerei ermöglicht die Herstellung von Kanonen.

Alternative a)

Kanonenturm: Kanonentürme besitzen einen weiteren Sichtradius.

Feindliche Einheiten werden sofort unter Beschuss genommen.

Turmwatch: Die Turmwatch erhöht die Widerstandsfähigkeit aller Türme.

Bürgerwehr: Eine Bürgerwehr erhöht die Verteidigungsstärke der Wohnhäuser.

Alternative b)

Mörser: Diese Forschung ermöglicht die Ausbildung des Truppentyps Mörser.

Kreuzzug: Ein Kreuzzug erhöht den Schadens- und Verteidigungswert aller Truppen.

Mobilmachung: Militärischen Truppen werden durch die Mobilmachung schneller ausgebildet.



12.2 Die Universitätsforschung

Voraussetzung für die Universitätsforschung ist selbstverständlich der Bau einer Universität auf Ihrer Insel. Sie finden die Universität im Baumenü unter der Rubrik Kaufleute. Das Forschungsmenü der Universität besteht aus vier unterschiedlichen Forschungszeitweigen.

Beachten Sie, dass Sie einige Forschungen erst starten können, wenn Sie ein bestimmtes Gebäude errichtet haben.



Forschungszweig „Logenaktivitäten 2“

Gebäudevoraussetzung: Logenhaus

Doppelspionage: Gegnerische Spione werden durch die Doppelspionage dazu gebracht, geheime Informationen über ihre Auftraggeber preiszugeben.

Giftmischer: Der Giftmischer vergiftet die Brunnen des Gegners.

Alternative a)

Verräter: Der Verräter überredet gegnerische militärische Einheiten, die Seiten zu wechseln und sich gegen ihren Herrn zu wenden.

Alternative b)

Revoluzzer: Der Revoluzzer zettelt in gegnerischen Dorfzentren einen Aufstand oder eine Demonstration unter der Bevölkerung an.

Forschungszweig „Militär 2“

Gebäudevoraussetzung: Festung

Pferdezucht: Hier werden Pferde für Kavallerieeinheiten gezüchtet.

Dragoner: Dragoner sind schnelle berittene Einheiten und eignen sich hervorragend für den Einsatz gegen Infanterie und Artillerie.

Alternative a)

Plündern: Wenn eigene Truppen im Kampf gegnerische Gebäude plündern, fließt ein bestimmter Betrag in die eigene Kasse.

Haubitze: Haubitzen sind mit Geschützen bewaffnete Landeinheiten.

Alternative b)

Wehranlagen: Wehranlagen erhöhen die Widerstandsfähigkeit von Befestigungsanlagen und Militärgebäuden.

Die Leibgarde: Eine Leibgarde erhöht die Trefferpunkte der Dragoner.

Forschungszweig „Marine“

Gebäudevoraussetzung: Große Werft

Großer Laderaum: Ein großer Laderaum erhöht die Ladekapazität eigener Schiffe und wirkt ständig passiv.

Großes Handelsschiff: Das große Handelsschiff eignet sich besonders gut für den Transport von Waren und somit für einen intensiven Seehandel.

Großes Kriegsschiff: Mit großen Kriegsschiffen können ganze Seeschlachten gewonnen und Handelsschiffe effektiv eskortiert werden.

Alternative a)

Großes Segel: Schiffe fahren durch ein großes Segel schneller.

Kupferbeschlag: Der Kupferbeschlag erhöht die Trefferpunkte eigener Schiffe.

Alternative b)

Trockendock: Ein Trockendock beschleunigt den Bau von Schiffen in allen Werften.

Forschungszweig „Diplomatie“

Gebäudevoraussetzung: Senat

Dolmetscher: Mit Unterstützung eines Dolmetschers wird Ihr bestehendes Handelsverhältnis zu einem anderen Mitspieler noch verstärkt und die fremden Völker senken ihre Handelspreise.

Wehrpflicht: Die maximal verfügbare Truppenanzahl steigt durch Einführung der Wehrpflicht.

Stadtschlüssel: Mithilfe des Stadtschlüssels haben Sie die Möglichkeit, Ehrengäste, die Ihre Siedlung schon einmal besucht haben, erneut einzuladen. Ihre Siedlung profitiert so erneut von deren Anwesenheit. Die Einladung erfolgt über den „Senat“.

13. KAMPF

„Wenn du den Frieden willst, rüste dich für den Krieg“, sagten schon die alten Römer, und auch in der ANNO-Welt geht es nicht immer friedlich zu. Zumindest die schwierigen Computerspieler sind durchaus bereit, die Waffen sprechen zu lassen, um ihre Ziele zu erreichen, und die Piraten sind eine ständige Bedrohung (sofern Sie sie nicht in den Optionen abgeschaltet haben). Sie sollten deshalb überlegen, Ihre Insel vor feindlichen Übergriffen zu schützen, auch wenn dies ein kostspieliges Unterfangen ist.



Tipp: Wenn Sie selbst ein friedlicher Spieler sind und niemanden provozieren, werden Sie auch nicht von einem Gegner angegriffen. Ausnahme sind jedoch die Piraten und der Computerspieler Fürst Igor Yegorov.

13.1 Truppensteuerung

Über allen militärischen Einheiten befindet sich ein Lebensbalken. Daran können Sie jederzeit den Gesundheitszustand Ihrer Einheiten ablesen. Die Farbe Grün bedeutet vollständige Gesundheit; leert sich der Lebensbalken bei Kampfhandlungen, färbt sich der Balken Ihrer Einheit je nach der Schwere der erlittenen Schäden rot.

Truppen ausbilden

In den Militärgebäuden wird für die Ausbildung der Truppen gesorgt. Im jeweiligen Gebäudemenu sehen Sie, welche Einheiten Sie dort ausbilden können und welche Waren (Kanonen oder Waffen) dafür benötigt werden. Pro Ausbildungsstätte kann immer nur ein Truppenverband gleichzeitig ausgehoben werden, allerdings lassen sich mehrere Verbände in Auftrag geben, die Ausbildung erfolgt dann nacheinander.



Während Ihnen einige Truppentypen direkt mit dem Bau der Ausbildungsstätte zur Verfügung stehen, müssen Sie andere vorher in Schule oder Universität erforschen. Die maximale Anzahl an Truppen, die Sie in einem Militärgebäude ausbilden können, ist von der aktuellen Bevölkerungszahl der Insel abhängig. Durch die Erforschung der Wehrpflicht kann das Truppenlimit jedoch angehoben werden.

Truppen bewegen



Sie können Ihre eigenen Truppenverbände per Mausklick auf die Spielwelt oder Minimap an jeden Punkt der Spielwelt bewegen. Flüsse werden überquert, wenn Brücken vorhanden sind, Plateaus werden über Rampen betreten, und nur Gebirge und Klippen stellen unüberwindliche Hindernisse dar. Ihre Einheiten nehmen immer den direktesten Weg zu ihrem Zielpunkt. Solange ausreichend Platz vorhanden ist, werden sie sich außerdem in Formation fortbewegen.

Nachdem Sie einen Truppenverband angewählt haben, können Sie den Bewegungsbefehl auf zwei Arten erteilen:

1. Ein Klick im Einheitenmenü aktiviert den Bewegungsbefehl und der Mauszeiger verändert sich. Mit einem zweiten Klick an eine freie Stelle in der Spielwelt oder die Minimap wird der Befehl ausgeführt.
2. Mit einem Rechtsklick auf eine freie Stelle in der Spielwelt oder in die Minimap kann der Bewegungsbefehl direkt ausgeführt werden.

Angriff starten



Gegnerische Militäreinheiten können Sie angreifen, sobald Sie sie gesichtet haben. Sofern eine eigene Einheit angewählt ist, verändert sich der Mauszeiger über gegnerischen Truppen, Schiffen und Gebäuden und zeigt damit an, dass diese angegriffen werden können. Den Befehl zum Angriff können Sie auf zwei Arten erteilen:

1. Mit einem Linksklick im Einheitenmenü wird der Angriffsbefehl aktiviert und mit einem zweiten Linksklick auf gegnerische Truppen, Schiffe oder Gebäude ausgeführt.
2. Mit einem Rechtsklick auf gegnerische Einheiten wird der Angriff direkt eingeleitet.



Tipp: Einen Mitspieler, mit dem Sie sich nicht im Krieg befinden, können Sie mit dem erzwungenen Angriff attackieren, indem Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt halten und auf eine seiner Einheiten oder ein Gebäude klicken. Dies hat eine Kriegserklärung und den sofortigen Kampfbeginn zur Folge.

Kampfhaltungen

Einheiten können grundsätzlich zwei Kampfhaltungen einnehmen:

- **Offensiv:** Einheiten greifen Feinde in ihrem Sichtradius automatisch an und stürmen sofort auf den Gegner zu, wenn er sich nähert. Zieht sich der Gegner zurück, verfolgen sie ihn für eine gewisse Strecke, kehren aber dann an ihre Position zurück.
- **Stellung halten:** Einheiten greifen nur an, wenn der Gegner sich in ihre Reichweite begibt. Sie werden sich nicht selbstständig auf den Gegner zu bewegen oder ihn verfolgen.



Patrouillieren

Sie können Ihre Einheiten zwischen zwei oder mehreren Punkten auf Patrouille schicken. Wählen Sie hierfür zunächst alle Einheiten, die patrouillieren sollen, an und aktivieren Sie mit einem Klick im Einheitenmenü den **Patrouille**-Befehl. Diese Aktion wird durch einen veränderten Mauszeiger deutlich. Nun können Sie mit Linksklicks beliebige viele Wegpunkte setzen. Per Rechtsklick stellen Sie die Route fertig. Die Einheiten patrouillieren nun selbstständig zwischen den angegebenen Punkten hin und her.



Auswählen und gruppieren

Um mehrere Einheiten gleichzeitig auszuwählen und zu großen Formationen zusammenzufassen, ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um mehrere Truppentypen. Alle Truppen innerhalb dieses Rahmens sind beim Loslassen der Maustaste selektiert. Durch einen Doppelklick auf eine Einheit können Sie alle Einheiten desselben Typs auf dem Bildschirm auswählen.



Die selektierten Einheiten lassen sich zu Gruppen zusammenfassen, indem Sie ihnen mit der Tastenkombination Strg+Zahl (1,2,3 ... 0) eine Gruppennummer zuweisen. Die einzelnen Gruppen können später durch Drücken der entsprechenden Zahl (1,2,3 ... 0) aufgerufen werden. Um die verschiedenen Gruppen besser unterscheiden zu können, tragen alle Einheiten ihre Gruppennummer an ihrem Banner.



Bei gedrückter Umschalt-Taste bewirkt ein Klick auf eine Einheit, dass diese nachträglich zur Auswahl hinzugefügt oder daraus entfernt wird. Der veränderten Auswahl müssen Sie danach die Gruppennummer erneut zuweisen.

Tip: Sind Ihre Truppen vom Kampf dezimiert, können Sie Einheiten des gleichen Typs zusammenlegen, um die ursprüngliche Kampfstärke zurückzugewinnen, denn „reparieren“ lassen sich Ihre Einheiten nicht. Wählen Sie dazu Einheiten des gleichen Truppentyps aus und klicken Sie auf das Truppen zusammenlegen-Symbol im Auswahlmnü.

13.2 Militärgebäude



Militärgebäude dienen der Ausbildung von Truppen und der Verteidigung des Siedlungsgebiets. Sie bilden die jeweils dort verfügbaren Truppentypen durch einen Klick auf das entsprechende Truppensymbol aus. Mit einem Klick auf das Symbol

Sammelpunkt setzen weisen Sie die frisch rekrutierten Einheiten an, wo sie zum Dienst antreten müssen.

Alle Militärgebäude verfügen über einen bestimmten Einflussradius, in dem sie gegnerische Einheiten automatisch angreifen. Zu den Militärgebäuden zählen:

Kasernen

Wachhaus: Das Wachhaus dient zur Ausbildung von leicht bewaffneten Militäreinheiten und zur Verteidigung eigener Gebäude. Es ist das erste verfügbare Militärgebäude und kann ab der Zivilisationsstufe Siedler errichtet werden. Hier können Sie die Truppentypen **Miliz** und **Pikeni** ausbilden. Beide lassen sich direkt nach dem Bau des Gebäudes ausheben. Gebäude im Einflussradius des Wachhauses sind besser vor Angriffen geschützt, da sich nähernde Feinde automatisch angegriffen werden.



Garnison: Auch die Garnison dient zur Ausbildung von militärischen Einheiten und zur Verteidigung eigener Gebäude. Ab der Zivilisationsstufe Bürger steht sie Ihnen neben dem Wachhaus zur Verfügung. Hier können **Miliz**, **Pikeni**, **Grenadiere** und **Mörser** ausgebildet werden. Der Mörser muss jedoch erst in der Schule erforscht werden. Die Garnison hat einen größeren Einzugsbereich als das Wachhaus und kann damit sich nähernde Feinde noch früher ausmachen und bekämpfen.



Festung: Ab der Zivilisationsstufe Kaufleute können Sie neben Wachhaus und Garnison auch die Festung errichten. In diesem größten aller Militärgebäude ist die Ausbildung aller sieben Truppentypen möglich. Einige davon müssen Sie jedoch zuvor erforschen. Die Festung besitzt einen besonders großen Einzugsbereich.



Befestigungsanlagen

Befestigungsanlagen bieten Ihrer Siedlung Schutz vor feindlichen Angriffen. Um Ihr Territorium gegen solcherlei unangenehme Überraschungen abzusichern, empfiehlt sich die Errichtung folgender militärischer Bauwerke:

Tip: Errichten Sie Ihre Befestigungsanlagen wenn möglich in Küstennähe, denn hier ist die Gefahr eines feindlichen Angriffs besonders groß.

Mauern hindern gegnerische Truppen am Eindringen in die Siedlung und halten feindlichen Angriffen besonders lange stand. Sie werden wie Straßen gebaut. Überall dort, wo sich Mauer und Straße kreuzen, wird automatisch ein Torhaus errichtet. Eigene und verbündete Truppen können das Torhaus ungehindert passieren, während feindlichen Truppen der Durchgang verwehrt bleibt.



Wachtürme dienen der Verteidigung Ihrer Siedlung und können ab der Stufe Siedler errichtet werden. Sie verfügen über einen weiten Sichtradius und können sich nähernde Feinde schon von Weitem entdecken.



Kanonentürme verfügen über einen größeren Sichtradius als Wachtürme. Auch sie nehmen mit ihren Kanonen automatisch feindliche Einheiten unter Beschuss, sobald diese in ihre Reichweite kommen. Kanonentürme müssen in der Schule erforscht werden.



Hinweis: In der Schule können Sie die **Turmwache** erforschen. Sie erhöht die Widerstandsfähigkeit und die Verteidigungsleistung aller Türme.

13.3 Militäreinheiten

Für den Fall, dass Sie in die Verlegenheit geraten, sich gegen einen Mitspieler zu verteidigen, oder ihn gar selbst anzugreifen zu müssen - etwa, weil er sich weigert, Ihnen den gebührenden Respekt zu zollen, weil Sie provoziert wurden oder schlicht, weil der Dienst an der Königin dieses Vorgehen als sinnvoll erscheinen lässt - sollten Sie sich auch mit der Produktion von landgestützten Militäreinheiten vertraut machen.

Infanterie

Die Infanterieeinheiten werden in Trupps zu je neun Mann ausgebildet. Sie benötigen Waffen, um Infanterie ausbilden zu können, für die Rekrutierung der Miliz benötigen Sie lediglich Geld.

Miliz: Milizeinheiten sind der erste Truppentyp, der im Spiel verfügbar ist. Sie sind leicht bewaffnet, und ihre Ausbildungskosten sind gering. Gegen die anderen, schwerer bewaffneten Truppentypen geraten sie jedoch schnell ins Hintertreffen.



Pikeniery können Sie in jedem Militärgebäude ausbilden. Sie kämpfen mit langen Piken und tragen schwere Rüstungen, die sie widerstandsfähig gegen Angriffe, aber auch langsam machen. Sie eignen sich gut für den Kampf gegen feindliche Kavallerie.



Grenadiere können Sie in Garnison und Festung ausbilden, sie tragen Säbel und Granaten bei sich. Grenadiere sind zwar nur leicht gerüstet, können jedoch feindlichen Einheiten und Gebäuden aus der Entfernung großen Schaden zufügen.



Kavallerie

Lanzierer und Dragoner sind schnelle Einheiten, für deren Aushebung Sie Waffen und Pferde benötigen. Eine Kavallerieeinheit besteht aus jeweils vier Reitern zu Pferd.

Lanzierer können Sie in der Festung ausbilden, sie sind mit Lanzen bewaffnet. Diese Truppen kämpfen auf gepanzerten Schlachtrossen und eignen sich daher gut für den Kampf sowohl gegen Infanterie als auch Kavallerie.



Dragoner müssen Sie erst in der Universität erforschen. Die Truppen werden anschließend in Ihrer Festung ausgebildet und sind mit Säbeln bewaffnet. Als schnellste Landeinheit eignen sie sich besonders gut für den Kampf gegen Infanterie und Artillerie.



Artillerie

Mörser und Haubitzen sind mit Geschützen bewaffnete Landeinheiten, für deren Aushebung Sie Kanonen benötigen. Eine Artillerieeinheit besteht aus jeweils vier Geschützen.

Mörser können Sie in Garnison und Festung ausbilden, sobald die gleichnamige Schulforschung abgeschlossen ist. Die Einheiten besitzen kleine Geschütze mit geringer Reichweite, die sich besonders für den Einsatz gegen feindliche Gebäude und Infanterie eignen. Allerdings nimmt das Nachladen einige Zeit in Anspruch.



Haubitzen können Sie in der Universität erforschen und anschließend in der Festung ausbilden. Die Geschütze dieser Einheiten haben eine höhere Reichweite als Mörser, aber ähnlich lange Ladezeiten.



Tipp: Die Menge der Truppenverbände, die Sie ausbilden können, ist nicht nur von Ihrer finanziellen Situation abhängig, sondern auch von der aktuellen Bevölkerungszahl.



14. EREIGNISSE

Nicht alles in der ANNO-Welt ist planbar. Fortuna hält angenehme wie auch unangenehme Überraschungen für Sie bereit.

14.1 Ehrengäste

Auf Ihrer Inselwelt werden Sie von verschiedenen Ehrengästen besucht, die Ihnen Boni und Geschenke für die Dauer ihres Besuchs mitbringen, um unter anderem die Zufriedenheit Ihrer Bewohner zu steigern. Sie finden die Ehrengäste immer im Dorfzentrum.



Es gibt neun verschiedene Ehrengäste, zu denen auch die Königin zählt. Sie gilt allerdings als Spezialfall.

Der **Schmied** fertigt Werkzeuge für Sie an, um Sie beim Aufbau Ihrer Siedlung tatkräftig zu unterstützen.

Der **Bierwagen** versorgt Ihre Einwohner für die Dauer seines Besuchs mit Freibier und steigert so Ihren Alkoholvorrat.

Der **Wanderprediger** verkauft Ablassbriefe und vergrößert so den Inhalt der Staatskasse.

Der **Erfinder** bringt Wissen in Ihre Stadt, solange er das Volk mit seinen Experimenten belustigt. Forschungen benötigen weniger Zeit, solange er in Ihrem Dorfzentrum verweilt. Schiffe kosten weniger Baumaterialien und Goldmünzen, solange der **Kapitän** seine Fähigkeiten in Ihrem Dorfzentrum unter Beweis stellt.

Die exotische und bunte **Gauklertruppe** erhöht für die Zeit ihrer Vorstellung die Zufriedenheit in Ihrer Stadt.

Ähnlich wie der Kapitän unterstützt der **Kommandant** den Bau von Einheiten. In diesem Fall werden alle Militäreinheiten günstiger, solange der Kommandant Ihrem Volk Nachhilfe in Sachen Taktik und Strategie erteilt.

Solange der **Bischof** seine Predigt auf dem Dorfzentrum hält, schützt er die Stadt vor drohendem Unheil.

Wenn die **Königin** Sie besuchen soll, müssen Sie ihr etwas zu bieten haben. Ihre Stadt muss Aristokraten beherbergen sowie über ein Schloss und einen Leuchtturm verfügen. Dies ist der erste Schritt zu Ihrer Unabhängigkeit. Erst wenn Sie entweder eine bestimmte Anzahl an Tributen an die Königin geleistet oder in einer Schlacht ihre gesamte Flotte in die Flucht geschlagen haben, ist die Königin mehr oder minder gerne bereit, Ihnen die Unabhängigkeit zu gewähren.

14.2 Katastrophen

Gelegentlich brechen Katastrophen über das friedliche Inselleben herein. Sie treten zufällig auf und haben verheerende Auswirkungen auf Gebäude und Bevölkerung. Diese Katastrophen könnten Ihre Inselwelt heimsuchen:

- **Erdbeben** bewirken Schäden an Gebäuden und Straßen. Ein Erdbeben tritt völlig unvorhergesehen auf und erschüttert die gesamte Insel. Es kann so heftig sein, dass Gebäude Feuer fangen oder komplett einstürzen. Durch die Erschütterungen entstehen in der Nähe des Epizentrums tiefe Erdrisse, die ganze Straßenzüge zerstören können und so Truppenverbände und Marktkarren am Fortkommen hindern. Wird die Bevölkerung von einem Erdbeben überrascht, löst dies eine Massenhysterie aus.



Die Bewohner laufen aus ihren Häusern und fliehen panisch in alle Richtungen. Es gibt kein Mittel gegen diese Naturkatastrophe. Allerdings verschwinden die Erdrisse nach einer gewissen Zeit, sodass mit dem Wiederaufbau der Siedlung begonnen werden kann.

- **Feuer** beschädigt Gebäude und bringt sie zum Einsturz, wenn es nicht gelöscht wird. Je länger ein Brand wütet, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Feuer auf benachbarte Gebäude überspringt und so einen Großbrand auslöst. Einwohner, die das Feuer bemerken, werden sofort zum Brandherd eilen und versuchen, die Flammen mit Wassereimern zu löschen. Ein Wohnhausbrand erzürnt jedoch die im Gebäude lebende Bevölkerung, und die Zufriedenheit in der Siedlung sinkt. Durch den Bau einer Feuerwache kann die Brandbekämpfung erheblich beschleunigt werden. Je höher die Zivilisationsstufe in einer Siedlung, desto weniger ist die Bevölkerung bereit, bei einem Brand die Ärmel hochzukrempeln und beim Löschen zu helfen.


- Je mehr Einwohner eine Siedlung beherbergt, desto größer die Gefahr, dass in den Ballungszentren die **Pest** ausbricht. Betroffene Gebäude sind von einem grünen Nebel umgeben, vor den Häusern schreiten Pestwarner auf und ab, und die unzufriedene Bevölkerung meidet die verseuchten Gebiete. Die Bewohner der verpesteten Häuser fallen der Epidemie zum Opfer. Dadurch sinkt die Bevölkerungszahl drastisch, die Gebäude selbst verbleiben aber auf der aktuellen Zivilisationsstufe. Sobald die Pest in einer Siedlung ausbricht, wird die gesamte Insel unter Quarantäne gestellt. Dadurch sind weder der freie Händler noch die Computerspieler bereit, sie mit ihren Schiffen anzulaufen. Die Quarantäne bleibt bestehen, bis die Seuche vollständig besiegt ist. Nur ein Medikus bietet die Chance, die Pest zu kurieren. Sein Haus steht ab der Stufe Bürger zur Verfügung.


- Eine **Rattenplage** reduziert den Lagerbestand in den Handelsgebäuden einer gesamten Insel. Diese Katastrophe sucht eine Siedlung unvorhergesehen heim. Die Gefahr einer Rattenplage nimmt aber zu, je mehr Waren sich im inselweiten Warenlager befinden, denn die Fülle an Vorräten lockt große Rattenschwärme an. Sie huschen um die Gebäude und fressen, was nicht niet- und nagelfest ist. Achten Sie auf Ihre Lagerbestände und verkaufen Sie überschüssige Waren oder vergrößern Sie die Lagerkapazität in Ihren Handelsgebäuden. So können Sie die Gefahr einer Rattenplage verringern.


- Befindet sich eine Siedlung im Einflussradius eines ausbrechenden **Vulkans**, muss damit gerechnet werden, dass sie zu weiten Teilen zerstört wird. Inseln mit Vulkanen sind eher selten in der ANNO-Welt, verfügen aber meist über ergiebige Rohstoffvorkommen. Sie zu besiedeln ist jedoch immer eine besondere Herausforderung, da es jederzeit zu einem Vulkanausbruch kommen kann. Eruptionen kündigen sich durch dumpfes Grollen in der Nähe des Berges an, und schwarzer Rauch steigt aus dem Krater auf. Bricht der Vulkan dann tatsächlich aus, schleudert er rotglühende Gesteinsbrocken in die Luft und überzieht das Land mit einem Ascheregen, der alles in Brand steckt. In einer Siedlung verursacht ein Vulkanausbruch eine Massenhysterie, und Mensch und Tier suchen ihr Heil in panischer Flucht. Es gibt nichts, was gegen eine solche Katastrophe unternommen werden kann. Nicht immer, wenn es im Berg zu rumoren beginnt, bricht der Vulkan auch aus. Mit etwas Glück beruhigt er sich wieder, doch die Gefahr ist nur vorübergehend gebannt.



- Der **Wirbelsturm** ist eine mächtige Naturkatastrophe, die unkontrollierbar über die gesamte Inselwelt zieht. Trifft ein Wirbelsturm auf eine Siedlung, hinterlässt er eine Schneise der Zerstörung. Er reißt Tiere, Bäume und Menschen mit sich fort. Auch kleinere Gebäude werden von ihm einfach zerstört. Auf dem Meer wirbelt er Schiffe, die in seinen Strudel geraten, empor - sie sind für immer verloren. An Land können Sie nichts gegen einen Wirbelsturm ausrichten. Ihre Schiffe können Sie aber in Sicherheit bringen, indem Sie sie rasch aus der Gefahrenzone manövrieren.



ANHANG:

Computerspielerprofile

„Leichte“ Gegner



Gräfin Agatha von Thielen

Die warmherzige Witwe hat die gesamte Inselwelt ins Herz geschlossen.

Schwierigkeitsgrad: leicht - Typus: Händler

Die reiche Witwe Agatha von Thielen ist eine sanftmütige Person, die ihren Mitmenschen äußerst herzlich begegnet. Doch hinter ihrer überbordenden Freundlichkeit und etwas plumpen mütterlichen Vertrautheit lauert eine Prise sorgsam versteckter Melancholie, die ab und an zutage tritt.

Die Ursache dafür liegt im Tod ihres Ehemanns Oskar begründet, der eine große Lücke in Agathas wohlgeordnetem Leben hinterlassen hat. Diese Lücke sucht sie vergeblich mithilfe von Pralinen zu schließen.

Gräfin von Thielen hat notgedrungen die Handelsgeschäfte ihres Mannes übernommen. Durch zahlreiche Vertragsangebote versucht sie, die anderen Bewohner der Neuen Welt fester an sich zu binden und damit ihrer Einsamkeit zu entfliehen. Als Verbündete ist sie daher auch immer zuverlässig und hilfsbereit.



Hendrik Jorgensen

Keiner in der Inselwelt ist ängstlicher als der feinfühlige Poet.

Schwierigkeitsgrad: leicht - Typus: Händler

Durch den frühen Tod seines Vaters musste Hendrik Jorgensen bereits in jungen Jahren dessen Handelniederlassung in der Neuen Welt übernehmen. Hendriks wahre Leidenschaft gilt jedoch der Poesie, und wenn der verkappte Künstler nachts an seinen Gedichten feilt, verbraucht er Unmengen an Lampenöl. Leider fehlt Jorgensen nicht nur das Gespür für zarte Verse, sondern auch das Verständnis für das harte Handelsgeschäft.

Der gutmütige Hendrik ist durch seine zahlreichen Misserfolge ein sehr unsicherer, zurückhaltender Zeitgenosse geworden, was er durch übertriebene Freundlichkeit wettzumachen versucht. Er meidet jeglichen Konflikt mit anderen und ist schnell dazu bereit, Zugeständnisse zu machen und dabei selbst unverschämten Forderungen mit eingezogenem Kopf nachzugeben.



Randolph McCrane

Der draufgängerische Tausendsassa ist auf der Suche nach neuen Abenteuern und Herausforderungen.

Schwierigkeitsgrad: leicht - Typus: Durchschnittscharakter

Der selbstbewusste Randolph McCrane stammt aus dem hoch angesehenen schottischen Clan der McCrane. Während er sich selbst für äußerst erfolgreich hält, ist er in den Augen seines gestrengen Vaters nur ein verweichlichter, reicher Taugenichts.

Randolph bemüht sich redlich, seiner Stadt Fortschritt und Wohlstand zu bringen, doch will ihm dies nicht so recht gelingen: Er hortet Unmengen von Ziegeln, obwohl der Ausbau der Siedlung stagniert, oder finanziert Forschungen, ohne jemals auf einen grünen Zweig zu kommen.

Doch Randolph ist von sich selbst so eingenommen, dass ihm seine Unzulänglichkeiten eher selten auffallen. Er spielt er sich gern als heldenhafter Retter auf, obwohl er derjenige war, der um Hilfe gebeten hat, und seine großspurige Art hat schon so manchen Vertragsabschluss vereitelt. Dennoch ist Randolph McCrane ein recht sympathischer Bursche, vor allem dann, wenn er sich von Zeit zu Zeit unwillig eingesteht, dass er sich wohl doch überschätzt hat.



Victor LeRoi

Der melancholische Zweifler hält sich für den rechtmäßigen Thronerben.

Schwierigkeitsgrad: leicht - Typus: Händler

Victor Le Roi besitzt nur bruchstückhafte Informationen über seine Herkunft. So begann der heranwachsende Victor, Nachforschungen über seine Abstammung anzustellen, die, so munkelte man, blauen Blutes sein soll.

Doch als er von einem zwielichtigen Mittelsmann den entscheidenden Hinweis auf seine wahre Identität erhalten sollte, wurde er unter einem fadenscheinigen Vorwand festgenommen und auf ein Gefangenschiff gebracht.

Ausgesetzt auf einer fernen Sträflingsinsel in der Neuen Welt und nur mit dem Nötigsten ausgerüstet, begann Victor mit dem Aufbau einer kleinen Siedlung und wurde schon bald zum Anführer der Ausgestoßenen ernannt.

Da das karge Eiland, das er bewohnt, kaum Ressourcen aufweist, ist er erpicht auf den Handel mit anderen und nur allzu gern bereit, Verträge abzuschließen. Jedoch werden all seine Versuche, Wohlstand in seine Siedlung zu bringen, immer wieder und auf unerklärliche Weise sabotiert. Der Bedarf an Bauholz auf LeRois Insel ist enorm, da er ständig mit der Reparatur der Schäden beschäftigt ist.



Hanna Marell

Die passionierte Forscherin kämpft für den Schutz von Fauna und Flora.
Schwierigkeitsgrad: leicht - Typus: Durchschnittscharakter

Hanna Marell entdeckte schon früh ihre Leidenschaft für die Wissenschaft. Von ihren Eltern gefördert und ermuntert, eignete sie sich recht beachtliche Kenntnisse im Bereich der Naturwissenschaften an. Wegen ihrer Ehe mit einem wohlhabenden Kunsthändler kehrte sie der Forschung den Rücken. Doch schon bald fühlte sich Hanna wie in einem goldenen Käfig, aus dem sie nur noch ausbrechen wollte.

Nach wenigen Jahren ließ sie sich daher gegen alle Konventionen scheiden und siedelte sich in der Neuen Welt an, wo sie nun ihren Forscherdrang auslebt.

Mittlerweile haben sich ihre Interessen auf nahezu alle Bereiche der Wissenschaften erweitert. Ihre neusten Studienobjekte sind die fremden Völker, deren Kultur und Bräuche sie zu schützen versucht.

Da sie es nicht übers Herz bringt, große Produktionsanlagen auf ihrer Insel zu errichten, sucht sie fortwährend nach Handelspartnern, um die benötigten Waren einzukaufen. Den einzigen Luxus, denn sie sich ab und an gönnt, sind wohlriechende Parfüms.

Marells ausgeprägter Gerechtigkeitssinn lässt sie immer Partei für die Schwachen ergreifen. Dann kann die sonst so freundliche Wissenschaftlerin richtig streitbar und ungemütlich werden.

„Normale“ Gegner



Carmen Marquez

Die junge Freibeuterin lässt sich von niemandem etwas vorschreiben.
Schwierigkeitsgrad: normal - Typus: Abenteurer

Carmen Marquez ist als Waisenkind bei den Piraten aufgewachsen, deren rauem Erziehungsstil wohl auch ihr recht loses Mundwerk zu verdanken ist.

Im Grunde ist sie ein ehrlicher, wenn auch etwas chaotischer Charakter. Aber ihr feuriges Temperament und die Neigung, ihre Meinung laut und deutlich zu vertreten und sich nicht so leicht beeindrucken zu lassen, sorgen oft für Aufregung bei den anderen Bewohnern der Inselwelt. Fremden gegenüber begegnet Carmen immer etwas frech und schnippisch, doch kann man sie durch die eine oder andere Waffenlieferung schnell für sich gewinnen. Dann wandelt sich Fräulein Marquez zu einer herzlichen und hilfsbereiten Person.

Als Abenteurerin und Freibeuterin verfügt Carmen über eine große Schiffsflotte und hat die Tendenz, sich auf möglichst vielen Inseln auszubreiten. Die Inbesitznahme von Inseln durch Konkurrenten beobachtet sie daher stets mit Argwohn, und wer ihr in die Quere kommt, muss zumindest mit Schimpfstrafen rechnen, die sich gewaschen haben.

Richtig ernst wird es jedoch, wenn sich jemand mit den Piraten anlegt, denn zu denen pflegt Carmen immer noch ein hervorragendes Verhältnis. Bei einem Angriff auf ihre Freunde kann sich ihre Freundlichkeit daher rasch wieder ins Gegenteil verkehren, und als Feind sollte man Marquez auf keinen Fall unterschätzen.



Graf Winfried von Schallert

Der selbstgefällige Aristokrat hält sich für das Maß aller Dinge.

Schwierigkeitsgrad: normal - Typus: Durchschnittscharakter

Graf Winfried von Schallert entstammt einem alten Adelsgeschlecht, das eng mit dem Königshof in der Alten Welt verbunden ist. Daher fühlt er sich der Königin bedingungslos verpflichtet und verehrt Ihre Majestät von ganzem Herzen.

Seine Mitmenschen, zumal meist nichtadelig, behandelt der Graf hingegen herablassend und begegnet ihnen mit aristokratischer Arroganz und Unverständnis. Nur wer Etikette und Manieren beweist, kann in seiner Gunst steigen. Dann lässt er sich auch dazu herab, den einen oder anderen Vertrag zu unterzeichnen.

Graf von Schallert liebt es prunkvoll, und seine große Leidenschaft gilt der Architektur. Aus diesem Grunde hat es ihn in die Neue Welt verschlagen, da er hier genügend Freiraum für seine architektonischen Ausschweifungen vorfindet.

Und weil Geld für ihn keine Rolle spielt, tobt sich der Graf an allerlei Prunkbauten und stattlichen Gebäuden aus, für deren Errichtung er ständig Nachschub an edlem Marmor einkauft.

Fürs Militärische hat Winfried allerdings wenig übrig, er nutzt sein Militär hauptsächlich zur Verteidigung seiner Stadt. Dennoch verhält er sich als Verbündeter loyal.



Francois Bataille

Der prinzipientreue Edelmann hat nur selten Verständnis für Entgleisungen.

Schwierigkeitsgrad: normal - Typus: Abenteurer

Francois Bataille ist ein Gentleman alter Schule. Der rüstige Abenteurer hat seine besten Jahre zwar bereits hinter sich, doch gehört er noch lange nicht zum alten Eisen.

Man kann zu Recht sagen, dass Bataille ein echter Paladin ist: kühn, unerschütterlich im Glauben und stets bereit, gegen das Böse zu streiten. Er hat es sich in der Neuen Welt zur Aufgabe gemacht, für Ordnung zu sorgen und seinen Verbündeten genauso treu zur Seite zu stehen wie der Königin.

Francois Bataille ist stets bemüht, seinen Machtbereich zu vergrößern, ohne dabei mit anderen in Konflikt zu geraten.

Wer jedoch gegen seine eisernen Prinzipien handelt, zieht sich seinen heiligen Zorn zu. Im Zustand höchster Erregung ist der alternde Edelmann eine ernstzunehmende Gefahr.

Wenngleich er zu einer etwas hölzernen Sprache und leicht angestaubten Umgangsformen neigt, ist er überaus großmütig und verhält sich gegenüber seinen Mitmenschen korrekt und höflich, ohne dabei überheblich zu sein.

Batailles einzige bekannte Schwäche ist jene für erlesene Tabakwaren.



Gustav Eichendorff

Den weit gereisten Händler kann kaum etwas aus der Reserve locken.

Schwierigkeitsgrad: normal - Typus: Händler

Gustav Eichendorff ist ein Kaufmann mit Leib und Seele, der das mäßig erfolgreiche Handelsgeschäft seines Vaters über die Jahre zu einem Imperium ausgebaut hat.

Obwohl seinen Namen kein „von“ und „zu“ ziert und er in seinem Leben nichts geschenkt bekommen hat, hat es Eichendorff zu beträchtlichem Ruhm gebracht.

Regelmäßig errichtet er neue Handelsposten in der Neuen Welt und kauft zu diesem Zweck Werkzeuge auf Vorrat ein.

Von der Königin als Lieferant feinsten Waren hoch geschätzt, bringt er ihr ebenso größten Respekt entgegen.

Eichendorff ist fairen Geschäften selten abgeneigt. Selbst schwächeren Handelspartnern bietet er anständige Preise und guten Rat. Schließlich weiß er zu gut, dass die Kleinen von heute die Großen von morgen sein können.

In Zeiten der Not ist er ein verlässlicher Verbündeter.

Diebe, Träumer und neureiches Gesindel verachtet Gustav jedoch, und auch Gewalt ist in seinen Augen eine Geißel der Menschheit.

Der stoische Eichendorff bleibt auch in Extremsituationen gefasst und reagiert stets nüchtern und sachlich. Es gibt eben Situationen, in denen man kühlen Kopfes auch unbequeme Entscheidungen treffen muss ...

„Schwere“ Gegner



Emilio Castelli

Der schlaue Geschäftsmann schafft es, aus jeder Situation Vorteile zu ziehen.

Schwierigkeitsgrad: schwer - Typus: Händler

Emilio Castelli entstammt einer Familie von Händlern, die seit Generationen im Geschäft ist. Der schwächliche Italiener mag auf den ersten Blick zuvorkommend wirken, doch dieser Schein trägt. In Wahrheit verbergen sich hinter seiner Freundlichkeit meist eigennützige Interessen, die er jedoch geschickt zu verbergen weiß.

Emilios großes Ziel ist es, den Namen Castelli in der Neuen Welt berühmt zu machen und enorme Reichtümer anzuhäufen. Er hat sich daher auf den Handel mit erlesenem Schmuck spezialisiert, den er hier günstig einkauft und in der alten Heimat teuer feilbietet.

Seine beachtliche Flotte an Handelsschiffen lässt er bei Bedarf von Militärschiffen eskortieren, und auch seine Handelskontore weiß Castelli vor feindlichen Angriffen zu schützen.

Um über Aktivitäten von Konkurrenten wie Verbündeten informiert zu sein und sich einen Vorteil daraus zu verschaffen, schreckt Emilio auch nicht davor zurück, sich der Geheimdiplomatie zu bedienen.

Castelli ist Vertragsabschlüssen nicht abgeneigt, doch zögert er nicht, die Vereinbarungen wieder zu lösen, wenn sie ihm keinen Vorteil mehr bringen. Als Verbündeter sollte man sich daher nicht auf seine Unterstützung verlassen.



Fürst Igor Yegorov

Trotz blaublütiger Herkunft hält der ruppige Haudegen wenig von standesgerechtem Benehmen.

Schwierigkeitsgrad: schwer - Typus: Aggressor

Fürst Igor ist ein unberechenbarer Choleriker, der wegen seines aufbrausenden Temperaments und eines kleinen Alkoholproblems vor Jahren beim Zaren in Ungnade geriet und verstoßen wurde. Mittlerweile versucht er sein Glück in der Neuen Welt, wo er aufgrund seiner Kaltblütigkeit zu gewissem, wenn auch zweifelhaftem Ruhm gelangt ist.

Es gibt Momente, in denen Igor ein recht freundlicher Zeitgenosse sein kann, leider verhindert seine Paranoia jedes dauerhafte friedliche Miteinander. Mitmenschen, eben noch gute Freunde, scheinen ihm im nächsten Augenblick Agenten des Zaren zu sein, die ihm nach dem Leben trachten. Um sich vor den vermeintlichen Feinden zu schützen, investiert Yegorov daher immense Summen in seine Militärstreitmacht. Er ist zwar bereit, Verträge einzugehen, hält sich jedoch nicht immer an seine Versprechen. Damit ist er als Verbündeter mit Vorsicht zu genießen. Ob seine legendären Stimmungswechsel tatsächlich krankhaft oder pure Berechnung sind, ist unklar. Tatsache ist, je mächtiger ein Konkurrent wird, desto misstrauischer und undurchschaubarer gibt sich der Fürst.

Weder die Königin noch die Piraten kann er leiden, und wer sich gegen einen von ihnen stellt, könnte bei Yegorov Pluspunkte sammeln. Genauso kann man ihn mit der Lieferung von Hochprozentigem für sich gewinnen.



Madame Nadasky

Die mysteriöse Witwe ist gleichermaßen schön wie gefährlich.

Schwierigkeitsgrad: schwer - Typus: Aggressor

Um die Person der Madame Nadasky ranken sich unheilvolle Gerüchte. Bis zum heutigen Tage weiß man nur wenig über ihre Herkunft, und nicht einmal ihr vollständiger Name ist bekannt. Kaum einer ist Madame Nadasky persönlich begegnet. Trotzdem ist ihre furchtbare Schönheit in aller Munde. Ihre eisige Stimme soll einem das Blut in den Adern gefrieren lassen, und die Bestimmtheit ihrer Worte duldet keinen Widerspruch.

Die Seeleute munkeln hinter vorgehaltener Hand, sie habe seinerzeit ihren Ehemann, einen reichen Patrizier, vergiftet, um an dessen riesiges Vermögen zu gelangen und sich in die Neue Welt abzusetzen. Hier soll sie seit ihrer Ankunft versuchen, die absolute Macht an sich zu reißen. Tatsache ist, dass Madame Nadasky über üppige finanzielle Mittel verfügt, die sie fast ausschließlich für ihr hochgezüchtetes Militär verwendet. Regelmäßig kauft sie große Stückzahlen an Kanonen ein, und ihre gesamte Insel gleicht einer stark bewehrten Trutzburg.

Nur selten ist Nadasky bereit, sich auf Verträge einzulassen. Und falls doch, dann nur unter der Bedingung, dass sie das Sagen hat. Es geht die Kunde, dass manch einer, der sich ihren Launen nicht fügen wollte, spurlos verschwunden sei.

Niemand in der Neuen Welt kommt dieser Frau ungestraft in die Quere. Sie ist so mächtig und gefürchtet, dass selbst die Königin darauf verzichtet, Tributforderungen an sie zu stellen ...

Problemlösung

SOFTWARE-PROBLEME?

Vergewissern Sie sich bitte zunächst, dass Sie die Abschnitte SYSTEMANFORDERUNGEN und INSTALLATION sorgfältig durchgelesen haben. Es ist sehr wichtig, dass Ihr Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht und dass Sie das Spiel ordnungsgemäß installieren. Wenn Sie allen Anweisungen gefolgt sind und trotzdem Probleme bei der Installation von ANNO 1701 oder bei der Verwendung der Software auftreten, haben wir hier einige Tipps und Tricks zum Thema Problemlösung zusammengetragen.

Probleme mit der CD-ROM-/DVD-ROM-Leistung?

- Für ANNO 1701 benötigen Sie ein vierfaches oder schnelleres CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk

Fehlermeldung: „Datei nicht gefunden“ während der Installation des Spiels?

- Vergewissern Sie sich, dass sich CD 1 oder die DVD im CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk befindet. Damit das Spiel installiert werden kann, muss sich die Original CD 1 / die Original DVD im Laufwerk befinden.
- Vergewissern Sie sich, dass die CD/DVD nicht verkratzt, beschädigt oder verschmutzt ist.

ABSTÜRZE?

Programme, die auf Ihrem System laufen, können manchmal Ressourcen für sich beanspruchen, die Ihr Spiel benötigt, um ordnungsgemäß installiert oder geladen werden zu können bzw. um ordnungsgemäß laufen zu können. Nicht alle Programme sind direkt sichtbar. Es gibt sogenannte „Hintergrundanwendungen“, die nicht auf Ihrem System ausgeführt werden sollten.

Hinweis: Wenn Sie diese Hintergrundanwendungen schließen, um Ihr System für das Spiel zu optimieren, so stehen diese nach Beendigung des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Achten Sie also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren oder Ihren Computer neu zu starten.

Antivirus-/Systemschutz-Programme

Falls auf Ihrem System Antivirus- oder Systemschutzprogramme laufen, sollten Sie diese vor dem Spielen beenden bzw. deaktivieren. Rechtsklicken Sie hierzu in der Windows®-Taskleiste auf das jeweilige Programm-Icon und wählen Sie SCHLIESSEN, DEAKTIVIEREN oder die entsprechende Option.

Allgemeine Hintergrundanwendungen

Sobald die Antivirus- und Systemchutzprogramme deaktiviert sind, sollten Sie alle weiteren unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal Probleme beim Installieren oder beim Spielen verursachen können.

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten STRG+ALT+ENTF. Der Task Manager erscheint. Klicken Sie auf TASK-MANAGER und dann auf den Reiter ANWENDUNGEN und eine Liste aller derzeit auf Ihrem Computer laufenden Hintergrundanwendungen erscheint.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf deren Namen in der Liste und dann auf den TASK BEENDEN-Button.

Hinweis: Es ist jedoch wichtig, dass Sie die Hintergrundanwendungen EXPLORER und SYSTRAY nicht schließen, da diese für ein korrektes Arbeiten des Windows®-Betriebssystems unerlässlich sind. Alle anderen Hintergrundanwendungen können beendet werden.

3. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange, bis alle anderen Hintergrundanwendungen geschlossen sind.

Denken Sie daran, dass beim Neustart des Computers alle Hintergrundanwendungen, die Sie geschlossen haben, wieder aktiviert sind.

ANDERE PROBLEME?

Motherboard-Chipsätze

Falls Sie trotz Sicherstellung, dass Ihr Computer DirectX® 9.0c-kompatibel ist, noch Probleme mit der Spieleleistung haben, sollten Sie sich an Ihren Hardware-Hersteller wenden, um herauszufinden, ob aktualisierte Treiber für Ihren Motherboard-Chipsatz erhältlich sind. Durch aktuelle Treiber für Ihr Motherboard werden automatisch die Leistungen Ihrer Grafikkarte, Festplatte und des CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerks optimiert. Bitte wenden Sie sich hierzu an Ihren Hardware-Händler oder lesen Sie die Dokumentation zu Ihrem Motherboard, um weitere Informationen zu erhalten.

Grafikprobleme

Für ANNO 1701 wird eine Grafikkarte mit einer Auflösung von mindestens 800x600 sowie 16-Bit-Farben benötigt. Darüber hinaus muss die Grafikkarte über mindestens 64 MB Grafikspeicher verfügen und vollständig DirectX® 9.0c-kompatibel sowie Pixel Shader Model 1.1-kompatibel sein. Der häufigste Grund für Grafikprobleme ist ein veralteter Grafiktreiber. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte verwenden. Weitere Informationen finden Sie auf der Webseite oder direkt beim technischen Kundendienst Ihres Grafikkartenherstellers. Sie können mit den verschiedenen Anzeigeeinstellungen von ANNO 1701 ein wenig „herumspielen“. Für gewöhnlich erreichen Sie eine bessere Spieleleistung, wenn Sie Grafikdetails, Auflösung und Farbtiefe reduzieren. Vergewissern Sie sich außerdem, dass Ihre Grafikkarte und Ihr Monitor die von Ihnen gewählte Auflösung und Farbtiefe darstellen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hardware-Dokumentation.

Speicherprobleme

Für ANNO 1701 werden mindestens 512 MB RAM benötigt. Der virtuelle Speicher muss AKTIVIERT sein. Wir empfehlen, Windows® den virtuellen Speicher automatisch verwalten zu lassen (Standardeinstellung). Es müssen außerdem nach der Installation mindestens 100 MB auf der Festplatte zur Verfügung stehen – und zwar auf dem Laufwerk, auf dem das Programm installiert wurde (Standardmäßig auf „C“).

Soundprobleme

Für ANNO 1701 wird eine Soundkarte mit DirectSound- und DirectX® 9.0c-Unterstützung (oder höher) benötigt. Falls Ihr Soundkarten-Treiber nicht von DirectSound unterstützt wird, kommt es möglicherweise zu unregelmäßigem oder stockendem Sound. In diesem Fall empfehlen wir, die aktuellsten Treiber vom Hersteller zu besorgen.

Installierte Soundkarte, aber kein Sound

Vergewissern Sie sich, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer korrekt angeschlossen sind und die Lautstärke korrekt eingestellt ist.

MITWIRKENDE

RELATED DESIGNS

PRODUCTION DIRECTOR	Thomas Porttkämper
PROJECT MANAGER	Oliver Staupe-Müller
LEAD GAME DESIGNER	Dirk Riegert
LEAD GAME PROGRAMMER	Thomas Stein
.....	Kevin Zellner
LEAD RD3D-ENGINE PROGRAMMER	Burkhard Ratheiser
ART DIRECTOR	Sebastian Steinberg
GRAPHIC PRODUCER	Jens Vielhaben
LEAD LEVEL DESIGNER	Jan Lenski
LEAD TESTER	Stephan Beier
GAME DESIGN CONSULTANT	Wilfried Reiter
GAME PROGRAMMER	Ralf Brauchle
.....	Torben Fugger
.....	Tobias Hummrich
.....	Martin Mais
.....	Marcus Pukropski
.....	Christian Rösch
.....	Joachim Schaub
.....	Jörg Treschau
ADDITIONAL GAME PROGRAMMING	Sebastian König
.....	Sebastian Stauß
RD3D-Engine PROGRAMMER	Robert Eichhorn
.....	Frank Hoffmann
.....	Sven Janusch
.....	Wolfgang Klose
DIGITAL ARTISTS	Bleick Bleicken
.....	Carsten Eckhardt
.....	Andreas Jupe
.....	Valentin Koch
.....	Jost Schweinfurter
ADDITIONAL GRAPHICS	Jens Baumgardt
.....	Dirk Reiermann
GAME DESIGNER	Sebastian Bombora
.....	Andreas Reißner
ADDITIONAL GAME DESIGN	Björn Lilleike
.....	Wolfgang Siebert
GAME WRITER	Karin Trost
LEVEL DESIGNER	Daniel Amend
.....	Sebastian Budig
.....	Dirk Kulla
.....	Stefan Petri
.....	Marcel Rebenstorf
.....	Volker Sassen
MAIN TESTER	Peter Angel
.....	Pascal Nehr Korn
TESTER	Dominik Doell
.....	Rolf Peter Krull
.....	Holger Adamiak
CONCEPT ARTIST	Ulli Koller
.....	Tobias Mannewitz
.....	Stefan Speth

ADDITIONAL CONCEPT ARTIST	Ingolf Hetscher
.....	Kai Spannuth
.....	Oliver Specht
.....	Nicolas Klein
ASSISTANT TO THE MANAGING DIRECTOR	Svenja Büll

VIRGIN LANDS

INGAME GRAPHICS & CINEMATICS

PROJECT MANAGEMENT	Oliver Weirich
.....	Tobias Weingärtner
3D-ARTISTS BUILDINGS	Lars Wagner
.....	Stefan Spatz
.....	Marc von der Brüggen
.....	Holger Hemberger
.....	Christian Hotze
.....	Christian Rode
.....	Verena Binzenhöfer
.....	Tobias Weingärtner
3D-ARTISTS CHARACTERS	Björn Harhausen
.....	Vito Lamanna
.....	Holger Hemberger
3D-ARTISTS CHARACTER ANIMATION	Alexey Danilkin
.....	Ralf Hüttinger
.....	Vito Lamanna
.....	Frank Hessefort
.....	Matthias Knappe
ORIGINAL SCRIPT	Ralf Adam
	TigerTeam-Productions

KEEN GAMES

CHARACTER PORTRAITS

MODELLING & TEXTURES	Yu Chung Chen
CHARACTER ANIMATION	Dirk Baum
PRODUCER	Pete Walentin
ART DIRECTOR	Antony Christoulakis

3D-IO

MAINMENU GRAPHICS

3D-DESIGN	Igor Posavec
2D-DESIGN	Jelena Kevic

DYNAMEDION

MUSIC & SOUND

AUDIO DIRECTION & ORIGINAL SOUND DESIGN	Pierre Langer
ORIGINAL SCORE	Tilman Sillescu
.....	Pierre Langer
SCORE LAYOUT	Marco Jovic

ORCHESTRA	Brandenburgisches Staatsorchester Frankfurt/Oder
CONDUCTOR.....	Bernd Ruf
CHOIR	Artful Voices Frankfurt/Main
Orchestra recorded, edited and mixed by.....	GENUIN Musikproduktion Leipzig

4-REAL INTERMEDIA

VOICE RECORDING (German Dialogues)

RECORDING ENGINEER/PRODUCER	Holger Busse
SPEAKERS (German Dialogues)	Martin Arnhold
.....	Annette Schreier
.....	Bert Stevens
.....	Michael Deckner
.....	Silvia Heidt
.....	Achim Barrenstein
.....	Hans Mittermüller
.....	Linus Kraus
.....	Stefan Wilkening
.....	Gilles Karolyi
.....	Sonngard Dressler
.....	Andreas Sparberg
.....	Sabine Fischer
.....	Frau Heusch
.....	Klaus Bauer
.....	Mario Hassert
.....	Dieter Gring
.....	Peter Heusch
.....	Aart Veder
.....	Hans Zwimpfer

CONSULTANTS

PRODUCTION CONSULTANT	Maxwell Taylor Rampant Lion Ent.
GAMESPY IMPLEMENTATION CONSULTANT	Marco Keuthen keuthen.net
MANUAL CONSULTANT	Detlef Richter

SUNFLOWERS

PRESIDENT.....	Adi Boiko
CEO.....	Wilhelm Hamrozi
DEVELOPMENT DIRECTOR	Erik Simon
PRODUCER.....	Christian Braun
LEAD TESTER	Michael Backhaus
CONTENT MANAGER	Uwe Mathon
PR & MARKETING.....	Carsten Bickhoff
.....	Nadine Knobloch
.....	André Bernhardt
.....	Elke Müller
.....	Andrea Reuth
.....	Sabine Kaiser

QA MANAGER.....	Stephan Beier
ASSOCIATE QA MANAGER	Alexander Brncic
ASSISTANT LEAD TESTER	Daniel Kociok
QA TESTER	Michael Backhaus,
	Erik Lindner, Alexander Köhler, Alexander Werner, Hamed Amlouka,
	Andreas Bannach, Andreas Kaufmann, Andreas Noll, Andre Bernhard,
	Patrick Boba, Daniela Gütlung, Simon Dautert, Dennis Rupp, Dorina
	Küster, Andi Lange, Fabian Müller, Felix Stirnberg, Felix Kitschke, Nicolai
	Föller, Stefan Groetzschel, Sabrina Hahn, Jasmin Keskin, Jens Schneider,
	Joannis Thomas, Johannes Euteneier, Johannes Hick, Johannes Zahn,
	Alexander Joncic, Sulian Sommer, Kai Bender, Gerhard Schulze, Maik
	Zimmer, Melanie Müller, Michael Graffi, Michael Juszczak, Michael Bach,
	Michael Schwab, Markus Michel, Marius Prealle, Marcus Stamm, Nils
	Dick, Oliver Landrock, Phillip Balluch, Christian Laubscher, Katrin Pügerl,
	Sebastian Reimer, Sebastian Litzinger, Jasmin Sonnenberg, Stefan Müller,
	Thomas Lehr, Torben Reis, Florian Turbanisch, Patrick Urankar, Kay Knecht
BETA TEST & FOCUS GROUP MANAGER	Felicitas Marschik
NEW BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER	Kay Bennemann
JUNIOR ART DIRECTOR.....	Marc Vogt
WEBMASTER	Ralf Praschak
ONLINE EDITOR	Bettina Korb
SCREEN DESIGNER	Sebastian Budig
	André Weckeiser
CONTENT SUPPORT.....	Alexandra Kohler
	Michael Bach
	Jens Schneider
CONSUMER RESEARCH GROUP COORDINATOR	Marion Deul
IT MANAGER.....	Christoph Klempau
NETWORK & SYSTEMS ADMINISTRATOR.....	Mario Knopf
	Dirk Sachse
PERSONAL ASSISTANT TO THE PRESIDENT.....	Lydia Brkic
PERSONAL ASSISTANT TO THE CEO.....	Ines Köhler
ASSISTANT TO THE CEO	Judith Schulz-Häuser
ACCOUNTING	Ute Ziegler
SPECIAL THANKS TO.....	Reinhard Döpfer

DEEP SILVER

PRODUCT MANAGEMENT.....	Sebastian Lindig
MARKETING	Georg Larch
	Dieter Schöller
PR.....	Ute Palmer
PRODUCTION	Christian Moriz
POST-PRODUCTION	Michael Schmidt
COMMUNITY MANAGEMENT.....	Daniel Oberlerchner

HERMETICODE

COPY PROTECTION.....	Jürgen Schäpker
	Markus Stoller

Service und Kontakt

SUNFLOWERS Interactive Entertainment GmbH
Seligenstädter Grund 1
D-63150 Heusenstamm

Aktuelle Informationen zu ANNO 1701 sowie zu weiteren unserer Produkte finden

Sie auf folgenden Webseiten:

Die offizielle ANNO 1701-Webseite: <http://www.anno1701.com>

Die Heimat von Sunflowers: <http://www.sunflowers.de>

Registrieren Sie sich auf der offiziellen ANNO 1701-Webseite und werden Sie ein Teil der weltweiten ANNO 1701-Gemeinschaft. Sie erhalten ständig die aktuellen Neuigkeiten zu ANNO 1701 und wissen jederzeit, was in der Welt von ANNO 1701 passiert.

Hotline

Technik Hotline Koch Media/Deep Silver

0900 1 807 207

Preise aus dem Festnetz:

Deutschland: 0,62 Euro/Min.

Schweiz: 1,19 Fr./Min.

Österreich: 0,53 Euro/Min.

Erreichbar:

Mo-Fr 10-21 Uhr

Sa+So 10-16 Uhr

Natürlich können Sie uns auch über das Internet bzw. per E-Mail erreichen:
support@anno1701.com

Copyright & Gewährleistung

Copyright © 2006 Sunflowers GmbH. Published by Sunflowers GmbH,
Developed by Related Designs GmbH, Distributed by Deep Silver.

Anno 1701 is a trademark of Sunflowers GmbH in Germany and/or other countries and is used under license from Sunflowers GmbH. Deep Silver is a trademark of KOCH Media GmbH.



USES MILES SOUND SYSTEM
Copyright (c) 1995-2006 by RAD Game Tools, Inc.



USES GRANNY ANIMATION
Copyright (c) 1999-2006 by RAD Game Tools, Inc.



USES BINK VIDEO Technology
Copyright (c) 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.
© 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the „Powered by GameSpy“ design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.





SERIENNUMMER: