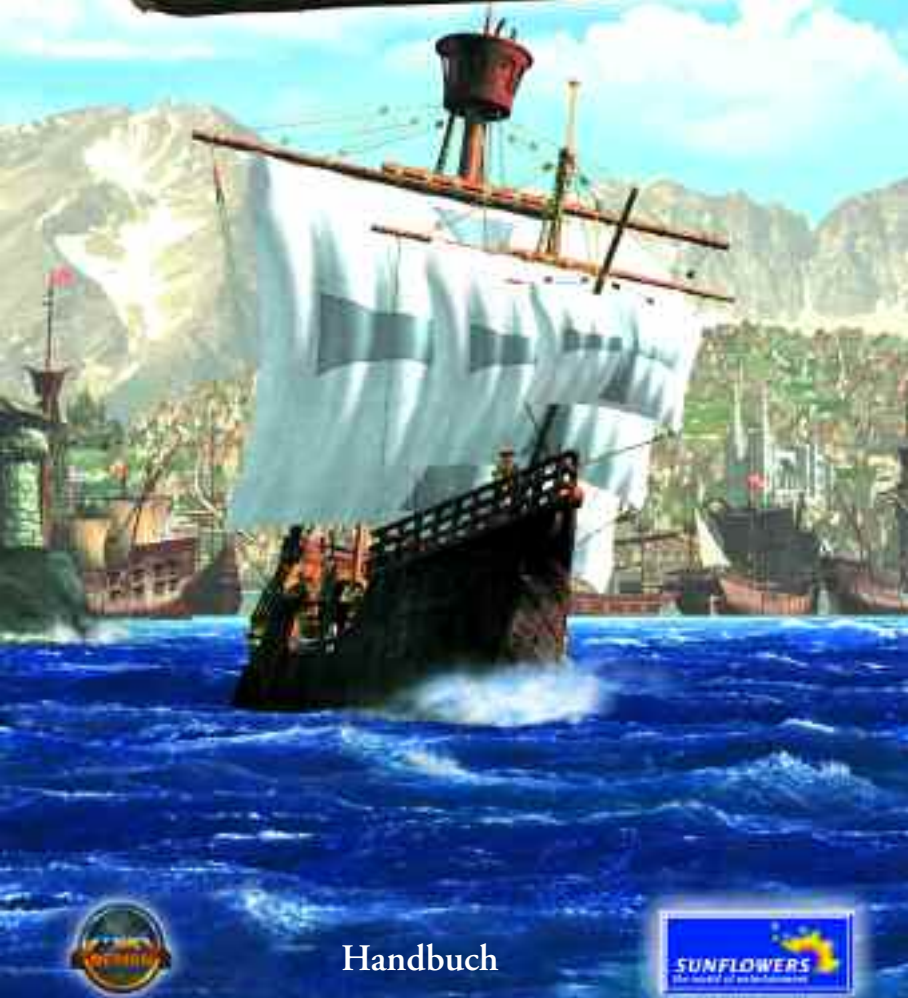


ANNO 1503



Handbuch



SYMBOLERKLÄRUNG	6
EINLEITUNG	7
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	8
INSTALLATION	8
DEINSTALLATION	8
SPIELSTART	9
Startmenü	9
Profil	9
Einzelspieler	10
Mehrspieler	10
Credits	11
Optionen	11
Beenden	11
BEDIENUNG	11
Spielbildschirm	12
Übersichtskarte	12
Spielmenü	12
Inforeiste	15
Hilfesystem	15
ENTDECKEN	16
Inselwelt entdecken	16
Der Scout	17
Bewerten von Inseln	18
BESIEDELN	20
Erste Schritte	20
Bedürfnisse der Einwohner	23
Zivilisationsstufen	24
Baumaterial	25
Einwohnerzahl	25
Gebäude	25
Gebäudekategorien	30
DIPLOMATIE	32
Verträge anbieten, annehmen, brechen	32
Handelsvertrag	33
Friedensvertrag	33
Militärbündnis	34
Tribut	35

Schutzgeld	35
Piraten aufhetzen	36
Diplomatische Nachrichten versenden	36
Kulturen	36
Piraten	37
SCHIFFE	38
HANDEL	41
Aktiver Handel	41
Passiver Handel	43
Handel mit Kulturen	44
Handel mit Venezianern	44
Bilanz	44
Handel mit Piraten	45
Landhandel	46
Automatische Handelsrouten	46
FORSCHUNG	48
Wissen	48
Forschungsbereiche	49
Forschen	50
KAMPF	50
Angriff starten	51
Allgemeines	51
Kampf zu Land	52
Soldaten	52
Kriegsmaschinen	55
Verteidigungsanlagen	57
Kampf zur See	59
Kriegsschiffe	59
Formationen	59
Patrouille	60
CREDITS	61
ANHANG	64
A: Produktionsketten	64
B: Tastaturbelegung	69
TECHNISCHE HINWEISE	70
INDEX	71

SYMBOLERKLÄRUNG



Das Ausrufezeichen kennzeichnet wichtige Informationen, die Sie beachten sollten.



Die Königskrone verweist auf strategische Tipps für Fortgeschrittene und setzt Spielkenntnis voraus.



Die Planke steht für Veränderungen in ANNO 1503 gegenüber dem Vorgänger ANNO 1602.

EINLEITUNG

Seid willkommen in der Welt der Entdecker und Eroberer:

Wir schreiben das Jahr 1503. Eine neue, unbekannte Welt liegt vor Euch. Mit einem Schiff, etwas Proviant und einer Handvoll treuer Gefährten an Eurer Seite macht Ihr Euch auf, Euer Schicksal zu erfüllen. Noch nicht erforschte Teile der Landkarte versprechen Ruhm und Abenteuer. Entscheidet selbst, wie Ihr mit dieser Herausforderung umgehen wollt, denn niemals führt nur ein Weg zum Ziel. Segelt hinaus, um neues Land zu erforschen und zu erschließen. Errichtet Eure erste Siedlung und macht sie zu einer florierenden Stadt. Seid gerecht zu Euren Untertanen, erfüllt ihre Bedürfnisse und sie werden es Euch lohnen. Vergrößert Euer Reich und sorgt für sichere Verhältnisse. Begegnet Gefahren, wie Hungersnöten, Krankheit und Dürre, die Euch und die Euren heimsuchen können.

Fühlt Ihr Euch zum Geschäftsmann berufen? Dann macht die Herrscher anderer Städte und Kulturen zu Euren Handelspartnern. Kauft ein, was Ihr selbst nicht produzieren könnt, verkauft, was Ihr im Überfluss habt. Die Kunst des Handelns kann Euch zu wahrer Größe verhelfen.

Schlägt vielleicht das Herz eines Kriegsherrn in Eurer Brust? Gebietet über ein Heer, das stark genug ist, Eure Grenzen zu verteidigen und Euren Feinden zu trotzen. Seid auf der Hut vor Räubern, Piraten und Freibeutern. Verbündet Euch mit anderen Völkern, um jene zu bekämpfen, die Euch das rauben wollen, was Euch lieb und teuer ist. Nehmt gegnerische Ländereien und Reiche ein - fordert das, was Euch standesgemäß zusteht.

In dieser Stunde seid Ihr es, der Euer Schicksal bestimmt. Beginnt ein Abenteuer, das Euer Leben für immer verändern wird!



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows™ 98/2000/ME/XP

Pentium II™ 500 MHz

128 MB RAM

mindestens 930 MB Festplattenspeicher

12x CD-ROM Laufwerk

DirectX 7™ kompatible 3D AGP Grafikkarte (16MB)

DirectX™ 8.1 oder höher

DirectX™ kompatible Soundkarte

Tastatur

Maus

INSTALLATION

Legen Sie die ANNO 1503-CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Die Installation startet automatisch. Wenn die Installation nicht automatisch gestartet wird, klicken Sie auf „Ausführen“ in der Windows™ Start-Menüleiste und geben Sie D:\SETUPEXE ein, wobei D: für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerkes steht. Klicken Sie auf „Installieren“. Sie können die Installationsroutine jederzeit mit „Abbrechen“ beenden. Klicken Sie auf „Ja“, um dem Software-Lizenzvertrag zuzustimmen, oder auf „Zurück“, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren. Sie müssen dem Vertrag zustimmen, um ANNO 1503 installieren zu können. Wählen Sie das Verzeichnis, in das ANNO 1503 installiert werden soll. Ansonsten wird das Spiel unter „C:\Programme\1503“ installiert. Überprüfen Sie die Einstellungen. Sind Sie mit diesen einverstanden, klicken Sie auf „Weiter“, die Daten werden kopiert.

ANNO 1503 wird den Programmen Ihres Windows™ Startmenüs hinzugefügt (Startmenü\Programme\1503). Das Setup-Programm wird automatisch feststellen, ob Sie bereits DirectX™ installiert haben und wenn ja, welche Version sich auf Ihrem Computer befindet. Die Installationsroutine wird Ihnen gegebenenfalls weitere Schritte vorschlagen. Folgen Sie diesen Vorschlägen, bis die Installation erfolgreich beendet wurde.

DEINSTALLATION

Zur Deinstallation von ANNO 1503 rufen Sie über die Windows™ Startmenüleiste die Programmgruppe „1503“ bzw. die von Ihnen entsprechend gewählte und benannte Programmgruppe auf.

Wählen Sie hier die Option „1503 deinstallieren“ aus. Die Deinstallationsroutine wird gestartet. Folgen Sie den Anweisungen des Programms. Bitte beachten Sie, dass Spielstände nicht automatisch gelöscht werden, sondern manuell von Ihrer Festplatte entfernt werden müssen.

SPIELSTART

Beenden Sie alle anderen Anwendungen, bevor Sie ANNO 1503 spielen. Legen Sie die ANNO 1503-CD 2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion Ihres Windows™ Betriebssystems aktiviert ist, erscheint nach wenigen Sekunden der Startbildschirm von ANNO 1503. Ist die Autostart-Funktion deaktiviert, öffnen Sie die Windows™ Startmenüleiste und starten Sie ANNO 1503 über die gleichnamige Programmgruppe („1503 starten“).

Startmenü



Profil



Wenn Sie ein Profil erstellt haben, werden von Ihnen gespeicherte Spielstände und von Ihnen vorgenommene Einstellungen am Spiel unter diesem abgespeichert. Anhand des Profils werden bei Mehrspielersitzungen Spieler identifiziert. Klicken Sie auf „Profil: ANNOonymus“ („ANNOonymus“ ist die Grundeinstellung des Profils). Wählen Sie danach „Neues Profil“ aus - ein Textfeld erscheint. Geben Sie dort einen Namen ein und bestätigen Sie

mit „Enter“. Im Profilenster wird Ihr gewählter Name angezeigt. Wenn Sie Ihr Profil bearbeiten oder löschen wollen, klicken Sie auf die jeweiligen Buttons. Klicken Sie im Profilenster Ihren Namen an, um ihn zu aktivieren und kehren Sie mittels „Zurück“ zum Startmenü zurück.

Einzelspieler

Neues Spiel

Hier können die verschiedenen Einzelspieler-Modi ausgewählt werden. Die Auflistung beinhaltet das Einführungsspiel, verschiedene Arten des Endlosspiels und Einzelspielerszenarien.



Hinter den Namen der Szenarien finden Sie folgende Symbole:



Die Anzahl der Sterne gibt den Schwierigkeitsgrad des Spiels an.



Die Stoppuhr zeigt Ihnen, ob Sie das Spiel innerhalb einer bestimmten Zeit lösen müssen, um zu gewinnen.

Klicken Sie ein Szenario an, um es auszuwählen. Die Zielvorgaben des Szenarios können unter „Auftrag“ gelesen werden. Klicken Sie auf „Ok“, um das Spiel zu starten.

Kampagne

Die Kampagne in ANNO 1503 besteht aus geschichtlich zusammenhängenden Szenarien, die nacheinander freigeschaltet werden, wenn Sie die Zielvorgaben des jeweils vorhergehenden Szenarios erfüllt haben. Wählen Sie ein Szenario aus und klicken Sie auf „Ok“, um es zu starten.

Spiel laden

Hier können gespeicherte Spielstände aufgerufen werden. Wählen Sie einen Spielstand im Fenster aus und klicken Sie auf „Ok“, um diesen zu starten. Achten Sie darauf, dass Sie vorher Ihr erstelltes Profil ausgewählt haben, da Ihre Spielstände sonst nicht geladen werden können (s. S. 9, Profil).

Spiel fortsetzen

Klicken Sie auf „Spiel fortsetzen“, um den zuletzt über die Schnellspeicherung oder die automatische Speicherung abgelegten Spielstand zu laden. Achten Sie darauf, dass Sie das richtige Profil ausgewählt haben!

Mehrspieler

Informationen zum Thema Mehrspieler finden Sie auf der offiziellen ANNO 1503-Website unter <http://www.anno1503.com>.

Credits

Klicken Sie auf „Credits“, um zu erfahren, wer an der Produktion von ANNO 1503 beteiligt war.

Optionen

Stellen Sie unter „Optionen“ die für Sie bevorzugte Auflösung ein. ANNO 1503 kann in Auflösungen von 800x600 bis 1280x1024 Pixel gespielt werden. Die Grundeinstellung ist 1024x768. Für die minimale Rechnerkonfiguration sind 800x600 Pixel vorgesehen.

Beenden

Wenn Sie ANNO 1503 beenden wollen, klicken Sie auf „Beenden“.

BEDIENUNG

ANNO 1503 kann fast vollständig mit der Maus bedient werden. Da einige Spieler eine Tastaturbedienung bevorzugen, finden Sie im Anhang auf Seite 69 eine Übersicht aller Tastaturbefehle. Generell gilt, dass Sie mit der linken Maustaste Menüs öffnen und Gebäude auswählen bzw. bauen können. Einheiten, wie Schiffe oder Soldaten, werden mit der linken Maustaste ausgewählt und mit einem Rechtsklick an eine von Ihnen gewählte Position gesandt. Mehrere Einheiten auf einmal wählen Sie aus, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und einen Rahmen um die gewünschte Gruppe ziehen.

Der **Spielbildschirm** nimmt den Hauptbereich Ihres Bildschirms ein. Rechts in der Menüleiste finden Sie die **Übersichtskarte** sowie das **Spielmenü**. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die **Infoleiste** mit integrierter **Ressourcenübersicht** und die **Online-Hilfe**.



Spielbildschirm



Der Spielbildschirm zeigt Ihnen, was auf den Inseln und Meeren von ANNO 1503 geschieht. Vergrößern oder verkleinern Sie die Ansicht des Spielbildschirmes, indem Sie auf die Plus- und Minuszeichen des „Lupen“-Symbols in der Menüleiste klicken. Alternativ können Sie die „F2-F4“-

Tasten benutzen, um die Ansicht des Spielbildschirms zu ändern.

Der gesamte Spielbildschirm kann verschoben werden, wenn Sie mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand stoßen. Solange Sie den Mauszeiger an dieser Position halten, wird die Ansicht in die entsprechende Richtung bewegt. Alternativ können Sie auch die Pfeiltasten Ihrer Tastatur benutzen, um im Spielbildschirm zu scrollen.

Übersichtskarte

Die Übersichtskarte stellt die gesamte Inselwelt in verkleinerter Form dar. Entdeckte Städte des Gegners werden in der jeweiligen Farbe des Spielers markiert. Ein in die Karte integrierter Nordpfeil erleichtert Ihnen die Orientierung beim Drehen der Karte.



Das „Plus- und Minus“-Symbol am Rand der Übersichtskarte ermöglicht es Ihnen, auf der Übersichtskarte heran- oder herauszuzoomen (um bspw. Truppenbewegungen erkennen zu können).



Mit den „Pfeil“-Symbolen können Sie die Übersichtskarte nach links bzw. rechts drehen. Dabei dreht sich auch der Spielbildschirm automatisch mit. Alternativ können Sie auch „Y“ und „X“ auf der Tastatur verwenden.

Spielmenü

Im Spielmenü auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie alle spielbezogenen Aktionsmöglichkeiten. Die Erklärungen sind nach den vier Hauptpunkten geordnet: Baumenü, Spielermenü, Informationsmodus (Infomodus) und Optionsmenü.

Baumenü



In ANNO 1503 sind die Gebäude in acht Gebäudekategorien aufgeteilt (von oben nach unten): Öffentliche Gebäude, Plätze und Straßen, Farmen und Plantagen, Handwerksbetriebe, Küstengebäude, Bergwerke und Minen, Militärische Anlagen sowie Zieranlagen.



Das „Spitzhacke“-Symbol steht für „Abreißen“ eines Gebäudes, einer Straße usw.. Klicken Sie dazu auf die Spitzhacke – das aktiviert den Abreißmodus - und anschließend auf das Gebäude/Objekt, das Sie abreißen möchten. Zum Verlassen des Abreißmodus klicken Sie die rechte

Maustaste, drücken Sie die „Esc“-Taste oder klicken Sie erneut auf die Spitzhacke. Beachten Sie jedoch, dass diese Funktion nicht rückgängig gemacht werden kann. Einmal abgerissene Gebäude und Objekte müssen Sie mit den entsprechenden Kosten

neu bauen. Auf diese Weise können Sie auch Weideland roden.

Wenn Sie ein Objekt (Gebäude, Straße usw.) ausgewählt haben und die „Esc“-Taste drücken, wechseln Sie in den Infomodus. Durch erneutes Drücken der Taste gelangen Sie in den Infomodus des zuletzt angewählten Objektes.

Spielermenü



Das Spielermenü enthält Informationen über alle Ihre Mitspieler sowie die folgenden diplomatischen Untermenüs:



Das „Fragezeichen“-Symbol steht für das Untermenü „**Spielerinfo**“. Hier finden Sie die Gesamtinwohnerzahl all Ihrer Städte sowie anfallende Gesamtkosten und -erträge. Haben Sie ein Kontor oder Markthaupthaus ausgewählt, erscheint anstelle der „Spielerinfo“ das „**Stadinfo**“-Untermenü. Dort sind die gleichen Werte pro Stadt aufgeführt.



Das „Pergament“-Symbol führt Sie in das Untermenü „**Diplomatiestatus**“. Hier finden Sie die Namensliste, in der die Spielernamen aufgeführt sind, deren Städte Sie schon entdeckt haben. Darüber hinaus finden Sie hier alle Vertragseinstellungen, Aktionen für das Entrichten oder Fordern von Tribut sowie Sprachmeldungen, die Sie an andere Spieler schicken können.



Das „Rathaus/Pergament“-Symbol steht für das Untermenü „**Stadtliste**“. Hier sind Ihre eigenen sowie die Städte Ihrer Handels- und Bündnispartner aufgelistet. Mit einem Klick auf den jeweiligen Namen springen Sie zur ausgewählten Stadt.



Das „Schiff/Pergament“-Symbol kennzeichnet die „**Schiffliste**“, in der all Ihre Handels- und Kriegsschiffe mit Namen aufgelistet sind. Die Symbole hinter den Schiffsnamen geben an, welchen Auftrag das Schiff im Augenblick hat. Mit einem Klick auf den jeweiligen Namen springen Sie zum ausgewählten Schiff.

Infomodus



Das „Fragezeichen“-Symbol kennzeichnet den Infomodus, wo Sie allgemeine Informationen zum Spiel oder zu den einzelnen Gebäuden, Soldaten und Schiffen finden. Dazu müssen Sie den Infomodus aktivieren und anschließend auf das Gebäude klicken, dessen Informationen Sie abrufen möchten.

Durch Drücken der „Esc“-Taste wird ein Gebäude, das Sie vorher ausgewählt haben, deselektiert bzw. es verschwindet von Ihrem Mauszeiger.

Optionsmenü



Das „Zahnrad“-Symbol bezeichnet das Optionsmenü. Hier können Sie verschiedene Spieleinstellungen vornehmen oder das Spiel beenden.

Allgemeine Optionen

Spiel laden:

Laden Sie ein Spiel, indem Sie einen Spielstand aus der Liste auswählen und auf das untenstehende „Festplatten“-Symbol klicken.

Aktive Hilfe ein- und ausschalten:

Mit einem Klick auf das „Buch“-Symbol lässt sich die Aktive Hilfe (s. S. 16, Aktive Hilfe) in bestimmten Spielmodi ein- und ausschalten. Um ein Szenario erneut mit der Hilfe zu spielen, starten Sie es bitte neu.

Zum Bewertungsscreen:

Klicken Sie auf das „Kranz“-Symbol, um im Bewertungsscreen den aktuellen Zwischenstand einzusehen.

Spiel beenden:

Klicken Sie auf das „Tür“-Symbol, um das Spiel zu beenden.

Spiel speichern:

Wenn Sie dem Spielstand eine eigene Bezeichnung geben wollen, klicken Sie auf die Planke und tippen Sie diese dort ein. Speichern Sie das Spiel, indem Sie mit der „Enter“-Taste bestätigen und dann auf das „Festplatten“-Symbol klicken.

Spielstand löschen:

Wählen Sie einen Spielstand aus der Liste aus und klicken Sie auf das „Mülleimer“-Symbol, um diesen zu löschen.

Musikauswahl

Klicken Sie auf die Checkbox neben dem Musikstück aus der Liste, um dieses nicht mehr spielen zu lassen. Ein erneuter Klick auf die Checkbox fügt das Stück wieder in die Abspielliste ein.

Sprachmeldungen

Klicken Sie eine Sprachmeldungskategorie in der Liste an, wenn Sie diese nicht mehr hören wollen. Ein erneuter Klick auf die Kategorie fügt diese der Liste wieder hinzu. Wenn Sie einzelne Kategorien stumm geschaltet haben, müssen Sie in besonderem Maße auf die „Ereignis“-Symbole am linken unteren Bildschirmrand achten, da Sie dann nur noch visuell auf entsprechende Ereignisse hingewiesen werden.



Infoleiste

In der Infoleiste am unteren Bildschirmrand finden Sie gesammelte Informationen über das aktuelle Spielgeschehen:



Die Ressourcenübersicht gibt Ihnen Aufschluss über:
Ihr (Gesamt-) Vermögen an Geld,



den Vorrat (in Tonnen) an Werkzeugen, Holz, Ziegeln und - später, wenn verfügbar - auch

Marmor, wenn Sie sich über einer Stadt befinden. Die Zahlen in weiß stellen Ihren aktuellen Vorrat dar, in blau wird die für den Bau benötigte Menge angegeben. Blinken die Zahlen in roter Farbe, fehlt Ihnen das notwendige Material/Geld.



Darüber hinaus sehen Sie dort die aktuelle Bevölkerungsanzahl der zu diesem Zeitpunkt angewählten Stadt.

Befinden Sie sich auf dem Spielbildschirm über einer „entdeckten“ Insel, werden die Nutzpflanzen angezeigt, die dort gedeihen. Innerhalb der Grafik zeigt ein Balken die Ertragsquote.



Am rechten Ende der Infoleiste ist das „Hilfesystem“-Symbol (s. S. 15, Hilfesystem) zu finden. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, öffnet sich ein Textfenster mit dem Index des Hilfesystems.



Auf Ereignisse, die sich inner- oder außerhalb Ihres Sichtbereichs abspielen, werden Sie durch Audiomeldungen und verschiedene Symbole am linken Rand der Infoleiste aufmerksam gemacht. Wenn Sie eines dieser „Ereignis“-Symbole anklicken, wechselt der Spielbildschirm zum Ort des Geschehens. Betätigen Sie nach einem Ortswechsel die Taste „J“ auf Ihrer Tastatur, kehrt die Ansicht des Spielbildschirms unverzüglich zum letzten von Ihnen aktivierten Gebäude, Schiff oder Einheitentyp zurück. Handelt es sich um eine Fehlermeldung, wird zusätzlich anhand eines Textes Hilfestellung gegeben.

Hilfesystem

Das Hilfesystem ist in zwei Teile gegliedert: Die **Online-Hilfe** ist alphabetisch geordnet und gibt Ihnen Antworten auf Fragen zu ANNO 1503. Die **Aktive Hilfe** unterstützt Sie während des Spiels (in den beiden leichtesten Endlosszenarien) bei dem Erreichen der Spielziele und weist automatisch auf mögliche Fehlerquellen hin.

Online Hilfe



Die Online Hilfe kann benutzt werden, um spezifische Fragen während des Spiels zu klären. Öffnen Sie die Hilfe über das „Fragezeichen“-Symbol in der Infoleiste, landen Sie im alphabetisch sortierten Index der Online-Hilfe. Klicken Sie den

jeweiligen Indexpunkt an, um zum entsprechenden Text zu gelangen. Zusätzlich können Sie über das Textfeld den Index nach Themen/Schlüsselwörtern durchsuchen.

Innerhalb der Hilfetexte befinden sich blau markierte Links, die ebenso wie die Bilder der Produktionsketten auf weitere Texte verweisen, wenn Sie angeklickt werden.

Ein Klick auf das „Haken“-Symbol im Hilfefenster zeigt die Zielvorgaben und den Auftragstext von Szenarien an, die im Spiel erfüllt werden müssen. Zielvorgaben werden abgehakt, sobald sie erfolgreich abgeschlossen wurden. Wenn das Symbol ausgeblendet ist, hat das aktuelle Spiel keine Vorgaben.

Benutzen Sie die „Pfeil“-Symbole am rechten Rand des Fensters, um sich in den Texten nach oben und unten zu bewegen.

Mit dem „Fragezeichen“-Symbol im Hilfefenster kommen Sie zum ursprünglich ausgewählten Text zurück. Durch das Anklicken des „X“-Symbols wird das Hilfefenster geschlossen.

Aktive Hilfe

Dieser Teil des Hilfesystems gibt Hinweise auf Abläufe, die vom Spieler nicht richtig erfüllt werden und über längere Zeit hinweg das Erreichen der Spielziele verhindern können. Diese Hilfemeldungen sind durch einen Klick auf die „Ereignis“-Symbole einzusehen, die links über der Infoleiste eingeblendet werden. Hilfestellungen werden bis zum Ende der zweiten Zivilisationsstufe in den beiden als „leicht“ gekennzeichneten Endlosszenarien gegeben. Sie können die Aktive Hilfe über das Optionsmenü jederzeit ausschalten (s. S. 13, Optionsmenü).

ENTDECKEN

Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf das ANNO 1503-Endlosspiel, sind aber zum größten Teil auch auf andere Spielmodi anzuwenden. Sie sollten gegebenenfalls die Einführungsspiele spielen, um sich erste Grundkenntnisse anzueignen.

Bevor Sie mit der Besiedlung einer Insel beginnen, sollten Sie zunächst die abwechslungsreiche Inselwelt entdecken. Steuern Sie mit Ihrem Schiff verschiedene Inseln an, erforschen Sie deren Beschaffenheit sowie die Vorkommen an natürlichen Ressourcen. Sie benötigen diese Informationen, um herauszufinden, welche Produktionsketten Sie auf der Insel aufbauen können.

Inselwelt entdecken

Sie beginnen das Spiel in einer unentdeckten Inselwelt. Auf der Übersichtskarte (s. S. 12, Übersichtskarte) sehen Sie die Inseln, die Sie mit Ihrem Schiff ansteuern können. Die Inseln befinden sich in unterschiedlichen Klimazonen (s. S. 18 Klimazonen), die Einfluss auf die Anbaumöglichkeiten haben. Sie können sich die einzelnen Inseln und ihre oberflächliche Beschaffenheit über die Übersichtskarte zunächst näher anschauen,

indem Sie diese dort direkt anklicken und dann entscheiden, welche Sie anlaufen wollen. Sie können jedoch auch sofort in See stechen, um weitere Details über die jeweilige Insel zu erfahren.

Sie bewegen das Schiff, wenn Sie es bei aktiviertem Infomodus (s. S. 13) mit der linken Maustaste anwählen und anschließend mit der rechten Maustaste einen Punkt im Wasser vor der Küste einer Insel klicken, die das Schiff ansteuern soll. Sobald die Insel in den Sichtkreis des Schiffes kommt, bekommen Sie in der Infoleiste am unteren Bildschirmrand über Bildsymbole angezeigt, welche besonderen Nutzpflanzen auf dieser Insel mit welcher Ertragsquote gedeihen (Nahrung und Holz können Sie bspw. auf jeder Insel gewinnen). Gefällt Ihnen die Insel nicht, steuern Sie weitere Inseln an, bis Sie Ihre „Wunschinsel“ gefunden haben. Wenn Sie die Insel weiter erforschen wollen, suchen Sie eine Stelle an der Küste, und setzen Sie den Scout aus.

Der Scout

Der Scout befindet sich an Bord Ihres Schiffes. Laden Sie ihn aus, indem Sie Ihr Schiff bei aktiviertem Infomodus mit einem Linksklick auswählen. Klicken Sie anschließend auf das Figurenfeld des Scouts und der Scout wird mit seinem Esel an Land gesetzt.



Mit Hilfe des Scouts können Sie die geografischen Begebenheiten sowie die Anbaumöglichkeiten der Insel erforschen. Bewegen Sie den Scout über die Insel, indem Sie ihn mit links markieren und mit rechts ein Ziel anklicken. Wenn Sie die Figur nahe genug an einen Berg heranführen, werden vorhandene, abbaubare Ressourcen durch

entsprechende Symbole über dem Gipfel angezeigt. Laden Sie Ihren Scout wieder auf das Schiff, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anwählen und dann mit einem Rechtsklick auf das Schiff klicken, auf das der Scout geladen werden soll. Der Scout wird das Schiff betreten, sofern genug Platz vorhanden ist.



Beachten Sie, dass sich Ihr Schiff nahe an der Küste der Insel befinden muss, um solche Aktionen durchführen zu können.

Da der Scout auch eine militärische Einheit ist, können zu viele dieser Einheiten in fremden Hoheitsgebieten (s. S. 51, Hoheitsgebiet) als feindseliger Akt wahrgenommen werden. Dabei spielt die Einstellung des Computerspielers eine große Rolle. Als Faustregel gilt: Mehr als fünf Scouts im Hoheitsgebiet eines Computerspielers können eine Kriegsdrohung auslösen (s. S. 32, Diplomatie).

Der Esel als Lastentier



Da der Scout auch größere Warenmengen mit sich führen muss, steht ihm ein Esel zur Seite, der diese transportieren kann. Das Verladen auf den Esel funktioniert nach dem selben Prinzip wie der Verladevorgang vom oder zum Schiff (s. S. 39, Schiff be- und entladen). Scout und Esel lassen sich darüber hinaus vorzüglich für den Landhandel und automatische Handelsrouten an Land einsetzen. (s. S. 46, Landhandel).

Bewerten von Inseln

Die Beschaffenheit der ersten Insel ist wichtig für die erste Siedlung. Benutzen Sie, nachdem die Insel von Ihrem Scout erkundet wurde, die Lupe (s. S. 12) und schauen Sie sich die Insel Ihrer Wahl aus einiger Entfernung an. Planen Sie unter diesem Aspekt Ihre Stadt und versuchen Sie, die dadurch absehbaren Vorteile des Terrains für sich zu nutzen. Wenn Sie sich das Eiland von allen Seiten anschauen wollen, drehen Sie die Ansicht der Karte mit den Pfeilen unterhalb der Übersichtskarte.

Klimazonen

Inseln liegen in unterschiedlichen Klimazonen. Je nach Lage eignen Sie sich für verschiedene Anbauarten, die Sie der Infoliste am unteren Bildschirmrand entnehmen können, sobald die Insel in den Sichtbereich des Schiffes kommt. Ein Balken zeigt an, wie gut die jeweilige Pflanze auf der angesteuerten Insel gedeihen wird. Während sich eine 50%ige Ertragsquote weniger lohnt, gilt eine 100%ige Ertragsquote als ein sicheres Indiz für hoch ausfallende Ernten. Genaue Informationen über die Fruchtbarkeit der jeweiligen Region zeigen die Fruchtbarkeitsbalken (s. S. 27, Fruchtbarkeitsbalken) beim Bau von Plantagen an.

Fruchtbarkeit

Schauen Sie sich im Gelände der Insel um, nachdem Sie die Klimaform herausgefunden haben, die auf dem Eiland vorherrscht. Wo wächst das Gras üppig, wo sieht es braun und weniger saftig aus? Dicht bewachsene Flächen bieten eine höhere Fruchtbarkeit,

leere und öde Gegenden verheißen weniger gute Ernten.

Berge

In Bergen können verschiedene Arten von Bodenschätzen abgebaut werden. Welche Vorkommen Sie in einem Berg entdecken können, ist abhängig von der Klimazone. Bodenschätze werden durch den Scout entdeckt. Ein Symbol über dem Berg gibt dann an, um welches Vorkommen es sich handelt. In ANNO 1503 können Stein, Marmor, Salz, Eisenerz, Gold und Edelsteine in Bergen abgebaut werden.


Darüber hinaus können Berge nicht überquert werden. Das kann sie zum natürlichen Schutz machen, wenn es gilt, eine Stadt strategisch und sicher zu planen.

Buchten

Für die Stadtplanung nicht unerheblich sind Buchten. Ein Kontor oder eine Werft kann dort im Angriffsfall besser verteidigt werden als an einer offenen Küste. Gleichzeitig sind enge Buchten für das Treiben von Handel eher ungeeignet.

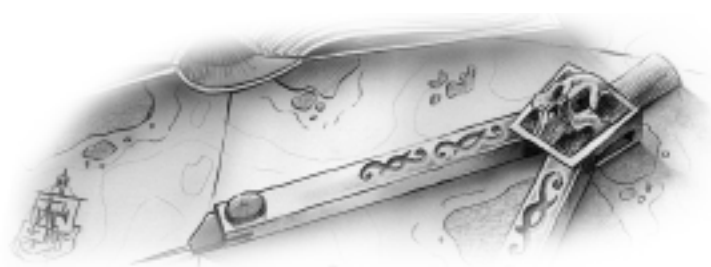
Bewohnte Inseln

Wurden bereits Siedlungen von anderen Spielern oder Eingeborenen (s. S. 36, Kulturen) auf der Insel errichtet, die Sie erkunden, sehen Sie diese erst, wenn sie in den Sichtbereich des Scouts oder des Schiffes kommen. In diesem Fall wird der Name des Spielers in die Diplomatiestatus-Liste im Spielermenü aufgenommen (s. S. 13, Spielermenü). Dies gilt jedoch nicht für die Venezianer und die Piraten! Alle Ansiedlungen werden, nach Entdeckung auf der Übersichtskarte farblich gekennzeichnet. Für den Bau Ihrer ersten Stadt empfehlen wir Ihnen jedoch, eine noch unbewohnte Insel zu besiedeln.

 Manche Kulturen sind Fremden gegenüber abweisend bis aggressiv eingestellt. Überlegen Sie daher gut, ob Sie in deren Nähe siedeln wollen.

Schätze

Auf einigen Inseln sind saganumwobene Schätze in Form von Schatztruhen zu finden. Sie entdecken diese Schätze, wenn Sie mit einem Scout in die unmittelbare Nähe laufen oder, wenn Sie ein Gebäude direkt auf dem Schatz errichten. Eine Sprachmeldung macht Sie auf den Fund aufmerksam und das Geld wird automatisch Ihrem Konto gutgeschrieben.



BESIEDELN

Nachdem Sie eine Insel erforscht und zur Besiedlung ausgesucht haben, können Sie mit dem Bau Ihrer Siedlung beginnen. Dabei sollte Ihr Hauptaugenmerk darauf liegen, die Bedürfnisse Ihres Volkes zu erfüllen. Menschen haben Hunger, brauchen Kleidung und Gebäude, in denen Sie wohnen, beten und feiern können.

Erste Schritte

Bei der Besiedlung der ersten Insel sollten Sie zunächst folgendermaßen vorgehen:

1. Ein Kontor oder Markthaupthaus errichten, je nachdem, ob Sie die Besiedlung an der Küste oder im Innern der Insel beginnen wollen,
2. die mitgebrachten Waren vom Schiff entladen,
3. Straßen, Produktionsketten, Wohnhäuser und Öffentliche Gebäude bauen,
4. Marktstände zum Verkauf von Waren errichten.



1. Bau eines Kontors oder Markthaupthauses

Wollen Sie die Besiedlung der Insel an der Küste beginnen, müssen Sie als erstes ein Kontor errichten. Wenn Sie mit Ihrem Schiff nahe genug an eine Insel heranfahren, wird das Symbol „Kontor errichten“ im rechten Menü verfügbar. Klicken Sie das Symbol an und bauen Sie das Gebäude mit einem Linksklick an die Küste. Alternativ finden Sie das Kontor auch im Baumenü unter „Küstengebäude“.



Sollten Sie es vorziehen, Ihre Siedlung im Inselinneren zu bauen, müssen Sie dort zuerst mit Hilfe des Scouts (s. S. 17, Der Scout) ein Markthaupthaus im Landesinneren errichten. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

1. Fahren Sie mit Ihrem Schiff dicht an die Küste der Insel.
2. Klicken Sie das Schiff bei aktiviertem Infomodus (s. S. 13) mit der linken Maustaste an und wählen Sie im Schiffsmenü das Feld der Scoutfigur mit der linken Maustaste aus. Der Scout befindet sich nun auf der Insel.
3. Übertragen Sie anschließend Holz und Werkzeuge vom Schiff auf den Scout: Bewegen Sie ihn nahe an das Schiff heran und klicken Sie ihn bei aktiviertem

Infomodus an. Verladen Sie die Waren vom Schiff auf den Scout, indem Sie im Scout-Untermenü „Scout be- und entladen“ das gewünschte Warenfeld anklicken. Anschließend stellen Sie mit den verschiedenen Gewichtssymbolen die Verlademenge ein, die Sie pro Klick transferieren wollen (Sie müssen nicht die gesamte Menge an Baumaterial mitnehmen!). Der Balken im Warenfeld zeigt Ihnen die aktuelle Menge an. Mit Hilfe des „Waren einladen“-Pfeils führen Sie anschließend die Transaktion auf den Scout aus.

4. Bewegen Sie den Scout zu der Stelle, an der Sie das Markthaupthaus bauen möchten. Im Infomodus des Scouts können Sie durch Anklicken des Gebäudesymbols „Stadtgründung“ das Markthaupthaus platzieren. Das Markthaupthaus finden Sie auch im Baumenü unter „Öffentliche Gebäude“. Transferieren Sie jetzt die Waren vom Scout in das Markthaupthaus, indem Sie ihn bei aktiviertem Infomodus anklicken und im Untermenü „Scout be- und entladen“ die Waren verladen. Klicken Sie auf das entsprechende Warenfeld, bestimmen Sie die Verlademenge und entladen Sie mit dem Pfeil „Ware ausladen“.



2. Schiff entladen

Wenn Sie das Kontor errichtet haben, sollten Sie damit beginnen, die Waren vom Schiff dorthin zu verladen. Sie benötigen die mitgebrachten Güter, um die ersten Gebäude zu errichten.

Entladen Sie die mitgebrachten Waren in Ihr Kontor, indem Sie zunächst bei aktiviertem Infomodus auf Ihr Schiff klicken. Wählen Sie das Untermenü „Schiff be- und entladen“ an und markieren Sie in diesem Menü das Feld der Ware, die Sie entladen wollen. Legen Sie anschließend die Verlademenge fest und entladen Sie mit Hilfe des „Waren ausladen“-Pfeils die gewählte Ware in das Kontor.

Am Mauszeiger wird die Menge der Ware in Tonnen angezeigt, wenn Sie mit ihm über dem Warenfeld stehen bleiben. Ein Balken im Warenfeld veranschaulicht, wie viel Lagerkapazität Sie mit diesem Gut belegen.

Beachten Sie, dass das Schiff sich nahe am Kontor befindet, damit solche Aktionen durchgeführt werden können.

3. Straßen, Produktionsketten, Wohnhäuser und öffentliche Gebäude bauen

Straßen

Nach dem Bau des Markthaupthauses/Kontors sollten Sie ein Straßennetz aufbauen.



Wählen Sie im Untermenü „Plätze und Straßen“ den „Feldweg“ aus. Errichten Sie ein Straßenkreuz, indem Sie die Wege vom Kontor bis zum äußeren Ende des Einzugsgebietes (s. S. 26, Einzugsbereich von Gebäuden) ziehen. Bauen Sie dort, wo die-

ser Bereich endet, ein weiteres Markthaupthaus, um den Gesamteinzugsbereich zu vergrößern.

Produktionsketten

Die Versorgung der Einwohner und die Beschaffung von Baumaterial erfolgt in ANNO 1503 anhand von Produktionsketten (einen Überblick über alle Produktionsketten finden Sie im Anhang auf Seite 64 und in der Online-Hilfe). Das Ziel von Produktionsketten ist es, eine oder mehrere Waren zu produzieren und dem Wirtschaftskreislauf zuzuführen. Eine Produktionskette setzt sich immer zusammen aus:

1. Herstellungsbetrieb in Form einer Farm/Plantage,
2. Handwerksbetrieb,
3. Lager (Markthaupthaus/Kontor)
und (gegebenenfalls)
4. Ausgabebetrieb (Marktstand)



Da die mitgeführten

Baumaterialien nicht lange ausreichen werden, sollten Sie im nächsten Schritt eine Baumaterial-Produktionskette aufbauen. Ein wichtiges Baumaterial ist Holz, das die Forsthäuser liefern. Zwei Forsthäuser sollten für die erste Versorgung mit Holz ausreichen. Das Forsthaus wählen Sie im Baumenü (s. S. 12, Baumenü) im Untermenü „Farmen & Plantagen“ mit einem Linksklick auf das Gebäudefeld aus. Achten Sie beim Aussuchen des Bauortes auf den Fruchtbarkeitsbalken (s. S. 27, Fruchtbarkeitsbalken) über dem Gebäude. Je voller der Balken, desto besser ist der Ort für den Bau geeignet. Haben Sie einen Platz gefunden, bauen Sie das Forsthaus mit einem Linksklick. Achten Sie darauf, dass genügend Wald im Einzugsgebiet (s. S. 26, Einzugsbereich) des Forsthauses ist. Gegebenenfalls können Sie aufforsten. Wald finden Sie unter „Farmen & Plantagen“ direkt neben dem Forsthaus.

Um die erste Versorgung der Einwohner sicherzustellen, etablieren Sie als nächstes die Nahrungsmittelproduktion, indem Sie eine Fischerhütte (Untermenü „Küstengebäude“) an der Küste und eine Jagdhütte (Untermenü „Farmen & Plantagen“) in einem bewaldeten Gebiet mit Wildtiervorkommen bauen.




Wenn Sie Gebäude errichten, sollten diese immer den Zulieferbetrieb in ihrem Einzugsbereich (s. S. 26, Einzugsbereich) haben, da Waren sonst nicht korrekt oder ineffizient abgeholt bzw. weiterverarbeitet werden könnten.

Wohnhäuser und öffentliche Gebäude

Nun ist die Infrastruktur für die zukünftigen Einwohner Ihrer Stadt gegeben, so dass Sie Wohnhäuser und erste öffentliche Gebäude errichten können. Die erforderlichen Gebäude finden Sie unter „Öffentliche Gebäude“. Bauen Sie zunächst bis zu 30 Wohnhäuser und verbinden Sie alle Gebäude mit Straßen.

Gebäudeeingänge (zu erkennen an den Pfeilen während der Auswahl und im Infomodus) müssen immer zu einer Straße hin ausgerichtet sein! Haben Sie ein Gebäude ausgewählt, können Sie es in der Menüleiste mit den Pfeilen neben der Grafik drehen. Halten Sie beim Bau die „Strg“-Taste gedrückt, richten sich die Gebäude von selbst zu einer vorhandenen Straße aus.

4. Marktstände errichten

 In ANNO 1503 kaufen Einwohner die benötigten Waren an Marktständen ein. Für alle Waren können individuelle Marktstände errichtet werden. Durch den Warenverkauf verdienen Sie Geld, das für den weiteren Ausbau von Städten, für Handel und andere Dinge eingesetzt werden kann. Die Einnahmen fließen in die Stadtbilanz ein (s. S. 44, Bilanz). Die Marktstände finden Sie im Baumenü unter „Öffentliche Gebäude“.

Ein Marktstand kann nur eine gewisse Menge von Einwohnern mit Waren versorgen. Steigt Ihre Bevölkerungszahl, müssen Sie gegebenenfalls weitere Stände bauen. Eine Menschenschlange ist ein sicheres Indiz für einen überlasteten Stand.

Orientieren Sie sich für den weiteren Ausbau der Siedlung an den Bedürfnissen der Einwohner.

Bedürfnisse der Einwohner



Damit es Ihrer Bevölkerung gut geht und die Einwohner in die nächste Zivilisationsstufe (s. S. 24, Zivilisationsstufe) aufsteigen, müssen Sie deren Bedürfnissen nachkommen. Diese bestehen aus der Nachfrage von verschiedenen Bedarfswaren, die Sie mittels Produktionsketten, Einkauf (s. S. 43) und Handel (s. S. 43) erwerben müssen, sowie in dem Bedarf an öffentlichen Gebäuden (Kapellen, Wirtshäuser, Schulen, etc.). Die geforderten öffentlichen Gebäude sollten dabei immer so gebaut werden, dass die Wohnhäuser im Einzugsbereich (s. S. 26) des Bauwerks liegen! Durch einen Doppelklick auf ein öffentliches Gebäude wird der Einzugsbereich aller Gebäude dieses Typs (z.B. Wirtshäuser) in der Stadt sichtbar.

Die Bedürfnisse der Einwohner eines Wohnhauses sehen Sie, wenn Sie mit aktiviertem Infomodus ein Wohnhaus auf dem Spielfeld anklicken. Der Gesichtsausdruck des Einwohners zeigt Ihnen, ob er mit der derzeitigen Lage und Versorgung zufrieden ist. Insgesamt gibt es fünf unterschiedliche Gesichtsausdrücke. Die Warenfelder unterhalb

der Büste zeigen Ihnen die nachgefragten Güter an: Farbige Felder geben aktuelle Bedürfnisse an. Sie enthalten einen Balken, der den Grad der Befriedigung anzeigt. Je höher der Balken steigt, desto besser ist die Versorgung der Bevölkerung mit diesem Gut bzw. diesem Gebäude gedeckt. Sinkt die Balkenanzeige, droht eine Unterversorgung. Graue Felder stellen Bedürfnisse dar, die bereits nachgefragt werden, aber noch kein MUSS für die Bevölkerung sind. Wird die Nachfrage erfüllt, sind die Voraussetzungen für einen Aufstieg in die nächste Bevölkerungsstufe gegeben. Es besteht die Möglichkeit, die Nachfrage der Einwohner nach einem Gut durch ein größeres Angebot anderer, nachgefragter Waren zu kompensieren!

Zivilisationsstufen

Jeder Einwohner gehört einer Zivilisationsstufe an. Diese Stufen definieren den kulturellen und wirtschaftlichen Stand Ihrer Bevölkerung. Die einzelnen Stufen halten neue Gebäude und Produktionsmöglichkeiten bereit, über die Sie verfügen können. Einwohner steigen in der Zivilisationsstufe, wenn ihre Bedürfnisse befriedigt werden. Je höher die Stufe der Einwohner einer Stadt ist, desto anspruchsvoller sind die Bedürfnisse. In ANNO 1503 können die Bewohner im Laufe des Spiels fünf Zivilisationsstufen durchschreiten.

Zivilisationsstufe

Bezeichnung der Bevölkerung

1	Pioniere
2	Siedler
3	Bürger
4	Kaufleute
5	Aristokraten

Zivilisationsstufe 5: Die Aristokraten

Ab einer gewissen Anzahl von Kaufleuten (Zivilisationsstufe 4) in Ihrer Stadt wird im Baumenü unter „Öffentliche Gebäude“ das Aristokraten-Wohnhaus freigeschaltet. Beherbergen Sie wiederum eine gewisse Anzahl von Aristokraten in Ihrer Stadt, werden weitere Gebäude wie die Kathedrale oder einzelne Teile des Schlosses zum Bauen freigegeben. Die Bedarfswaren, die Aristokraten verlangen, sind von besonderer Güte und daher etwas schwieriger herzustellen bzw. zu beschaffen. Werden geforderte Gebäude oder Bedarfsgüter längere Zeit nicht zur Verfügung gestellt, zerfallen die Wohnhäuser der Aristokraten nach einiger Zeit und müssen mit den entsprechenden Kosten wieder neu aufgebaut werden.



Der gesteigerte Bedarf der nächsthöheren Zivilisationsstufe sollte VOR dem Aufstieg sichergestellt werden. Auf diese Weise lassen sich eventuelle Mangelerscheinungen schon im Vorfeld abfangen. Sie können entscheiden, wann die Bevölkerung aufsteigt, indem Sie die für den Aufstieg notwendigen Bedarfsgebäude erst zur Verfügung stellen, wenn Sie den Aufstieg wollen.

Bedarfsgebäude erst zur Verfügung stellen, wenn Sie den Aufstieg wollen.

Wenn die Bevölkerung die nächsthöhere Zivilisationsstufe erreicht, erfahren Sie das durch mehrere Ereignisse. Neben Sprachmeldungen und Informationen in Textform wird sich Ihre Stadt grafisch verändern.

Baumaterial

Stellen Sie den Einwohnern genügend Baumaterial zur Verfügung, bauen sich Häuser, Markthaupthäuser und viele andere Gebäude automatisch aus, wenn sich die Einwohner weiterentwickeln. Je höher die Zivilisationsstufe ist, desto mehr Einwohner befinden sich in einem Wohnhaus. Die Einwohnergrafik im Menü verändert sich entsprechend der neuen Stufe.

Baumaterialzugang sperren



Sie können den Baumaterialzugang der Einwohner sperren und damit den weiteren Ausbau Ihrer Häuser verhindern.

Wählen Sie einen Kontor oder ein Markthaupthaus an und klicken Sie im Infomodus auf das „Baumaterial sperren“-Symbol. Klicken Sie erneut auf das Symbol, um den Einwohnern wieder Zugang zum Baumaterial zu gewähren.

Einwohnerzahl

Die Zahl der Bevölkerung Ihrer Stadt ist von der Anzahl der Wohnhäuser abhängig, wie gut Sie Ihr Volk mit den nachgefragten Waren versorgen und wie effektiv Sie Ihre Einwohner gegen negative Einflüsse (Krankheiten, feindliche Armeen usw.) schützen können.

Klicken Sie ein Wohnhaus bei aktiviertem Infomodus an, um sich über die Einwohnerzahl zu informieren. Die erste Zahl neben der Einwohnergrafik gibt die Einwohner des angewählten Hauses an, die Zahl darunter die Einwohnerzahl dieser Bevölkerungsstufe in der ausgewählten Stadt. Die Gesamteinwohnerzahl der Stadt können Sie der Infoleiste am unteren Bildschirmrand entnehmen.

Gebäude

Alle Gebäude, die Sie in ANNO 1503 bauen können, finden Sie im Baumenü. Dort können Sie in den jeweiligen Gebäudekategorien (s. S. 30) ein Gebäude auswählen und anschließend an den Ort Ihrer Wahl mit der linken Maustaste bauen. Auch Straßen und Plätze, Wälder, Anbaufelder oder Mauern errichten Sie auf diese Weise.





Denken Sie in großen Maßstäben. Siedlungen wachsen nicht nur „von innen nach außen“, auch innerhalb des Siedlungskerns ergeben sich durch den automatischen Ausbau beim Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe (s. S. 24) Veränderungen. Teilen Sie freie Flächen ein und geizen Sie nicht beim Straßenbau.

Beim Bau von Gebäuden müssen Sie folgendes beachten:

- den Einzugsbereich
- die Baukosten
- die Betriebskosten
- den Fruchtbarkeitsbalken (vom Gebäudetyp abhängig)

Einzugsbereich von Gebäuden

Der Einzugsbereich eines Gebäudes kennzeichnet den Bereich, auf den sich die Funktion des jeweiligen Gebäudes erstreckt. Bei der Auswahl und Platzierung des Gebäudes wird dieser Bereich als gelbe Umrandung sichtbar. Wenn Sie im aktivierten Infomodus auf ein bereits errichtetes Gebäude klicken, wird der individuelle Einzugsbereich als helle Fläche um das Gebäude angezeigt. Wenn Sie Produktionsketten, also mehrere Gebäude zu Erstellung eines bestimmten Produktes errichten, müssen Sie den individuellen Einzugsbereich der dafür benötigten Gebäude beachten.

 Rohstoffproduzierende Betriebe sollten im Einzugsbereich der weiterverarbeitenden Betriebe liegen, weiterverarbeitende Betriebe im Einzugsbereich der  Markthaupthäuser und Kontore. In deren Einzugsbereich wiederum müssen die Ausgäbebetriebe errichtet werden usw..

Gesamteinzugsbereich

Der Einzugsbereich des Kontors bzw. des Markthaupthauses markiert den Gesamteinzugsbereich. Innerhalb dieser hell markierten Fläche können Sie Gebäude errichten. Um den Gesamteinzugsbereich zu erweitern und damit Ihre Siedlung zu vergrößern, müssen Sie weitere Markthaupthäuser oder Kontore an den Grenzen anderer Markthaupthäuser/Kontore bauen.



Die effektivste Vergrößerung Ihres Stadtgebietes erreichen Sie, indem Sie Markthaupthäuser stets an den Rand des Gesamteinzugsbereichs setzen.



Baukosten

Der Bau eines jeden Gebäudes kostet Geld und Baumaterial. In der Infoleiste werden diese Kosten in blauen Zahlen dargestellt, sobald Sie das jeweilige Objekt im Menü angeklickt haben. Nach dem Bauvorgang wird Ihnen Geld und Baumaterial abgezogen. Können Sie ein Gebäude nicht bauen, schauen Sie in der Infoleiste am unteren Bildschirmrand nach, ob Ihnen ausreichend Geld und Material für den Bau zur Verfügung stehen – fehlende Mengen werden in der Infoleiste mit roten Zahlen dargestellt. Überprüfen Sie auch, ob Sie innerhalb des Gesamteinzugsbereichs der Siedlung bauen.



Befinden sich feindliche Einheiten in der Nähe, können keine Gebäude gebaut oder abgerissen werden!

Betriebskosten



Bei allen Gebäuden, die Aufgaben erfüllen (bspw. Farmen, Kirchen oder auch Marktstände), fallen laufende Betriebskosten an. Die Höhe der Betriebskosten eines Gebäudes werden angezeigt, wenn Sie bei aktiviertem Infomodus auf ein bereits errichtetes Gebäude klicken. Wenn Sie ein „Gebäude stilllegen“ (s. S. 28), reduzieren sich die Betriebskosten.

Fruchtbarkeitsbalken



Farmen und Plantagen benötigen je nach Anbauart einen entsprechenden Untergrund, um korrekt produzieren zu können. Alle Gebäude aus dem Untermenü „Farmen & Plantagen“ erscheinen deshalb mit einem Balken am Mauszeiger. Dieser sog. „Fruchtbarkeitsbalken“ zeigt die Fruchtbarkeit des Bodens an, über den Sie das Gebäude halten. Je voller der Balken, desto besser ist der Untergrund für den Betrieb geeignet.

Wenn Sie auf einer Insel siedeln, die sich laut Infoleiste für den Anbau von bestimmten Pflanzenarten bspw. nur zu 50% anbietet, wird beim Bau des Gebäudes eine maximal 50%ige Anzeige im Fruchtbarkeitsbalken zu sehen sein.

Verfügbarkeit von Gebäuden

In ANNO 1503 sind die meisten Gebäude erst verfügbar, wenn bestimmte Spielvorgaben (Einwohnerzahl, Zivilisationsstufe usw.) erfüllt sind. Noch nicht freigeschaltete Gebäude werden im zugehörigen Untermenü durch ein Fragezeichen im Gebäudefeld dargestellt. Alle Gebäude einer Bevölkerungsstufe werden gleichzeitig freigeschaltet. Gebäude, die Sie demnächst bauen können, werden mit einem abgedunkelten Symbol dargestellt. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einem solchen Gebäudefeld im Baumenü stehen bleiben, wird Ihnen die erforderliche Einwohnerzahl angezeigt.



Voraussetzung für den Bau eines Gebäudes ist die Anzahl der Bevölkerung innerhalb der Stadt, die Freischaltung, der richtige Untergrund, genügend Geld und Baumaterial.

Gebäude und Objekte ausrichten



Haben Sie ein Gebäude bzw. ein Objekt ausgewählt, können Sie es anschließend in der Menüleiste mit Hilfe der Pfeile neben dem Gebäude bzw. dem Objekt ausrichten. Dies ist wichtig, da Gebäude mit der Türöffnung in Richtung Straße gebaut werden müssen (oder laufen Sie beim Verlassen Ihres Hauses durch den Garten Ihres Nachbarn?). In der Gebäude- bzw. der Objektgrafik sind Pfeile integriert, die Ihnen zeigen, wie die Ausrichtung zur Straße erfolgen muss. Halten Sie beim Bau die „Strg“-Taste gedrückt, richten sich die Gebäude von selbst zu einer vorhandenen Straße aus.

Abreißen



Gebäude oder Objekte, für die Sie keine Verwendung mehr haben oder die Sie falsch platziert haben, können Sie wieder abreißen. Wählen Sie dazu im Baumenü das Symbol mit der „Spitzhacke“ an. Platzieren Sie anschließend den Mauszeiger auf dem Gebäude, der Straße oder den Pflanzen, das bzw. die Sie abreißen möchten. Betätigen Sie die linke Maustaste. Das Gebäude bzw. Objekt wird entfernt. Möchten Sie eine ganze Fläche frei machen, halten Sie die Taste gedrückt und ziehen Sie einen Rahmen, es werden so nur Pflanzen und Straßen entfernt. Gebäude bleiben stehen.

Die Funktion „Abreißen“ können Sie nicht rückgängig machen. Haben Sie etwas irrtümlich entfernt, müssen Sie es erneut mit den entsprechenden Kosten bauen. Beim Abreißen werden die Baumaterialien NICHT zurückerstattet.

Gebäude oder Produktion stilllegen



Einige Gebäude können stillgelegt werden, wenn sie vorübergehend nicht benötigt werden bzw. nicht produzieren sollen. Durch die Stilllegung reduzieren sich die Betriebskosten (s. S. 27). Bei allen Gebäuden, die sich stilllegen lassen, finden Sie im Infomodus das „Zzzz“-Symbol. Sie legen ein Gebäude still, indem Sie es bei aktiviertem Infomodus anwählen und anschließend auf das „Zzzz“-Symbol klicken. Wenn Sie eine Ware zur Zeit nicht benötigen, empfiehlt es sich, alle Betriebe, die mit deren Fertigung in Verbindung stehen, stillzulegen. Ein stillgelegtes Gebäude ist an dem sich drehenden „Zzzz“-Symbol über dem Dach zu erkennen.

Auslastung von Gebäuden

Wenn Sie eines der Gebäude im Infomodus anklicken, können Sie in der Menüleiste einsehen, welcher Rohstoff bzw. welche Ware produziert wird. Die Zahlen innerhalb der Felder geben die Menge in Tonnen an, die gerade verarbeitet wird und im Gebäude auf Abholung wartet. Die Prozentzahl in der unteren Hälfte definiert die aktuelle Auslastung des Betriebes bei der Herstellung bzw. Weiterverarbeitung.

Überlastung



Ist eines der Gebäude überlastet (es werden mehr Produkte hergestellt als abgeholt), erscheint über dem Gebäude ein Fragezeichen mit einem vollen Fass.

Unter Umständen reicht die Kapazität der Marktkarrenfahrer nicht aus oder die Infrastruktur hat Schwächen. Eine bessere Infrastruktur verteilt die Arbeitslast der Karrenfahrer gleichmäßiger und die Waren werden regelmäßig abgeholt. Eine weitere Ursache für diese Fehlermeldung könnte das Fehlen eines Straßenanschlusses bzw. die falsche Ausrichtung des Gebäudeeingangs (nicht zur Straße hin) sein. Die Marktkarrenfahrer können dann die Produkte nicht abholen.

Unzureichende Auslastung



Ist das Gebäude nicht ausreichend ausgelastet, erscheint über dem Gebäude das „Rohstoff fehlt“-Symbol. Überprüfen Sie die Zulieferung der benötigten Rohstoffe/Ware.

Betriebe mit Mehrfachproduktion



Manche Gebäude innerhalb einer Produktionskette produzieren zwei End- oder Zwischenprodukte. Die „Kleine Farm“ produziert bspw. Nahrung und Alkohol. Es besteht die Möglichkeit, die duale Produktion einzustellen und nur eine Ware zu fertigen. Der aktive Produktionszweig arbeitet dann mit der zusätzlichen Kapazität des stillgelegten weiter (mit Ausnahme der Jagdhütte). Beispiel: Die Kleine Farm produziert zehn Tonnen Alkohol und fünf Tonnen Nahrung pro Minute. Legen Sie den Alkohol-Produktionszweig still, werden 15 Tonnen Nahrung produziert. Um einen Produktionszweig stillzulegen, klicken Sie das Gebäude bei aktiviertem Infomodus an und deaktivieren die Produktion mit einem Klick auf das Warenfeld. Ein mit einem roten X markiertes Feld verweist auf den stillgelegten Produktionszweig. Sie aktivieren diesen wieder mit einem Klick auf das Warenfeld.

Lager

Aufgeteilt in die Warenkategorien Rohstoffe, Baumaterialien, Bedarfsgüter und Waffen befindet sich das Lager im Markthaupthaus und Kontor gleichermaßen. Zwischenprodukte werden von den Marktkarrenfahrern bei den Betrieben abgeholt und in das Lager gebracht, sofern sie nicht direkt von den Arbeitern eines weiterverarbeitenden Betriebes abgeholt werden. Fertige Produkte kommen ebenfalls mit Hilfe der Marktkarrenfahrer in das Lager und stehen dort zur Verwendung bereit (Handel, Eigenbedarf usw.). Wie viel Lagerkapazität Sie mit einem Gut belegen, zeigt der Balken in den jeweiligen Warenfeldern an. Ihren exakten Vorrat in Tonnen erfahren Sie, wenn Sie den Mauszeiger für kurze Zeit über der Ware stehen lassen.

Je mehr Markthaupthäuser und Kontore in einer Stadt stehen, desto mehr Marktkarren sorgen für das Abholen der Waren. Die Betriebskosten steigen allerdings auch, achten Sie darauf!

Gebäudekategorien

In der Online-Hilfe finden Sie (nach Gebäudekategorien geordnet) eine detaillierte Beschreibung zu allen Gebäuden.



Im Baumenü sind die Gebäude in Gruppen zusammengefasst. Die Auswahl erreichen Sie durch Anklicken der Untermenüs.



Öffentliche Gebäude

Öffentliche Gebäude sind alle Gebäude, die Ihre Bevölkerung zur Befriedigung der dringendsten Bedürfnisse benötigt. Zu Beginn sind das die Kapelle und das Markthaupthaus. Diese Kategorie beinhaltet u.a. auch die Wohnhäuser der Bewohner, ohne die sich die Bevölkerung nicht vermehren kann sowie die Marktstände, an denen die Bevölkerung die benötigten Waren einkaufen kann.



Plätze und Straßen

Plätze und Straßen sind alle Verbindungswege, die Sie zwischen den Gebäuden aufbauen können, um den Transport innerhalb Ihrer Stadt zu gewährleisten. Am Anfang sind nur Feldwege verfügbar, jedoch kommen später Pflasterstraßen, Brücken etc. hinzu. Brücken werden automatisch gebaut, wenn Sie mit einer Straße an ein Flussufer oder an die Küste kommen, sofern die Entfernung für die Spannweite einer Brücke nicht zu groß ist. Um längere Straßenabschnitte am Stück zu bauen, wählen Sie die Straße zunächst aus, halten die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger in die gewünschte Richtung. Die Straße wird automatisch verlängert. Wenn sich das Land verändert, indem es abfällt oder ansteigt, passt sich der Straßenbau den Höhen und Tiefen des Terrains an. Einige Geländeformen (stark zerklüftetes Terrain, Felsen, Seen, Flüsse, Gebirge, Senken) eignen sich nicht zum Straßenbau. Dort müssen Sie eine Umgehungsstraße bauen.



Achten Sie darauf, die Infrastruktur der Stadt so aufzubauen, dass alle Betriebe einen Straßenanschluss haben. Auf diese Weise können die Marktkarren die verschiedenen Güter am effektivsten transportieren. Je besser die Straßen ausgebaut sind, desto schneller können Waren transportiert werden. Staus, die durch zu viel Verkehr verursacht werden, bringen die Versorgung ins Stocken.



Farmen und Plantagen

Farmen und Plantagen sind meist Gebäude zur Herstellung von Waren oder zur Rohstoffgewinnung. Zu Anfang sind hier die Jagdhütte, der Holzfäller, die Schaffarm und die „Kleine Farm“ zu erwähnen. Später finden Sie hier alle Farmen und Plantagen, um den komplexen und vielfältigen Bedarf Ihrer Bevölkerung decken zu können. Fast alle der hier aufgeführten Gebäude haben die entsprechenden Anbaufelder neben dem Gebäudefeld. Die Felder müssen im Einzugsbereich (s. S. 26, Einzugsbereich) der Farm bzw. der Plantage gepflanzt werden, damit der Betrieb die Arbeit aufnehmen kann.



Alle Farmen und Plantagen sind Erstproduktionsbetriebe, d.h. diese Gebäude stehen in Produktionsketten an erster Stelle.

Wenn Sie ein Gebäude aus dem Untermenü „Farmen & Plantagen“ ausgewählt haben, erscheint der sogenannte "Fruchtbarkeitsbalken" (s. S. 27, Fruchtbarkeitsbalken) über dem Objekt, solange Sie es am Mauszeiger haben. Mit Hilfe dieser Anzeige ist es Ihnen möglich, den besten Ort zum Bau der Farm bzw. der Plantage zu bestimmen.

Handwerksbetriebe

Diese Kategorie enthält im Wesentlichen die Gebäude, die das von den Farmen und Plantagen produzierte Gut weiter- oder endverarbeiten. Anfangs sind das die Webstube und die Gerberei; später finden Sie hier alle wichtigen Gebäude der weiterverarbeitenden Industrie, welche Ihnen die Herstellung einer großen und breiten Palette an Produkten ermöglicht.



Küstengebäude

Hier finden sich alle Gebäude, die an der Küste gebaut werden müssen bzw. mit der Fischerei oder Seefahrt zu tun haben. Das Kontor und die Fischerhütte sind dabei zunächst die wichtigsten Gebäude.



Bergwerke und Minen

In dieser Kategorie sind alle Gebäude, die den Abbau und die Weiterverarbeitung von Steinen, Erzen oder auch Gold zum Ziel haben. Sie finden darunter also nicht nur die Minen, sondern auch die in der Produktionskette nachgeordneten Schmelzen. Minen können nur an den Bergen mit dem entsprechenden Rohstoffvorkommen errichtet werden. Sie können keine Goldmine an einem Berg mit Eisenerzvorkommen errichten!



Das Setzen von Minen ist in ANNO 1503 sehr einfach: Wählen Sie die Mine aus. Wenn Sie mit dem Gebäude in die Nähe eines Berges kommen, der ein Vorkommen der entsprechenden Ressource aufzeigt, positioniert sich die Mine automatisch korrekt ausgerichtet am Bergrücken und zeigt Ihnen so die beste Position für den Bau an.



Militärische Anlagen

In diesem Untermenü sind alle Arten von militärischen Gebäuden vertreten. Dazu zählen nicht nur die Waffenschmieden, Kanonengießerei und Festungen, sondern auch Mauern, Tore, Kanonen- und Wachtürme.



Zieranlagen

Hier finden Sie alle Objekte zur Verschönerung Ihrer Stadt. Neben der Verzierung werden hier Gebäude und Objekte freigeschaltet, die der Spieler als Belohnung für ein gut geführtes Spiel bauen darf. Ein Beispiel hierfür ist das Schloss, welches in einzelnen Teilen nach und nach errichtet werden kann.



DIPLOMATIE

Sie sind nicht allein im Spiel. Neben den verschiedenen Kulturen und den Piraten leben die so genannten (Computer-)Spieler mit Ihnen in der ANNO 1503-Welt. Jede Zivilisation entwickelt sich stetig weiter oder versucht einfach nur zu überleben. Es ist gewissermaßen wie im richtigen Leben: Man ist auf fremde Hilfe angewiesen. Aus diesem Grund ist es nötig, mit anderen Zivilisationen in diplomatische Verbindung zu treten, sei es, um Handel zu treiben oder um sich gegen einen gemeinsamen Gegner zu verbünden.



In ANNO 1503 können Sie diplomatische Beziehungen in Form von Handels- und Friedensverträgen sowie Militärbündnissen eingehen. Alle dafür notwendigen Einstellungen finden Sie im Spielermenü.



Um in diplomatische Beziehung zu treten, muss mindestens eine Stadt eines anderen Spielers entdeckt werden. Sobald dies geschehen ist, wird der Spieler in die Diplomatienliste aufgenommen, welche Sie im Spielermenü unter „Diplomatiestatus“ finden. Neben dem Wappen des Spielers finden Sie einen Balken. Dieser signalisiert die Einstellung des Spielers Ihnen gegenüber. Ist der Balken leer, steht Ihnen der Spieler neutral gegenüber, ist er grün, haben Sie ein gutes Verhältnis zu ihm. Ist der Balken rot, ist Ihnen der Spieler

feindlich gesonnen. Die Füllhöhe des Balkens gibt die Intensität der Spielereinstellung an. Sie können das Verhältnis zwischen Ihnen und anderen Spielern mit diplomatischen Nachrichten beeinflussen (s. S. 36, Diplomatische Nachricht versenden).

Sobald ein Spieler in die Liste aufgenommen ist, können Sie mit diesem Verträge abschließen, Tribut fordern oder ihn mittels Nachrichten reizen bzw. beruhigen. Der Spieler kann in gleicher Weise an Sie herantreten.



Die Venezianer sowie die Piraten werden nach ihrer Entdeckung nicht in die Diplomatienliste aufgenommen.

Verträge anbieten, annehmen und brechen



Alle vertraglichen Einstellungen können Sie im Untermenü „Diplomatiestatus“ im Bereich „Vertragsstatus“ vornehmen. Hier können Sie Verträge anbieten, annehmen oder brechen. Den aktuellen Vertragsstatus sehen Sie, wenn Sie für kurze Zeit mit dem Mauszeiger über dem jeweiligen Symbol bleiben. Alle Vertragsstadien können per Klick durchgeschaltet werden. Seien Sie vorsichtig bei diesem Vorgang, ein falscher Klick könnte einen Vertragsbruch nach sich ziehen. Gehen Sie mit Verträgen nie leichtfertig um – sie können spielentscheidend sein. Ein Spieler kann Verträge jederzeit annehmen, sobald Sie ihm angeboten wurden. Wenn der Spieler kein Interesse an einem Vertragsabschluss hat, muss er gar nichts tun. Solange



sich der Vertragsstatus in der Schwebe befindet (Vertragsstatus: „Angebotenen Vertrag zurückziehen“), kann der Anbieter sein Angebot zurücknehmen.

Manchmal ist ein gezahlter Tribut (nach Forderung) die Voraussetzung für die Annahme eines angebotenen Vertrages. Schauen Sie dazu im „Tribut leisten“-Menü nach, ob der Spieler, dem Sie einen Vertrag anbieten, einen Tribut von Ihnen fordert.

Sollte einer der beiden in diplomatischer Beziehung stehenden Parteien den Partner angreifen, werden bestehende Verträge und Militärbündnisse für null und nichtig erklärt. Sollten Sie der Aggressor sein, dann beachten Sie, dass es nach einem Vertrags- bzw.

Bündnisbruch schwieriger ist, erneut in Beziehung zum ehemaligen Partner zu treten. Ein Tribut in Form von Geld oder Waren kann in manchen Fällen helfen (s. S. 35, Tribut), das Vertrauen wiederzugewinnen, wenn es von Ihrem Gegenüber gefordert wird. Einen anderen Weg stellt das „Einschmeicheln“ dar, eine von vielen diplomatischen Nachrichten, die Sie Spielern senden können (s. S. 36, Diplomatische Nachricht versenden).

Handelsvertrag



Grundeinstellung: Kein Handelsvertrag

Der Handelsvertrag ist Grundvoraussetzung, um Waren von anderen Spielern zu kaufen bzw. an andere Spieler zu verkaufen. Die einzige Ausnahme sind die Kulturen (s. S. 36), die nur Tauschhandel betreiben. Für den Handel mit den Venezianern und den Piraten wird ebenfalls kein Handelsvertrag benötigt. Ein abgeschlossener Handelsvertrag ermöglicht Ihnen den Einblick in die Ein- und Verkaufswünsche eines anderen Spielers. Durch das Anwählen von deren Kontoren/Markthaupthäusern erfahren Sie, was diese an Waren anbieten und welche Ware sie benötigen. Im Gegenzug erhält auch der vom Handelsvertrag begünstigte Spieler Einblick in Ihre Angebote sowie Ihre Nachfrage.

Um einem Spieler einen Handelsvertrag anzubieten, klicken Sie zunächst auf seinen Namen in der „Diplomatiestatus“-Liste und anschließend auf das „Handelsvertrag anbieten“-Symbol. Wird der Vertrag angenommen, ändert sich das Vertragssymbol und Sie bekommen eine entsprechende Sprachmeldung.

Wird Ihnen ein Handelsvertrag angeboten, können Sie diesen mit Klick auf „Handelsvertrag annehmen“ akzeptieren.

Friedensvertrag



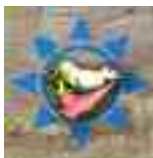
Grundeinstellung: Frieden

Zu Beginn eines Endlosspiels befinden Sie sich im Frieden mit allen anderen Spielern. Die einzige Ausnahme sind die Piraten, die jederzeit Übergriffe auf Ihre Schiffe und Ihre Stadt starten können. Sie können den Frieden beenden und jedem

beliebigen Spieler den Krieg erklären. Wählen Sie dazu unter „Diplomatiestatus“ in der Liste den Spieler aus, dem Sie den Krieg erklären wollen. Wenn Sie das „Tauben“-Symbol anwählen, beenden Sie den Frieden. Andere Verträge, die zwischen Ihnen und dem Spieler bestehen, werden für nichtig erklärt, sollte der Friedensvertrag gebrochen werden.

Wenn Sie im späteren Verlauf des Spiels den Krieg beenden wollen, klicken Sie auf „Friedensvertrag anbieten“. Der Spieler kann das Friedensangebot annehmen oder auch ablehnen, je nachdem wie „feindlich“ er Ihnen gegenüber eingestellt ist. Schauen Sie auch im „Tribut leisten“-Menü nach, ob für den Abschluss des Friedensvertrages ein Tribut von Ihnen gefordert wird.

Wird Ihnen ein Friedensvertrag angeboten, klicken Sie auf „Friedensvertrag annehmen“, um dem Angebot zuzustimmen.



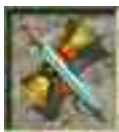
Die Farbmarkierungen um das Friedensvertragssymbol zeigen den aktuellen Vertragsstatus an.

Grüne Markierung: Es herrscht Frieden zwischen Ihnen und dem Spieler.

Rote Markierung: Es herrscht Krieg zwischen Ihnen und dem Spieler.

Blaue Markierung: Sie oder der Spieler haben einen Friedensvertrag angeboten.

Militärbündnis



Grundeinstellung: Kein Militärbündnis

Mit dieser Vertragsvariante kann ein militärischer Pakt zwischen Ihnen und einem anderen Spieler geschlossen werden. Beide Parteien verpflichten sich damit, den Partner im Kriegsfall zu unterstützen. Andernfalls gilt das Bündnis als gebrochen. Voraussetzung für ein Militärbündnis ist ein Handelsvertrag. Außerdem müssen Sie Waren an diesen Spieler verkauft und von diesem Spieler gekauft haben. Je mehr Sie mit diesem Spieler gehandelt haben, desto größer wird die Chance auf den Abschluss eines Militärbündnisses. Nach Auswahl eines Spielers aus der Liste klicken Sie auf „Militärbündnis anbieten“. Wird das Angebot akzeptiert, ändert sich das Symbol. Wenn Sie einem Bündnisangebot zustimmen wollen, klicken Sie auf das „Militärbündnis annehmen“-Symbol. Im Zuge eines Militärbündnisses werden alle Städte des Verbündeten auf dem Spielbildschirm und auf der Übersichtskarte aufgedeckt.

Beachten Sie, dass die Vertrags-Grundeinstellungen in Szenarien oder in der Kampagne anders sein können!

Tribut

Unter Tribut versteht man in ANNO 1503 eine Abgabe, die gefordert oder geleistet werden kann. Ein gutes Verhältnis zu anderen Spielern erhöht Ihre Chancen, Verträge mit diesen abzuschließen. Auf der anderen Seite können Sie, sofern Sie über eine Vormachtstellung im Spiel verfügen, Ihre Staatskasse auffüllen, indem Sie anderen Mitspielern Tributforderungen stellen. Dies steht selbstverständlich auch Ihrem Gegenüber zu, wenn dieser sich von Ihnen entsprechend behandelt fühlt. Tribut kann generell in Form von Geld oder Waren geleistet bzw. gefordert werden.

Tribut fordern



Fordern Sie Geldtribut, indem Sie einen Spieler in der „Diplomatiestatus“-Liste auswählen und unter „Tribut fordern“ eine Geldsumme mit dem Regler einstellen. Wenn Sie den Tribut in Form von Waren wollen, klicken Sie auf das Warenfeld und wählen die Ware aus. Anschließend bestimmen Sie mit dem Pfeil rechts vom Warenfeld die Menge. Bei Warenforderungen muss der Gegner mit seinem Schiff an Ihrem Kontor anlegen und die Waren ausladen. Über die „Zahlungsmoral“ des Gegners werden Sie mit einer Sprachmeldung informiert.



Ein ohne besonderen Grund geforderter Tribut kann je nach Charakter des Spielers durchaus auf Ignoranz oder auf Zorn stoßen.

Tribut leisten



Wenn Sie einen Tribut leisten müssen, wählen Sie den Spieler, der ihn fordert, aus der Liste und klicken Sie auf „Tribut leisten“. Wird ein Geldtribut von Ihnen gefordert, taucht rechts neben dem „Hand“-Symbol ein Betrag auf. Wollen Sie diese Summe entrichten, klicken Sie auf das „Hand“-Symbol. Handelt es sich um einen geforderten Waretribut, dann wird die Ware in den unteren Felder angezeigt. Anhand des Balkens erfahren Sie die Menge, die Sie abtreten müssen. Beladen Sie ein Schiff und bringen Sie die Waren zum Kontor des Spielers. Entladen Sie den Waretribut in sein Lager (s. S. 39, Schiff be- und entladen).



Das Schiff, das den Tribut liefert, muss unbewaffnet sein und es darf keine Soldaten an Bord haben; darüber hinaus muss die weiße Fahne gehisst sein (s. S. 40, Weiße Flagge hissen)!

Schutzgeld

Um sich vor den Überfällen der Piraten zeitweise zu schützen, können Sie ein Schutzgeld zahlen. Fahren Sie dazu mit einem Schiff zu einem Piratennest und klicken Sie bei aktiviertem Infomodus das Piratenkontor an. Wählen Sie in der Menüleiste das Untermenü „Schutzgeld“. Dort sehen Sie die Geldsumme, die der Pirat fordert. Wollen Sie auf die Forderung eingehen, klicken Sie auf „Schutzgeld bezahlen“ und der „Handel“ ist abgeschlossen.

Piraten aufhetzen

Sie können Piraten „in Ihre Dienste stellen“, um zum Beispiel einen Ihrer Mitspieler durch Piratenangriffe zu behindern. Wenn Sie den Piraten diesen Auftrag erteilen wollen, müssen Sie mit einem Schiff zum Piratennest segeln. Klicken Sie dort das Piratenkontor bei aktiviertem Infomodus an und wählen Sie das Untermenü „Auftrag“. Klicken Sie anschließend auf das Wappen des betreffenden Spielers und zahlen Sie die geforderte Summe an die Piraten.

Diplomatische Nachrichten versenden



Sie können anderen Spieler je nach Anlass verschiedene diplomatische Nachrichten zukommen lassen.

Klicken Sie unter „Diplomatiestatus“ auf das „Nachricht an Spieler senden“-Symbol. Hier können Sie aus verschiedenen Nachrichtentypen wählen, die per Klick auf das „Mund“-Symbol gesendet werden können:

Zahlungsaufschub:

Zögert eventuell die Zahlung eines von Ihnen zu leistenden Tributs hinaus.

Einschmeicheln:

Senkt möglicherweise das Aggressionspotential eines Spielers und kann auch eingesetzt werden, um eine Vertragsunterzeichnung zu erwirken oder eine Tributforderung zu verringern.

Kriegsdrohung:

Wirkt sich je nach Charakter des Spielers unterschiedlich aus und hat gegebenenfalls einen Angriff zur Folge.

Waffenstillstand anbieten:

Diese Nachricht kann zum Beenden eines Krieges angeboten werden. Je nachdem wie Ihre Gegenspieler eingestellt sind, kann dies eine Tributforderung nach sich ziehen.

Beschimpfen:

Jede gesendete Beschimpfung lässt die Feindseligkeit des Spielers steigen (zu erkennen am roten Balken in der „Diplomatiestatus“-Liste).



Zu häufiges Senden von Meldungen kann sich eventuell gegenteilig auswirken!

Kulturen

In ANNO 1503 treffen Sie auf neun verschiedene Kulturen mit charakteristischen Eigenschaften. Jede Kultur muss entdeckt werden, bevor Sie mit dieser in Kontakt treten können. Nach Entdeckung werden die Kulturen, mit Ausnahme der Venezianer, in die Diplomatiestatus-Liste aufgenommen. Folgenden Kulturen könne Sie begegnen:

Afrikaner (Steppe- und Dschungelregionen)

Azteken (Dschungel)

Beduinen (Steppe)

Eskimos (Polar)

Indianer (Prärie und nördliche Zonen)

Mauren (Steppe- und Dschungelregionen)

Mongolen (Tundra und nördliche Zonen)

Polynesier (Dschungel und Steppe)

Venezianer: In den nördlichen Zonen leben die Venezianer. Sie haben jedoch nicht immer einen Standort. Teilweise sind Sie nur auf Schiffen unterwegs. Als fahrendes Volk, das vor allem durch seine fliegenden Händler bekannt ist, kaufen sie Waren ein und verkaufen diese an die Spieler in der ANNO 1503-Welt weiter.



Piraten

Die Piraten treiben ihr Unwesen auf den ANNO 1503-Meeren, indem Sie Schiffe angreifen und die geladene Ware stehlen. Sie sind in fast allen Klimazonen anzutreffen. Mit dem Zahlen von Schutzgeld können Sie sich gegen deren Übergriffe für eine bestimmte Zeit schützen (s. S. 35, Schutzgeld). Außerdem ist es möglich, Piraten gegen andere Spieler aufzuhetzen (s. S. 36, Piraten aufhetzen). Haben die Piraten eine Siedlung an Land - was nicht immer der Fall ist - können Sie die Güter aus deren Raubzügen dort käuflich erwerben (s. S. 45, Handel mit Piraten).

SCHIFFE

Schiffe sind das wichtigste Fortbewegungsmittel in ANNO 1503. Sie halten die Verbindung zwischen Inseln aufrecht, liefern Waren, transportieren Truppen und entscheiden durch ihre Feuerkraft Schlachten, ja sogar ganze Kriege. In den meisten Fällen besitzen Sie zu Anfang ein Schiff, mit dem Sie die Inselwelt erforschen und ein geeignetes Zuhause suchen. Ein Schiff reicht jedoch im späteren Verlauf des Spiels nicht mehr aus, Sie werden vielleicht weitere Schiffe bauen, womöglich eine ganze Flotte aufstellen müssen.

Man unterscheidet zwei Schiffskategorien: **Handelsschiffe** und **Kriegsschiffe**.

Die beiden Schiffstypen unterscheiden sich in der Kapazität, Waren und Truppen zu transportieren.

Handelsschiffe



Handelsschiffe befördern in erster Linie Waren durch die Inselwelt; Ohne sie kann weder mit anderen Spielern auf anderen Inseln gehandelt, noch mit anderen Kulturen getauscht werden (s. S. 41, Handel). Handelsschiffe sind schwach bewaffnet (das kleine Handelsschiff sogar gar nicht) und langsam, aber sie haben eine hohe Ladekapazität.

Kriegsschiffe



Kriegsschiffe sind die militärische Größe auf hoher See. Mit ihren Schiffskanonen verfügen sie über eine beachtliche Feuerkraft (s. S. 39, Schiffe bewaffnen). Außerdem sind sie bestens dafür geeignet, Soldaten und Kriegsmaschinen zu transportieren (s. S. 50, Kampf).

Schiffe bauen

Schiffe können in der Kleinen Werft und in der Großen Werft gebaut werden. Für den Bau eines Schiffes benötigen Sie neben Geld und Holz auch Stoffe und Seile. Die nötigen Baumaterialien müssen sich vor dem Schiffsbau im Lager des Markthaupthauses bzw. des Kontors befinden. Um Schiffe kampftauglich zu machen, brauchen Sie zusätzlich Schiffskanonen. Sind alle notwendigen Materialien vorhanden, klicken Sie die jeweilige Werft im Infomodus mit der linken Maustaste an. Im Werftmenü wählen Sie nun den Schiffstyp durch einen Klick auf das entsprechende Schiffsymbol aus.

Wenn Sie das Schiff gleich mit Kanonen bestücken wollen, geben Sie zusätzlich die gewünschte Kanonenanzahl an. Klicken Sie dazu das „Schiffskanonen“-Symbol an. Um den Schiffsbau zu starten, klicken Sie auf „In Auftrag geben“. Um einen Bauauftrag abzubrechen, klicken Sie auf das „Mülleimer“-Symbol. Die nicht benötigten Baumaterialien und die Schiffskanonen werden dann wieder in das Lager zurückgelegt, sofern noch genügend Kapazität vorhanden ist.

Schiff bewaffnen



Schiff mit Feuerkraft auszurüsten, müssen Schiffskanonen aufgeladen werden. Dies erfolgt in Ihren Werften. Je nach Größe des Schiffes können unterschiedlich viele Schiffskanonen geladen werden. Das Bestücken kann entweder bei Bau des Schiffes direkt oder später vollzogen werden. Bei letzterem müssen Sie Ihr Schiff an eine Werft heranfahren und das Schiffsuntermenü „Schiff reparieren“ anwählen. Im unteren Teil des Menüs sehen Sie ein Feld, in dem eine Schiffskanone abgebildet ist. Mit den nebenstehenden Pfeilen können nun per Klick Kanonen auf- oder abgeladen werden, sofern sich welche in Ihrem Lager befinden.

Schiff finden

Sie finden Ihr Schiff entweder über die Übersichtskarte im rechten oberen Bildschirmrand (Ihr Schiff ist als kleines gelbes Quadrat gekennzeichnet) oder über die „Schiffliste“, die im Spielermenü als Untermenü eingerichtet ist. Per Klick auf den jeweiligen Namen des Schiffes springen Sie automatisch dorthin.

Schiff reparieren




Sie können ein Schiff reparieren, wenn Sie es bei aktiviertem Infomodus mit der linken Maustaste anklicken und anschließend zu einer Ihrer Werften schicken. In der Nähe der Werft erscheint im Schiffsmenü die Option „Schiff reparieren“. Klicken Sie das Symbol an und das Schiff wird repariert. Beachten Sie, dass die Reparatur Rohstoffkosten verursacht.

Schiff be- und entladen

Um Ihr Schiff mit Waren zu be- oder entladen, muss es sich in der Nähe des Kontors befinden. Bei aktiviertem Infomodus wird dann das Untermenü „Schiff be- und entladen“ anwählbar. Im oberen Teil sehen Sie die Warenfelder des Schiffes, im unteren die Warenfelder des Kontors, an dem das Schiff vor Anker liegt. Wählen Sie die gewünschten Waren aus, legen Sie die Warenmenge (1, 5, 10, 50 Tonnen pro Mausklick) fest und

verladen Sie die Ware mit den Pfeiltasten.

 Beladene oder beschädigte Schiffe fahren langsamer als schwere oder unbeschädigte Schiffe.

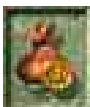
Eigenes Schiff versenken



Schiffe verursachen laufende Betriebskosten. Wenn Sie sich von einem Ihrer Schiffe trennen möchten, um Kosten zu sparen, können Sie es versenken, indem Sie es mit der linken Maustaste anklicken und anschließend im Schiffsmenü „Schiffverhalten“ auswählen. Klicken Sie dort auf das Symbol „Schiff versenken“. Das Schiff ist danach unwiderruflich verloren.

Schiff verkaufen

Sie können Ihr Schiff verkaufen, wenn Sie es nicht mehr benötigen oder Geld brauchen.



Wählen Sie im Schiffsmenü die Option „Schiff verkaufen“ aus. Klicken Sie im unteren Bereich des Menüs auf „Schiff zum Verkauf anbieten“. Jetzt können Sie mit dem Schieberegler den Verkaufspreis festlegen. Haben Sie das Schiff nach einer Weile noch nicht verkauft, sollten Sie den Verkaufspreis senken. Findet sich dann immer noch kein Käufer, ist zu diesem Zeitpunkt kein Bedarf an Schiffen vorhanden. Der Verkaufserlös wird Ihnen im Erfolgsfall gutgeschrieben.

Waren über Bord werfen

Sie können geladene Waren über Bord werfen. Dadurch wird das jeweilige Schiff schneller, was sich bei einer Flucht vorteilhaft auswirken kann. Klicken Sie bei aktiviertem



Infomodus im Untermenü „Schiffverhalten“ auf das Symbol „Waren über Board werfen“. Daraufhin werden alle Waren - mit Ausnahme der Soldaten und der Kriegsmaschinen -, die Sie an Bord haben, in die See geworfen. Sie oder ein Gegner können schwimmende Waren jedoch wieder aufnehmen, wenn Sie mit Ihrem Schiff ganz dicht an die Ware heransiegeln und sie mit rechts anklicken; sie wird dann an Bord genommen. Sollte es mehr Ware sein, als Ihr Schiff Ladekapazität hat, wird der Rest untergehen.

Weisse Flagge hissen

Beim Angriff eines Piratenschiffes oder eines feindlichen Spielers bietet die weiße Flagge Schutz gegen das Versenken Ihres Schiffes und signalisiert „Ich gebe auf“. Sie werden anschließend geentert.



Bei einem Computerspieler ist es von seinem Charakterprofil abhängig, wie er auf das Hissen der weißen Flagge reagiert. In erster Linie zeigt die gehisste Flagge anderen Spielern, dass Sie in friedlicher Absicht unterwegs sind. Wenn Sie bspw. einen Warentribut entrichten müssen, muss die weiße Flagge am Schiff gehisst sein, mit der Sie die Waren befördern.

Ansonsten könnte das Schiff unter Feuer genommen werden. Hissen Sie die weiße Flagge, indem Sie ein Schiff auswählen und im Untermenü „Schiffverhalten“ das „Flagge hissen“-Symbol anklicken.

HANDEL

Früher oder später werden die Einwohner Ihrer Stadt Waren verlangen, die Sie selbst nicht produzieren können. Es kann sein, dass die Rohstoffe, die Sie zur Fertigung der Ware brauchen, auf Ihrer Heimatinsel nicht verfügbar sind oder nicht angebaut werden können. Oder, Sie haben nicht die für den Bau der Produktionskette erforderlichen Geldmittel und müssen deshalb mit dem Bau einer Produktionskette warten.

In einem anderen Fall ist es genau umgekehrt: Sie haben zuviel von einem bestimmten Gut in Ihren Lagerhallen und möchten den Überhang (möglichst gewinnbringend) verkaufen. In allen Fällen müssen Sie handeln. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Sie können mit allen Computerspielern, mit anderen Kulturen, mit Piraten und im Mehrspielermodus auch mit allen menschlichen Mitspielern auf dem Land- oder auf dem Seeweg handeln.

Aktiver Handel

Unter "Aktiver Handel" versteht man in ANNO 1503 das Austauschen von Waren mit einem Handelspartner auf der Basis eines Handelsvertrages. Aktiver Handel ist nur mit menschlichen und Computerspielern möglich. Dabei setzen Sie Ihre eigenen Handelsschiffe bzw. für den Landhandel den Scout ein, um Waren beim Handelspartner abzuholen bzw. anzuliefern.

Schritt 1: Handelspartner „entdecken“

Um in ANNO 1503 Aktiven Handel betreiben zu können, müssen Sie Ihren zukünftigen Handelspartner erst einmal entdecken.



Erforschen Sie die Inselwelt mit einem Schiff, um andere Kulturen oder Zivilisationen zu entdecken. Nehmen Sie für die Suche im Inselinneren Ihren Scout zu Hilfe. Haben Sie die Stadt einer anderen Zivilisation entdeckt, wird der Name des Spielers im Diplomatie-Untermenü „Diplomatiestatus“ in einer Liste vermerkt. Damit sind Sie in der Lage, dem Spieler einen Handelsvertrag anzubieten.

Die Ansiedlungen von anderen Kulturen oder Piraten müssen Sie sich merken, denn diese werden nicht in die Liste aufgenommen, sondern lediglich auf der Übersichtskarte farblich dargestellt. Mit diesen Kulturen kann auch kein Handelsvertrag geschlossen werden (s. S. 44, Handel mit Kulturen).



Nehmen Sie sich Zeit, die besonderen Angewohnheiten der verschiedenen Kulturen und Zivilisationen zu verfolgen. Manche von Ihnen bieten bestimmte Waren billiger an, andere haben eine größere Auswahl an Gütern. Beachten Sie, dass sich durch den Zusammenhang von Anbaumöglichkeiten und Klimazonen schon vorher eine gewisse Auswahl an Partnern bestimmen lässt. Benötigen Sie beispielsweise Lampenöl, werden Sie es auf einer im Norden befindlichen Insel leichter oder billiger erhalten, als in tropischen Gefilden.



Schritt 2: Handelsvertrag abschließen

Ein abgeschlossener Handelsvertrag ermöglicht den Einblick in das Ein- und Verkaufsangebot des Partners. Vorher sind Transaktionen nicht möglich. Bieten Sie einem Spieler einen Handelsvertrag an, indem Sie im Spielermenü auf das Untermenü „Diplomatiestatus“ klicken. Wählen Sie in der Liste den Spieler aus, mit dem Sie handeln wollen. Im Untermenü „Vertragsstatus“ finden Sie das „Handelsvertrag“-Symbol. Klicken Sie es an, um einen Handelsvertrag anzubieten (s. S. 32, Verträge anbieten, annehmen, brechen). Stimmt die andere Zivilisation zu bzw. lehnt sie den Vertrag ab, ändert sich das „Handelsvertrag“-Symbol entsprechend. Bei Abschluss eines Handelsvertrages werden die bis dahin entdeckten Städte des neuen Handelspartners in die Stadtliste aufgenommen.

Schritt 3: Handelswaren festlegen

Stellen Sie fest, welche Waren Sie handeln wollen. Klicken Sie dazu im Infomodus auf Ihr Kontor/Markthaupthaus. In den Untermenüs „Rohstoffe“, „Baumaterialien“, „Bedarfgüter“ und „Waffen“ sind alle in ANNO 1503 verfügbaren Waren aufgelistet. Verschaffen Sie sich anschließend einen Überblick über das Angebot/die Nachfrage Ihres Handelspartners. Per Klick auf einen Stadtnamen in der Stadtliste gelangen Sie zum Kontor/Markthaupthaus des entsprechenden Handelspartners. Wenn Sie das Gebäude im aktivierten Infomodus anwählen, erfahren Sie, was dieser an Waren anbietet und benötigt. Es werden jeweils nur die Waren angezeigt, die der Handelspartner benötigt bzw. verkaufen will. Aufgrund dieser Informationen können Sie nun Ihr Schiff oder den Scout beladen. Begeben Sie sich damit anschließend zum Kontor oder Markthaupthaus des Partners.

Schritt 4: Handel abschließen

Be- bzw. entladen Sie Ihr Schiff bzw. Ihren Scout mit den angebotenen bzw. nachgefragten Waren am Kontor/Markthaupthaus des Handelspartners. Der Verladepfeil wird, sobald die geforderte/vorhandene Menge verladen und kein weiteres Verladen mehr möglich ist, transparent dargestellt. Die Kosten/Einnahmen werden von Ihrem Guthaben abgezogen/gutgeschrieben.



Durch die Einrichtung von Autorouten können Sie regelmäßige Transporte automatisieren (s. S. 46, Automatische Handelsrouten).



Ein Computerspieler reagiert ab einer gewissen Anzahl von Scouts in seiner Stadt eventuell feindselig, da der Scout neben seiner Funktion als Händler immer noch eine militärische Einheit darstellt!

Passiver Handel

Unter „Passivem Handel“ versteht man den Ein- und Verkauf von Waren über das eigene Kontor/Markthaupthaus. Diese werden bei Bedarf von den Handelspartnern oder den Venezianern (Fliegende Händler) geliefert bzw. eingekauft.

Einkauf von Waren



Klicken Sie auf Ihr Kontor bzw. Markthaupthaus. Wählen Sie das Untermenü „Waren einkaufen“ aus. Sie können nun auf eines der leeren Warenfelder klicken oder alternativ über das „Waren hinzufügen“-Symbol die Ware einstellen, die Sie benötigen. Nachdem die Ware in das Einkaufs-Warenfeld übernommen wurde, können Sie mit dem oberen Schieberegler festlegen, bis zu welchem Lagerbestand (in Tonnen) Sie Waren einkaufen möchten. Mit dem unteren Regler stellen Sie den Preis/Tonne ein, den Sie bereit sind, für die Ware zu zahlen.

Die Ware ist nun zum Einkauf eingestellt und wird im Warenfeld mit einem nach unten weisenden Dreieck gekennzeichnet. Bei Lieferung der Ware wird der Preis automatisch von Ihrem Guthaben abgezogen.

Verkauf von Waren

Klicken Sie auf Ihr Kontor bzw. Markthaupthaus. Wählen Sie dort das Untermenü „Waren verkaufen“ aus. Sie können auf eines der leeren Warenfelder klicken oder über das „Waren hinzufügen“-Symbol die Ware einstellen, die Sie verkaufen wollen. Nachdem die Ware in das Verkaufs-Warenfeld übernommen wurde, können Sie mit dem oberen Schieberegler die Menge der Ware einstellen, die mindestens in Ihrem Lager verbleiben soll. Setzen Sie den Regler bspw. auf „25 Tonnen“, dann wird alles, was sich oberhalb (rechts vom Schieberegler) der eingestellten Menge im Lager befindet, verkauft. Mit dem unteren Regler geben Sie den Preis pro Tonne an, den Sie für die Ware haben möchten. Die Ware ist nun zum Verkauf eingestellt und wird mit einem nach außen weisenden Dreieck in den Warenmenüs gekennzeichnet. Bei Verkauf der Ware wird Ihnen der Verkaufserlös automatisch gutgeschrieben.

Die Farbe des im Warenfeld auftauchenden Pfeils gibt an, ob der Preis akzeptabel ist: Ein grüner Pfeil sagt ein gutes Preis-Leistungsverhältnis voraus. Ein gelber Pfeil definiert einen nicht so guten Preis, ein roter Pfeil ist nicht akzeptabel. Die Farbe Rot gilt sowohl für einen zu hohen (Sie werden zu diesem Preis die Ware nicht verkaufen können) als auch für einen zu niedrigen Preis (Sie machen Verlust beim Verkauf der Ware).

Eingestellte Waren löschen



Möchten Sie eine Ware nicht mehr ein- bzw. verkaufen, dann markieren Sie diese im jeweiligen Untermenü und klicken Sie auf „Waren entfernen“.

Handel mit Kulturen

Mit Kulturen (Azteken, Mauren, Eskimos u.a.) kann Tauschhandel betrieben werden, d.h. Ware wird gegen Ware ausgetauscht. Darüber hinaus ist ein Warenaustausch von

Ihrem Schiff aus nur möglich, wenn die Kultur einen Umschlagplatz bzw. einen Kontor an der Küste hat.

Schritt 1: Kultur entdecken

Entdecken Sie eine Kultur mit Ihrem Schiff bzw. Ihrem Scout wie unter „Schritt 1: Handelspartner entdecken“ (s. S. 41, Aktiver Handel, Schritt 1: Handelspartner entdecken) beschrieben. Merken Sie sich den Ort der Ansiedlung, da der Name der Kultur nicht im „Diplomatie“-Status aufgeführt wird.

Schritt 2: Warenangebot und –nachfrage überprüfen

Klicken Sie bei aktiviertem Infomodus auf das Kontor oder das Lager der Kultur, um Einsicht in das Angebot/die Nachfrage zu bekommen. Wenn kein Kontor vorhanden ist, müssen Sie einen Scout einsetzen und den Standort des einheimischen Markthaupthauses ausfindig machen.

Schritt 3: Ware gegen Ware eintauschen

Grundsätzlich muss der Kultur die Ware erst angeboten werden, bevor Sie den Gegenwert an Tauschwaren erhalten. Haben Sie ein Angebot gemacht, können Sie Waren, die dem Gegenwert Ihres gebotenen Gutes entsprechen, eintauschen. Folgen Sie den Anweisungen wie sie unter „Schritt 4: Handel abschließen“ (s. S. 42, Aktiver Handel, Schritt 4: Handel abschließen) beschrieben werden. Geld wird Ihnen dabei nicht abgebogen bzw. gutgeschrieben.

Handel mit den Venezianern (Fliegende Händler)

Die Venezianer sind eine Kultur in ANNO 1503, mit denen Handel ohne Handelsvertrag betrieben werden kann. Dieses Volk ist zudem ein ausgezeichnete Partner, wenn Sie passiv Waren handeln wollen. Die Venezianer verfügen über eine Flotte von Handelsschiffen, die in regelmäßigen Abständen an Ihrem Kontor vorbeisegelt und Ihnen eingestellte Waren anbietet bzw. abkauft. Die Venezianerschiffe sind durch eindeutige Flaggen gekennzeichnet.

Da die Venezianer einen umfassenden Überblick zur gesamten Marktsituation auf Ihrer Inselwelt haben, werden Sie zu jedem Zeitpunkt versuchen, den größtmöglichen Gewinn bei einer Transaktion herauszuholen. Ausschlaggebend ist dabei die Warenmenge, die ein Spieler nachfragt bzw. zum Verkauf anbietet und der Gewinn, den die Venezianer durch diese Transaktion erzielen.

Bilanz



Die Bilanz gibt Ihnen Aufschluss über Ihre finanzielle Situation. In ANNO 1503 wird unterschieden zwischen Stadtbilanz und Gesamtbilanz. Die Handelsbilanz als solche fließt in diese Bilanzen ein, wird jedoch nicht explizit ausgewiesen.

Stadtbilanz

Die Bilanz Ihrer Stadt können Sie einsehen, wenn Sie bei aktiviertem Infomodus auf ein

Kontor oder ein Markthaupthaus klicken und das Untermenü "Stadtstatus" wählen. Die Stadtbilanz berücksichtigt die Einnahmen bzw. Ausgaben aus Warenein- bzw. -verkäufen, die Warenerträge (Einnahmen an Marktständen), die Betriebskosten in Ihrer Stadt sowie die Militärkosten.

Gesamtbilanz

Die Gesamtbilanz all Ihrer Städte ergibt sich aus der Summe aller Stadtbilanzen inklusive der Handelsbilanz. Sie finden diese Bilanz im Spielermenü unter „Spielerinfo“.

Handelsbilanz

Ihre Handelsbilanz errechnet sich aus den Einnahmen von Warenverkäufen abzüglich der Ausgaben für Wareneinkäufe. Sie fließt in die Stadt- bzw. in die Gesamtbilanz ein.

Handel mit Piraten

Wenn Sie mit Piraten handeln wollen, gehen Sie das Risiko ein, angegriffen zu werden. Die Gesetzlosigkeit dieser Freibeuter macht es fast unmöglich, genaue Vorhersagen über ihre Reaktionen zu machen. Dennoch sind Transaktionen mit Piraten manchmal ein einträgliches Geschäft. Piraten produzieren keinerlei Waren. Alle Güter, die sie feilbieten, sind gestohlen oder geraubt. Piratenkontore sind zu jeder Zeit einsehbar, sobald sie entdeckt wurden. Die Warenübergabe funktioniert nach den selben Vorgaben wie beim Handel mit anderen Computerspielern.





Sie sollten die weiße Flagge hissen (s. S. 40, Weiße Flagge hissen) und unbewaffnet sein, wenn Sie sich dem Piratennest nähern. Nur so haben Sie überhaupt eine Chance, handeln zu können. Darüber hinaus könnte die Leistung eines beim Piraten direkt gezahlten Schutzgeldes von Vorteil sein (s. S. 35, Schutzgeld).

Landhandel

Landhandel funktioniert in ANNO 1503 genauso wie der Handel zur See; anstatt der Schiffe wird der Scout eingesetzt, dessen Esel beladen werden kann. Wählen Sie diesen bei aktiviertem Infomodus an, werden die gleichen handelsbezogenen Untermenüs angezeigt, wie sie bei Schiffen zu finden sind. Der Esel hat natürlich nicht annähernd die Ladekapazität eines Schiffes.

Automatische Handelsrouten

Unter Autorouten versteht man in ANNO 1503 das automatische Befahren vorher festgelegter Land- und Wasserwege durch Scouts und Schiffe. Mit dem Scout und seinem Esel organisieren Sie den Landhandel, während Sie Schiffe für den Handel zwischen den Inseln benutzen. Durch die Einrichtung von Autorouten können Sie regelmäßige Transporte automatisieren. Dabei ist es egal, ob Sie mit anderen Parteien handeln oder ob Sie das System für die Transportwege innerhalb Ihrer eigenen Städte benutzen.

Voraussetzung für das Erstellen einer Autoroute ist, dass Sie ein Schiff bzw. einen Scout (Landhandel) besitzen. Eine **Scout-Autoroute** kann nur zwischen Punkten auf einer Insel eingesetzt werden, nie zwischen zwei oder mehreren Inseln. Während beim Handel zur See nur Kontore angelaufen werden können, kann der Scout auf einer Insel sowohl Kontore als auch Markthaupthäuser bedienen.

Vergleichen Sie die Angebote Ihrer Handelspartner nach Preis und Leistung. Es lohnt sich, Preis und Menge über längere Zeit zu beobachten. Auf diese Art lässt sich feststellen, ob die Preispolitik einer Ware stabil ist oder ob sie Schwankungen unterliegt.



Schritt 1: Automatische Handelsroute einrichten

Um eine Autoroute festzulegen, müssen Sie Routenpunkte an Kontore/Markthaupthäuser setzen und diese mit Verladeaktionen belegen. Klicken Sie dazu zuerst Ihr Schiff an. Wählen Sie anschließend im Schiffsmenü das Untermenü „Automatische Handelsrouten“ aus. Klicken Sie dort zuerst auf „Routenpunkt setzen“ und anschließend auf das Kontor. Damit ist der erste Routenpunkt gesetzt. Der Name der entsprechenden Stadt wird gleichzeitig in der Liste im Autorouten-Menü erfasst.

Sie können Stadt- und Schiffsnamen ändern und Sie bspw. nach Ihren Autorouten benennen, die Sie eingerichtet haben (Tabaksrouten, Nahrungsrouten, etc.). Klicken Sie im Stadt- oder Schiffsmenü auf die Planke, in der die Namen stehen und ändern Sie diese nach Belieben.



Die Kontore und Markthaupthäuser, an denen Warentransaktionen durchgeführt werden, müssen in Ihrem Besitz oder Eigentum eines Handelspartners sein. Ausnahme bilden die Venezianer.

Schritt 2: Waren für Autoroute bestimmen

Auf jeder Automatischen Handelsroute können Sie pro Routenpunkt vier Verlade-Aktionen durchführen. Die ersten beiden Aktionen dienen dem Einladen von Waren, die letzten beiden Aktionen dem Ausladen von Waren. Pro Aktion können vier verschiedene Waren verladen werden. Wählen Sie als erstes den gewünschten Routenpunkt in der Liste aus und anschließend die Aktion und die Waren, die an diesem Punkt verladen werden sollen. Klicken Sie auf das erste leere Warenfeld. Wählen Sie aus den oberen Warenkategorien die gewünschte Ware und legen Sie mit dem kleinen Pfeil rechts vom Warenfeld die Menge der zu ladenden Waren fest. Danach legen Sie durch eine erneute Auswahl in der Liste einen weiteren Routenpunkt an, an dem die Ware wieder ausgeladen werden soll. Diesen Vorgang wiederholen Sie für alle Routenpunkte. Die Aktionseinstellungen können nachträglich auf dieselbe Weise jederzeit verändert werden.

Beachten Sie, dass jede Ware, die zum Einladen markiert wurde, auch an einem anderen Ort wieder ausgeladen werden sollte, da sonst der Laderaum irgendwann voll ist. Weitere Waren werden dann nicht mehr eingeladen. Genauso verhält es sich mit dem Ausladen markierter Waren. Diese müssen sich an Bord des Schiffes befinden, bevor Sie ausgeladen werden können. Schlägt ein Verladevorgang mehrmals fehl, werden Sie mit einer Sprachmeldung darauf aufmerksam gemacht. Ein Klick auf das Ereignissymbol unten links bringt Sie zu dem Schiff, das Schwierigkeiten hat.

Schritt 3: Autoroute aktivieren oder stoppen

Führen Sie Schritt 2 und 3 aus, bis Ihre Autoroute steht. Klicken Sie auf das „Anker“-Symbol, um die Route zu starten. Ein erneutes Anklicken des Symbols stoppt die Autoroute und damit auch das jeweilige Schiff, das am nächsten Routenpunkt stehen bleiben wird. Schicken Sie das Schiff, während es eine Autoroute verfolgt, an einen anderen Punkt der Inselwelt, wird die Autoroute unterbrochen, bleibt aber gespeichert. Durch Anklicken des „Anker“-Symbols kehrt das Schiff auf die Route zurück.

Wenn Sie Ihre Autoroute erstellen, kennzeichnen Linien auf der Übersichtskarte die Verbindungen zwischen den Routenpunkten, wenn Sie das Schiff im Infomodus anklicken.

Wegpunkte ändern

Sie können die Wegpunkte der Autoroute verschieben, um die Strecke zu optimieren oder gefährliche Gewässer zu umschiffen. Wählen Sie ein Schiff an, das auf sich auf einer Automatischen Handelsroute befindet. Auf dem Spielbildschirm erkennen Sie die Route, die das Schiff fährt, an den Bojen, die im Wasser schwimmen. Diese Bojen können per Hand versetzt werden. Befindet sich der Mauszeiger über einer Boje, ändert sich die Ansicht zu einer Hand.



Klicken Sie die Boje mit links an und halten Sie die Taste gedrückt. Sie können die Route durch Bewegen der Boje in begrenztem Maße verändern.

Routenpunkte löschen

Wenn Sie Routenpunkte der Autoroute löschen wollen, klicken Sie auf das gleichnamige Symbol im Schiffsuntermenü „Autorouten“. Es wird immer der ausgewählte Routenpunkt inklusive der Einstellungen für die Aktionen gelöscht.



FORSCHUNG

Die Forschung dient in ANNO 1503 der Weiterentwicklung Ihrer Zivilisation und wird in der Schule bzw. Universität praktiziert. Dabei stehen erst in der Universität alle Forschungsweige zur Verfügung. Um die Forschung aufnehmen zu können, benötigen Sie Wissen und Geld!



Wissen

Die Bevölkerung erlangt durch den Besuch von Schulen und Universitäten Wissen, das Sie für Forschungszwecke ansammeln und einsetzen können. Die Menge an Wissen, die Sie anhäufen können, wird durch die Zivilisationsstufe bestimmt. D.h. je weiter Sie in der Zivilisation voranschreiten, desto höher ist die



Mengenkapazität. Wie hoch Ihr Stand an Wissen pro Stadt ist, können Sie sehen, wenn Sie sich über einer Ihrer Städte befinden und im Infomodus das Untermenü „Stadtstatus“ auswählen.

Forschungsorte

Schule

Die Forschung in der Schule ist im Gegensatz zur Universität auf bestimmte Bereiche und Technologien begrenzt.

Universität

In der Universität kann Forschung in allen Forschungsfeldern von ANNO 1503 betrieben werden.

Bibliothek

Die Bibliothek ist ein Gebäude, das erforscht werden muss, bevor es gebaut werden kann. Mit dem Bau einer Bibliothek können Sie den für die jeweilige Zivilisationsstufe festgelegten Grenzwert an Wissen leicht erhöhen. Der Bau weiterer Bibliotheken hat keine weitere Auswirkung auf den Grenzwert.

Forschungsbereiche

Forschung kostet Wissen und Geld und kann in den folgenden Bereichen betrieben werden:

Waffenproduktion

Hier werden militärische Waffentechnologien für Soldaten und Kriegsmaschinen erforscht, wobei zuerst die jeweiligen Produktionsgebäude und danach die Upgrades der Waffen folgen. Beispiele für Gebäude sind die Waffenschmieden, der Bogenmacher und der Kriegsmaschinenbauer. Beispiele für Waffenupgrades sind gehärtete Spitzen für Pfeile und das Radschloss für Musketen.

Militärische Erweiterungen

In diesem Bereich werden Rüstungen und Panzerungen erforscht, darüber hinaus ist Forschung für erweiterte Kriegsmaschinentechnologie möglich. Beispiele für Gebäude sind der Rüstungsbauer und die Kanongießerei. Beispiele für Kriegsmaschinenerweiterungen sind Explosivgeschosse für Kanonen und Mörser.

Marine Techniken

Forschungen in diesem Zweig ermöglichen den Bau größerer Schiffe und den Einsatz von Schiffskanonen.

Zivile Forschung

Dieser Bereich kommt vor allem Ihrer Infrastruktur zugute und fördert die Lebensqualität in Ihren Städten. Beispiele für Zivile Forschung wären der Brunnen, die Feuerwehr, der Medikus, die Bibliothek und die Tiefe Erzmine.

Forschen



Um die Forschung aufzunehmen, klicken Sie Ihre Schule oder Universität im Infomodus mit der linken Maustaste an und wählen Sie einen der erwähnten Forschungszweige aus. Felder, die mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind, können erst erforscht werden, wenn genug Wissen angesammelt wurde. Die mit einem „X“ versehenen Felder tauchen nur im Technologiebaum der Schule auf und zeigen an, dass dieses Feld nur in der Universität erforscht werden kann. Anschließend nehmen Sie die Forschung mit einem Klick auf das entsprechende Forschungsfeld auf. Ein kleiner Fortschrittsbalken zeigt Ihnen an wie die Forschung voranschreitet.

Zu Beginn können Sie nur eine Schlüsseltechnologie pro Bereich erforschen. Sobald Sie dieses Gebiet erforscht haben, öffnet sich der Technologiebaum und Sie erhalten die Möglichkeit, auf weiteren Gebieten zu forschen. Befinden sich Schulen im Einzugsbereich der Universität, können diese fortan ebenfalls alle Gebiete erforschen.


KAMPF

Laut Carl von Clausewitz (preußischer Generalmajor, * 1. 6. 1780, † 16. 11. 1831) ist Krieg ein Akt der Gewalt, um den Gegner zur Erfüllung des eigenen Willens zu zwingen. In ANNO 1503 stellt der Kampf ein machtvolleres aber kostenintensives Mittel dar, mit dem das Spiel taktisch und militärstrategisch entschieden werden kann. Man unterscheidet zwischen dem Kampf zu Land und dem Kampf zur See.



Angriff starten

Wählen Sie mindestens eine Einheit aus, mit der Sie angreifen wollen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit oder auf eine feindliche Infrastruktur. Ihre Einheit wird daraufhin Kampfhandlungen aufnehmen.

 Bäume, eigene Gebäude, Einheiten und Schiffe können angegriffen werden, wenn Sie dabei die „Strg“-Taste gedrückt halten.

Allgemeines

Zustand von Einheiten

Alle militärischen Einheiten (Soldaten, Kriegsmaschinen, Schiffe) haben einen „Lebensbalken“, wenn man Sie anwählt. Daran lässt sich der Gesundheitszustand der Einheiten ablesen. Die Farbe grün zeigt eine vollständige Gesundheit, leert sich der Balken (bei Kampfhandlungen), färbt er sich rot. Der Lebensbalken nimmt ab, je schwerer Einheiten getroffen werden. Sie können Soldaten von einem Sanitäter heilen (s. S. 54, Sanitäter) und Schiffe in der Werft reparieren lassen (s. S. 39, Schiffe reparieren).

Sichtweite

Je nach Einheit, verfügen Soldaten, Kriegsmaschinen und Schiffe über verschiedene Sichtweiten. Davon ist abhängig, wann ein Gegner gesehen werden kann und die Einheit beginnt, zu reagieren.

Reichweite

Die Reichweite von Einheiten muss in erster Linie in Nahkampf- und Fernkampfreichweite unterschieden werden. Bei der Nahkampfreichweite ist meistens die Länge der jeweiligen Waffenart ausschlaggebend. Ein Lanzenknecht hat demnach eine größere Reichweite als ein Schwertkämpfer. Die Reichweite eines Bogenschützen ist größer als die eines Armbrustschützen, dessen Bolzen kann jedoch durch die höhere Wucht mehr Schaden verursachen. Bei Kriegsmaschinen ist die Reichweite ebenso unterschiedlich.

Hoheitsgebiet

Jede Stadt verfügt über ein Hoheitsgebiet. Hoheitsgebiete sind unsichtbare Grenzen, die auch Teile der See vor einer Insel markieren können. Dringen militärische Einheiten in Ihr Hoheitsgebiet ein, werden Sie per Sprachmeldung informiert. Sollten Sie Truppen in fremdes Hoheitsgebiet entsenden, wird ebenfalls eine Sprachmeldung gesendet, die u. U. eine Kriegsdrohung beinhalten könnte.

Auswirkungen des Terrains

Das Terrain, auf dem sich Soldaten und/oder Kriegsmaschinen befinden, hat Auswirkungen auf deren Schnelligkeit sowie auf ihre Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten. Befinden sich Fernkampfeinheiten auf höherem Gelände als der attackierte Feind, hat dies positive Auswirkungen auf die Reichweite der Waffen. Enge Passagen oder schwer zu durchquerende Pässe eignen sich gut für Hinterhalte.

Langgezogene Buchten können, wenn mit Verteidigungsanlagen befestigt, besser geschützt werden. Passen Sie sich den Gegebenheiten der jeweiligen Insel an und überlegen Sie sich, wie Sie deren Beschaffenheit für Ihre Zwecke strategisch ausnutzen können.

Militärkosten

Unter diesen Begriff fallen alle laufenden Kosten Ihres Heeres und Ihrer Flotte. Die Militärkosten pro Stadt können Sie einsehen, wenn Sie ein Kontor oder Markthaupthaus im Infomodus anwählen. Im Untermenü „Stadtstatus“ werden die Militärkosten der Stadt dargestellt. Die gesamten Militärkosten Ihres Reiches werden im Infomodus unter „Spielerinfo“ angezeigt.

Kampf zu Land

Auf festem Boden kann mit Soldaten und Kriegsmaschinen gekämpft werden. Neben beweglichen Einheiten gibt es Anlagen, die zur Verteidigung errichtet werden können.

Soldaten

Soldaten sind Fußeinheiten unterschiedlicher Waffengattungen. Dieser Sammelbegriff schließt auch die Kavallerie, also den Soldaten zu Pferde, sowie den Scout und den Sanitäter ein. Nach Waffengattung kann zwischen Nahkampf- und Fernkampfseinheiten unterschieden werden.

Waffengattungen

Nahkampfseinheiten

Bedienmannschaft

Kavallerie

Lanzenknecht

Pikener

Sanitäter

Scout

Schwertkämpfer


Musketier (Sonderstellung, kämpft mit Schwert und Muskete)

Fernkampfseinheiten

Armbrustschütze

Bogenschütze

Musketenschütze

Wenn Sie „Brandpfeile“ erforscht haben (s. S. 48, Forschung), können Sie mit  Bogenschützen Gebäude des Gegners in Brand setzen. Der Bogenschütze benutzt dabei, je nach Ziel, Brandpfeile gegen Gebäude und normale Pfeile gegen Einheiten.

Manche Waffengattungen sind im Kampf gegenüber anderen Gattungen im Vorteil bzw. im Nachteil. Bspw. haben Lanzenknecht und Pikener aufgrund Ihrer Reichweite im Nahkampf gegenüber der Kavallerie Vorteile.

Soldaten ausbilden

Soldaten aller Waffengattungen werden in Festungen ausgebildet. Um eine Ausbildung aufzunehmen, benötigen Sie Geld sowie die für den Soldatentyp erforderliche Waffe. Beachten Sie, dass die meisten Waffentechnologien in der Schule bzw. in der Universität erforscht werden müssen (s. S. 48, Forschung). Sobald eine Waffenart verfügbar ist, wird die Einheit, die sie verwendet, in der Festung im Untermenü „Soldaten ausbilden“ freigeschaltet.

Starten Sie eine Ausbildung, indem Sie eine Festung und danach einen Soldatentyp im



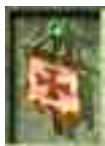
Festungsmenü auswählen. Durch einen Klick in eines der leeren Felder beginnt die Ausbildung. Um eine begonnene Ausbildung abzubrechen, klicken Sie auf das „Ausbildung abbrechen“-Symbol. Je nach Größe Ihrer Festung können unterschiedlich viele Soldaten gleichzeitig ausgebildet werden.

Ein Soldat verursacht laufende Kosten, die Sie, wenn Sie eine Einheit angewählt haben, im Infomodus einsehen können.



Sammelpunkt setzen

Sie können einen Punkt rund um Ihre Festung festlegen, an dem sich Soldaten nach ihrer Ausbildung sammeln. Benutzen Sie dazu das Fahnnensymbol, das Sie im Untermenü „Soldaten ausbilden“ finden. Wählen Sie es aus und klicken Sie im Spielbildschirm auf einen erreichbaren Ort. Wenn Sie keinen Sammelpunkt setzen, sammeln sich die Soldaten vor dem Festungsausgang.



Soldaten bewegen

Um Soldaten zu bewegen, wählen Sie eine oder mehrere Einheiten mit der linken Maustaste einzeln oder mittels eines Rahmens aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle auf der Insel. Ihre Auswahl wird sich dorthin bewegen, wenn der Weg nicht blockiert und/oder das Ziel erreichbar ist. Ein grüner Kreis verweist auf einen erreichbaren Zielpunkt, ein roter Kreis zeigt ein nicht erreichbares Ziel an.

Soldaten auf Schiff laden

Wählen Sie einen oder mehrere Soldaten aus, den/die Sie verladen wollen. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf ein Schiff, das sich dicht an der Küste befinden muss. Ihre ausgewählten Einheiten werden sich daraufhin auf den Weg machen und an Bord gehen.

Soldaten vom Schiff laden

Steuern Sie ein mit Soldaten besetztes Schiff vor eine Küste. Wählen Sie im Schiffsmenü unter „Schiffstatus“ mit einem Klick auf die Felder die Einheiten aus, die sich an Land begeben sollen. Die Einheiten werden dann an Land gesetzt.

Erfahrung im Kampf

Durch Kämpfe und Schlachten sammeln Soldaten Erfahrungen. Dies schlägt sich in Erfahrungspunkten nieder, die eine Einheit stärker im Angriff und widerstandsfähiger in der Verteidigung machen. Erlangt ein Soldat einen Erfahrungspunkt, bekommt er einen gelben Punkt über den Lebensbalken. Ein kampferprobter Soldat kann bis zu drei Erfahrungspunkte sammeln.

Soldaten entlassen

Sie können Soldaten entlassen, um Kosten einzusparen. Wählen Sie die Einheit aus, die Sie entlassen möchten und klicken Sie im Infomodus auf das „Entlassen“-Symbol. Der Soldat stirbt an Ort und Stelle.



Sanitäter/Soldaten heilen

Der Sanitäter ist eine Einheit, die verwundete Soldaten heilt. Er kann wie alle anderen Einheiten in einer Festung ausgebildet werden. Um einen verwundeten Soldaten zu heilen, muss der Sanitäter ausgewählt sein. Mit einem Rechtsklick auf die zu heilende Einheit, nimmt der Sanitäter seine Arbeit auf. Wenn sich verwundete Einheiten im Wirkungsbereich eines Sanitäters befinden, heilt er diese selbstständig. Ein Sanitäter kann auch andere Sanitäter heilen, jedoch nicht sich selbst.

Bedienmannschaft

Um Kriegsmaschinen bewegen und einsetzen zu können, müssen spezielle Einheiten, die so genannten Bedienmannschaften, ausgebildet werden. Dieser Soldatentyp kann wie alle anderen Fußeinheiten in der Festung ausgebildet werden, wird jedoch auch beim Bau einer Kriegsmaschine im jeweiligen Produktionsbetrieb mitausgebildet. Beachten Sie, dass Kriegsmaschinen ohne Bedienmannschaft nicht bewegt und sogar von anderen Parteien übernommen werden können.



Bedienmannschaft einer Kriegsmaschine zuweisen

Wählen Sie eine Bedienmannschaft aus und klicken Sie mit rechts auf die Kriegsmaschine, die benutzt werden soll. Die Einheit verbindet sich daraufhin mit der Maschine.

Bedienmannschaft von einer Kriegsmaschine trennen

Wählen Sie eine Bedienmannschaft aus, die mit einer Kriegsmaschine verbunden ist. Klicken Sie im Infomodus auf das „Von Kriegsmaschine lösen“-Symbol. Die Bedienmannschaft wird daraufhin von der Kriegsmaschine getrennt und ist frei steuerbar.

Angriffsverhalten

Das Angriffsverhalten ist der Befehl an einen Soldaten oder an ein Schiff, in welcher Art eine feindliche Einheit attackiert werden soll. Drei unterschiedliche Angriffsverhalten können gewählt werden:

Passiv: Eine feindliche Einheit wird bekämpft, entfernt sich die Einheit aus dem Wirkungsbereich der eigenen Einheit, wird Sie nicht verfolgt (Beschützen des Standortes hat Vorrang, „Stellung halten“).

Normal: Eine feindliche Einheit wird bekämpft, entfernt sie sich, setzt die eigene Einheit ihr nach bis zu einem bestimmten Punkt, lässt dann aber von ihr ab und kehrt zu ihrem Standort zurück (Beschützen des Standortes ist sekundär, „Vertreiben des Feindes hat Vorrang“).

Aggressiv: Die feindliche Einheit wird solange verfolgt/gejagt bis sie oder die eigene Einheit vernichtet wurde (Beschützen des Standortes hat keinen Vorrang, „Vernichten des Feindes“).



Um ein Angriffsverhalten auszuwählen, müssen Sie zuerst eine oder mehrere der oben genannten Einheiten auswählen. Klicken Sie dann im Infomodus auf einen der drei Zustände. Die Einheiten werden sich daraufhin nach diesem Angriffsmuster verhalten.



Halten Sie die „Alt“-Taste gedrückt, während Sie Ihren Soldaten ein Angriffsziel mit einem Rechtsklick zuweisen, werden die Soldaten alle feindlichen Einheiten auf ihrem Weg zum Ziel bekämpfen.

Kriegsmaschinen

Kriegsmaschinen werden im Gebäude des Kriegsmaschinenbauers und in der Kanonengießerei hergestellt. Kriegsmaschinen müssen erforscht werden (s. S. 48,

Forschung). Jede Kriegsmaschine wird beim Bau mit einer Bedienmannschaft versehen.

Kriegsmaschinen bedienen

Kriegsmaschinen benötigen Bedienmannschaften, damit mit ihnen gekämpft werden kann. Bedienmannschaften können in Festungen trainiert werden. Je nach Maschine werden bis zu zwei Bedienmannschaften benötigt (Zwei Bedienmannschaften sorgen für schnellere Fortbewegung).

Katapult:	mindestens eine Bedienmannschaft
Mörser:	eine Bedienmannschaft
Kanone:	eine Bedienmannschaft
Belagerungsturm:	mindestens eine Bedienmannschaft

Kriegsmaschinen übernehmen

Kriegsmaschinen können von anderen Spielern bzw. Gegnern übernommen werden. Wurde die Bedienmannschaft getötet bzw. steht die Kriegsmaschine des Gegners alleine im Feld, kann sie von eigenen Bedienmannschaften übernommen werden. Wählen Sie eine Bedienmannschaft aus und klicken Sie auf eine gegnerische Kriegsmaschine, nach Ankunft der Einheit gehört diese Ihnen.

Kriegsmaschinen aufgeben

Kriegsmaschinen können aufgegeben werden, um Kosten einzusparen oder um zu vermeiden, dass sie dem Feind in die Hände fallen. Wählen Sie die Kriegsmaschine aus, die Sie aufgeben möchten und klicken Sie im Infomodus auf das „Entlassen“-Symbol.



Kriegsmaschinen auf Schiff laden

Kriegsmaschinen können per Schiff auf andere Inseln transportiert werden. Vor dem Verladen müssen Sie der zu verschiffenden Kriegsmaschine eine Bedienmannschaft zuteilen (s. S. 55, Bedienmannschaft einer Kriegsmaschine zuweisen), um Sie bewegen zu können. Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Schiff. Das Schiff muss sich in unmittelbarer Nähe der Küste aufhalten! Ihre Kriegsmaschine wird sich daraufhin auf den Weg machen und verladen. Eine Kriegsmaschine mit Bedienmannschaft belegt nur ein Mannschaftsfeld im Laderaum des Schiffes.

Kriegsmaschinen vom Schiff laden

Steuern Sie ein mit Kriegsmaschinen beladenes Schiff vor eine Küste. Wählen Sie im Schiffsmenü unter „Schiffstatus“ mit einem Klick auf die Felder die Einheiten aus, die sich an Land begeben sollen. Die Kriegsmaschinen werden daraufhin mit der Bedienmannschaft an Land gesetzt.



Belagerungsturm

Mit dem Belagerungsturm können Soldaten Mauern überwinden. Der Belagerungsturm ist ein wirkungsvolles Werkzeug, wenn es um die Einnahme gegnerischer Städte geht. Bewegen Sie einen Belagerungsturm nahe an eine Stadtmauer

heran. Wählen Sie nun eine gewünschte Anzahl Soldaten aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Belagerungsturm. Die ausgewählten Einheiten benutzen nun den Turm, um auf die Mauer zu gelangen (nicht alle Soldatentypen können dies nutzen). Beachten Sie, dass Stadtmauern zwar begehbar sind, aber über einen Maueraufgang auf der Innenseite verfügen müssen, um die Mauer in Richtung Stadt verlassen zu können.

Verteidigungsanlagen

Unter diesem Begriff sammeln sich alle fest erbauten Anlagen, die dem Schutz einer Stadt und deren Bevölkerung dienen. Dazu zählt auch die Festung. Sie finden diese Gebäude und Infrastrukturen im Baumenü unter „Militärische Anlagen“.

Im Sichtbereich feindlicher Soldaten können keine Gebäude gebaut oder abgerissen werden!



Festung

In der Festung können Soldaten ausgebildet und stationiert werden.

Es gibt drei verschiedene Festungstypen (klein, mittel, groß), die sich in der Menge der auszubildenden und stationierbaren Einheiten unterscheiden. Im Untermenü „Soldaten ausbilden“ werden alle für die Soldaten benötigten Waffen in der oberen Hälfte des Menüs angezeigt. Befinden sich Waffen im Lager der Stadt, wird die Anzahl in Tonnen in den jeweiligen Waffenfeldern des Festungsmenüs mit einem Balken dargestellt. Das Untermenü „Festungsstatus“ zeigt anhand der Anzahl von Feldern, wie viele Soldaten in der Festung stationiert werden können. Um Soldaten in der Festung zu stationieren, wählen Sie eine oder mehrere Einheiten an und klicken mit der rechten Maustaste auf die Festung.

Stadtmauer

Die Stadtmauer ist eine aus Stein errichtete Begrenzung, die feindliche Einheiten davon abhält, in Ihre Städte einzudringen. Darüber hinaus sind Stadtmauern begehbar, d.h.



dort können Soldaten stationiert werden, die angreifende Einheiten attackieren können (s. S. 58, Stadtmauern mit Soldaten besetzen).

Durch den Höhenunterschied haben Fernkampfeinheiten eine größere Reichweite als auf dem Boden befindliche Einheiten.



Stadtmauern errichten

Errichten Sie Stadtmauern nach dem selben Prinzip wie Sie Straßen bauen: Wählen Sie zuerst im Baumenü das Untermenü „Militärische Anlagen“ aus und danach die Stadtmauer. Klicken Sie mit der linken Maustaste im Spielbildschirm auf eine geeignete Stelle. Halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Mauer zu verlängern.

Stadtmauern mit Soldaten besetzen

Sie können Soldaten auf der Stadtmauer stationieren. Dazu benötigen Sie zusätzlich einen Maueraufgang (s. S. 58, Maueraufgang). Senden Sie Ihre Soldaten auf eine Stadtmauer, indem Sie Einheiten auswählen und mit rechter Maustaste auf einen gewünschten Teil der Mauer klicken. Ihre Soldaten werden den Maueraufgang benutzen, um das Ziel zu erreichen. Beachten Sie, dass sich nur manche Soldatentypen auf der Mauer stationieren lassen (Beispiel: Schwertkämpfer, Bogenschütze, Sanitäter usw.).

Maueraufgang

Durch den Maueraufgang können Soldaten auf einer Stadtmauer stationiert werden. Beachten Sie, dass der Maueraufgang mit der Öffnung immer zum Stadttinneren liegen sollte, da sonst gegnerische Einheiten Zugang zu Ihrer Stadt haben. Bauen Sie einen Maueraufgang in Ihre Stadtmauer ein, indem Sie die Anlage im Untermenü „Militärische Anlagen“ auswählen und sie mit einem Linksklick in die Struktur Ihrer Mauer einbetten.

Stadttor

Stadttore sind die Ein- und Ausgänge einer (befestigten) Stadt. Mit einem Linksklick der Maustaste auf ein Stadttor lässt es sich (bei einem Angriff) öffnen und schließen.

Öffnen Sie alle Tore Ihrer Stadt mit der Tastenkombination „Strg+D“. Schließen Sie (im Falle eines Angriffs) alle Tore mit „Alt+D“.

Wachturm



Der Wachturm kann mit bis zu zwei Soldaten besetzt werden. Sinnvoll sind Bogen-, Armbrust- und Musketenschützen. Um Einheiten im Wachturm zu stationieren, müssen Sie diese markieren und mit einem Rechtsklick den Turm auswählen. Eine kleine Fahne zeigt Ihnen, dass sich Soldaten im Turm befinden. Um Einheiten aus dem Wachturm abziehen, klicken Sie das Gebäude im Infomodus an, wählen die Einheiten im Feld mit einem Linksklick aus und klicken Sie mit rechts ein erreichbares Ziel an. Die Soldaten werden daraufhin den Wachturm verlassen.

Kanonenturm

Der Kanonenturm ist die Weiterentwicklung des Wachturms. Er kann im Gegensatz zum Wachturm bis zu zwei Kanonen inklusive Bedienmannschaften aufnehmen (andere Fußeinheiten sind dort ebenso stationierbar, jedoch keine Mörser oder Katapulte). Markieren Sie die Kanone, die von einer Bedienmannschaft bewegt wird und klicken Sie mit rechts auf einen Kanonenturm. Die Einheit wird daraufhin den Turm besetzen. Eine kleine Fahne zeigt Ihnen, dass sich Einheiten im Turm befinden. Ziehen Sie Ihre Einheiten aus dem Turm, indem Sie diese mit links im Infomodus anklicken. In der Menüleiste sehen Sie in den Feldern Ihre Einheiten. Wählen Sie diese mit links an und klicken Sie dann mit rechts auf ein erreichbares Ziel. Die Einheit verlässt daraufhin den Kanonenturm.

Kampf zur See

Auf dem Meer kommen Kriegsschiffe zum Einsatz. Diese können gegen andere

Marineeinheiten eingesetzt werden, eignen sich aber auch für den Angriff gegen küstennahe Infrastrukturen. Wählen Sie mindestens ein Schiff aus, mit dem Sie angreifen wollen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit oder auf eine feindliche Infrastruktur. Ihr Schiff wird daraufhin Kampfhandlungen aufnehmen, vorausgesetzt, es hat Schiffskanonen an Bord.

Kriegsschiffe

Kriegsschiffe werden in der Kleinen bzw. Großen Werft gebaut (s. S. 38, Schiffe bauen). Kriegsschiffe verfügen, je nach Größe, über Schiffskanonen, die entweder beim Bau des Schiffes oder im nachhinein in der Werft aufgeladen werden. Schiffskanonen und Kriegsschiffe größerer Art müssen erforscht werden (s. S. 48, Forschung).

Kriegsschiffe bauen

Kriegsschiffe werden wie Handelsschiffe in Werften gebaut (s. S. 38, Schiffe bauen).

Inseln von der See aus angreifen

Mit Kriegsschiffen können küstennahe Einheiten, Gebäude und Infrastrukturen angegriffen werden. Wählen Sie ein Kriegsschiff aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein gegnerisches Ziel, das sich im Radius der Schiffskanonen befindet. Das Kriegsschiff wird das Ziel daraufhin angreifen.

Formationen

Mit Formationen können Sie Soldaten, Schiffe und Kriegsmaschinen in feste, vordefinierte Positionen bringen. Insgesamt kann aus sechs Formationen gewählt werden, die unterschiedliche Auswirkungen auf Fortbewegung, Angriffs- oder Verteidigungsverhalten haben (Konsultieren Sie die Onlinehilfe, schlagen Sie im Index unter „Formationen“ nach, um detaillierte Informationen zu erhalten). Man benötigt mindestens zwei Einheiten, um eine Formation bilden zu können.



Formationen bilden und auflösen

Ziehen Sie mit der linken Maustaste einen Rahmen um mindestens zwei Einheiten. Im Infomodus kann nun eine Formation gewählt werden. Um eine Formation aufzulösen, wählen Sie das „Gruppe auflösen“-Symbol aus.

MAX DESIGN CREDITS**PROGRAM****Lead Programmer**

Wilfried Reiter

Lead Programmer AI

Albert Lasser

Programmer

Thomas Hochgötz

Michael Schütter

Add. Programming

Gerhard Waldhör

GRAPHIC DESIGN & ANIMATION**Lead Artist**

Martin Lasser

Artists

Claudia Gerhardt

Ulli Koller

Island Design

Karin Höflechner

Marion Lasser

Tester

Manuel Juan Ibañez

Andreas Aigner

Besonderen Dank an

Andras Kavalecz

SUNFLOWERS CREDITS**President**

Adi Boiko

Development Director

Jürgen Reusswig

Producers

Jochen Bauer

Marc Huppke

QUALITY ASSURANCE**QA Manager**

Sascha Ramali

Lead Tester

Michael Backhaus

Testers

Michael Bach

Matthias Bernges

Dario Birovljevic

Erik Boehme

Stefan Christ

Marion Deul

Frank Fay

Peter Kaufmann

Florian Laudensack

Andreas Noll

Rico Ottofülling

Tobias Stey

Tobias Trippel

TEXT & TRANSLATIONS**Content Manager**

Wilhelmine Roth

Ingamertext & Manual

Helge Dörr

Localisation, Manual Layout**& Add. Screens**

Uwe Mathon

PRODUCT SUPPORT**Co-ordination**

Jan Lenski

Stephan Winter

Sound & Music

Alexander Röder

Island- & Scenario Design

Knut Arnold

Matthias Droll

Thomas Emich

Holger Hiernickel

Kai Rathmann

Add. Design

Alexander Frey

Programming

Eike Radunz

Add. Programming

Mario Dörr

Daniel Hohlbach

Add. Artwork

Bleick Bleicken

Michael Kohlbach

PR & MARKETING

Wolfgang Duhr

Sabine Kaiser

Patrick Keller

Nadine Knobloch

Sonja Radke

Susanne Schäfer

Sonja Timm

SALES

Iris Cherry

Patrcia Görgner

IT & WEB

Anja Gruss

Christoph Klempau

Dirk Sachse

CUSTOMER SUPPORT

Lydia Brkic

Anika Flock

ADMINISTRATION

Nuri Aytac

Helga Mentges

Bernd Weger

Ute Ziegler

VOICE PRODUCTION

Studio Ton in Ton

Speakers

Martin Arnhold

Jörg Karrenbrock

Sascha Lucke

Jörg Pasquai

Elke Schützhold

Add. Screens

Alexander Engel

CINEMATICS**VON SPELLCRAFT STUDIO****Character Design,****Modelling & Animation**

Vadim Pietrzynski

Background Modelling

& SpecialFX

Markus Baader

Add. Character Modelling

Markus Henrich

Add. Character Animations

Markus Henrich

Matthias Knappe

SPECIAL THANKS TO**ELECTRONIC ARTS****DEUTSCHLAND**

Uwe Keuchel

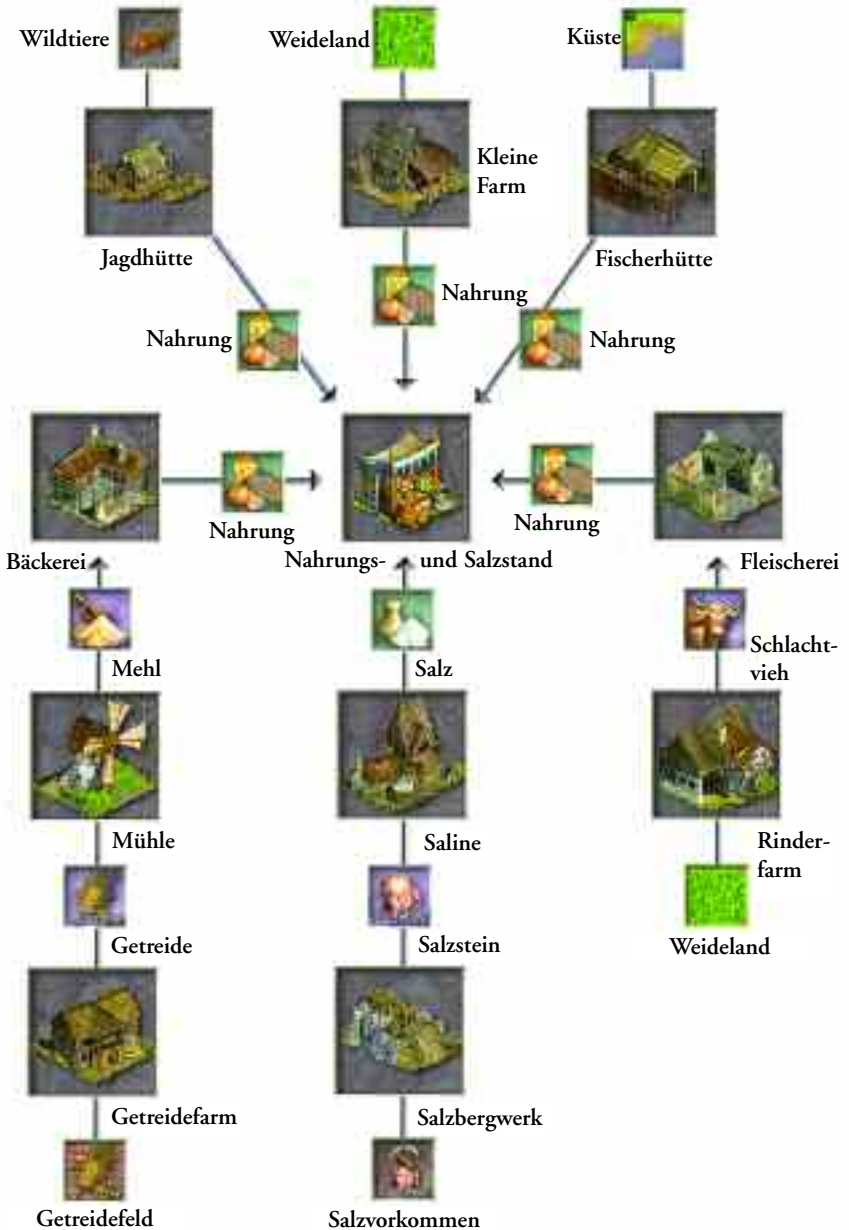
Stephan Lampinen

Jörg Rohrer

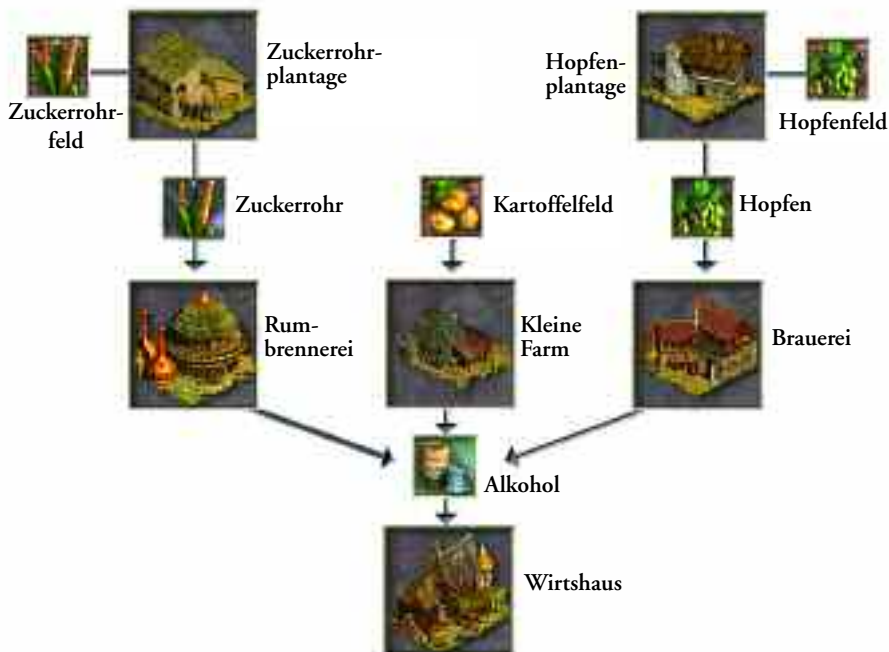
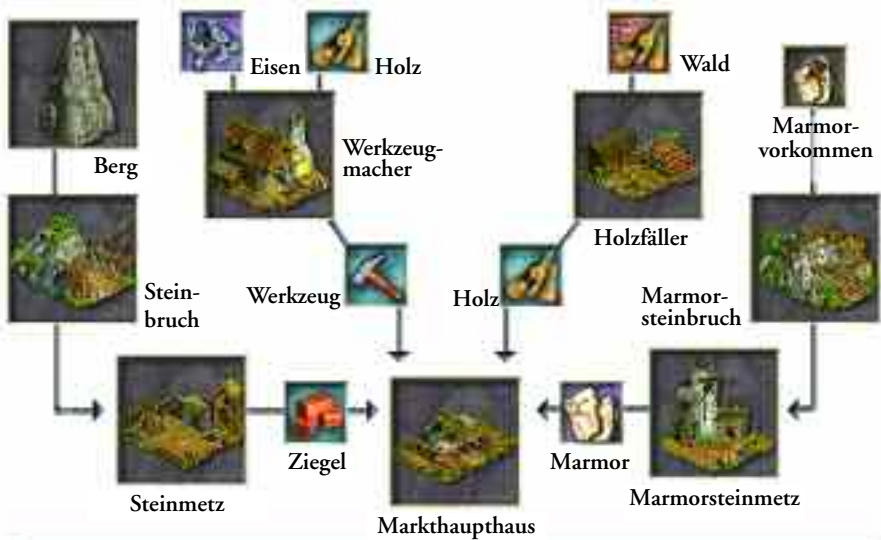
und alle beteiligten Mitarbeitern von
Electronic Arts DeutschlandDr. Gerhard Florin, David Gardner,
Tony Parkes, Frank Sagnier, Max Taylor
und den Agenturen Indigo Pearl,
VKundK**Besonderen Dank an alle Frauen,
Kinder, Ehemänner, Eltern, Freunde,
Bekannte, Hunde und Katzen, die ihre
Lieben in den letzten vier Jahren so oft
entbehren mussten.**

Anhang A: Produktionsketten Nahrung und Salz

63



Baumaterial und Alkohol





Baumwollfeld



Weideland

Baumwoll-
plantage

Schaffarm

Wolle



Webstube



Weberei

Stoff- und Lederstand



Stoffe



Leder



Gerberei

Tierhäute



Jagdhütte



Wildtiere



Kleidungsstand



Seiden-
stoffe



Färberei

Seide



Farben



Indigo-
plantage



Indigofeld

Seiden-
plantage



Seidenfeld

Schneiderei



Pelze



Stoffe

Pelztierjäger



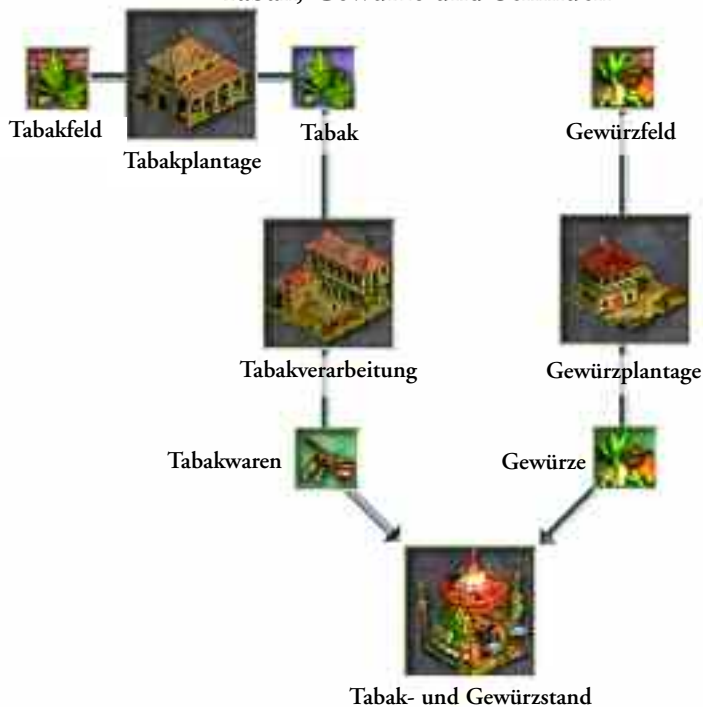
Pelztiere

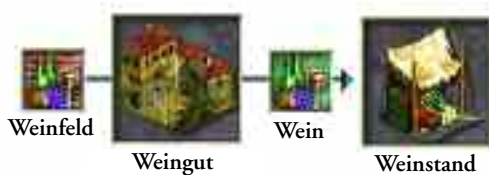
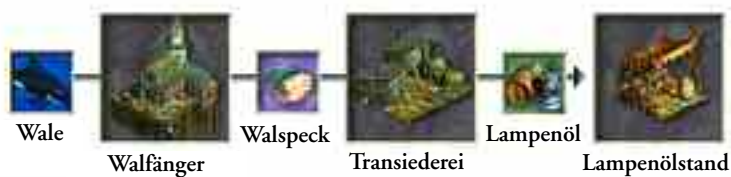


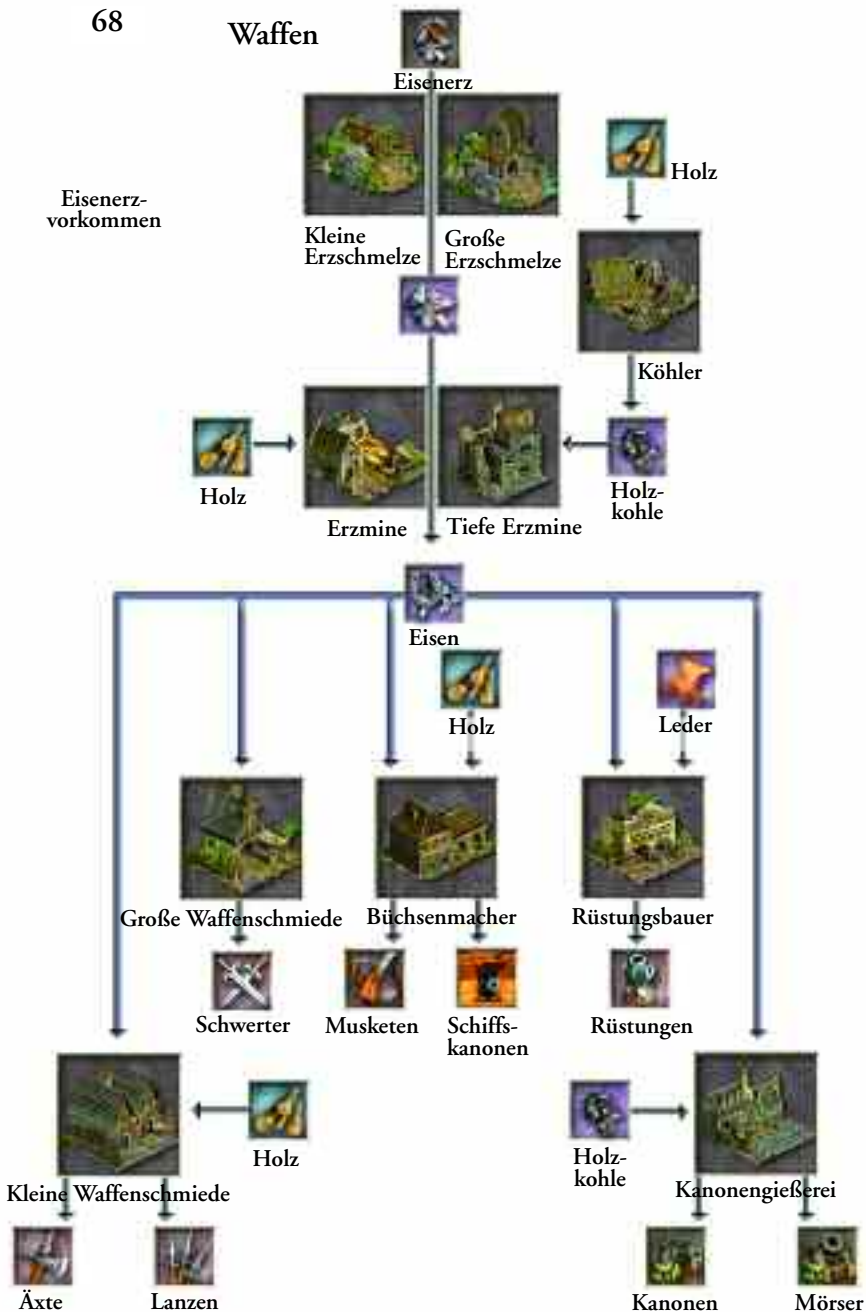
Kleidung

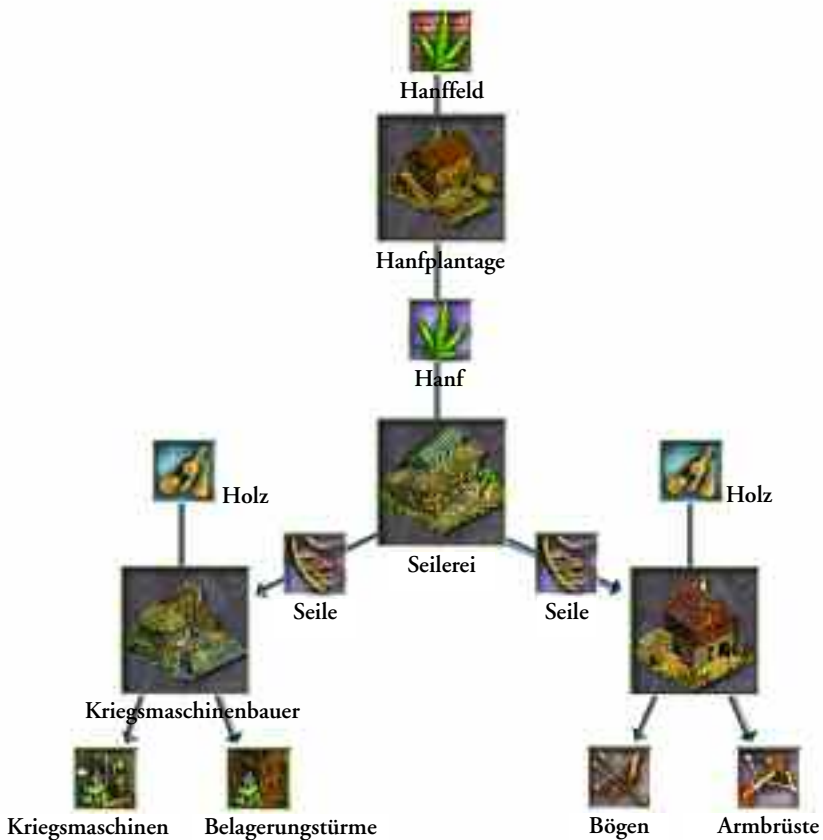


Tabak, Gewürze und Schmuck









Anhang B: Tastaturbelegung

Esc	Diverse Mauszeigermodi abschalten
F1	Hilfe
F2	Zoomstufe 3
F3	Zoomstufe 2
F4	Zoomstufe 1
F5	Normale Spielgeschwindigkeit
F6	Doppelte Spielgeschwindigkeit
F7	Vierfache Spielgeschwindigkeit
F8	Halbe Spielgeschwindigkeit
F9	Schnell Laden
F10	Schnell Speichern
X	Karte im Uhrzeigersinn drehen
Y	Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen
.	Objekt im Uhrzeigersinn drehen
,	Objekt gegen den Uhrzeigersinn drehen
J	Zum aktiven Objekt springen
SPACE	Zum letzten Ereignis springen
M	Scout/Soldaten finden
N	Zum nächsten Scout springen
H	Zwischen eigenen Städten springen
P	Pause
W	Flagge hissen
0-9	Gruppenauswahl
„Strg“ + 0-9	Gruppen selektieren
„Strg“ + D	Alle Stadttore einer Stadt öffnen
„Alt“ + D	Alle Stadttore einer Stadt schließen
„Strg“ + H	Waren über Bord werfen
„Shift“ + H	Einblenden des Bewertungsscreen
„Shift“ + S	Screenshot (Windows TM -Funktion)
O	Optionsmenü
D	Spielermenü
B	Baumenü
S	Schiffliste
C	Stadtliste

Multiplayer Chat:

Alt + 1-8	für jeweiligen Spieler
Alt + 9	für alle Spieler

Technische Hinweise

Technische Hinweise, FAQ's und letzte Änderungen im Spiel, die nicht mehr in das Handbuch eingefügt werden konnten, entnehmen Sie bitte der Datei „Readme.txt“. Sie finden diese auf der „ANNO 1503-CD 1“.

<http://www.anno1503.com>

INDEX

A

Abreißen	28
Aktive Hilfe	16
Aktiver Handel	41
Allgemeines zum Kampf	51
Angriffsverhalten	55
Angriff starten	51
Anhang	64
Aristokraten	24
Auftrag	10
Auslastung von Gebäuden	28
Ausrichten von	
Gebäuden u. Objekten	28
Auswirkungen des	
Terrains im Kampf	51
Automatische Handelsrouten	46
Autoroute aktivieren/stoppen	47

B

Bau eines Kontors	20
Bau eines Markthaupthauses	20
Bau im Inselinneren	21
Baukosten	27
Baumaterial	25
Baumaterialzugang sperren	25
Baumenü	12
Bedienmannschaft	54
Bedienmannschaft einer	
Kriegsm. zuweisen	55
Bedienmannschaft von	
einer Kriegsm. trennen	55
Bedienung	11
Bedürfnisse der Einwohner	23
Beenden, Spiel	14
Beenden, Startmenü	11
Belagerungsturm	56
Berge	19
Bergwerke und Minen	31
Beschimpfen	36
Besiedeln	20
Betriebskosten	27

Bevölkerungszahl	15
Bewerten von Inseln	18
Bewertungsscreen	14
Bewohnte Inseln	19
Bibliothek	49
Bilanz	44
Buchten	19

C

Credits	61
Credits, Startmenü	11

D

Deinstallation	8
Diplomatie	32
Diplomatiestatus	32
Diplomatische Nachrichten	
versenden	36
Drehen der Übersichtskarte	12
Drehen des Spielbildschirms	12

E

Einleitung	7
Einkauf von Waren	43
Einschmeicheln	36
Einwohnerzahl	25
Einzelspieler	10
Einzugsbereich von Gebäuden	26
Einzugsbereich,	
Gesamteinzugsbereich	26
Entdecken	16
Erfahrung im Kampf	54
Erste Schritte, Besiedeln	20
Esel	18

F

Farmen und Plantagen	30
Fernkampfeinheiten	52
Festung	57
Fliegende Händler	44
Formationen	59

Formationen bilden und auflösen . . .	59
Forschen	50
Forschung	48
Forschungsbereiche	49
Forschungsorte	49
Friedensvertrag	33
Fruchtbarkeit	18
Fruchtbarkeitsbalken	27

G

Gebäude	25
Gebäudekategorien	30
Gesamtbilanz	45
Gesamteinzugsbereich	26

H

Handel	41
Handel abschließen	42
Handel mit Kulturen	44
Handel mit Piraten	45
Handel mit Venezianern	44
Handelsbilanz	45
Handelspartner entdecken	41
Handelsschiffe	38
Handelsvertrag	33
Handelsvertrag abschließen	42
Handelswaren festlegen	42
Handwerksbetriebe	31
Hilfesystem und -fenster	15
Hoheitsgebiet	51

I

Inforeiste	15
Infomodus	13
Inhaltsverzeichnis	4
Inseln von der See aus angreifen . . .	59
Inselwelt entdecken	16
Installation	8

K

Kampagne	10
--------------------	----

Kampf	50
Kampf zu Lande	52
Kampf zur See	59
Kanonenturm	58
Klimazonen	18
Kontor	20
Kriegsdrohung	36
Kriegsmaschinen	55
Kriegsmaschinen auf Schiff laden	56
Kriegsmaschinen aufgeben	56
Kriegsmaschinen bedienen	56
Kriegsmaschinen übernehmen	56
Kriegsmaschinen vom Schiff laden	56
Kriegsschiffe	59
Kultur entdecken	44
Kulturen	36
Küstengebäude	31

L

Lager	29
Landhandel	46

M

Marine Techniken	49
Marktstände	23
Marktstände errichten	23
Markthaupthaus	20
Maueraufgang	58
Mehrfachproduktion	29
Mehrspieler	10
Militärbündnis	34
Militärische Anlagen	31
Militärische Erweiterungen	49
Militärkosten	52
Musikauswahl	14

N

Nahkampfeinheiten	52
Neues Spiel, Einzelspieler	10

O

Öffentliche Gebäude	30
Online-Hilfe	15
Optionen, Startmenü	11
Optionsmenü	13

P

Passiver Handel	43
Piraten	37
Piraten aufhetzen	36
Plätze und Straßen	30
Produktionsketten, Anhang	64
Produktionsketten, Besiedlung	22
Profil	9

R

Readme.txt	70
Ressourcenübersicht	11
Routenpunkte löschen	48

S

Sammelpunkt setzen	53
Sanitäter	54
Schätze	19
Schiff be- und entladen	39
Schiff verkaufen	40
Schiffe	38
Schiffe auf Patrouille schicken	60
Schiffe bauen	38
Schiff bewaffnen	39
Schiff finden	39
Schiff reparieren	39
Schiffliste	13
Schule	49
Schutzgeld	35
Scout	52
Scout, Entdecken	17
Scout finden	69
Service und Kontakt	63
Sichtweite	51
Soldaten	52

Soldaten auf	
Patrouille schicken	60
Soldaten auf Schiff laden	54
Soldaten ausbilden	53
Soldaten bewegen	54
Soldaten entlassen	54
Soldaten finden	69
Soldaten heilen	54
Soldaten vom Schiff laden	54
Spiel beenden	14
Spiel fortsetzen	10
Spiel laden	14
Spiel speichern, im Spiel	14
Spielbildschirm	12
Spielerinfo	13
Spielermenü	13
Spielmenü	12
Spielstand löschen	14
Spielstart	9
Sprachmeldungen	14
Stadtinfo	13
Stadtliste	13
Stadtmauer	57
Stadtmauern errichten	58
Stadtmauern mit	
Soldaten besetzen	58
Stadttor	58
Startmenü	9
Stilllegen	28
Straßen	21
Symbolerklärung	6
Systemvoraussetzungen	8

T

Tastaturbelegung, Anhang	69
Technische Hinweise	70
Tribut	35
Tribut fordern	35
Tribut leisten	35

U

Überlastung	28
Übersichtskarte	12
Universität	49

V

Verfügbarkeit von Gebäuden	27
Verkauf von Waren	43
Verträge anbieten, annehmen, brechen	32
Verteidigungsanlagen	57

W

Wachturm	58
Waffen	29
Waffengattungen	52
Waffenproduktion	49
Waffenstillstand anbieten	36
Waren für Autoroute bestimmen ..	47
Waren löschen	43
Waren über Bord werfen	40
Wegpunkte ändern	47
Weiße Flagge hissen	40
Wissen	48
Wohnhäuser	23

Z

Zahlungsaufschub	36
Zieranlagen	31
Zivile Forschung	49
Zivilisationsstufen	24
Zoomen, Spielbildschirm	12
Zoomen, Übersichtskarte	12
Zustand von Einheiten	51

SUNFLOWERS ist eine eingetragene Marke der
SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

Sofern Bezeichnungen nicht besonders kenntlich gemacht worden sind, bedeutet dies
nicht, dass es sich um freie Marken, Namen und/oder Kennzeichnungen,
z.B. im Sinne des Markengesetzes, handelt.
Alle Rechte an der Software, den Grafiken, Texten, Musiken, Illustrationen,
dem Handbuch, etc. vorbehalten.

ANNO 1503 ist eine eingetragene Marke der
SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
ANNO 1503 © 1998-2002
by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

Windows© 98/2000/ME/XP und DirectX™
sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft™ Corporation.

Pentium™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel™ Corporation.

ANNO 1503 verwendet Bink Video.
Copyright © 1997 – 2002 by RAD Game Tools, Inc.