Herzlich willkommen zum offiziellen Strategiebuch zu ANNO 1404!

Nach mehr als dreimonatiger Produktion und hunderten von Spielstunden liefern wir Ihnen nun ein Buch, das nur eins zum Ziel hat: Maximales Spielvergnügen mit ANNO 1404 zu erreichen! Das Buch bietet weit mehr als reine Lösungen. Vielmehr geht es darum, ANNO 1404 in all seinen Facetten komplett zu verstehen, und somit selbst – beinahe virtuos – mit Problemstellungen eigenhändig fertig zu werden. Sie werden schnell merken, dass wir nicht einfach nur dirigieren, dies oder jenes zu tun. Wir erklären jede Aktion, damit Sie begreifen, wie ANNO 1404 funktioniert.

Das Buch richtet sich an Einsteiger und Fortgeschrittene gleichermaßen. Denn in jedem Kapitel ist – unabhängig von der Spielerfahrung – für jeden etwas dabei. Einsteiger können sich in Kapitel 1 mit allen Elementen von ANNO 1404 vertraut machen – und zwar in der Reihenfolge, in der sie auch im Spiel auftauchen. Erfahrene Spieler erhalten durch die Tipp-Boxen wertvolle Anregungen und Hinweise. Wenn Sie mit der Kampagne beginnen wollen, finden Sie in Kapitel 2 alle wichtige Informationen, mit denen Sie selbst auf „schwer" siegreich sind. Kapitel 3 erklärt Ihnen, wie Sie in den Szenarien und im Endlosspiel gegen die Computerspieler bestehen. Wenn Sie alle Erfolge erreichen und sich mit allen Medaillen und Titeln schmücken möchten, offenbart Ihnen Kapitel 4, was zu tun ist – sichern Sie sich auch alle versteckten Erfolge. Einen guten Vergleich über alle Gebäude, Schiffe, Aufträge und Items ermöglicht schließlich Kapitel 5, in dem alle Informationen in Tabellenform übersichtlich zusammengefasst sind.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß auf Ihrer abenteuerlichen Entdeckungsreise und hoffen, dass sich dieses Buch als Ihr treuer und ständiger Wegbegleiter bewähren wird.

Ihr Future Press Team

Inhalt

Kapitel 1: Spielablauf 2

Grundlagen des Spiels 4
Die drei Spielmodi 4
Die Schwierigkeitsgrade 5
Der Spielbildschirm 7
Die Aufbauphase: Bauern, Bürger und Nomaden 8
Der Aufbau einer Siedlung 8
Warenerzeugung 10
Orient und Okzident 14
Ruhm und Ansehen 15
Steuern und Finanzen 19
Der Aufstieg von Wohnhäusern 21
Schiffsbau und Schiffsrouten 24
Das Besiedeln neuer Inseln 28
Handel 30
Aufträge 35
Patrizier und Gesandte 41
Komplexe Produktionsketten 41
Kämpfe auf See 53
Kämpfe an Land 62
Adlige 79
Monumente 79
Für ANNO-Veteranen: Änderungen gegenüber ANNO 1701 82
Allgemeine Tipps und Tricks 84
Platz sparendes Gruppieren von Feldern und Gebäuden 84
Das Anhalten der Produktion 92
Mangel und Überschuss vermeiden 94
Neutrale Inseln und Gebäude 97
Die neutralen Inseln 97
Die neutralen Gebäude 101
Bettler und Gesetzlose 108

Kapitel 2: Die Kampagne 110

Mission 1: Ein Manifest des Glaubens 112
Mission 2: Im Zeichen des Kreuzes 116
Mission 3: Aufbruch ins gelobte Land 121
Mission 4: Die verlorenen Kinder 131
Mission 5: Ein Sturm bricht los 142
Mission 6: In der Falle 155
Mission 7: Der Mann mit der Maske 168
Mission 8: Säulen der Gerechtigkeit 179

Kapitel 3: Szenarien und Endlosspiel 198

Die Wahl der Einstellungen 200
Die Wahl der Startinsel 212
Diplomatie 214
Die Errungenschaften 218
Die Siegbedingungen 223
Die Szenarien 227
Szenario 1: Kurfürst 228
Szenario 2: Baumeister 228
Szenario 3: Diplomat 230
Szenario 4: Gildenmeister 231
Szenario 5: Heerführer 233
Szenario 6: Imperator 234

Kapitel 4: Geheimnisse der Inselwelt 236

Erfolge 238
Auf der Suche nach versteckten Erfolgen 239
Ein zweiter Hinweis auf versteckte Erfolge 239
Die Tabelle mit sämtlichen Erfolgen 240
Titel und Medaillen 246
Bonusinhalte 247
Weitere versteckte Dinge 250

Kapitel 5: Listen und Tabellen 252

Baukosten 254
Liste der Gebäude 257
Liste der Schiffe 270
Versorgung der Bevölkerung 272
Übersicht der Aufträge 273
Übersicht der Items 288

Kapitel 1:

Spielablauf

Dieses Kapitel behandelt alles, was die drei Spielmodi von ANNO 1404 gemeinsam haben: Es ist immer wichtig, einträgliche Siedlungen mit funktionierenden Produktionsketten aufbauen zu können, über das Besiedeln neuer Inseln Bescheid zu wissen und zum Führen von Kämpfen in der Lage zu sein. Auf die Besonderheiten von Kampagne, Szenarien und Endlosspiel wird in den gleichnamigen Kapiteln 2 und 3 ausführlich eingegangen.

Wenn Sie mit irgendeinem Element von ANNO 1404 Schwierigkeiten haben oder mehr darüber erfahren möchten, können Sie hier gezielt nachlesen, wie Sie damit umgehen. Der Aufbau des Kapitels orientiert sich am Ablauf einer Partie; alles taucht also ungefähr in der Reihenfolge auf, in der Sie auch im Spiel damit zu tun bekommen werden. Möchten Sie sich eingehend mit dem Spiel vertraut machen? Dann lesen Sie einfach das gesamte Kapitel. Wenn Sie schon einige Partien gespielt haben, weisen die abgesetzten Textboxen Sie auf Dinge hin, die Sie vielleicht noch nicht herausgefunden haben. Auch der Abschnitt „Allgemeine Tipps und Tricks“ ab Seite 84 bietet Ihnen Hinweise und Analysen, mit denen Sie Ihre Strategien weiter verbessern können.

Entwickler-Tipp
Dirk Riegert,
Lead Game Designer

Mein Tipp: lassen Sie sich Zeit!

ANNO 1404 kommt langsam, aber gewaltig! Es ist ein Spiel, bei dem es viel zu entdecken gibt; bei dem man große spielerische Freiheiten genießt und das einen zahlreiche Stunden fesseln wird.

Versuchen Sie anfangs nicht, zu viele Ziele zeitgleich zu verfolgen. ANNO ist kein besonders schnelles Spiel. Es geht nicht darum, innerhalb kürzester Zeit alle verfügbaren Gebäude zu errichten oder Inseln zu besiedeln. Das Spieltempo passt sich in weiten Teilen Ihrem Rhythmus an. Es gilt daher die Faustregel: je weniger vertraut Sie mit dem ANNO-Spielprinzip sind, desto langsamer sollten Sie voranschreiten. Lernen Sie das Spiel in aller Ruhe kennen und erforschen Sie seine zahlreichen Möglichkeiten!

Zum Einstieg eignen sich insbesondere die Kampagne oder das Szenario „Kurfürst". Sie werden erstaunt sein, wie viele Möglichkeiten und Kniffe sich selbst hinter scheinbar einfach gestrickten Spielelementen verbergen.

Auch Kennern der ANNO-Reihe empfehle ich zu Beginn ein eher gemächliches Tempo und genaues Hinsehen. Zahlreiche größere und kleinere Änderungen an der altbewährten Spielmechanik halten zum Teil unerwartete Überraschungen und neue Herausforderungen parat.

Grundlagen des Spiels

Im folgenden Abschnitt werden die wichtigsten Elemente von ANNO 1404 genau erklärt. Wer sich mit der ANNO-Reihe bereits gut auskennt, dem wird eventuell die kurze Übersicht über die Neuerungen im Abschnitt „Für ANNO-Veteranen: Änderungen gegenüber ANNO 1701" ab Seite 82 genügen. Liegt die letzte ANNO-Partie schon länger zurück, eignet sich der folgende Abschnitt allerdings auch bestens, um die Spielkenntnisse aufzufrischen und zu vertiefen.

Die drei Spielmodi

In ANNO 1404 stehen drei verschiedene Spielmodi zur Wahl: Kampagne, Szenarien und Endlosspiel [Bild 1]. Die Kampagne umfasst acht Kapitel (oder Missionen), die über eine Hintergrundgeschichte miteinander verbunden sind. Das Endlosspiel ist eine individuell gestaltete Partie, in der Sie die Siegbedingungen, die Anzahl der Gegner und vieles Weitere selbst festlegen können. Bei den sechs Szenarien handelt es sich im Wesentlichen um Endlosspiele mit vorgegebenen Einstellungen. Wenn Sie im Hauptmenü „Schnellstart" wählen, wird die erste Kampagnenmission auf „Leicht" gestartet – nachdem bereits ein Spielstand existiert, ändert sich diese Schaltfläche zu „Letzter Spielstand" und setzt die zuletzt gespeicherte Partie fort.

1 *Vom Hauptmenü aus kann ein neues Spiel in einem der drei Spielmodi gestartet werden.*

Womit fange ich am besten an?

Sowohl das erste Szenario, „Kurfürst", als auch die ersten Kampagnenmissionen eignen sich zum Kennenlernen des Spiels. Während die Baumöglichkeiten in der Kampagne erst nach und nach eingeführt werden, kann man bei „Kurfürst" nach Belieben ohne Gegner vor sich hin bauen und alles erproben. Lord Richard Northburgh fungiert hier wie da als Berater und erklärt neue Möglichkeiten, sobald sie zur Verfügung stehen. Wenn Sie die ANNO-Reihe noch nicht kennen, sollten Sie sich in den Kampagnenmissionen „Ein Manifest des Glaubens" bis „Die verlorenen Kinder" oder „Ein Sturm bricht los" (1 bis 4 oder 5) auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" Schritt für Schritt mit den Grundlagen des Spiels vertraut machen. Erfahrene ANNO-Spieler können sich beim Szenario „Kurfürst", bei dem es um den Aufbau einer prosperierenden Siedlung geht, in aller Ruhe die meisten Neuerungen ansehen.

Die Kampagne

Vor allem auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" ist die Kampagne eine gute Möglichkeit, alle grundlegenden Elemente von ANNO 1404 schrittweise kennen zu lernen [Bild 2]. In den ersten Kampagnenmissionen werden die komplexeren Aspekte des Spiels zunächst ausgespart; Sie können sich nach und nach auf Neues konzentrieren. In den letzten der acht Kampagnenmissionen finden Sie bereits große Siedlungen vor, in denen Neueinsteiger auch auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" eventuell Probleme haben, die Übersicht zu behalten. Geht es Ihnen in der Kampagne noch zu schnell, können Sie sich im Szenario „Kurfürst" beliebig viel Zeit lassen, um eine größere Siedlung aufzubauen und alles, was damit verbunden ist, zu üben.

Die Szenarien

Die sechs Szenarien können Sie als Endlosspiele mit fest vorgegebenen Siegbedingungen und Spieleinstellungen betrachten. Es gibt je zwei Szenarien mit einfacher, mittlerer und hoher Schwierigkeit. Um Erfolg zu haben, müssen Sie etwa eine bestimmte Geldmenge, eine bestimmte Einwohnerzahl und/oder eine bestimmte Zahl von Adligen erreichen. Zum Kennenlernen von ANNO 1404 eignet sich vor allem das Szenario „Kurfürst", in dem Sie ohne Gegner oder Korsaren in Ruhe bauen können [Bild 3].

Das Endlosspiel

Für einen enorm hohen Wiederspielwert sorgen die zahlreichen verschiedenen Einstellungen des Endlosspiels. Hier können Sie ganz nach Belieben festlegen, welche Bedingungen für einen Sieg nötig sind, wie die Inselwelt aussehen soll, mit welchen Gegnern Sie es zu tun bekommen und was Ihnen zu Beginn zur Verfügung steht [Bild 4]. Bauen Sie gern ungestört an Ihrer perfekten Siedlung oder suchen Sie lieber die Konfrontation unter widrigsten Umständen? Passen Sie das Endlosspiel von ANNO 1404 einfach an Ihre persönlichen Vorlieben an!

2 *Mit dieser kleinen Siedlung beginnen Sie die Kampagnenmission „Ein Manifest des Glaubens".*

3 *Beim Szenario „Kurfürst" besitzen sie zu Anfang ein Kontor und eine Insel mit viel Platz.*

4 *Ein Endlosspiel können Sie auch mit der Suche nach einer geeigneten Startinsel beginnen.*

Die Schwierigkeitsgrade

In allen Spielmodi von ANNO 1404 können Sie das Spiel unterschiedlich schwierig gestalten, allerdings unterscheidet sich die Benutzung der Schwierigkeitsgrade je nach Spielmodus ein wenig.

Die Kampagne

In der Kampagne wählen Sie zu Beginn jeder Mission zwischen „Leichte Startbedingungen", „Mittlere Startbedingungen" und „Schwere Startbedingungen". Abhängig von Ihrer Wahl ändern sich der Modus der Baukostenrückerstattung, Ihr Startguthaben und die Waren, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung stehen. In der letzten Kampagnenmission variiert außerdem das Zeitlimit mit dem Schwierigkeitsgrad, und bei „Leicht" erhalten Sie dort zu Beginn ein Kleines Handelsschiff. Alle übrigen Parameter der Missionen bleiben gleich. In der Tabelle „Startbedingungen für Kampagnenmission 1" sehen Sie exemplarisch, wie sich die Startbedingungen für Mission 1 unterscheiden.

STARTBEDINGUNGEN FÜR KAMPAGNENMISSION 1

Startbedingung	Baukostenrückerstattung	Geld	Werkzeug	Fisch
Leicht	volle	12000	12t	15t
Mittel	halbe	6000	10t	12t
Schwer	keine	2000	8t	10t

Der Modus der Baukostenrückerstattung legt fest, ob und wie viel der Baukosten Sie zurückerhalten, wenn Sie Gebäude abreißen. Bei voller Baukostenrückerstattung wandern die zum Bauen verbrauchten Materialien zurück in Ihr Kontor und das aufgewendete Geld zurück auf Ihr Konto, wann immer Sie ein Gebäude abreißen. Das ist vor allem dann praktisch, wenn Sie das Spiel noch nicht gut kennen und Gebäude ab und zu ungünstig platzieren: Reißen Sie sie einfach ab und bauen Sie sie neu; es geht kein Material und kein Geld verloren. Bei halber Baukostenrückerstattung erhalten Sie nur die Hälfte der aufgewendeten Materialien und des eingesetzten Geldes zurück, bei „keine Baukostenrückerstattung" gar nichts. Hier empfiehlt es sich, Übung im effektiven Platzieren von Gebäuden zu haben, denn durch Abriss und Neubau von Gebäuden verlieren Sie Baumaterialien und Geld.

Das Startguthaben und die zu Beginn verfügbaren Waren haben Einfluss darauf, wie schnell Sie eine Siedlung aufbauen können oder wie schnell die Wirtschaft einer schon zu Beginn verfügbaren Siedlung in Gang kommt. Anders als im Endlosspiel sind die Startbedingungen bei den Kampagnenmissionen nur „im Paket" wählbar: Wenn Sie volle Baukostenrückerstattung wollen, haben Sie auch ein hohes Startguthaben und zu Beginn viele Waren. Eine Übersicht über die Startbedingungen der Missionen finden Sie im Kapitel „Die Kampagne" zu Beginn jeder Mission.

Die Szenarien

Auch bei den Szenarien gibt es Schwierigkeitsgrade, die jedoch fest mit dem jeweiligen Szenario verknüpft sind. Ihnen stehen je zwei Szenarien mit einfacher, mittlerer und hoher Schwierigkeit zur Wahl [Bild 1]. Da die Rahmenbedingungen eines Szenarios die Schwierigkeit automatisch vorgeben, können Sie „Kurfürst" nicht auf „Schwer" spielen und „Imperator" nicht auf „Leicht".

Das Endlosspiel

Vor Beginn eines Endlosspiels können Sie sich zunächst für ein „Leichtes Spiel", „Normales Spiel" oder „Schweres Spiel" entscheiden. Klicken Sie dann auf „Spiel starten", so beginnt eine Partie mit den Standard-Einstellungen des jeweiligen Schwierigkeitsgrades.

Mit „Einstellungen anpassen" können Sie den Schwierigkeitsgrad aber auch individuell an Ihre Vorlieben anpassen. Viele verschiedene Elemente, denen ein fester Schwierigkeitswert zugeordnet ist, lassen sich an- und abschalten oder auf gewünschte Parameter festlegen. So haben Sie etwa die Wahl zwischen null bis drei leichten, normalen oder schweren Computerspielern [Bild 2]. Die Summe der Schwierigkeitswerte wird unten in einem Balken angezeigt und bestimmt den Schwierigkeitsgrad, mit dem das Spiel die Partie bei den Erfolgen wertet:

0-555	Leicht
556-1110	Mittel (normal)
1111-1665	Schwer

1 *Jedes der sechs Szenarien besitzt einen festen Schwierigkeitsgrad, der nicht geändert werden kann.*

2 *Aus diesen zehn Computerspielern können Sie bis zu drei wählen.*

Neben Anzahl und Gewieftheit der Computerspieler wirken sich auch die gewählten Einstellungen bei folgenden Optionen auf den Schwierigkeitsgrad der Partie aus: „Korsaren", „Startverträge", „Inselgrößen", „Fruchtbarkeiten", „Inselschwierigkeit", „Rohstoffe", „Neutrale Kräfte", „Baukostenrückerstattung", den fünf Katastrophen, „Aufträge", „Startposition", „Startruhm", „Startguthaben", „Startitem" und „Aufgedeckte Karte". Keinen Einfluss darauf haben die Kartengröße und die Siegbedingungen. Eine ausführliche Erklärung der verfügbaren Optionen finden Sie im Abschnitt „Die Wahl der Einstellungen" des Kapitels „Szenarien und Endlosspiel" ab Seite 200.

Dank des anpassbaren Schwierigkeitsgrades können Sie sich in einem Endlosspiel beispielsweise für volle Baukostenrückerstattung entscheiden und trotzdem eine schwere Partie spielen, indem Sie genug andere schwere Optionen aktivieren. Umgekehrt können Sie sich einen schweren Computergegner aussuchen, sich aber durch die anderen Optionen einen so großen Startvorteil verschaffen, dass die Partie relativ leicht bleibt.

Obwohl es also je nach Spielmodus nicht ganz dasselbe ist, werden wir im Folgenden der Einfachheit halber nur auf die Schwierigkeitsgrade „Leicht", „Mittel" und „Schwer" Bezug nehmen.

Der Spielbildschirm

1 Die Spielwelt kann in drei verschiedenen Zoomstufen dargestellt werden. Wechseln Sie mit dem Mausrad zwischen ihnen oder drücken Sie F2/F3/F4, um direkt zur nahen/mittleren/entfernten Zoomstufe zu springen. Die Tasten Bild auf/Bild ab erlauben sogar einen stufenlosen Wechsel. In der nahen Zoomstufe sind Gespräche und Geräusche zu hören, aber für das Platzieren von Gebäuden eignen sich die mittlere und die entfernte Zoomstufe besser. Zusätzlich gibt es eine Postkartenansicht ohne Bedienelemente, die Sie mit F1 aktivieren können, um dann mit den Pfeiltasten über die Spielwelt zu schweben.

2 In der Infoleiste sehen Sie (von links nach rechts) Ihre Goldmünzen, Ihren Ruhm und die Vorräte an den Baumaterialien Holz, Werkzeug, Stein, Glas und Mosaik, die auf der gerade sichtbaren Insel verfügbar sind. Stein, Glas und Mosaik werden erst angezeigt, sobald Sie über diese Materialien verfügen. Beachten Sie, dass sich die Anzeige für die Baumaterialien ändert, wenn Sie zu einer anderen Insel springen, weil Sie Baumaterialien immer nur da einsetzen können, wo diese gelagert werden. Ihre Goldmünzen können Sie hingegen überall ausgeben, ohne sie verschiffen zu müssen.

Tipp

Die Infoleiste ist anpassbar. Sie können aus einem Kontor beliebige Waren hineinziehen, deren Lagerbestand Sie im Auge behalten möchten. Waren, deren Lagerbestand Sie nicht interessiert, lassen sich durch Hinausziehen entfernen.

3 Die Fruchtbarkeitsanzeige gibt an, für den Anbau welcher Pflanzen die gerade sichtbare Insel geeignet ist. Ein Fragezeichen bedeutet, dass sie die Insel mit Saatgut für eine weitere Pflanzenart fruchtbar machen können. Mit einem Linksklick auf die Fruchtbarkeitsanzeige können Sie eine Übersicht über die auf der Insel zu findenden Rohstoffe (Stein, Sole, Kohle, Eisen, Pelze, Quarz, Kupfer, Gold, Perlen) ein- und ausklappen.

4 Hier, im so genannten Dritte-Parteien-Fenster, erhalten Sie Nachrichten von Lord Richard Northburgh, Großwesir Al Zahir, anderen Nichtspielercharakteren oder Ihren Mitspielern. Einfache Nachrichten können Sie mit einem Klick auf das Häkchen schließen. Viele Aufträge hingegen können Sie mit dem Häkchen annehmen oder mit dem Kreuz ablehnen. Wenn Sie ein Objekt in der Spielwelt auswählen, werden in diesem Fenster Informationen über das Objekt angezeigt. Treffen währenddessen Nachrichten ein, sehen Sie diese erst, wenn Sie das Objekt abwählen.

5 Diese als Nachrichtensystem bezeichnete Leiste enthält Symbole für Ereignisse (oben) und Aufträge (unten). Normalerweise werden drei Symbole in jedem Bereich angezeigt, Sie können die beiden Endstücke jedoch nach oben und unten ziehen, um sich mehr Symbole anzeigen zu lassen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Symbol halten, werden Informationen dazu eingeblendet. Ein Linksklick auf ein Symbol bringt Sie an den Ort eines Ereignisses oder öffnet das Auftragsbuch (F8), ein Rechtsklick löscht das Symbol aus der Leiste.

Tipp

Entfernen Sie Ereignisse, um die Sie sich gekümmert haben, mit Rechtsklicks aus der Leiste. So stellen Sie sicher, dass alles, was in der Leiste zu sehen ist, auch wirklich Ihrer Aufmerksamkeit bedarf. Erledigte Aufträge verschwinden automatisch aus der Leiste.

6 Auf der Minimap (Minikarte) ist die gesamte Spielwelt zu sehen. Ein Linksklick zentriert die Ansicht auf den betreffenden Ort, mit einem Rechtsklick können Sie einem Schiff den Befehl geben, sich an den betreffenden Ort zu begeben. Über der Minikarte werden Ihre Bevölkerungszahl und Ihre Bilanz angezeigt. Halten Sie den Mauszeiger über das Sanduhr-Symbol, um sich Uhrzeit und Spielzeit anzeigen zu lassen. Mit dem Kontor- und dem Schiffssymbol können Sie Ihre Kontore bzw. Schiffe durchschalten (K/Tab). Das Pfeilsymbol dient zum Einnorden der Ansicht (Pos1).

Die sechs Symbole am unteren rechten Bildschirmrand werden zusammen als Zentrales Menü bezeichnet (nicht alle davon sind in der Kampagne verfügbar):

7 Das linke Symbol öffnet das Baumenü (B). Hier können Sie auswählen, welche Gebäude Sie errichten möchten. Es werden nur die Gebäude angezeigt, die Ihnen bereits zur Verfügung stehen. Oben rechts im Baumenü (neben dem Schild) sehen Sie, über wie viele Militärpunkte Sie verfügen. Der Knopf darunter wechselt zwischen Sortierung nach Zivilisationsstufe und Sortierung nach Gebäudetyp.

8 Die Spitzhacke aktiviert den Abrissmodus (V), in dem Sie Gebäude und Wege entfernen können. Je nach gewähltem Modus der Baukostenrückerstattung erhalten Sie die vollen, die halben oder keine Baukosten der abgerissenen Gebäude zurück. Mit einem Rechtsklick verlassen Sie den Abrissmodus wieder. Ein einzelnes ausgewähltes Gebäude kann auch mit der Entf-Taste abgerissen werden.

9 Das dritte Symbol von links blendet das Diplomatiemenü (F7) ein. Hier können Sie mit Ihren Mitspielern verhandeln.

10 Mit dem Stern gelangen Sie zur Routenplanung für Ihre Schiffe. In der Mitte ist eine Übersichtskarte der Spielwelt zu sehen. Mit den Filtern am oberen Rand können Sie festlegen, was alles angezeigt werden soll. Die Schaltflächen rechts ermöglichen es, automatische Transportrouten einzurichten und zu ändern.

11 Der Schild öffnet das Menü der Errungenschaften (F10), in dem Sie Ihren Ruhm gegen bestimmte Vorteile eintauschen können.

12 Die beiden Zahnräder ganz rechts gewähren Zugriff auf die Spieloptionen: Ein Linksklick blendet 5 weitere Symbole ein, das Auftragsbuch (F8), die Übersicht der Städte, Flotten, Armeen, das Aktionsarchiv, den Pipettenmodus (N) und das Optionsmenü (Esc, wenn nichts ausgewählt ist).

Die Aufbauphase: Bauern, Bürger und Nomaden

Hier erfahren Sie, mit welchen ersten Schritten Sie in ANNO 1404 funktionierende Siedlungen auf nördlichen wie auch südlichen Inseln aufbauen. Sie lernen die Unterschiede zwischen Orient und Okzident kennen und werden mit den wichtigsten Konzepten des Spiels vertraut gemacht. Wenn nicht anders erwähnt, sind alle Informationen und Aufbaustrategien unabhängig vom Spielmodus gültig.

Der Aufbau einer Siedlung

Zu Beginn eines neuen Spiels steht Ihnen normalerweise ein Kleines Kontor auf einer ansonsten weitgehend oder völlig unbebauten Insel zur Verfügung [Bild 1]. Wie gut das Kontor gefüllt ist, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Im Endlosspiel können Sie auch mit einem Schiff starten und sich eine Insel aussuchen, die Sie besiedeln möchten. Da die Auswahl einer Startinsel nur in einem Endlosspiel und in einigen Szenarien möglich ist, werden die Kriterien, nach denen Sie dabei entscheiden sollten, im Abschnitt „Die Wahl der Startinsel“ des Kapitels „Szenarien und Endlosspiel“ beschrieben.

1 *Noch sind die meisten Einwohner dieser Insel Tiere ...*

Damit Sie Steuern einnehmen können, sollten Sie ein paar Bauernhäuser errichten. Ihre Einwohner zahlen allerdings nicht nur, sie haben auch Bedürfnisse, um die Sie sich kümmern sollten. Die ersten Bauern, die eine Insel kolonisieren, sind noch sehr genügsame Leute: Sie verlangen nur nach Gemeinschaft, wie sie mit einem Marktplatz zur Verfügung gestellt wird, und nach Nahrung in Form von Fisch. Außerdem sollten Sie dafür sorgen, dass genug Holz für den Bau von Bauernhäusern geschlagen wird. Die im ersten Schritt benötigten Gebäudetypen sind also Marktplatz, Bauernhaus, Fischerhütte und Holzfällerhütte. Und Sie brauchen Wege, damit die Leute zum Marktplatz kommen und die Waren (Holz und Fisch) ins Kontor gebracht werden können [Bild 2].

2 *... aber schon bald ziehen die ersten Bauern ein, es wird gefischt und Holz geschlagen.*

Zum Errichten von Gebäuden benutzen Sie das Baumenü [Bild 3], das Sie mit einem Linksklick auf das Haus-Symbol unten rechts oder mit der Taste B öffnen. Klicken Sie im Baumenü auf das gewünschte Gebäude – wenn Sie den Mauszeiger nun über die Insel halten, erscheint das Gebäude an dieser Stelle.

3 *Das Baumenü zu Beginn des Spiels*

Falls das Gebäude rot dargestellt wird, ist der Bauplatz ungeeignet [Bild 4]. Bauernhäuser müssen im Einflussbereich eines Marktplatzes errichtet werden, Gebäude zur Warenerzeugung im Einflussbereich eines Kontors oder Markthauses. Marktplätze und Markthäuser müssen so gebaut werden, dass sich ihre Einflussbereiche gegenseitig oder mit dem eines Kontors überlappen [Bild 5].

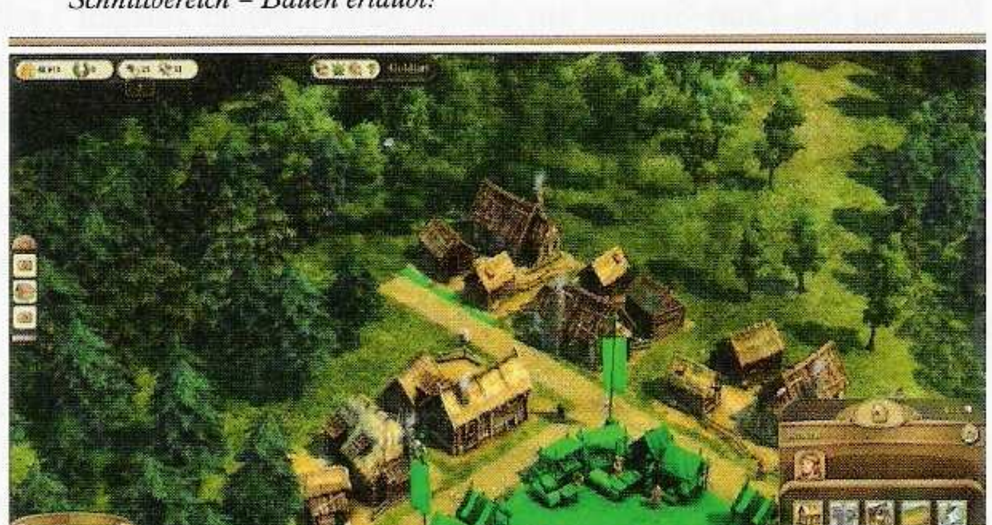
4 *Das Gebäude ist rot – Bauen verboten!*

5 *Die Einflussbereiche des Kontors und des Marktplatzes haben einen kleinen Schnittbereich – Bauen erlaubt!*

Wie viel Baumaterial für den Bau eines Gebäudes benötigt wird, sehen Sie, wenn Sie den Mauszeiger über das Gebäude-Symbol im Baumenü halten. Grüne Zahlen stehen für vorhandene Materialien, rote für fehlende. Falls Sie die erforderlichen Materialien besitzen und den Mauszeiger an einen geeigneten Bauplatz bewegen, erscheint das Gebäude dort in seiner normalen Färbung. Mit einem Linksklick können Sie es errichten. Bei fehlendem Baumaterial ist das Gebäude unter dem Mauszeiger normal gefärbt, blinkt aber, und der Mauszeiger wandelt sich zu einem roten Verbotsschild-Symbol.

Achten Sie beim Bauen auf die Einflussbereiche! Der helle Kreis um das zu errichtende Gebäude zeigt seinen eigenen Einflussbereich an. Wenn in der Umgebung andere Gebäude grün dargestellt werden, befindet sich das zu errichtende Gebäude in deren Einflussbereich oder kann deren Ressourcen nutzen. Wohnhäuser etwa sollten Sie später möglichst im Einflussbereich bestehender Kapellen, Schenken und Kirchen errichten. Weißliche Flächen zeigen sich überschneidende Einflussbereiche an.

Falls das zu errichtende Gebäude an bestehende Wege angrenzt, wird der Anschluss ans Wegenetz beim Bauen durch eine gestrichelte grüne Linie angezeigt [Bild 6]. Wohnhäuser müssen an einen Marktplatz angeschlossen sein, sonst ziehen die Bewohner nach einer Weile aus. Gebäude zur Warenerzeugung sollten meist einen Anschluss an ein Kontor oder Markthaus besitzen, da es sonst sein kann, dass die erzeugten Waren nicht abgeholt werden. Natürlich können Sie für den Anschluss ans Wegenetz auch nach dem Bauen noch jederzeit sorgen.



6 *Die grüne Linie zeigt, dass der Bauplatz dieses Bauernhauses über bestehende Wege an den Marktplatz angeschlossen ist.*

7 *In Häuser-Doppelreihen wie diesen sind Ihre Einwohner gut untergebracht.*

In welcher Form lege ich meine Siedlung am besten an?

Der Aufbau der Siedlung muss natürlich die Inselform berücksichtigen. Abgesehen davon können Sie Ihren Vorlieben breiten Spielraum lassen. Es ist effizient, aber nicht nötig, den Marktplatz so zu errichten, dass sein Einflussbereich sich nur wenig mit dem des Kontors überlappt – dann haben Sie um den Marktplatz herum viel Platz für Wohnhäuser und können die Produktionsgebäude in Küstennähe vom Marktkarren des Kontors anfahren lassen, ohne vorerst ein Markthaus bauen zu müssen. Generell sollten Sie möglichst eng bauen, jedoch genug Platz für Wege lassen. Wohnhäuser gruppieren Sie am besten in Doppelreihen um den Marktplatz, [Bild 7] denn bei einer Fläche von drei mal drei Häusern hätte das mittlere keinen Anschluss ans Wegenetz mehr.

Wie viele Gebäude welchen Typs brauche ich?

Je mehr Einwohner Ihre Siedlung hat, desto mehr Steuern nehmen Sie bei gleicher Zufriedenheit ein. Werden Bedürfnisse nicht erfüllt, zahlen die Leute jedoch weniger Steuern. Eine Fischerhütte kann 200 Bauern (25 Bauernhäuser) mit Nahrung versorgen, zu Anfang genügt eine also völlig. Auch ein Marktplatz reicht erst einmal. Damit Sie schnell das Holz zum Bau vieler Bauernhäuser haben, sollten Sie jedoch mehrere Holzfällerhütten errichten, mindestens zwei, besser noch drei oder vier. Holzfällerhütten kann man wie jedes Produktionsgebäude stilllegen, wenn das inselweite Warenlager voll ist – sie kosten dann im Unterschied zu anderen Gebäuden aber keinen Unterhalt mehr. Es schadet also nicht, viele zu haben, deren Produktion man bei Bedarf „anwerfen" kann. Weitere Daten dazu, wie viele Einwohner ein Produktionsgebäude versorgen kann, finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen".

Tipp

Im Gegensatz zu Holz können Sie Werkzeug am Anfang noch nicht selbst herstellen. Sie brauchen es aber beim Errichten vieler Gebäude. Stellen Sie daher frühzeitig im Kontor ein, dass Sie Werkzeug kaufen möchten. Klicken Sie dazu auf den untersten seitlichen Reiter, „Handelsplatz", dann auf das Plus-Symbol („Einkauf") und auf das Werkzeug [Bild 1]. Nach einem Linksklick sollten Sie noch die gewünschte Einkaufsmenge niedriger einstellen – sonst wird von neutralen Handelsschiffen einfach Werkzeug gekauft, bis das Kontor voll ist, und das kann ins Geld gehen. Alternativ können Sie ein Schiff zu Lord Northburghs Kontor schicken, um dort Werkzeug nachzukaufen, bevor es Ihnen ausgeht.

1 *Hier stellen Sie ein, dass Sie Werkzeug kaufen möchten.*

Wenn Ihre Siedlung aus mindestens 8 Bauernhäusern besteht, können dort mehr als 60 Bauern wohnen – bis zum Einzug aller Bewohner vergeht aber immer ein wenig Zeit. Ab dieser Bevölkerungszahl entsteht ein neues Bedürfnis: das nach Getränken in Form von Most. Sie können und sollten nun einen Mosthof errichten, um diese Ware zur Verfügung zu stellen. Klicken Sie den Mosthof nach dem Bau an, denn Sie müssen noch Felder anlegen, bevor das Gebäude die Produktion aufnehmen kann. Sie können dazu auf die Gießkanne klicken („Anbauen") oder die Felder mit einem Klick auf das Zaun-Symbol am oberen Rand („Felder anlegen") selbst platzieren. Das Platzieren von Feldern kostet ein bisschen Zeit, ermöglicht es meist jedoch, mehr Gebäude auf engem Raum unterzubringen. Ausführlich erklärt wird dies im Abschnitt „Platz sparendes Gruppieren von Feldern und Gebäuden". Für den Anfang genügt es völlig, die Felder mit dem Gießkannen-Symbol automatisch anzulegen. Vergessen Sie nicht, den Mosthof ans Wegenetz anzuschließen!

Das nächste Bedürfnis, das Ihre Bauern entwickeln (ab 90 Bauern in mindestens 12 Bauernhäusern), ist das nach Glaube – nun wird die Kapelle verfügbar. Eine Kapelle erzeugt keine Waren, sondern wirkt (ähnlich wie der Marktplatz) auf alle Wohnhäuser in ihrem Einflussbereich. Bauen Sie eine Kapelle so, dass sich möglichst viele, am besten alle Bauernhäuser Ihrer Siedlung im Einflussbereich befinden. Wenn Sie dazu nicht genug Platz haben, können Sie auch Wohnhäuser abreißen und die Kapelle an deren Stelle errichten – auf „Leicht" erhalten Sie dabei die zum Bau der Wohnhäuser verwendeten Waren zurück.

Beim Kennenlernen des Spiels ist das effektive Platzieren von Gebäuden noch nicht wichtig. Später können Sie Ihre Siedlung gleich so anlegen, dass Sie an geeigneten Stellen (etwa in Marktplatznähe) Raum für den Bau von Einflussgebäuden wie Kapelle, Schenke und Kirche frei lassen.

Warenerzeugung

Holz, Fisch und Most sind die ersten Waren, die Sie selbst erzeugen können. Die Erzeugung von Waren läuft für alle Waren ähnlich ab, es gibt aber auch einige Unterschiede, die einen Blick wert sind. Da Waren in unterschiedlichem Maße verbraucht und für unterschiedliche Zwecke verwendet werden, sollte das bei der Produktion ebenfalls berücksichtigt werden.

Zunächst kann man unterscheiden zwischen Rohwaren und weiterverarbeiteten Waren. Für Rohwaren brauchen Sie nur ein Produktionsgebäude; die Waren werden von dort ins Kontor oder Markthaus geliefert – fertig. Alle Waren, die Sie erzeugen können, solange Ihre Siedlung nur Bauern beherbergt, sind Rohwaren. Ihre Produktion ist in der Regel recht billig, dafür erzielen Sie beim Verkauf meist auch geringe Preise.

Weiterverarbeitete Waren werden in zwei oder mehr Schritten erzeugt. Ein Beispiel sind die Leinenkutten, die Bürger irgendwann verlangen: Zunächst müssen Sie auf Hanfplantagen Hanf erzeugen, dann müssen Sie diesen in Webstuben zu Leinenkutten weiterverarbeiten. Noch aufwändiger ist die Produktion von Werkzeug: Dazu müssen Sie in Eisenminen Eisenerz abbauen, einen Köhler Kohle erzeugen lassen und beides in der Erzschmelze zu Eisen verarbeiten. Erst daraus kann ein Werkzeugmacher Werkzeug herstellen – entsprechend teuer ist Werkzeug beim Ein- und Verkauf. Ähnliches gilt für die meisten weiterverarbeiteten Waren.

Tipp 1

Weiterverarbeitende Gebäude können sich bei allen geeigneten Gebäuden in ihrem Einflussbereich mit Ausgangswaren versorgen. Dazu muss keine Wegverbindung bestehen. Der Weber etwa läuft auch querfeldein zu Hanfplantagen, um sich dort Hanf für seine Webstube abzuholen. Eine Hanfplantage im Einflussbereich einer Webstube muss also nicht unbedingt ans Wegenetz angeschlossen sein. Von Nachteil ist es dann allerdings, wenn das inselweite Lager an Leinenkutten voll ist, der Weber also keine neuen erzeugt und der Hanf der Hanfplantage mangels Wegverbindung nicht abgeholt werden kann.

Tipp 2

Nicht immer lässt es sich einrichten, dass im Einflussbereich von weiterverarbeitenden Betrieben Gebäude liegen, die zugehörige Ausgangswaren produzieren. Es genügt jedoch, wenn im Einflussbereich ein Kontor oder Markthaus steht, in dessen Lager sich die benötigten Ausgangswaren befinden. Bauen Sie in solchen Fällen das weiterverarbeitende Gebäude nah an das Kontor oder Markthaus, damit die Abholung der Ausgangswaren wie auch der weiterverarbeiteten Waren möglichst wenig Zeit in Anspruch nimmt. Solche Gebäude lassen sich gut in Lücken platzieren, die in der Nähe von Kontoren oder Markthäusern geblieben, für Gebäude mit Feldern aber zu schmal sind.

Der nächste Unterschied, den man bei der Warenerzeugung beachten sollte, betrifft die Produktionsorte. Nicht jede Ware kann an jedem Ort produziert werden. Fischerhütten können nur an Küsten platziert werden; in der Umgebung einer Holzfällerhütte muss Wald vorhanden sein (der beim Bau angepflanzt wird, aber etwa durch Katastrophen vernichtet werden kann). Damit Most erzeugt werden kann, muss die Insel eine geeignete Fruchtbarkeit besitzen. Die Fruchtbarkeiten der gerade sichtbaren Insel können Sie in der Fruchtbarkeitsanzeige am oberen Bildschirmrand überprüfen (siehe „Der Spielbildschirm“).

Wenn Sie einen Mosthof auf einer Insel errichten, die nicht für Most fruchtbar ist, kann dort nichts produziert werden [Bild 2]. Achten Sie also schon vor dem Besiedeln neuer Inseln auf deren Fruchtbarkeiten und errichten Sie nur dort neue Kontore, wo die Anbaubedingungen für Waren, die Sie brauchen, günstig sind. Ist umgekehrt Ihre Startinsel nicht fruchtbar für Waren, nach denen ein Bedürfnis besteht, wird

2 *In der Fruchtbarkeitsanzeige taucht Most nicht auf, daher bringen die Obstwiesen auf dieser Insel keinen Ertrag.*

es Zeit, sich nach Inseln mit anderen Fruchtbarkeiten umzusehen. Mit Saatgut können Sie eine Insel, in deren Fruchtbarkeitsanzeige ein Fragezeichen zu finden ist, allerdings auch für eine neue Ware fruchtbar machen.

Die Gruppe der Rohstoffe kann nur auf oder bei geeigneten Vorkommen erzeugt werden – eine Eisenmine bringt natürlich nur da etwas, wo Eisenerz zu finden ist. Rohstoffvorkommen erkennen Sie am darüber schwebenden Symbol ganz leicht, aber mit einem Linksklick auf die Fruchtbarkeitsanzeige können Sie auch eine Übersicht der Rohstoffvorkommen für die gerade sichtbare Insel ein- und ausklappen. Alle Vorkommen haben eine bestimmte Kapazität, die Sie angezeigt bekommen, wenn Sie den Mauszeiger darüber halten. Ist ein Vorkommen ausgebeutet, produziert das zugehörige Gebäude nichts mehr. Sie müssen dann ein neues Vorkommen erschließen oder das erschöpfte Vorkommen durch einen Klick auf „Ressource erneuern“ im Gebäudefenster wieder auffüllen – eine teure Sache. Sie brauchen allerdings nicht zu warten, bis ein Vorkommen erschöpft ist, sondern können es jederzeit auffüllen [Bild 3].

3 *Das Steinvorkommen kann gegen Zahlung einer beträchtlichen Summe aufgefüllt werden.*

1 *Symbole kennzeichnen beim Bauen die Furten im Fluss, an denen eine Gerberei errichtet werden kann.*

Die Waren der auf Flüsse angewiesenen Gebäude bilden die letzte Gruppe, bei der es auf den Produktionsort ankommt. Flüsse haben einige Furten, die sich für die Errichtung dieser Gebäude eignen [Bild 1]. Wenn eine Insel keinen Fluss hat oder alle Furten des Flusses schon besetzt sind, kann die betreffende Ware dort nicht produziert werden. Eine Übersicht über die Waren, bei denen der Produktionsort wichtig ist, finden Sie in der Tabelle „Waren nach Produktionsort".

WAREN NACH PRODUKTIONSORT

Küste	Fisch
Wald	Holz, Kohle (Köhler)
Rohstoff-vorkommen	Stein, Sole, Kohle (Kohlebergwerk), Eisenerz, Pelze, Quarz, Kupfererz, Golderz, Perlen
Insel mit geeigneter Fruchtbarkeit	Most, Hanf, Weizen, Kräuter, Trauben, Bienenwachs, Datteln, Gewürze, Indigo, Seide, Ton, Kaffeebohnen, Mandeln, Zuckerrohr, Rosenöl
Fluss	Papier, Lederwämser, Pelzmäntel, Zucker

Der Verwendungszweck von Waren ermöglicht eine weitere Unterscheidung. Zur Nahrungsmittelgrundversorgung sind die höchsten Produktionsmengen erforderlich. Getränke und Kleidung müssen nur in etwa halb so großer Menge zur Verfügung gestellt werden. Am geringsten ist die Warenmenge, die zur Befriedigung des Besitz-Bedürfnisses benötigt wird. Im Gegensatz zu anderen Waren werden Baumaterialien nicht ständig verbraucht – sie sind nur beim Aufstieg von Wohnhäusern erforderlich und wenn Sie Gebäude errichten. Lassen Sie sich mit dem Bauen Zeit, kann der maximale Lagerbestand an Baumaterialien schnell erreicht sein, und über den Produktionsgebäuden erscheint ein Ausrufezeichen, weil die Waren nicht mehr abgeholt werden können. In diesem Fall sollten Sie die Gebäude stilllegen (siehe „Das Anhalten der Produktion"), bis Sie Baumaterialien verbrauchen.

Auch bei Militärwaren wird kein kontinuierlicher Nachschub benötigt; Sie müssen nur dann neue erzeugen, wenn Sie ein Schiff gebaut oder ein Militärgebäude errichtet haben. Es kann sich daher je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad lohnen, die Produktionsgebäude für Militärwaren oft stillzulegen, zwischendurch abzureißen und wieder neu zu bauen oder erst gar nicht zu bauen, sondern die betreffenden Waren einzukaufen (siehe „Mangel und Überschuss vermeiden").

Von den Zwischenwaren zur Weiterverarbeitung brauchen Sie theoretisch gar keinen Lagerbestand anzulegen, solange das Idealverhältnis von produzierenden zu weiterverarbeitenden Gebäuden eingehalten wird. Doch selbst bei guter Planung können sich Lagerbestände an Zwischenwaren ergeben. Sei es durch ungünstig platzierte Felder, Wassermangel, zu wenige Marktkarren oder überlastete Schiffsrouten. Was jedoch nicht schlimm ist: So haben Sie erstens eine Reserve für Engpässe, zweitens können auch Zwischenwaren für Aufträge benötigt werden und drittens kann man hohe Lagerbestände ja auch verkaufen.

Eine Übersicht über die Bedürfnisgruppen, denen die Waren zuzuordnen sind, finden Sie in der Tabelle „Waren nach Bedürfnisgruppen".

WAREN NACH BEDÜRFNISGRUPPEN

Nahrung	
	Fisch, Gewürze, Brot, Fleisch, Datteln, Marzipan
Getränke	
	Most, Bier, Wein, Milch, Kaffee
Kleidung	
	Leinenkutten, Lederwämser, Pelzmäntel, Brokatgewänder
Besitz	
	Bücher, Brillen, Kerzenhalter, Teppiche, Perlenketten, Duftwasser
Baumaterial	
	Holz, Werkzeug, Stein, Glas, Mosaik
Militär	
	Seile, Waffen, Kriegsmaschinen, Kanonen, Proviant
Zwischenwaren	
	Weizen, Mehl, Rinder, Sole, Kohle, Salz, Mandeln, Zuckerrohr, Zucker, Kräuter, Trauben, Fässer, Kaffeebohnen, Hanf, Tierhäute, Pelze, Seide, Golderz, Gold, Indigo, Papier, Quarz, Kupfererz, Messing, Bienenwachs, Kerzen, Perlen, Rosenöl, Eisenerz, Eisen, Pottasche, Ton

Eine weitere Unterteilung der Waren ergibt sich dadurch, ab wann sie und ihre Produktionsgebäude im Spiel zur Verfügung stehen. Solange Ihre Siedlung nur Bauern beherbergt, können Sie nur Holz, Fisch und Most erzeugen. Durch Bürger, Patrizier und Adlige werden dann schrittweise neue Waren verfügbar, ebenso durch die Besiedlung des Orients mit Nomaden und Gesandten. Eine Übersicht über diese Unterteilung finden Sie in der Tabelle „Waren nach Zivilisationsstufen".

WAREN NACH ZIVILISATIONSSTUFEN

Bauern	
	Holz, Fisch, Most
Bürger	
	Leinenkutten, Stein, Seile, Hanf, Kohle, Eisen, Eisenerz, Werkzeug [1]
Patrizier	
	Brot, Bier, Lederwämser, Bücher, Kerzenhalter [2], Glas, Waffen, Weizen, Mehl, Kräuter, Tierhäute, Salz, Sole, Papier, Pottasche, Kerzen [2], Bienenwachs [2]
Adlige	
	Fleisch, Pelzmäntel, Wein, Brillen, Brokatgewänder, Kriegsmaschinen, Kanonen, Proviant, Rinder, Pelze, Fässer, Trauben, Kupfererz [3], Messing, Golderz [3], Gold
Nomaden	
	Datteln, Milch, Teppiche, Gewürze, Mosaik, Ton, Quarz, Seide, Indigo
Gesandte	
	Kaffee, Perlenketten, Duftwasser, Marzipan, Kaffeebohnen, Perlen, Rosenöl, Zuckerrohr, Zucker, Mandeln

[1] *Werkzeug wird im Kontor bei den Bauern einsortiert, weil es für Gebäude ihrer Zivilisationsstufe benötigt wird; die Erzeugung ist allerdings nur mit Gebäuden der Bürger möglich*
[2] *Bienenwachs, Kerzen und Kerzenhalter werden im Kontor bei den Patriziern einsortiert, weil sie später mit Adligen ein Bedürfnis danach entwickeln; zunächst muss Ihre Siedlung jedoch viele Adlige beherbergen*
[3] *Kupfererz und Golderz werden im Kontor bei den Adligen einsortiert, können jedoch nur auf südlichen Inseln gefördert werden*

In der Tabelle „Alphabetische Warenübersicht“ sehen Sie, welche 63 Waren es in ANNO 1404 gibt, mit welchem Symbol sie in Ihrem Kontor auftauchen, welches Produktionsgebäude sie erzeugt und ab welcher Zivilisationsstufe sie hergestellt werden können.

ALPHABETISCHE WARENÜBERSICHT

Symbol	Ware	Produktionsgebäude	Zivilisationsstufe
	Bienenwachs	Imkerei	
	Bier	Klosterbrauerei	
	Brillen	Brillenmacherei	
	Brokatgewänder	Seidenweberei	
	Brot	Backhaus	
	Bücher	Druckerei	
	Datteln	Dattelplantage	
	Duftwasser	Duftmischerei	
	Eisen	Eisenschmelze	
	Eisenerz	Eisenmine	
	Fässer	Fassküferei	
	Fisch	Fischerhütte	
	Fleisch	Schlachterei	
	Gewürze	Gewürzfarm	
	Glas	Glasschmelze	
	Gold	Goldschmelze	
	Golderz	Goldmine	
	Hanf	Hanfplantage	
	Holz	Holzfällerhütte	
	Indigo	Indigoplantage	
	Kaffee	Rösterei	
	Kaffeebohnen	Kaffeeplantage	
	Kanonen	Kanonengießerei	
	Kerzen	Lichtzieherei	
	Kerzenhalter	Feinschmiede	
	Kohle	Köhlerhütte Kohlebergwerk	
	Kräuter	Klostergarten	
	Kriegs-maschinen	Kriegsmaschinen-werkstatt	
	Kupfererz	Kupfermine	
	Lederwämser	Gerberei	
	Leinenkutten	Webstube	
	Mandeln	Mandelplantage	
	Marzipan	Zuckerbäckerei	
	Mehl	Mühle	
	Messing	Kupferschmelze	
	Milch	Ziegenfarm	
	Mosaik	Mosaikmacherei	
	Most	Mosthof	
	Papier	Papiermühle	
	Pelze	Pelztierjagdhütte	
	Pelzmäntel	Kürschnerei	
	Perlen	Perlentaucherhütte	
	Perlenketten	Perlenknüpferei	
	Pottasche	Waldglashütte	
	Proviant	Proviantmagazin	
	Quarz	Quarzbruch	
	Rinder	Rinderfarm	
	Rosenöl	Rosenzüchterei	
	Salz	Saline	
	Seide	Seidenplantage	
	Seile	Seilerei	
	Sole	Salzmine	
	Stein	Steinmetzhütte	
	Teppiche	Teppichknüpferei	
	Tierhäute	Schweinezucht	
	Ton	Tongrube	
	Trauben	Weingut	
	Waffen	Waffenschmiede	
	Wein	Kelterhaus	
	Weizen	Weizenfarm	
	Werkzeug	Werkzeugmacherei	
	Zucker	Zuckermühle	
	Zuckerrohr	Zuckerrohrplantage	

Näheres zu den Ein- und Verkaufspreisen der Waren finden Sie im Abschnitt „Handel“ dieses Kapitels. Das Kapitel „Listen und Tabellen“ enthält eine Liste mit den Baukosten aller Gebäude. Genaue Daten zur Warenproduktion von Gebäuden können Sie ebenfalls dem Kapitel „Listen und Tabellen“ entnehmen.

Orient und Okzident

Neben den bewaldeten nördlichen Inseln können Sie in ANNO 1404 auch die größtenteils sandigen südlichen Inseln besiedeln: Hier sind die Orientalen zu Hause. Da sich die Fruchtbarkeiten von nördlichen und südlichen Inseln grundlegend unterscheiden, nützt es bei vielen Gebäuden des Okzidents nichts, sie auf südlichen Inseln zu errichten, obwohl es möglich ist. Eine Ausnahme kann zum Beispiel das Kontor darstellen – mehr dazu unter „Das Besiedeln neuer Inseln“.

Um orientalische Gebäude errichten zu können, müssen Sie das Wohlwollen des Großwesirs erringen. Dazu überbringen Sie ihm Geschenke (in der Kampagne können Sie auch auf andere Weise sein Wohlwollen gewinnen). Kaufen Sie diese Geschenke in Lord Northburghs Kontor und transportieren Sie sie zum Hafen des Großwesirs [Bild 1]. Er fragt automatisch, ob die Geschenke für ihn bestimmt sind – bejahen Sie das, und Sie gewinnen Ansehen bei ihm. Im folgenden Abschnitt, „Ruhm und Ansehen“, wird das Verdienen von Ansehen durch Geschenke ausführlich erklärt.

Sobald Sie orientalische Gebäude errichten können, werden Sie feststellen, dass es viele Entsprechungen zum Okzident gibt. Statt eines Marktplatzes benutzen die Orientalen einen Basar, statt in Bauernhäusern wohnen sie zunächst in Nomadenhütten [Bild 2]. Das Grundbedürfnis nach Nahrung wird mit Datteln statt mit Fisch gestillt, das nach Getränken mit Milch statt mit Most. Die Tabelle „Analogien bei Gebäuden des Orients und des Okzidents“ bietet einen Überblick über die ersten Entsprechungen.

ANALOGIEN BEI GEBÄUDEN DES ORIENTS UND DES OKZIDENTS

Okzident (Bedürfnis)	Orient (Bedürfnis)
Kontor	Orientalisches Kontor
Markthaus	Orientalisches Markthaus
Bauernhaus (Wohnhaus)	Nomadenhütte (Wohnhaus)
Marktplatz (Gemeinschaft)	Basar (Gemeinschaft)
Fischerhütte (Nahrung)	Dattelplantage (Nahrung)
Mosthof (Getränke)	Ziegenfarm (Getränke)

Beachten Sie, dass die Orientalen keine eigene Form des Feldwegs besitzen – verbinden Sie orientalische Gebäude also mit normalen Feldwegen, die im Baumenü standardmäßig bei den Bauern einsortiert sind. Es ist keineswegs so, dass Orientalen ohne Wegverbindungen auskommen!

Für das Errichten ihrer Gebäude benötigen die Orientalen Holz und Werkzeug, sie haben jedoch keine eigenen Produktionsgebäude dafür. Ihnen stehen nun folgende Optionen offen:

- Sie errichten die Produktionsgebäude des Okzidents auf südlichen Inseln. Eine solche Mischbebauung kann sich bei reger Bautätigkeit lohnen, auch wenn sie seltsam aussieht [Bild 3]. Holzfäller können Palmen fällen, und auch auf südlichen Inseln gibt es Vorkommen an Eisen und Kohle, die sich zu Werkzeug verarbeiten lassen.

1 *Ein kleines Geschenk für den Großwesir – ein großer Schritt für die Besiedelung südlicher Inseln.*

2 *So (oder so ähnlich) beginnt die Besiedlung des Orients.*

3 *Von wegen Palmenstrand – hier gewinnt ein Holzfäller Baumaterial!*

4 *Der von einer Noria bewässerte Bereich besteht aus zwei Zonen.*

- Sie transportieren mit Ihren Schiffen Baumaterial von nördlichen Inseln zu südlichen Inseln, wenn sich die Lager der südlichen Inseln leeren. Bei nicht allzu reger Bautätigkeit ist das ausreichend. Wenn über einen längeren Zeitraum hinweg viel Baumaterial auf südlichen Inseln benötigt wird, können Sie eine Schiffsroute einrichten (siehe „Schiffsbau und Schiffsrouten“).

- Sie stellen im Kontor der südlichen Inseln ein, dass Holz und Werkzeug angekauft werden sollen. Dies ist die bequemste Methode, sie kann gerade beim Einkauf größerer Werkzeugmengen aber auch recht teuer sein (mehr dazu unter „Handel“).

Ein wichtiger Unterschied zwischen Orient und Okzident besteht darin, dass der Wüstenboden südlicher Inseln unfruchtbar ist, wenn man ihn nicht bewässert. Dazu dient anfangs die Kleine Noria, später wird auch noch eine größere und effektivere Version verfügbar. Platzieren Sie Norias so, dass ihr Einflussbereich möglichst wenige Fels- oder Meeresflächen und möglichst wenig schon begrüntes Gebiet umfasst. Kurz nach Inbetriebnahme der Noria wird der Wüstenboden im Einflussbereich grün und fruchtbar. Bei genauem Hinsehen werden Sie zwei Zonen unterschiedlicher Farbe erkennen: einen inneren Kreis in sattem, dunklerem Grün und einen äußeren Ring in hellerem Grün [Bild 4].

Platzieren Sie Felder von Plantagen möglichst in der fruchtbaren inneren Bewässerungszone – das sichert eine hohe Produktivität, und die armen Plantagenarbeiter müssen beim Wasserholen nicht so weit laufen. In der äußeren Bewässerungszone ist die Chance größer, dass Teile des Bodens, auf dem Sie die Felder platzieren, unfruchtbar sind, was die Produktivität des Gebäudes senkt. Norias brauchen keinen Anschluss ans Wegenetz; er würde das bewässerte Gebiet nur unnötig verkleinern. Lassen Sie den Weg also weg!

Tipp

Nach dem Bau einer Noria dauert es eine ganze Weile, bis sich der bewässerte Bereich über den Wüstenboden zu voller Größe ausgedehnt hat – rund zwei Minuten im Fall einer Kleinen Noria. Errichten Sie Norias also mit entsprechender Vorlaufzeit, um bei den Plantagen, die auf dem bewässerten Boden entstehen sollen, keinen Engpass zu erleiden.

Der Wasservorrat einer Noria ist begrenzt. Je mehr Plantagen sich auf dem von ihr bewässerten Gebiet befinden, desto schneller ist das Wasser aufgebraucht. Wenn sich der Wasservorrat dem Ende neigt, erhalten Sie eine entsprechende Meldung im oberen Teil des Nachrichtensystems. Sie können (und sollten) den Wasservorrat nun ähnlich wie bei erschöpften Rohstoffvorkommen auffüllen, indem Sie am oberen Rand des Gebäudefensters auf „Ressource erneuern“ klicken. Das kostet zwei Goldmünzen pro aufgefüllter Wassereinheit.

Ruhm und Ansehen

Goldmünzen sind nicht das einzige Zahlungsmittel in ANNO 1404. Als erfolgreicher Baumeister, Händler oder Abenteurer sammeln Sie Ruhm, den Sie dann in nützliche Gegenstände (Items) oder Errungenschaften investieren können, um Ihre Siedlungen weiter voranzubringen.

Es gibt acht verschiedene Möglichkeiten, Ruhm zu gewinnen:

1. Eine wachsende Siedlung wird ab und zu einen neuen Stadtstatus erreichen. Das bringt Ihnen Ruhm ein – je größer die Siedlung, desto größer der Ruhm.
2. Das Erreichen eines neuen Fortschritts bei den Zivilisationsstufen ist ebenfalls eine prestigeträchtige Sache und bringt Ihnen Ruhm ein.
3. Wenn Sie mit Ihren Schiffen die Kontore von Mitspielern anfahren und dort größere Warenmengen ein- oder verkaufen, wird das mit Ruhm belohnt. Handeln fremde Schiffe an Ihren Kontoren, erhalten Sie keinen Ruhm.
4. Das Abschließen von Aufträgen wird nicht nur mit Items, Waren und/oder Goldmünzen belohnt, sondern immer auch mit Ruhm.
5. Errichten Sie Monumente (Kaiserdom, Sultansmoschee, Speicherstadt), so mehrt das Ihren Ruhm beträchtlich.
6. Abgaben an neutrale Spieler sind eine bequeme Methode, zu Ruhm zu gelangen, wenn Sie viel Geld haben.
7. Sie können einen Turnierplatz bauen und dort Turniere veranstalten. Die Massen jubeln – und Sie gewinnen Ruhm.
8. Sie können den Wallfahrtsort (ein neutrales Gebäude) mit einem Ihrer Markthäuser oder Kontore verbinden und dann mit Brot beliefern. Das kann zu einer Wallfahrt führen, die Ihren Ruhm stetig wachsen lässt.

Welche Methode wie viel Ruhm einbringt, sehen Sie in den Tabellen „Ruhmgewinn“.

RUHMGEWINN DURCH ZIVILISATIONSSTUFEN UND STADTSTATUS

	Voraussetzung		Ruhmgewinn
Zivilisationsstufe	Okzident	Orient	
Bürger	1 Bürger		100
Patrizier	1 Patrizier		300
Adlige	1 Adliger		500
Gesandte		1 Gesandter	500
Stadtstatus	Okzident	Orient	
Siedlung	90 Bauern	145 Nomaden	50
Dorf	355 Bürger	295 Nomaden	100
Kleinstadt	510 Patrizier	440 Nomaden	150
Stadt	1190 Patrizier	1040 Gesandte	300
Großstadt	950 Adlige	1740 Gesandte	400
Handelszentrum	2200 Adlige	3480 Gesandte	600
Metropole	4000 Adlige	5240 Gesandte	800
Weltstadt	7500 Adlige	10000 Gesandte	1000

Für jede Siedlung kann unabhängig voneinander Ruhm gewonnen werden

RUHMGEWINN DURCH HANDEL

Geldschwelle		Ruhmgewinn
Lord Richard Northburgh	Großwesir Al Zahir	
1600	1000	10
2400	1500	15
4000	2500	25
6400	4000	40
10400	6500	65
16800	10500	105
27200	17000	170
44000	27500	275

RUHMGEWINN DURCH AUFTRÄGE

Auftragstyp	Ruhmgewinn
Auftrag des Kaisers/Sultans	250
Bergung (Schiffbrüchige)	35
Bergung (Treibgut)	35
Blockade	100
Eskorte	80
Flotte	120
Havarie	50
Kartograph	70
Lieferung	50
Schatzsuche	70
Schiff abfangen (mit Eskorte)	80
Schiff abfangen (ohne Eskorte)	60
Schiffsjagd (Handelsschiff)	50
Schiffsjagd (Korsarenschiff)	90
Schiffsjagd (Kriegsschiff)	90
Siegbedingung	400
Wimmelbild	60

RUHMGEWINN DURCH MONUMENTE

Monument	Ruhmgewinn
Speicherstadt	500
Kaiserdom	1000
Sultansmoschee	1000

RUHMGEWINN DURCH ABGABEN

Zivilisationsstufe	Abgabentyp	Basis-Geldbetrag*	Ruhmgewinn
Bauern	Bescheidene Abgaben (gering)	250	10
	Angemessene Abgaben (mittel)	500	20
	Großzügige Abgaben (groß)	1000	40
Bürger	Bescheidene Abgaben (gering)	625	20
	Angemessene Abgaben (mittel)	1250	40
	Großzügige Abgaben (groß)	2500	80
Patrizier	Bescheidene Abgaben (gering)	1250	37
	Angemessene Abgaben (mittel)	2500	75
	Großzügige Abgaben (groß)	5000	150
Adlige	Bescheidene Abgaben (gering)	2500	75
	Angemessene Abgaben (mittel)	5000	150
	Großzügige Abgaben (groß)	10000	300

**Die Beträge können sich erhöhen, wenn Sie viel Geld besitzen. Maximum: 12500/6250/3125 Goldmünzen für 300/150/75 Ruhm.*

RUHMGEWINN DURCH DEN WALLFAHRTSORT

Zivilisationsstufe	Ruhmgewinn pro Minute der Pilgerfahrt
Bauern	5
Bürger	10
Patrizier	40
Adlige	40

Dauer der Pilgerfahrt: 5-10 Minuten

RUHMGEWINN DURCH TURNIERE

Ruhmgewinn = 0,038 x Einwohnerzahl

Beschränkungen:

Turniertyp	Kosten	Min. Ruhmgewinn	Max. Ruhmgewinn
Provinzielles Turnier	2000	50	200
Stattliches Turnier	4000 15	100	400
Spektakuläres Turnier	10000 30 10	200	600

Beachten Sie, dass viele Möglichkeiten zum Ruhmgewinn einmalige Boni sind: Wenn Sie einen neuen Stadtstatus oder eine neue Zivilisationsstufe erreichen, mehrt das zwar Ihren Ruhm, aber irgendwann kann auf diese Weise kein neuer Ruhm mehr erlangt werden – es sei denn, sie führen eine weitere Siedlung zu ruhmreicher Größe. Aufträge und Turniere hingegen sind gerade in Endlosspielen gute Optionen, um immer wieder neuen Ruhm zu kassieren.

Wozu dient nun der ganze Ruhm? Wenn Sie ihn anhäufen, bringt Ihnen das immerhin Ruhmesabzeichen ein (siehe Tabelle „Ruhmesabzeichen"), eine Form von Medaillen, die Sie sich in Ihrem Profil ansehen können. Wie für jede Medaille erhalten Sie außerdem 10 Edelsteine, mit denen Sie sich diverse Extras kaufen können. Größeren Nutzen hat der Ruhm jedoch, wenn Sie ihn investieren.

RUHMESABZEICHEN

Farbe	Erforderlicher Ruhm	Edelsteine
Bronze	1000	10
Silber	5000	10
Gold	10000	10

Ganz problemlos ist das im Menü der Errungenschaften möglich, das Sie mit dem Wappenschild im Zentralen Menü öffnen können, sobald Bürger in Ihrer Siedlung leben (in der Kampagne sind die Errungenschaften allerdings deaktiviert). Was dieses Menü enthält, hängt davon ab, mit wem Sie bislang Kontakt aufgenommen haben [Bild 1]. Wenn Sie Kontakt zu Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir haben, erscheinen deren Reiter im Menü. Der Reiter von Hassan ben Sahid kann nur dann auftauchen, wenn es in der Partie überhaupt Korsaren gibt; er erscheint dann ebenfalls nach der Kontaktaufnahme.

Wählen Sie im Menü der Errungenschaften einfach, was Sie erwerben möchten, und der zugehörige Bonus gilt ab sofort. Zu Beginn stehen Ihnen nur die Errungenschaften aus der obersten, bronzenen Ebene zur Wahl. Jede Errungenschaft besitzt drei Ränge, die durch Kronen, Halbmonde oder Totenköpfe dargestellt werden. Bei den Errungenschaften des Orients und des Okzidents müssen Sie drei Ränge einer Ebene erwerben, bevor die nächste Ebene freigeschaltet wird; bei den Errungenschaften der Korsaren sind es nur zwei Ränge. Welche Ränge Sie dabei wählen, ob von jeder Errungenschaft einen oder von einer Errungenschaft alle drei, bleibt Ihnen überlassen. Da Errungenschaften

nur im Endlosspiel und in den Szenarien verfügbar sind, finden Sie eine Übersicht über alle Errungenschaften im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel".

Welche Errungenschaften am nützlichen sind, hängt stark von Ihrem Spielstil und von den Siegbedingungen ab. So bringt Ihnen die Errungenschaft „Imperiale Kriegstechnologie", die die Militärgebäude des Okzidents stärker macht, gar nichts, wenn Sie eine Partie ohne Computergegner spielen. Je nachdem, wie Sie Ihren Schwerpunkt setzen, können die Errungenschaften vom kaum merklichen Bonus bis zu einem deutlich spürbaren Vorteil reichen. Tipps zur Auswahl der Errungenschaften finden Sie ebenfalls im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel".

Der Kauf von Gegenständen (Items) ist die zweite Möglichkeit, Ruhm zu investieren. Welche Items zur Auswahl stehen, sehen Sie, wenn Sie auf die Kontore von Lord Richard Northburgh, Großwesir Al Zahir oder Hassan ben Sahid klicken. Um Items kaufen und transportieren zu können, müssen Sie zudem ein Schiff an das Kontor bewegen.

Die im Kontor angebotenen Waren und Items sind auf vier Reiter verteilt (Bauern, Bürger, Patrizier und Adlige), die erst dann erscheinen, wenn Sie die betreffende Zivilisationsstufe erreicht haben. Im Endlosspiel und in den Szenarien können Sie anfangs jedoch nur Waren und Items des ersten Reiters kaufen; die anderen sind gesperrt. In den meisten Kampagnenmissionen hingegen können Sie gleich alle Reiter benutzen. Die Items der hinteren Reiter werden im Endlosspiel und in den Szenarien erst dann verfügbar, wenn Sie sie durch Errungenschaften freischalten [Bild 2]. Das können Sie entweder im Menü der Errungenschaften tun oder mit der Schloss-Schaltfläche rechts neben dem Item-Angebot.

Außer Saatgut und Geschenken für den Orient werden immer auch zufällig bestimmte Items angeboten. Bei Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir handelt es sich dabei vorwiegend um Items, die gut zu ihrem Kulturkreis passen, während sich Hassan ben Sahid auf militärische Items spezialisiert hat. Wenn Sie Ihr Militär stärken wollen, kann es sich daher lohnen, einen Pakt mit den Korsaren zu schließen, denn sonst verkaufen sie Ihnen nichts. Wenige Minuten nach dem Kauf eines Items aus der Gruppe der zufällig bestimmten Items wird ein neues zufällig bestimmtes Item angeboten (siehe Tabelle „Neue Items"). Ein Kauf ist die einzige Möglichkeit, dafür zu sorgen, dass neue Items in den Kontoren der neutralen Inseln erscheinen. Eine vollständige Liste aller Items im Spiel finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen".

NEUE ITEMS

Kontor	Neues Item nach
Lord Richard Northburgh (Okzident)	3-7 Minuten
Großwesir Al Zahir (Orient)	3-7 Minuten
Hassan ben Sahid (Korsaren)	3-5 Minuten

Saatgut dient dazu, eine Insel für einen neuen Pflanzentyp fruchtbar zu machen. Wenn dies möglich ist, sehen Sie ein Fragezeichen in der Fruchtbarkeitsanzeige der betreffenden Insel. Von großer Bedeutung ist Saatgut vor allem dann, wenn Sie in den Einstellungen eines Endlosspiels wählen, dass die Inseln nur wenige Fruchtbarkeiten haben, und wenn Sie mit Computergegnern spielen, die Ihnen die besten Plätze wegschnappen können.

Eine besondere Rolle unter den Items spielen die Geschenke für den Orient. Es gibt vier verschiedene von ihnen, die in der Tabelle „Geschenke für den Orient" aufgeführt sind. Wie Sie der Tabelle entnehmen können, entsprechen die Ruhmkosten immer dem Ansehen, das Sie durch das Geschenk gewinnen – beachten Sie jedoch, dass in der Kampagne abweichende Werte gelten.

GESCHENKE FÜR DEN ORIENT

Item	Itemstufe	Ruhmkosten	Ansehen
Ordentliche Geschenkurkunde	Bauern	50	50
Großzügige Schenkungsurkunde	Bürger	100	100
Fürstliche Lehnsurkunde	Patrizier	250	250
Kaiserliche Belobigungsurkunde	Adlige	500	500

Geschenke für den Orient gibt es (mit Ausnahme einer einzelnen Kampagnenmission) nur im Kontor von Lord Richard Northburgh zu kaufen. Bewegen Sie das Schiff, in das Sie die Urkunde verladen haben, zum Kontor von Großwesir Al Zahir, um ihm das Geschenk zu überreichen. Sie erhalten eine Mitteilung, dass Ihr Ansehen gestiegen ist.

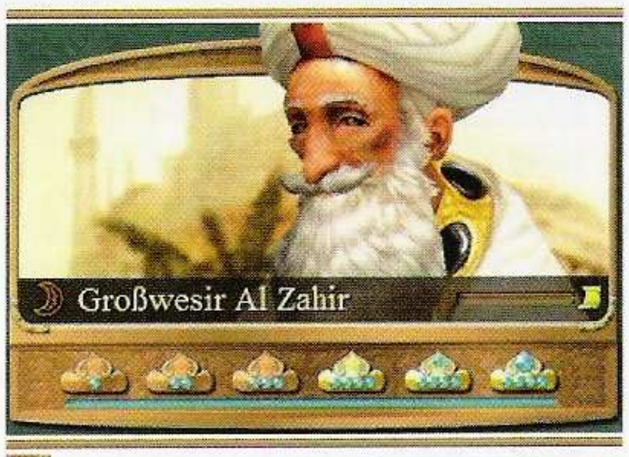
1 *Die Errungenschaften der Korsaren können Sie erwerben, nachdem Sie das Korsarennest entdeckt haben.*

2 *Unter dem Reiter der Adligen sind meist die besten und teuersten Items zu finden.*

Tipp

Da Ruhm mit allen Urkunden im Verhältnis 1:1 in Ansehen umgesetzt wird, fragen Sie sich vielleicht, wozu Sie die teureren Urkunden überhaupt freischalten sollen. Nach dem Kauf einer Urkunde dauert es eine Weile, dann steht erneut ein Exemplar desselben Typs zum Verkauf. Sie können also denselben Ansehensgewinn erzielen, wenn Sie eine Großzügige Schenkungsurkunde oder zwei Ordentliche Geschenkurkunden abliefern. Die teureren Urkunden sparen vor allem Zeit: Wenn alle Urkunden freigeschaltet sind, können Sie ein Flaggschiff mit je einer Urkunde jedes Typs beladen und erhalten 50 + 100 + 250 + 500 = 900 Punkte Ansehen auf einen Schlag. Für die gleiche Summe wären 18 Ordentliche Geschenkurkunden erforderlich, wenn Sie die 350 Punkte Ruhm sparen wollen, die fürs Freischalten aller drei Ränge der Errungenschaft „Kostbarkeiten des Abendlandes" nötig sind.

Ihr Ansehen beim Orient und die diplomatischen Ränge, die damit verbunden sind, werden unter dem Porträt des Großwesirs angezeigt, wann immer Sie mit ihm zu tun haben – bei direkten Verhandlungen, wenn Sie sein Kontor anklicken, aber auch, wenn Sie im Baumenü oder in Ihrem Kontor die Gebäude oder Waren des Orients auswählen [Bild 1]. Die Leiste enthält sechs Symbole, die für den erreichten Rang stehen. An den leuchtenden Punkten auf den Symbolen erkennen Sie, um den wievielten Rang es sich handelt. Darunter befindet sich eine dünne Linie, deren linker Teil hellblau leuchten kann: Hieran erkennen Sie, wie weit Sie auf dem Weg zum nächsten Rang sind. Wenn Sie den Mauszeiger über die Linie halten, bekommen Sie auch die Punktwerte des aktuellen und des benötigten Ansehens angezeigt.



1 *Unter dem Porträt des Großwesirs sehen Sie, wie viel Ansehen und welchen diplomatischen Rang Sie genießen.*

Ihr gesammeltes Ansehen bringt Ihnen beim Erreichen bestimmter Werte automatisch neue diplomatische Ränge ein (siehe Tabelle „Die diplomatischen Ränge"). Diese Ränge sind eine, aber nicht die alleinige Voraussetzung dafür, dass im Baumenü neue Gebäude des Orients freigeschaltet werden. Im Spiel wird immer angegeben, wie viel Ansehen vom zuletzt erreichten Rang bis zum nächsten erforderlich ist. Wie Sie der Tabelle entnehmen können, brauchen Sie insgesamt 3900 Punkte Ansehen, um den höchsten diplomatischen Rang, „Vertrauter des Sultans", zu erreichen. Sobald Sie das geschafft haben, verschwinden die Urkunden aus dem Kontor von Lord Richard Northburgh und werden durch zufällig bestimmte Items ersetzt [Bild 2].

2 *Als Vertrautem des Sultans stehen Ihnen in Lord Northburghs Kontor weitere zufällige Items zur Wahl.*

Beachten Sie, dass das Ansehen sich nur auf den Orient bezieht. Beim Okzident, den Korsaren oder Computerspielern gilt Ihr Ansehen nichts. Lord Northburgh steht Ihnen als Ratgeber und Handelspartner zur Verfügung, ohne dass Sie etwas dafür tun müssen. Die Korsaren unter der Führung von Hassan ben Sahid verlangen immer wieder Geld von Ihnen – solange Sie zahlen, werden Sie nicht angegriffen und können mit den Korsaren handeln.

Die Beziehungen zu Computerspielern (CSP) werden durch Ihren Ruf bestimmt. Sie können Ihren Ruf bei einem CSP verbessern, indem Sie Aufträge für ihn oder für Personen erledigen, zu denen er freundschaftliche Beziehungen unterhält. Ihr Ruf verschlechtert sich, wenn Sie Aufträge für Personen abschließen, mit denen der CSP verfeindet ist. Auch verschiedene andere Ereignisse im Spiel, etwa das Erreichen einer neuen Zivilisationsstufe oder eines Stadtstatus, können vom CSP mit einem Kommentar und einer Rufveränderung bedacht werden. Mehr dazu finden Sie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel".

DIE DIPLOMATISCHEN RÄNGE

Rangbezeichnung	Nötiges Ansehen (neu / gesamt)	Freigeschaltete Gebäude
Besucher des Orients	50 / 50	Nomadenhütte, Basar, Orientalisches Markthaus, Kleine Noria, Dattelplantage, Ziegenfarm, Gewürzfarm, Orientalisches Kontor
Gast der Beduinen	100 / 150	Seidenplantage, Indigoplantage, Teppichknüpferei, Palme
Verbündeter des Scheichs	250 / 400	Tongrube, Quarzbruch, Mosaikmacherei, Orientalische Werft, Moschee
Privilegierter des Kalifen	500 / 900	Große Noria, Kaffeeplantage, Rösterei, Perlentaucherhütte, Perlenknüpferei, Orientalischer Platz, Orientalische Statue
Berater des Großwesirs	1000 / 1900	Orientalische Festung, Orientalischer Brunnen, Rosenzüchterei, Duftmischerei, Badehaus
Vertrauter des Sultans	2000 / 3900	Sultansmoschee, Zuckerrohrplantage, Mandelplantage, Zuckermühle, Zuckerbäckerei

Steuern und Finanzen

Um Gebäude zu bauen und deren Unterhalt zu bestreiten, brauchen Sie Geld. Ihre Haupteinnahmequelle in ANNO 1404 sind Steuern, daneben können Sie Geld durch Handel, Aufträge oder Tribute erhalten. Je mehr Einwohner Ihre Siedlungen haben, desto mehr Steuern erhalten Sie normalerweise; allerdings müssen Sie auch für die Zufriedenheit der Einwohner sorgen.

Einen raschen Überblick über Ihre Finanzverhältnisse ermöglicht die Bilanz, die über der Minikarte zu sehen ist. Diese Bilanz ergibt sich aus der Differenz zwischen den laufenden Steuereinnahmen und den ständigen Unterhaltskosten von Gebäuden, Schiffen und Militär. Auch Bettler auf den Straßen kosten Sie Steuergelder. Wenn die Bilanz positiv ist, wird sie grün dargestellt, d.h. Sie nehmen ständig Geld ein. Bei einer negativen (roten) Bilanz verlieren Sie ständig Geld. Da Sie Geld brauchen, um neue Gebäude zu errichten, sollte Ihre Bilanz möglichst immer positiv sein.

Tipp

Mit einem Linksklick auf die Bilanz können Sie rechts neben der Minikarte eine aufgeschlüsselte Bilanz ein- und ausklappen. So sehen Sie auf einen Blick, für welche Bereiche Sie wie viel Geld ausgeben. Der größte Posten sind normalerweise die Unterhaltskosten für Gebäude.

Neben der Einwohnerzahl haben auch die Zivilisationsstufe der Einwohner und der eingestellte Steuersatz Einfluss auf Ihre Steuereinnahmen. Der Steuer-Grundwert pro Kopf steigt mit der Zivilisationsstufe meist leicht an – ein Adliger bezahlt bei gleicher Zufriedenheit etwas mehr Steuern als ein Patrizier. Einen groben Überblick gibt Ihnen die Tabelle „Steuer-Grundwerte pro Kopf", in der die Werte für ein voll besetztes Wohnhaus bei Erfüllung der minimalen Bedürfnisse angegeben sind, einmal für den minimalen und einmal für den maximalen Bereich der Steuerschraube. Bauern lassen sich hier mit hohen Steuern stärker „auspressen" als alle anderen Zivilisationsstufen, während man Adlige im dunkelgrünen Bereich der Steuerschraube am stärksten zur Kasse bitten kann. Beachten Sie, dass viele komplexe Faktoren in die Berechnung der Steuer einfließen; so spielen etwa ein Wohlstandsfaktor und die freigeschalteten Bedürfnisse eine Rolle.

STEUER-GRUNDWERTE PRO KOPF

Zivilisationsstufe	min. Steuer pro Einwohner	max. Steuer pro Einwohner
Bauern	0,5	2
Bürger	0,4	1,86
Patrizier	0,52	1,68
Adlige	0,7	1,88
Nomaden	0,2	0,86
Gesandte	0,32	1,2

3 *Betätigen Sie sich als Finanzpolitiker und drehen Sie an der Steuerschraube!*

Die Steuereinnahmen hängen vor allem stark davon ab, wie gut Sie die Bedürfnisse Ihrer Einwohner versorgen. ANNO 1404 passt den Steuersatz automatisch so an die Zufriedenheit der Bevölkerung an, dass er am Rand des von Ihnen gewählten Bereichs der Steuerschraube liegt [Bild 3].

Die Steuerschraube hat fünf verschiedenfarbige Bereiche (siehe Tabelle „Die Bereiche der Steuerschraube"), die mit der Zufriedenheit der Bewohner verknüpft sind. Wenn Sie sich nicht häufig mit Änderungen am Steuersatz beschäftigen möchten, können Sie ihn einfach da lassen, wo er standardmäßig ist: im dunkelgrünen Bereich, der es der Bevölkerung ermöglicht, zu höheren Zivilisationsstufen aufzusteigen.

DIE BEREICHE DER STEUERSCHRAUBE

Farbe	Zufriedenheit	Auswirkung
dunkelgrün	euphorisch	Bewohner ziehen in Häuser ein und können aufsteigen
hellgrün	glücklich/fröhlich	Bewohner ziehen in Häuser ein, steigen aber nicht auf
gelb	ausgeglichen	Bewohner ziehen weder in Häuser ein noch aus diesen aus
orange	verärgert	Bewohner verlassen Häuser bis zum Mindestwert
rot	wütend	Bewohner verlassen Häuser bis zum Verlust von Zivilisationsstufen und dem Verfall von Häusern

Um sich die Steuerschraube anzeigen zu lassen, klicken Sie einfach auf ein Wohnhaus der gewünschten Zivilisationsstufe. Alle Änderungen an der Steuerschraube gelten für sämtliche Einwohner der betreffenden Zivilisationsstufe. Wenn Sie den Steuersatz für die Bauern ändern, bleibt der Steuersatz für die Bürger, Patrizier und Adligen also unverändert! So lassen sich einzelne Bevölkerungsgruppen gezielt ausbeuten oder fördern.

Wenn Sie an der Steuerschraube drehen möchten, ziehen Sie den Regler einfach in den gewünschten Bereich – er springt dann automatisch an den Rand des Bereiches, also auf den höchstmöglichen Wert. Im Laufe der Zeit kann sich die Zufriedenheit der Einwohner beispielsweise dadurch ändern, dass sie neue Bedürfnisse entwickeln oder bestehende Bedürfnisse nicht mehr ausreichend versorgt werden. ANNO 1404 ändert den Steuersatz dann automatisch so ab, dass er weiterhin am Rand des von Ihnen gewählten Bereiches bleibt. Sie legen also keinen Absolutbetrag für die Steuern fest, sondern geben dem Spiel vor, bei welcher Zufriedenheit es die Einwohner durch Anpassung der Steuern möglichst halten soll. Eine Feineinstellung der Steuern ist möglich, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie den Regler der Steuerschraube verschieben.

Tipp

Fortgeschrittene Spieler können ihrer Bevölkerung mit Hilfe der Steuerschraube zusätzliche Steuern abknöpfen und ihre eigenen Einnahmen optimieren. Wenn Einwohner in neu gebaute Häuser einziehen, aber nicht aufsteigen sollen, empfiehlt es sich, die Steuerschraube auf den hellgrünen Bereich einzustellen. Das ist lukrativer, als den Einwohnern Baumaterialien zu verweigern (siehe nächster Abschnitt, „Der Aufstieg von Wohnhäusern"), hat aber die gleiche Wirkung und lässt sich sogar gezielt auf einzelne Zivilisationsstufen beschränken.

Wenn alle bestehenden Wohnhäuser voll besetzt sind und Sie für eine Weile keine neuen Wohnhäuser errichten wollen, lohnt es sich, die Steuerschraube in den gelben Bereich zu drehen. Dass keine neuen Bewohner einziehen, stört Sie angesichts der vollen Häuser nicht, und Sie erhalten mehr Geld. Der orange und der rote Bereich eignen sich nur, um kurzfristig schnell an Geld zu kommen. Da bei diesem Steuersatz Bewohner ihre Häuser verlassen, graben Sie sich damit auf lange Sicht selbst die Basis Ihrer Steuereinnahmen ab.

Denken Sie daran, die Steuerschraube in den dunkelgrünen Bereich zurückzudrehen, wenn Ihre Einwohner aufsteigen sollen. Selbst bei Befriedigung aller Grund- und Aufstiegsbedürfnisse werden Einwohner nicht die nächste Zivilisationsstufe erreichen, solange der Steuersatz zu hoch eingestellt ist.

Bei Unterversorgung von Bedürfnissen sinkt die Zufriedenheit der Bevölkerung, und Ihre Steuereinnahmen gehen zurück. Im Extremfall, etwa wenn die Einwohner hungern müssen, weil der Lagerbestand an Fisch aufgebraucht ist und die bestehenden Fischerhütten nicht ausreichen, um alle Einwohner zu versorgen, reagiert die Bevölkerung so wütend, dass es keinen dunkelgrünen Bereich mehr für die Steuerschraube gibt. Sorgen Sie dann schnellstmöglich dafür, dass die Bedürfnisse der Bewohner wieder ausreichend versorgt werden – Ihrer Bevölkerung und Ihren Einnahmen zuliebe [Bild 1]. Noch besser ist es natürlich, wenn Sie es erst gar nicht zu solchen Engpässen kommen lassen (mehr dazu im Abschnitt „Mangel und Überschuss vermeiden").

Generell sollte eine florierende Wirtschaft mit vielen Steuerzahlern und einer dicken grünen Bilanz Ihr Ziel sein. Gerade unerfahrenen Spielern kann es jedoch passieren, dass sie über längere Zeit hinweg eine negative Bilanz haben. Mögliche Ursachen dafür und wie Sie ihnen entgegenwirken, sehen Sie in der Tabelle „Mögliche Ursachen für Geldnot". Wenn Ihre Bilanz gleich zu Beginn einer Partie negativ wird und bleibt, bauen Sie wahrscheinlich zu viele Produktionsgebäude und zu wenige Wohnhäuser. Das lässt sich durch den Bau neuer Wohnhäuser leicht korrigieren. Wenn Sie bereits über eine ansehnliche Siedlung verfügen und Ihre Bilanz plötzlich einbricht, sollten Sie überprüfen, ob die Grundbedürfnisse Ihrer Einwohner noch ausreichend versorgt werden. Eingehende Meldungen über Aufstände sind ebenfalls sehr drastische Warnsignale, die in diese Richtung deuten.

Ich bin in Geldnot – was nun?

Versuchen Sie die Ursache der Geldnot zu ergründen und abzustellen. Wenn Sie Lagerbestände von Waren verkaufen, bringt das schnell Geld in Ihre Kasse, ändert aber nichts am Missstand, der Ihren Finanzproblemen zugrunde liegt. Sind Ihre Einwohner unzufrieden, weil eines ihrer Grundbedürfnisse unversorgt ist? Errichten Sie umgehend Produktionsgebäude für die fehlenden Waren. Sind Ihre Lager voll mit Waren? Dann haben Sie vielleicht zu wenige Wohnhäuser gebaut und sollten das nachholen. Wenn Sie bereits Schulden haben, sollten Sie die Unterhaltskosten reduzieren, indem Sie nicht benötigte Produktionsgebäude stilllegen oder abreißen.

Um wieder zu Geld zu kommen, können Sie Lord Richard Northburgh oder Großwesir Al Zahir um ein Darlehen bitten – dazu brauchen Sie allerdings Ruhm. Öffnen Sie das Diplomatiemenü (F7), klicken Sie auf den gewünschten Vertragspartner und dann auf „Darlehen erbitten". Nun können Sie noch wählen, wie großzügig das erbetene Darlehen ausfallen soll. Halten Sie den Mauszeiger über das Häkchen zum Bestätigen, wird Ihnen die Erfolgschance angezeigt: Je geringer die Summe, desto bereitwilliger wird sie gegeben. Nach jeder Darlehensbitte, egal ob bewilligt oder nicht, sinkt die Erfolgschance für das nächste Darlehen erst einmal.

1 *Der Bundeswirtschaftsminister rät: Aufstände schaden Ihren Finanzen!*

MÖGLICHE URSACHEN FÜR GELDNOT

Ursache	Mögliche Abhilfe
Unzufriedene Einwohner durch unversorgte Grundbedürfnisse	Schauen Sie in Wohnhäusern auf dem Bedürfnisrad nach, welche Grundbedürfnisse unversorgt sind, und kümmern Sie sich schnellstmöglich um deren Befriedigung.
Zu wenige Einwohner	Schauen Sie im Kontor/Markthaus nach, ob Sie genug Waren für die Grundbedürfnisse haben, und bauen Sie dann neue Bauernhäuser/Nomadenhütten.
Zu hohe Unterhaltskosten	Schauen Sie im Kontor/Markthaus nach, von welchen Waren Sie keine weiteren mehr lagern können. Legen Sie die betreffenden Produktionsgebäude vorübergehend still und/oder verkaufen Sie einen Teil dieser Waren. Reißen Sie nicht benötigte Gebäude ab, verkaufen Sie nicht benötigte Schiffe.
Kauf zu vieler Waren durch passiven Handel	Stellen Sie im Kontor ein, dass nicht mehr so viele Waren eingekauft werden.
Zu viele Bettler auf den Straßen	Klicken Sie auf die Bilanz, um zu sehen, wie viel Geld Ihnen durch Bettler auf den Straßen entgeht, und verjagen Sie sie mit dem Stiefel-Symbol (Reiter „Bevölkerungspyramide" des Marktplatzes) oder errichten Sie Armenhäuser für sie. Jedes Armenhaus kann 500 Bettler aufnehmen.

Falls gegnerische Truppen auf Ihrer Insel landen und Produktionsgebäude verloren gehen, kann auch das zu Warenmangel, unzufriedenen Einwohnern und fehlenden Steuern führen. Ihre vordringlichste Aufgabe sind dann allerdings nicht die Finanzen, sondern das Heranführen eigener Truppen und die Abwehr des Gegners (siehe Abschnitt „Kämpfe an Land“).

Der Aufstieg von Wohnhäusern

Wenn Sie bereits ein bisschen gespielt haben, werden Sie wahrscheinlich schon die Meldung erhalten haben, dass in Ihrer Siedlung die ersten Bürger leben. Bauern steigen automatisch zu Bürgern auf, wenn alle Grund- und Aufstiegsbedürfnisse befriedigt werden, der Steuersatz auf den dunkelgrünen Bereich eingestellt ist, Sie die Ausgabe von Baumaterial nicht gesperrt haben und genug Baumaterial vorhanden ist. Gleiches gilt für jeden Aufstieg von einer Zivilisationsstufe zur nächsten.

2 *Das Bedürfnisrad eines Hauses zeigt an, wie gut die Bedürfnisse der Bewohner versorgt sind.*

Die Bedürfnisse Ihrer Einwohner können Sie sich mit Hilfe des Bedürfnisrads ansehen: Klicken Sie auf ein Wohnhaus der gewünschten Zivilisationsstufe und dann auf einen Bedürfnisbereich [Bild 2]. Die farbig markierte Fläche zeigt Ihnen an, wie gut das betreffende Bedürfnis befriedigt wird. Grün steht für Vollversorgung oder annähernde Vollversorgung, eine nur teilweise gefüllte gelbe Fläche für Mangelversorgung oder erst in Gang kommende Versorgung. Wenn die Fläche eines Bedürfnisses ganz leer ist, befindet sich kein Vorrat der betreffenden Ware in Ihrem Lager oder das gewählte Wohnhaus liegt nicht im Einflussbereich eines Gebäudes, das dieses Bedürfnis befriedigt.

Nicht befriedigte Bedürfnisse sind gewöhnlich ein Grund zur Sorge, es gibt aber auch Ausnahmen. Dazu muss zwischen Grund- und Aufstiegsbedürfnissen unterschieden werden. Grundbedürfnisse müssen abgedeckt werden, sonst verlassen die Einwohner ihre Häuser und fallen auf eine niedrigere Zivilisationsstufe zurück. Die Aufstiegsbedürfnisse hingegen sind wichtig für den Aufstieg zur nächsthöheren Zivilisationsstufe. Alle Aufstiegsbedürfnisse einer Zivilisationsstufe werden in der folgenden Stufe zu Grundbedürfnissen. In der Tabelle „Grund- und Aufstiegsbedürfnisse“ sind diese Bedürfnisse für alle Zivilisationsstufen angegeben. Bei neu entstehenden Bedürfnissen ist in Klammern angefügt, ab wie vielen Einwohnern der betreffenden Zivilisationsstufe das Bedürfnis entsteht. Beachten Sie, dass manche Bedürfnisse entstehen, bevor Sie die Gebäude bauen können, mit denen diese Bedürfnisse befriedigt werden – Patrizier etwa verlangen gleich nach Brot, Bier und Lederwämsern, die Produktionsgebäude für Bier und Lederwämser werden jedoch erst ab 510 bzw. 690 Patriziern freigeschaltet.

GRUND- UND AUFSTIEGSBEDÜRFNISSE

Zivilisationsstufe		Grundbedürfnisse	Aufstiegsbedürfnisse
Bauern			
	Waren	Nahrung: Fisch (1)	Getränke: Most (60)
	Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz (1)	Glaube: Kapelle (90)*
Bürger			
	Waren	Nahrung: Fisch	Kleidung: Leinenkutten (1)
		Getränke: Most	Nahrung: Gewürze (1)
	Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz	Vergnügen: Schenke (355)
		Glaube: Kapelle*	
Patrizier			
	Waren	Nahrung: Fisch, Gewürze	Nahrung: Brot (1)
		Getränke: Most	Getränke: Bier (1)
		Kleidung: Leinenkutten	Kleidung: Lederwämser (1)
			Besitz: Bücher (940), Kerzenhalter (3000)
	Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz	Glaube: Kirche (1)*
		Glaube: Kapelle*	Sicherheit: Schuldturm (1190)
		Vergnügen: Schenke	
Adlige			
	Waren	Nahrung: Fisch, Gewürze, Brot, Fleisch (1)	
		Getränke: Most, Bier, Wein (1500)	
		Kleidung: Leinenkutten, Lederwämser, Pelzmäntel (950), Brokatgewänder (4000)	
		Besitz: Bücher, Brillen (2200), Kerzenhalter (3000)	
	Gebäude	Gemeinschaft: Marktplatz	
		Glaube: Kirche	
		Vergnügen: Schenke	
		Sicherheit: Schuldturm	
Nomaden			
	Waren	Nahrung: Datteln (1)	Getränke: Milch (145)
			Besitz: Teppiche (295)
	Gebäude	Gemeinschaft: Basar (1)	Glaube: Moschee (440)
Gesandte			
	Waren	Nahrung: Datteln, Marzipan (4360)	
		Getränke: Milch, Kaffee (1)	
		Besitz: Teppiche, Perlenketten (1040), Duftwasser (2600)	
	Gebäude	Gemeinschaft: Basar	
		Glaube: Moschee	
		Vergnügen: Badehaus (2600)	

**Eine Kirche kann bei Bauern und Bürgern das Bedürfnis nach Glaube auch ohne Kapelle zu 100% erfüllen. Bei Patriziern ist es mit einer Kirche, aber ohne Kapelle zu 70% erfüllt, was für einen Aufstieg ausreicht.*

BEWOHNERZAHLEN

Wohnhaus	Bewohner
Bauernhaus	8
Bürgerhaus	15
Patrizierhaus	25
Adligenhaus	40
Nomadenhütte	15
Gesandtenhaus	60

AUFSTIEGSKOSTEN

Aufstieg	Kosten			
Bauern → Bürger	1	1		
Bürger → Patrizier	1	1	4	
Patrizier → Adlige	1	1	3	3
Nomaden → Gesandte	1	1	4	

Wenn ein Bauernhaus nicht im Einflussbereich einer Kapelle (oder Kirche) liegt, bleibt das Aufstiegsbedürfnis nach Glaube unbefriedigt: Die dort wohnenden Bauern steigen nicht zu Bürgern auf. Das ist an sich nicht weiter schlimm, weil ohnehin nicht alle Bauern zu Bürgern aufsteigen können. Reißen Sie hingegen eine Kapelle ab, und das Grundbedürfnis nach Glaube eines in ihrem Einflussbereich liegenden Bürgerhauses bleibt dadurch unbefriedigt, nehmen Ihnen die Bürger das übel: Sie fallen nach einer Weile auf die Zivilisationsstufe der Bauern zurück.

Neu hinzukommende Bedürfnisse brauchen erst einmal nicht befriedigt zu werden – die entsprechenden Gebäude werden auch frühestens verfügbar, wenn ein Bedürfnis nach etwas entstanden ist. So macht nach dem Aufstieg von Bauern zu Bürgern das aufkommende Bedürfnis nach Kleidung Hanfplantagen und Webstuben verfügbar, Sie müssen Ihre neuen Bürger jedoch nicht gleich mit Leinenkutten versorgen. Allerdings steigen Ihre Steuereinnahmen, wenn mehr Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung befriedigt sind.

Der Aufstieg von Wohnhäusern bringt es mit sich, dass bei gleicher Häuserzahl mehr Einwohner in Ihrer Siedlung leben, weil in den ausgebauten Häusern einfach mehr Platz ist. Wie viele Bewohner ein Haus maximal haben kann, ist in der Tabelle „Bewohnerzahlen" aufgeführt. Beim Aufstieg von Bauern zu Bürgern verdoppelt sich die Bewohnerzahl des Hauses nahezu; dadurch erhöhen sich auch der Warenbedarf und die Steuern. Es dauert jedoch eine Weile, bis ein Haus voll besetzt ist: Wenn Sie ein neu zum Bürgerhaus aufgestiegenes Gebäude anklicken, lesen Sie „Bürger ziehen ein", und die Bewohnerzahl steigt allmählich auf 15.

Selbst bei Erfüllung aller Grund- und Aufstiegsbedürfnisse können Einwohner nur dann aufsteigen, wenn Sie ihnen das Baumaterial zur Verfügung stellen, das zum Ausbau des Hauses erforderlich ist. Beim Aufstieg von Bauern zu Bürgern werden nur je eine Tonne Holz und Werkzeug benötigt, für alle anderen Aufstiege brauchen die Bewohner zusätzlich einige Tonnen Stein, Glas oder Mosaik (siehe Tabelle „Aufstiegskosten").

Mit der Standardeinstellung ist es der Bevölkerung erlaubt, sich an den Lagerbeständen Ihrer Markthäuser und Kontore zu bedienen, um ihre Wohnhäuser beim Aufstieg auszubauen. Über dem aufgestiegenen Haus erscheint dann eine Meldung, dass es aufgestiegen ist, und die benutzten Baumaterialien verschwinden aus Ihren Lagern. Diese Einstellung ist sehr bequem – Sie müssen nur dafür sorgen, dass genug Baumaterial zur Verfügung steht. Sofern die Voraussetzungen erfüllt sind, steigen die Einwohner im Laufe der Zeit auf, ohne dass Ihr weiteres Eingreifen erforderlich ist.

Es gibt jedoch Situationen, in denen diese Einstellung lästig wird. Nehmen wir etwa an, dass Sie ein bestimmtes Produktionsgebäude errichten möchten, aber noch nicht genug Baumaterial dafür haben. Sie warten also darauf, dass die fehlenden Bestände in Ihrem Lager eintreffen – und dabei fällt Ihnen auf, dass immer wieder mal je eine Tonne Holz und Werkzeug verschwinden, weil Bauern zu Bürgern aufsteigen. Das verzögert den Bau des gewünschten Gebäudes. In so einem Fall können Sie Ihr Baumaterial für die Bevölkerung kurzzeitig sperren [Bild 1].

1 *Schluss mit dem Gehämmer in der Nachbarschaft: Hier können Sie die Ausgabe von Baumaterial verweigern (und wieder zulassen).*

Wenn Sie das Baumaterial für Ihre Einwohner sperren möchten, klicken Sie auf den Marktplatz (oder Basar), dann auf den seitlichen Reiter „Bevölkerungspyramide" und schließlich auf die Schaltfläche mit den Schriftrollen im oberen Rand. Sie wechselt mit jedem Klick zwischen „Aufstiegsrechte freigegeben" und „Aufstiegsrechte gesperrt". Diese Einstellung gilt für alle Zivilisationsstufen auf der betreffenden Insel, aber nicht für andere Inseln, die Sie vielleicht schon besiedelt haben. Falls Sie möchten, dass Ihre Einwohner automatisch aufsteigen, sollten Sie nicht vergessen, das Baumaterial wieder freizugeben, nachdem ein Engpass wie im obigen Beispiel überwunden ist. Dass die Aufstiegsrechte gesperrt sind, erkennen Sie an dem Schriftrollen-Symbol über dem Marktplatz/Basar.

Sie können die Einstellung „Aufstiegsrechte gesperrt" aber auch dauerhaft beibehalten und sich selbst um den Aufstieg Ihrer Bevölkerung kümmern. Grüne Aufstiegspfeile über Wohnhäusern zeigen Ihnen in diesem Fall an, dass die Bewohner aufstiegsbereit sind. Ganz nach Belieben können Sie nun vielen, einzelnen oder auch gar keinen Häusern den Aufstieg ermöglichen – ohne Aufstiege gebieten Sie irgendwann über eine große Bauernsiedlung [Bild 2]. Das mag auf den ersten Blick den Vorteil haben, dass Sie keine teuren Produktionsgebäude für die Waren errichten müssen, nach denen Bürger, Patrizier und Adlige verlangen, andererseits können Sie dann keine Schiffe bauen und in Endlosspielen ist die Zahl der verfügbaren Aufträge stark eingeschränkt. Außerdem braucht Ihre Siedlung deutlich mehr Platz, um auf dieselbe Einwohnerzahl zu kommen: In einem Adligenhaus können fünfmal so viele Menschen wohnen wie in einem Bauernhaus.

2 *Es ist möglich, aber nicht sehr vorteilhaft, sich durch das Sperren von Baumaterial zum Bauernbaron emporzuschwingen.*

Tipp

Wenn Sie einfach für eine Weile ganz verhindern wollen, dass Einwohner einer bestimmten Zivilisationsstufe aufsteigen, sollten Sie die Steuerschraube dieser Gruppe in den hellgrünen Bereich verschieben (siehe „Steuern und Finanzen"). Das bringt Ihnen höhere Steuereinnahmen und läuft ansonsten auf dasselbe hinaus wie das Sperren der Aufstiegsrechte, aber es gibt in diesem Fall keine Möglichkeit, einzelne Häuser vom Verbot des Aufstiegs auszunehmen.

Möchten Sie bei gesperrten Aufstiegsrechten einem aufstiegsbereiten Wohnhaus den Aufstieg ermöglichen, klicken Sie auf das Haus und dann auf die Schaltfläche mit der Schriftrolle, „Aufstiegsrecht verleihen" [Bild 3] – die Taste U hat dieselbe Wirkung. Auf diese Weise können Sie Ihre Siedlung noch individueller gestalten, weil Sie selbst entscheiden, wo sich die höheren Zivilisationsstufen ansiedeln. Außerdem können Sie Ihre Planungen einfließen lassen, wenn Sie bereits mit dem Spiel vertraut sind: Sie wissen selbst am besten, wo Sie eventuell noch Platz für eine Kirche oder einen Schuldturm gelassen haben, die später Ihre Patrizier zufrieden stellen sollen. Es ist sinnvoll, die Bauern vorrangig in der Nähe dieser Bauplätze zu Bürgern aufsteigen zu lassen, damit sie später zu Patriziern aufsteigen können, sobald die Voraussetzungen geschaffen sind.

3 *Mit der Schaltfläche im oberen Rand können Sie einem einzelnen Wohnhaus den Aufstieg ermöglichen.*

Tipp

Bei freigegebenen Aufstiegsrechten steigen Wohnhäuser nicht alle auf einmal zu neuen Zivilisationsstufen auf, sondern nach und nach. Wenn Sie die Aufstiegsrechte sperren, können Sie viele Häuser deutlich schneller manuell aufsteigen lassen, allerdings ist das bei großer Häuserzahl auch mit einigem Aufwand verbunden. Eine mögliche Taktik besteht darin, die Aufstiegsrechte generell zu sperren, Wohnhäuser immer schubweise zu bauen, schnell alle verfügbaren Häuser von Hand aufsteigen zu lassen und sofort in den hellgrünen Bereich der Steuerschraube zu wechseln. Nachdem alle frisch aufgestiegenen Häuser voll bezogen sind, drehen Sie die Steuerschraube in den gelben Bereich – so erzielen Sie Mehreinnahmen, mit denen Sie Ihre Siedlung schneller voranbringen können. Kurz bevor weitere Häuser aufsteigen sollen, verschieben Sie die Steuerschraube dann wieder in den dunkelgrünen Bereich.

Das Erreichen neuer Zivilisationsstufen bringt Ihnen Ruhm ein und schaltet weitere Gebäude und Aufträge frei. Wenn Sie diese Vorteile in Anspruch nehmen möchten, ohne sich vorerst um den Bau neuer Produktionsgebäude kümmern zu müssen, können Sie die Aufstiegsrechte sperren und nur eines oder wenige Häuser manuell aufsteigen lassen. Anders als beim unkontrollierten Aufstieg können so nicht nach und nach gleich zwei oder drei unbefriedigte Bedürfnisse entstehen, während Sie sich für eine Weile um andere Dinge (wie Aufträge und Handel) kümmern.

Warum steigen nicht alle meine Wohnhäuser auf?

Anders als in früheren Spielen der Reihe können in ANNO 1404 nicht alle Wohnhäuser aufsteigen, selbst wenn alle Bedürfnisse der Bewohner befriedigt sind. Es werden immer Häuser der vorangegangenen Zivilisationsstufen zurückbleiben, was zu einem natürlicheren und schöneren Stadtbild führt. In die Berechnung, welcher Prozentsatz der Bevölkerung aufsteigen kann, gehen viele Faktoren ein, die sich von Partie zu Partie unterscheiden werden. Durch die Aufnahme von Bettlern erhalten Sie etwa mehr Bürgerrechte und durch Gesandte Handelsprivilegien; beides hat Einfluss auf die Zahl der aufsteigenden Häuser. Als Faustformel zur ungefähren Abschätzung des bestmöglichen Aufstiegsverhältnisses, bezogen auf die Einwohner, können diese Werte dienen: 1 Bauer : 7 Bürger : 10 Patrizier : 10 Adlige. Bezogen auf die Häuser, ist das bestmögliche Verhältnis, das Sie erreichen können, etwa 1 : 3 : 3 : 2. Für den Orient gelten ungefähr die Verhältnisse 1 Nomade : 4 Gesandte (Einwohner) bzw. 1 : 2 (Häuser).

Außer Wohnhäusern können auch Markthäuser und Kontore ausgebaut werden. Benutzen Sie dazu die Schaltfläche mit dem grünen Pfeil, beim Kleinen Markthaus „Kleines Markthaus ausbauen“ [Bild 1], oder wie bei Wohnhäusern die Taste U. Der Ausbau von Kleinen Markthäusern und Kontoren ist ab der Zivilisationsstufe „Bürger“ möglich, für den Ausbau von Mittleren Markthäusern und Kontoren müssen Patrizier in Ihrer Siedlung leben. Die Kosten für den Ausbau der Lagergebäude sind in der Tabelle „Ausbaukosten“ angegeben.

AUSBAUKOSTEN

Ausbau	Kosten							
Kleines → Mittleres Markthaus	200		3		1		3	
Mittleres → Großes Markthaus	300		3		1		3	2
Kleines → Mittleres Kontor	150		2		3		4	
Mittleres → Großes Kontor	350		2		1		3	2

Jede Ausbaustufe ist mit einem zusätzlichen Marktkarren verbunden, sodass Waren schneller aus den Produktionsgebäuden im Einflussbereich abgeholt werden können. Bauen Sie daher vorrangig Markthäuser aus, in deren Einflussbereich Sie bereits viele Produktionsgebäude errichtet haben. Der Ausbau von Kontoren erhöht zudem die Kapazität des inselweiten Lagers um jeweils 10 Tonnen. Jedes Große und jedes Orientalische Markthaus bringt Ihnen zusätzliche 5 Tonnen Lagerkapazität ein; mit diesen Gebäuden können Sie Ihr inselweites Lager also beliebig ausbauen, wenn auch in kleinen Schritten. Beachten Sie jedoch, dass sich beim Ausbau der Lagergebäude auch deren Unterhaltskosten erhöhen. Orientalische Markthäuser und Kontore können nicht ausgebaut werden.

Tipp

Wenn über einem Produktionsgebäude ein gelbes Ausrufezeichen erscheint, werden die dort produzierten Waren nicht abgeholt, obwohl das Lager des Gebäudes voll ist. Das kann daran liegen, dass auch das inselweite Lager voll ist – dann schafft der Ausbau des Kontors ein wenig mehr Platz. Eine andere mögliche Ursache: Im Einflussbereich des nächstgelegenen Kontors oder Markthauses befinden sich so viele Gebäude, dass ein Marktkarren mit der Abholung der Waren überfordert ist – in diesem Fall sorgt der Ausbau des betreffenden Kontors oder Markthauses für Abhilfe. Auch das Anlegen von Steinstraßen statt Feldwegen kann das Problem lindern, weil die Marktkarren dort schneller unterwegs sind.

Schiffsbau und Schiffsrouten

In der Inselwelt von ANNO 1404 spielen Schiffe eine wichtige Rolle: Sie dienen zum Erkunden der Umgebung, zum Besiedeln neuer Inseln, zum Warentransport, zum Erfüllen von Aufträgen und zum Kämpfen. Zu Beginn vieler Partien werden Sie bereits ein Flaggschiff besitzen – in allen anderen können Sie später bei Lord Northburgh eines kaufen, sobald Ihre Siedlung die ersten Bürger beherbergt. Auch beim Großwesir können Sie ein Schiff bekommen, und wenn Sie einen Pakt mit den Korsaren schließen, können Sie bei ihnen immer wieder Schiffe kaufen.

Der Bau einer eigenen Werft ist ab der Zivilisationsstufe „Bürger“ eine weitere Option, um an neue Schiffe zu gelangen. In der Tabelle „Schiffsübersicht“ sehen Sie, welche Schiffe es in ANNO 1404 gibt, welche davon Sie bauen können und was für den Bau benötigt wird. Einige Schiffe können Sie nicht selbst bauen, aber durch Kauf oder durch Entern in Ihren Besitz bringen.

Welche Schiffe sind die besten?

Ein direkter Vergleich zeigt, dass die Karavellen des Orients zwar 1000 Goldmünzen und 15 Tonnen Holz mehr kosten als die Kleinen Handelsschiffe des Okzidents, aber auch eindeutig besser sind: Bei gleicher Zahl von Ladekammern und Trefferpunkten besitzen sie einen Sockel mehr, fahren viel schneller und kosten nur halb so viel Unterhalt. Die höhere Geschwindigkeit erlaubt es einerseits, Waren viel rascher an den Zielort zu befördern, andererseits erleichtert sie es auch sehr, Kämpfen gegen feindliche Mitspieler und Korsaren aus dem Weg zu gehen. Für ein unbewaffnetes Handelsschiff ist das überlebenswichtig (es sei denn, Sie spielen ohne Gegner).

Auch das Orientalische Handelsschiff ist dem Großen Handelsschiff überlegen. Für seinen Bau braucht man Kanonen, es ist etwas teurer im Unterhalt und hat eine Ladekammer weniger, dafür spart man beim Bau Holz und Seile, hat einen Sockel mehr zur Verfügung und ist wiederum deutlich schneller unterwegs. Außerdem kann das Orientalische Handelsschiff sich zur Wehr setzen, wenn es angegriffen wird.

Bei den Kriegsschiffen scheint auf den ersten Blick das Große Kriegsschiff das beste zu sein – es hat die meisten Trefferpunkte und die größte Angriffskraft. Tatsächlich wird es einen Einzelkampf gegen jeden anderen Schiffstyp gewinnen. Auch hier kommt es aber oft auf Geschwindigkeit an: Da sie schneller fahren, können Orientalische Kriegsschiffe Kämpfen, in denen sie unterlegen sind, ausweichen, während sie dem Gegner Kämpfe aufzwingen können, wenn sie in der Überzahl sind. Mit Orientalischen Kriegsschiffen ist es zudem leichter, Aufträge zu erledigen, bei denen Sie ein Schiff abfangen sollen. Der zusätzliche Sockel dieses Schiffstyps erweitert die taktischen Möglichkeiten und kann das Schiff durch das dort platzierte Item stärker machen.

SCHIFFSÜBERSICHT[1)]

Symbol	Schiffstyp	Lade-kammern	Sockel	Geschwin-digkeit	Treffer-punkte	Angriffs-kraft	Unterhalt	Baukosten
	Flaggschiff	4	2	Mittel	600	6	0	Bau nicht möglich
	Kleines Handelsschiff	3	1	Sehr langsam	400	–	20	1500 15 20
	Großes Handelsschiff	6	1	Mittel	1000	–	50	4000 60 60
	Kleines Kriegsschiff	1	1	Schnell	500	6	30	2000 30 30 20
	Großes Kriegsschiff	2	1	Mittel	1200	14	60	4500 70 70 20
	Leichtes Korsarenschiff	2	2	Sehr langsam	600	4	25	Bau nicht möglich
	Mittleres Korsarenschiff	2	2	Sehr langsam	600	5	25	Bau nicht möglich
	Schweres Korsarenschiff	2	2	Sehr langsam	600	7	25	Bau nicht möglich
	Karavelle	3	2	Schnell	400	–	10	2500 30 20 15
	Orientalisches Handelsschiff	5	2	Sehr schnell	800	6	50	4000 50 50 30
	Orientalisches Kriegsschiff	2	2	Sehr schnell	1000	10	60	4500 80 80
	Seelenfänger	1	2	Mittel	200	–	0	Bau nicht möglich
	Transportboot	–	–	Sehr langsam[2)]	wie Gebäude	–	wie Gebäude	–

[1)] *Informationen zu den verborgenen Schiffstypen finden Sie im Kapitel „Geheimnisse der Inselwelt".*
[2)] *Nur das Transportboot der Assassinen ist schnell.*

1 *Der grüne Pfeil nach oben deutet es an: Hier können Sie ein Markthaus oder Kontor ausbauen.*

WERFTEN

Symbol	Werfttyp	Unterhalt	Baukosten	Verfügbare Schiffstypen
	Kleine Werft	10	680 10 5 4	Kleines Handelsschiff, Kleines Kriegsschiff
	Große Werft	20	2120 20 25 46	Großes Handelsschiff, Großes Kriegsschiff
	Orientalische Werft	20	3000 20 30 30	Karavelle, Orientalisches Handelsschiff, Orientalisches Kriegsschiff

Die drei verschiedenen Werfttypen in ANNO 1404 können je zwei oder drei eigene Schiffstypen bauen (siehe Tabelle „Werften"). Wenn Sie ein Schiff in Auftrag geben möchten, klicken Sie auf die betreffende Schaltfläche – die benötigten Waren verschwinden sofort aus Ihrem Lager und der Bau des Schiffes beginnt. Es kann allerdings nicht sofort in Dienst gestellt werden; der Bau eines Kleinen Handelsschiffes etwa dauert 45 Sekunden.

Den Baufortschritt erkennen Sie am grünen Ring um das Schiffssymbol: Wenn dieser sich ganz schließt, ist das Schiff fertig [Bild 2]. Sie können durch mehrmaliges Klicken auch mehrere Schiffe gleichzeitig in Auftrag geben. Eine Zahl links über dem Schiffssymbol zeigt an, wie viele Schiffe dieses Typs in Auftrag gegeben wurden. Sie werden allerdings nicht gleichzeitig, sondern nacheinander gebaut. Ist nicht genug Baumaterial für den Bau eines Schiffes in Ihrem Lager, wartet die Werft mit dem Bau, bis das benötigte Material verfügbar ist. Sie können den Bau in Auftrag gegebener Schiffe mit einem Rechtsklick abbrechen (bzw. die Zahl in Auftrag gegebener Schiffe um 1 verringern).

2 *In dieser Werft sind zwei Kleine Handelsschiffe in Auftrag gegeben, von denen das erste zur Hälfte fertig ist.*

Normalerweise erscheinen neu gebaute Schiffe vor Ihrer Werft und warten dort auf Ihre Befehle. Wenn Sie die Schiffe an einer anderen Stelle brauchen, können Sie die Werft auswählen und dann mit einem Rechtsklick an die gewünschte Stelle einen Sammelpunkt setzen (das Gleiche ist mit der Schaltfläche „Sammelpunkt setzen“ und einem Linksklick möglich). Dies hat zur Folge, dass Schiffe nach dem Stapellauf automatisch zum Sammelpunkt fahren [Bild 1]. Beachten Sie, dass ein Sammelpunkt nur für die gerade ausgewählte Werft gilt, nicht für Ihre anderen Werften.

Wenn ein Schiffssymbol in Ihrer Werft grau ist, können Sie den betreffenden Schiffstyp nicht bauen. Nicht alle Schiffstypen werden gleich beim Bau der Werft freigeschaltet. Einen Überblick, wann welcher Schiffstyp verfügbar wird und wie lange sein Bau dauert, gibt Ihnen die Tabelle „Verfügbarkeit und Bauzeit von Schiffen“.

1 *Neu gebaute Schiffe begeben sich automatisch zum Sammelpunkt, der Boje mit der Fahne in Ihrer Spielerfarbe.*

Um ein Schiff zu be- oder entladen, bewegen Sie es in die Nähe Ihres Kontors, wählen Sie es aus und starten Sie den Transfer per Linksklick auf die Schaltfläche mit den beiden Pfeilen, „Handel starten“, oder mit einem Rechtsklick auf Ihr Kontor [Bild 2]. Alternativ können Sie das Kontor auswählen und auf die Schaltfläche mit den beiden Pfeilen klicken, „Transfer starten“ – in diesem Fall erscheint der Laderaum des Schiffes oben und das Lager Ihres Kontors unten. Wie viele Waren mit jedem Klick verladen werden sollen, stellen Sie mit den drei Gewichtssymbolen unter „Verlademenge“ am oberen rechten Rand des ausgewählten Objekts ein (1 Tonne, 10 Tonnen, max. Tonnen). Klicken Sie anschließend auf die Waren, die Sie verladen möchten.

2 *Klicken Sie einfach auf die gewünschten Waren, um diese zu verladen.*

Tipp

Sie können Waren auch einfach vom Kontor ins Schiff ziehen und umgekehrt; hierbei wird die maximal mögliche Menge verladen. Wenn Sie, etwa für einen Auftrag, bestimmte Mengen von Waren benötigen, können Sie die Umschalttaste gedrückt halten und eine Warensorte durch Ziehen verschieben: Dann wird ein Fenster eingeblendet, in dem sich die gewünschte Menge direkt eingeben lässt.

VERFÜGBARKEIT UND BAUZEIT VON SCHIFFEN

Schiffstyp	Voraussetzungen	Bauzeit
Kleines Handelsschiff	Ab Bau der Werft verfügbar (240 Bürger)	0:45 Minuten
Großes Handelsschiff	Ab Bau der Werft verfügbar (Patrizier)	2:00 Minuten
Kleines Kriegsschiff	Patrizier	1:30 Minuten
Großes Kriegsschiff	950 Adlige	2:30 Minuten
Karavelle	Ab Bau der Werft verfügbar (440 Nomaden, Rang „Verbündeter des Scheichs“)	0:45 Minuten
Orientalisches Handelsschiff	1040 Gesandte, Rang „Berater des Großwesirs“	0:45 Minuten
Orientalisches Kriegsschiff	1740 Gesandte, Rang „Vertrauter des Sultans“	2:15 Minuten

Normalerweise passen in jede Ladekammer eines Schiffes 40 Tonnen einer Warensorte, mit Errungenschaften und Items lässt sich die Kapazität von Ladekammern jedoch erhöhen. Beachten Sie, dass jede Ladekammer unabhängig von der geladenen Menge für andere Warensorten „voll“ ist, wenn sich eine Warensorte darin befindet. Haben Sie ein Kleines Handelsschiff, das über drei Ladekammern verfügt, mit je einer Tonne Fisch, Holz und Werkzeug beladen, können Sie also keine anderen Warensorten mehr einladen, obwohl das Schiff mit einer Gesamtfrachtmenge von 3 Tonnen eigentlich nur leicht beladen ist.

Rechts von den Ladekammern können sich je nach Schiffstyp ein oder zwei weitere Felder befinden. Dies sind die Sockel zur Aufnahme von Items. Bei Items kann es sich um Gegenstände oder Personen handeln, die Ihnen einen bestimmten Bonus einbringen, wenn sie in die Sockel von Schiffen oder Kontoren gesteckt werden. Manche Items wirken nur für begrenzte Zeit und müssen aktiviert werden.

Sobald Sie Schiffe besitzen, können Sie Routen festlegen und Waren automatisch von einer Insel zur anderen befördern lassen. Öffnen Sie dazu die Routenplanung, indem Sie auf den Stern im Zentralen Menü klicken. Den größten Teil des Bildschirms nimmt nun eine Karte der Inselwelt ein, auf der Schiffe, Kontore und Militärgebäude zu sehen sind [Bild 3]. Halten Sie den Mauszeiger über eines dieser Elemente, um sich Informationen dazu einblenden zu lassen. Benutzen Sie die vier Filter am oberen Rand, wenn Sie sich bestimmte Elemente nicht anzeigen lassen möchten.

3 *Die Routenplanung dient zum Einrichten und Abändern automatischer Transportrouten.*

können (oder eine zusätzliche Menge derselben Ware). Sind alle gewünschten Waren und ihre Mengen gewählt, stellen Sie mit „Kontor hinzufügen" mindestens ein weiteres Kontor ein, in dem Waren ein- und/oder ausgeladen werden sollen. Legen Sie auch hier fest, was in welcher Menge verladen werden soll. Anschließend klicken Sie auf „Schiff hinzufügen" und wählen aus der Liste Ihrer Schiffe dasjenige, das auf der Handelsroute verkehren soll. Es beginnt sofort damit, das erste Kontor der Liste anzufahren und die angegebenen Waren zu verladen [Bild 4].

Wenn Sie möchten, können Sie den Routenverlauf noch abändern, indem Sie das Stecknadel-Symbol an eine andere Stelle verschieben. Das ist normalerweise nicht nötig, auch wenn die angezeigte Route mitten durch eine Insel führt – das Schiff sucht sich selbst einen Weg um Inseln herum. Mit der Stecknadel können Sie jedoch einen größeren Bogen um feindliche Siedlungen machen.

Falls Sie noch keine Route eingerichtet haben, blinkt auf der rechten Seite die Schaltfläche „Route erstellen". Klicken Sie darauf, und Sie beginnen mit der Erstellung von „Handelsroute 1" – der Name dieser Route kann mit einem Linksklick geändert werden. Nun blinken die Schaltflächen „Kontor hinzufügen" und „Schiff hinzufügen". Klicken Sie auf „Kontor hinzufügen" und wählen Sie aus der Liste den Namen der gewünschten Siedlung. Außer Ihren eigenen Siedlungen erscheinen auch die der neutralen Inseln und die Ihrer Mitspieler. Wenn Sie dort Waren ausladen, werden diese automatisch verkauft (mehr dazu im übernächsten Abschnitt, „Handel").

Nachdem Sie ein erstes Kontor gewählt haben, erscheint es in der Liste der Kontore. Darunter sind ein Plus- und ein Minus-Symbol zu sehen. Klicken Sie auf das Plus-Symbol, wenn Sie in diesem Kontor Waren einladen (oder kaufen) möchten, und wählen Sie den gewünschten Warentyp. Das Minus-Symbol dient zum Ausladen (oder Verkaufen) von Waren. Bei fremden Kontoren bekommen Sie angezeigt, zu welchem Preis Sie ein- oder verkaufen. Standardmäßig werden 40 Tonnen der gewählten Ware verladen. Wenn Sie die Warenmenge ändern möchten, können Sie sich mit einem Linksklick einen Schieberegler einblenden lassen, der zum Einstellen der Warenmenge dient. Sollten im Kontor oder im Schiff später weniger Waren als die angegebene Menge zur Verfügung stehen, werden einfach alle Waren der betreffenden Sorte verladen.

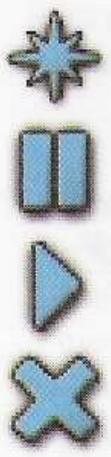
Rechts neben der zuletzt gewählten Ware erscheinen ein weiteres Plus- und Minus-Symbol, mit denen Sie andere Waren auswählen

Tipp

Transportrouten eignen sich vor allem zur Beförderung von Waren, die ständig produziert und verbraucht werden. Bei geringem Verbrauch kann es passieren, dass das Lager der Zielinsel zu voll ist, um alle Waren aufzunehmen, die das Schiff ausladen soll. In diesem Fall wird nur das ausgeladen, was noch ins Lager passt, der Rest verbleibt auf dem Schiff. Lassen Sie das Schiff weniger Waren einladen, wenn Sie bemerken, dass sich Waren darauf anhäufen, oder verkaufen Sie den Überschuss an einem fremden Kontor.

4 *Die weiße Linie zeigt die Route an, auf der dieses Schiff unterwegs ist.*

Automatische Verkaufsrouten zu fremden Kontoren sind eine Möglichkeit, zusätzliche Einnahmen zu den Steuern zu erzielen. Achten Sie bei diesen Routen jedoch darauf, die Warenmenge zu verringern, wenn durch die wachsende Bevölkerung ein größerer Bedarf in Ihrer eigenen Siedlung entsteht. Automatische Einkaufsrouten können in manchen Situationen ebenfalls sinnvoll sein, in der Regel ist es aber günstiger, die betreffenden Waren selbst zu erzeugen. Alternativ können Sie an Ihrem Kontor einstellen, dass Waren von fremden Schiffen gekauft werden sollen (siehe „Handel").



Wenn Sie ein Schiff anklicken, das auf einer automatischen Transportroute unterwegs ist, wird oben rechts der Name der Route angezeigt. Darunter befinden sich drei Symbole: Ein Stern zum Bearbeiten der Route, ein Dreieck zum Pausieren und Aktivieren der Route und ein Kreuz, mit dem das Schiff aus der Einteilung für diese Route entfernt wird. Wenn Sie dem Schiff den Befehl geben, an eine andere Stelle zu fahren, wird die Transportroute automatisch pausiert (und das Dreieck wird zu einem Pause-Symbol, wie Sie es von verschiedenen Abspielgeräten kennen). Das kann nützlich sein, etwa wenn Sie einen Auftrag erfüllen möchten und sich das Schiff gerade in der Nähe des Auftragsortes befindet. Soll das Schiff den Verkehr auf der Transportroute wieder aufnehmen, müssen Sie einfach nur auf sein Pause-Symbol klicken.

Im späteren Spielverlauf werden Sie wahrscheinlich viele Routen einrichten, die Sie gelegentlich abändern. Öffnen Sie die Routenplanung und klicken Sie auf den Namen einer Route, um diese zu bearbeiten. Sie können jederzeit die angefahrenen Kontore, die verladenen Waren und deren Mengen sowie die eingesetzten Schiffe ändern. Soll eine Ware nicht mehr ein- oder ausgeladen werden, können Sie sie mit einem Rechtsklick aus dem Routenplan entfernen. Wenn Sie eine neue Insel besiedelt haben, möchten Sie eine bestehende Route eventuell um das Kontor dieser Insel erweitern. Ist ein Schiff hingegen mit dem Verkehr auf einer Route überlastet, können Sie ganz bequem ein weiteres für diese Route hinzufügen.

Die Linie unten im Fenster des ausgewählten Schiffes zeigt seine Trefferpunkte an, die Zahl neben dem Schwert oben rechts steht für seine Angriffskraft. Je höher die beiden Werte sind, desto besser ist das Schiff für den Kampf geeignet. Mehr über Schiffsgefechte erfahren Sie im Abschnitt „Kämpfe auf See".

Das Besiedeln neuer Inseln

Ihre Startinsel besitzt wie jede Insel nur eine begrenzte Zahl von Fruchtbarkeiten, Sie können dort also nicht jede Pflanzenart erfolgreich anbauen. Wenn Ihre Einwohner nach Waren aus Pflanzen verlangen, die auf Ihrer Startinsel nicht wachsen, können Sie diese Waren einkaufen – oder Sie besiedeln eine neue Insel und erzeugen die Waren dort selbst, was gewöhnlich die bessere Alternative ist.

Bevor Sie eine neue Insel besiedeln, sollten Sie die Spielwelt zumindest teilweise erkunden, damit Sie unter den verfügbaren Inseln die geeignetste wählen können. Folgende Kriterien sind wichtig für die Eignung einer Insel:

- Fruchtbarkeiten und Rohstoffvorkommen – neben den Waren, nach denen derzeit oder in Kürze Bedarf besteht, sollte die Insel den Anbau möglichst vieler neuer Pflanzen und den Abbau möglichst vieler neuer Rohstoffe gestatten. Eine südliche Insel, auf der Sie Nomadenhütten errichten möchten, sollte für Datteln fruchtbar sein, da Sie die Grundnahrung der Nomaden sonst von einer weiteren Insel herbeischaffen müssen [Bild 1].

- Größe und Form – wenn Sie auf der Insel eine Siedlung (und nicht nur Produktionsgebäude) errichten möchten, sollte sie genug Platz zum Wachsen bieten und so geformt sein, dass Sie auch viele Wohnhäuser im Einflussbereich von Marktplatz/Kontor, Kirche/Moschee usw. unterbringen können.

- Lage – das ist vor allem dann wichtig, wenn Computerspieler oder Korsaren in der Nähe sind. Ihre Schiffe sollten möglichst unbehelligt zwischen Ihren Inseln verkehren können. Das ist leichter, wenn die neue Insel nicht zu weit von Ihrer Startinsel entfernt ist und die Route nicht an gegnerischen Inseln vorbeiführt.

- Neutrale Gebäude – auf manchen Inseln befinden sich neutrale Gebäude, die Ihnen zusätzliche Aufträge und einen kleinen bis beträchtlichen Bonus einbringen können. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Neutrale Inseln und Gebäude" unter „Allgemeine Tipps und Tricks". Wenn ein neutrales Gebäude gut zu Ihrer Strategie passt, sollten Sie die betreffende Insel vorrangig besiedeln.

- Grünstreifen – südliche Inseln besitzen ein kleineres oder größeres Gebiet, das auch ohne Bewässerung fruchtbar ist; sie können dort also Felder anlegen, ohne eine Noria bauen zu müssen. Da Sie auf diese Weise Geld sparen, kann die Größe des Grünstreifens bei Inseln, die ansonsten ähnlich geeignet sind, den Ausschlag geben.

Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass eine Insel in allen Kategorien optimal abschneidet, vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Wenn Sie auf der Insel Produktionsgebäude, aber keine Siedlung errichten möchten, sollten die verfügbaren Fruchtbarkeiten und Rohstoffvorkommen am wichtigsten sein. Falls es anders nicht passt, können Sie auch zwei neue Inseln in rascher Folge besiedeln. Noch mehr über die Kriterien für die Eignung von Inseln finden Sie im Abschnitt „Die Wahl der Startinsel" des Kapitels „Szenarien und Endlosspiel".

Tipp

Sie können auch Inseln besiedeln, auf denen bereits ein Mitspieler gesiedelt hat – dazu müssen Sie nur einen freien Strand finden. Allerdings wird der Mitspieler darauf sehr ungehalten reagieren. Seien Sie also auf einen Konflikt vorbereitet, wenn Sie auf eine fremde Insel vordringen!

1 *Groß, ausreichend grün und für Datteln fruchtbar – diese Insel ist ein gutes Plätzchen für eine Nomadensiedlung.*

2 *Sie können ein neues Kontor in einem gewissen Bereich um Ihr Schiff herum platzieren.*

Um eine neue Insel zu besiedeln, brauchen Sie ein eigenes Schiff mit mindestens zwei Ladekammern, Geld und ein paar Tonnen Holz und Werkzeug. Das erste Gebäude auf einer neuen Insel muss immer ein Kontor sein. Fahren Sie das mit Holz und Werkzeug beladene Schiff an die Stelle der Insel, an der Sie das Kontor errichten möchten – aber beachten Sie, dass felsige Stellen sich nicht dafür eignen. Sobald Sie nahe genug an der Küste sind, wird oben im Fenster des Schiffs die Schaltfläche „Kontor bauen" aktiv. Klicken Sie darauf und platzieren Sie das Kontor mit der Maus an der gewünschten Stelle [Bild 2].

Wenn Sie ein orientalisches Schiff (Karavelle, Orientalisches Handelsschiff oder Orientalisches Kriegsschiff) zum Besiedeln der neuen Insel benutzen, errichten Sie ein Orientalisches Kontor, in allen anderen Fällen (auch mit einem Flaggschiff oder einem Korsarenschiff) ein Kleines Kontor. Abgesehen davon, dass die Kombination der verschiedenen Baustile seltsam aussehen kann, ist der Typ des Kontors für die weitere Besiedlung der Insel nicht entscheidend: Sie können beide Kontortypen sowohl auf nördlichen als auch auf südlichen Inseln errichten und dann Gebäude des Okzidents wie auch des Orients folgen lassen. Die Unterschiede der Kontortypen in ANNO 1404 sind in der Tabelle „Kontore" aufgeführt.

„Sockel" sind die Felder unter dem Reiter „Schatzkammer", auf denen Sie Items nutzen können. Je mehr Sockel ein Kontor besitzt, desto mehr Boni durch Items sind gleichzeitig für die Insel möglich. Die Zahl der „Handelsfelder" unter dem Reiter „Handelsplatz" legt fest, wie viele Warensorten Sie für den passiven Handel einstellen können. Bei Inseln ohne Wohnhäuser sollten Sie gut mit dem einen Sockel und den vier Handelsfeldern eines Kleinen Kontors auskommen.

Tipp

Ein Vergleich der Kontortypen zeigt, dass das Orientalische Kontor deutlich billiger ist als ein Großes Kontor, obwohl es über genauso viele Marktkarren verfügt. Dafür ist seine Lagerkapazität um 50% geringer – sie entspricht der des Kleinen Kontors. Außerdem ist der Einflussbereich eines Orientalischen Kontors etwas kleiner als bei den anderen Kontoren. Wenn Sie in der Nähe des Kontors gerne Produktionsbetriebe errichten, sind die drei Marktkarren des Orientalischen Kontors ein echter Vorteil; besiedeln Sie neue Inseln dann mit einem orientalischen Schiff. Die geringe Lagerkapazität können Sie später mit Markt- und Lagerhäusern ausbauen. Wenn Sie Ihre Siedlung gern bis an den Hafenbereich des Kontors wachsen lassen und dort nur wenige Produktionsgebäude einsetzen, genügt ein Kleines Kontor, das im Bau und im Unterhalt am günstigsten ist, vollauf. Besiedeln Sie neue Inseln dann mit Ihrem Flaggschiff, einem Schiff des Okzidents oder einem Korsarenschiff. Falls Sie später doch mehr Marktkarren brauchen sollten, können Sie das Kontor immer noch ausbauen. Da die Unterschiede zwischen den Kontoren nicht sehr groß sind, können Sie auch einfach nach dem Baustil gehen und südliche Inseln mit orientalischen Schiffen besiedeln, nördliche Inseln mit einem der anderen Schiffe.

KONTORE

Kontortyp	Baukosten *	Marktkarren	Lagerkapazität	Sockel	Handelsfelder	Unterhalt
Kleines Kontor	300, 3, 2	1	40 t	1	4	10
Mittleres Kontor	300 (150), 5 (2), 5 (3), 4 (4)	2	50 t	2	6	15
Großes Kontor	800 (350), 7 (2), 6 (1), 7 (3), 2 (2)	3	60 t	3	8	20
Orientalisches Kontor	40, 3, 5	3	40 t	3	8	20

* *Angegeben sind jeweils die Gesamtkosten (in Klammern nur die Aufstiegskosten gegenüber der vorigen Stufe).*

1 *Packen Sie genug Baumaterial auf ein Besiedelungsschiff, um auf der neuen Insel gleich bauen zu können.*

2 *Nicht ökologisch, aber effektiv: Große Weizenanbauflächen versorgen Ihre Patrizier auf der Hauptinsel.*

Um auf der neu besiedelten Insel bauen zu können, müssen Sie dort über Baumaterial verfügen. Anders als Ihr Geld, das nirgends gelagert wird und überall verfügbar ist, können Sie Baumaterialien nur auf der Insel benutzen, in deren Lager sie sich befinden. Es nützt Ihnen nichts, wenn sich im Lager Ihrer Startinsel das Holz bis unter die Decke stapelt, während Sie auf der neuen Insel nichts zum Bauen haben. Beladen Sie die zum Besiedeln von Inseln benutzten Schiffe also möglichst mit einem zusätzlichen Vorrat an Baumaterialien, um dort gleich bauen zu können.

Beim Errichten eines neuen Kontors werden die Waren des betreffenden Schiffes automatisch ins Kontor verladen und stehen dort zur Verfügung [Bild 1]. Falls Sie das nicht wollen (etwa, weil Sie mit dem Schiff gleich noch eine Insel besiedeln möchten), können Sie beim Bau des Kontors die Umschalttaste gedrückt halten; dann bleiben die nicht verwendeten Waren auf dem Schiff.

Wenn Sie die neue Insel ausgewählt haben, um dort bestimmte Waren zu produzieren, können Sie die entsprechenden Gebäude direkt im Einflussbereich des Kontors errichten und mit Straßen anschließen. Nun brauchen Sie nur noch eine automatische Transportroute zu Ihrer Hauptinsel einzurichten und können sich wieder auf andere Dinge konzentrieren.

Es ist nicht erforderlich, auf jeder neu besiedelten Insel Wohnhäuser zu bauen. Eine große und lukrative Siedlung braucht zum Gedeihen zahlreiche Waren – wenn also nur auf einer Ihrer Inseln Patrizier und Adlige wohnen, minimiert das den logistischen Aufwand. Die Bedürfnisse von Bauern und Bürgern sind leichter zu befriedigen, daher können Sie versuchen, Ihre Steuereinnahmen zu erhöhen, indem Sie ein paar Bauern und Bürger auf einer neuen nördlichen Insel ansiedeln. Empfehlenswert ist das allerdings nur dann, wenn die Insel für Most und (im Falle von Bürgern) auch für Hanf fruchtbar ist, denn das Herbeischaffen von Most und Leinenkutten in ausreichendem Umfang würde Aufmerksamkeit erfordern, die Sie dann nicht Ihrer Hauptinsel widmen könnten.

Auf einer Insel, die Sie nur wegen einer bestimmten Fruchtbarkeit besiedeln, würden Wohnhäuser manchmal sogar mehr stören als nutzen. Bietet eine Insel etwa Gewürze für Ihre Bürger, Patrizier und Adligen, ohne für Datteln fruchtbar zu sein, sollten Sie dort keine Nomaden ansiedeln, weil deren Versorgung zu aufwändig wäre. Und wenn Ihre Hauptinsel nicht für Weizen fruchtbar ist, sollten Sie rechtzeitig nach einer großen Insel Ausschau halten, auf der Weizen gedeiht: Die Brot- und Bierproduktion für Ihre Patrizier erfordert eine ganze Menge Platz [Bild 2]. Hier würden Wohnhäuser die zum Weizenanbau geeigneten Stellen unnötig einschränken.

Am unkompliziertesten ist es, wenn Sie sich auf je eine nördliche und südliche Insel mit Wohnhäusern beschränken. So können Sie alle vom Okzident benötigten Waren an nur einer Stelle sammeln und die vom Orient benötigten Waren an der anderen. Dadurch sind weniger Schiffsrouten erforderlich, und Sie sind weniger anfällig für Störungen durch Korsaren oder gegnerische Spieler.

Tipp

Versuchen Sie bei der Auswahl neuer Inseln darauf zu achten, dass die Waren von Produktionsketten möglichst alle auf einer Insel verfügbar sind, und verarbeiten Sie diese noch auf der Produktionsinsel weiter. Für Bier etwa brauchen Sie Kräuter und Weizen – wenn eine Insel für beides fruchtbar ist, können Sie das Bier gleich dort erzeugen. Das Verschiffen weiterverarbeiteter Waren ist gewöhnlich effektiver und weniger aufwändig als der Transport aller dafür benötigten Zwischenwaren.

Handel

Es wird immer wieder vorkommen, dass Ihre Produktionsgebäude mehr Waren erzeugen, als Ihre Bevölkerung verbraucht. Wenn Ihr Lager überquillt, sollten Sie etwas unternehmen. Sie können Lagerhäuser errichten und Ihre Kapazitäten aufstocken, Sie können die Produktionsgebäude vorübergehend stilllegen und Sie können den Überschuss verkaufen, was Ihnen Geld einbringt und manchmal sogar noch mit Ruhm belohnt wird.

In ANNO 1404 gibt es zwei verschiedene Formen des Handels, den aktiven und den passiven. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Sie fremde Kontore besuchen, wenn Sie aktiven Handel treiben, während beim passiven Handel fremde Schiffe an Ihre Kontore kommen.

Der aktive Handel kann Ihnen Ruhm einbringen, der passive nicht. Dafür haben Sie beim passiven Handel Einfluss auf die Preise, beim aktiven nicht (siehe Übersicht „Handelsformen“).

HANDELSFORMEN

Aktiver Handel	Passiver Handel
Ihre Schiffe fahren fremde Kontore an	Fremde Schiffe fahren Ihre Kontore an
Sie bezahlen und erhalten festgelegte Preise	Sie können Ein- und Verkaufspreis beeinflussen
Sie bestimmen die Menge gehandelter Waren	Ihre Handelspartner bestimmen die Menge gehandelter Waren
Sie können nur bestimmte Waren kaufen, die freigeschaltet sein müssen, aber alle Waren verkaufen	Sie können jede beliebige Ware kaufen und verkaufen, falls ein Handelspartner an einem Geschäft interessiert ist
Handel kann Ihnen Ruhm einbringen	Handel bringt Ihnen keinen Ruhm ein

Welche Handelsform ist besser?

Beide Formen haben ihre Vor- und Nachteile und eignen sich für verschiedene Situationen (siehe unten). Wenn Sie die Wahl haben und den zusätzlichen Aufwand nicht scheuen, ist der aktive Handel die sicherere Methode, die gewünschten Waren in der gewünschten Menge loszuwerden, und Sie können dadurch auch noch Ruhm gewinnen. Viele Waren können Sie allerdings nur mit passivem Handel kaufen, und da sich die Bestände in fremden Kontoren nur langsam auffüllen, ist es mit passivem Handel auch leichter, an große Warenmengen zu gelangen. Mit passivem Handel können Sie zudem deutlich teurer verkaufen, werden dann aber nicht so schnell so viele Waren los.

Für beide Formen des Handels brauchen Sie einen Handelsvertrag. Zu Lord Richard Northburgh besteht in den Szenarien und im Endlosspiel sowie in den meisten Kampagnenmissionen von Anfang an ein Handelsvertrag; für Großwesir Al Zahir gilt das Gleiche, sobald Sie ihn ausfindig gemacht haben. Mit den Korsaren unter Hassan ben Sahid können Sie gegen Zahlung von Geld jederzeit einen Pakt schließen, der auch einen Handelsvertrag umfasst (Einzelheiten siehe „Neutrale Inseln und Gebäude“).

Mit den Computerspielern (die im Gegensatz zu den neutralen Spielern selbst Inseln besiedeln) haben Sie standardmäßig zu Beginn der Partie nur einen Friedensvertrag. Damit ein Computerspieler einen Handelsvertrag mit Ihnen abschließt, müssen Sie Ihren Ruf bei ihm verbessern. Das können Sie unter anderem dadurch erreichen, dass Sie sich immer wieder mal bei ihm einschmeicheln (öffnen Sie das Diplomatiemenü, klicken Sie auf sein Porträt und dann auf „Einschmeicheln“ [Bild 3]). Andere Möglichkeiten bestehen darin, Aufträge für ihn oder für einen anderen Spieler zu erledigen, zu dem er freundschaftliche Beziehungen unterhält, oder ihm Tribut zu bezahlen. Bei leichten Computerspielern ist eine Rufverbesserung wesentlich einfacher zu erreichen als bei schweren; allerdings spielt auch der Charakter des Computerspielers eine Rolle. Infos zum Ruf werden Ihnen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über die Ruf-Skala halten. Da in der Kampagne keine Verhandlungen mit Computerspielern möglich sind, werden die Optionen des Diplomatiemenüs im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“ ausführlich erklärt.

3 *Mit einer Portion Glück können Sie sich den Handelsvertrag im Diplomatiemenü erschmeicheln.*

4 *Die Reiter „Einkauf“ und „Verkauf“ ermöglichen es, überschüssige Waren zu versilbern und benötigte zu besorgen.*

Nach Abschluss des Handelsvertrags können Sie aktiv handeln, indem Sie die Waren, die Sie verkaufen möchten, auf ein eigenes Schiff laden und damit zum Kontor des gewünschten Handelspartners fahren. Wählen Sie das Schiff aus und klicken Sie auf „Handel starten“ oder rechtsklicken Sie auf das Kontor. Mit den Reitern „Einkauf“ und „Verkauf“ können Sie zwischen den beiden Optionen wechseln [Bild 4]. Stellen Sie die gewünschte Warenmenge wie beim Verladen ein und bestätigen Sie den Handel. Wenn Sie einkaufen möchten, können Sie Ihr Schiff auch einfach vor das Kontor bewegen, dieses auswählen und dort auf die gewünschte Ware klicken.

Die Warensorten, die Sie kaufen können, sind vorgegeben und nach Zivilisationsstufen sortiert. Lord Northburgh bietet Ihnen unter dem Reiter der Bauern Holz und Werkzeug an, Großwesir Al Zahir Werkzeug und Fisch. Die übrigen Reiter erscheinen erst dann, wenn Sie die betreffenden Zivilisationsstufen erreicht haben. Reiter für Nomaden und Gesandte gibt es nicht – hier sind wirklich nur die Stufen des Okzidents entscheidend. Nachdem ein Reiter erschienen ist, müssen Sie die Waren darunter allerdings noch freischalten, bevor Sie sie kaufen können (eine Ausnahme stellt die Kampagne dar, in der bei den meisten Missionen alle Waren gleich freigeschaltet sind). Klicken Sie dazu auf das Schloss neben dem Warenangebot („Handelswaren freischalten“) oder wählen Sie die betreffende Errungenschaft im Menü der Errungenschaften; beides kostet Sie die gleiche Menge Ruhm. Mehr zu Errungenschaften erfahren Sie unter „Ruhm und Ansehen“ sowie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.

WARENANGEBOT BEIM AKTIVEN HANDEL

Zivilisationsstufe	Lord Richard Northburgh	Großwesir Al Zahir	Hassan ben Sahid
Bauern			
	Werkzeug (82), Holz (10)	Werkzeug (61), Fisch (16)	Werkzeug (66/82/99), Most (24/30/36)
Bürger			
	Seile (85), Stein (20), Kohle (22)	Datteln (7), Milch (29), Seide (38)	Stein (16/20/24), Eisen (64/80/96), Seile (74/85/111)
Patrizier			
	Salz (22), Glas (162), Papier (57)	Gewürze (33), Quarz (33), Mosaik (81)	Glas (130/162/195), Waffen (94/125/150), Mosaik (88/110/132)
Adlige			
	Proviant (387), Fässer (95), Messing (207)	Kaffee (90), Perlen (88), Rosenöl (136)	Kriegsmaschinen (226/282/339), Kanonen (308/402/483), Proviant (310/387/465)

In der Tabelle „Warenangebot beim aktiven Handel" sehen Sie, welche Waren die neutralen Spieler Ihnen anbieten. Die Preise pro Tonne stehen größtenteils fest und sind in Klammern angegeben; sie können für einzelne Waren jedoch leicht variieren. Bei Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir sind die Preise von weiteren Einstellungen unabhängig, bei den Korsaren (Hassan ben Sahid) gelten unterschiedliche Preise für die Spieleinstellungen schwach/normal/stark. Bei den Computerspielern können Sie durch aktiven Handel ebenfalls Waren kaufen – allerdings bieten sie nur das an, wovon sie Überschüsse produzieren; ihre Kontore werden daher gerade in frühen Phasen des Spiels oft als ganz leer angezeigt. Wenn Sie Waren an das Kontor eines Computerspielers oder neutralen Spielers bringen, können Sie

VERKAUFSPREISE BEIM AKTIVEN HANDEL

Ware	Selbstkostenpreis	Profitspanne	Basispreis
Bienenwachs	22,5	20%	27
Bier	30,0	30%	39
Brillen	60,0	50%	90
Brokatgewänder	72,5	50%	108,8
Brot	20,0	30%	26
Bücher	38,3	30%	49,8
Datteln	3,3	30%	4,3
Duftwasser	150,0	50%	225
Eisen	25,0	30%	32,5
Eisenerz	10,0	20%	12
Fässer	29,2	30%	37,9
Fisch	7,5	20%	9
Fleisch	38,5	30%	50,1
Gewürze	15,0	20%	18
Glas	52,5	30%	68,3
Gold	58,3	30%	75,8
Golderz	33,3	20%	40
Hanf	20,0	20%	24
Holz	3,3	20%	4
Indigo	15,0	25%	18,8
Kaffee	125,0	30%	162,5
Kaffeebohnen	40,0	25%	50
Kanonen	147,4	15%	169,6
Kerzen	66,9	30%	86,9
Kerzenhalter	129,4	50%	194,1
Kohle*	7,5 (5,0)	20% (80%)	9
Kräuter	5,0	20%	6
Kriegsmaschinen	106,6	10%	117,3
Kupfererz	30,0	20%	36
Lederwämser	31,9	30%	41,4
Leinenkutten	35,0	30%	45,5
Mandeln	7,5	20%	9

Ware	Selbstkostenpreis	Profitspanne	Basispreis
Marzipan	52,5	50%	78,8
Mehl	12,5	30%	16,3
Messing	65,0	30%	84,5
Milch	13,3	20%	16
Mosaik	35,0	30%	45,5
Most	10,0	20%	12
Papier	20,0	20%	24
Pelze	16,0	20%	19,2
Pelzmäntel	59,3	30%	77,1
Perlen	40,0	20%	48
Perlenketten	110,0	50%	165
Pottasche	15,0	30%	19,5
Proviant	variabel	variabel	168
Quarz	15,0	20%	18
Rinder	20,0	20%	24
Rosenöl	60,0	25%	75
Salz	13,8	10%	15,1
Seide	16,7	25%	20,8
Seile	30,0	30%	39
Sole	5,0	20%	6
Stein	6,7	20%	8
Teppiche	71,7	50%	107,5
Tierhäute	7,5	20%	9
Ton	15,0	20%	18
Trauben	37,5	20%	45
Waffen	40,0	30%	52
Wein	91,7	30%	119,2
Weizen	2,5	20%	3
Werkzeug	27,5	30%	35,8
Zucker	20,0	30%	26
Zuckerrohr	10,0	30%	13

** Bei Erzeugung durch ein Kohlebergwerk (in Klammern Werte für Köhlerhütte)*

beliebige Mengen verkaufen. Wie viel Geld Sie dafür erhalten, richtet sich nach einem Basispreis, der für alle neutralen Spieler und alle Computerspieler gleich ist; eine Übersicht bietet Ihnen die Tabelle „Verkaufspreise beim aktiven Handel“. Gegenüber dem Selbstkostenpreis (bei eigener Erzeugung der Waren) ist eine Profitspanne von 10-50% zu erzielen; der Verkaufspreis entspricht weitgehend dem gerundeten angegebenen Basispreis. Es ist vorgesehen, dass alle neutralen Spieler und alle Computerspieler Lieblingswaren haben, für die sie besonders gute Preise zahlen, allerdings ist diese Funktionalität in der Verkaufsversion von ANNO 1404 noch nicht fertig umgesetzt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.

Tipp 1

Die besten Profitspannen erzielen Sie allgemein bei aufwändig hergestellten Endwaren der Adligen und Gesandten. Wenn Sie handeln möchten, um möglichst viel Geld zu verdienen, sollten Sie sich auf diese Waren konzentrieren. Unter den relativ früh verfügbaren Waren bringen Teppiche den größten Gewinn. Die teuerste und gleichzeitig profitträchtigste Ware im Spiel ist Duftwasser, ähnlich viel Profit ist mit Kerzenhaltern und Perlenketten möglich.

Tipp 2

Die Einkaufspreise an den Kontoren der neutralen Spieler hängen mit den Basispreisen in „Verkaufspreise beim aktiven Handel“ zusammen: Bei Lord Richard Northburgh bezahlen Sie 250% des Basispreises, bei Großwesir Al Zahir 185% des Basispreises und bei den Korsaren 200%/250%/300% des Basispreises (für die Einstellungen schwach/normal/stark). Beim Großwesir kaufen Sie also immer am billigsten ein, allerdings bietet er mit Werkzeug auch nur eine Ware an, die in den anderen Kontoren gleichfalls erhältlich ist. Seile, Stein, Glas und Proviant können Sie je nach Spieleinstellungen bei den Korsaren billiger, gleich teuer oder teurer als bei Lord Northburgh bekommen. Beim passiven Handel können Sie versuchen, den Preis noch weiter zu drücken.

Beim Ein- und Verkaufen an fremden Kontoren können Sie zusätzlich mit Ruhm belohnt werden. ANNO 1404 speichert, für wie viel Geld Sie dort insgesamt gehandelt haben. Wird ein bestimmter Schwellenwert überschritten, erhalten Sie Ruhm. Wie viel Ruhm welches Handelsvolumen einbringt, ist in der Tabelle „Ruhmgewinn durch Handel“ angegeben. Beachten Sie, dass nur der aktive Handel mit Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir Ruhm einbringt, nicht aber der Handel mit Hassan ben Sahid oder den Computerspielern. Wenn Sie Waren zu verkaufen haben und zusätzlich Ruhm erhalten möchten, sollten Sie daher vorrangig die Kontore dieser beiden neutralen Spieler aufsuchen.

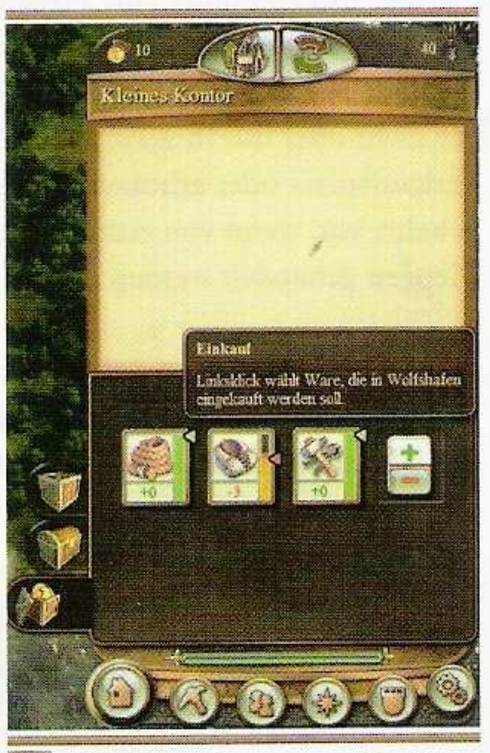
RUHMGEWINN DURCH HANDEL

Geldschwelle		Ruhmgewinn
Lord Richard Northburgh	Großwesir Al Zahir	
1600	1000	10
2400	1500	15
4000	2500	25
6400	4000	40
10400	6500	65
16800	10500	105
27200	17000	170
44000	27500	275

Laufen regelmäßig Warenbestände auf, die Sie verkaufen möchten, so können Sie automatische Schiffsrouten zu fremden Kontoren einrichten, um die Überschüsse zu Geld zu machen. Es ist ebenfalls möglich, über Schiffsrouten an fremden Kontoren einzukaufen, dabei sollten Sie jedoch beachten, dass sich die Lagerbestände fremder Kontore nur langsam auffüllen – Sie werden auf diese Weise also nicht ständig große Warenmengen zusammenbekommen. Der Handel über Schiffsrouten zählt zum aktiven Handel und bringt Ihnen Ruhm ein, wenn Sie die Kontore von Lord Richard Northburgh oder Großwesir Al Zahir ansteuern. Mehr über Schiffsrouten finden Sie im Abschnitt „Schiffsbau und Schiffsrouten“.

Außer mit Ihren Schiffen können Sie auch direkt über Ihre Kontore handeln: Sie geben an, welche Waren eingekauft oder verkauft werden sollen, bis zu welcher Menge und zu welchem Preis. Den Rest erledigt das Spiel für Sie. Immer wenn das Kontor von einem Handelsschiff eines anderen Spielers aufgesucht wird, kauft dieser Ihnen eventuell ein paar Waren ab oder verkauft Ihnen welche. Dieses System wird als passiver Handel bezeichnet.

Wenn Sie den passiven Handel nutzen möchten, klicken Sie auf das Kontor, in dem sich die überschüssigen Waren befinden oder in dem die einzukaufenden Waren gelagert werden sollen. Ein Klick auf den untersten Reiter, „Handelsplatz“, zeigt Ihnen vier bis acht Felder, auf denen Sie Waren zum Ein- oder Verkauf einstellen können [Bild 1]. Die Zahl dieser Felder ist vom Kontortyp abhängig: Kleine Kontore verfügen über vier Felder, Mittlere Kontore über sechs und Große und Orientalische Kontore über je acht.



1 *Jedes Kontor besitzt einen Handelsplatz mit vier bis acht Feldern zum passiven Ein- und Verkauf von Waren.*

Auf dem ersten freien Feld sind ein Plus- und ein Minus-Symbol zu sehen, genau wie beim Einstellen der Waren für Schiffsrouten. Klicken Sie auf das Plus-Symbol, wenn Sie Waren einkaufen möchten, und wählen Sie dann die gewünschte Ware. Mit der Standardeinstellung kaufen Sie diese Ware nun ein, bis Ihr Lager voll ist. Möchten Sie nicht so viel kaufen, klicken Sie einfach auf das Warenfeld, und ein Schiebe-

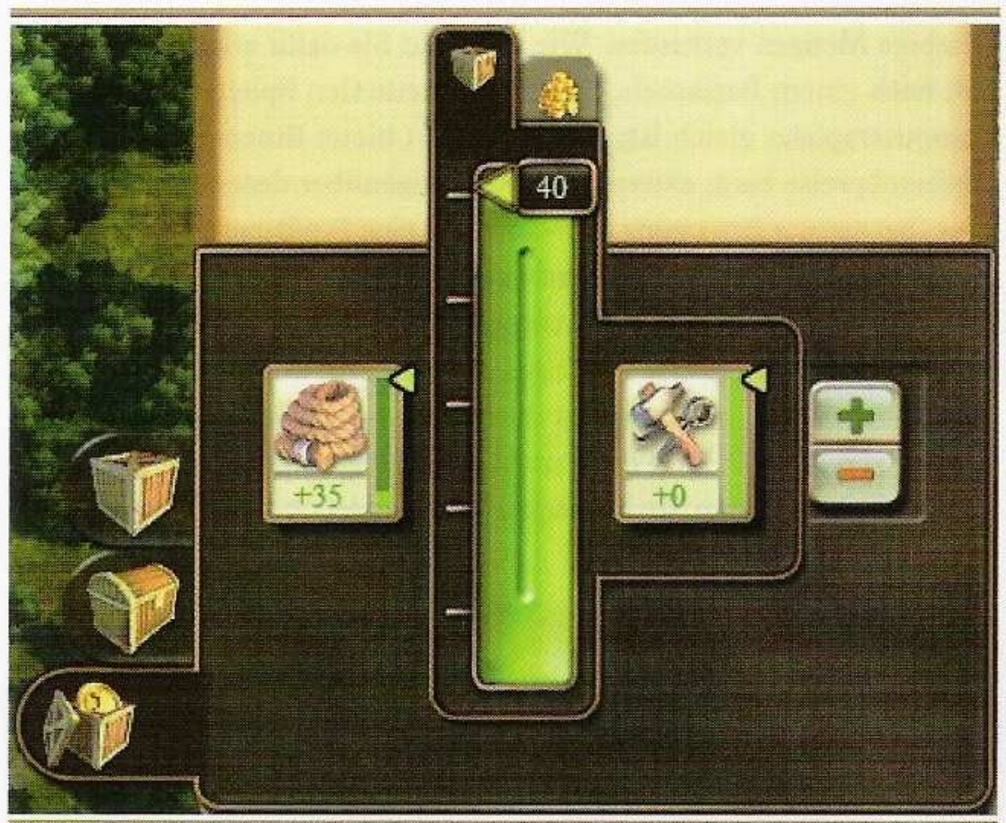
regler wird eingeblendet, mit dem Sie den gewünschten Lagerbestand einstellen können [Bild 1]. Wenn Ihr Lager eine Kapazität von 60 Tonnen hat und Sie den Regler auf 40 Tonnen stellen, wird Ware gekauft, bis Sie 40 Tonnen dieser Ware auf Lager haben. Falls Sie danach etwas von der Ware verbrauchen, wird sie wieder bis auf einen Bestand von 40 Tonnen nachgekauft.

An der Spitze des Schiebereglers befinden sich zwei Reiter, einer mit einer Kiste und einer mit Goldmünzen. Klicken Sie auf die Goldmünzen, wenn Sie auch noch den Einkaufspreis verändern möchten. Der Regler für den Preis steht standardmäßig in der Mitte zwischen Maximal- und Minimalpreis. Wenn Sie den Einkaufspreis erhöhen, werden Ihnen Ihre Handelspartner die Ware öfter verkaufen und in größeren Mengen. Senken Sie hingegen den Einkaufspreis, sinkt auch die Chance, dass jemand auf Ihr Angebot eingeht. Ein erneuter Klick auf das Warenfeld blendet den Schieberegler aus.

Ganz ähnlich funktioniert es, wenn Sie Waren verkaufen möchten: Klicken Sie in diesem Fall auf das Minus-Symbol und wählen Sie die Ware, die Sie verkaufen möchten. Standardmäßig wird der gesamte Lagerbestand verkauft. Auch hier können Sie mit einem Klick auf das Warenfeld den gewünschten Lagerbestand und den gewünschten Preis festlegen. Je billiger Sie Ihre Waren verkaufen, desto eher finden Sie Abnehmer dafür. Der Standard-Warenpreis ist für Ein- und Verkauf identisch; er entspricht 250% des Basispreises in der Tabelle „Verkaufspreise beim aktiven Handel“. Der kleinste einstellbare Preis ist identisch mit dem gerundeten Basispreis, der größte einstellbare Preis entspricht dem Vierfachen davon.

Immer wenn ein fremdes Schiff an einem Ihrer Kontore gehandelt hat, erhalten Sie im Dritte-Parteien-Fenster eine Meldung darüber, in der die gehandelten Warenmengen und die bezahlte oder erzielte Summe angegeben sind. Außerdem finden Sie im oberen Teil des „Handelsplatzes“ Ihrer Kontore eine Zusammenfassung der letzten Handelsvorgänge. Nutzen Sie diese Übersichten, um mit Hilfe der Preise die gewünschten Handelsmengen zu erreichen: Wird eine eingestellte Ware gar nicht oder nur in geringem Umfang gehandelt, senken Sie den Verkaufspreis oder erhöhen Sie den Einkaufspreis. Gehen Sie umgekehrt vor, wenn von einer eingestellten Ware in kurzer Zeit große Mengen gehandelt werden.

Je nach Situation eignet sich der aktive oder der passive Handel besser, um Waren zu kaufen oder zu verkaufen. Empfehlungen finden Sie in der Übersicht „Geeignete Handelsform nach Situationen“.



1 *Mit diesem Schieberegler geben Sie an, wie viele Tonnen einer Ware Sie im Lager haben möchten.*

Tipp

Richten Sie Ihre Ein- und Verkaufspreise beim passiven Handel nach Bedarf und Dringlichkeit. Wenn Sie Waren schnell oder in großer Menge benötigen, sollten Sie den Einkaufspreis anheben. Genügt es, den Lagerbestand allmählich und in kleinen Schritten aufzufüllen, können Sie ruhig niedrigere Preise anbieten. Wenn Ihr Lager bereits überquillt, sind niedrige Verkaufspreise eine Möglichkeit, in kürzerer Zeit mehr Ware abzusetzen (allerdings ist der aktive Handel dann meist die bessere Alternative). Ein nur langsam ansteigender Lagerbestand bietet Ihnen Gelegenheit, einen kleinen Teil davon für hohe Preise zu verkaufen. Hier lohnt es sich, die Entwicklung des Lagerbestands im Auge zu behalten und vorauszuplanen. Wenn Sie ein Produktionsgebäude erstmals errichten, ist der Bedarf Ihrer Einwohner gewöhnlich geringer als die produzierte Menge. Mit passivem Handel können Sie dafür sorgen, dass der Lagerbestand langsamer ansteigt, und dabei einen ansehnlichen Gewinn erzielen.

GEEIGNETE HANDELSFORM NACH SITUATIONEN

Situation	Empfohlene Handelsform
Ihr Lager quillt über und Sie wollen schnell viele Waren zu Geld machen	Aktiver Handel; beladen Sie ein Schiff und verkaufen Sie die Waren an Northburgh oder Al Zahir
Ihnen fehlt Baumaterial und Sie wollen möglichst bald ein Gebäude errichten	Aktiver Handel; schicken Sie ein Schiff zu Northburgh oder Al Zahir und kaufen Sie, was Sie brauchen
Sie wollen umgehend ein Schiff bauen und haben nicht genug Waren dafür	Aktiver Handel; schicken Sie ein Schiff zu Northburgh oder ben Sahid und kaufen Sie, was Sie brauchen

Situation	Empfohlene Handelsform
Sie erzeugen ständig zu viel von einer Warensorte und sind mehr an Ruhm als an Geld interessiert	Aktiver Handel; richten Sie eine Schiffsroute zu Northburgh oder Al Zahir ein und verkaufen Sie die Ware
Sie möchten Ihre Bestände einer Warensorte ständig leicht ergänzen und dabei möglichst noch Ruhm verdienen	Aktiver Handel; falls die Warensorte von Northburgh oder Al Zahir angeboten wird, richten Sie eine Schiffsroute dorthin ein und kaufen Sie die Ware
Sie möchten auf einer Produktionsinsel immer Baumaterial vorrätig haben, ohne sich ständig darum kümmern zu müssen	Passiver Handel; stellen Sie im Kontor der Insel den gewünschten Lagerbestand ein und senken Sie den Einkaufspreis noch je nach Bedarf
Sie erzeugen ständig zu viel von einer Warensorte und sind mehr an Geld als an Ruhm interessiert	Passiver Handel; stellen Sie im Kontor der Insel den gewünschten Lagerbestand ein und erhöhen oder senken Sie den Verkaufspreis noch je nach Bedarf
Sie wollen ab und zu ein Schiff bauen, aber keine große Flotte, und Sie wollen die benötigten Waren nicht selbst produzieren	Passiver Handel; stellen Sie im Kontor der Insel den gewünschten Lagerbestand ein und senken Sie den Einkaufspreis noch je nach Bedarf
Sie wollen ein Kleines Kontor auf einer abgelegenen Insel irgendwann zu einem Großen Kontor ausbauen, haben dort aber nur Holz und Werkzeug und es ist gerade keines Ihrer Schiffe verfügbar	Passiver Handel; stellen Sie im Kontor der Insel ein, dass Sie 7 Tonnen Stein und 2 Tonnen Glas kaufen möchten und senken Sie den Einkaufspreis, falls der Ausbau noch lange Zeit hat
Sie brauchen auf einer Insel mit einem neutralen Gebäude kleine bis mittlere Bestände einer Ware, die Sie nicht woanders entbehren können	Passiver Handel; stellen Sie im Kontor der Insel den gewünschten Lagerbestand ein und senken Sie den Einkaufspreis noch je nach Bedarf
Sie brauchen auf einer Insel mit einem neutralen Gebäude mittlere bis große Bestände einer Ware, die Sie nicht woanders entbehren können, und haben genug Geld	Passiver Handel; stellen Sie im Kontor der Insel den gewünschten Lagerbestand ein und erhöhen Sie den Einkaufspreis noch je nach Bedarf
Sie besitzen ein Item „Zollware“ und wollen Waren möglichst gewinnbringend loswerden	Passiver Handel; bieten Sie die Waren im Kontor zum Verkauf an – durch das Item „Zollware“ erhalten Sie zusätzlich Waren, die Sie verbrauchen oder ebenfalls verkaufen können

Tipp

Wenn Sie oft auf den passiven Handel zurückgreifen, sollten Sie erwägen, die Errungenschaften „Versorgungsflotte des Kaiserreichs“, „Versorgungsflotte des Großwesirs“ und/oder „Stillschweigende Vereinbarung“ zu erwerben, weil dadurch zusätzliche Handelsschiffe des Okzidents, des Orients bzw. der Korsaren erscheinen und das Handelsbudget pro Schiff erhöht wird. So steuern öfter fremde Schiffe Ihre Kontore an und der gewünschte Lagerbestand an Waren wird schneller erreicht. Richten Sie dann mit der Hafenmeisterei und/oder Landungsstegen zusätzliche Anlegestellen für Schiffe ein, damit der Schiffsverkehr ohne Wartezeiten abgewickelt werden kann.

2 *Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können? Keineswegs – hier akzeptiert Lord Northburgh auch ein „Nein“.*

Aufträge

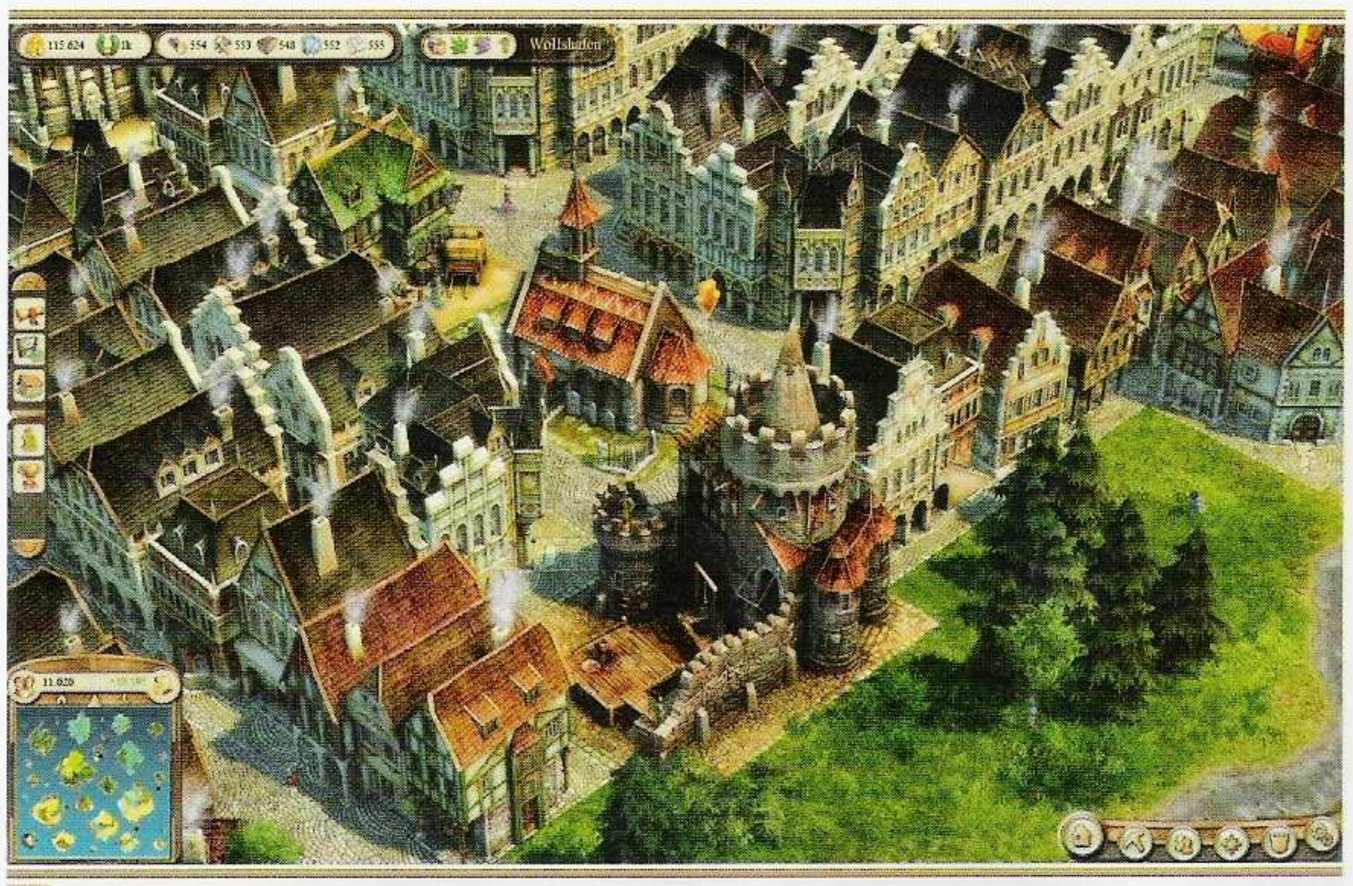
Sofern Sie Aufträge nicht abgeschaltet haben, wenden sich neutrale Spieler und Computerspieler immer wieder mit verschiedenen Bitten an Sie, denen Sie nachkommen oder die Sie ablehnen können [Bild 2]. Bei den Aufträgen gibt es allerdings einen wichtigen Unterschied zwischen der Kampagne einerseits und den Szenarien sowie dem Endlosspiel andererseits: In der Kampagne sind viele kleinere und größere Aufgaben fest mit den Missionen verknüpft – Sie müssen einige davon erledigen, um die Mission abzuschließen. Um andere können Sie sich kümmern, wenn Sie möchten. Alle Aufträge sind jedoch genau festgelegt.

In den Szenarien und im Endlosspiel sind nur die Siegbedingungen festgelegt, Aufträge hingegen werden zufällig ermittelt. Alle Aufträge können Sie hier ganz nach Belieben übernehmen oder ablehnen. Es hat keine negativen Auswirkungen, wenn Sie einen angebotenen Auftrag ausschlagen (außer natürlich, dass Ihnen die Belohnung entgeht). Ebenso schadet es nichts, wenn Sie bei einem Auftrag scheitern – Sie haben vielleicht einen Teil Ihrer Aufmerksamkeit verschwendet, aber Ihr Ansehen, Ihr Ruhm und Ihr Ruf leiden nicht.

Tipp

Vielleicht fragen Sie sich, wieso Sie im Endlosspiel und in den Szenarien überhaupt Aufträge ablehnen sollten, wo doch ein Scheitern keine negativen Konsequenzen hat. In der Tat ist es normalerweise nicht sinnvoll, Aufträge abzulehnen, weil Sie bei einem Auftrag nur gewinnen können. Wenn Sie jedoch von vorneherein wissen, dass Sie einen Auftrag nicht oder nur unter erheblichen Anstrengungen abschließen können, etwa weil Ihre Flotte zu schwach ist oder Sie die benötigten Waren noch nicht besitzen, können Sie das Nachrichtensystem und das Auftragsbuch übersichtlich halten, indem Sie den Auftrag ablehnen. Gleiches gilt, wenn Sie bereits zwei andere Aufträge übernommen haben und mit deren Erledigung nicht mehr nachkommen, ohne Ihre Siedlungen zu vernachlässigen. Maximal können Sie drei Aufträge gleichzeitig erhalten.

1 *Ein über Wege angeschlossenes neutrales Gebäude im Einflussbereich eines Markthauses kann zum Auftraggeber werden.*



2 *Der gelbe Abwärtspfeil zeigt an, dass ein Objekt Teil eines Auftrags ist – hier kann ein neuer Auftrag übernommen werden.*

Wie Sie die Aufträge der Kampagne am besten abschließen, wird im Kapitel „Die Kampagne" genau beschrieben. Im Folgenden konzentrieren wir uns auf die zufällig ausgewählten Aufträge im Endlosspiel und in den Szenarien, obwohl vieles auch für die Aufträge der Kampagne gelten wird.

Bei der zufälligen Vergabe von Aufträgen stellt sich zunächst die Frage, wo und wie Sie überhaupt Aufträge erhalten können. In ANNO 1404 gibt es zahlreiche verschiedene Personen und Orte, die Aufträge vergeben können (siehe Tabelle „Mögliche Auftraggeber"). Mit Abstand die meisten Aufträge stellen Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir zur Verfügung. Um vom Großwesir Aufträge erhalten zu können, müssen Sie seine Insel entdeckt haben. Die Entdeckung des Korsarennests und ein Pakt mit den Korsaren sind Voraussetzung für Aufträge von Hassan ben Sahid. Der Kaiser und der Sultan vergeben erst dann Aufträge, wenn Sie einen Kaiserdom bzw. eine Sultansmoschee gebaut haben.

Wenn Sie eines der 9 neutralen Gebäude entdecken, können Sie sich auch dort Aufträge besorgen. Dazu müssen Sie die Insel besiedeln, das Tor zum Gebäude in den Einflussbereich eines Kontors oder Markthauses bringen und eine Wegverbindung vom Tor zu einem Markthaus oder Kontor herstellen [Bild 1]. Ein gelbes Pfeilsymbol über dem Gebäude zeigt an, dass dort ein Auftrag verfügbar geworden ist. Klicken Sie dann auf das Gebäude, um den Auftrag anzunehmen oder abzulehnen. Ausführliche Informationen über neutrale Gebäude erhalten Sie im Abschnitt „Neutrale Inseln und Gebäude".

Tipp

Wenn Sie gern in der nahen oder mittleren Zoomstufe spielen, sollten Sie ab und zu in die entfernte Zoomstufe wechseln, um Ihre Siedlung besser überblicken zu können. So fallen Ihnen die Abwärtspfeile von Bewohneraufträgen eher auf. Verwechseln Sie sie nicht mit den Aufwärtspfeilen von Wohnhäusern, die bei gesperrten Aufstiegsrechten aufstiegsbereite Bewohner anzeigen – Wohnhäuser bieten nie Aufträge an.

MÖGLICHE AUFTRAGGEBER

Kategorie	Auftraggeber	Zahl der Aufträge
neutrale Spieler		
	Lord Richard Northburgh	210
	Großwesir Al Zahir	175
	Hassan ben Sahid	29
	Der Kaiser	82
	Der Sultan	81
neutrale Gebäude		
	Akademie der Weisen	21
	Alchemistenturm	21
	Alter Baum	23
	Assassinenfestung	27
	Bergkloster	22
	Grabungsstätte	22
	Karawanserei	22
	Raubritterburg	23
	Wallfahrtsort	23
Computerspieler		
	Baronessa Constanza Zanchi	43
	Sir Gavin Langton	42
	Giovanni di Mercante	42
	Guy Forcas	40
	Helena Flores	38
	Hildegard von Lewenstein	39
	Leif Jorgensen	45
	Kardinal Lucius	48
	Marie d'Artois	47
	Willem van der Mark	42
Bewohner		
	Backhaus	1
	Badehaus	4
	Bergfried	1
	Dattelplantage	3
	Eisenschmelze	1
	Feuerwache	1
	Fischerhütte	3
	Gerberei	1
	Gewürzfarm	1
	Goldschmiede	1
	Große Noria	1
	Große Werft	3

Kategorie	Auftraggeber	Zahl der Aufträge
Bewohner		
	Großes Lagerhaus	1
	Hafenmeisterei	1
	Hafenwehrturm	1
	Holzfällerhütte	2
	Imkerei	1
	Indigoplantage	1
	Kapelle	5
	Kirche	5
	Kleine Noria	2
	Kleines Lagerhaus	1
	Kohlebergwerk	1
	Landungssteg	3
	Mandelplantage	1
	Marktplatz	1
	Medikus	2
	Mosaikmacherei	1
	Moschee	4
	Mosthof	1
	Orientalische Festung	2
	Orientalische Werft	3
	Papiermühle	1
	Pelztierjagdhütte	2
	Perlentaucherhütte	1
	Quarzbruch	1
	Reparaturkran	1
	Schenke	7
	Schuldturm	2
	Seidenplantage	1
	Seilerei	1
	Teppichknüpferei	1
	Tongrube	1
	Turnierplatz	1
	Wachturm	2
	Waffenschmiede	1
	Webstube	1
	Weingut	1
	Werkzeugmacherei	1
	Ziegenfarm	3
	Zimmermannshaus	1

Auch Ihre Rivalen, die 10 Computerspieler, können Ihnen Aufträge anbieten. Voraussetzung dafür ist in der Regel allerdings ein Bündnisvertrag. Genau wie die neutralen Spieler melden sich die Computerspieler automatisch über das Dritte-Parteien-Fenster bei Ihnen, wenn sie Ihnen einen Auftrag anzubieten haben.

Die Bewohneraufträge bilden die letzte große Gruppe von Aufträgen. Sie können bei Gebäuden Ihrer Siedlungen erscheinen und werden genau wie bei neutralen Gebäuden durch ein gelbes Symbol über dem Gebäude kenntlich gemacht [Bild 2]. Klicken Sie auf das Gebäude, um mehr über den Auftrag zu erfahren. Wie bei den neutralen Gebäuden müssen Sie aufmerksam sein: Wenn Sie nicht auf das mit dem Pfeil markierte Gebäude klicken, wird der zugehörige Auftrag nicht gestartet. Natürlich müssen Sie erst einmal das in der Tabelle genannte Gebäude errichtet haben, bevor Ihnen die zugehörigen Aufträge angeboten werden können.

Neben guten Beziehungen zum Auftraggeber ist meist auch eine bestimmte Zivilisationsstufe erforderlich, damit ein Auftrag verfügbar wird. Solange in Ihren Häusern nur Bauern wohnen, kann Ihnen nur ein Bruchteil aller Aufträge angeboten werden. Der Aufstieg von Wohnhäusern macht es also möglich, mehr Aufträge zu erledigen und mehr Belohnungen einzustreichen. Manche Aufträge werden außerdem erst verfügbar, wenn Sie bestimmte Gebäude, Schiffe oder Militäreinheiten gebaut haben. Die Voraussetzungen für Aufträge finden Sie in der Liste aller Aufträge im Kapitel „Listen und Tabellen".

Da es in ANNO 1404 weit über tausend verschiedene Aufträge gibt, würde es selbst den Rahmen dieses Buches sprengen, wenn wir Informationen zur Rahmenhandlung jedes Auftrags liefern wollten. Mit „Auftragsbuch öffnen" (F8) können Sie sich jederzeit ansehen, worum es in den aktuellen Aufträgen Ihrer Partie geht. Um einen Auftrag abschließen zu können, müssen Sie nichts über die Rahmenhandlung

wissen; sie erlaubt es Ihnen zwar, sich mehr ins Spiel zu vertiefen, hat aber keinen Einfluss auf Erfolg oder Misserfolg.

Natürlich können derart viele Aufträge nicht alle grundverschieden sein. In ANNO 1404 lassen sich die Aufträge nach Typen kategorisieren – alle Aufträge eines bestimmten Typs laufen ähnlich ab, selbst wenn sie eine ganz andere Rahmenhandlung haben. Durch den Typ wird auch festgelegt, wie viel Ruhm die Erledigung eines Auftrags einbringt. Einen Überblick über die Auftragstypen und allgemeine Tipps dazu, wie Sie diese Aufträge abschließen können, bietet Ihnen die Tabelle „Auftragstypen".

Bei allen Aufträgen können Sie sich die Zielorte anzeigen lassen, indem Sie den Mauszeiger über das Auftragssymbol im Nachrichtensystem halten: Die Orte werden dann durch rote, größer werdende Kreise auf der Minikarte kenntlich gemacht [Bild 1]. Denken Sie daran, dass Sie den aktuell ausgewählten Schiffen mit einem Rechtsklick auf die Minikarte befehlen können, sich an den betreffenden Ort zu begeben.

Da Sie für fast alle Aufträge Schiffe brauchen, sollten Sie rechtzeitig sicherstellen, dass Sie bei Bedarf mindestens ein oder zwei Schiffe zur Verfügung haben. Denken Sie daran, dass einige Aufträge mit Seegefechten verbunden sind – die einfachsten davon können Sie mit Ihrem Flaggschiff gewinnen, für die schwereren brauchen Sie jedoch mehrere bewaffnete, vorzugsweise schnelle Schiffe [Bild 2].

1 *Die roten Kreise auf der Minikarte zeigen Ihnen, wohin Sie fahren müssen, um bei dem Auftrag weiterzukommen.*

AUFTRAGSTYPEN

Auftragstyp	Ablauf	Tipps	Ruhmgewinn [1]
Bergung	Bergen Sie mit einem Schiff Treibgut oder Schiffbrüchige aus dem Meer und bringen Sie es/sie zum Auftraggeber	Halten Sie den Mauszeiger über das Auftragssymbol im Nachrichtensystem, um alle Orte ausfindig zu machen	35
Blockade	Versenken Sie alle Schiffe, die das Kontor des Auftraggebers blockieren, und bringen Sie ihm von jedem Schiff ein Beweisstück	Bauen Sie rechtzeitig eine starke Flotte auf; versuchen Sie die Blockadeschiffe einzeln oder in kleinen Gruppen nacheinander zu bekämpfen	100
Eskorte	Eskortieren Sie ein oder mehrere Schiffe zum Kartenrand, nehmen Sie dort ein Beweisstück auf und bringen Sie es zum Auftraggeber	Bauen Sie rechtzeitig eine starke Flotte auf; eskortieren Sie das Auftragsschiff, aber achten Sie auf der Minikarte auf feindliche Schiffe und greifen Sie diese frühzeitig an	80
Flotte	Versenken Sie ein Schiff, das von einer großen Flotte beschützt wird, nehmen Sie seine Ladung als Treibgut auf und bringen Sie sie zum Auftraggeber	Bauen Sie rechtzeitig eine starke Flotte auf; versuchen Sie die feindlichen Schiffe in kleinen Gruppen nacheinander zu bekämpfen; schicken Sie Ihre beschädigten Schiffe rechtzeitig zur Reparatur	120
Havarie	Liefern Sie bestimmte Waren zu einem havarierten Schiff und nehmen Sie dessen Ladung auf.	Lagern Sie rechtzeitig von allen Waren in Ihren Hauptkontoren einige Tonnen; legen Sie Gebäude, die benötigte Rohstoffe verarbeiten, vorübergehend still	50
Kartograph	Laden Sie bestimmte Waren auf ein Schiff, besuchen Sie damit bestimmte Inseln und bringen Sie die Karten, die Sie dabei anfertigen, zum Auftraggeber	Lagern Sie rechtzeitig von allen Waren in Ihren Hauptkontoren einige Tonnen; halten Sie den Mauszeiger über das Auftragssymbol im Nachrichtensystem, um alle Orte ausfindig zu machen	70
Lieferung	Bringen Sie bestimmte Waren, Items oder Einheiten an einen bestimmten Ort	Lagern Sie rechtzeitig von allen Waren in Ihren Hauptkontoren einige Tonnen; legen Sie Gebäude, die benötigte Rohstoffe verarbeiten, vorübergehend still	50
Schatzsuche	Laden Sie bestimmte Waren auf ein Schiff, besuchen Sie damit bestimmte Inseln und bringen Sie den Schatz, den Sie dabei finden, zum Auftraggeber	Lagern Sie rechtzeitig von allen Waren in Ihren Hauptkontoren einige Tonnen; halten Sie den Mauszeiger über das Auftragssymbol im Nachrichtensystem, um alle Orte ausfindig zu machen	70
Schiff abfangen	Verhindern Sie, dass ein Schiff den Kartenrand erreicht, versenken Sie es und bringen Sie seine Ladung zum Auftraggeber	Bauen oder kaufen Sie rechtzeitig eine Gruppe schneller, starker Schiffe (Orientalische Kriegsschiffe sind ideal)	60/80 [2]
Schiffsjagd	Versenken Sie ein oder mehrere Schiffe, nehmen Sie von jedem Schiff ein Beweisstück auf und bringen Sie es zum Auftraggeber	Bauen Sie rechtzeitig eine starke Flotte auf; versuchen Sie die feindlichen Schiffe einzeln nacheinander zu bekämpfen	50/90 [3]
Siegbedingung	Erfüllen Sie eine abgeschwächte Version der Siegbedingungen	Bauen Sie Ihre Siedlungen zügig weiter auf	400
Wimmelbild	Klicken Sie auf eine oder mehrere blau hervorgehobene Personen und bringen Sie sie oder andere Objekte zum Auftraggeber	Halten Sie den Mauszeiger über das Auftragssymbol im Nachrichtensystem, zentrieren Sie die Ansicht auf markierte Stellen, drehen Sie die Kamera (X/Y) und achten Sie auf die blaue Umrandung, um alle Personen ausfindig zu machen; manchmal hilft ein Wechsel der Zoomstufe (F2/F3/F4); einige Leute verstecken sich vorübergehend zwischen Häusern und sind dann nicht oder schlecht zu sehen	60

[1] *Aufträge des Kaisers oder Sultans bringen 250 Punkte Ruhm ein*
[2] *60 bei Schiffen ohne Eskorte, 80 bei Schiffen mit Eskorte*
[3] *50 bei Handelsschiffen, 90 bei Korsaren- und Kriegsschiffen*

2 *Ein paar Orientalische Kriegsschiffe sind eine sehr gute Eingreiftruppe für kriegerische Aufträge.*

3 *Die Pfeile zeigen es an: Auch bei den Korsaren können Sie sich für Aufträge mit Seegefechten rüsten.*

4 *Finden Sie in der Spielwelt versteckte Objekte oder Personen, um auf ungewöhnliche Weise einen Auftrag zu beginnen.*

Der Aufbau einer Flotte erfordert einige Gebäude (Werft, Seilerei, Waffenschmiede, Kriegsmaschinenwerkstatt, Kanonengießerei), einiges an Geld und viele Waren. Wenn Sie sehr viel Geld haben, können Sie den Aufwand verringern, indem Sie einen Pakt mit den Korsaren schließen und bei ihnen Schiffe kaufen [Bild 3]. Die Nachteile: Sie sind auf die Schiffstypen festgelegt, die Ihnen die Korsaren zur Wahl stellen (darunter werden auch langsame Korsarenschiffe sein), und Sie brauchen noch deutlich mehr Geld als bei Schiffen Marke Eigenbau. Über die Option „Hilfsflotte anfordern" im Diplomatiemenü (F7) können Sie gegen Zahlung von Ruhm ebenfalls an Schiffe kommen – mehr dazu unter „Kämpfe auf See".

Zur Vorbereitung auf Aufträge, bei denen bestimmte Waren benötigt werden, können Sie versuchen, von allen Warensorten einige Tonnen in Reserve zu haben. Bei Zwischenwaren lässt sich das leicht erreichen, indem Sie die weiterverarbeitenden Gebäude für kurze Zeit stilllegen. Das Anhalten der weiterverarbeitenden Produktion hilft auch, wenn Sie schnell mehr Ware brauchen, als auf Lager ist. Kaufen Sie für Aufträge benötigte Waren bei Lord Richard Northburgh, Großwesir Al Zahir oder Hassan ben Sahid, wenn Sie Ihre eigenen Produktionsabläufe nicht stören möchten. Grundsätzlich können Sie sich die benötigten Waren auch besorgen, indem Sie diese an Ihrem Kontor zum Einkauf ausschreiben und eventuell noch den Einkaufspreis anheben (siehe „Handel"). Sie sind dann jedoch darauf angewiesen, dass fremde Handelsschiffe Ihr Kontor rechtzeitig besuchen und Ihnen auch noch die benötigte Menge an Waren verkaufen – was das Ganze vor allem bei großem Warenbedarf zu einem Vabanquespiel macht.

Zwei Formen von Aufträgen können Sie in Ergänzung der bereits erwähnten Auftragstypen vor besondere Herausforderungen stellen: versteckte Aufträge und Auftragsreihen. Bei den versteckten Aufträgen können Sie irgendwo in der Welt Treibgut, havarierte Schiffe oder Schiffbrüchige entdecken, die mit einem gelben Abwärtspfeil markiert sind. Wenn Sie auf diese Objekte oder Personen klicken, beginnt der Auftrag [Bild 4]. Der Ablauf des versteckten Auftrags entspricht dem anderer Aufträge gleichen Typs, lediglich der Einstieg ist anders als bei gewöhnlichen Aufträgen. Halten Sie also die Augen offen, wenn Sie auf einen neuen Auftrag aus sind.

Auftragsreihen bestehen aus zwei bis sieben Aufträgen, die hintereinander erledigt werden müssen – eine Belohnung gibt es erst nach Abschluss des letzten Auftrags. Wenn Sie bei einem Auftrag scheitern oder einen späteren Auftrag ablehnen, bleiben alle bereits abgeschlossenen Aufträge der Reihe unbelohnt; es geht hier also um alles oder nichts. Aus welchen Aufträgen eine bestimmte Reihe besteht, ist immer gleich und von vorneherein festgelegt. Bei neun Auftragsreihen wechselt der Auftraggeber von Lord Richard Northburgh zu Großwesir Al Zahir oder umgekehrt, doch auch hier müssen die Aufträge der Reihe nach abgeschlossen werden, damit es eine Belohnung gibt. Einen Überblick über alle Auftragsreihen von ANNO 1404 bietet Ihnen die Tabelle „Auftragsreihen" (nächste Seite).

Für eine Auftragsreihe sollten Sie gut vorbereitet sein – es ist ärgerlich, wenn Sie bei einem der frühen Aufträge Waren einsetzen und dann feststellen müssen, dass Ihre Flotte für einen militärischen Folgeauftrag zu schwach ist, oder wenn Sie umgekehrt bei einem frühen militärischen Auftrag ein Schiff verlieren und dann nicht einmal die Waren für einen Folgeauftrag zusammenbekommen. Auftragsreihen bieten nicht nur die Chance, im Spiel eine etwas längere Geschichte zu verfolgen, sie werden auch durch die Belohnungen interessant, die meist wertvoller sind als bei gewöhnlichen Aufträgen.

Im Dritte-Parteien-Fenster ist noch nicht zu sehen, ob sich ein Auftrag wirklich lohnt, weil die Belohnung dort nicht angezeigt wird. Sie können sich jedoch jederzeit im Auftragsbuch (F8) ansehen, was Sie als Belohnung eines aktuellen Auftrags erwartet. Im Endlosspiel und in den

AUFTRAGSREIHEN

Auftraggeber	Auftragsreihe	Zahl der Aufträge
Lord Richard Northburgh		
	Schwarzes Mahl	3
	Bankett	2
	Die Chronik	6
	Wappen der Kulturen	5
Großwesir Al Zahir		
	Die verlorene Flotte	3
	Das Geisterschiff	3
	Der Fremde	4
	Der Sextant	2
Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir		
	Schlüssel des Friedens	2
	Drohender Krieg	2
	Geheimbotschaft	2
	Dokumentation	2
	Angemessener Dank	2
	Schachspiel	2
	Geschenk	2
	Sperrgebiet	2
	Gestohlene Schriften	2
Der Kaiser		
	Abenteuerlust	5
	Das Komplott	6
	Der kaiserliche Garten	5
	Des Kaisers Gnade	7
	Spielbrett der Macht	4
	Kaiserwürden	6
	Geeinte Klingen	4
	Höfische Intrige	5
Der Sultan		
	Das große Fest	5
	Die falschen Chronisten	6
	Schleichende Krankheit	5
	Verschwörer	6
	Das gefälschte Wappen	5
	Al Hamra	4
	Für die Nachwelt	4
	Einklang	6
Akademie der Weisen		
	Das Geisterschiff	4
	Des Sultans Schiff	2
Alchemistenturm		
	Stein der Weisen	5
	Quintessenz	3
Alter Baum		
	Die vierte Schwester	3
	Das Feuerwerk	6
Assassinenfestung		
	Der Verbündete	2
	Kodex und Glauben	2
	Weg des Kriegers	6
Bergkloster		
	Festbier	2
	Das Frauenkloster	4
Grabungsstätte		
	Verzwickt	2
	Teufel im Detail	4
Karawanserei		
	Ausbau der Karawanserei	3
	Der untreue Gehilfe	4

Auftraggeber	Auftragsreihe	Zahl der Aufträge
Raubritterburg		
	Verwundet	3
	Das Arsenal	4
Wallfahrtsort		
	Fauler Zauber	2
	Das Wunder	5
Baronessa Constanza Zanchi		
	Das große Fest	4
	Glanz und Gloria	3
	Suche nach dem Jungbrunnen	6
	Auf Umwegen	2
Sir Gavin Langton		
	Das Gelage	2
	Das Turnier	2
	Die Memoiren	3
	Prahlhans	4
Giovanni di Mercante		
	Wirtschaftsspionage	2
	Bestechungsversuche	3
	Die Nerven liegen blank	4
	Moralische Grenzen	4
Guy Forcas		
	Gastfreundschaft	2
	Flagge zeigen	3
	Eine Frage des Vertrauens	4
	Täuschung	3
Helena Flores		
	Ein Hauch von Luxus	2
	Der Familienschatz	3
	Rollentausch	4
	Schwimmende Wünsche	2
Hildegard von Lewenstein		
	Heiliger Schein	3
	Die Aufführung	2
	Allein die Schrift	3
	Winterkleid	2
Leif Jorgensen		
	Hoffnungsschimmer	3
	Leif Jorgensens Schwester	2
	Pelze Pelze Pelze	2
	Hochverrat!	3
Kardinal Lucius		
	Hexenhammer	3
	Geschichtsschreibung	6
	Teufelswerk	6
Marie d'Artois		
	Die Flotte	2
	Die alte Weise	3
	Reise in die Vergangenheit	4
	Marie von [Stadtname]	6
Willem van der Mark		
	Blick in die Sterne	4
	Der Informant	2
	Ein wichtiger Gast	2
	Eine heiße Spur	4

1 *Das System der Belohnungsgruppen richtet den Lohn nach der Schwierigkeit eines abgeschlossenen Auftrags.*

Szenarien werden die Belohnungen für Aufträge zufällig ermittelt, wenn auch unter Zuhilfenahme eines komplexen Systems. Es kann daher vorkommen, dass Sie die nötigen Waren und die Zeit doch nicht investieren wollen, weil Sie die Belohnung nicht gebrauchen können. Kümmern Sie sich dann einfach nicht weiter um den Auftrag – bei Ablauf der verfügbaren Zeit äußert der Auftraggeber zwar seinen Unmut, aber das hat keine negativen Konsequenzen für Sie.

ANNO 1404 wählt die Belohnungen für zufällig ermittelte Aufträge aus drei Gruppen von möglichen Belohnungen [Bild 1]. Diese Gruppen sind für den Spieler nicht einsehbar, daher gibt es auch keine offiziellen Bezeichnungen dafür. Bei den meisten Aufträgen wird aus der Standardgruppe von Belohnungen mit der geringsten Wertigkeit gewählt. Alle Aufträge der Typen „Flotte", „Blockade", „Kartograph" und „Schatzsuche" sowie alle vom Kaiser oder vom Sultan vergebenen Aufträge bringen Ihnen etwas aus der Spezialgruppe von Belohnungen mit höherer Wertigkeit ein. Schließen Sie eine Auftragsreihe ab, erhalten Sie etwas aus der Exklusivgruppe von Belohnungen mit höchster Wertigkeit.

Die drei Belohnungsgruppen sind außerdem nach Zivilisationsstufen unterteilt. Eine Belohnung der Stufe „Adlige" fällt innerhalb derselben Gruppe höher aus als eine der Stufe „Bauern". Auch aus diesem Grund lohnt es sich, neue Zivilisationsstufen so bald wie möglich zu erreichen: Sie können dann Aufträge mit lukrativeren Belohnungen übernehmen.

Neben den Belohnungen in Form von Waren, Items oder Geld erhalten Sie immer auch Ruhm, wenn Sie Aufträge abschließen. Der Ruhm ist im Gegensatz zu den Belohnungen jedoch fest mit dem Auftragstyp verknüpft und von der Zivilisationsstufe unabhängig (siehe Tabelle „Auftragstypen").

Tipp

Aufträge sind eine gute Möglichkeit, direkt an Items zu kommen oder Ruhm für den Kauf von Items zu sammeln, die Ihnen verschiedenste Boni einbringen – von kaum bemerkbar bis beträchtlich. Items können Ihnen z.B. Vorteile im Kampf verschaffen, Ihre Schiffe schneller machen oder Ihnen durch Zölle zusätzliche Waren einbringen. Eine vollständige Liste aller Items finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen". Wenn Sie als Belohnung Waren erhalten, können Sie diese einfach in Ihre Produktionsketten einbringen, für später aufheben oder an fremden Kontoren verkaufen. Laden Sie die Waren auf einer Insel ab, auf der sie verbraucht werden, so müssen Sie erst entsprechend später neue Produktionsgebäude errichten. Wenn Sie Waren aufheben möchten, etwa für spätere Aufträge, bei denen sie vielleicht verlangt werden, können Sie sie auf einer Insel ohne Wohnhäuser abladen. Diese lässt sich so im Laufe der Zeit zu einem Sammelplatz für mögliche Auftragswaren machen, und Ihre Schiffe sind frei für andere Aufgaben.

Je schneller Sie Aufträge abschließen, desto schneller können Sie im Endlosspiel und in den Szenarien neue bekommen: Nachdem Sie einen Auftrag erledigt haben (oder daran gescheitert sind), wird ein Timer gestartet, bei dessen Ablauf das Spiel einen neuen Auftrag zufällig auswählt. Bei Lord Northburgh und dem Großwesir wird der Timer auf 30 Minuten gestellt, bei den Computerspielern auf 45-55 Minuten.

Patrizier und Gesandte

Bis zur Zivilisationsstufe der Bürger sind die Bedürfnisse Ihrer Inselbewohner recht leicht zu befriedigen. Da Bürger nach Gewürzen verlangen, wird zwar erstmals die Verschiffung von Waren zwischen Orient und Okzident notwendig, aber bei der Produktion von Bedürfnisgütern sind höchstens zwei Schritte erforderlich – Sie müssen lediglich Hanf erzeugen und zu Leinenkutten verarbeiten. Mit dem Aufstiegsbedürfnis der Nomaden nach Besitz und durch den Aufstieg von Bürgern zu Patriziern müssen Sie komplexere Produktionsketten nutzen, um die Bedürfnisse Ihrer Bewohner zu befriedigen. Darüber hinaus wird es Zeit, dem Aufbau einer Flotte und eines Heeres mehr Beachtung zu schenken, ob zur Verteidigung gegen missgünstige Rivalen und Korsaren oder zur Erringung der Seeherrschaft und der Eroberung fremder Inseln.

Komplexe Produktionsketten

Schon bei den Bürgern kommt mit Werkzeug eine Ware ins Spiel, die über mehrere Produktionsschritte erzeugt werden muss; der Werkzeugbedarf hängt jedoch von Ihrer Bautätigkeit ab. Mit den Patriziern beginnen die Bewohner des Okzidents ständig Waren zu verbrauchen, die sich nur über komplexere Produktionsketten herstellen lassen.

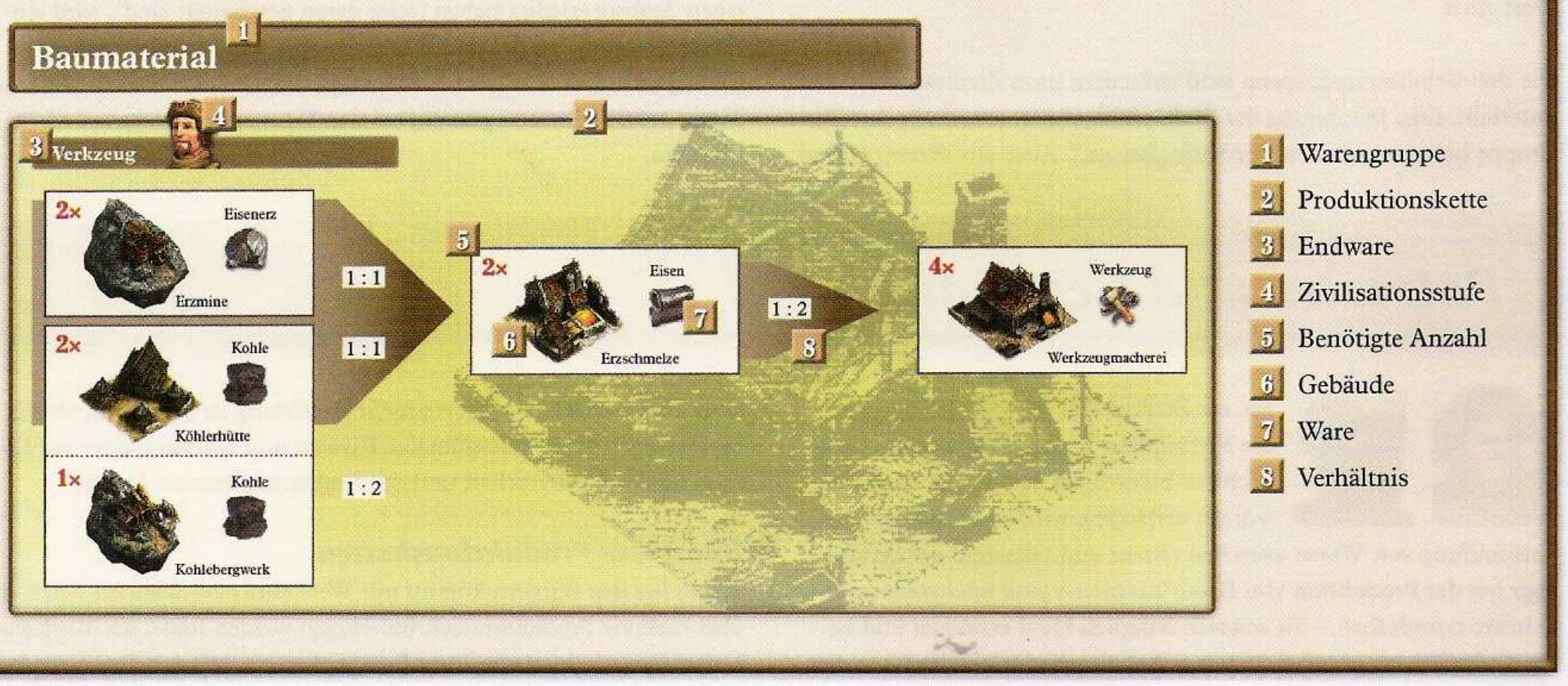
Es wird daher aufwändiger, die Vollversorgung Ihrer Bevölkerung zu sichern. Wenn Sie die Produktion einer Endware erhöhen möchten, müssen Sie eventuell vier oder fünf neue Gebäude errichten. Das macht es notwendig, die Verteilung von Baumaterial besser zu planen oder einfach mehr Baumaterial auf Lager zu haben.

Hinzu kommt, dass das Idealverhältnis von zuliefernden zu weiterverarbeitenden Gebäuden ausgefallener als 1 : 1 und 2 : 1 sein kann. Eine Erzschmelze etwa, die auf der Zivilisationsstufe der Bürger verfügbar wird, braucht eine Erzmine und eine Köhlerhütte, um ideal versorgt zu sein, und das von ihr produzierte Eisen reicht genau für zwei Werkzeugmachereien. Bei der Herstellung von Glas auf der Zivilisationsstufe der Patrizier wird Ihnen auffallen, dass ein Quarzbruch weder eine noch zwei oder drei Glasschmelzen ideal versorgt: Das Idealverhältnis beträgt 3 : 8, d.h. drei Quarzbrüche würden genau acht Glasschmelzen versorgen, zudem wären bei diesen Zahlen vier Waldglashütten nötig, um Glas so zu produzieren, dass sich keine Zwischenwaren in den Lagern anhäufen [Bild 1].
In der Übersicht „Produktionsketten" finden Sie sämtliche Produktionsketten von Anno 1404, sortiert nach den Bedürfnisgruppen der Endwaren. Auf den Zulieferpfeilen sind die Idealverhältnisse von zuliefernden zu weiterverarbeitenden Gebäuden angegeben. Wenn Sie die Gebäude in diesen Verhältnissen zueinander errichten, werden alle Zwischenwaren exakt verbraucht. Bei den Gebäuden sind die kleinsten ganzzahligen Werte aufgeführt, mit denen sich die Idealverhältnisse umsetzen lassen – es handelt sich jedoch nicht um Empfehlungen, diese Zahl von Gebäuden zu errichten, sondern um Richtwerte zur Orientierung. Damit Sie jederzeit schnell nachschauen können, wie viele Gebäude eines Typs ein anderes ideal versorgen, ist die Übersicht über die Produktionsketten auch auf der Referenzkarte abgedruckt, die diesem Buch beiliegt.

Prägen Sie sich einfache Idealverhältnisse für wichtige Produktionsketten ein, um effizient arbeitende Gebäude zu errichten, die weder unter einem Mangel von Zulieferwaren leiden noch Ihre Lager mit nicht benötigten Zwischenwaren füllen. Wenn Sie etwa wissen, dass Weizenfarmen, Mühlen und Backhäuser am besten im Verhältnis 2 : 1 : 1 errichtet werden, können Sie die Brotproduktion rasch erhöhen, sobald Sie bemerken, dass Ihre Brotvorräte zur Neige gehen. Viele der ausgefalleneren Idealverhältnisse sind nicht so entscheidend, vor allem wenn es um Baumaterial geht, das Sie auf der betreffenden Insel ohnehin brauchen. So lohnt es sich nicht, Holzfällerhütten und Fassküfereien im Idealverhältnis von 2 : 3 zu bauen. Errichten Sie einfach eine neue Holzfällerhütte für eine Fassküferei – das überschüssige Holz (ein Drittel der Produktion) kann ja zum Bauen, für eine Papiermühle, eine Kriegsmaschinenwerkstatt oder eine Kanonengießerei verwendet werden.

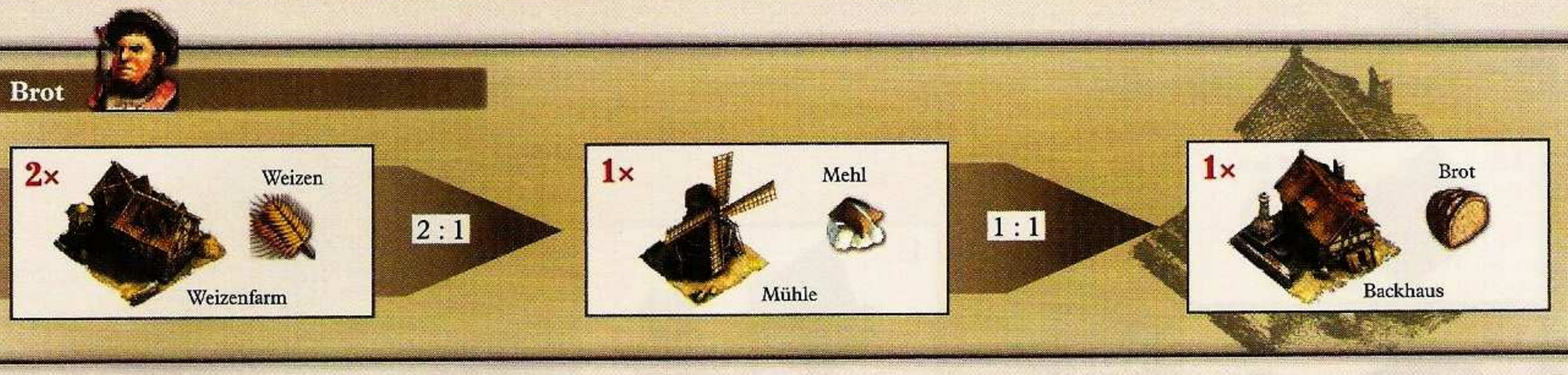
1 *Nicht immer ist das Idealverhältnis die beste Wahl: Bei so vielen Glasschmelzen würden die Lager schnell überquellen.*

Produktionskettenmuster

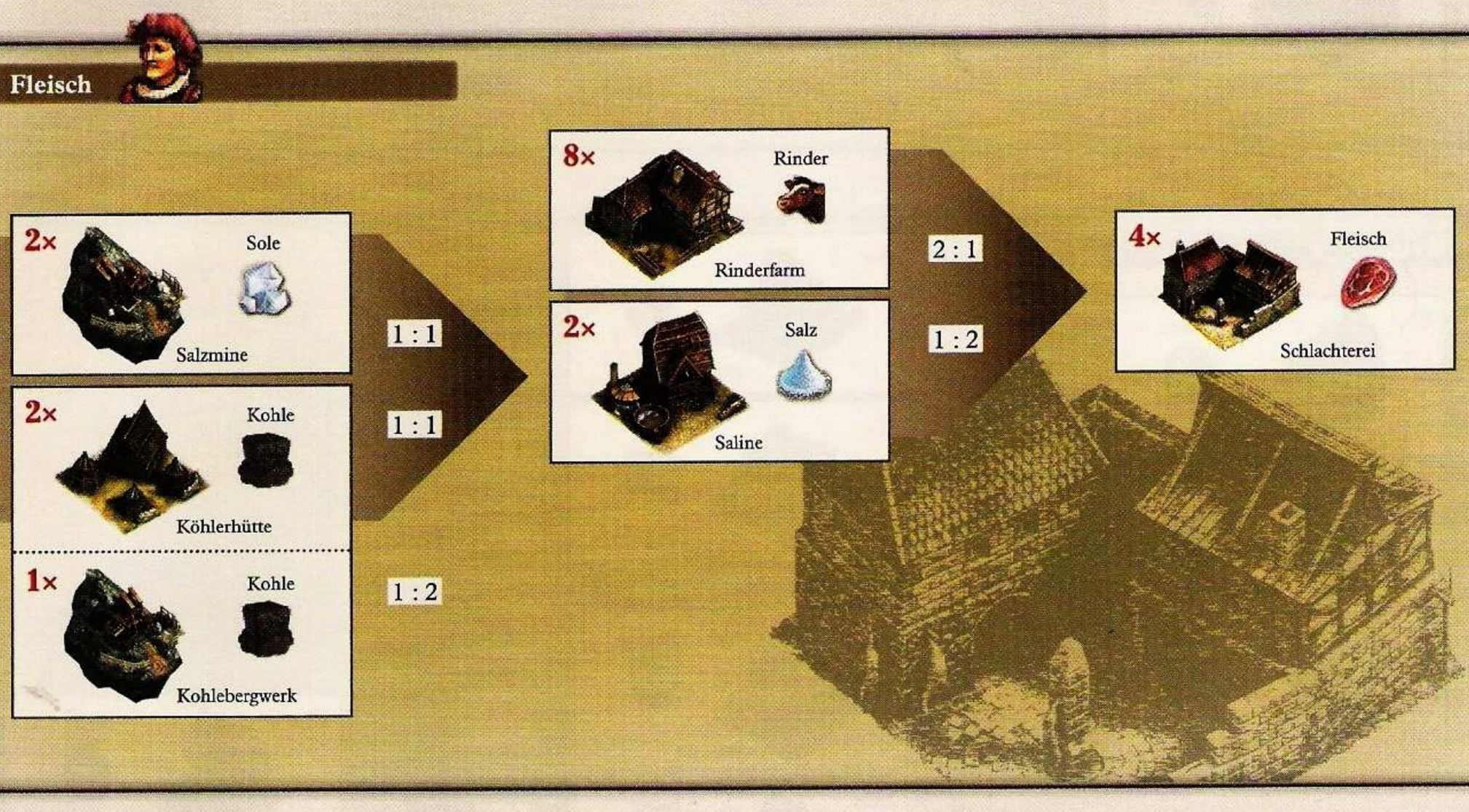


Nahrung

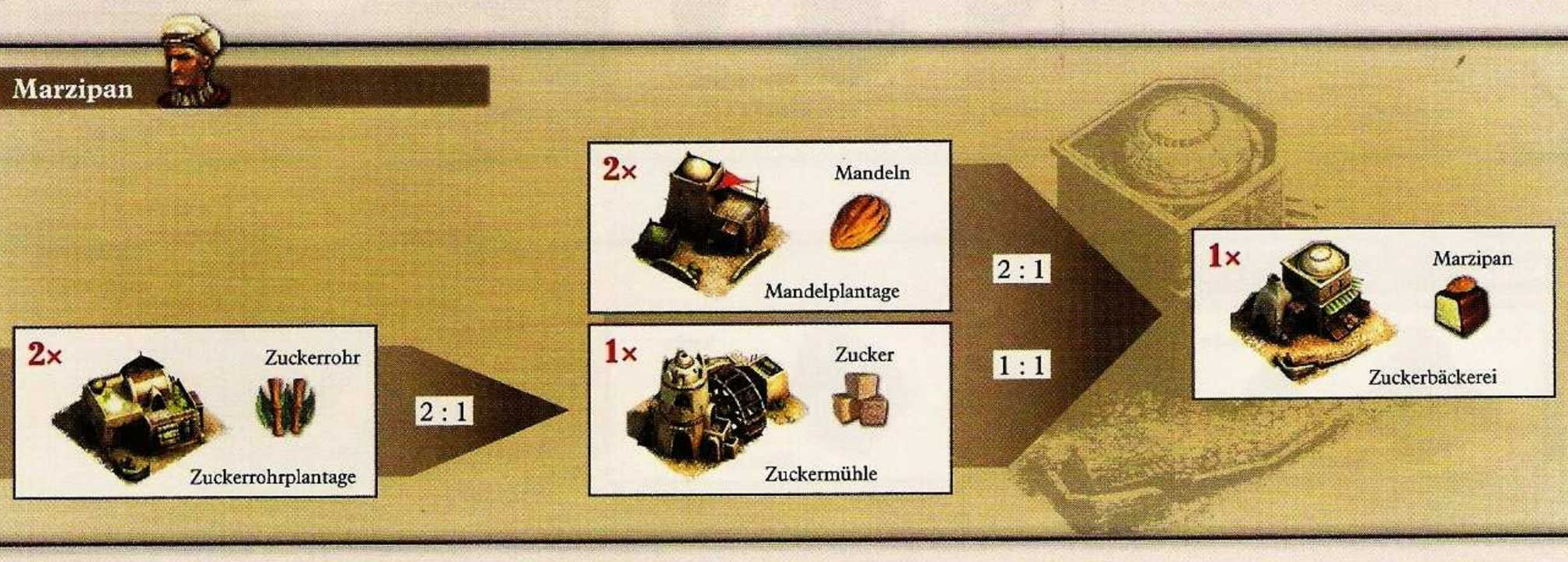
Brot



Fleisch



Marzipan

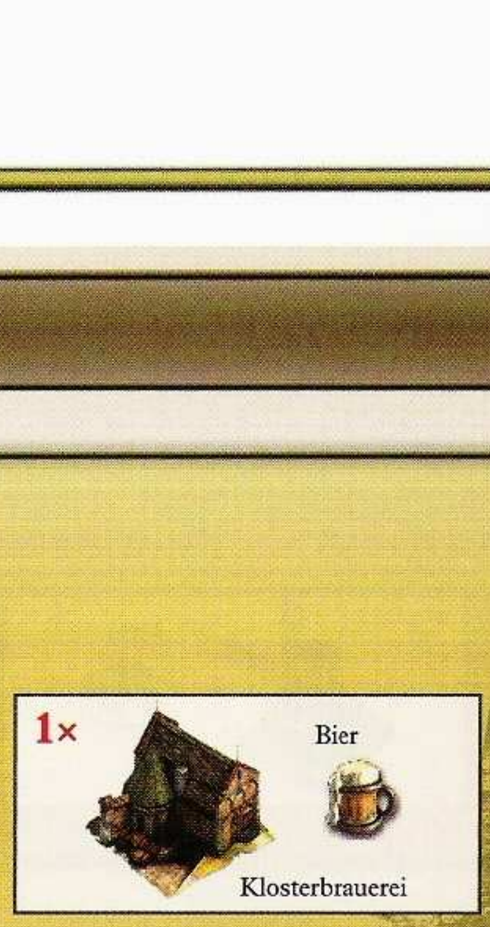


Getränke

Bier

1 : 1

1 : 1



Wein

1 : 1

1 : 1

1 : 2

2 : 3

1 : 2

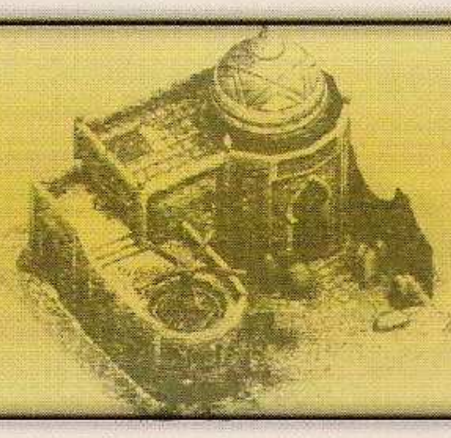
1 : 2

3 : 1

1 : 1

Kaffee

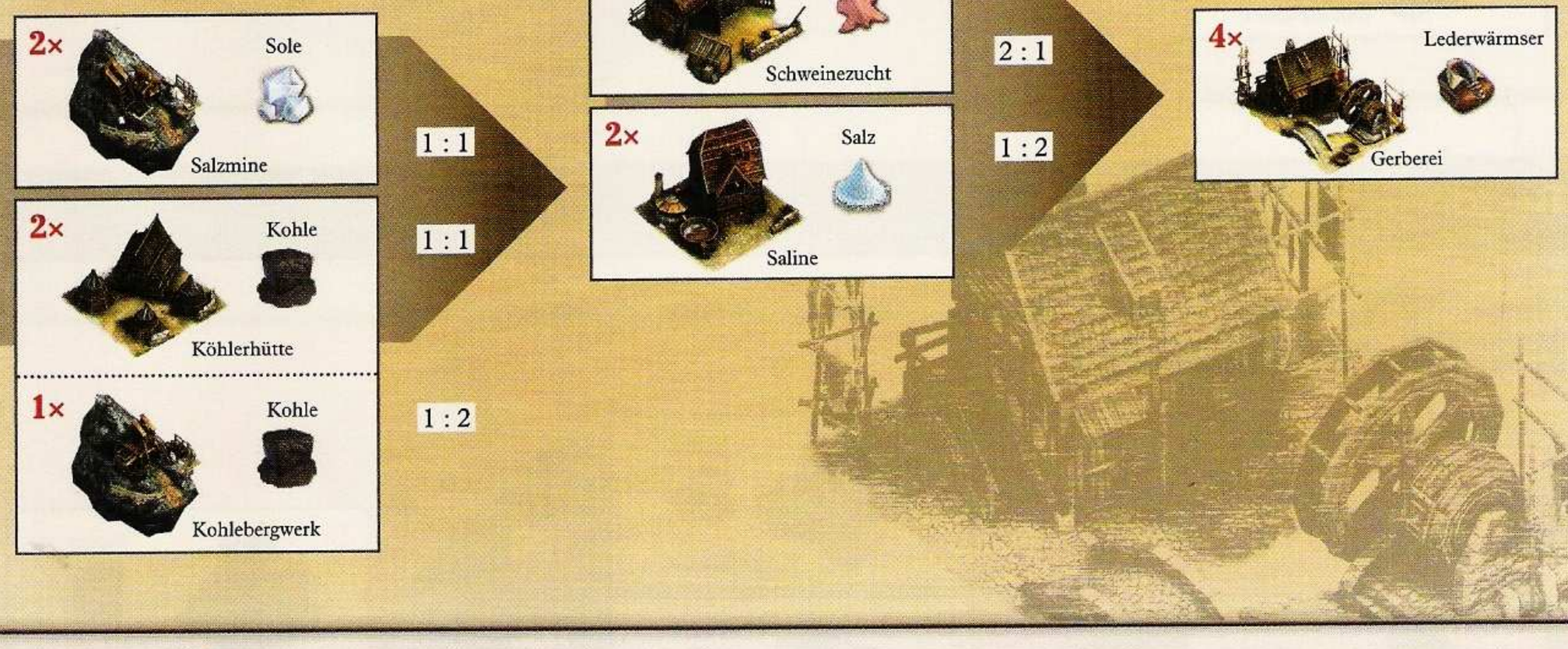
2 : 1



Kleidung

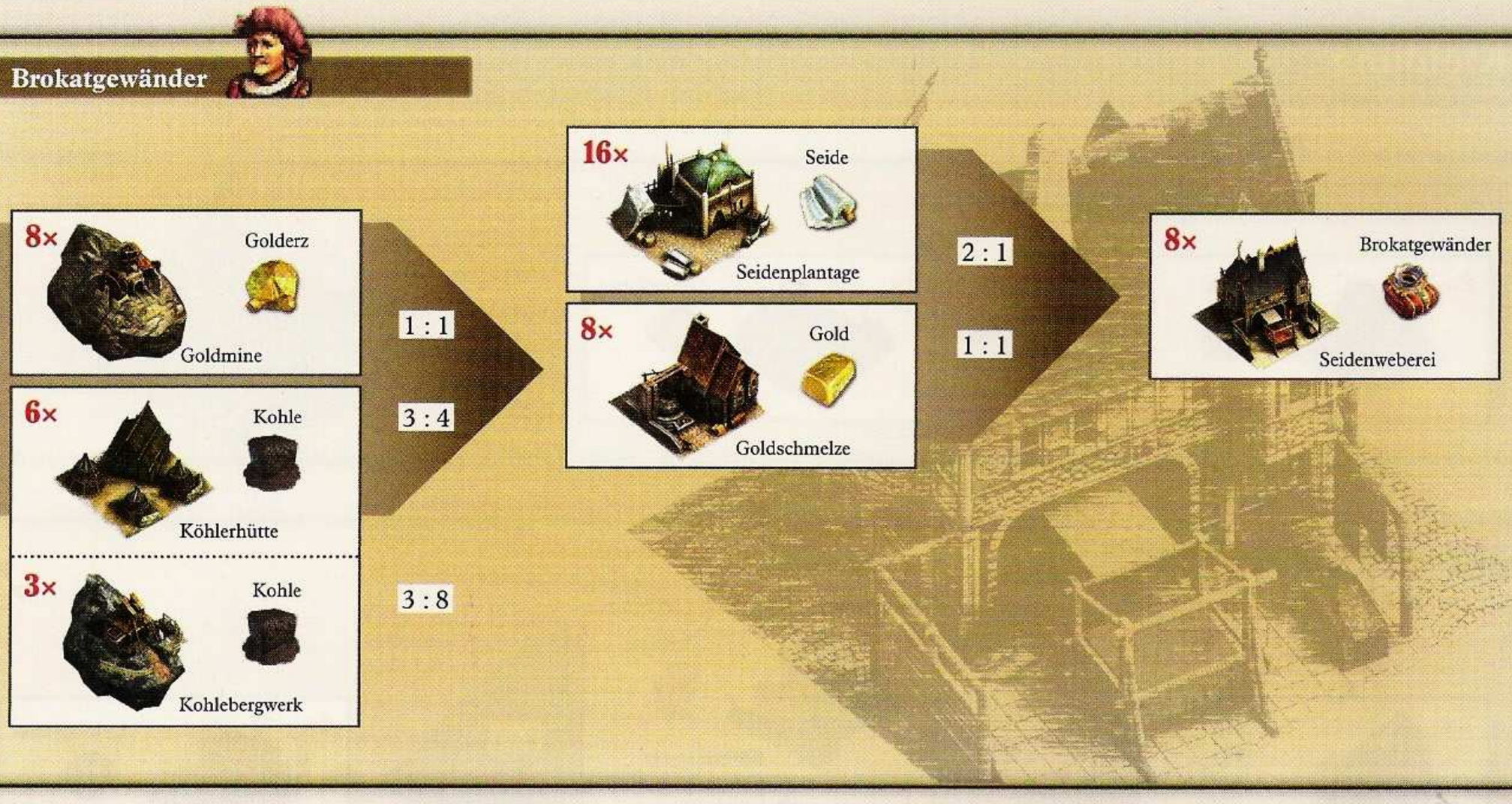
Leinenkutten

Lederwärmser



Pelzmäntel

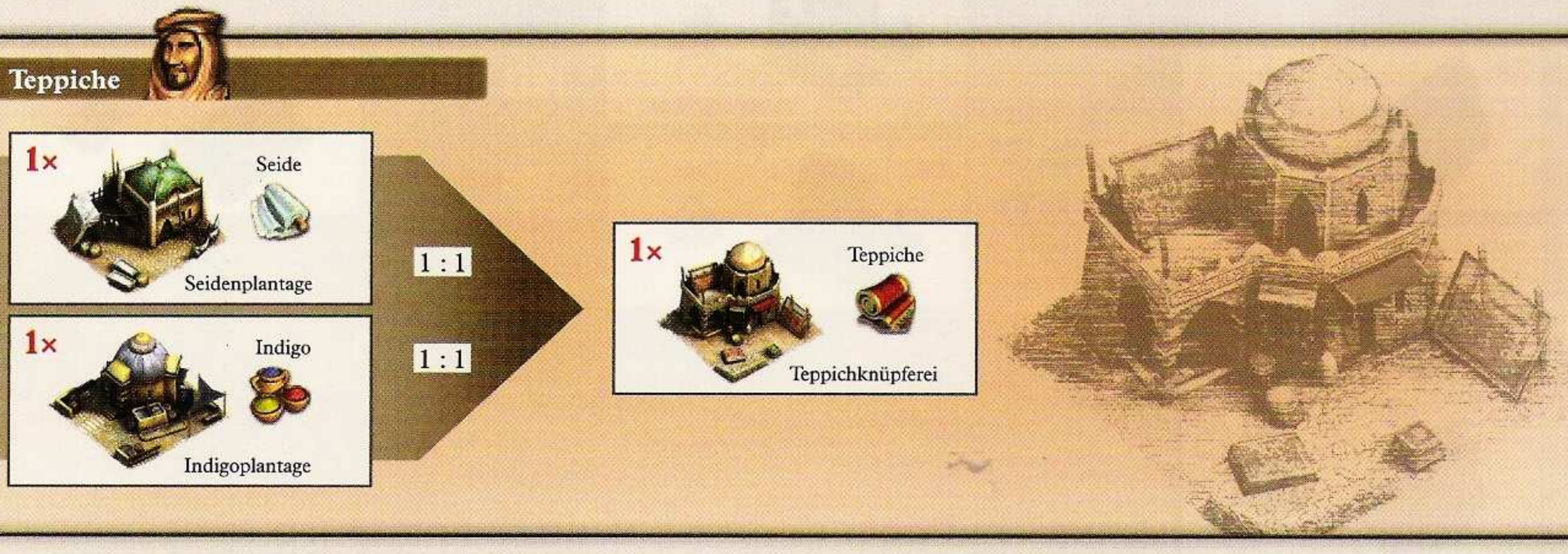
Brokatgewänder



Besitz

Bücher

Teppiche



Brillen

3× Kupfererz → Kupfermine

2× Kohle → Köhlerhütte

1× Kohle → Kohlebergwerk

1 : 1

2 : 3

1 : 3

3× Quarz → Quarzbruch

3× Messing → Kupferschmelze

3 : 4

3 : 4

4× Brille → Brillenmacherei

Kerzenhalter

12× Bienenwachs → Imkerei

6× Hanf → Hanfplantage

3× Kupfererz → Kupfermine

2× Kohle → Köhlerhütte

1× Kohle → Kohlebergwerk

2 : 1

1 : 1

1 : 1

2 : 3

1 : 3

6× Kerzen → Lichtzieherei

3× Messing → Kupferschmelze

3 : 2

3 : 4

4× Kerzenhalter → Feinschmiede

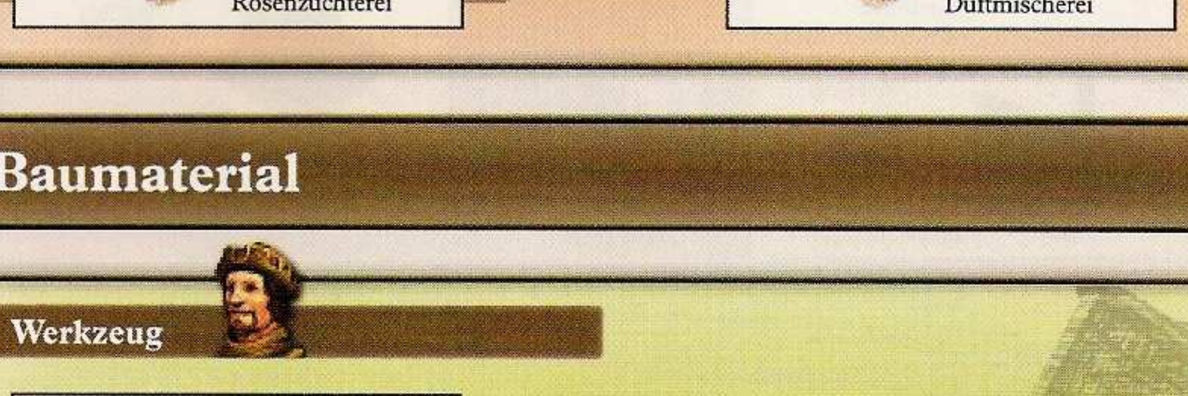
Perlenketten

1× Perlen → Perlentaucherhütte

1 : 1

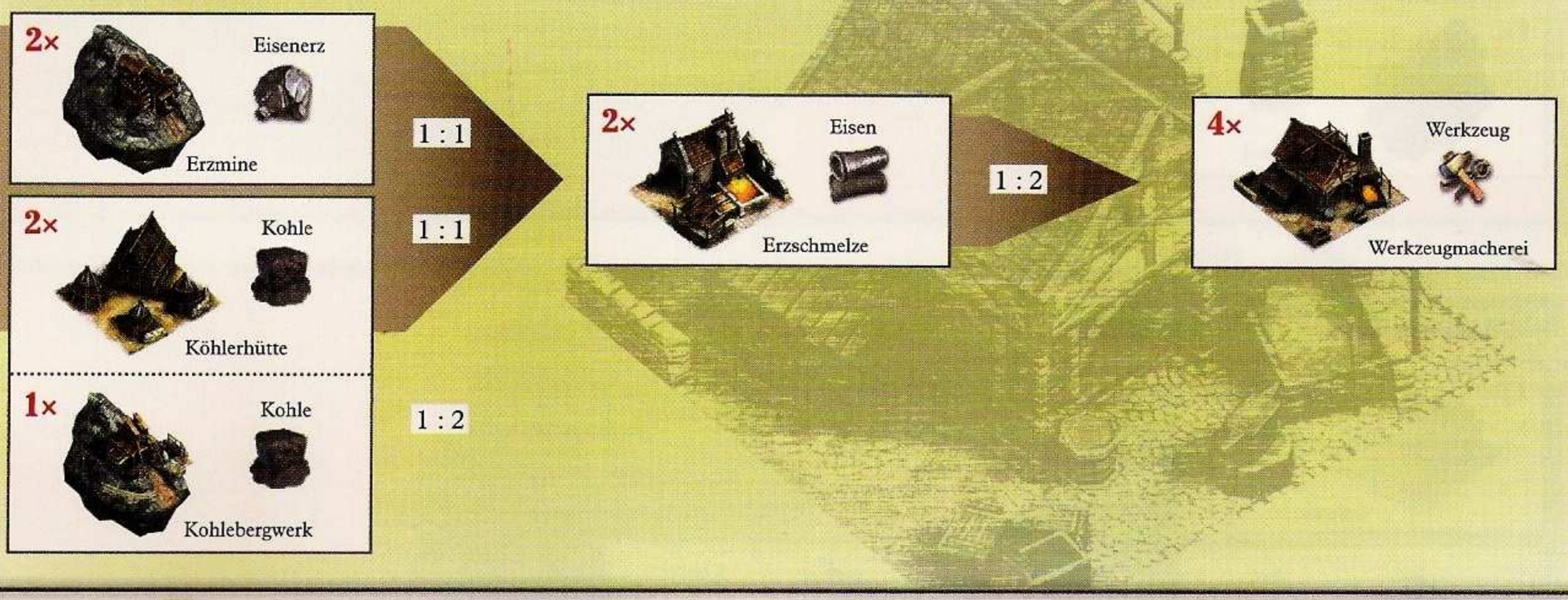
1× Perlenketten → Perlenknüpferei

Duftwasser



Baumaterial

Werkzeug

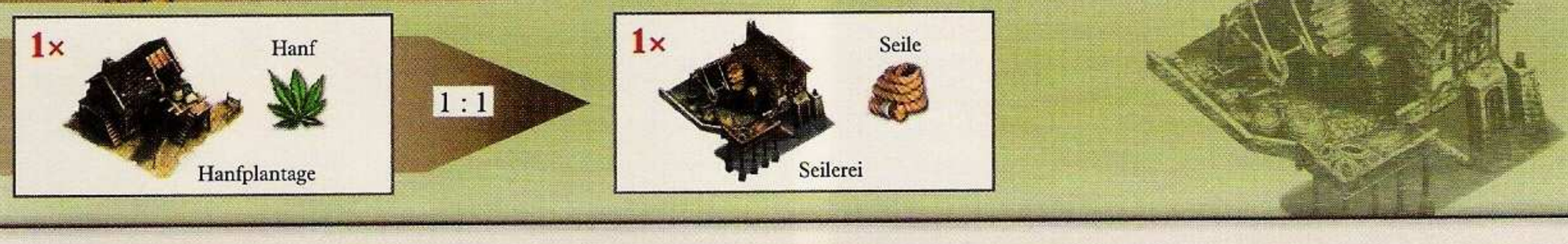


Glas

Mosaik

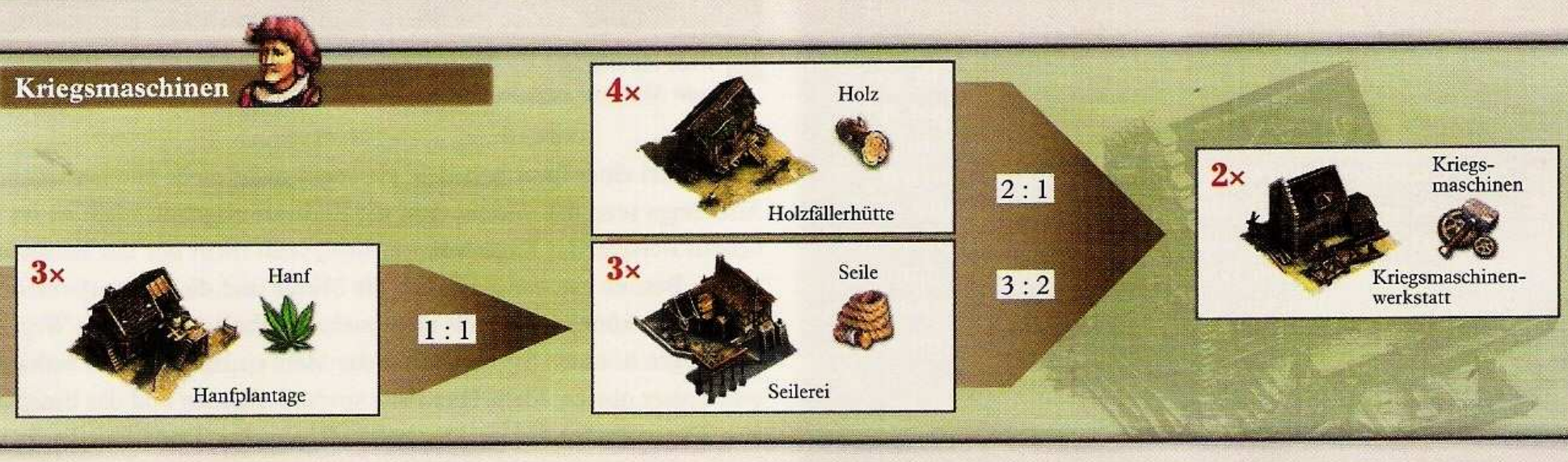
Militär

Seile

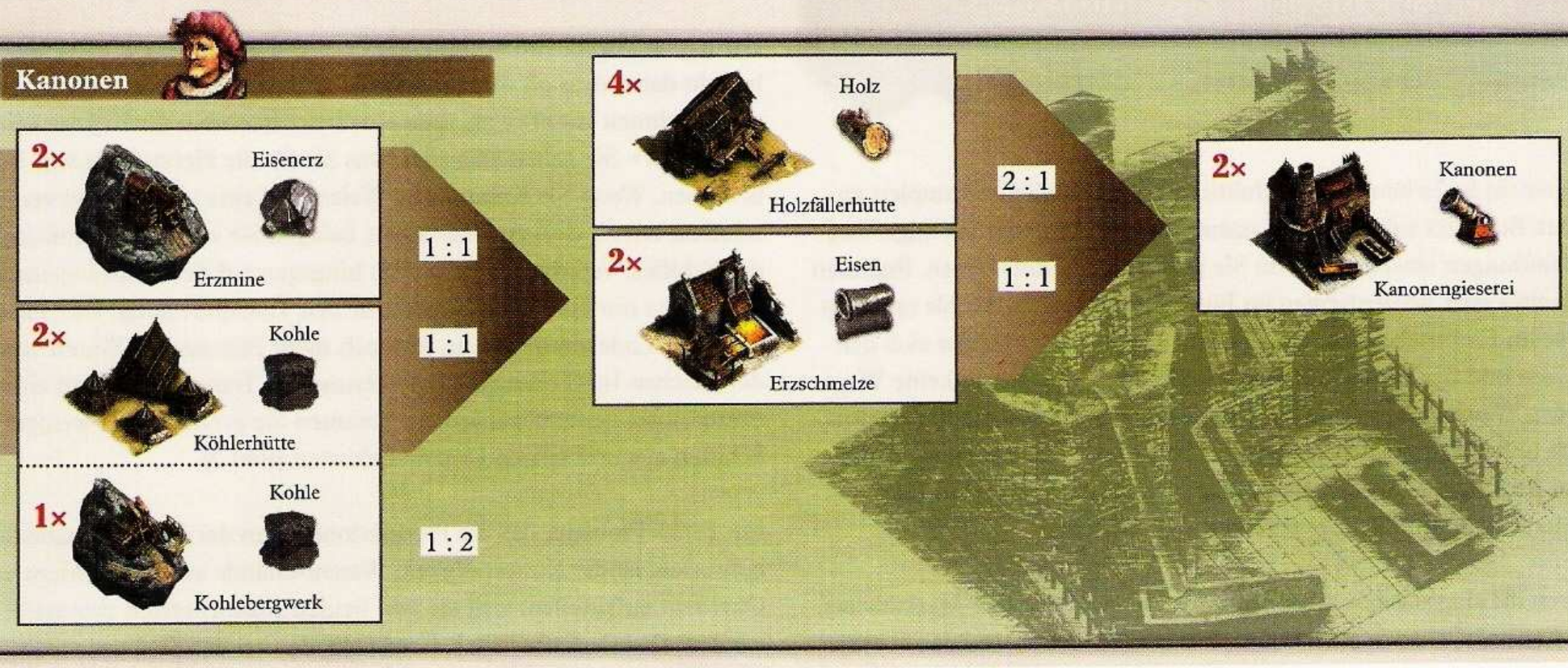


Waffen

Kriegsmaschinen



Kanonen



Tipp

Der „schiefe" Quarzbedarf bei der Produktion von Glas lässt sich auf verschiedene Weisen „gerade rücken". Theoretisch könnten Sie zwar drei Quarzbrüche, vier Waldglashütten und acht Glasschmelzen errichten, aber so viel Glas brauchen Sie nicht, schon gar nicht gleich zu Beginn der Glasproduktion. Wenn Sie Mosaik für eine orientalische Siedlung produzieren, bleibt ohnehin Quarz übrig – die Mosaikmacherei verbraucht nur neun Zehntel des Quarzes. Sinnvoller sind daher folgende Optionen:

- Ein Quarzbruch versorgt eine Mosaikmacherei und eine Glasschmelze. Der Quarzbedarf liegt dann zwar um 27,5% über der Quarzproduktion, aber bei noch relativ kleinen und langsam wachsenden Siedlungen macht es nichts aus, wenn Glasschmelze und Mosaikmacherei nicht 100% Produktivität erreichen.
- Ein Quarzbruch versorgt zwei Glasschmelzen. Dabei bleiben immer noch 25% der Quarzproduktion ungenutzt und können verkauft oder gelagert werden. Diese Option ist nur dann ratsam, wenn Sie den Okzident deutlich schneller entwickeln möchten als den Orient.
- Zwei Quarzbrüche versorgen eine Mosaikmacherei und eine Glasschmelze. Dann bleiben 72,5% der Produktion eines Quarzbruches ungenutzt; Sie sollten also oft Quarz verkaufen oder einen Quarzbruch öfters stilllegen. Alternativ können Sie schon Quarz für die nächste Glasschmelze oder Mosaikmacherei einlagern.
- Zwei Quarzbrüche versorgen eine Mosaikmacherei und zwei Glasschmelzen. 35% der Produktion eines Quarzbruches bleiben übrig, aber immerhin sammelt sich auf diese Weise keine Pottasche an, wenn Sie genau eine Waldglashütte bauen. Das so erzeugte Glas verbrauchen Sie nur, wenn Sie viel bauen und/oder eine schon recht große Siedlung haben, in der bald Patrizier zu Adligen aufsteigen. Natürlich können Sie das Glas auch verkaufen.
- Zwei Quarzbrüche versorgen zwei Mosaikmachereien und eine Glasschmelze. Das sichert eine recht gute Effektivität (es besteht ein Fehlbedarf von lediglich 17,5% eines Quarzbruches), lohnt sich aber nur dann, wenn Sie die Entwicklung des Orients deutlich schneller vorantreiben als die des Okzidents – oder wenn sie viel Mosaik verkaufen.
- Sie verzichten ganz auf die Eigenproduktion von Glas und besorgen sich das Glas, das Sie brauchen, rechtzeitig durch aktiven und passiven Handel.

Allgemein ist es sinnvoll, Produktionsketten möglichst komplett an einem Standort aufzubauen. Erstens können Sie dadurch einige Wegverbindungen einsparen, wenn Sie im Idealverhältnis bauen. Befinden sich etwa zwei Weizenfarmen im Einflussbereich einer Mühle und liegt diese im Einflussbereich eines Backhauses, holt der Müller sich den Weizen und der Bäcker das Mehl direkt ab. Sie brauchen keine Wege zu den Weizenfarmen und der Mühle anzulegen, weil die Waren dort auch ohne Marktkarren rechtzeitig abgeholt werden sollten; lediglich vom Backhaus zum Markthaus oder Kontor ist eine Verbindung erforderlich, damit das Brot abgeholt wird [Bild 1].

Durch die eingesparten Wege entlasten Sie nicht nur Ihre Markthäuser, Sie können Gebäude auch dichter zusammenrücken und damit eventuell Zipfel einer Insel bebauen, die sonst nicht mehr nutzbar wären. Allerdings setzt das voraus, dass die Endware abgeholt wird. Ist im obigen Beispiel das Lager voll mit Brot, stellt nicht nur das Backhaus seinen Betrieb ein, sondern auch die Mühle und die Weizenfarmen; ihre Waren können ebenfalls nicht mehr abgeholt werden. Mit Wegverbindungen könnten Sie zumindest das Mehl einlagern und es verkaufen oder später nutzen. Mehr über Platz sparendes Bauen und das Einsparen von Wegen finden Sie im Abschnitt „Allgemeine Tipps und Tricks".

1 *Produktionsketten im Idealverhältnis können ohne Wege auf engem Raum aufgebaut werden.*

2 *Wenn Sie möglichst nur Endwaren transportieren, kann ein Handelsschiff mehr Stationen anlaufen.*

Der zweite Vorteil von kompletten Produktionsketten auf einer Insel besteht darin, dass oft weniger Schiffskapazität in Anspruch genommen wird. Nehmen wir etwa an, dass eine Insel fruchtbar für Kräuter und Weizen ist – Sie haben also alles, was Sie für die Herstellung von Bier brauchen. Wenn Sie Kräuter und Weizen auf eine andere Insel verschiffen, um sie dort zu verarbeiten, belegen Sie zwei Ladekammern des Schiffes. Verarbeiten Sie beides hingegen auf der Ursprungsinsel zu Bier, ist nur eine Ladekammer für den Transport nötig. Die „eingesparte" Ladekammer kann für noch mehr Bier, andere Waren von der gleichen Insel oder eine Erweiterung der Transportroute zu einer dritten Insel benutzt werden. So kommen Sie eventuell mit weniger Schiffen aus und sparen Unterhaltskosten [Bild 2].

Ein neues Problem, das die Produktionsketten der Patrizier erstmals aufwerfen, ist die Notwendigkeit, Warenbestände zwischen Orient und Okzident aufzuteilen, weil sie von beiden Kulturkreisen gebraucht werden. Das Bedürfnis nach Gewürzen, das bei der Zivilisationsstufe

der Bürger aufkommt, lässt sich noch leicht befriedigen, indem Sie alle Gewürze vom Orient in den Okzident verschiffen – im Orient werden diese ohnehin nicht gebraucht. Anders ist das mit Quarz und Indigo, die im Orient für die Herstellung von Mosaik bzw. Teppichen, im Okzident für Glas (später auch Brillen) bzw. Bücher benötigt werden.

Eine mögliche Lösung dieses Problems besteht darin, die Produktion von Endwaren des Okzidents in den Orient zu verlagern. Hierbei können Sie sich an den nötigen Fruchtbarkeiten und Rohstoffvorkommen orientieren: Für die Herstellung von Büchern sind außer der Fruchtbarkeit für Indigo keine Fruchtbarkeiten oder Rohstoffvorkommen nötig; Sie können Ihre Bücher also komplett im Orient herstellen und dann in den Okzident verschiffen. Welche Produktionsketten sich vollständig auf einer Insel aufbauen lassen, sehen Sie in der Tabelle „Fruchtbarkeiten für Produktionsketten" – in der Spalte „Insel" ist angegeben, ob es nördliche oder südliche Inseln gibt, die eine Produktion der Endware ohne Zulieferung von anderen Inseln ermöglichen. Wie die Tabelle zeigt, müssen Gebäude nicht immer in dem Kulturkreis errichtet werden, dem sie entstammen.

FRUCHTBARKEITEN FÜR PRODUKTIONSKETTEN

Endware	Nötige Fruchtbarkeiten/ Rohstoffvorkommen	Insel
Brot		nördlich
Fleisch		nördlich, südlich
Marzipan		südlich
Bier		nördlich
Wein		nördlich
Kaffee		südlich
Leinenkutten		nördlich
Lederwämser		nördlich, südlich
Pelzmäntel		nördlich
Brokatgewänder		südlich
Bücher		südlich
Brillen		südlich
Kerzenhalter		–
Teppiche		südlich
Perlenketten		südlich
Duftwasser		südlich
Werkzeug		nördlich, südlich
Glas		südlich
Mosaik		südlich
Seile		nördlich
Waffen		nördlich, südlich
Kriegsmaschinen		nördlich
Kanonen		nördlich, südlich

Brokatgewänder, Bücher und Brillen lassen sich ohne Zulieferung auf südlichen Inseln herstellen. Auch eine Glasschmelze kann auf einer südlichen Insel betrieben werden, ohne dass eine Zulieferung von einer anderen Insel nötig ist – die Waldglashütte als Lieferant von Pottasche sieht auf bewässertem Wüstenboden zwar seltsam aus, arbeitet dort mit Palmen aber genauso effizient wie mit den Laub- und Nadelbäumen auf einer nördlichen Insel. Kerzenhalter sind die einzige Ware, die nicht vollständig auf einer Insel hergestellt werden kann: Hanf und Bienenwachs gibt es nur auf nördlichen Inseln, Kupfererz kann nur auf südlichen Inseln abgebaut werden.

Tipp

Wenn Sie eine Produktionskette komplett auf einer Insel errichten möchten, aber in Ihrer Partie keine finden, die alle benötigten Fruchtbarkeiten und Rohstoffvorkommen aufweist, können Sie mit Saatgut nachhelfen, das Sie bei Lord Richard Northburgh oder Großwesir Al Zahir kaufen. Bringen Sie das Saatgut der gewünschten Pflanze ins Kontor der betreffenden Insel, klicken Sie darauf und bestätigen Sie – schon gedeiht die Pflanzensorte dort. Beachten Sie jedoch, dass das Saatgut des Okzidents nur auf nördlichen und das Saatgut des Orients nur auf südlichen Inseln eingesetzt werden kann. Eine Mischwirtschaft mit Pflanzen aus beiden Kulturkreisen ist auf keiner Insel möglich.

Bedenken Sie beim Aufbau von Produktionsketten auf südlichen Inseln, dass Ihnen dort nur ein begrenzter Grünstreifen zur Verfügung steht, der ohne Bewässerung zum Anbau von Pflanzen genutzt werden kann. Wenn Sie den Wüstenboden begrünen, verursacht das zusätzliche Kosten (eine Kleine Noria kostet 30 Goldmünzen Unterhalt, das Auffüllen ihres Wasservorrats schlägt mit 2 Goldmünzen pro Wassereinheit zu Buche; das sind bei völlig leerem Vorrat insgesamt 1000 Goldmünzen).

Tipp

Die Errungenschaft „Geheimnis der Nomaden" hat zwar keinen Einfluss auf die Unterhaltskosten von Norias, erhöht aber ihren Wasservorrat und senkt die Auffüllkosten – bezahlt werden muss nur der ursprünglich vorhandene Vorrat, den Bonus gibt es erneut gratis dazu. Eine Kleine Noria hat einen Wasservorrat von 500 Einheiten. Rang 1 der Errungenschaft sorgt für 500 Einheiten zusätzlich, halbiert bei einer Kleinen Noria effektiv also auch die Auffüllkosten. Bei Rang 3 gibt es 2000 Einheiten Wasser dazu, eine Kleine Noria hat dann also eine Kapazität von 2500 Einheiten, und beim Auffüllen muss nur noch jede fünfte Einheit bezahlt werden. Das macht den Anbau auf begrüntem Wüstenboden deutlich billiger, trotzdem ist er natürlich noch teurer als die Bewirtschaftung des Grünstreifens südlicher Inseln oder die Nutzung nördlicher Inseln.

Ist der Grünstreifen der von Ihnen besiedelten südlichen Inseln nur klein oder schon voll genutzt, sparen Sie Geld, wenn Sie Gebäude (wie etwa eine Waldglashütte), die viel fruchtbaren Boden benötigen, auf einer nördlichen Insel errichten und sich die Mühe machen, sonstige erforderliche Waren (etwa Quarz für die Glasproduktion) zwischen Orient und Okzident aufzuteilen. Die Gefahr bei einer solchen Aufteilung besteht darin, dass eines der Gebäude unterversorgt wird, weil Sie zu viel oder zu wenig verschiffen. Holen Sie zu viel Quarz aus dem Orient ab, fehlt er dort der Mosaikmacherei – holen Sie zu wenig ab, kann Ihre Glasschmelze im Okzident nicht effektiv arbeiten. Welche Verlademenge optimal ist, hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem davon, welche Mengen der Endwaren Sie brauchen, wie lang die Transportroute und wie schnell das eingesetzte Schiff ist.

Probieren Sie es anfangs einfach mit einem relativ niedrigen Wert von etwa 5 Tonnen und behalten Sie im Auge, ob das zu viel, zu wenig oder ungefähr ausreichend ist. Die Produktivität von Gebäuden wird Ihnen angezeigt, wenn Sie sie anklicken. Außerdem können Sie verfolgen, wie sich der Lagerbestand auf den beiden Inseln entwickelt. Damit Sie dazu nicht immer auf das Kontor klicken müssen, können Sie die betreffende Ware auch aus dem Kontor in die Infoleiste ziehen [Bild 1].

Wenn Sie eine Mosaikmacherei und einen Quarzbruch auf einer südlichen Insel sowie eine Glasschmelze auf einer nördlichen Insel haben, sollten Sie die Produktion der Mosaikmacherei ab und zu anhalten, sonst holt sich der Mosaikmacher neun Zehntel der Quarzproduktion aus dem Quarzbruch, und die Produktivität Ihrer Glasschmelze sinkt auf unter 50%. Gerade bei Waren, die nicht ständig von Ihrer Bevölkerung verbraucht werden, ist der Zukauf durch passiven Handel eine sinnvolle Ergänzung oder gar eine Alternative: Statt sich Gedanken zu machen, wie Sie Ihre Quarzvorräte aufteilen, investieren Sie einfach etwas mehr Geld als bei der Eigenproduktion und kaufen sich einen ordentlichen Vorrat an Glas zusammen.

Bei den Szenarien (und bei Endlosspielen mit entsprechenden Siegbedingungen) brauchen Sie große Siedlungen, um zu gewinnen. Es kann daher sinnvoll sein, auf der Hauptinsel nur wenige Produktionsgebäude zu errichten und Produktionsketten bald auf andere Inseln auszulagern, damit Sie viel Platz für Wohnhäuser haben. Erkunden Sie die Inselwelt in solchen Fällen frühzeitig und sichern Sie sich die Inseln, die sich am besten für komplette Produktionsketten eignen, bevor ein Computerspieler sie Ihnen wegschnappt [Bild 2].

Wenn Sie eine komplette Produktionskette auf einer Insel aufbauen möchten, auf der wenig oder noch gar kein Baumaterial vorhanden ist, sollten Sie wissen, wie viel Baumaterial Sie dort überhaupt brauchen. In der Tabelle „Gesamtbaukosten von Produktionsketten“ sind die Baukosten aller Gebäude einer Kette zusammengerechnet. Wo Kohle benötigt wird, ist in dieser Tabelle immer eine Köhlerhütte berücksichtigt, kein Kohlebergwerk. Die Baukosten beziehen sich auf jeweils ein Gebäude, das die angegebene Endware herstellt, und alle zuliefernden Gebäude im Idealverhältnis. Ausnahmen gelten für Bücher (wo zwei Druckereien von einer Papiermühle versorgt werden können), Werkzeug (zwei Werkzeugmachereien auf eine Eisenschmelze) und Glas (zwei Glasschmelzen auf eine Waldglashütte): Hier sind zwei Varianten aufgeführt, eine mit einem und eine mit zwei Endgebäuden. Eine Liste mit den Baukosten aller Gebäude finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen“.

Der Übersichtlichkeit halber ist bei manchen Produktionsketten ein Zweig separat berechnet. Eine Gerberei etwa kommt mit der halben Salzproduktion einer Saline aus. Wenn Sie auf einer Insel genug Salz haben, sehen Sie unter „Lederwämser“ einfach in der Zeile „ohne Salz“ nach, was zwei Schweinezuchten und eine Gerberei zusammen kosten. Möchten Sie die Produktionskette für Salz (deren Kosten in der Zeile darunter angegeben sind) ebenfalls errichten, benutzen Sie die Zeile „gesamt“. Das überschüssige Salz können Sie lagern, für eine weitere Lederwämser-Kette „ohne Salz“ oder etwa für eine Fleisch-Kette

GESAMTBAUKOSTEN VON PRODUKTIONSKETTEN

Endware	Gebäude					
Brot	gesamte Kette	29	13	9	0	0
Fleisch	ohne Salz	21	11	20	0	0
	Salz-Kette	17	11	13	0	0
	gesamt	38	22	33	0	0
Marzipan	gesamte Kette	30	36	0	0	72
Bier	gesamte Kette	18	8	10	0	0
Wein	ohne Eisen [1]	38	26	52	9	0
	Eisen-Kette	25	9	6	0	0
	gesamt	63	35	58	9	0
Kaffee	gesamte Kette	9	18	0	0	27
Leinenkutten	gesamte Kette	15	7	0	0	0
Lederwämser	ohne Salz	15	9	14	0	0
	Salz-Kette	17	11	13	0	0
	gesamt	32	20	27	0	0
Pelzmäntel	ohne Salz	12	10	14	0	0
	Salz-Kette	17	11	13	0	0
	gesamt	29	21	27	0	0
Brokatgewänder	gesamte Kette [2]	52	38	42	15	0
Bücher	1 Druckerei	20	16	24	10	0
	2 Druckereien	35	27	36	20	0
Brillen	ohne Messing [3]	18	12	14	0	0
	Messing-Kette*	22	15	26	0	0
	gesamt	40	27	40	0	0
Kerzenhalter	ohne Messing†	35	21	43	10	0
	Messing-Kette*	22	15	26	0	0
	gesamt	57	36	69	10	0
Teppiche	gesamte Kette	15	7	0	0	0
Perlenketten	gesamte Kette	22	15	0	0	27
Duftwasser	gesamte Kette	42	24	0	0	60
Werkzeug	1 Werkzeugm.	33	14	8	0	0
	2 Werkzeugm.	41	19	10	0	0
Glas	1 Glasschmelze	26	15	20	0	0
	2 Glasschmelzen	36	20	32	0	0
Mosaik	gesamte Kette	39	22	0	0	0
Seile	gesamte Kette	17	7	0	0	0
Waffen	gesamte Kette	28	14	16	0	0
Kriegsmaschinen	gesamte Kette‡	20	16	10	8	0
Kanonen	gesamte Kette	49	28	36	24	0

[1] mit 1 Holzfällerhütte (gebraucht wird nur 2/3)
[2] mit 1 Köhlerhütte (gebraucht wird nur 3/4)
[3] mit 1 Quarzbruch (gebraucht wird nur 3/4)
** mit 1 Köhlerhütte (gebraucht wird nur 2/3)*
† mit 1 Lichtzieherei (erzeugt 1/2 zu viel)
‡ mit 1 Seilerei (erzeugt 1/2 zu viel)

1 *Ziehen Sie Quarz in die Infoleiste, wenn Sie verfolgen möchten, wie sich der Quarzbestand auf Ihren Inseln entwickelt.*

2 *Viele Fruchtbarkeiten und viel Platz – ein schöner Ort für neue Produktionsketten.*

„ohne Salz" verwenden. Ähnliches gilt für den Eisen-Zweig der Weinproduktion, der etwa für eine Werkzeugmacherei ausreicht, und für die Messing-Zweige bei der Produktion von Brillen und Kerzenhaltern. Messing wird nur für diese beiden Waren benötigt, aber jeweils im Verhältnis 3 : 4, d.h. drei Messing-Ketten würden je zwei Brillen- und Kerzenhalter-Ketten „ohne Messing" ideal versorgen.

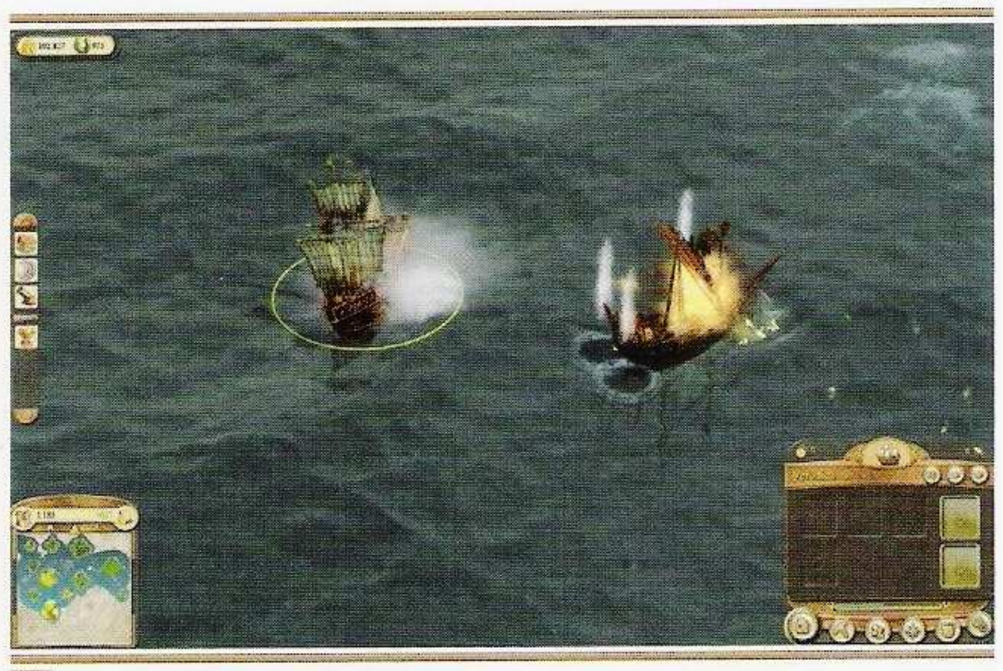
Wenn Sie die Produktionsketten in kleinere Einheiten auflösen, kann ein Abschnitt als „Zweig" betrachtet werden, dessen Gebäude in Idealverhältnissen von 1 : 1 oder 2 : 1 (oder auch 3 : 1) zueinander stehen. Solche Zweige sind leicht effektiv aufzubauen – bei der Produktion häufen sich keine Zwischenwaren an, die verkauft werden müssten, damit die Lager nicht irgendwann überquellen. Versuchen Sie, sich diese Zweige (oder Module) einer Produktionskette einzuprägen. So können Sie schnell Abhilfe schaffen, wenn Mangel an der Zwischenware eines Zweiges herrscht, und Sie können leichter erkennen, in welchen anderen Produktionsketten der Zweig noch auftaucht, falls Sie einen Teil seiner Produktion „übrig haben".

Beachten Sie, dass einige „schiefe" Idealverhältnisse in der Tabelle aufgerundet wurden, sodass beim Aufbau der Kette Zwischenwaren anfallen können, wo es angegeben ist. Nicht angemerkt sind die Quarzüberschüsse bei Mosaik (wo mit 90% der Produktion aber fast alles verbraucht wird) und bei Glas (wo weder eine noch zwei Glasschmelzen die Produktion ausschöpfen). Die Möglichkeiten, Glas und Mosaik relativ effizient herzustellen, werden weiter vorne in diesem Abschnitt diskutiert.

Kämpfe auf See

Mit den richtigen Einstellungen können Sie in einer Partie ANNO 1404 einfach in Ruhe vor sich hin bauen und Spaß daran haben, wie die eigenen Siedlungen wachsen und gedeihen. Wenn es in einer Partie Korsaren und/oder Computerspieler gibt, besteht jedoch die Möglichkeit, dass früher oder später Kämpfe ausbrechen. Ab der Zivilisationsstufe der Patrizier (und im Orient ab 1040 Gesandten) können Sie bewaffnete Schiffe bauen und sich wehren – oder selbst zum Angriff übergehen.

Ihr erstes bewaffnetes Schiff ist normalerweise das Flaggschiff, das Sie gleich zu Beginn der Partie besitzen oder von Lord Richard Northburgh erwerben können, sobald es Bürger in Ihrer Siedlung gibt. Das Flaggschiff hat die gleiche Angriffskraft wie ein Kleines Kriegsschiff und sogar mehr Trefferpunkte, ist aber etwas langsamer [Bild 3]. Da es keinen Unterhalt kostet und beim Schiffslimit nicht mitzählt, wäre es sehr vorteilhaft, große Flotten aus lauter Flaggschiffen aufzustellen – Sie können diesen Schiffstyp jedoch nicht bauen.



3 *Das Flaggschiff ist ähnlich kampfstark wie ein Kleines Kriegsschiff und wird mit einem Leichten Korsarenschiff durchaus fertig.*

Tipp

Selbst wenn Sie ohne Korsaren und ohne Computergegner spielen, ist der Aufbau einer kampfstarken Flotte sinnvoll: Früher oder später können Ihnen Aufträge angeboten werden, bei denen Sie feindliche Schiffe abfangen oder jagen, eine Blockade brechen oder verbündete Schiffe eskortieren sollen. Wenn Sie diese Aufträge immer ablehnen, brauchen Sie nicht zu kämpfen, aber Ihnen entgehen dann auch die Belohnungen für den erfolgreichen Abschluss der Aufträge. Möchten Sie selbst für die schwierigsten dieser Aufträge gerüstet sein, sind einige starke und möglichst schnelle Schiffe unentbehrlich.

Falls Sie die Entwicklung des Orients nicht deutlich schneller vorantreiben als die des Okzidents, sind Kleine Kriegsschiffe die ersten bewaffneten Schiffe, die Sie selbst bauen können. Sie werden in der Kleinen Werft verfügbar, sobald Patrizier in Ihrer Siedlung leben. Ihre Angriffskraft ist nicht sonderlich groß, daher empfiehlt es sich, sie einzeln nur gegen unbewaffnete Schiffe einzusetzen und sonst auf zahlenmäßige Überlegenheit zu vertrauen. Wenn Sie ein Kleines Kriegsschiff zusammen mit dem Flaggschiff gegen ein Korsarenschiff schicken, ist Ihnen nicht nur der Sieg gewiss, Sie versenken den Gegner auch schneller und erleiden dabei selbst weniger Schaden [Bild 1].

Die wichtigsten Daten aller bewaffneten Schiffe in ANNO 1404 sind in der Übersicht „Bewaffnete Schiffe" zusammengefasst – die vollständigen Übersichten mit allen unbewaffneten Schiffstypen finden Sie im Abschnitt „Schiffsbau und Schiffsrouten".

1 *Zahlenmäßige Überlegenheit sichert einen schnelleren Sieg bei geringeren eigenen Schäden.*

BEWAFFNETE SCHIFFE*

Symbol	Schiffstyp	Sockel	Geschwindigkeit	Trefferpunkte	Angriffskraft	Unterhalt	Baukosten Voraussetzungen	Bauzeit
	Flaggschiff	2	Mittel	600	6	0	Bau nicht möglich	
	Kleines Kriegsschiff	1	Schnell	500	6	30	2000 30 Patrizier	30 20 1:30 Minuten
	Großes Kriegsschiff	1	Mittel	1200	14	60	4500 70 950 Adlige	70 20 2:30 Minuten
	Leichtes Korsarenschiff	2	Sehr langsam	600	4	25	Bau nicht möglich	
	Mittleres Korsarenschiff	2	Sehr langsam	600	5	25	Bau nicht möglich	
	Schweres Korsarenschiff	2	Sehr langsam	600	7	25	Bau nicht möglich	
	Orientalisches Handelsschiff	2	Sehr schnell	800	6	50	4000 50 1040 Gesandte, Rang „Berater des Großwesirs"	50 15 0:45 Minuten
	Orientalisches Kriegsschiff	2	Sehr schnell	1000	10	60	4500 80 1740 Gesandte, Rang „Vertrauter des Sultans"	80 30 2:15 Minuten

**Informationen zu den verborgenen Schiffstypen finden Sie im Kapitel „Geheimnisse der Inselwelt".*

Wie Sie der Tabelle entnehmen können, reichen die addierten Kampfwerte von zwei Kleinen Kriegsschiffen nicht an die eines Großen Kriegsschiffs heran (Angriffskraft 12 ↔ 14, Trefferpunkte 1000 ↔ 1200), die addierten Unterhaltskosten sind jedoch gleich hoch (60). Bauen Sie daher nur so viele Kleine Kriegsschiffe, wie Sie wirklich brauchen, bevor bessere Schiffstypen verfügbar werden.

Beachten Sie, dass Ihre Flotte nicht ohne Einschränkungen beliebig groß werden kann: Es gibt ein von der Bevölkerungszahl abhängiges Schiffslimit, das Sie einhalten müssen. Jedes Schiff außer dem Flaggschiff kostet Sie einen oder zwei Flottenpunkte. Die Summe der Flottenpunkte kann das Schiffslimit normalerweise nicht übersteigen; Ausnahmen gelten nur bei Schiffen, die Sie als Belohnung erhalten. Wie hoch die Summe Ihrer Flottenpunkte ist und welches Schiffslimit aktuell für Sie gilt, sehen Sie, wenn Sie eine Werft anklicken, und unter „Städte, Flotten, Armeen" (F12). Die Zahl der Flottenpunkte, die ein Schiff verbraucht, ist in der Werft zu sehen, wenn Sie den Mauszeiger über den gewünschten Schiffstyp halten.

Die Tabelle „Flottenpunkte" bietet Ihnen einen Überblick über diese Werte.

FLOTTENPUNKTE

Schiffstyp	Flottenpunkte
Flaggschiff	0
Kleine Schiffe (Kleines Handelsschiff, Kleines Kriegsschiff, Korsarenschiffe, Karavelle, Seelenfänger)	1
Große Schiffe (Großes Handelsschiff, Großes Kriegsschiff, Orientalisches Handelsschiff, Orientalisches Kriegsschiff)	2

Das Schiffslimit erhöht sich mit der Bevölkerungszahl Ihrer Siedlungen. In der Tabelle „Einwohnerzahlen für 1 Flottenpunkt" sehen Sie, für wie viele Einwohner einer Zivilisationsstufe Sie jeweils einen Flottenpunkt erhalten. Das Spiel rechnet diese Punktzahlen zusammen und zeigt sie als „Schiffslimit" an. Die Obergrenze für das Schiffslimit beträgt 85 Punkte; sie kann durch die Errungenschaft „Kaiserliches Arsenal" auf bis zu 100 Punkte angehoben werden.

EINWOHNERZAHLEN FÜR 1 FLOTTENPUNKT					
Bauern	Bürger	Patrizier	Adlige	Nomaden	Gesandte
90	100	250	400	200	300

Solange Sie keine Schiffe für den Kampf bauen, werden Sie wohl kaum in die Verlegenheit kommen, das Schiffslimit auszuschöpfen, weil Sie so viele Handelsschiffe einfach nicht für Ihre Transportrouten brauchen. Bei aggressiver Spielweise und dem gezielten Hinarbeiten auf eine große Flotte sollten Sie das Schiffslimit jedoch im Auge behalten, um später noch genug Punkte für stärkere Schiffe übrig zu haben [Bild 2].

Richten Sie die Größe Ihrer Flotte nach den Spieleinstellungen und Ihren Zielen. Wenn Sie mit starken Korsaren spielen, sollten Sie schon über einige Kleine Kriegsschiffe verfügen, um Widerstand leisten zu können. Bei schwachen Korsaren genügen neben dem Flaggschiff ein oder zwei Kleine Kriegsschiffe für schnelle Überfälle auf Korsarenschiffe (und natürlich gibt es immer auch die Option eines Pakts). Leichte Computerspieler sind über Diplomatie nicht schwer bei Laune zu halten, die Gefahr eines militärischen Konflikts ist daher gering (es sei denn, Sie legen es darauf an). Schwere Computerspieler sind wesentlich leichter zu verärgern, und Sie sollten auf einen Krieg vorbereitet sein. Es ist möglich, Computerspieler mit einer Armada Kleiner Kriegsschiffe frühzeitig zur Aufgabe zu zwingen – bedenken Sie jedoch, dass mit den Ressourcen, die Sie in die Schiffe investieren, auch Ihre Siedlungen schneller wachsen könnten.

Tipp

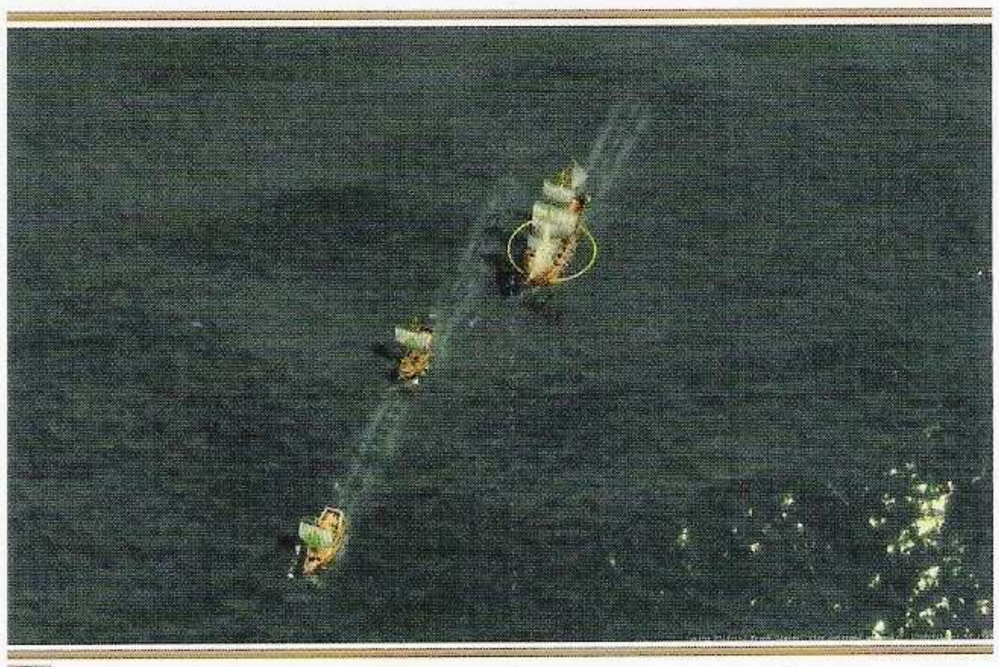
In Ergänzung oder als Alternative zum Bau eigener Schiffe können Sie auch Schiffe bei den Korsaren kaufen, sofern Sie einen Pakt mit ihnen schließen. Der Preis der Schiffe liegt deutlich über den Baukosten (inklusive Material) beim Selbstbau, aber dafür müssen Sie sich nicht um die Beschaffung der Ausgangswaren kümmern. Welche Schiffe angeboten werden, ist zufallsabhängig und wird von der Größe Ihrer Siedlung beeinflusst, es können jedoch Schiffe darunter sein, die Sie noch gar nicht selbst bauen könnten, und Sie können auf diese Weise auch Korsarenschiffe erwerben – die aufgrund ihrer Langsamkeit allerdings nicht für alle Aufgaben geeignet sind. Mehr über diese Option finden Sie unter „Neutrale Inseln und Gebäude".

Es dauert meist eine ganze Weile, bis nach dem Kleinen Kriegsschiff das nächste bewaffnete Schiff verfügbar wird: Dazu sind 950 Adlige (Großes Kriegsschiff) oder 1040 Gesandte (Orientalisches Handelsschiff) nötig. Ein Orientalisches Handelsschiff wird bei gleicher Angriffskraft (6) ein Einzelgefecht gegen ein Kleines Kriegsschiff dank seiner höheren Trefferpunkte (800 ↔ 500) gewinnen. Es ist, wie der Name schon sagt, jedoch eher ein bewaffnetes Handelsschiff als ein Kriegsschiff. Setzen Sie es auf Handelsrouten ein, auf denen mit Angriffen gerechnet werden muss – gegen ein Korsarenschiff kann es sich ohne Unterstützung behaupten. Für den Aufbau von Angriffsverbänden sind Orientalische Handelsschiffe weniger gut geeignet: Dazu sind die Bau- und Unterhaltskosten im Vergleich zu anderen Schiffen zu hoch, auch wenn Orientalische Handelsschiffe deutlich schneller gebaut werden als irgendein anderes bewaffnetes Schiff. Falls Sie dringend bewaffnete Schiffe brauchen und viele Waren zur Verfügung haben, kann eine Flotte aus Orientalischen Handelsschiffen wegen der geringen Bauzeit eine sinnvolle Option sein. Natürlich hilft es in dieser Situation auch, zusätzliche Werften zu bauen.

Große Kriegsschiffe stellen die mächtigsten Schiffe des Spiels dar. Sie eignen sich hervorragend zum Angriff auf langsame und unbewegliche Ziele. Wenn es Ihnen vor allem auf die Feuerkraft ankommt, sind Große Kriegsschiffe die beste Wahl. Beim Kampf eins gegen eins sind sie jedem anderen Schiffstyp überlegen, und Gruppen von ihnen können nicht nur größere Verbände unterlegener Schiffstypen, sondern auch Hafenanlagen und Türme effektiv beseitigen. Der einzige Nachteil der Großen Kriegsschiffe ist ihre Geschwindigkeit: Alle anderen bewaffneten Schiffe bis auf Korsarenschiffe können ihnen davonfahren. Daher eignen sie sich für Aufträge wie das Abfangen anderer Schiffe nur bedingt [Bild 3].

Höchste Schnelligkeit bei etwas geringerer Angriffskraft und etwas geringeren Trefferpunkten bietet Ihnen das Orientalische Kriegsschiff, das ab 1740 Gesandten verfügbar ist. Verbände Orientalischer Kriegsschiffe können es zwar nicht mit gleich großen Gruppen Großer Kriegsschiffe aufnehmen, aber sie können ihnen nach Belieben ausweichen

2 *Beim gezielten Aufbau einer Flotte ist das Erreichen des Schiffslimits früh im Spiel möglich.*



3 *Das Große Kriegsschiff ist unübertroffen kampfstark, aber wenn der Gegner einfach davonfährt, hat es das Nachsehen.*

und sind schneller da, wo sie gebraucht werden. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass sie zwei Sockel besitzen, also mit zwei Items ausgerüstet werden können – Große Kriegsschiffe verfügen nur über einen Sockel. Wie sehr das ins Gewicht fällt, hängt allerdings stark davon ab, wie viel Ruhm Sie gewinnen, den Sie für Items ausgeben können. Wenn Sie ohne Aufträge spielen, kaum Aufträge erledigen oder Ihren Ruhm vorwiegend in Errungenschaften investieren, werden Sie kaum dazu kommen, jedes Schiff mit einem Item auszurüsten, geschweige denn mit zweien.

Tipp

In Partien, in denen gegnerische Angriffe irgendwann zu erwarten sind oder in denen Sie selbst Seegefechte initiieren möchten, sollten Sie sich einen der beiden stärksten Schiffstypen (Orientalisches oder Großes Kriegsschiff) aussuchen und sich darauf konzentrieren, die betreffende Voraussetzung möglichst bald zu erfüllen. Entwickeln Sie Orient oder Okzident dementsprechend vorrangig und setzen Sie Kleine Kriegsschiffe oder bei den Korsaren gekaufte Schiffe ein, um sich zu schützen, bis der ins Auge gefasste Schiffstyp verfügbar wird. Anschließend können Sie das weitere Wachstum Ihrer Siedlungen zugunsten des Schiffsbaus zurückstellen. Wenn Sie bereits mit Kleinen Kriegsschiffen angegriffen worden sind, sollten Sie nun in der Lage sein, diese Bedrohung zu beseitigen.

Neben dem Bau von eigenen Schiffen und dem Kauf von Schiffen bei den Korsaren gibt es eine weitere Möglichkeit, an neue Schiffe zu gelangen: Die Option „Hilfsflotte anfordern“ im Diplomatie-menü (F7). Sie steht bei Lord Richard Northburgh von Anfang an zur Verfügung und bei Großwesir Al Zahir, sobald Sie Kontakt zu ihm aufgenommen haben. Standardmäßig bekommen Sie zwei Kleine Kriegsschiffe oder ein Orientalisches Kriegsschiff (siehe Tabelle „Hilfsflotte anfordern“), doch mit den Errungenschaften „Königliche Armada“ und „Seestreitkräfte des Sultans“ können Sie für den investierten Ruhm weitere und stärkere Schiffe erhalten. Eine Liste aller Errungenschaften finden Sie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“. Die für den Kampf auf See nützlichen Errungenschaften sehen wir uns weiter hinten in diesem Abschnitt genauer an.

HILFSFLOTTE ANFORDERN

Spieler	Ruhmkosten	Überlassene Schiffe
Lord Richard Northburgh	300	2 Kleine Kriegsschiffe
Großwesir Al Zahir	400	1 Orientalisches Kriegsschiff

Die Anforderung der Schiffe kostet Sie 300 bzw. 400 Punkte Ruhm, dafür stehen Ihnen die Schiffe aber auch sofort zur Verfügung und nicht erst nach einer gewissen Bauzeit. Sie fahren bei dem Kontor los, an dem Sie sie angefordert haben, und machen sich automatisch auf den Weg zum Kontor Ihrer Startinsel [Bild 1]. Wenn Sie möchten, können Sie ihnen allerdings sofort beliebige andere Befehle geben.

Beachten Sie, dass es zwei Einschränkungen für die Option „Hilfsflotte anfordern“ gibt. Erstens müssen Sie sich noch unterhalb des aktuellen Schiffslimits befinden, um diese Option nutzen zu können. Zweitens ist die Option bei Lord Northburgh oder dem Großwesir für eine volle Stunde Spielzeit gesperrt, nachdem Sie sie genutzt haben (die verbleibende Zeit wird angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über die Schaltfläche halten). Sie können also nicht in rascher Folge beliebig viele Schiffe anfordern, selbst wenn Sie viel Ruhm besitzen.

Tipp

„Hilfsflotte anfordern“ ist eine bequeme und sehr schnelle Option, an ein oder mehrere neue Schiffe zu gelangen. In leichten Spielen können Sie Ihre Kriegsflotte allein damit aufbauen und nur die Handelsschiffe selbst bauen. In schwereren Spielen ist es wegen des langen „Cooldowns“ (der Zeit, bis die Option wieder zur Verfügung steht) riskant, sich nur darauf zu verlassen. Sie können sich damit jedoch bei Gefahr schnell Unterstützung besorgen. Bedenken Sie aber, dass Sie Errungenschaften und Items nur mit Ruhm kaufen können, wohingegen es andere Möglichkeiten gibt, an Schiffe zu kommen.

Wenn Sie erwägen, „Hilfsflotte anfordern“ so oft wie möglich zu benutzen, sollten Sie auch darüber nachdenken, eine der Errungenschaften „Königliche Armada“ oder „Seestreitkräfte des Sultans“ zu erwerben. Mit Rang 3 bekommen Sie bei Lord Northburgh 2 Große Kriegsschiffe, beim Großwesir sogar 4 Orientalische Kriegsschiffe – ein echtes Schnäppchen für die Kosten von 300 bzw. 400 Punkten Ruhm. Dafür müssen Sie bei „Königliche Armada“ allerdings erst einmal 200 (zum Freischalten) + 950 = 1150 Punkte Ruhm aufwenden, bei „Seestreitkräfte des Sultans“ 200 + 1200 = 1400 Punkte Ruhm. Rang 2 kostet nur 650 bzw. 800 Punkte Ruhm, bringt aber auch schon 1 Großes Kriegsschiff und 2 Kleine Kriegsschiffe bzw. 3 Orientalische Kriegsschiffe ein.

Nachdem Sie eine Flotte aufgebaut haben, gestalten sich die Kämpfe auf See relativ einfach. Versuchen Sie immer mit besseren Schiffstypen und/oder mit zahlenmäßiger Überlegenheit in die Offensive zu gehen, wählen Sie die gewünschten Schiffe aus und lassen Sie sie mit einem Rechtsklick auf den Gegner angreifen [Bild 2]. Um mehrere Schiffe gleichzeitig auszuwählen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie ein weißliches Rechteck über die gewünschten Schiffe. Sie können der aktuellen Auswahl weitere Schiffe hinzufügen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und die Schiffe dann anklicken.

Zur Vorbereitung auf Kämpfe ist es sehr praktisch, Schiffe Gruppen zuzuweisen. Das funktioniert wie aus vielen anderen Strategiespielen gewohnt: Wählen Sie die gewünschten Schiffe aus, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drücken Sie eine Zifferntaste (1-9 oder 0). Wann immer Sie die Zifferntaste ab dann drücken, wird die Gruppe, der Sie die Ziffer zugewiesen haben, ausgewählt. Zweifaches Drücken der Zifferntaste zentriert den Bildschirm zusätzlich auf die Gruppe. Das vereinfacht es, Gruppen schnell auszuwählen oder zu finden, falls Sie sich gerade um andere Dinge gekümmert haben, und Sie können leicht zwischen verschiedenen Gruppen hin- und herschalten. Wenn Sie diese Funktion noch nicht aus anderen Spielen kennen, sollten Sie sich damit vertraut machen, bevor Sie sich in größere Seeschlachten stürzen.

Wozu brauche ich mehrere Flotten?

Da zahlenmäßige Überlegenheit in ANNO 1404 so wichtig ist, fragen Sie sich vielleicht, ob es nicht besser ist, alle Ihre Schiffe in einer Flotte zu belassen, statt sie auf mehrere Flotten aufzuteilen. Dieser Gedanke hat durchaus seine Berechtigung. Der Nachteil einer solchen Strategie besteht darin, dass Sie nicht überall gleichzeitig sein können. Anders als bei Spielen, in denen Sie Streitkräfte an Engpässen massieren können, um Gegner aufzuhalten, ist es bei den sehr offenen Karten von ANNO 1404 nur schwer möglich, den Gegner in seiner Bewegungsfähigkeit einzuschränken. Wenn Sie mit Ihrer Riesenflotte am einen Ende einer großen Karte kämpfen, kann der Gegner am anderen Ende selbst mit kleinen Verbänden viel Schaden anrichten, bevor Sie ihn erreichen. Daher kann es je nach Situation sinnvoller sein, die eigenen Schiffe zumindest in eine Angriffs- und eine Verteidigungsflotte aufzuteilen und diese nur bei drohenden Großangriffen zu vereinigen. Wenn Sie einem Computerspieler den Krieg erklären und dann gleich an fünf verschiedenen Stellen mit jeweils geringerer Überlegenheit angreifen, verlieren Sie wahrscheinlich mehr Schiffe, als wenn Sie sich allen Angriffzielen nacheinander mit einer Riesenflotte widmen, aber Sie haben den Gegner wahrscheinlich auch schneller niedergekämpft und gehen ein geringeres Risiko ein, selbst an einer empfindlichen Stelle angegriffen zu werden. Natürlich erfordert dieses Vorgehen auch deutlich mehr Koordination. Wenn Sie den Überblick zu verlieren drohen, beschränken Sie sich lieber auf ein oder zwei große Flotten.

Im Kampf richten Schiffe entsprechend ihrer Angriffskraft Schaden beim Gegner an. Bündeln Sie das Feuer Ihrer Flotte immer auf ein Schiff und greifen Sie nicht mehrere verschiedene Gegner an. Je schneller einzelne gegnerische Schiffe beseitigt sind, desto eher verringert sich der Schaden, den der Gegner bei Ihren Schiffen verursacht. Wie viel Schaden angerichtet wird, ist am kürzer werdenden Trefferpunktebalken zu erkennen.

Achten Sie im Kampf auf die Trefferpunktebalken Ihrer Schiffe und versuchen Sie beschädigte Schiffe zu retten, indem Sie sie rechtzeitig zu einem Reparaturkran schicken. Ein verlorenes Schiff nachzubauen, ist eine teure Angelegenheit – nach der Reparatur ist ein beschädigtes Schiff hingegen wieder so gut wie neu. Manchmal kann es wirkungsvoll sein, ein schwaches oder langsames Schiff (wie ein Korsarenschiff) ein Stück vorzuschicken, damit der Gegner es angreift, und dann mit der übrigen Flotte zu attackieren [Bild 3]. So verringern Sie das Risiko, dass ein wertvolleres Schiff verloren geht. Allerdings ist die bessere Alternative immer noch, gar kein Schiff einzubüßen.

Tipp

Statt nicht mehr benötigte Schiffe im Kampf zu opfern, können Sie sie auch an die Korsaren verkaufen. Dafür ist natürlich ein Pakt mit den Korsaren erforderlich. Bewegen Sie das betreffende Schiff nah an das Korsarennest, erscheint in der oberen Leiste des Schiffsfensters eine geteilte Schaltfläche – klicken Sie auf das Schiff mit der Goldmünze links neben den beiden Handelspfeilen, um Ihr Schiff zu verkaufen. Der dabei erzielte Preis ist niedrig, aber Sie bekommen immer noch mehr, als wenn das Schiff von Gegnern versenkt wird.

1 *Die Hilfsflotte fährt los zu Ihrem Kontor, aber Sie können den Schiffen auch gleich andere Befehle erteilen.*

2 *Sie haben eine Flotte aufgebaut und ein unterlegener Gegner kommt vorbei? Dann auf in den Kampf!*

3 *Ein nicht so wertvolles Schiff kann vorfahren und das Feuer des Gegners auf sich ziehen, bevor Sie richtig losschlagen*

Wann der geeignete Zeitpunkt gekommen ist, um ein beschädigtes Schiff aus dem Kampf abzuziehen, hängt ganz von der Feuerkraft des Gegners ab. Beachten Sie, dass beschädigte Schiffe langsamer sind als unbeschädigte – je mehr Schaden sie einstecken mussten, desto schwerfälliger kriechen sie durch das Meer. Da der Gegner erst einmal weiter auf das wegfahrende Schiff feuern wird, muss es noch ein gewisses Tempo vorlegen können, um sich in Sicherheit zu bringen. In großen Seeschlachten ist es daher schwierig, Schiffe zu retten: Sie müssen sie entweder sehr früh abziehen und schwächen damit früh die Kampfkraft Ihrer Flotte oder Sie setzen Ihre gesamte Flotte über längere Zeit hinweg ein und riskieren damit, dass beschädigten Schiffen nicht mehr die Flucht gelingt. Haben Sie es hingegen mit nur einem bereits beschädigten Gegner zu tun, stehen die Chancen recht gut, dass eines Ihrer Schiffe selbst dann noch entkommen kann, wenn es schon stark beschädigt ist.

1 *Wenn Sie Reparaturkräne selbst auf kleinen Inseln ohne Wohnhäuser bauen, finden beschädigte Schiffe schnell Zuflucht.*

2 *Achten Sie darauf, Kriegsschiffe unbeladen in die Schlacht zu schicken!*

3 *Ein beladenes Schiff kann leichter fliehen, wenn es die Ladung über Bord wirft.*

Behalten Sie beschädigte Schiffe auf der Fahrt zum Reparaturkran im Auge oder eskortieren Sie sie mit unbeschädigten Schiffen, damit sie unterwegs nicht von einem anderen Gegner versenkt werden. Wenn mit Kämpfen zu rechnen ist, empfiehlt es sich, auf jeder Ihrer Inseln einen Reparaturkran zu errichten. So bleiben die Wege zum rettenden Kran kurz, und die beschädigten Schiffe sind schneller wieder kampfbereit. Ein schwer beschädigtes Schiff, das sich minutenlang quer über die Karte zum einzigen Reparaturkran schleppen muss, schwebt ständig in großer Gefahr oder bindet Eskortschiffe, die Sie schnell woanders einsetzen könnten, wenn es einen Kran in der Nähe gäbe [Bild 1]. Falls Sie ein Bündnis mit einem Computerspieler geschlossen haben, können Sie auch dessen Reparaturkräne benutzen.

Berücksichtigen Sie, dass geladene Ware Schiffe langsamer macht. Bewaffnete Schiffe haben Ladekammern und können zum Transport von Waren eingesetzt werden, bei der Vorbereitung auf Kämpfe empfiehlt es sich jedoch, ihre Waren an einem Kontor abzuladen, damit sie nicht langsamer sind als andere Schiffe desselben Typs [Bild 2].

Ein beschädigtes und beladenes Schiff verliert derart viel Geschwindigkeit, dass es ein leichtes Opfer ist. Wenn ein unbewaffnetes Handelsschiff angegriffen wird oder wenn Ihr Flaggschiff nach einem Auftrag, der mit Waren belohnt wurde, auf mehrere Gegner trifft, können Sie die Waren mit Rechtsklicks auf die Ladekammern über Bord werfen [Bild 3]. So wird Ihr Schiff schneller und hat bessere Chancen zu entkommen. Die über Bord geworfene Ware bleibt als Treibgut zurück und kann von jedem beliebigen Schiff aufgenommen werden.

Im Gegensatz zu geladenen Waren machen die in Sockeln platzierten Items Schiffe nicht langsamer. Einige können sogar einen Geschwin-

FÜR SCHIFFE NÜTZLICHE ITEM-KATEGORIEN

Item-Kategorie	Wirkung
Ladekammern	Größere Kapazität von Ladekammern
Ersatzsegel	Reduzierte Verlangsamung durch Schaden/Fracht
Segeltuch	Höhere Geschwindigkeit
Planken	Mehr Trefferpunkte
Geschosse	Höherer Schaden
Sextant	Größere Sichtweite
Betrunkene Besatzung	Geringere Unterhaltskosten
Schiffszimmermann	Schiff repariert sich eigenständig
Kaperbrief	Ermöglicht Angriff ohne Kriegserklärung
Pulverfass	Ermöglicht Sprengung des eigenen Schiffs
Weiße Flagge	Ermöglicht Unangreifbarkeit
Karte	Ermöglicht Expedition
Entermannschaft	Ermöglicht das Entern gegnerischer Schiffe
Strohballen	Ermöglicht das Verbergen eigener Schiffe
Tier	Tierbegleiter folgt dem Schiff (kein Bonus)
Besondere Besatzungsmitglieder	Gewähren verschiedene Boni gleichzeitig

digkeitsbonus einbringen. Welche Vorteile und Optionen Items Ihnen bei Seeschlachten bieten können, sehen Sie in der Übersicht „Für Schiffe nützliche Item-Kategorien“. Eine vollständige Liste aller Items im Spiel finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen“.

Besonders nützlich sind im Seekampf alle Items, die dem Schiff mehr Trefferpunkte einbringen oder seinen Schaden erhöhen, am besten noch in Verbindung mit weiteren Boni. Ein schnelleres Schiff eignet sich zur Gegnerverfolgung oder für die Flucht. Falls Sie genug Segeltuch für die ganze Flotte haben, wird es schwer, dieser noch zu entgehen. Ein Schiffszimmermann ist eine feine Sache für ein Flaggschiff – so repariert es sich nach einem Kampf gegen ein Korsarenschiff selbst, ohne an einem Reparaturkran Station machen zu müssen.

Einige Items müssen erst aktiviert werden. Dazu zählen Kaperbriefe, die es Ihnen ermöglichen, Schiffe anderer Spieler anzugreifen, ohne mit ihnen im Krieg zu sein. Fahren Sie dicht an ein Schiff heran, das Sie versenken möchten, aktivieren Sie den Kaperbrief und eröffnen Sie das Feuer! Beachten Sie, dass alle Schiffe feindlich auf das Kaperschiff reagieren. Wenn Sie ein Pulverfass aktivieren, sprengen Sie Ihr Schiff und richten bei allen Schiffen in der näheren Umgebung viel Schaden an. Laden Sie dieses Item also auf ein nicht mehr benötigtes Schiff, fahren Sie es mitten unter die Gegner und – bumm! Dabei verlieren Sie Ihr Schiff natürlich. Anschließend sollte Ihre Flotte, die bis dahin Abstand gehalten hat, den Gegnern den Rest geben.

Ein Schiff, das eine weiße Flagge aktiviert, wird von Gegnern ignoriert, kann diese jedoch nicht mehr angreifen. Weiße Flaggen eignen sich gut, um gegnerisches Gebiet auszukundschaften oder um ein schwer beschädigtes Schiff in Sicherheit zu bringen. Ein damit ausgestattetes Schiff kann der Flotte ein Stück vorausfahren, um das Feuer auf sich zu ziehen, und dann den Rückzug antreten, wenn es brenzlig wird. Mit einer Entermannschaft können Sie fremde Schiffe übernehmen, statt sie zu versenken – eine hervorragende Gelegenheit, die gegnerische Flotte zu dezimieren und die eigene zu vergrößern. Wenn Sie das Flaggschiff eines Gegners entern, haben Sie ein weiteres Schiff, das weder Unterhalt noch Flottenpunkte kostet! Strohballen verbergen die nähere Umgebung, wenn sie aktiviert werden, allerdings kann das betreffende Schiff sich dann nicht mehr bewegen. Sammeln Sie andere Schiffe um eines mit einem Strohballen, können Sie den Gegnern Hinterhalte legen.

Tipp

Wenn Sie sich in einer Partie gezielt auf Schiffskämpfe vorbereiten möchten, fehlt Ihnen eventuell die Zeit, um mit Aufträgen Ruhm zu sammeln, oder Sie wollen keine Waren dafür investieren. Solange Sie genug Geld haben, können Sie mit Turnieren und Abgaben Ruhm anhäufen und ihn in nützliche Items investieren. Welche Items zum Verkauf stehen, wird teilweise allerdings zufällig bestimmt, sodass Ihnen Überlegungen, wie Sie Ihre Schiffe verstärken möchten, nur bedingt weiterhelfen. Sehen Sie sich also an, was im Angebot ist, und kaufen Sie das, was am besten zu Ihrer Strategie passt. Wenn Sie zufällig ermittelte Items kaufen, kommen nach einiger Zeit neue zufällig ermittelte Items ins Angebot.

Auf Schiffen, die über zwei Sockel verfügen – also allen bewaffneten Schiffen bis auf Kleines und Großes Kriegsschiff – können Sie die Wirkungen von Items kombinieren und damit besondere Taktiken verfolgen. Hier drei Beispiele:

- Mit Kaperbrief und Entermannschaft ist es möglich, ein Schiff von einem Computerspieler zu übernehmen, ohne ihm den Krieg zu erklären. Je eher Ihnen dies gelingt, desto schwerer ist ein solcher Verlust zu kompensieren.

- Eine weiße Flagge ist eine gute Rückversicherung für alle gefährlichen Aktionen, auch für einen Kaperbrief. Wenn Ihr Kaperschiff in ernste Gefahr gerät, aktivieren Sie die weiße Flagge, um wieder in Ruhe gelassen zu werden.

- Die Kombination von Pulverfass und Strohballen lässt besonders verheerende Hinterhalte zu. „Parken“ Sie Ihre Flotte in einigem Abstand, aber nicht allzu weit entfernt, um die gegnerische Flotte anschließend zu vernichten.

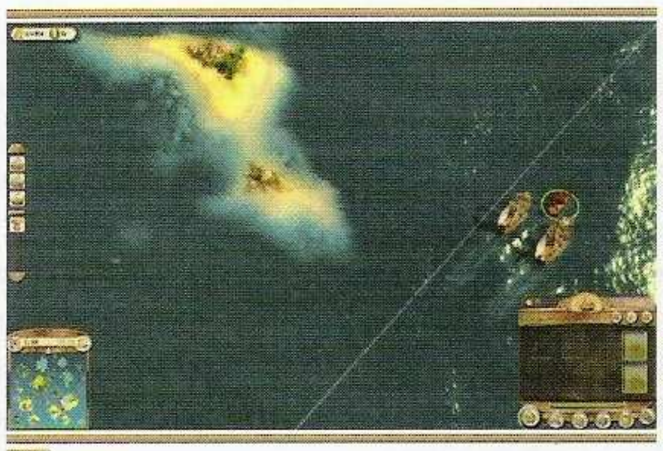
Neben der Option „Hilfsflotte anfordern“ und Items sind Errungenschaften die dritte Möglichkeit, Ihre Flotte zu stärken, indem Sie Ruhm investieren. In der Tabelle „Für Seekämpfe nützliche Errungenschaften“ ist zusammengefasst, was Sie für Ihren Ruhm bekommen. Eine Liste aller Errungenschaften finden Sie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.

FÜR SEEKÄMPFE NÜTZLICHE ERRUNGENSCHAFTEN

Errungenschaft	Ruhmkosten Rang 1/2/3	Wirkung
Kostbarkeiten des Abendlandes	50/100/200	Schaltet weitere Items frei
Königliche Armada	150/300/500	Stärkt die Hilfsflotte des Okzidents
Schiffsbaukunst des Okzidents	150/300/600	Verbessert Kleines und Großes Handelsschiff
Kaiserliches Arsenal	250/500/750	Erhöht das Schiffslimit
Schätze des Orients	50/100/200	Schaltet weitere Items frei
Orientalische Schiffsbaukunst	150/300/600	Verbessert Karavelle und Orientalisches Handelsschiff
Seestreitkräfte des Sultans	200/400/600	Stärkt die Hilfsflotte des Orients
Hassan ben Sahids Schatzkammer	150/300/450	Schaltet weitere Items frei
Verbindlicher Handschlag	200/350/550	Verringert den Kaufpreis von Schiffen
Unlautere Mittel	200/400/800	Verbessert Flaggschiff und alle Kriegsschiffe

„Kostbarkeiten des Abendlandes“, „Schätze des Orients“ und „Hassan ben Sahids Schatzkammer“ vergrößern die Auswahl an Items. Gleichzeitig können Sie damit die nächste Ebene von Errungenschaften freischalten. „Schiffsbaukunst des Okzidents“ und „Orientalische Schiffsbaukunst“ machen Handelsschiffe schneller und widerstandsfähiger und vergrößern ihren Laderaum – dadurch sind Ihre Handelsrouten besser geschützt. Mit „Königliche Armada“ und „Seestreitkräfte des Sultans“ können Sie sich über „Hilfsflotte anfordern“ mehr und stärkere Schiffe beschaffen. Wenn Sie diese Option häufig benutzen möchten, sind die Errungenschaften eine gute Wahl.

1 *Patrouillenschiffe fahren den vorgegebenen Weg ab und greifen Gegner dabei an.*



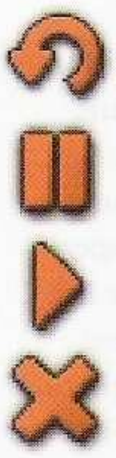
2 *So verlieren sie nicht den Kontakt: Das langsamste Schiff patrouilliert, die anderen eskortieren es.*

3 *Die sichere Form der Eskorte: Sie schicken die Eskortschiffe von Hand voraus.*

Über „Kaiserliches Arsenal“ können Sie Ihr Schiffslimit erhöhen und größere Flotten bauen. „Verbindlicher Handschlag“ macht die Schiffe, die Sie bei den Korsaren kaufen, um bis zu 30% billiger. Auf diese Weise können Sie eine Menge Geld sparen, wenn Sie oft bei den Korsaren kaufen, aber für den Ruhm, den Sie in die Errungenschaft investieren müssen (1100 Punkte für Rang 3 plus mindestens 250 Punkte zum Freischalten von Ebene 2), könnten Sie sich mit „Hilfsflotte anfordern“ auch direkt Schiffe besorgen. „Unlautere Mittel“ macht das Flaggschiff und alle Kriegsschiffe um 5-15% schneller und erhöht ihre Trefferpunkte um 5-15%. Große Kriegsschiffe haben dadurch 60-180 Trefferpunkte mehr, Orientalische Kriegsschiffe 50-150 und Kleine Kriegsschiffe 25-75. Dieser Bonus wirkt nicht gerade gewaltig, aber eine große Flotte gewinnt auf diese Weise sehr viele Trefferpunkte hinzu und hält somit auch eine ganze Weile länger durch. Zudem macht es der Temposchub leichter, Gegner einzuholen oder ihnen davonzufahren, und Sie sind schneller zur Stelle, wenn irgendwo Not am Mann ist. Allerdings ist die Errungenschaft mit 1400 Punkten Ruhm für Rang 3 (plus mindestens 550 Punkten zum Freischalten von Ebene 3) nicht eben billig – und Sie können sie nur erwerben, wenn es Korsaren in der Partie gibt.

Drei Symbole rechts oben in jedem Schiffsfenster bieten Ihnen besondere Optionen, die im Kampf nützlich sein können – vor allem dann, wenn Sie Ihre Schiffe nicht ständig im Auge behalten. Die linke Schalt fläche dient zum Einrichten eines Patrouillenweges, die mittlere startet den Aktionsmodus und die rechte wechselt zwischen defensivem (Schild) und offensivem (Schwert) Kampfverhalten. Bei offensivem Verhalten werden Gegner verfolgt, bei defensivem nicht. Solange Sie Ihren Gegnern nicht weit überlegen sind, ist das defensive Verhalten die sicherere Wahl: Verfolgt ein offensiv kämpfendes Schiff einen Gegner zu dessen Haupthafen, kann es in ernste Schwierigkeiten geraten. Der Aktionsmodus erlaubt es, die Aktionen Bewegen, Angreifen und Eskortieren mit Links- statt mit Rechtsklicks auszuführen. Für Kämpfe am interessantesten sind Patrouillen und Eskorten.

Wählen Sie zunächst die Schiffe aus, die Sie auf Patrouille schicken möchten, klicken Sie dann auf den gekrümmten Pfeil und setzen Sie mit Linksklicks in die Spielwelt beliebig viele Patrouillenpunkte. Ein Linksklick auf die Minikarte setzt keinen Patrouillenpunkt, zentriert die Ansicht aber auf die gewählte Stelle. Nachdem alle Patrouillenpunkte gesetzt sind, sollten Sie erneut auf den gekrümmten Pfeil klicken oder einfach in die Spielwelt rechtsklicken – damit ist der Patrouillenweg fertig eingerichtet. Die ausgewählten Schiffe beginnen sofort beim Setzen des ersten Patrouillenpunktes, Patrouille zu fahren [Bild 1].



Wenn Sie ein Schiff auf Patrouille anklicken, erscheinen im Schiffsfenster andere Symbole: Mit dem gekrümmten Pfeil können Sie einen neuen Patrouillenweg festlegen – der alte geht dabei verloren. Das Dreieck dient zum Pausieren und Aktivieren der Patrouille, das Kreuz hebt sie ganz auf. Ähnlich wie bei Handelsrouten können Sie einem Patrouillenschiff mit einem Rechtsklick den Befehl geben, an eine bestimmte Stelle zu fahren; die Patrouille wird dann automatisch pausiert (und das Dreieck wird zu einem Pause-Symbol). Wenn die Patrouille fortgesetzt werden soll, brauchen Sie nur auf das Pause-Symbol zu klicken.

Patrouillenwege eignen sich, um Gewässer von einzelnen feindlichen Schiffen (wie Korsarenschiffen) zu säubern. Je länger der Patrouillenweg, desto größer ist allerdings auch das Risiko, dass feindliche Schiffe ihn überqueren, ohne abgefangen zu werden. Wenn Sie möchten, können Sie eine große Flotte rund um Ihre Hauptinsel (oder eine andere wichtige Insel) patrouillieren lassen. Beachten Sie dabei, dass verschiedene Schiffstypen ihre Geschwindigkeit nicht aneinander anpassen – schnelle Schiffe werden sich also mit der Zeit von weniger schnellen Schiffen entfernen. Um das zu vermeiden, können Sie den Patrouillenweg nur für das langsamste Schiff festlegen und die anderen Schiffe anweisen, es zu eskortieren [Bild 2].

Wenn Sie ein Schiff eskortieren möchten, brauchen Sie nur die Eskortschiffe auszuwählen und einen Rechtsklick auf das Schiff zu machen, dem sie folgen sollen. Die Eskorte bekämpft alle Gegner, denen sie unterwegs begegnet. Dadurch, dass das Zielschiff der Eskorte vorausfährt, ist es in der Regel jedoch feindlichen Angriffen ausgesetzt, bevor die Eskorte den Kampf aufnimmt. Besseren Schutz bietet daher eine Eskorte, die Sie dem zu beschützenden Schiff (von Hand) vorausfahren lassen [Bild 3]. So verhindern Sie, dass schwer beschädigte Schiffe erneut Schaden abbekommen, und können Gegner bei Eskortaufträgen früher angreifen.

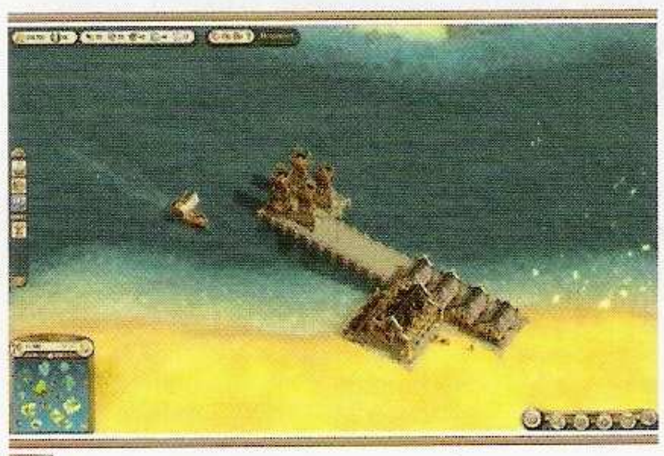
Allgemein sollten Sie bei Kämpfen stets Ihr Ziel im Auge behalten und Ihre Strategie konsequent darauf ausrichten. Wenn Sie einem Computerspieler „einfach mal so“ den Krieg erklären, riskieren Sie den Verlust von Ressourcen – aber wofür? Es gibt verschiedene Gründe für Kämpfe, die alle eine etwas andere Vorgehensweise erfordern:

- Selbstverteidigung: Nicht jeden Kampf können Sie sich aussuchen. Wenn ein Computerspieler Sie angreift, sollten Sie sich zunächst einen Überblick über die Kräfteverhältnisse verschaffen. Dazu können Sie das Spiel speichern, sich in Ruhe auf dem sichtbaren Teil der Karte anschauen, über wie viele Schiffe welchen Typs Ihr Gegner verfügt, und den Spielstand dann laden. Falls Ihr Gegner Ihnen schiffstechnisch und/oder zahlenmäßig überlegen ist, sollten Sie in die Defensive gehen und mit Hochdruck daran arbeiten, den Rückstand aufzuholen. Sammeln Sie Ihre bewaffneten Schiffe an einer Stelle, die im Kampf Unterstützung bietet (zum Beispiel bei Hafenwehrtürmen, Kanonen- oder Trebuchetstellungen, einer Orientalischen Festung oder einem Bergfried) und versuchen Sie einzelne Gegner dorthin zu locken, um sie rasch zu erledigen [Bild 4]. So können Sie den Vorsprung des Gegners relativ gefahrlos verringern. Angriffe auf billige Gebäude von Ihnen, die Sie schnell ersetzen können, brauchen Sie nicht zu beunruhigen. Sie müssen jedoch eingreifen, wenn die Versorgung Ihrer Siedlungen oder Ihre Werften gefährdet sind. Ist der Ort des Geschehens nicht weit von Ihrer Verteidigungsposition entfernt, können Sie Ihre gesamte Kriegsflotte dorthin schicken, um den Gegner möglichst schnell zu vernichten, sonst sollten Sie für alle Fälle ein paar Schiffe zurückbehalten. Nutzen Sie alle Möglichkeiten, um an neue Schiffe zu kommen (Bau, Kauf bei den Korsaren, „Hilfsflotte anfordern"). Greifen Sie kleinere Verbände des Gegners so massiert wie möglich an, reparieren Sie Ihre Schiffe danach möglichst an Ihrer Verteidigungsposition und versuchen Sie dadurch die Oberhand zu gewinnen.

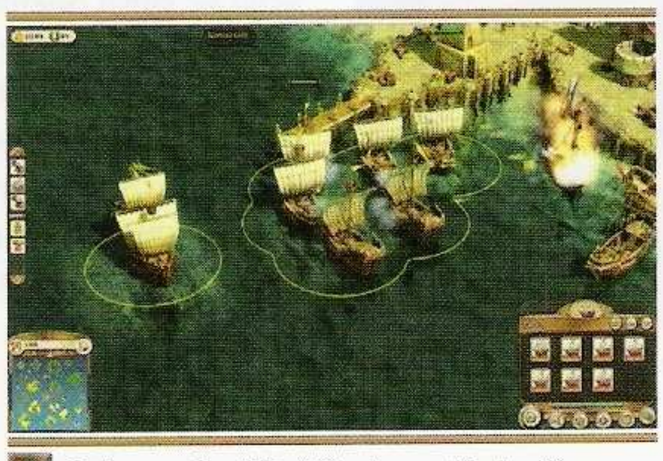
- Sieg gegen die Korsaren: Falls Sie den Korsaren nicht regelmäßig Geld geben, greifen diese Ihre Schiffe bei Sichtkontakt sofort an. Das kann je nach Spieleinstellungen lästig oder gefährlich sein. Haben Sie jedoch genug Korsarenschiffe versenkt (je nach Spieleinstellungen 30 bis 70 Stück), respektieren die Korsaren Sie und lassen Sie in Ruhe. Wenn Sie sich entscheiden, gegen die Korsaren vorzugehen, sollten möglichst keine anderen Konflikte anstehen – Sie können sich dann auf die Vernichtung der Korsaren konzentrieren und brauchen nicht an zwei Fronten zu kämpfen. Da die Schiffe der Korsaren sehr langsam sind, ist es nicht schwer, sie mit einer überlegenen Flotte nacheinander aufzuspüren und zu versenken. Sie können eine Flotte beim Korsarennest „parken" und den Korsaren dort auflauern, bis die nötige Zahl von Schiffen versenkt ist [Bild 5], aber auch Patrouillen sind effektiv. Wenn Sie nur Kleine Kriegsschiffe haben, sollten Sie mindestens zwei zusammen auf Patrouille schicken. Vergessen Sie nicht, Patrouillenschiffe nach Gefechten zur Reparatur zu schicken; danach können Sie auf das Pause-Symbol klicken, um sie ihre Patrouille wieder aufnehmen zu lassen. Bedenken Sie jedoch, dass Sie Computerspielern mit der Korsarenjagd einen Gefallen tun: Wenn Sie in der Lage sind, Konflikten mit Korsaren (etwa durch schnelle Schiffe oder Tribut) ganz oder weitgehend auszuweichen, schaden die Korsaren nur den Computerspielern, die nie einen Pakt mit ihnen schließen.

- Schwächung von Computerspielern: Wenn Sie gute Beziehungen zu Computerspielern pflegen, können diese Ihnen Aufträge anbieten und mit Ihnen handeln, also durchaus nützlich sein. Vor allem bei den schweren Computerspielern hilft aber manchmal alles nichts – die Beziehungen verschlechtern sich, sie besiedeln Inseln, die Sie eigentlich haben wollten, und ihr Militär droht zu einer Gefahr zu werden. In diesen Fällen können gezielte Angriffe zur Schwächung eines Computerspielers führen. Überlegen Sie sich vorher gut, wo Sie angreifen wollen, und wappnen Sie sich gegen etwaige Gegenangriffe. Ein Frontalangriff auf eine gut verteidigte Hauptinsel endet oft verlustreich. Gelingt es Ihnen, die Versorgung Ihres Gegners mit einer wichtigen Ware zu unterbrechen, können Sie ihn eventuell leichter schwächen. Attackieren Sie etwa seine Gewürzinsel (oder die Handelsschiffe, die dorthin verkehren), kann das zum Verlust aller Patrizier und Adligen und damit zu heftigen Steuereinbußen führen. Wenn Sie die Handelsschiffe Ihres Gegners jagen und vernichten, ist das generell ein teurer und nicht so leicht zu ersetzender Verlust für ihn [Bild 6]. Schnelle Schiffe sind dabei von großem Vorteil, weil unbewaffnete Ziele zu fliehen versuchen. Ist Ihre Flotte der Ihres Rivalen überlegen, können Sie natürlich auch dagegen vorgehen; immer gegen möglichst wenige Schiffe auf einmal, damit Ihre Verluste gering bleiben. Eine gute Ergänzung dieser Strategie sind Angriffe auf die Werften Ihres Gegners. Achten Sie auf Transportboote, mit denen Ihr Gegner vielleicht Truppen zu Ihren Inseln zu schicken versucht: Auch diese können mit Schiffen versenkt werden. Auf diese Weise können Sie einen Computerspieler zur Aufgabe drängen, selbst wenn Sie keine Truppen auf einer seiner Inseln anlanden.

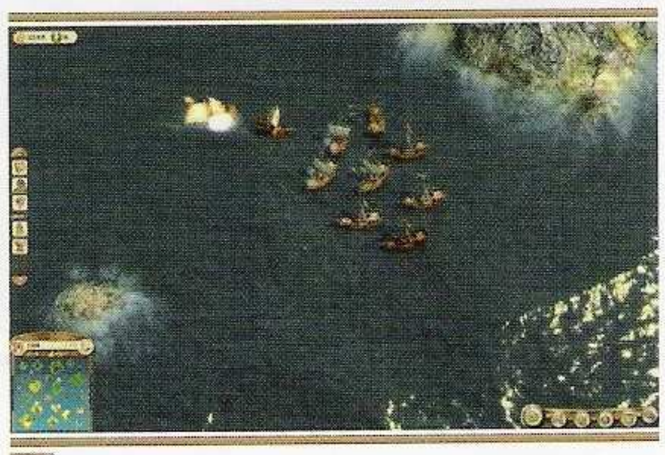
- Eroberung: Wenn ein Computerspieler aufgibt, sind seine Inseln wieder frei. Aber vielleicht wollen Sie sich ja ein paar seiner Gebäude selbst unter den Nagel reißen? Militäreinheiten übernehmen fremde Handelsgebäude, falls diese nicht geschützt sind. Die Flotte spielt bei Eroberungen eine vorbereitende und unterstützende Rolle. Es hilft natürlich, wenn Sie vor der Invasion die Seeherrschaft erringen, weil Sie sich dann nicht (oder seltener) um gegnerische



4 *Eine solche Verteidigungsposition leistet Unterstützung – locken Sie Gegner mit schnellen Schiffen dorthin.*



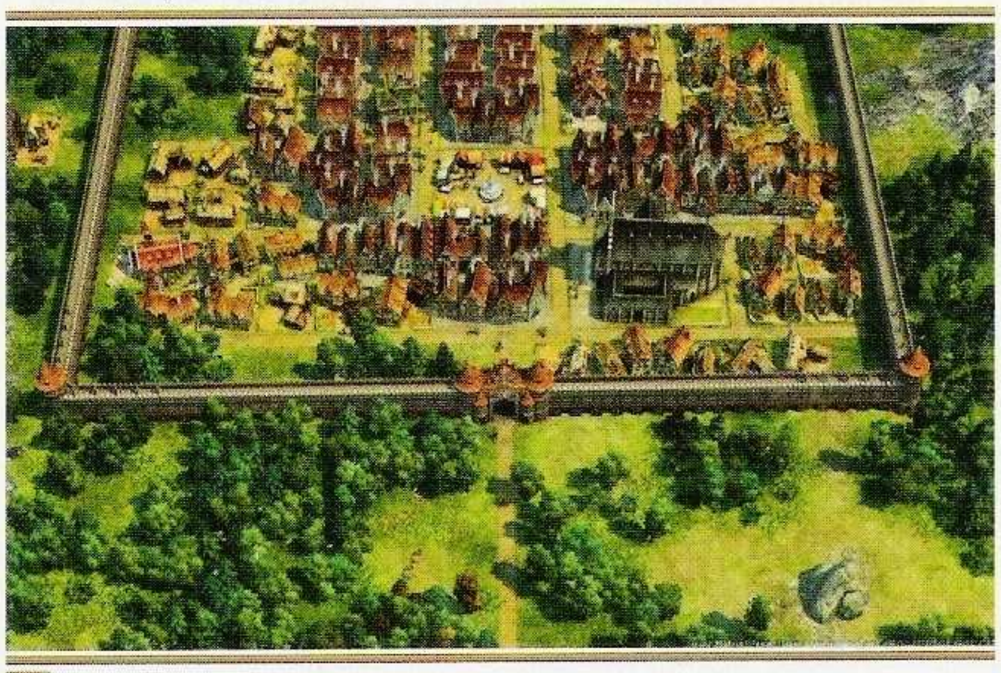
5 *Rollentausch gefällig? Hier lauern Sie den Korsaren auf, nicht umgekehrt.*



6 *Computerspieler sind ohne Handelsschiffe manchmal einfach besser dran – man muss sie nur davon überzeugen!*

Schiffe kümmern müssen, die Sie irgendwo anders angreifen. Außerdem gibt Ihre Kriegsflotte Ihren Transportbooten Feuerschutz und hilft bei der Beseitigung von Verteidigern, die vom Meer aus attackiert werden können [Bild 1]. Achten Sie auch hier darauf, dass keine feindlichen Transportboote durchschlüpfen. Um den Rest müssen Ihre Militäreinheiten sich an Land kümmern.

1 *Ein geballter Flottenangriff bereitet den Boden für eine Invasion mit Transportbooten.*



2 *Patrizier ermöglichen eine Ummauerung der Stadt – mit Wachtürmen und Torhäusern können Sie Feinde beschießen.*

3 *Im Bergfried und der Orientalischen Festung können Sie Heerlager ausheben und Waffenstellungen errichten.*

Kämpfe an Land

ANNO 1404 ist kein actionorientiertes Strategiespiel, in dem Kämpfe an Land eine große Rolle spielen müssen. Wenn Sie die Seeherrschaft erringen und feindliche Transportboote versenken, können Sie eine Partie trotz Konflikten siegreich beenden, ohne einen einzigen Landkampf zu führen. In bewusstem Gegensatz zu früheren Teilen der Spielereihe wird der Landkampf in ANNO 1404 zwischen Gebäuden, Heerlagern und Waffenstellungen ausgetragen, zusammengefasst unter der Bezeichnung „Militärgebäude". Zweck dieser Neuerung ist es, die Entscheidung über Sieg oder Niederlage statt von hektischem Klicken von langfristigen strategischen Überlegungen abhängig zu machen.

Ab der Zivilisationsstufe der Patrizier können Sie eine Stadtverteidigung mit Mauern, Wachtürmen und Torhäusern aufbauen [Bild 2]. Damit ist es erstmals möglich, überall im Einflussbereich Ihrer Marktplätze, Markthäuser und Kontore passive Militärgebäude zu errichten, nicht nur im Hafenbereich (wie mit dem ab 355 Bürgern verfügbaren Hafenwehrturm). Passive Militärgebäude sind all jene, die nicht verlegt werden können, also die Gebäude im engeren Sinne. Sie verfügen (bis auf Stadtmauern) über Fernkampfangriffe und beschießen Gegner in Reichweite automatisch.

Eine Sonderstellung unter den passiven Militärgebäuden nehmen der Bergfried (verfügbar ab 510 Patriziern) und die Orientalische Festung (verfügbar ab 1400 Gesandten und dem diplomatischen Rang „Berater des Großwesirs") ein. Diese „Burgen" richten nicht nur den größten Fernkampfschaden an, sie erlauben auch den Bau von Heerlagern und Waffenstellungen, den aktiven Militärgebäuden [Bild 3]. Aktive Militärgebäude können (mit leichten Einschränkungen) an jeden freien Punkt der Karte geschickt werden, also auch an Stellen, die sich weit außerhalb des Einflussbereichs Ihrer Marktplätze, Markthäuser und Kontore befinden. Es ist Ihnen nicht nur in Ihren eigenen Burgen, sondern auch in zwei neutralen Gebäuden – der Raubritterburg und der Assassinenfestung – möglich, aktive Militärgebäude auszubilden. Dazu müssen Sie die betreffende Insel besiedeln, das Tor zu dem neutralen Gebäude in den Einflussbereich eines Markthauses oder Kontors bringen und es mit Wegen anschließen. Ausführliche Informationen zu allen neutralen Gebäuden finden Sie unter „Neutrale Inseln und Gebäude".

Eine Übersicht über alle Militärgebäude in ANNO 1404 geben Ihnen die Tabellen „Passive Militärgebäude" und „Aktive Militärgebäude".

Beachten Sie, dass bei allen Nahkämpfern Heerlager und Armee getrennt aufgeführt sind. Das liegt daran, dass sie ihr Lager verlassen, wenn sie einen Angriffs- oder Unterstützungsbefehl erhalten. In diesem Fall kann nur die Armee Schaden anrichten. Die geringe Angriffskraft (1) des Lagers wird nur dann zur Angriffskraft der Armee addiert, wenn die Einheit selbst angegriffen wird. Verteidigende Nahkämpfer haben gegenüber angreifenden Nahkämpfern also immer einen kleinen Vorteil. Das Spiel zeigt aber normalerweise nur die addierte Angriffskraft der Einheit an.

PASSIVE MILITÄRGEBÄUDE

Gebäude	Einfluss-radius	Treffer-punkte	Schaden (Fern-kampf)	Schuss-rate	Reich-weite	Militär-punkte	Unter-halt	Baukosten
Stadtmauer	–	3000	–	–	–	0	–	100 Gold, 1 Werkzeug
Hafenwehr-turm	9	1800	8	mittel	15	3	30	1520 Gold, 2 Nahrung, 8 Werkzeug, 12 Bretter
Wachturm	9	2000	2	mittel	18	2	15	850 Gold, 4 Nahrung, 4 Werkzeug, 5 Bretter, 5 Waffen
Wehrturm	11	2800	3	mittel	20	3	30	1100 Gold, 8 Nahrung, 10 Werkzeug, 8 Bretter, 5 Kanonen
Torhaus	9	2400	2	mittel	18	3	15	1000 Gold, 8 Nahrung, 8 Werkzeug, 10 Bretter, 7 Waffen
Zwinger	11	3600	4	mittel	20	4	30	1200 Gold, 16 Nahrung, 20 Bretter, 16 Bretter, 10 Kanonen
Trutzburg	13	5000	8	mittel	20	8	30	–
Bergfried	13	7000	10	mittel	20	10	50	5000 Gold, 20 Nahrung, 20 Werkzeug, 30 Bretter, 20 Bretter, 15 Waffen
Orientalische Festung	13	6000	12	mittel	20	10	50	4500 Gold, 20 Nahrung, 20 Werkzeug, 15 Bretter, 15 Waffen

AKTIVE MILITÄRGEBÄUDE

Gebäude	Einfluss-radius	Treffer-punkte	Schaden (Nah-kampf)	Schaden (Fern-kampf)	Schuss-rate	Reich-weite	Provi-antver-brauch	Bewe-gungsge-schwin-digkeit	Militär-punkte	Unter-halt	Baukosten
Kleines Heerlager	11	1800	1	–	–	–	0,02	mittel	3	20	1000 Gold, 10 Waffen
Kleine Armee	–	1800	2	–	–	–	–	mittel	–	–	–
Großes Heerlager	13	3300	1	–	–	–	0,04	langsam	6	60	3000 Gold, 30 Waffen
Große Armee	–	3300	5	–	–	–	–	langsam	–	–	–
Trebuchet-stellung	9	2000	1	4	niedrig	18	0,04	langsam	4	40	2500 Gold, 20 Kanonen
Orientalisches Heerlager	11	1200	1	–	–	–	0,02	schnell	3	20	750 Gold, 15 Waffen
Orientalische Armee	–	1200	3	–	–	–	–	schnell	–	–	–
Kanonen-stellung	11	1400	1	6	hoch	20	0,04	langsam	4	40	3000 Gold, 15 Kanonen
Mineur-stellung	11	400	1	–	–	21	0,02	mittel	4	40	400 Gold, 2 Nahrung, 20 Waffen, 15 Kanonen
Raubritter-lager	13	2400	1	–	–	–	0,083	mittel	3	20	2000 Gold, 15 Bier
Raubritter	–	2400	1	–	–	–	–	mittel	–	–	–
Assassinen-lager	11	200	1	–	–	–	0,02	sehr schnell	3	20	1500 Gold, 5 Schwarzpulver, 10 Hanf
Assassinen	–	200	12	–	–	–	–	sehr schnell	–	–	–

Brauche ich Militärgebäude?

In Partien ohne Computerspieler bringen Ihnen Militärgebäude nichts. Sie werden sie im Gegensatz zu bewaffneten Schiffen nicht für Aufträge brauchen, und die Korsaren greifen nicht an Land an. Wenn leichte Computerspieler teilnehmen und Sie auf Verständigung mit ihnen bedacht sind, ist eine Stadtverteidigung gewöhnlich auch nicht nötig. Spätestens ab den mittleren Computerspielern empfiehlt es sich jedoch, zumindest einige grundlegende Maßnahmen zur Verteidigung Ihrer Inseln zu treffen. Schwere Computerspieler schrecken vor Gewaltanwendung nicht zurück. Mit einer starken Flotte ist es zwar möglich, feindliche Transportboote zu versenken, bevor Sie auf Ihren Inseln landen können, aber Stadtmauern und einige Militärgebäude bringen Ihnen dennoch ein deutliches Plus an Sicherheit. Wenn Sie sich auf Landkämpfe einlassen und eventuell sogar selbst eine Invasion starten wollen, werden Sie viele Militärgebäude brauchen.

Wie bei den Schiffen können Sie nicht beliebig viele Militärgebäude bauen. Die Obergrenze wird durch Ihre Militärpunkte vorgegeben, die wie die Flottenpunkte von der Bevölkerungszahl abhängen. In der Tabelle „Einwohnerzahlen für 1 Militärpunkt" sehen Sie, wie viele Einwohner einer Zivilisationsstufe Ihnen je einen Militärpunkt einbringen. Die Summe ist Ihr Militärlimit, das als „Militärbudget" rechts oben im Baumenü, in den Menüs der Burgen und im Menü „Städte, Flotten, Armeen" (F12) gezeigt wird. Links neben dem Schrägstrich sehen Sie, wie viele Militärpunkte durch existierende Militärgebäude verbraucht sind [Bild 1]. Beachten Sie, dass Ihr Militärlimit nicht über 170 steigen kann, selbst wenn Sie durch Ihre Bevölkerungszahl mehr Militärpunkte zusammenbekämen.

EINWOHNERZAHLEN FÜR 1 MILITÄRPUNKT

Bauern	Bürger	Patrizier	Adlige	Nomaden	Gesandte
40	45	50	80	45	50

Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als sei das Militärlimit großzügiger bemessen als das Schiffslimit. Militärgebäude kosten allerdings 2 bis 10 Militärpunkte, Schiffe nur 0 bis 2 Flottenpunkte. Pflastern Sie Ihre Inseln daher nicht leichtfertig mit Türmen und Burgen voll, sondern überlegen Sie, wo es sinnvoll ist, die Verteidigung zu massieren.

Im Gegensatz zu Schiffen können Sie Militärgebäude nirgendwo nur für Geld oder nur für Ruhm bekommen; Sie müssen immer die angegebenen Baukosten bezahlen. Passive Militärgebäude sind genau wie öffentliche Gebäude direkt nach Aufwendung der erforderlichen Baumaterialien einsatzbereit, während bei aktiven Militärgebäuden erst ein Marsch zum Einsatzort und der Aufbau eines Lagers erfolgt [Bild 2]. Dadurch ist es möglich, Gegnern noch schnell einen Turm vor die Nase zu setzen; Heerlager hingegen müssen Sie frühzeitig ausheben, wenn Sie sie irgendwo einsetzen möchten. Wie lange es dauert, bis ein neues, direkt neben der Burg platziertes aktives Militärgebäude einsatzbereit ist, sehen Sie in der Tabelle „Bauzeit von aktiven Militärgebäuden". Wenn Sie Gebäude weiter weg platzieren, verlängert sich die Zeit bis zur Ein-satzbereitschaft durch den Marsch dorthin.

Beachten Sie, dass in Burgen für eine gewisse Zeit keine neuen Einheiten in Auftrag gegeben werden können, nachdem mit der Erstellung eines neuen Militärgebäudes begonnen wurde. Diese Zeit hängt von der erstellten Einheit ab und ist in der Tabelle als „Sperrzeit" angegeben. Wenn Sie etwa in einem Bergfried ein Kleines Heerlager auswählen und direkt neben dem Bergfried platzieren, können Sie dem Heerlager nach 30 Sekunden Befehle erteilen, aber im Bergfried dauert es 2 Minuten, bis Sie eine neue Einheit erstellen können. Falls Sie mehr Einheiten in kürzerer Zeit erstellen möchten, brauchen Sie weitere Burgen [Bild 3].

Die verschiedenen Militärgebäude erfüllen verschiedene Funktionen: Stadtmauern hindern den Feind am Vorankommen, die übrigen passiven Militärgebäude nehmen den Feind unter Beschuss. Torhäuser und Zwinger dienen Ihren eigenen Truppen außerdem als Durchgang durch Stadtmauern, Bergfriede und Orientalische Festungen können aktive Militärgebäude erschaffen. Allgemein sind passive Militärgebäude defensiv ausgerichtet – sie können Angreifer abwehren, aber nur schwierig zum Angreifen eingesetzt werden.

Aktive Militärgebäude bieten den Vorteil der räumlichen Flexibilität; sie können dorthin verlegt werden, wo Sie sie brauchen. Es dauert allerdings eine ganze Weile, bis ein Heerlager oder eine Waffenstellung abgebaut wird, sich in Marsch setzt und am Zielort ankommt. Daher ist es ratsam, aktive Militärgebäude möglichst früh zumindest in die Nähe der Stelle zu schicken, an der sie eingesetzt werden sollen.

1 *Im Menü „Städte, Flotten, Burgen" sehen Sie, wie viele Militärpunkte Ihnen noch zur Verfügung stehen.*

2 *Der orange Timer zeigt an, wie viel Zeit noch bis zur Einsatzbereitschaft der Trebuchetstellung vergeht.*

BAUZEIT VON AKTIVEN MILITÄRGEBÄUDEN

Militäergebäude	Bauzeit	Sperrzeit	Bauort
Kleines Heerlager	0:30 Minuten	2:00 Minuten	Bergfried
Großes Heerlager	0:45 Minuten	3:00 Minuten	Bergfried
Trebuchetstellung	1:00 Minuten	3:00 Minuten	Bergfried
Orientalisches Heerlager	0:23 Minuten	2:00 Minuten	Orientalische Festung
Kanonenstellung	1:08 Minuten	3:00 Minuten	Orientalische Festung
Mineurstellung	0:30 Minuten	3:00 Minuten	Orientalische Festung
Raubritterlager	0:50 Minuten*	10:00 Minuten	Raubritterburg
Assassinenlager	1:05 Minuten*	7:00 Minuten	Assassinen-festung

**Bei Platzierung in kürzestmöglicher Entfernung zur Raubritterburg/Assassinenfestung*

3 *Mehrere Burgen ermöglichen es, viele aktive Militärgebäude auf einmal zu erstellen.*

Beachten Sie, dass Militärgebäude nicht gegen alle Ziele gleich effektiv sind. Ihre Angriffskraft wird je nach Ziel durch Effektivitätsfaktoren modifiziert, die in der Tabelle „Effektivität von Militärgebäuden" angegeben sind. Diese Faktoren werden im Spiel nicht angezeigt, man kann sie sich aber ungefähr zusammenreimen, wenn man sich überlegt, was wohl wirkungsvoll gegen ein Ziel ist und was nicht. So können Nahkämpfer mit ihren Schwertern gar nichts gegen Steinmauern ausrichten, Turmschützen verursachen nur 25% des normalen Schadens, Mineure besitzen ihre volle Effektivität und Trebuchets sowie Kanonen sind sogar um 25% effektiver als sonst. Wenn sie in die Reihen von Nahkämpfern schießen, haben Trebuchets und Kanonen hingegen nur halbe Effektivität, während alle übrigen Militärgebäude normalen Schaden anrichten. In der Tabelle „Militäreffektivität" sehen Sie auf einen Blick, welche Ziele sich lohnen und welche Sie lieber meiden sollten. Generell sind Nahkämpfer effektiv gegen andere Nahkämpfer und gegen Fernkämpfer (also Trebuchets und Kanonen), immer noch recht effektiv gegen Türme, aber nutzlos gegen Mauern (und natürlich gegen Schiffe, an die sie gar nicht herankommen). Fernkämpfer eignen sich gut gegen Burgen, Mauern und Transportboote, doch gegen Nahkämpfer und Türme sind sie verhältnismäßig schwach.

MILITÄREFFEKTIVITÄT

Militärgebäude	Effektivität gegen								
	Nahkämpfer	Fernkämpfer	Burgen	Türme	Mauern	Zivilgebäude	Baustellen	Schiffe	Transportboote
Hafenwehrturm	25	25	25	25	25	100	100	100	100
Wachturm	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Wehrturm	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Torhaus	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Zwinger	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Trutzburg	100	50	50	50	25	500	150	50	50
Bergfried	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Orientalische Festung	100	50	50	50	25	500	150	100	100
Kleines Heerlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0
Großes Heerlager	100	150	65	75	0	500	150	0	0
Trebuchetstellung	50	100	100	50	125	500	150	100	150
Orientalisches Heerlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0
Kanonenstellung	50	100	100	50	125	500	150	100	150
Mineurstellung	100	120	50	100	100	500	100	100	100
Raubritterlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0
Assassinenlager	100	150	50	75	0	500	150	0	0

Welche Militärgebäude sind die besten?

Durch die unterschiedlichen Effektivitäten gibt es kein Militärgebäude, das gegen alle Ziele bestens geeignet wäre. Die Orientalische Festung richtet den höchsten Fernkampfschaden an und besitzt gegen alles außer Mauern zumindest eine Effektivität von 50%, verbraucht aber auch 10 Militärpunkte. Für 9 Militärpunkte können Sie drei Hafenwehrtürme errichten, die zusammen eine Angriffskraft von 24 besitzen, allerdings mit einem Unterhalt von 90 auch fast doppelt so viel kosten wie eine Orientalische Festung (50). Da Hafenwehrtürme auch ins Wasser hineingebaut werden können, sind sie ideal, um im Hafenbereich feindliche Schiffe abzuwehren – gegen alles andere sind sie allerdings weniger effektiv. Außerhalb des Hafens bieten Bergfriede und Orientalische Festungen guten Schutz für schmale Bereiche, während Wach- und Wehrtürme besser über längere Linien verteilt werden können – eine mit mehreren Bergfrieden geschützte Mauer ist zwar eine sehr eindrucksvolle Sache, doch sie verbraucht auch sehr viele Militärpunkte. Zwinger und Wehrturm sind Torhaus und Wachturm durch die höhere Reichweite, einen größeren Einflussradius und mehr Schaden überlegen, kosten aber auch doppelt so viel Unterhalt und verbrauchen mehr Militärpunkte.

Im Vergleich der beiden Fernkämpfer liegt die Kanonenstellung durch einen um 50% höheren Schaden, eine höhere Schussrate, eine größere Reichweite und ihre geringere Größe trotz ihrer niedrigeren Trefferpunkte vor der Trebuchetstellung. Beide Gebäude können an Küstenabschnitten Feuerunterstützung gegen feindliche Transportboote geben, aber wenn diese versenkt werden sollen, sind eigene Schiffe gefordert. Unter den Nahkämpfern fällt der enorm hohe Schaden der Assassinen auf, der aber durch ihre sehr geringen Trefferpunkte ausgeglichen wird. Assassinen sind ideal als zweite Angreifer geeignet – so können sie ihren hohen Schaden ausspielen, ohne einen Nachteil durch ihre wenigen Trefferpunkte zu haben. Das Große Heerlager kombiniert viele Trefferpunkte mit relativ viel Schaden, ist aber auch teuer, was Militärpunkte und Unterhalt angeht. Raubritter bieten für nur halb so viele Militärpunkte und ein Drittel des Unterhalts viele Trefferpunkte, aber wenig Schaden; sie können zum Beispiel vorgeschickt werden, um das Feuer passiver Militärgebäude auf sich zu ziehen, oder als erster Angreifer den Schaden der Verteidiger und Unterstützer einstecken. Das Kleine und das Orientalische Heerlager besitzen bei gleichen Militärpunkt- und Unterhaltskosten weniger Trefferpunkte und verursachen mehr Schaden als die Raubritter – sie sind daher ungefähr gleich stark. Bei den Mineuren handelt es sich um eine besondere Einheit, die sehr gut gegen Türme und Mauern eingesetzt werden kann, im Nahkampf gegen andere Einheiten jedoch nicht lange durchhält.

Der Ablauf von Kämpfen an Land unterscheidet sich recht deutlich von dem, was Sie von Seekämpfen gewohnt sein dürften. So können Sie nicht mehrere Militärgebäude gleichzeitig auswählen, um ihnen einen Bewegungs- oder Angriffsbefehl zu geben, sondern müssen jedem Gebäude einzeln Befehle erteilen. Jedes aktive Militärgebäude braucht zudem einiges an Platz – so viele kämpfende Einheiten auf engem Raum wie bei Seeschlachten sind an Land nicht möglich. Aktive Militärgebäude reagieren viel träger als Schiffe, und wenn sie angegriffen werden, gibt es keine Möglichkeit zur Flucht oder zum Rückzug.

Sie steuern aktive Militärgebäude über die Schaltflächen in deren Fenster [Bild 1]. Der Fuß dient zum Verlegen des Gebäudes – ein Rechtsklick an den gewünschten Ort (wie bei Schiffen) funktioniert hier nicht. Auch kann nicht einfach ein neuer Bewegungsbefehl gegeben werden, während die Einheit noch unterwegs ist. Dazu muss der Bewegungsbefehl mit dem Kreuz abgebrochen werden; die Einheit errichtet ihr Lager dann an der nächstmöglichen Stelle und kann erst anschließend neue Befehle erhalten. Aktive Militärgebäude können nur an Stellen bewegt werden, die sich außerhalb des Einflussbereichs feindlicher Militärgebäude befinden. Über die gekreuzten Schwerter wird ein Angriffsbefehl erteilt; dies ist bei Nahkämpfern allerdings nur möglich, wenn sich ihr Einflussbereich mit dem eines feindlichen Gebäudes überschneidet. Bei Fernkämpfern muss sich das Ziel innerhalb ihrer Reichweite befinden.

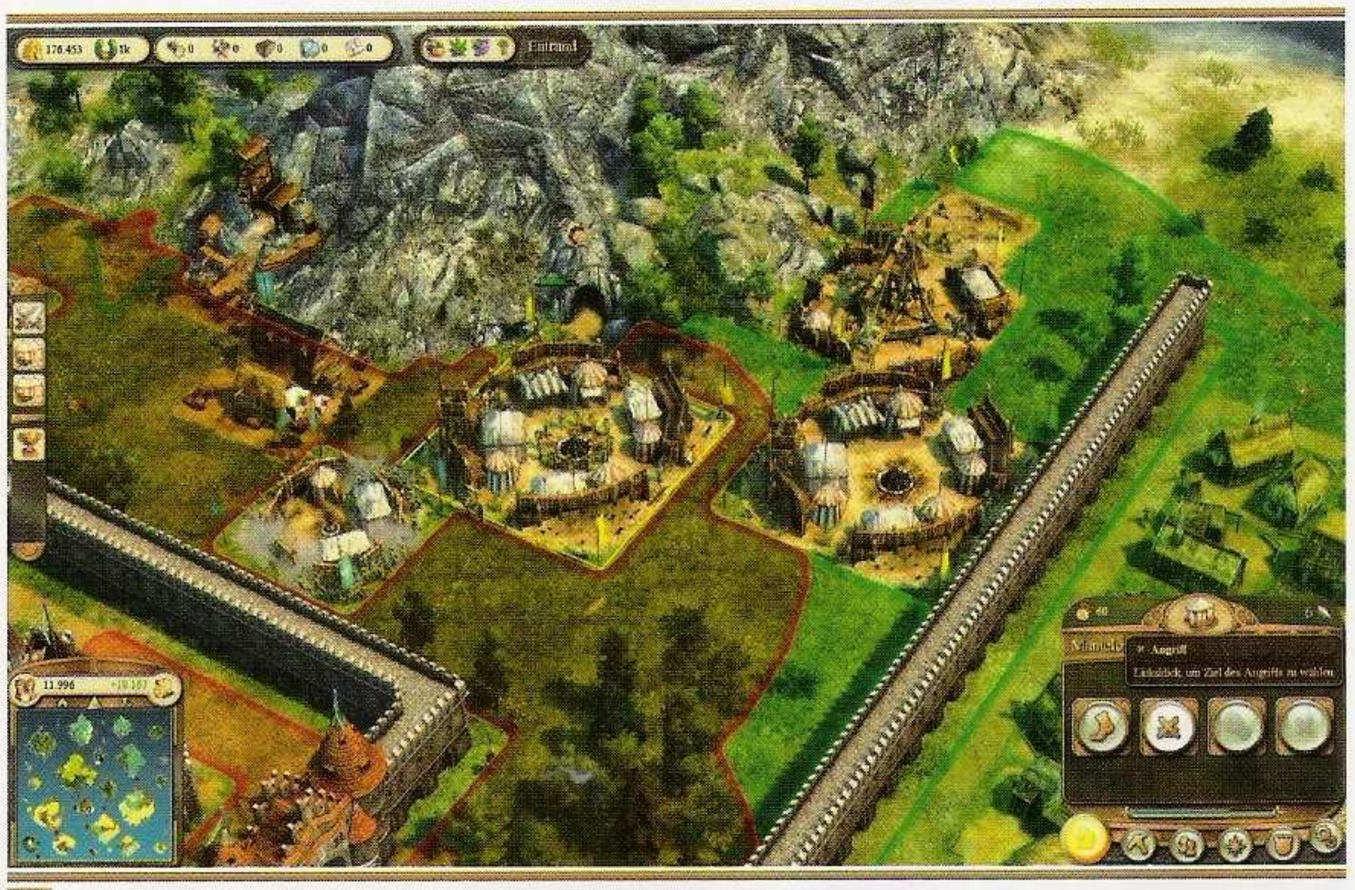
Die geballte Faust aktiviert den Unterstützungsbefehl, mit dem das ausgewählte Gebäude einem angegriffenen aktiven Militärgebäude in seinem Einflussbereich zu Hilfe kommen kann. Dadurch wird der Schaden des Angreifers auf den Angegriffenen und den Unterstützer aufgeteilt; Sie können also schwache und verletzte Einheiten davor bewahren, allzu schnell vernichtet zu werden. Außerdem richten nun der Angegriffene und der Unterstützer beim Angreifer Schaden an. Falls es mehrere Angreifer und Unterstützer gibt, wird der Schaden aller Angreifer auf den Angegriffenen und alle Unterstützer aufgeteilt, der Angegriffene und alle Unterstützer bündeln ihren Schaden jedoch allein auf den ersten Angreifer. Daher eignen sich die Assassinen, die viel Schaden austeilen, aber nur wenige Trefferpunkte haben, ideal als zweite oder dritte Angreifer: So können sie ihren Vorteil voll ausspielen (sie richten viel Schaden an), ohne dass ihr Nachteil ins Gewicht fällt [Bild 2], denn den Schaden der Verteidiger bekommt ja der erste Angreifer ab. Statt des Unterstützungsbefehls erscheinen bei Mineuren die Schaltflächen zum Tarnen und Enttarnen, die diese Einheit verbergen und wieder sichtbar machen. Mit dem Kreuz können Sie den zuletzt gegebenen Befehl abbrechen.

Beispiel:

Nehmen wir an, Sie besitzen ein Großes Heerlager (GH) und ein Assassinenlager (AL), der Gegner ein Orientalisches Heerlager (OH) und ein Raubritterlager (RL). Wenn Sie in die Offensive gehen, greift zuerst Ihr GH das OH des Gegners an, dann greift Ihr AL ebenfalls das OH an. Der Gegner unterstützt sein OH mit dem RL. Nun teilt sich die Angriffskraft von GH und AL auf OH und RL auf, während OH und RL zusammen bei Ihrem GH Schaden anrichten. Diese Situation ist vorteilhaft für Sie, weil Ihr AL, das nur wenige Trefferpunkte hat, keinen Schaden abbekommt, während das GH genug Trefferpunkte besitzt, um dem vereinten Angriff von OH und RL standzuhalten.

Ist der Gegner schneller und greift Ihr AL zuerst mit seinem RL, dann mit seinem OH an, droht Ihr AL durch den vereinten Angriff vernichtet zu werden. Unterstützen Sie Ihr AL also mit Ihrem GH, damit der Schaden der Angreifer auf beide Einheiten aufgeteilt wird. AL und GH richten beide beim RL Schaden an, das der erste Angreifer war. Es hat mehr Trefferpunkte als das OH und hält daher länger durch als das OH, wäre dieses der erste Angreifer gewesen. Aber dem vereinten Schaden von AL und GH ist es nicht lange gewachsen, sofern Ihr Gegner den Angriff jetzt nicht noch abbricht

1 *Über die Schaltflächen im Fenster eines aktiven Militärgebäudes geben Sie Befehle.*



2 *Für zweite und dritte Angreifer zählt hohe Angriffskraft – wenige Trefferpunkte sind nicht schlimm.*

Wenn ein aktives Militärgebäude ins oder übers Meer bewegt wird, begibt sich die Einheit zunächst zum Hafen der Insel und wandelt sich dort in ein Transportboot um. Transportboote sind unbewaffnete Schiffe, die genauso viele Trefferpunkte haben wie die ursprüngliche Einheit. Sie fahren fast alle sehr langsam und können versenkt werden, daher sollten Sie ihnen bewaffnete Schiffe zur Seite stellen, wenn Sie sich bereits im Krieg befinden. Andererseits können Sie versuchen, gegnerische Transportboote zu versenken, um nicht gegen die Militärgebäude kämpfen zu müssen, nachdem diese bei Ihnen angelandet sind. Es ist nicht möglich, Transportboote zu entern. Die Trefferpunkte, die ein Transportboot verliert, fehlen nach der erneuten Umwandlung auf der Zielinsel auch dem betreffenden Militärgebäude.

Tipp

Neu erschaffene Einheiten können direkt von der Burg als Transportboote ins Meer geschickt werden. Wenn die Burg nahe am Kontor steht, erscheint das Transportboot nahezu ohne Zeitverzögerung. In allen anderen Fällen wird kein Lager aufgebaut; der Tross setzt sich unverzüglich zum Kontor in Bewegung. So sind Einheiten, die auf anderen Inseln eingesetzt werden sollen, sehr schnell verfügbar.

Wenn eines Ihrer Transportboote den Befehl erhält, sich auf eine Ihrer Inseln zu begeben, steuert es das Kontor dieser Insel an und wandelt sich dort wieder in das Militärgebäude um, dann marschiert dieses an die zugewiesene Stelle. Wenn Sie aktive Militärgebäude auf Inseln schicken möchten, die Sie nicht besiedelt haben, müssen Sie dort zunächst eine Trutzburg errichten [Bild 3]. Fahren Sie dazu ein Transportboot vor die Küste und benutzen Sie die Schaltfläche in der oberen Leiste des Bootes. Die Trutzburg ist eine kleinere und etwas schwächere Burg, in der keine aktiven Militärgebäude erschaffen werden können, die aber auch weniger Militärpunkte und weniger Unterhalt kostet als ein Bergfried oder eine Orientalische Festung. Sie kann nur mit Transportbooten errichtet werden.

In der oberen Leiste des Fensters von Militärgebäuden befinden sich 0-3 kleinere Schaltflächen (3 bei Nahkämpfern, 2 bei Fernkämpfern, 1 bei Burgen): „Proviant wird ausgegeben“ / „Proviantausgabe ist gesperrt“, „Keine Unterstützung“ / „Unterstützung aktiv“, „Defensives Kampfverhalten“ / „Offensives Kampfverhalten“. Damit kann das Kampfverhalten der Einheiten automatisiert werden. Die Proviantausgabe legt fest, ob die Einheit zur Heilung Proviant erhält (mehr zu Proviant weiter hinten in diesem Abschnitt). Über die anderen beiden Schaltflächen kann das Gebäude angegriffene Einheiten in seinem Einflussbereich automatisch unterstützen und Gegner in seinem Einflussbereich bzw. seiner Reichweite automatisch angreifen. „Unterstützung aktiv“ kann interessant sein, wenn Sie aktive Militärgebäude über längere Zeit hinweg unbeaufsichtigt lassen, etwa wenn es zwei Schlachtfelder gleichzeitig gibt. Gewöhnlich ist es aber besser, je nach Situation zu entscheiden, wer wen unterstützt. Ebenso sollten Sie Nahkämpfern in der Regel defensives Kampfverhalten verordnen und Angriffsbefehle je nach Lage erteilen. Passive Militärgebäude und Fernkämpfer hingegen können meist offensiv eingestellt werden, damit sie alle Feinde beschießen, die in ihre Reichweite kommen. Ausnahmen können gelten, wenn Sie bestimmte Gebäude unbeschädigt lassen möchten, um sie später zu erobern.

3 *Damit Ihre Transportboote an einer fremden Insel anlanden können, muss eines davon zu einer Trutzburg werden.*

Tipp

Die Errichtung einer Trutzburg kostet kein Geld und kein Baumaterial, verbraucht aber das Transportboot. Benutzen Sie daher möglichst das Transportboot einer billigen Einheit, um eine Trutzburg zu errichten. Beachten Sie jedoch, dass die Trutzburg immer mehr Militärpunkte erfordert als die Einheit, mit der sie errichtet wird. Wenn Sie auf dem Weg zur gewünschten Stelle auf feindliche Schiffe gestoßen sind, haben eventuell schon einige Ihrer Transportboote Schaden genommen. Die Trutzburg hat zu Beginn allerdings immer volle Trefferpunkte, auch wenn sie mit einem stark beschädigten Transportboot errichtet wird. Da Trutzburgen an Stränden aller Inseln errichtet werden können, ist die Errichtung einer Trutzburg manchmal die letzte Chance, ein schon stark beschädigtes und weiter von feindlichen Schiffen verfolgtes Transportboot zu retten. Es ist nicht möglich, aus der Trutzburg später wieder ein Transportboot zu machen. Falls Sie auf der betreffenden Insel noch kein Kontor besitzen, können Sie die Trutzburg jedoch (ohne weitere Kosten) mit der Schaltfläche in der oberen Leiste in ein Kleines Kontor umwandeln. Das empfiehlt sich, wenn alle Feinde im näheren Umkreis besiegt sind und Sie mit der Besiedlung einer zum Teil eroberten oder zerstörten gegnerischen Insel fortfahren möchten.

Sie können Handelsgebäude erobern, wenn Sie sie in den Einflussbereich eines Ihrer aktiven Militärgebäude bringen. Ist ein Militärgebäude ausgewählt, zeigt ANNO 1404 die Einflussbereiche naher Gebäude als transparente Flächen an: Die Einflussbereiche Ihrer Gebäude sind grün, die neutraler Kräfte weiß und die des Gegners rot [Bild 1]. Bei Fernkämpfern und passiven Militärgebäuden kann darüber hinaus weiter außen ein dünner Ring in derselben Farbe zu sehen sein – dies ist die Reichweite des Gebäudes. Außerhalb des dünnen Rings feindlicher Gebäude sind Ihre Einheiten vor Beschuss sicher.

1 *Die Einflussbereiche Ihrer Militärgebäude werden grün dargestellt, die von Feinden rot.*

Berücksichtigen Sie, dass Mauern, Geländehindernisse und das Meer den Einflussbereich von Gebäuden begrenzen; er ist also nicht immer kreisförmig. Auf die Schussreichweite hat das keinen Einfluss – der dünne Ring wird dadurch nicht kleiner, und alle Gebäude können auch über Mauern hinwegschießen.

Es ist nicht möglich, aktive Militärgebäude in den Einflussbereich eines fremden Militärgebäudes hineinzubewegen. Mit einer gut ausgebauten Verteidigung lassen sich daher die Gebiete einschränken, die von Gegnern betreten werden können. Mauern bieten einerseits guten Schutz, andererseits verkleinern sie die Sperrgebiete: Eine Burg kann direkt hinter einer Mauer durch den begrenzten Einflussbereich nicht verhindern, dass sich direkt vor der Mauer Einheiten postieren, die sie unter Beschuss nehmen [Bild 2]. Ohne die Mauer wäre ein Aufmarsch in so geringer Entfernung nicht möglich, allerdings bietet die Mauer der Burg effektiven Schutz vor Nahkämpfern.

2 *Da der Einflussbereich durch eine Mauer begrenzt wird, kann die Burg einen Aufmarsch direkt vor der Mauer nicht verhindern.*

3 *Der Einflussbereich des Großen Heerlagers erstreckt sich auf ein fremdes Markthaus: Die feindliche Übernahme beginnt!*

Mit dem Einflussbereich aktiver Militärgebäude können fremde Handelsgebäude (Marktplatz, Markthaus oder Kontor) übernommen werden – und dadurch auch alle Wohnhäuser und Produktionsgebäude im Einflussbereich des Handelsgebäudes! Bewegen Sie dazu Ihr aktives Militärgebäude so nah an das Ziel, dass es sich im Einflussbereich Ihres Gebäudes befindet. Falls das Handelsgebäude nicht durch den Einflussbereich eines fremden Militärgebäudes geschützt ist, erscheint darüber ein Uhr-Symbol, sobald Ihr Militärgebäude sein neues Lager erreicht [Bild 3]. Die Übernahme beginnt also bereits, noch bevor das Lager fertig aufgeschlagen ist.

Die Uhr-Anzeige muss vollständig rot werden, dann gehört das Handelsgebäude Ihnen. Wie lange dies noch dauert, bekommen Sie angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über das Handelsgebäude halten. Der Timer startet bei 2:46 Minuten. Über diese Zeit hinweg muss Ihr militärischer Einfluss auf das Handelsgebäude bestehen bleiben, und es darf nicht unter fremden militärischen Einfluss geraten. Versucht also ein Gegner, eines Ihrer Handelsgebäude zu übernehmen, sollten Sie für Militärpräsenz sorgen, wenn Sie die Übernahme verhindern möchten. Beachten Sie, dass ein Handelsgebäude, das im Einflussbereich eines Gegners liegt, vorübergehend nicht abgerissen werden kann.

Falls Sie Ihr Militärgebäude abziehen, wird die Übernahme unterbrochen, die Uhr verschwindet und ein roter Balken erscheint rechts oben neben gekreuzten Schwertern im Fenster des Handelsgebäudes. Dort wird die Zeit wieder hochgezählt, während der Balken langsam kleiner wird. Wenn Sie es sich anders überlegen und die Übernahme fortsetzen möchten, brauchen Sie also nicht ganz von vorne anzufangen.

Nach Ablauf der Zeit wird überprüft, ob Sie das Gebäude übernehmen können. Eine Übernahme ist unter bestimmten Voraussetzungen nicht möglich, selbst wenn vorher der Übernahme-Timer angezeigt wurde: Ein Kontor kann grundsätzlich nicht übernommen werden, wenn Sie schon ein Kontor auf der betreffenden Insel besitzen. Ein Markthaus oder Marktplatz kann nicht übernommen werden, wenn sich in geringer Entfernung ein weiteres gegnerisches Gebäude dieser Art befindet. In diesen Fällen wird das Handelsgebäude nicht übernommen, sondern zerstört [Bild 4].

Durch das Zerstören von Handelsgebäuden können andere Gebäude, die sich nun nicht mehr im Einflussbereich eines Handelsgebäudes befinden, neutral werden. Neutrale Gebäude sind an dem Symbol,

4 *Zwei Kontore auf einer Insel sind nicht erlaubt, daher wird das eroberte Kontor sofort zerstört.*

5 *Nach der Zerstörung des Kontors ist die Werft daneben zu einem neutralen Gebäude geworden.*

das sich über ihnen dreht, zu erkennen [Bild 5]. Wenn ein beliebiger Spieler ein Handelsgebäude so platziert, dass sich neutrale Gebäude in dessen Einflussbereich befinden, gehen diese neutralen Gebäude sofort in seinen Besitz über.

Tipp

Falls Sie mit halber oder voller Baukostenrückerstattung spielen, kann es sich lohnen, für die Übernahme neutraler Gebäude ein Markthaus zu errichten, selbst wenn Sie die neutralen Gebäude nicht nutzen wollen. Reißen Sie sie einfach ab, um sich das Baumaterial zu sichern – anschließend können Sie auch Ihr Markthaus wieder entfernen.

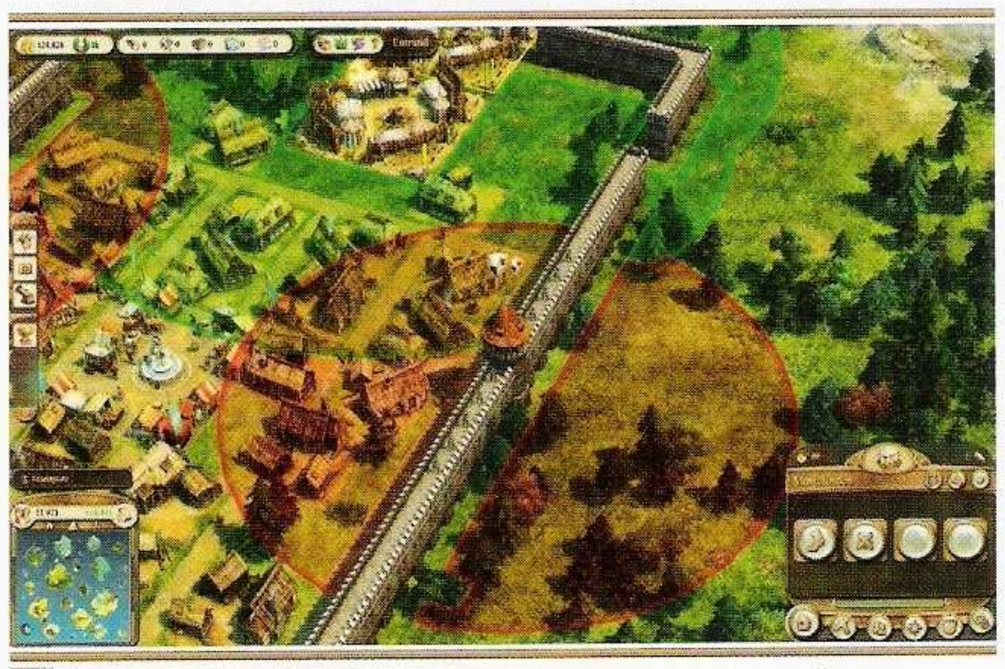
Sofern eine Übernahme möglich ist, gehört das Handelsgebäude nach Ablauf des Übernahme-Timers Ihnen. Dadurch bringen Sie sofort auch alle Wohnhäuser und Produktionsgebäude, die sich allein im Einflussbereich dieses Handelsgebäudes befinden, in Ihren Besitz. Besonders lukrativ ist natürlich die Übernahme einer gegnerischen Siedlung, da dann die Steuereinnahmen in Ihre Taschen fließen. Möchten Sie die Siedlung behalten, sollten Sie versuchen, die Bedürfnisse der Bewohner so schnell wie möglich zu befriedigen. Aber auch durch eine Übernahme, gefolgt vom Abriss einer Siedlung, können Sie Ihrem Gegner stark schaden, weil ihm dann die Steuereinnahmen entgehen.

Bei Siedlungen sind Marktplätze oft so dicht von Häusern umgeben, dass Sie kein Militärgebäude nahe genug heranbewegen können, um die Übernahme zu starten. Schießen Sie in solchen Fällen mit Fernkämpfern eine Lücke in die Siedlung und befehlen Sie einem Militärgebäude, sich in diese Lücke zu begeben [Bild 6]. Beachten Sie, dass frisch übernommene Gebäude von Gegnern beschossen werden können, falls sich Fernkämpfer oder passive Militärgebäude in der Nähe befinden.

6 *Manchmal müssen Sie eine Lücke in eine Siedlung schießen, damit eine Einheit den Marktplatz übernehmen kann.*

Wenn es zu einem Nahkampf kommt, fügen sich die beteiligten Einheiten gegenseitig Schaden zu, bis eine der Einheiten vernichtet wird. Solange nur wenige Einheiten beteiligt sind, kann das eine ganze Weile dauern. Falls Sie angegriffen wurden, können Sie in dieser Zeit nicht in den Kampf eingreifen, außer durch das Heranführen von Unterstützung. Falls Sie selbst angegriffen haben, können Sie den Angriff jederzeit abbrechen. Das kann beispielsweise sinnvoll sein, wenn eine Einheit viel Schaden genommen hat und Sie sie nicht verlieren möchten.

Bei Nahkämpfen erscheint eine Wappenanzeige über den kämpfenden Einheiten [Bild 7]. Die Größe der Wappen steht für die Chance, den Kampf zu gewinnen – Ihr Wappen ist grün, das des Gegners rot. Wenn Ihre Chancen schlecht stehen, sollten Sie Ihren Angriff ganz abbrechen oder weitere Einheiten angreifen lassen, um bessere Siegchancen zu haben. Eine Erklärung der Siegchancen erhalten Sie, wenn Sie den Mauszeiger über den Kampf halten. Solange eine kämpfende Einheit ausgewählt ist, wird ihr Trefferpunktebalken in der Spielwelt angezeigt.



7 *Die Wappenanzeige über kämpfenden Einheiten gibt einen raschen Überblick, wie die Siegchancen stehen.*

Mineure

Eines der orientalischen Militärgebäude besitzt zwei besondere Fähigkeiten: die Mineurstellung. Sie kann sich tarnen und ist dann für Gegner unsichtbar. So können getarnte Mineure sich in die Schussreichweite von Burgen und Türmen begeben, ohne von diesen beschossen zu werden. Durch das Tarnen verliert die Mineurstellung ihren militärischen Einflussbereich, Gegner können sich also direkt neben sie bewegen. Wenn eine getarnte Mineurstellung in den Einflussbereich eines Gegners gerät, wird sie automatisch enttarnt und kann wieder angegriffen werden. Der fehlende Einflussbereich verhindert nicht, dass Mineure fremde Handelsgebäude übernehmen, wenn sie in deren Nähe ihr Lager aufschlagen. Achten Sie in diesem Fall auf den grünen Kreis, der beim Erteilen des Bewegungsbefehls noch angezeigt wird.

Wenn eine Mineurstellung einen Angriffsbefehl gegen eine Stadtmauer erhält, gräbt sie sich dorthin vor und sprengt die Mauer. Das ist die schnellste Methode, eine Stadtmauer zu beseitigen, vor allem wenn getarnte Mineure ihr Lager dicht vor der Mauer aufgeschlagen haben. Eine gestrichelte gelbe Linie zeigt an, wie weit die Mineure sich auf ihrem Weg zum Ziel schon vorgearbeitet haben [Bild 1] und wo sie sich anschließend auf dem Rückweg befinden.
Im Kampf gegen andere Einheiten sind Mineure durch ihre geringe Angriffskraft und ihre wenigen Trefferpunkte sehr schwach. Ihre Fähigkeit, Mauern schnell zu beseitigen, macht sie in Kombination mit anderen Einheiten dennoch sehr nützlich. Tarnen Sie Ihre Mineure frühzeitig und lassen Sie sie dann getarnt, um das Risiko eines Angriffs auf diese Einheit zu minimieren.

1 *An der gestrichelten gelben Linie erkennen Sie, wie weit die Mineure bereits vorgedrungen sind.*

2 *Nah- und Fernkämpfer knacken ein Torhaus durch einen gemeinsamen Angriff am schnellsten.*

Der Beschuss durch Fernkämpfer oder passive Militärgebäude ist kein Kampf in diesem Sinne; hier stehen der angegriffenen Einheit weiterhin alle Optionen zur Verfügung. Damit die Einheit nicht kampflos vernichtet wird, sollte sie sich umgehend entfernen oder selbst zum Angriff übergehen.

Der Beschuss durch Fernkämpfer oder passive Militärgebäude ist kein Kampf in diesem Sinne; hier stehen der angegriffenen Einheit weiterhin alle Optionen zur Verfügung. Damit die Einheit nicht kampflos vernichtet wird, sollte sie sich umgehend entfernen oder selbst zum Angriff übergehen.

Sehen Sie sich vor einem Angriff gut an, was Ihr Gegner zur Verteidigung aufbieten kann! Zahlenmäßige Überlegenheit ist auch im Landkampf ein großer Vorteil, allerdings sollte die unterschiedliche Effektivität gegen Ziele berücksichtigt werden. Nehmen Sie die Einheiten mit, die gegen die Gebäude des Gegners besonders effektiv sind: Mineure gegen Mauern, Fernkämpfer gegen Burgen und Mauern, Nahkämpfer gegen andere Nah- und Fernkämpfer. Gegnerische Türme können Sie durch einen gemeinsamen Angriff Ihrer Nah- und Fernkämpfer ausschalten [Bild 2].

Fernkämpfer sind die effektivste Einheit gegen Burgen, aber wenn Sie Nahkämpfer mit in den Kampf schicken, können Sie eine Burg erobern! Dazu müssen die Trefferpunkte der Burg auf 0 gebracht werden, und es müssen zu diesem Zeitpunkt Nahkämpfer am Angriff beteiligt sein. Ist das der Fall, wechselt die Burg den Besitzer und erhält sofort 15% ihrer Trefferpunkte zurück [Bild 3]. Den übrigen Schaden können Sie mit einem Zimmermannshaus reparieren lassen.

Tipp

Die Eroberung einer Burg führt zu einer beträchtlichen Machtverschiebung auf der betreffenden Insel, daher sollten Sie diese Option immer in Erwägung ziehen, wenn sie bei verschmerzbaren eigenen Verlusten möglich erscheint. Bergfried, Orientalische Festung und Trutzburg können erobert werden, Türme hingegen nicht. Wenn eine Ihrer Burgen angegriffen wird, kann es ratsam sein, feindliche Nahkämpfer zuerst auszuschalten (obwohl die Fernkämpfer mehr Schaden bei der Burg anrichten), damit Ihre Burg nicht in Feindeshand fällt.

Passive Militärgebäude regenerieren verlorene Trefferpunkte nicht von selbst; sie können jedoch mit einem Zimmermannshaus wieder in Bestzustand gebracht werden. Aktive Militärgebäude hingegen ge-

3 *Eine frisch eroberte Burg ist schwer beschädigt und rußgeschwärzt – aber reparabel.*

4 *Im Proviantmagazin können Sie ganz nach Bedarf und Vorrat andere Waren in Proviant umwandeln.*

winnen sehr langsam Trefferpunkte zurück, wenn sie nicht kämpfen. Schiffe können durch einen Reparaturkran ohne weitere Kosten wiederhergestellt werden – bei aktiven Militärgebäuden ist es jedoch teuer, die Heilung zu beschleunigen. Dazu brauchen Sie Proviant, der im Proviantmagazin hergestellt wird. Sie haben drei verschiedene Optionen, Waren zu Proviant zu verarbeiten [Bild 4]. Eine Übersicht über diese Optionen bietet Ihnen die Tabelle „Proviantmagazin".

PROVIANTMAGAZIN

Symbol	Option	Kosten			Erzeugter Proviant
	Kleiner Proviant	15	15	15	5
	Mittlerer Proviant	15	15	15	10
	Großer Proviant	10	10	10	20

Das Proviantmagazin erzeugt seine Ware nicht wie andere Produktionsgebäude kontinuierlich, sondern nur dann, wenn Sie eine der Schaltflächen benutzen. Falls Sie gerade Überschüsse bei drei benötigten Waren haben, ist das eine gute Gelegenheit, Proviant zu erzeugen. Zur Vorbereitung auf Kämpfe empfiehlt es sich, einen Vorrat von Proviant anzulegen, damit Sie Ihre aktiven Militärgebäude bei Bedarf rasch heilen können. Wenn Sie möchten, können Sie die Ausgabe von Proviant an bestimmte Einheiten sperren, indem Sie auf das Proviant-Symbol oben in ihrem Fenster klicken. Standardmäßig erhalten alle verletzten, nicht kämpfenden Einheiten Proviant. Nicht alle Einheiten verbrauchen allerdings gleich viel Proviant: Fernkämpfer und Große Heerlager nehmen eine mittlere Menge in Anspruch, Raubritter verbrauchen gut doppelt so viel, alle anderen Einheiten nur halb so viel.

Außer durch das Anlegen eines Proviantvorrats können Sie sich auch durch den Kauf von Items und das Erwerben von Errungenschaften auf Kämpfe vorbereiten. Anders als Schiffe haben Militärgebäude keine Sockel, sie können Items also nicht individuell zugewiesen bekommen. Sockeln Sie militärische Items stattdessen im Kontor der Insel, auf der Sie sie nutzen möchten – sie wirken dann bei allen Ihren Militärgebäuden auf dieser Insel. Welche Boni Sie durch Items für Ihre Militärgebäude erhalten können, sehen Sie in der Tabelle „Für Militärgebäude nützliche Item-Kategorien".

FÜR MILITÄRGEBÄUDE NÜTZLICHE ITEM-KATEGORIEN

Item-Kategorie	Wirkung
Befestigungen	Mehr Trefferpunkte
Rüstungen	Mehr Trefferpunkte
Schwerter	Höherer Schaden
Geschosse	Höherer Fernkampf-Schaden
Besondere Krieger und Heerführer	Gewähren verschiedene Boni gleichzeitig

Die Gruppe der besonderen Krieger und Heerführer kann Ihren Einheiten nicht nur mehr Trefferpunkte und höheren Schaden gleichzeitig einbringen, sondern auch die Schussrate von Fernkämpfern erhöhen. Da diese Boni von sehr vielen Einheiten auf einmal in Anspruch genommen werden können, gehören die betreffenden Items zu den nützlichsten in ANNO 1404 – vorausgesetzt, es kommt je zu Landkämpfen.

Tipp

Ein Kontor bietet viel Platz zum Verstauen von Items, aber es können je nach Kontortyp immer nur 1-3 Items gleichzeitig gesockelt werden. Wenn Sie viele Items haben, sollten Sie in Friedenszeiten andere Items sockeln als in Kriegszeiten. Bei der Vorbereitung eines Eroberungsfeldzugs kann ein Schiff gute militärische Items sowie Waren zum Ausbau eines Kontors an Bord nehmen. Erobern Sie das fremde Kontor oder errichten Sie ein eigenes und bauen Sie es ggf. aus. Anschließend können Sie die militärischen Items dort sockeln, um Ihren Angreifern die betreffenden Boni zu verschaffen. Das kann Eroberungen unter Umständen stark erleichtern.

Einige Errungenschaften können Ihnen auf die eine oder andere Weise ebenfalls Vorteile bei Landkämpfen einbringen. Ihre Kosten und Wirkungen sind in der Tabelle „Für Landkämpfe nützliche Errungenschaften“ zusammengefasst

FÜR LANDKÄMPFE NÜTZLICHE ERRUNGENSCHAFTEN

Errungenschaft	Ruhmkosten Rang 1/2/3	Wirkung
Kostbarkeiten des Abendlandes	50/100/200	Schaltet weitere Items frei
Höfische Architektur	150/300/500	Mehr Trefferpunkte für nichtmilitärische Gebäude, Mauern und Türme
Imperiale Kriegstechnologie	150/300/450	Aktive Militärgebäude des Okzidents richten mehr Schaden an
Schätze des Orients	50/100/200	Schaltet weitere Items frei
Kriegskunst der Sarazenen	150/300/600	Aktive Militärgebäude des Orients (außer Assassinen) richten mehr Schaden an
Hassan ben Sahids Schatzkammer	150/300/450	Schaltet weitere Items frei
Bedingungslose Loyalität	200/500/750	Erhöht das Militärlimit

„Kostbarkeiten des Abendlandes“, „Schätze des Orients“ und „Hassan ben Sahids Schatzkammer“ eröffnen wie schon bei Seekämpfen die Gelegenheit, an mehr und bessere Items zu gelangen. Items, die bei Landkämpfen nützlich sind, erscheinen seltener in den Kontoren als Items, die Schiffen Boni einbringen – dafür können sie wesentlich mehr Einheiten stärken. Es ist daher Ansichtssache, ob man den Erwerb dieser Errungenschaften für Ruhmverschwendung hält oder für eine zusätzliche, wenn auch nicht sehr große Chance, die eigenen Truppen deutlich besser zu machen.

Droht ein Gegner eine Ihrer Inseln zu überfallen, ist „Höfische Architektur“ eine gute Möglichkeit, Ihre Verteidigung aufzuwerten: Ihre Mauern und Türme haben 10-20% mehr Trefferpunkte und halten im Kampf entsprechend länger durch. Es lohnt sich, für diese Strategie viel Stein abzubauen, um sich so richtig einmauern zu können. Eine Stärkung vor allem der Offensive erreichen Sie mit den Errungenschaften „Imperiale Kriegstechnologie“ und „Kriegskunst der Sarazenen“. Da es sehr teuer ist, beide Errungenschaften zu erwerben, sollten Sie sich früh für eine von beiden entscheiden und dann größtenteils aktive Militärgebäude des betreffenden Kulturkreises bauen. Der Orient besitzt mit der Kanonenstellung den stärkeren Fernkämpfer, allerdings nützt die Errungenschaft den Mineuren nicht viel, und die Assassinen sind ganz von dem Bonus ausgenommen. Der Okzident hingegen kann mit vier Einheiten von dem Bonus profitieren, darunter die stärksten Nahkämpfer.

Wenn Sie mehr Militärgebäude brauchen, als Sie derzeit haben können, schafft die Errungenschaft „Bedingungslose Loyalität“ Abhilfe. Ihr Militärlimit erhöht sich um bis zu 30 Punkte, auch über den sonst gültigen Maximalwert von 170 Punkten hinaus. Sie können auf diese Weise also ein Militärlimit von 200 erreichen. Theoretisch lässt sich mit der Errungenschaft früh im Spiel ein größeres Militär aufbauen, mit dem Sie dann Ihre weniger gut gerüsteten Nachbarn überfallen können. Allerdings müssen Sie schon 550 Punkte Ruhm investieren, um die Errungenschaft überhaupt freizuschalten, und für ein Militärlimit von +20 sind dann noch einmal 750 Punkte Ruhm fällig.

Eine Liste aller Errungenschaften finden Sie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.

Tipp

Abgesehen von den Errungenschaften, die neue Items freischalten, sind Sie für Boni im militärischen Bereich schon auf Ebene 3 angewiesen. Wenn Sie Glück haben, können Sie mit einem Item für weniger Ruhm einen größeren Bonus erhalten. Es ist daher eine Option, „Item-Roulette“ zu spielen: Sie kaufen in den Kontoren immer wieder mal Items, selbst wenn diese Sie gar nicht interessieren, und hoffen, dass dafür ein gutes militärisches Item erscheint. Wenn Sie Pech haben, bekommen Sie für Ihren Ruhm einen Haufen Dinge, die Ihnen militärisch nicht weiterhelfen (aber immerhin vielleicht Ihre Schiffe stärker machen). Es kann aber auch sein, dass Sie auf diese Weise ordentliche Boni für Ihre Militärgebäude ergattern. Natürlich ist das alles eine Frage des Zufalls – wenn Sie nicht auf Ihr Glück vertrauen möchten, bieten Ihnen die Errungenschaften eine Möglichkeit, ganz sicher einen militärischen Bonus zu erhalten.

Ob es in einer Partie überhaupt zu Landkämpfen kommt, hängt einerseits natürlich von Ihren Intentionen ab, andererseits von Ihrem diplomatischen Geschick, den teilnehmenden Computerspielern und den Gegebenheiten der Inselwelt. Ein aggressiver Spieler kann etwa durch eine ungünstige Startposition und frühzeitige Konflikte mit Korsaren so weit zurückgeworfen werden, dass er keine Bedrohung mehr darstellt. Schauen Sie ab und zu nach, was sich auf den Inseln der anderen Spieler tut, und richten Sie Ihre Strategie nach der Situation aus. Drohen Sie weit zurückzufallen, sollten Sie mehr in Ihre Verteidigung investieren. Manche Gegner sind eher zu Angriffen bereit, wenn sie Sie für ein leichtes Opfer halten.

Folgende Empfehlungen können beim Aufbau Ihrer Verteidigung als Leitlinien dienen:

- Setzen Sie nicht zu sehr auf nur eine Gebäudeart. Jedes Gebäude, vielleicht mit Ausnahme von Türmen, ist gegen bestimmte Einheiten schwach. Wenn der Gegner vor allem diese Einheiten auffährt, könnten Sie Probleme bekommen.

- Schützen Sie wichtige Häfen wie den Ihrer Hauptinsel mit Hafenwehrtürmen. Wenn ein gut ausgebauter Hafenbereich verloren geht, ist das ein schwerer Rückschlag.

- Grenzen Sie mit Mauern den Bereich ein, den ein Gegner ungehindert betreten kann. Beachten Sie jedoch, dass Mauern das Wachstum Ihrer Siedlung einschränken können. Verlegen Sie sie bei Bedarf weiter zur Küste.

- Um Ihre Mauern zu überwinden, braucht der Gegner Fernkämpfer oder Mineure. Gegen beide sind Nahkämpfer effektiv. Halten Sie daher auch Nahkämpfer zur Verteidigung bereit.

- Legen Sie einen Vorrat an Baumaterial an und sparen Sie einige Militärpunkte auf, damit Sie Ihre Verteidigung bei Bedarf gezielt verstärken können. Reißen Sie zur Not nicht benötigte passive Militärgebäude ab, um neue bauen zu können.

- Legen Sie einen Vorrat an Proviant an, um aktive Militärgebäude bei Bedarf schnell heilen zu können.

- Mit aktiven Militärgebäuden können Sie flexibler auf Bewegungen des Gegners reagieren. Hinter Mauern können Fernkämpfer Burgen und Türme ergänzen oder ersetzen.

- Bei voller Baukostenrückerstattung sind Sie mit passiven Militärgebäuden auf einer Insel noch flexibler als mit aktiven, da Sie sie ohne Verlust abreißen und an anderer Stelle unverzüglich neu errichten können. Erschließen Sie in diesem Fall Ihre Insel mit Markthäusern, um überall bauen zu können.

- Konzentrieren Sie sich nicht zu sehr auf Ihre Hauptinsel und lassen Sie andere wichtige Inseln nicht völlig unverteidigt. Wenn Sie von der Versorgung mit einer Ware abgeschnitten werden, kann das zum Abstieg von Bewohnern und damit zu herben Steuereinbußen führen.

Tipp

„Klassische" Stadtmauern, die um einen Bereich mit Wohnhäusern errichtet werden, sehen schön aus, hemmen aber das Wachstum Ihrer Siedlung. Eine Alternative besteht darin, die Küstenbereiche abzumauern [Bild 1]. Dabei können Sie felsige Bereiche als natürliche Barrieren nutzen und sparen Baumaterial. Starten Sie mit dem Bau der Mauer ruhig in den Felsen – das Spiel errichtet die ersten Mauerteile erst da, wo es möglich und nötig ist, damit kein Angreifer durchkommt. Ihre Siedlung kann sich so über die gesamte Insel erstrecken, ohne dass Sie Mauern verlegen müssen. Ein Nachteil besteht darin, dass die zu verteidigenden Stellen weit auseinander liegen. Wenn Sie nicht gut aufpassen, sind Sie mit Ihren Fernkämpfern eventuell eine Weile unterwegs, bevor Sie den Punkt erreichen, an dem ein Gegner eine Trutzburg gebaut hat.

Wenn Sie in die Offensive gehen möchten, sollten Sie sich zunächst ansehen, was Ihr Gegner an Verteidigungseinheiten besitzt. Wählen Sie Einheiten für den Angriff aus, die effektiv gegen die Verteidiger sind, und versuchen Sie mit zahlenmäßiger Überlegenheit anzurücken. Falls auf der Insel noch genug Platz ist, können Sie sie eventuell besiedeln und dort einen Brückenkopf errichten, bevor es zum Krieg kommt. Mit Lagerbeständen an Baumaterial lassen sich möglicherweise auch Türme, die Sie vor Mauern des Gegners setzen, für die Offensive nutzen.

Es ist sehr hilfreich, wenn Sie sich nach Ausbruch eines Krieges erst einmal darum bemühen, die Seeherrschaft zu erlangen. So sind Ihre Transportboote auf der Überfahrt zur Zielinsel weniger gefährdet, und Sie bleiben bei Ihrer Offensive mit größerer Wahrscheinlichkeit ungestört durch Schiffsangriffe an anderer Stelle. Wenn es Ihnen gelingt, den Hafen des Gegners zu zerstören oder zu erobern, ist das ein guter Schritt auf dem Weg zur Eroberung der Insel. Der Gegner kann und wird zwar ein neues Kontor bauen, aber etwaige andere Hafengebäude sind dann für ihn verloren. Bei dieser Strategie ist eine Trutzburg direkt im Hafenbereich sehr wertvoll.

Ein stark verteidigter Hafen kann Ihnen allerdings Verluste zufügen, die Ihre gesamte Offensive ins Wanken bringen. Versteifen Sie sich nicht darauf, am Hafen anzugreifen, sondern weichen Sie bei Bedarf an eine schlecht oder nicht verteidigte Stelle aus, um Ihre Einheiten erst einmal an Land bringen zu können, ohne gleich massiv beschossen zu werden. Suchen Sie sich dann eine geeignete Stelle für Ihren Angriff aus und schlagen Sie zu – oder lassen Sie den Gegner kommen und reiben Sie ihn mit Unterstützung Ihrer Trutzburg auf.

Am folgenden Beispiel für eine Eroberung können Sie Schritt für Schritt verfolgen, worauf Sie achten sollten, wenn Sie in die Offensive gehen, und wie Sie bestimmte Situationen gelassen meistern.

1. Als Erstes sehen wir uns an, was der Gegner (in diesem Fall Sir Gavin Langton) bisher gebaut hat. Goldfurt verfügt über eine Mauer, zwei Torhäuser, einen Bergfried und ein Großes Heerlager [Bild 2]. Zusätzlich gibt es einen Hafenwehrturm, der uns aber noch nicht interessiert, weil wir den Hafen in Ermangelung einer schlagkräftigen Flotte nicht angreifen werden.

1 *Wenn Sie die felsigen Bereiche Ihrer Insel als Mauerersatz nutzen, sparen Sie Stein und Platz.*

2 *Goldfurt vor Ausbruch der Kämpfe: Noch herrscht überall Ruhe.*

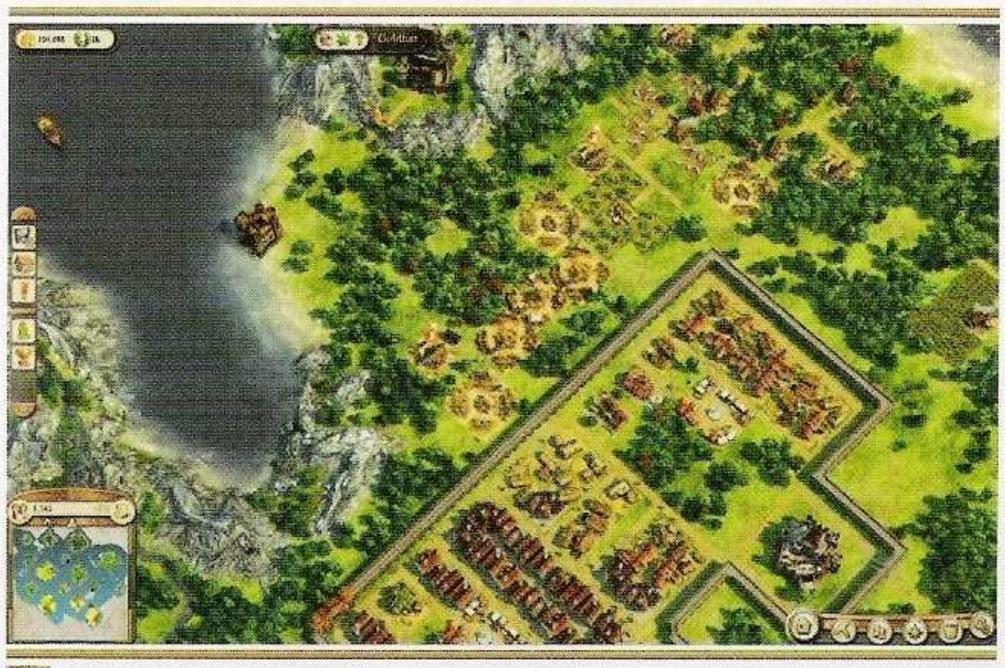
2 Wir stellen unsere Truppen auf und bewegen sie zur Zielinsel. Noch herrscht Frieden, daher begleitet nur unser Flaggschiff die Transportboote, um Korsaren abwehren zu können. Wir haben ein Kleines Heerlager, das eine Trutzburg errichten soll, zwei Große Heerlager und drei Trebuchetstellungen [Bild 1]. Die Trebuchets sollen den Bergfried und die Mauern knacken. Mineure und Kanonen wären dafür besser geeignet, sind aber noch nicht verfügbar.

1 *Unsere Truppen haben sich nur in Begleitung des Flaggschiffs vor der Zielinsel versammelt.*

3 Das Kleine Transportboot fährt vor und wandelt sich im Norden der Insel in eine Trutzburg um. Sir Gavin ist nicht amüsiert, erklärt uns aber auch nicht den Krieg [Bild 2]. Wir geben also unseren restlichen Truppen Befehl, anzulanden und in Position zu gehen. Im Nordosten befindet sich eine Raubritterburg, die Sir Gavin angeschlossen hat, aber nicht nutzen wird.

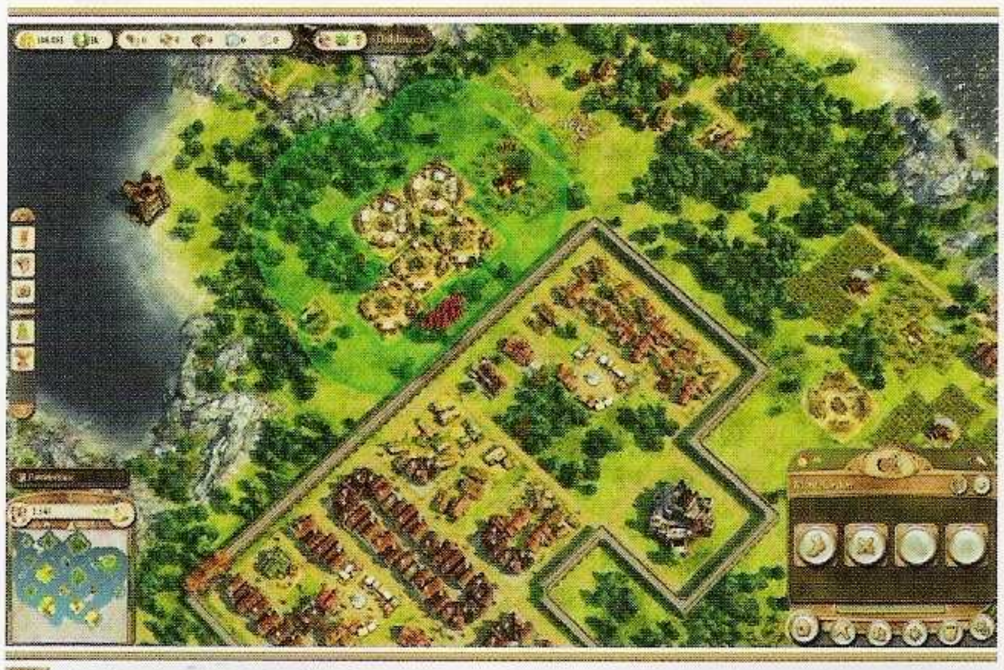
2 *Der erste Schritt auf fremden Boden ist getan: Wir besitzen eine Trutzburg auf Sir Gavins Insel.*

4 Die Präsenz weiterer Truppen auf Sir Gavins Insel verschlechtert unseren Ruf bei ihm erneut, und er erklärt uns den Krieg. Unsere Trutzburg eröffnet sofort das Feuer und zerstört sein Markthaus bei der Raubritterburg. Sir Gavin lässt im Osten sein Großes Heerlager anmarschieren, derweil haben unsere Truppen mit der Übernahme seiner Markthäuser begonnen [Bild 3]. Wir haben unsere Trebuchets in der Mitte aufgebaut und die Großen Heerlager außen, auch aus Platzmangel. Mit kleineren Gebäuden wäre eine engere Gruppierung möglich gewesen.



3 *Jetzt herrscht Krieg – ein Markthaus ist das erste Opfer, aber Sir Gavins Heerlager marschiert auf.*

5 Da Sir Gavin hier keinen Feuerschutz durch passive Militärgebäude hat, sind wir nicht beunruhigt. Die Zerstörung der Köhlerhütte durch unsere Trutzburg erlaubt es uns, ein Großes Heerlager zum anderen zu verlegen – Sir Gavin zieht seines wieder ab. Unsere Trebuchets nehmen also die Mauer unter Beschuss [Bild 4]. Da wir links ein Markthaus eingenommen haben, legt das Spiel einen Namen für unsere Siedlung fest: Das stolze Markthaus heißt nun „Baldingen“. Das andere Markthaus wurde bei der Übernahme zerstört, weil Sir Gavin ein weiteres ganz in der Nähe hat. Die Schadenszahlen werden durch die Einstellung „Kampfdetails“ angezeigt.



4 *Sir Gavin scheut die Konfrontation, und unsere Trebuchets feuern auf seine Mauer.*

6 Anscheinend will Sir Gavin die Zerstörung seiner Mauer nicht einfach hinnehmen, denn er bewegt sein Heerlager wieder in unsere Nähe. Wir nutzen die Gelegenheit und greifen mit beiden Großen Heerlagern an. Die Wappenanzeige bestätigt, dass unsere Chancen gut stehen [Bild 1]. Der Gegner befindet sich außerhalb der Reichweite unserer Trebuchets, wir müssten sie also verlegen, um Feuerunterstützung zu geben. Daher feuern wir einfach weiter auf die Mauer.

1 *Wir nutzen die Chance, das Große Heerlager anzugreifen, damit es später nicht den Bergfried unterstützen kann.*

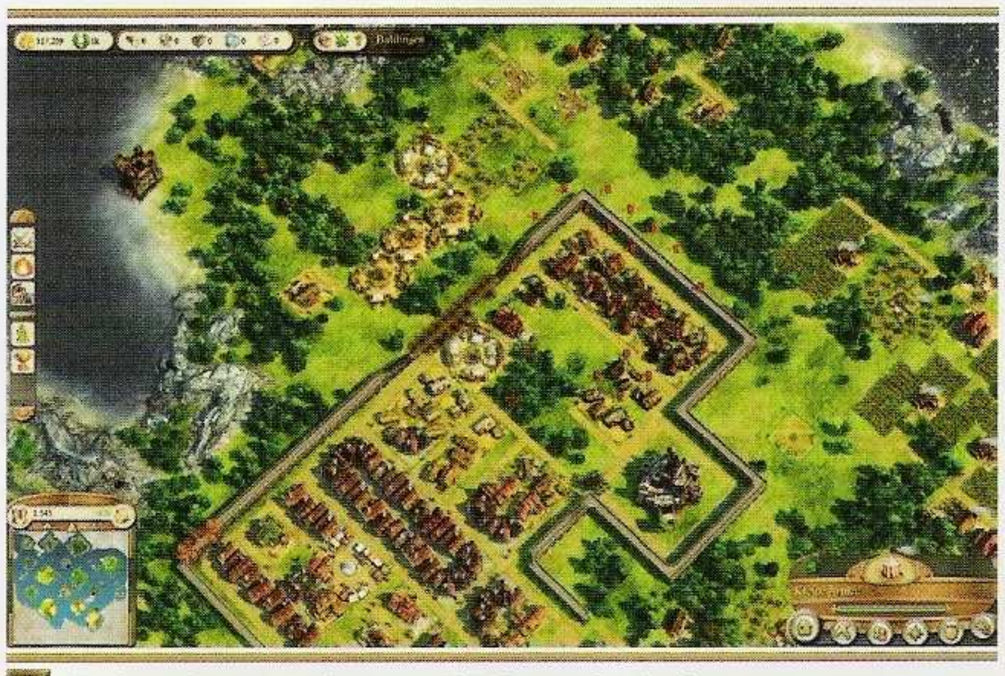
7 Es dauert eine Weile, aber schließlich ist es geschafft: Unsere Großen Heerlager haben das von Sir Gavin vernichtet. In der Zwischenzeit haben die Trebuchets eine Lücke in die Mauer geschossen – wir können mit der Eroberung des Marktplatzes fortfahren [Bild 2]. Da der Bergfried sehr nahe ist, wird er auf unsere frisch eroberten Gebäude feuern und sie zerstören. Um das zu verhindern, müssten wir zuerst den Bergfried ausschalten. Wir wollen aber Sir Gavins Steuereinnahmen senken und machen hier weiter. In der Zwischenzeit kann sich unser verletztes Heerlager ein wenig erholen. Proviant haben wir noch nicht.

2 *Ein Gegner weniger – als Nächstes nehmen wir uns den Marktplatz und damit Sir Gavins Steuern vor.*

8 Wir klicken den gegnerischen Bergfried an, um seine Schussreichweite zu überprüfen. Der unbebaute, bewaldete Bereich neben dem Marktplatz kann von der Burg aus beschossen werden, scheidet für die Verlegung unserer Lager also vorerst aus. Wir befehlen einer Trebuchetstellung, die Feuerwache neben der Kapelle zu zerstören, was wegen des Effektivitätsbonus gegen Zivilgebäude schnell erledigt ist. Dann verlegen wir unser unbeschädigtes Heerlager dorthin und beginnen mit der Übernahme des Marktplatzes [Bild 3]. Sir Gavin hat derweil ein neues Großes Heerlager ausgehoben und es im Südosten postiert.

3 *Nach Beseitigung der Feuerwache können wir mit unserem Großen Heerlager den Marktplatz einnehmen.*

9 Die Eroberung des Marktplatzes hat den nordöstlichen Teil von Goldfurt unter unsere Kontrolle gebracht, aber Sir Gavin hat den Marktplatz umgehend mit seinem Bergfried zerstört. Jetzt sind die Wohnhäuser und die Kapelle neutral. Wir könnten Waren heranführen und an der Stelle des Lagers einen Marktplatz bauen, um die Häuser in Besitz zu nehmen, aber dann würde Sir Gavin sie ebenfalls zerstören. Immerhin hat uns das kurzfristige Anwachsen von Baldingen 50 Punkte Ruhm bei Lord Richard Northburgh eingebracht. Sir Gavin hat sein Großes Heerlager verlegt und gerade noch ein Kleines Heerlager ausgehoben [Bild 4].



4 *Sir Gavin hat weniger Steuern und Militärpunkte, kauft sich aber noch ein Kleines Heerlager.*

10 Im Norden sind die Wohnhäuser und die Kapelle verschwunden, die zu lange ohne Besitzer waren. Im Osten hat Sir Gavin außerhalb der Mauern ein Markthaus errichtet, das die übrigen Häuser vorerst rettet. Unsere Trebuchets haben in Goldfurt Platz zum Vorrücken geschaffen, was Sir Gavin offenbar zu einer Verzweiflungstat motiviert: Sein Kleines Heerlager rückt vor und greift unser unverletztes Großes Heerlager an. Die Chancen für uns stehen gut, trotzdem verlegen wir das noch nicht geheilte andere Heerlager nach vorn, um gleich Unterstützung zu leisten [Bild 5]. Anschließend verlegen wir auch die Trebuchets.

5 *Ablenkung oder Mangel an Optionen? Sir Gavins Kleines Heerlager greift uns an.*

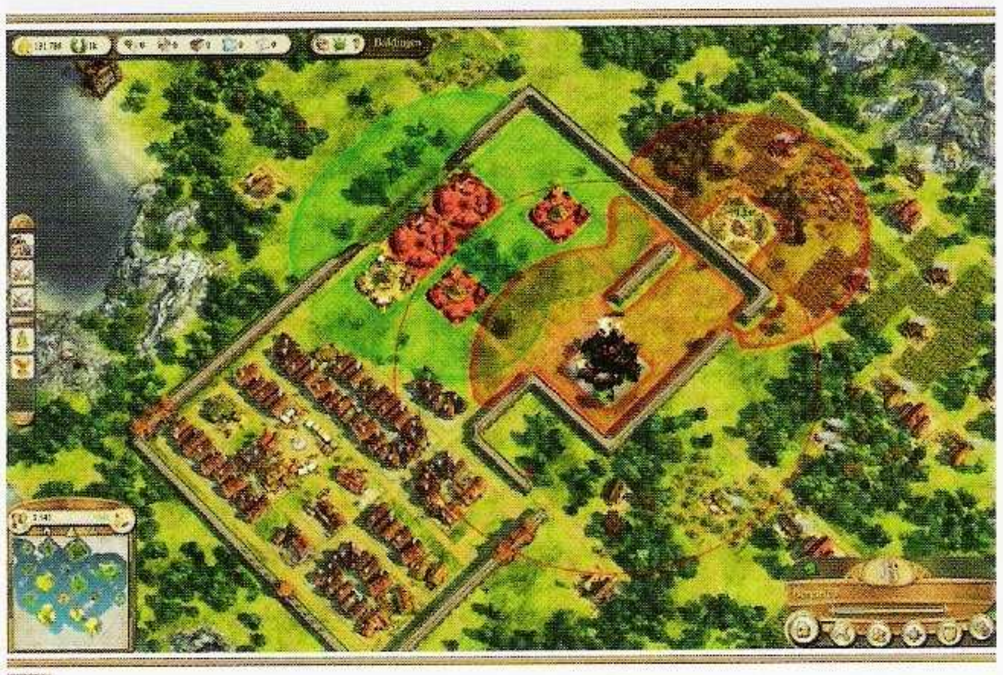
11 Wie nicht anders zu erwarten, flieht Sir Gavins Kleines Heerlager angesichts der Übermacht schwer verletzt. Dafür geht sein Großes Heerlager im Osten in Stellung. Dass wir es mit einer Trebuchetstellung beschießen, scheint ihm nichts auszumachen, weil Fernkämpfer gegen Nahkämpfer recht ineffektiv sind und viel von dem Schaden gleich wieder regeneriert wird – aber er summiert sich [Bild 6]. Die anderen Trebuchets haben weiteren Platz freigeräumt, denn nun steht der vermutlich schwierigste Teil an: der Angriff auf den Bergfried, dem ein Großes und ein Kleines Heerlager (wenn auch verletzt) zu Hilfe kommen könnten.

6 *Nach der Flucht des Kleinen Heerlagers räumen wir weiteren Platz zur Erstürmung des Bergfrieds frei.*

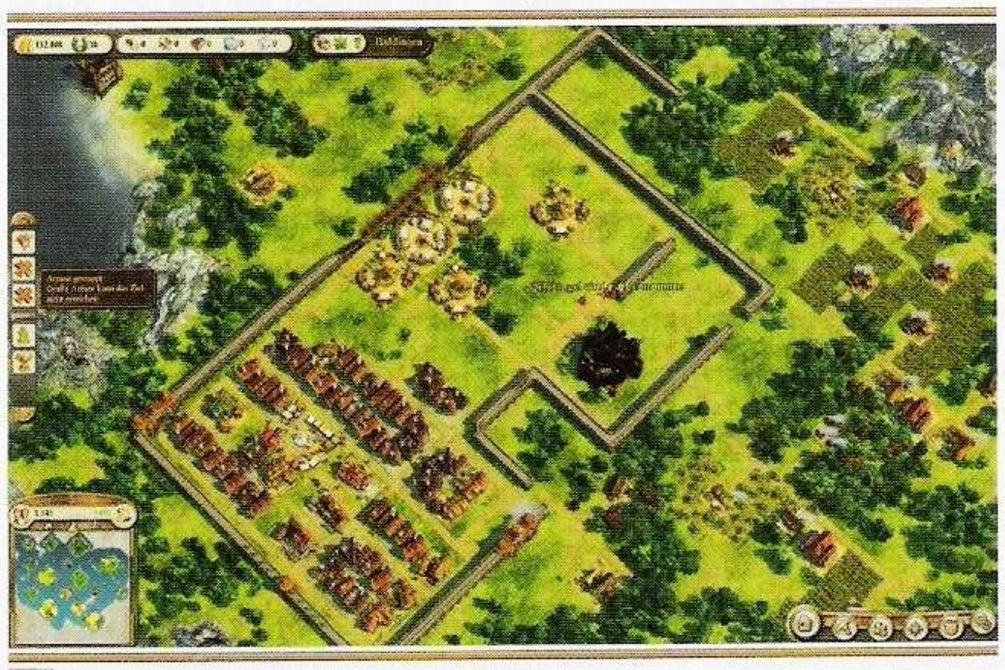
7 *Der vereinte Angriff auf den stärksten Verteidiger, den Bergfried, beginnt*

12 Nachdem wir dem Großen Heerlager noch ein bisschen mehr Schaden zugefügt haben, zieht es ab. Das ist unsere Gelegenheit, denn nun wird es dauern, bevor das Heerlager den Bergfried unterstützen kann. Sofort lassen wir die Trebuchets vorrücken. Der Bergfried beschießt sie, aber das nehmen wir hin, weil Burgen gegen Fernkämpfer recht ineffektiv sind. Sobald die Trebuchets wieder stehen, erwidern sie das Feuer, und die Nahkämpfer, deren Einflussbereiche sich mit dem des Bergfrieds bereits überschneiden, schließen sich dem Angriff an [Bild 7]. Sir Gavin hat im Südwesten inzwischen einen Wachturm in die Mauer eingefügt – der uns weiter nordöstlich gefährlicher geworden wäre.

13 Als die Trefferpunkte der vom Bergfried beschossenen Trebuchetstellung zur Neige gehen, ziehen wir sie zurück, um sie nicht zu verlieren. Der Angriff wird von den verbleibenden vier Einheiten fortgeführt. Währenddessen lässt Sir Gavin sein noch nicht geheiltes Großes Heerlager im Osten in Stellung gehen [Bild 8]. Wenn seine Heerlager jetzt zusammen angreifen würden, könnte es brenzlig werden. Aber der Bergfried ist schon stark beschädigt und kann nicht mehr lange durchhalten.



8 *Unser erster Angreifer tritt den Rückzug an. Den Rest müssen die verbleibenden vier alleine schaffen.*



9 *Der Bergfried ist unser! Und von den Zinnen wird mit frischer Kraft das Torhaus beschossen.*

14 Sir Gavins Großes Heerlager macht sich aus dem Staub. Er beginnt im Norden Mauern zu bauen, hört damit jedoch auf, als uns die Eroberung der Burg gelingt. Wenn keine Nahkämpfer beteiligt gewesen wären, hätten wir den Bergfried zerstört – so aber gehört er uns. Sein stark beschädigter Zustand hält ihn nicht davon ab, sogleich das Torhaus im Süden unter Beschuss zu nehmen [Bild 9]. Ein Bergfried hat eine größere Schuss-

reichweite als ein Torhaus, und unser eben eroberter Bergfried befindet sich gerade außerhalb der Reichweite des Torhauses. So hatte sich Sir Gavin das sicher nicht vorgestellt.

15 Nach der Vernichtung des Torhauses müssen wir den Rest eigentlich nur noch „aufwischen". Die verletzten Einheiten erholen sich, ein Heerlager beginnt mit der Einnahme der Markthäuser im Norden, eine Trebuchetstellung beseitigt im Schutz des Bergfrieds Gebäude im Süden. Währenddessen macht sich unser Flaggschiff auf den Weg zu unserer Hauptinsel, um Baumaterial zu holen. Sir Gavin baut doch noch ein bisschen an seiner Mauer weiter. Vermutlich macht ihm Rohstoff- und Geldmangel zu schaffen [Bild 1].

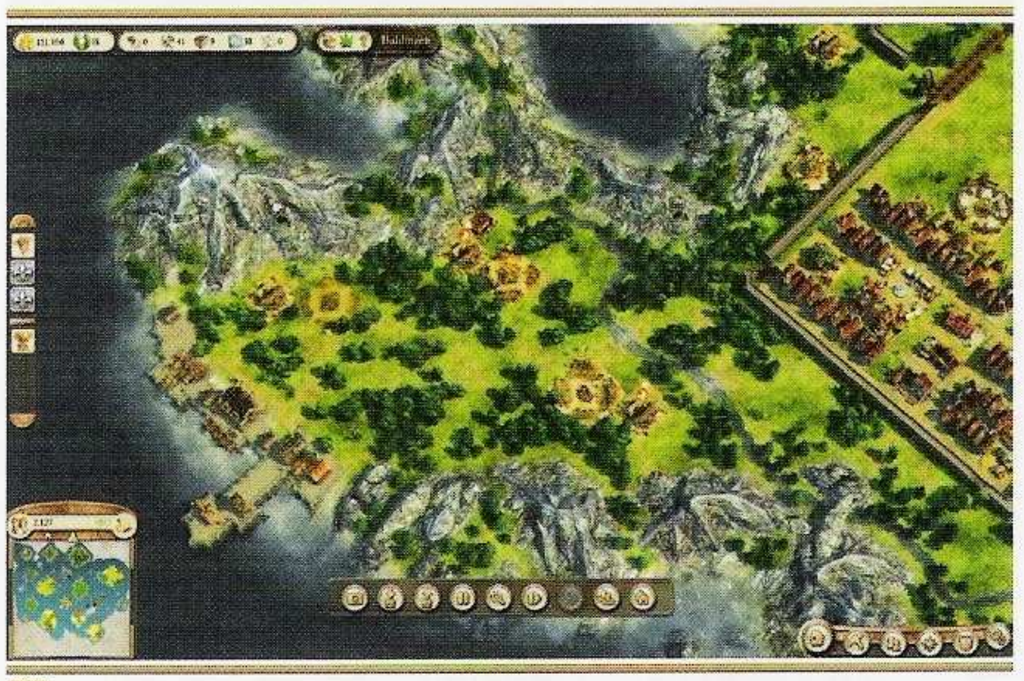
1 *Von Sir Gavins Heerlagern ist nichts zu sehen, und viel Gegenwehr ist jetzt nicht mehr zu erwarten*

16 Wir haben unsere Trutzburg in ein Kontor umgewandelt und den Norden und Osten der Insel eingenommen. Ein Zimmermannshaus repariert den eroberten Bergfried, obwohl Sir Gavins Heerlager verschwunden bleiben – vielleicht hat er sie aus Geldnot aufgelöst. Die verbleibende Siedlung mit den Patrizierhäusern möchten wir gern übernehmen. Dazu müssen wir erst den Wachturm und das Torhaus beseitigen, die sonst auf den eroberten Marktplatz feuern würden. Viel Platz ist zwischen Mauern, Fluss und Felsen leider nicht [Bild 2].

2 *Die letzten Hindernisse sind das Torhaus und der Wachturm, die für unsere großen Einheiten ungünstig liegen.*

3 *Der Weg an geeignete Angriffspositionen ist schmerzlich, aber jetzt haben wir das Torhaus im Griff.*

17 Der Wachturm kann auf unsere Einheiten schießen, bevor sie kampfbereit sind, aber gegen zwei Große Heerlager und eine Trebuchetstellung hat er keine Chance. Wir beschleunigen das Spiel, weil unsere Einheiten gegen Türme eine ganze Weile brauchen, ohne viel Schaden einzustecken. Anschließend ist das Torhaus an der Reihe: Mit einiger Mühe können wir beide Heerlager und zwei Trebuchets so platzieren, dass ihnen ein Angriff möglich ist [Bild 3], doch auf dem Fußmarsch dorthin kassieren sie schon Schaden. Auf den Verlust des Wachturms hat Sir Gavin schnell reagiert und die Lücke in der Mauer geschlossen.



4 *Unser Eroberungsfeldzug ist fast vorbei – nun sichern wir uns noch das letzte Restchen der Insel.*

18 Nachdem das Torhaus beseitigt ist, nehmen wir den nunmehr unbedrohten Marktplatz ein und kümmern uns darum, unsere neu hinzugewonnen Patrizier zu versorgen. Der Rest ist trotz des Hafenwehrturms Formsache: Wir erobern die verbleibenden Markthäuser [Bild 4] und starten mit allen Einheiten einen Angriff auf den Hafen. Sir Gavin hat dem nichts mehr entgegenzusetzen. Er gibt nicht auf, weil er auf einer südlichen Insel noch eine florierende Siedlung besitzt, aber vom Verlust seiner nördlichen Hauptinsel wird er sich nicht mehr erholen.

Möglicherweise hätten wir in dieser Situation auch schon mit 2 Trebuchetstellungen, einem Großen und einem Kleinen Heerlager Erfolg gehabt, aber es wäre auf jeden Fall enger geworden. Gegen aggressivere Computerspieler ist es schwieriger, überhaupt eine zahlenmäßige Überlegenheit zu erreichen, und mit einem zweiten Computerspieler hätten wir uns noch besser überlegen müssen, ob wir unsere eigene Hauptinsel so schlecht verteidigt lassen. Die hier gezeigte Vorgehensweise wird also sicher nicht in jeder Partie funktionieren, aber sie kann Ihnen Anhaltspunkte für die Planung Ihrer eigenen Eroberungen geben.

Adlige

Mit dem Aufstieg von Patriziern zu Adligen haben Sie die anspruchsvollste Zivilisationsstufe erreicht. Adlige erwarten, dass sie mit aufwändig herzustellenden Waren versorgt werden, aber sie zahlen auch kräftig Steuern, wenn man auf ihre Bedürfnisse eingeht, und sie vergrößern die Auswahl an Gebäuden, Schiffen, Waren, Errungenschaften und Items.

Viel von dem, was Adlige freischalten, ist bereits in den vorigen Abschnitten mit erklärt worden, damit Informationen nicht auseinander gerissen werden, sondern gebündelt an einer Stelle des Buches zur Verfügung stehen. So ermöglicht die Produktion von Kriegsmaschinen und Kanonen den Bau der besten bewaffneten Schiffe (siehe „Schiffsbau und Schiffsrouten“ sowie „Kämpfe auf See“) und von aktiven Militärgebäuden, die per Fernkampf angreifen (siehe „Kämpfe an Land“). Weitere Aufträge werden verfügbar (siehe „Aufträge“), und in den Kontoren der neutralen Spieler können Sie die teuersten, potenziell besten Items erwerben (eine vollständige Liste aller Items finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen“).

Adlige haben eine längere Liste von Grundbedürfnissen als jede andere Zivilisationsstufe (siehe „Der Aufstieg von Wohnhäusern“) und entwickeln neue Bedürfnisse, je mehr von ihnen in Ihrer Siedlung wohnen. Die Waren, die auf dem Weg zum Stadtstatus „Metropole“ (ab 4000 Adligen) verlangt werden, tragen auch die Bezeichnung „Metropolenwaren“. Adlige verlangen erst nach Fleisch, dann wollen sie Pelzmäntel, Wein, Brillen, Kerzenhalter und Brokatgewänder [Bild 5].

Für die Herstellung der Metropolenwaren sind 5-7 Produktionsschritte erforderlich; damit stellen sie die am aufwändigsten zu erzeugende Warengruppe dar. Diagramme aller zugehörigen Produktionsketten finden Sie im Abschnitt „Komplexe Produktionsketten“. Für viele der neuen Waren können Sie Zweige bestehender Ketten mitbenutzen, aber sie machen auch mehr Handel zwischen Orient und Okzident erforderlich, da das nun benötigte Kupfer- und Golderz nur im Orient abgebaut werden kann.

Der Aufbau eines mehrere Inseln umfassenden Produktions- und Transportnetzes zur Versorgung von ausgedehnten Siedlungen mit mehreren tausend Einwohnern gehört zu den Herausforderungen, die erfahrene Spieler im fortgeschrittenen Spielablauf erwarten. Eine andere und neuartige Herausforderung ist der Bau von Monumenten, den teuersten und größten Bauwerken in ANNO 1404.

5 *Das hat man davon, wenn man seine Adligen verwöhnt: Sie verlangen nach neuen Waren.*

Monumente

Für die meisten Gebäude müssen Sie nur genug Geld und Baumaterial haben, um sie an jedem geeigneten Bauplatz sofort errichten zu können. Es vergeht keine Zeit beim Bauen, und Sie können die Funktion des Gebäudes augenblicklich nutzen. Bei den drei Monumenten von ANNO 1404 ist das anders: Sie werden in mehreren Baustufen errichtet, und das Bauen kostet neben enormen Mengen an Geld und Baumaterial auch viel Zeit.

Die drei Monumente, die Sie bauen können, sind der Kaiserdom, die Sultansmoschee und die Speicherstadt. Während die Speicherstadt und der Kaiserdom durch eine große Zahl von Adligen verfügbar werden, ermöglicht eine große Zahl von Gesandten den Bau der Sultansmoschee. Der Kaiserdom und die Sultansmoschee haben eine ähnliche Funktion, die kleinere und weniger aufwändige Speicherstadt dient dagegen einem anderen Zweck. Der Bau aller drei Monumente geschieht jedoch auf ganz ähnliche Weise.

Zuerst wird das Fundament gelegt, das bei allen Monumenten die erste Baustufe darstellt. Es ist im Gegensatz zu den folgenden Baustufen

sofort fertig, und für seinen Bau ist viel Geld erforderlich. Dadurch wird zunächst nur eine große und im Unterhalt teure Baustelle eingerichtet. Wenn Sie die Baustelle anklicken, können Sie mit dem Bau der folgenden Stufe beginnen bzw. diesen fortsetzen [Bild 1].
In der oberen Leiste des Monument-Fensters zeigen Ihnen farbig gefüllte oder leere Plätze an, wie viele Baustufen abgeschlossen sind und wie viele noch ausstehen. Da das Fundament als erste Baustufe existieren muss, bevor es überhaupt eine Baustelle gibt, die Sie anklicken können, ist der erste Platz dieser Leiste immer ausgefüllt. Darunter werden die benötigten Baumaterialien angezeigt und wie viel davon derzeit auf der Baustelle eingelagert ist.
Auf dem Zahnrad sehen Sie, wie produktiv aktuell auf der Baustelle gearbeitet wird. Beachten Sie, dass die Prozentzahl nicht angibt, wie weit Sie den Bau der aktuellen Stufe abgeschlossen haben! Wenn Sie die Baustelle stilllegen, fällt der Produktivitätswert auf 0%, bei ausreichender Versorgung mit den benötigten Materialien steigt er auf 100%. Später auftretende Engpässe können den Wert wieder senken, genau wie bei weiterverarbeitenden Gebäuden, denen es an Ausgangswaren mangelt. Rechts neben dem Zahnrad füllt sich eine Säule farbig, je weiter Sie mit der aktuellen Baustufe voranschreiten. Die römische Ziffer darauf gibt an, um die wievielte Stufe es sich handelt. Die Baufortschritte gehen nicht verloren, wenn Sie die Baustelle stilllegen oder wenn die Produktivität aus Mangel an Baumaterial sinkt.

In der Tabelle „Baukosten von Monumenten“ ist zusammengefasst, welche Waren Sie in welcher Menge für den Bau eines Monuments brauchen. Die Werte werden Ihnen auch angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger in der oberen Leiste über den Platz einer Baustufe halten. Es ist nicht erforderlich, diese Waren gleich zu Beginn des Projekts zu besitzen (außer den Baukosten für das Fundament). Sie können Ihre Lagerbestände auch ergänzen, während an dem Monument gearbeitet wird. Wenn Ihre Produktionsgebäude nicht genug Baumaterial liefern können, dauert der Bau des Monuments allerdings länger – und da bereits die Baustelle hohe Unterhaltskosten verursacht, kann das ins Geld gehen. Bei Stillegung der Baustelle werden die Unterhaltskosten meist halbiert, aber sie sind immer noch beträchtlich. Daher ist es empfehlenswert, entweder schon vor Errichtung des Fundaments große Lagerbestände an Baumaterialien anzulegen oder die für den jeweiligen Bauabschnitt benötigten Produktionsgebäude zusätzlich zu errichten.

1 *Hier kann der unterbrochene Bau des Kaiserdoms fortgesetzt werden soll.*

In der Tabelle „Bedarf an Produktionsgebäuden“ ist angegeben, wie viele Gebäude welcher Art Sie nur für die Baustelle des Monuments brauchen, wenn Sie diese ständig mit Baumaterial versorgen wollen, ohne dass Engpässe auftreten. Außerdem sehen Sie, wie lange die Errichtung jeder Baustufe dauert, wenn die Baustelle stets mit einer Produktivität von 100% arbeitet.

BEDARF AN PRODUKTIONSGEBÄUDEN

Baustufe	Minimale Bauzeit*	Benötigte Produktionsgebäude
Kaiserdom II (Gerüste)	40 Minuten	5 Holzfällerhütten, 2 Werkzeugmachereien
Kaiserdom III (Mauerwerk)	60 Minuten	3 Werkzeugmachereien, 3 Steinmetzhütten
Kaiserdom IV (Fenster)	90 Minuten	4 Werkzeugmachereien, 3 Glasschmelzen
Sultansmoschee II (Gerüste)	30 Minuten	4 Holzfällerhütten, 2 Mosaikmachereien
Sultansmoschee III (Mosaikböden)	60 Minuten	2 Werkzeugmachereien, 3 Mosaikmachereien
Sultansmoschee IV (Fenster)	90 Minuten	3 Glasschmelzen, 3 Mosaikmachereien
Speicherstadt II (Gerüste)	30 Minuten	4 Holzfällerhütten, 2 Werkzeugmachereien
Speicherstadt III (Mauerwerk)	50 Minuten	2 Werkzeugmachereien, 2 Steinmetzhütten

**Für die Kampagne sind die Bauzeiten zum Teil verkürzt worden.*

BAUKOSTEN VON MONUMENTEN

Baustufe								(stillgelegt)
Kaiserdom I (Fundament)	50000	80	40	100	0	0	500	250
Kaiserdom II (Gerüste)	0	300	160	0	0	0	600	300
Kaiserdom III (Mauerwerk)	0	0	360	540	0	0	750	475
Kaiserdom IV (Fenster)	0	0	720	0	270	0	1000	/
Kaiserdom gesamt	50000	380	1280	640	270	0	/	/
Sultansmoschee I (Fundament)	50000	40	80	0	0	100	300	150
Sultansmoschee II (Gerüste)	0	180	0	0	0	144	350	175
Sultansmoschee III (Mosaikböden)	0	0	240	0	0	432	400	200
Sultansmoschee IV (Fenster)	0	0	0	0	270	648	500	/
Sultansmoschee gesamt	50000	220	320	0	270	1324	/	/
Speicherstadt I (Fundament)	25180	40	20	59	0	0	200	100
Speicherstadt II (Gerüste)	0	180	120	0	0	0	200	100
Speicherstadt III (Mauerwerk)	0	0	200	300	0	0	150	/
Speicherstadt gesamt	25180	220	340	359	0	0	/	/

Natürlich ist die Errichtung eines Monuments auch mit weniger Produktionsgebäuden möglich – sie dauert dann eben länger, falls Sie nicht bereits viel Baumaterial angehäuft haben. Wenn Sie ein Monument unvorbereitet zu errichten beginnen, kann es schnell passieren, dass Ihnen das Baumaterial ausgeht. Bedenken Sie, dass die Monumente der Weltgeschichte nicht einfach „nebenbei" errichtet wurden, sondern dass es sich um gewaltige Projekte handelte, denen sehr viel Aufmerksamkeit gewidmet wurde und bei denen Ressourcenmangel oft genug zu Verzögerungen führte. In ANNO 1404 sind die Monumente zwar nicht ganz so einmalig, denn man kann mehrere eines Typs bauen, doch beim Bau wird es durch den hohen Warenbedarf eventuell zu ähnlichen Schwierigkeiten kommen, die Ihre Aufmerksamkeit erfordern.

Wer nicht nur daran denkt, dass seine Siedlung durch den Bau eines Monuments einen eindrucksvolleren Anblick bietet, der wird sich fragen, welche Wirkung für den hohen Aufwand und die enormen Baukosten zu erwarten ist. Wenn Sie ein Monument bauen, mehrt das Ihren Ruhm: Ein Kaiserdom und eine Sultansmoschee bringen Ihnen je 1000 Punkte Ruhm ein, eine Speicherstadt 500 Punkte. Darüber hinaus haben die Monumente je nach Typ besondere Funktionen und Wirkungen.

Die Speicherstadt kann nur im Hafenbereich errichtet werden. Sie vergrößert die Lagerkapazität der Insel um 300 Tonnen – und eignet sich damit auch zur Vorbereitung auf den Bau der anderen beiden Monumente. Außerdem erhöht sie die Bewegungsgeschwindigkeit Ihrer Schiffe um 5% und vergrößert die Kapazität aller Ladekammern um 15 Tonnen. Damit Sie das Fundament der Speicherstadt errichten können, müssen Sie über 950 Adlige verfügen, für die Baustufen II und III sind ebenfalls 950 und 1190 Adlige erforderlich.

Schon das Fundament des Kaiserdoms hat eine Wirkung: Sie können in seinem Einflussbereich Wohnhäuser errichten, ähnlich wie im Einflussbereich eines Marktplatzes, nur dass der Einflussbereich der Kaiserdom-Baustelle viel größer ist. Dafür befriedigt sie das Bedürfnis nach Gemeinschaft nicht, selbst wenn Sie eine Wegverbindung zu den Häusern herstellen. Erst wenn die letzte Baustufe des Kaiserdoms abgeschlossen ist, entfaltet er seine volle Wirkung – er befriedigt dann alle Gebäudebedürfnisse des Okzidents im Einflussbereich. Sie brauchen in diesem Gebiet also keine Marktplätze, Kapellen, Schenken, Kirchen und Schuldtürme mehr. Vorhandene Gebäude dieser Typen können Sie abreißen (sofern sich ihre Wirkung nicht über den Einflussbereich des Kaiserdoms hinaus erstreckt) und den frei werdenden Platz für neue Wohnhäuser nutzen. Das Fundament des Kaiserdoms wird mit 2000 Adligen verfügbar, die weiteren Baustufen mit ebenfalls 2000, 2500 und 3500 Adligen.

Analog zum Fundament des Kaiserdoms ermöglicht das Fundament der Sultansmoschee den Bau von Nomadenhütten, ohne das Bedürfnis nach Gemeinschaft zu stillen. Durch den Abschluss der letzten Baustufe werden im Einflussbereich alle Gebäudebedürfnisse des Orients abgedeckt: Basare, Moscheen und Badehäuser sind nicht mehr nötig. Auch hier können Sie vorhandene Gebäude abreißen, um weitere Wohnhäuser zu errichten. Für das Fundament der Sultansmoschee brauchen Sie 1740 Gesandte und den diplomatischen Rang „Vertrauter des Sultans", für die folgenden Baustufen ebenfalls 1740, 3480 und 5240 Gesandte.

Tipp

Dass Sie im Einflussbereich der Fundamente von Kaiserdom und Sultansmoschee Wohnhäuser bauen können, bringt Ihnen nicht viel. Sie können zwar besser abschätzen, wie groß der Einflussbereich ist, aber damit die Häuser nicht verfallen, brauchen Sie weiterhin Marktplätze und Basare, bis das Monument ganz fertig ist. Nachdem das Fundament verfügbar geworden ist, wird es in der Regel jedoch eine ganze Weile dauern, bis Sie die letzte Baustufe freischalten. Bei der Speicherstadt ist der Weg von 950 zu 1190 Adligen noch recht kurz, daher kann es sinnvoll sein, gleich mit dem Bau zu beginnen. Von 2000 zu 3500 Adligen und von 1740 zu 5240 Gesandten müssen Sie hingegen einen weiten Weg zurücklegen. Wenn Sie mit dem Bau von Kaiserdom oder Sultansmoschee beginnen, gleich nachdem die Fundamente verfügbar geworden sind, werden Sie voraussichtlich Baustufen abschließen, bevor die nächsten gebaut werden können. Und während Sie darauf warten, Ihr Projekt fortsetzen zu können, kostet Ihre Baustelle (selbst stillgelegt) viel Unterhalt. Es kann sich daher lohnen, mit dem Bau von Kaiserdom oder Sultansmoschee erst dann zu beginnen, wenn die Voraussetzung für die letzte Baustufe in nicht mehr ganz so weiter Ferne liegt, etwa bei 2800 Adligen 4000 Gesandten.

Wenn Sie die Wirkung von Kaiserdom und Sultansmoschee voll ausnutzen möchten, ist es natürlich nicht sehr effektiv, Ihre halbe Stadt abzureißen, um die Einflussbereiche zu optimieren. Sie können daher von Anfang an Lücken für die Monumente lassen, was allerdings eine sehr gute Planung erfordert, da Sie sich kein Gitter zum Abzählen der verfügbaren Felder dauerhaft einblenden lassen können – nur beim Bauen erscheint im Einflussbereich des neuen Gebäudes ein Gitter. Oder Sie platzieren das Monument gleich auf einer großen freien Fläche Ihrer Insel. Speziell für den Bau können Sie ein neues Markthaus errichten, aus dem die Arbeiter sich das Baumaterial holen. Nach der Fertigstellung des Monuments können Sie dann in seinem Einflussbereich ein neues großes Wohngebiet anlegen. Beachten Sie jedoch, dass sich der Warenbedarf dadurch in kurzer Zeit drastisch erhöhen wird.

Nachdem Sie einen Kaiserdom oder eine Sultansmoschee errichtet haben, kommt der Kaiser bzw. der Sultan als neutraler Spieler in Ihre Partie hinzu. Sie können von den beiden neue, besonders schwierige Aufträge erhalten, die Ihnen besonders viel Ruhm und Dinge aus einer Gruppe hochwertiger Belohnungen einbringen. Auch dies ist also ein Bonus, den Sie durch den Bau eines Monuments erhalten und der das fortgeschrittene Spiel um neue Herausforderungen bereichern kann. Mehr zu Aufträgen erfahren Sie im Abschnitt „Aufträge"; eine Liste aller Aufträge finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen".

In Kampagnenmission 8 können Sie besondere Items bekommen, die den Bau eines Kaiserdoms stark erleichtern. Diese Items sind in den Szenarien und im Endlosspiel nicht verfügbar. Weitere Informationen zu diesen Items erhalten Sie im Kapitel „Die Kampagne". Das Kapitel „Listen und Tabellen" enthält eine vollständige Liste aller Items, die als zufällige Belohnungen auftauchen oder in den Kontoren der neutralen Spieler zum Kauf angeboten werden können.

Für ANNO-Veteranen: Änderungen gegenüber ANNO 1701

Dieser Abschnitt richtet sich an erfahrenere Spieler, die sich bereits mit dem Vorgänger von ANNO 1404, ANNO 1701, auskennen. Im Folgenden werden die Unterschiede zwischen den beiden Spielen näher erläutert.

Die wichtigste Neuerung ist sicherlich die Einführung des zweiten Kulturkreises, des Orients. Die Inseln der Spielwelt können nun nicht mehr nur wie gewohnt von den normalen ANNO-Bewohnern besiedelt werden, sondern auch von orientalischen Nomaden und Gesandten, die ganz eigene Bedürfnisse haben.

Der Aufbau einer orientalischen Siedlung unterscheidet sich deutlich von dem einer westlich geprägten Insel [Bild 1]. Plantagen müssen meist um Bewässerungsanlagen herum errichtet werden, was es schwieriger macht, effiziente Produktionsketten anzulegen – dafür gestaltet sich der Bau der eigentlichen Stadt leichter, denn für die Erfüllung der sozialen Bedürfnisse sind nur wenige Gebäude nötig.

Um auf einer nördlich gelegenen Insel eine florierende Metropole zu errichten, sind zahlreiche Waren aus dem Orient nötig, sodass Sie sich schon früh im Spiel sowohl um eine westliche Siedlung als auch um den Aufbau einer orientalischen Kolonie kümmern müssen. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt „Orient und Okzident".

Die zweite große Neuerung sind die Einführung von Ruhm und Ansehen. Für bestimmte Aktionen, wie etwa das Erfüllen von Aufträgen oder das Erreichen neuer Zivilisationsstufen, erhalten Sie Ruhm. Damit können Sie dann bei drei neutralen Parteien (Lord Northburgh, dem Großwesir und den Korsaren) Items für Ihre Siedlungen und Schiffe kaufen oder aber Errungenschaften wie größere Handelsflotten und stärkere Schiffe freischalten. Eine Besonderheit sind die Geschenke für den Orient, die Ihnen Lord Northburgh anbietet. Bringen Sie sie zum Kontor des Großwesirs, steigert das Ihr Ansehen im Orient, wodurch neue orientalische Gebäude freigeschaltet werden.

Das Ruhmsystem ersetzt die Forschung aus ANNO 1701. Alles Weitere dazu finden Sie im Abschnitt „Ruhm und Ansehen".

Neu ist ebenfalls, dass nicht mehr alle Wohnhäuser auf die höchste Stufe aufgewertet werden können. Sind alle Bedürfnisse einer Zivilisationsstufe erfüllt, steigen die Häuser zwar wie gewohnt auf – je höher die Zivilisationsstufe, desto größer ist jedoch der Anteil der Häuser, die nicht aufgewertet werden können [Bild 2]. Um eine Stadt mit einigen tausend Adligen zu errichten, ist also ein Unterbau aus Patriziern, Bürgern und Bauern nötig.

Auch die Bedürfnisse der Bewohner haben sich gegenüber ANNO 1701 verändert. So haben sie zwar wie gewohnt ein Bedürfnis nach Nahrung, das sich aber auf den höheren Zivilisationsstufen noch in Unterbedürfnisse unterteilt. Bauern verlangen beispielsweise nur nach Fisch, während Patrizier bereits Fisch, Gewürze und Brot benötigen. Dadurch erhöht sich die Komplexität des Spiels auf höheren Zivilisationsstufen, da sehr viele verschiedene Produktionsketten nötig sind.

Eine weitere Neuerung sind die Kämpfe an Land. So werden nicht wie früher einzelne Einheiten gebaut, sondern ganze Heerlager, die Sie dann auf den Inseln verlegen [Bild 3]. Daher sind weniger „Einheiten" zu verwalten, was die Kämpfe deutlich übersichtlicher und weniger hektisch macht und Ihnen neue strategische Möglichkeiten eröffnet. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt „Kämpfe an Land".

1 *Eine blühende orientalische Siedlung.*

2 *Eine große Stadt mit verschiedenen sozialen Schichten.*

3 *Eine Schlacht mit mehreren Heerlagern.*

Ebenfalls ganz neu sind die Monumentalbauten, von denen es drei Stück gibt: Kaiserdom, Sultansmoschee und Speicherstadt [Bild 4, 5 und 6]. An diese Bauvorhaben können Sie sich erst wagen, wenn Sie über eine blühende Stadt verfügen, da sie Unmengen an Baumaterial verschlingen und immense Kosten verursachen. So ist auch in der späten Phase eines Endlosspiels noch für Herausforderungen gesorgt, zumal Sie die Errichtung der Bauten als Siegbedingung festlegen können. Mehr dazu im Abschnitt „Monumente".

Auch die Fruchtbarkeiten der Inseln und die Verfügbarkeit von Rohstoffen haben sich geändert. Die Inseln besitzen zwar wie gewohnt bestimmte Fruchtbarkeiten, doch ist eine davon variabel. Das bedeutet, dass Sie bei Lord Northburgh oder beim Großwesir für Ruhm Saatgut erwerben und so eine der Fruchtbarkeiten Ihrer Insel selbst bestimmen können. Das macht Sie flexibler, denn sollte Ihnen einmal ein Computergegner eine Insel mit einer bestimmten Fruchtbarkeit wegschnappen, können Sie sich mit dem Saatgut behelfen und müssen es nicht auf eine Konfrontation mit dem Konkurrenten ankommen lassen.

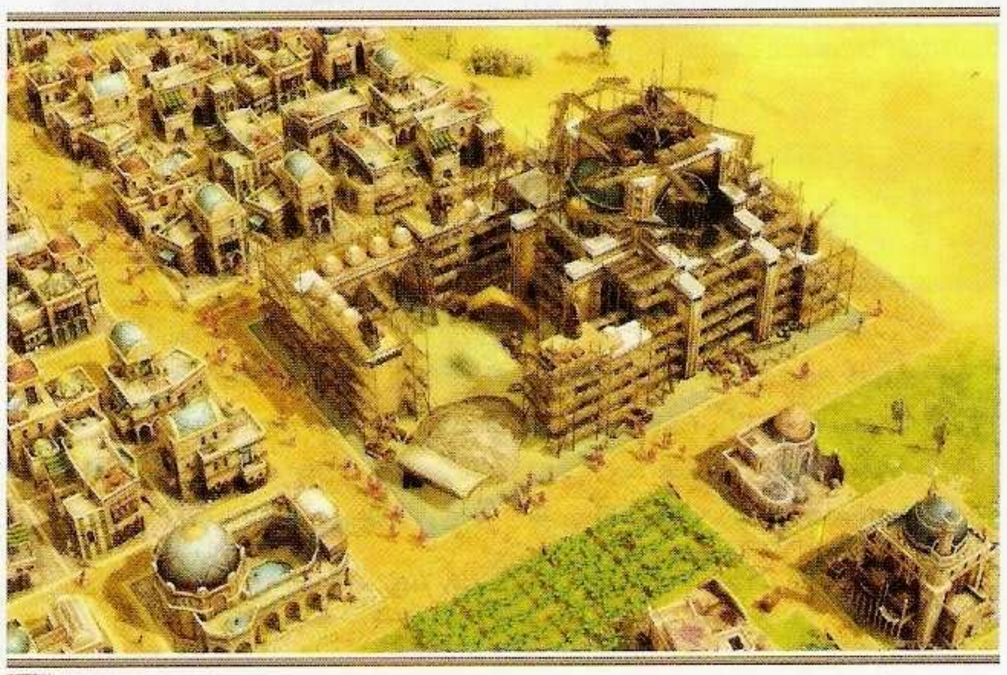
Bei den Rohstoffquellen wird nicht wie früher zwischen begrenzten und unendlichen Vorkommen unterschieden. In ANNO 1404 sind alle Rohstoffquellen begrenzt, allerdings lässt sich der Vorrat durch die Zahlung eines Geldbetrags wieder auffüllen. Haben Sie also ein gutes Finanzpolster, müssen Sie sich keine Gedanken machen, dass die Rohstoffvorkommen Ihrer Inseln einmal versiegen werden.

Die Inseln unterscheiden sich außerdem durch die dort ansässigen neutralen Kräfte. Auf manchen Inseln finden Sie Gebäude wie die Karawanserei oder die Raubritterburg, die Ihnen bestimmte Vorteile bringen, wenn Sie sie per Straße an Ihre Siedlung anbinden. So können Sie beim Bergkloster beispielsweise Waren kaufen [Bild 7], der Alte Baum schützt Ihre Siedlung vor der Pest, wenn Sie die Hexen dort mit Waren versorgen [Bild 8].

Zu guter Letzt wären noch die Höfe und Plantagen zu erwähnen. Sie haben zwar wie früher einen bestimmten Einflussbereich, es wird aber nur ein Teil davon benötigt, um eine Produktivität von 100% zu erreichen. Bei jeder Plantage werden, entweder von Hand oder automatisch, einige Felder platziert. Solange die nötige Zahl an Feldern angelegt wird und sich diese auch im Einflussbereich der Plantage befinden, arbeitet sie effektiv.

So lassen sich die Wege bei Produktionsketten verkürzen und die Produktion insgesamt effizienter gestalten, außerdem können Plantagen besser an die Umgebung angepasst werden, was Platz spart und außerdem ein natürlicheres Bild ergibt [Bild 9]. Näheres dazu im Abschnitt „Platz sparendes Gruppieren von Feldern und Gebäuden".

4 *Die erste Bauphase des Kaiserdoms.*



5 *Eine weit fortgeschrittene Sultansmoschee.*

6 *Die fertige Speicherstadt.*

7 *Bruder Hilarius verkauft Ihnen Waren.*

8 *Die Hexen des Alten Baums schützen Ihre Stadt vor Krankheiten.*

9 *Einige Hanfplantagen und Webstuben.*

Allgemeine Tipps und Tricks

In diesem Teil des Buches finden Sie Hinweise und Anregungen zu Aspekten von ANNO 1404, die Ihnen auffallen dürften, wenn Sie bereits mit den Grundlagen vertraut sind. Wie können Sie Ihre Inseln noch effizienter besiedeln? Wie sparen Sie einerseits Geld und verdienen andererseits mehr? Und welche Optionen bieten Ihnen eigentlich die neutralen Parteien des Spiels? Diesen und weiteren Fragen gehen wir hier auf den Grund.

Durch dichte Bebauung Ihrer Inseln und kompaktes Gruppieren von Gebäuden können Sie mehr Gebäude im Einflussbereich Ihrer Marktplätze, Markthäuser und Kontore unterbringen und brauchen dadurch weniger Handelsgebäude. Je besser Sie den Platz einer Insel nutzen, desto weniger neue Inseln müssen Sie besiedeln, um auf dieselbe Einwohnerzahl oder die gleiche Menge produzierter Waren zu kommen. Kurze Wege machen weniger Marktkarren erforderlich und lassen mehr Platz für Gebäude. Eine optimal versorgte Bevölkerung zahlt mehr Steuern, die Sie in einen schnelleren Aufbau oder in Ihr Militär investieren können.

ANNO 1404 lässt Ihnen sehr viele Freiheiten, was die Besiedlung Ihrer Inseln angeht. Es ist keineswegs erforderlich, Ihren Spielstil mit den Tipps dieses Abschnitts zu optimieren – Sie können auch eine besonders prunkvolle Stadt mit großen Plätzen und zahlreichen Ziergebäuden bauen, einfach weil es Spaß macht. Die hier vorgestellten Spiel- und Bauweisen erleichtern es jedoch vor allem auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer", mit den Gegnern mitzuhalten und sie zu überflügeln.

Platz sparendes Gruppieren von Feldern und Gebäuden

Wenn Sie bequem sind und genug Bauplatz haben, können Sie die Felder von Produktionsgebäuden mit einem Klick auf die Gießkanne („Anbauen") vom Spiel anlegen lassen. Das geht schnell und hat immer zur Folge, dass Platz für einen Weganschluss frei bleibt. Allerdings wird dabei meist Platz verschwendet, den Sie mit der Option „Felder anlegen" (dem Zaun-Symbol in der oberen Leiste) vielleicht einsparen und anderweitig nutzen können. Produktionsgebäude von Zwischenwaren müssen auch nicht immer an Markthäuser angeschlossen werden, weil die Gesellen in den weiterverarbeitenden Betrieben Zwischenwaren von Zulieferern im Einflussbereich abholen – querfeldein und ohne Straße.

Da in ANNO 1404 landwirtschaftliche Gebäude immer nur einen Teil ihres Einflussbereichs benötigen, ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten zur optimalen Nutzung des Bauplatzes auf Ihren Inseln. Außerdem können Sie so die Wege innerhalb der Produktionsketten kurz halten und für maximale Effizienz sorgen.

Es gibt hier natürlich nicht nur eine „richtige" Strategie, denn Sie werden Ihre Produktionsketten immer an gewisse Gegebenheiten Ihrer Insel anpassen müssen – sei es der Verlauf eines Flusses oder Gebirges, das Vorkommen eines bestimmten Rohstoffs oder auch der Verlauf Ihrer eigentlichen Siedlung. Dennoch gibt es einige grundlegende Tipps, die Sie beachten sollten.

So ist es vorteilhaft, die Gebäude, die die Endwaren herstellen, möglichst nah ans Markthaus zu setzen, um die Wege für die Marktkarren kurz zu halten. Die Betriebe versorgen sich dann selbst aus den umliegenden Anlagen mit Zwischenwaren, und die Marktkarren können für das Wesentliche eingesetzt werden, den Transport von Endwaren. Sollte eine Zwischenware nicht in der Nähe des zugehörigen Endbetriebs hergestellt werden, müssen Sie außerdem darauf achten, dass sich das Markthaus auch im Einflussbereich des Endbetriebs befindet, damit er mit der Zwischenware versorgt wird.
Auf südlichen Inseln ist es in der Regel sinnvoll, bei Plantagen, die Zwischenwaren herstellen, auf einen Straßenanschluss zu verzichten, da dort das fruchtbare Land knapp ist und Sie es mit den Straßen nur unnötig verschwenden würden. Haben Sie die Aufträge in den Spieleinstellungen aktiviert, sollten Sie aber doch zumindest einen Betrieb für Zwischenwaren mit einem Markthaus verbinden, da diese Materialien gelegentlich für Aufträge nötig sind.

Eine Besonderheit sind die Norias, da Plantagen nur in ihrer direkten Umgebung maximale Produktivität erreichen. Versuchen Sie also, möglichst viele Felder nahe der Noria zu platzieren – die Betriebe selbst können dann etwas weiter außen liegen. Den äußeren begrünten Bereich sollten Sie im Normalfall nicht nutzen, da dort die Produktivität so niedrig ist, dass eine effiziente Versorgung einer Produktionskette unmöglich wird.

Natürlich kann man aber nicht nur bei den Produktionsgebäuden für Effizienz sorgen, auch beim Anlegen der Stadt gibt es durch die verschiedenen Einflussbereiche der öffentlichen Gebäude einiges zu beachten.
Im Folgenden wollen wir nun auf einzelne Produktionsgebäude und –ketten sowie den Aufbau der Stadt eingehen.

Bier

Die Bierproduktion wird ab 510 Patriziern freigeschaltet. Für eine effiziente Kette benötigen Sie je eine Weizenfarm, ein Klostergarten und eine Klosterbrauerei.
Da die Felder des Klostergartens sehr klein sind, lässt sich die Bierproduktion hervorragend an die Umgebung anpassen. Bei ausreichendem Baugrund kann sie aber auch Platz sparend entlang eines Weges errichtet werden [Bild 1].

Brot

Brot kann mit Erreichen der Zivilisationsstufe der Patrizier hergestellt werden. Um eine Produktionskette effizient zu betreiben, sind zwei Weizenfarmen, eine Mühle und ein Backhaus notwendig.

1 *Die ausgelagerte Bierproduktion einer wachsenden Patrizierstadt.*

Die Felder der Weizenfarm sind groß, der Einflussbereich des Gebäudes ist aber relativ klein, daher ist es nicht ganz leicht, eine günstige Anordnung zu finden. Machen Sie sich die Tatsache zunutze, dass sich Felder nicht vollständig im Einflussbereich der Farm befinden müssen, das erleichtert ihre Positionierung oftmals erheblich.

In den folgenden Beispielen wurden einmal alle Gebäude ans Straßennetz angebunden [Bild 2], einmal wurde bei den Weizenfarmen auf einen Anschluss verzichtet [Bild 3]. Der Platzbedarf unterscheidet sich nur unwesentlich, allerdings ist die Variante „ohne Wege“ kompakter, außerdem liegen die Backhäuser, die von den Karren vornehmlich bedient werden sollen, näher am Markthaus.

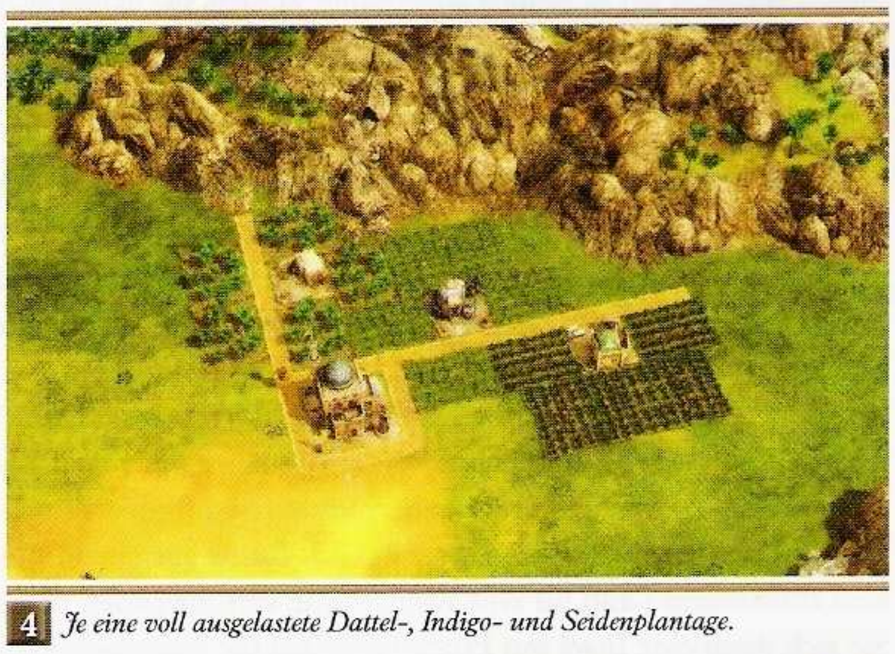
2 *Sechs Produktionsketten für Brot mit vollständigem Weganschluss.*

3 *Dieselben Produktionsgebäude ohne Weganschluss für die Farmen.*

Datteln/Indigo/Seide

Dattelplantagen können mit Erreichen des ersten diplomatischen Ranges gebaut werden, für Indigo- und Seidenplantagen sind 295 Nomaden und der zweite diplomatische Rang nötig.
Indigo und Seide werden hier nur aufgeführt, da Sie sie für die Herstellung von Büchern und Brokatgewändern benötigen und sich die Produktionsketten für diese Waren häufig nicht an einem Ort zusammenführen lassen, sodass Seide bzw. Indigo eingelagert werden müssen.

Dattel-, Indigo- und Seidenplantagen unterscheiden sich vom Platzbedarf her nicht und lassen sich aufgrund der Größe ihrer Felder gut entlang eines Weges anordnen [Bild 4]. Dabei können die Felder entweder auf einer Seite oder auf beiden Seiten des Wegs platziert werden.



4 *Je eine voll ausgelastete Dattel-, Indigo- und Seidenplantage.*

Duftwasser

Duftwasser kann erst ab 2600 Gesandten und dem fünften diplomatischen Rang produziert werden. Um eine Duftmischerei auszulasten, sind drei Rosenzüchtereien nötig.
Aufgrund der hohen Zahl der für die Rosenzüchterei benötigten Felder und des auf Südinseln meist knappen fruchtbaren Lands sollten Sie in der Regel darauf verzichten, die Züchtereien ans Straßennetz anzuschließen – auch wenn es natürlich möglich ist [Bild 5].

Die Produktionskette ist zwar nicht sonderlich komplex, allerdings werden Sie, wenn sie verfügbar wird, gleich mehrere anlegen müssen, um das Bedürfnis Ihrer Gesandten zu erfüllen. Da Rosen aber oft nur auf sehr kleinen Inseln gedeihen, müssen Sie sich den Bauplatz besonders gut einteilen.

5 *Ein echter Glücksfall – eine große Insel, auf der Rosen wachsen.*

Fleisch

Fleisch kann hergestellt werden, sobald die ersten Adligen in Ihrer Siedlung wohnen. Eine Schlachterei wird von zwei Rinderfarmen bedient, außerdem ist die Hälfte der Produktion einer Saline nötig. Die Felder der Rinderfarm sind groß und es werden gleich fünf Stück davon benötigt, der Einflussradius der Farm ist allerdings auch recht groß, sodass die Platzierung in der Regel relativ leicht vonstatten geht. Versuchen Sie, „hinter" der Farm eine Reihe von drei Felder anzulegen, die anderen beiden Felder setzen Sie dann links und rechts neben das Gebäude. So bildet die Rinderfarm einen kompakten Block, der sich gut entlang einer Straße errichten lässt. Da Rinderfarmen auf allen nördlichen Inseln angelegt werden können, sollten Sie versuchen, Ihre Fleischproduktion in der Nähe eines Solevorkommens zu errichten, sodass keine Waren unnötig von Marktkarren transportiert werden müssen [Bild 1].

1 *Eine Fleischproduktion mit Saline und Rinderfarmen.*

Gewürze

Um eine Gewürzfarm bauen zu können, sind 145 Nomaden und der erste diplomatische Rang nötig. Gewürzfarmen nehmen bei den orientalischen Produktionsgebäuden eine Sonderstellung ein, da sie zwar auf Südinseln errichtet werden müssen, die produzierten Gewürze aber ausschließlich im Okzident gebraucht werden. Mit vier Feldern ist die Gewürzfarm nicht sonderlich schwierig zu platzieren. Im gezeigten Beispiel sehen Sie, wie Sie vier Gewürzfarmen um eine Kleine Noria herum gruppieren und dabei maximale Produktivität erreichen [Bild 2].

2 *Die Gewürzproduktion einer größeren Stadt.*

Kaffee

Die Kaffeeproduktion kann aufgenommen werden, wenn Sie den vierten diplomatischen Rang erreicht haben und Gesandte in Ihrer Stadt leben. Um eine Rösterei auszulasten, sind zwei Kaffeeplantagen nötig.
Die Kaffeeplantage entspricht im Aufbau den meisten anderen orientalischen Plantagen, da sie aber nicht zwingend einen Straßenanschluss benötigt, können Kaffeeplantagen gut in Reihen angeordnet werden, bei denen sich dann die Röstereien, die Sie am Markthaus errichtet haben, mit Bohnen versorgen [Bild 3].

3 *Die Röstereien bedienen sich direkt bei den Plantagen, sodass keine Straßenanbindung erforderlich ist.*

Kerzenhalter

Leben in Ihrer Stadt 3000 Adlige, können Sie mit der Herstellung von Kerzenhaltern beginnen. Dazu werden neben Messing auch Kerzen benötigt, die Sie in Lichtziehereien produzieren. Eine Feinschmiede verbraucht die Produktion von anderthalb Lichtziehereien, eine Lichtzieherei wird von einer Hanfplantage und zwei Imkereien versorgt.
Da es sich hier um eine sehr komplexe Produktionskette handelt, ist eine gewisse Planung unerlässlich. Messing wird aus Kupfer und Kohle gewonnen. Da Kupfervorkommen nur auf Südinseln zu finden sind, sollten Sie das Messing dort produzieren – möglichst mit Kohle aus einem Bergwerk, um kein fruchtbares Land für eine Köhlerhütte verschwenden zu müssen. Suchen Sie sich dann eine Insel mit Fruchtbarkeiten für Bienenstöcke und Hanf und errichten Sie dort die restlichen benötigten Gebäude.
Glücklicherweise sind weder die Imkerei noch die Hanfplantage sonderlich schwierig anzulegen. Beide passen aufgrund der Größe und Anzahl der Felder gut an Wege, die zu den Produktionsstätten am Markthaus führen [Bild 4].

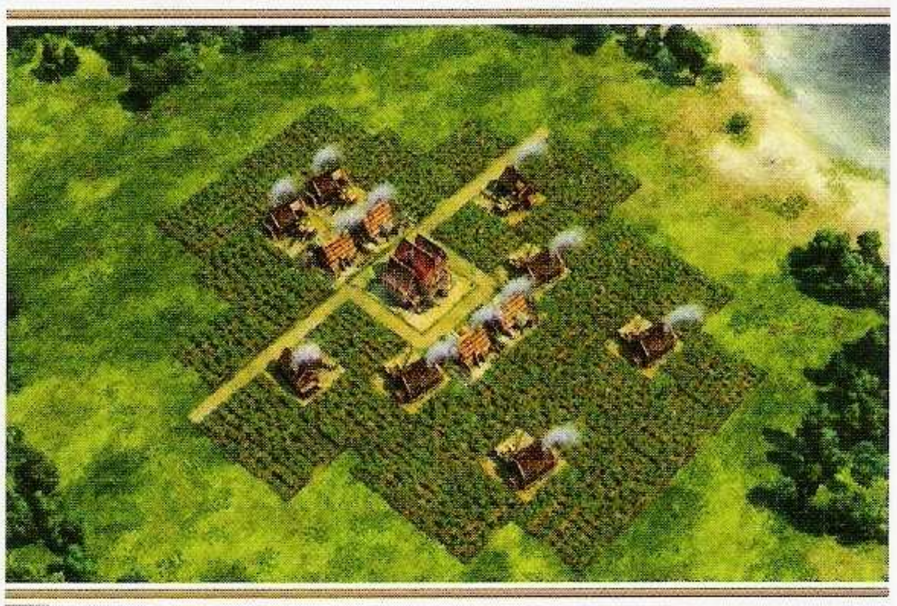
4 *Diese Produktionsgebäude können bei ausreichender Versorgung mit Messing mehrere tausend Adlige versorgen.*

Lederwämser

Die Herstellung von Lederwämsern kann aufgenommen werden, wenn 690 Patrizier in Ihrer Stadt wohnen. Um volle Produktivität zu erreichen, braucht eine Gerberei zwei Schweinezuchten und die Hälfte der Produktion einer Saline. Die Felder der Schweinezuchten sind zwar groß, es werden aber nur vier Stück benötigt. Das größte Problem dürfte sein, einen geeigneten Platz für die Zuchten in der Nähe der Gerberei zu finden, da diese nur auf Flussbauplätzen errichtet werden kann. Das Salz wird sich die Gerberei in der Regel aus dem Markthaus beschaffen, wenn Sie aber auf Ihrer Insel eine Stelle finden, an der Flussbauplatz und Solevorkommen dicht beisammen liegen, sollten Sie das unbedingt ausnutzen [Bild 5].

5 *Leider nur selten zu finden: ein Solevorkommen und zwei Flussbauplätze nah beieinander.*

6 *Vier Produktionsketten für Leinenkutten mit vollständigem Weganschluss.*



7 *Dieselben Produktionsgebäude ohne Weganschluss für einige der Plantagen.*

8 *Auf dieser Insel gibt es einen Flussbauplatz und es gedeihen Mandeln und Zuckerrohr – leider ist sie aber auch sehr klein.*

9 *Die Platzierung von Ziegenfarmen ist aufgrund der großen Felder wenig flexibel.*

Leinenkutten

Webstube und Hanfplantage werden freigeschaltet, sobald die ersten Bürger in Ihre Stadt gezogen sind. Um eine Webstube voll auszulasten, sind zwei Hanfplantagen nötig. Die vier Felder der Hanfplantage lassen sich gut in einer Art Halbkreis um das Gebäude anlegen. So können Sie entweder lange Ketten von Plantagen entlang einer Straße bilden, oder Sie gruppieren je zwei Plantagen um eine Webstube herum. Ein Straßenanschluss für die Hanfplantagen ist in der Regel nicht notwendig, aufgrund der geringen Zahl der Felder lässt er sich aber meist ohne größere Probleme umsetzen.

In den gezeigten Beispielen sehen Sie einmal vier Produktionsketten mit Straßenanschluss für alle Gebäude [Bild 6] und einmal vier Produktionsketten, bei denen einige Plantagen nicht ans Straßennetz angebunden sind [Bild 7]. Der benötigte Bauplatz ist in etwa gleich, einzig die Entfernung der Webstuben zum Markthaus unterscheidet sich.

Marzipan

Wenn es 4360 Gesandte in Ihre Stadt gezogen hat und Sie den sechsten diplomatischen Rang erreicht haben, können Sie mit der Herstellung von Marzipan beginnen. Um eine Zuckerbäckerei auszulasten, sind zwei Zuckerrohrplantagen, eine Zuckermühle und zwei Mandelplantagen notwendig. Eine Südinsel mit Fruchtbarkeiten sowohl für Mandeln als auch für Zuckerrohr werden Sie in der Regel nur finden, wenn Sie entsprechendes Saatgut einsetzen. Das sollten Sie allerdings nur dann tun, wenn die Insel über mindestens einen Flussbauplatz verfügt, da Sie sonst keine Zuckermühle errichten können und die Endproduktion doch wieder auf eine andere Insel auslagern müssten.

Die Zuckerrohrplantagen entsprechen mit ihren fünf Feldern den meisten anderen orientalischen Plantagen und sollten in die Nähe des Flussbauplatzes gesetzt werden, um eine direkte Versorgung der Zuckermühle zu ermöglichen. Mandelplantagen erfordern mit ihren fünf großen Feldern schon eine Menge Bauraum, der auf den Südinseln allerdings normalerweise sehr knapp bemessen ist. Verzichten Sie also auf einen Straßenanschluss der Plantagen, um es sich nicht unnötig schwer zu machen [Bild 8].

Milch

Ziegenfarmen können Sie bauen, wenn 145 Nomaden in Ihrer Siedlung leben und Sie den ersten diplomatischen Rang erreicht haben.

Die Ziegenfarm benötigt zwar lediglich drei Felder, diese sind aber groß, sodass sie sich nicht immer gut platzieren lassen. Ordnen Sie die Ziegenställe in einer Art „L“ um das Farmgebäude, ergibt sich so ein kompakter Block [Bild 9], der sich, ausreichend Platz vorausgesetzt, gut aneinander reihen lässt.

1 *Diese vier Mosthöfe liegen direkt am Markthaus, über die Wege können zusätzliche, weiter außen liegende Höfe angebunden werden.*

2 *Zwei Seilproduktionen, einmal auf einer Straßenseite gruppiert, einmal auf beiden.*

3 *So angeordnet, erreichen die beiden Produktionsketten eine Auslastung von fast 100%.*

Most

Mosthöfe können gebaut werden, sobald Sie über 60 Bauern verfügen. Damit sind sie üblicherweise das erste landwirtschaftliche Gebäude, das Sie errichten, und daher auch nicht sonderlich schwierig anzulegen.

Die vier Felder eines Mosthofs können im Halbkreis um das Gebäude angeordnet werden, sodass sich Mosthöfe problemlos in Kreisen [Bild 1] oder in Ketten entlang von Straßen errichten lassen.

4 *Die Herstellung von Wein erfordert zahlreiche Zwischenwaren.*

Seile

Die Seilerei wird freigeschaltet, sobald 240 Bürger in Ihrer Siedlung leben. Sie benötigt für volle Produktivität lediglich eine Hanfplantage. Da Sie normalerweise nicht mehr als eine Seilerei brauchen werden, bietet es sich oftmals an, die Seilproduktion an Ihr Kontor zu verlagern. Aufgrund der Größe der Seilerei lassen sich die beiden Gebäude als kompakter Block ohne größere Schwierigkeiten entlang einer Straße errichten [Bild 2].

Teppiche

Die Teppichproduktion kann aufgenommen werden, sobald 295 Nomaden in Ihrer Siedlung leben und Sie den zweiten diplomatischen Rang erreicht haben. Zur Auslastung einer Teppichknüpferei sind eine Indigo- und eine Seidenplantage notwendig.
Da die beiden Plantagen vom Aufbau her exakt gleich sind, ist es unerheblich, in welcher Anordnung Sie sie um die Teppichknüpferei gruppieren. Im gezeigten Beispiel sehen Sie zwei Produktionsketten, die um eine Kleine Noria errichtet wurden [Bild 3]. Die Plantagen erreichen so eine nahezu hundertprozentige Produktivität, was für die Knüpfereien aber vollkommen ausreichend ist.

Wein

Wein kann hergestellt werden, sobald 1500 Adlige in Ihrer Stadt wohnen. Um eine Produktivität von exakt 100% zu erreichen, wären sechs Kelterhäuser nötig – so viel Wein brauchen Sie aber nur, wenn Sie eine wahrhaft riesige Stadt errichten. In der Regel werden Sie kleinere Betriebe anlegen, bei denen es bei bestimmten Waren zu Überproduktion kommt. Daher ist es sinnvoll, bei der Weinproduktion bei allen Gebäuden für einen Straßenanschluss zu sorgen.
Das Weingut mit seinen fünf Feldern lässt sich gut entlang von Straßen platzieren; da Sie für die Weinherstellung aber auch Eisen benötigen, kann es lohnend sein, die Produktion in die Nähe eines Eisenvorkommens zu verlagern. In diesem Fall wird es durch die Tatsache, dass Sie neben einer Köhlerhütte zusätzlich noch Holzfällerhütten benötigen, ein ganzes Stück schwieriger, die Felder Platz sparend anzuordnen [Bild 4].

Der Aufbau der Stadt

Beim Errichten Ihrer Siedlung gilt es zunächst zu klären, wie groß die Stadt einmal werden soll. Reichen Ihnen einige hundert Adlige, können Sie die Produktionsgebäude für die Bevölkerung ebenfalls

Entwickler-Tipp
Alexander Müller,
Junior Level Designer
Meine Tipps zum Stadtbau

• Der Platz in der Mitte (11x19) von Bild 5 ist für den späteren Kaiserdom (11x18) gedacht.
• Die freien Plätze bei den Marktplätzen (7x5) sind für den späteren Schuldturm (5x4) gedacht.
• Der Kaiserdom bildet ungefähr das Zentrum der Insel und der späteren Metropole.
• Der Anfangsvorbau (53x43) braucht nicht ausgebaut zu werden, bis man Patrizier erreicht.
• Bauplätze für Zimmermann (3x3) und Medikus (3x3) sind sehr einfach zu finden, da beide Gebäude genauso groß sind wie Wohnhäuser (3x3).
• Feuerwehr (4x3) und Schenke (4x3) sollten sobald möglich direkt nebeneinander gebaut werden. Beide Gebäude besitzen einen ähnlich großen Einflussradius und haben zusammen eine Größe von 8x3, sind dementsprechend fast so groß wie drei nebeneinander stehende Wohnhäuser (3x3).
• Kapellen (5x3) sollten neben Marktplätzen (7x5) errichtet werden. Ausnahmen bilden Randabschnitte der Inseln. Hier müssen für eine Kapelle zwei nebeneinander stehende Wohnhäuser (3x3) abgerissen bzw. der Platz freigehalten werden.
• Kirchen (8x6) können überall gebaut werden, wo der Platz für einen Häuserblock aus 3x2 Wohnhäusern (3x3) vorhanden ist.
• Der Kaiserdom ersetzt fast alle anderen öffentlichen Gebäude (Ausnahmen: Feuerwehr und Medikus).
• Produktionsketten sollten so früh wie möglich ausgelagert werden. Durch den Bau einer Werft und einer Seilerei (240 Bürger) ergibt sich die Möglichkeit, durch weitere Schiffe Handelsrouten von benachbarten Inseln zu errichten und somit die gesamte Produktion auszulagern.
• Bild 6 zeigt einen möglichen Ausbau des Anfangsvorbaus der Stadt. Diese Metropole verfügt über ca. 15200 Einwohner. Davon sind: 5200 Adelige, 4900 Patrizier, 3250 Bürger, 850 Bauern und 1000 Bettler.

5 *Die Stadt*

6 *Die Metropole*

auf der Insel anlegen – wollen Sie aber eine „Metropole“ oder gar eine „Weltstadt“ [Bild 7] bauen, sollten Sie so früh wie möglich die Produktion auf andere Inseln auslagern, da Sie den gesamten Bauplatz für Ihre Stadt brauchen werden.

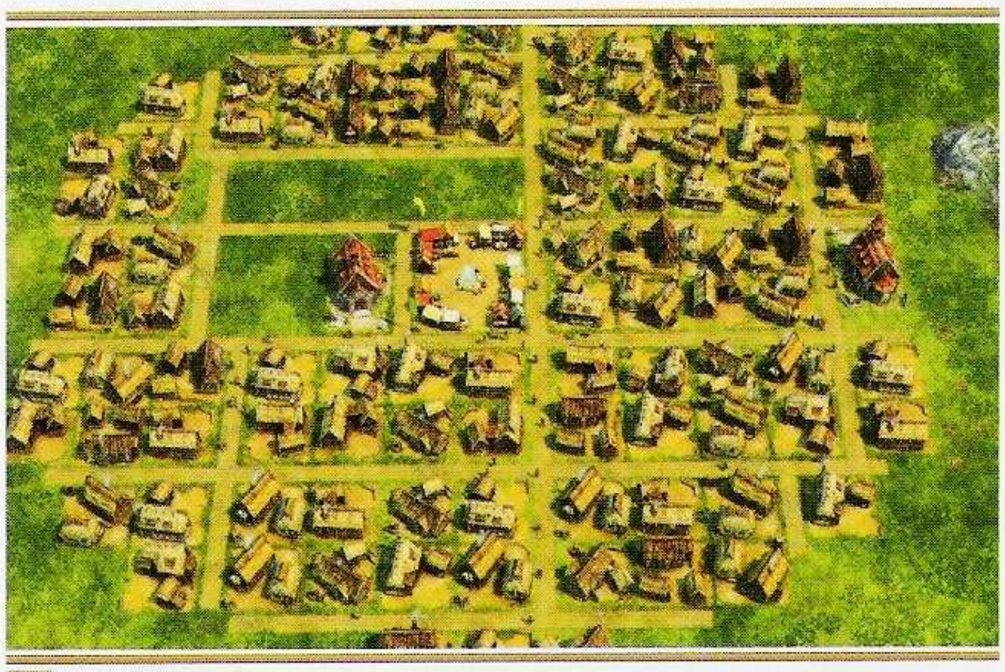
Die Gründung einer Stadt beginnt immer mit dem Bau eines Marktplatzes oder Basars, denn nur im Einflussbereich dieser Gebäude können Wohnhäuser errichtet werden, außerdem befriedigen sie das erste, grundlegende Bedürfnis nach Gemeinschaft. Da die Wohnhäuser in ANNO 1404 nun zwingend einen Straßenanschluss benötigen, ist es in der Regel sinnvoll, sie in Zweierreihen anzulegen – wie lang Sie diese Reihen machen, bleibt Ihnen überlassen, meist sind Blöcke von sechs oder acht Gebäuden aber am praktischsten.
Bevor Sie allerdings damit anfangen, Häuser zu bauen, sollten Sie ein Straßennetz anlegen, bei dem Sie gleich die Bauplätze für die später benötigten öffentlichen Gebäude berücksichtigen.

Beginnen wir mit einer abendländischen Siedlung. Ziehen Sie zunächst eine Straße um Ihren Marktplatz, dann schließen Sie an der

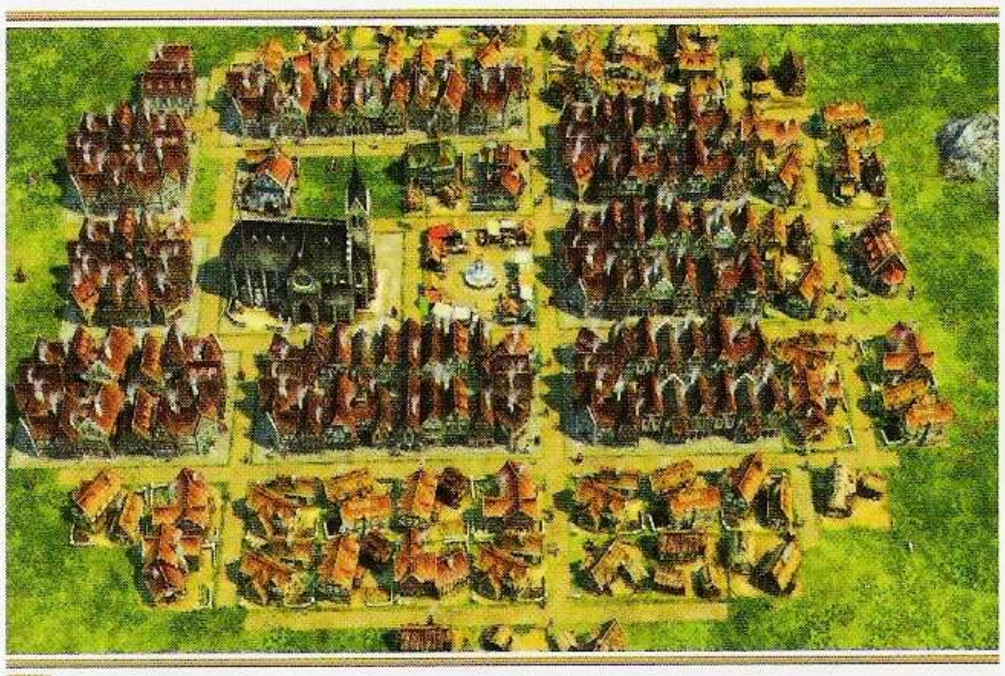
7 *Eine „Weltstadt“ kann schon mal eine ganze Insel in Anspruch nehmen.*

breiten Seite des Marktplatzes einen acht mal sechs Felder großen Bereich mit einer weiteren Straße ein. Danach folgt auf der breiten Seite des eben entstandenen Straßenblocks ein vier mal vierzehn

der großer Bereich. In die so abgetrennten Bauplätze passen Kirche, Schenke, Schuldturm, Feuerwache und ein Armenhaus. Für Zimmermannshaus und Medikus müssen Sie keine besonderen Bereiche anlegen, da diese Gebäude einfach statt eines normalen Wohnhauses platziert werden können.
Da Sie die Kapelle später mit einer Kirche (die das Bedürfnis nach Glaube aller Zivilisationsstufen ausreichend erfüllen kann) ersetzen werden, ist für sie kein spezieller Bauplatz vorgesehen. Errichten Sie sie einfach im acht mal sechs Felder großen Bereich und tauschen Sie sie gegen eine Kirche aus, sobald das möglich ist.



1 *So könnte Ihre erste Siedlung aussehen.*



2 *Weiter kommen Sie ohne einen zweiten Marktplatz nicht.*

3 *Der zweite Marktplatz verschafft Ihnen weiteren Bauraum.*

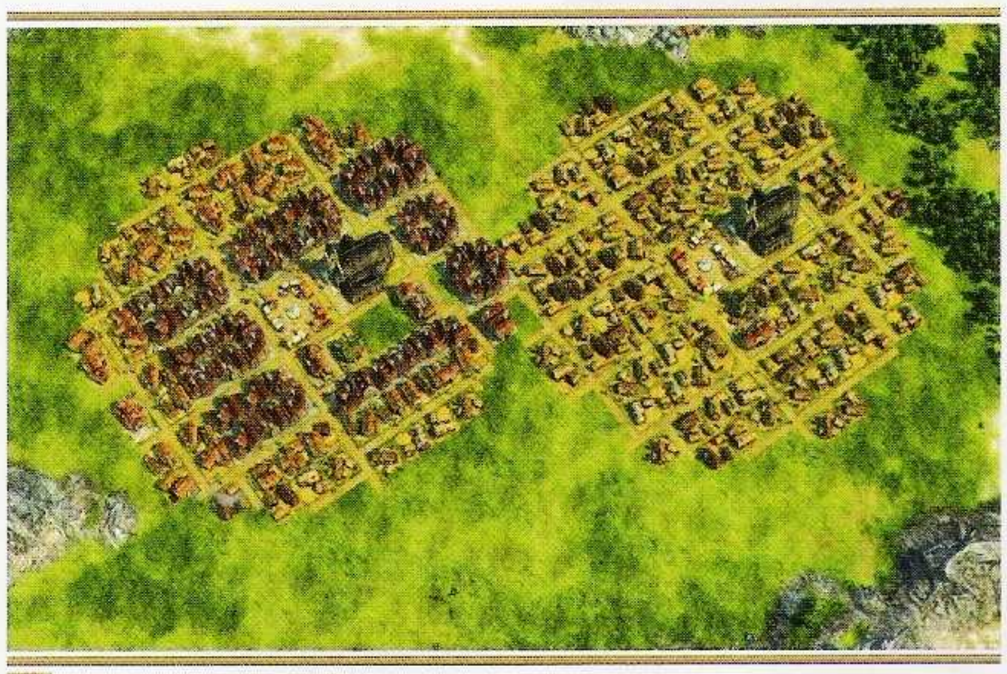
Nun können Sie den restlichen Einflussbereich des Marktplatzes mit Wohnhäusern auffüllen – zuvor errichten Sie aber noch eine zweite Kapelle, wobei Sie darauf achten sollten, dass sich die Einflussbereiche der beiden Gotteshäuser möglichst wenig überschneiden [Bild 1]. Werten Sie die Stadt nach und nach auf, können Sie mit der Hilfe einiger Bettler (die meist nicht lange auf sich warten lassen) auf 1150 Patrizier, 480 Bürger und 120 Bauern kommen [Bild 2].

Um Ihre Bewohner weiter aufsteigen zu lassen, brauchen Sie nun mehr Häuser, und somit einen zweiten Marktplatz, den Sie schräg versetzt zu Ihrem ersten Marktplatz errichten [Bild 3]. So gewinnen Sie ausreichend Bauland hinzu und nutzen noch einen Teil der Einflussbereiche Ihrer öffentlichen Gebäude aus. Es folgen ein Straßennetz, neben dem Marktplatz eine Kirche, eine Feuerwache und eine Schenke [Bild 4] sowie weitere Wohnhäuser [Bild 5]. Werten Sie die aufstiegsbereiten Häuser auf und errichten Sie einen Schuldturm, werden schon bald 1480 Adlige, 1400 Patrizier, 930 Bürger und 256 Bauern in Ihrer Siedlung leben [Bild 6].

Dieser Aufbau ist natürlich nur beispielhaft und soll die Möglichkeiten der Platz sparenden Anordnung von Gebäuden verdeutlichen. Im Spiel selbst werden Sie Ihre Stadt häufig an die Gegebenheiten Ihrer Insel anpassen müssen, vor allem, wenn Sie eine große Siedlung errichten wollen.

So wird es oft dazu kommen, dass sich Einflussbereiche von Gebäuden überschneiden und andere Bereiche gar nicht abgedeckt werden.

4 *Das neue Bauland ist bereit zur Besiedelung.*

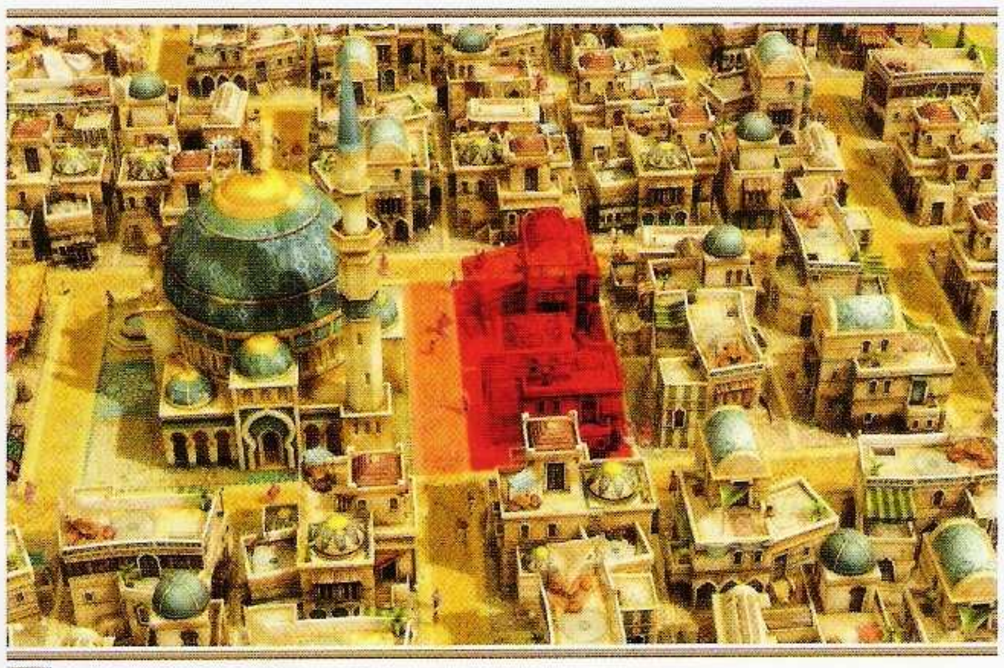


5 *Durch den zweiten Marktplatz verdoppelt sich die Zahl Ihrer Wohnhäuser.*

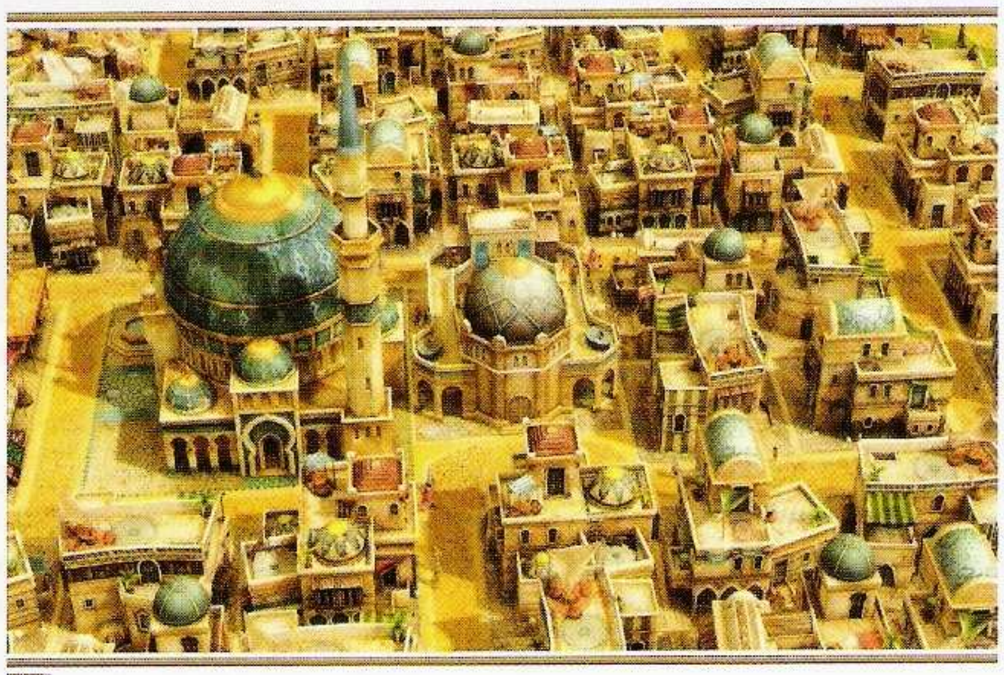
6 *Die fertig aufgewertete Stadt.*

7 *Auch wenn er gut passt, ist der Schuldturm bei den Bürgern fehl am Platz.*

8 *Auf die freie Fläche kommt später einmal die Moschee.*



9 *Entfernen Sie zwei Häuser und die Querstraße ...*



10 *... dann ist Platz für das Badehaus.*

Das ist allerdings auch nicht weiter schlimm, da Sie ja nicht alle Wohnhäuser aufwerten können. Werden beispielsweise einige Ihrer Bürgerhäuser nicht durch Ihre Schenke versorgt, müssen Sie nicht unbedingt eine zweite bauen – das nicht erfüllte Bedürfnis wirkt sich nicht nachteilig auf Ihre Steuereinnahmen aus, und es können selbst bei perfekter Versorgung nicht alle Bürgerhäuser zu Patrizierhäusern ausgebaut werden.

Da die öffentlichen Gebäude fast alle größer sind als Wohnhäuser, lohnt es sich, sie zu Blöcken zusammenzufügen, um sie besser in die Stadt integrieren zu können. Feuerwache und Schenke lassen sich beispielsweise zu einem acht mal drei Felder großen Block kombinieren, der statt drei Wohnhäusern platziert werden kann. Auch Schuldturm, Schenke und Kirche lassen sich gut zu einer acht mal zehn Felder großen Gruppe verbinden.

Sie sollten darüber aber nicht die Notwendigkeit der Gebäude aus den Augen verlieren. Fügen Sie keinen Schuldturm ein, nur weil er gut in die Lücke passt, wenn Sie die Häuser in diesem Bereich ohnehin nur bis zur Stufe „Bürger“ aufwerten wollen [Bild 7].

In orientalischen Siedlungen sind neben dem Basar lediglich zwei weitere Gebäude nötig – die Moschee und das Badehaus. Daher gestaltet sich der Aufbau mit Nomaden und Gesandten deutlich einfacher. Selbst auf eine Feuerwache können Sie verzichten, denn im Orient kann es nur durch Aufstände zu Bränden kommen. Die Pest kann im Orient ebenfalls nicht ausbrechen, Sie brauchen also auch keinen Medikus.

Lassen Sie am Basar einfach eine sechs mal sechs Felder große Fläche frei, auf die später die Moschee kommt [Bild 8]. Das Badehaus hat leider ein etwas ungünstigeres Format, kann aber durch den Abriss von zwei Wohnhäusern und einer Verbindungsstraße [Bild 9] trotzdem relativ leicht nachträglich eingefügt werden [Bild 10].

Ansonsten funktioniert der Aufbau wie von einer Siedlung des Okzidents gewohnt – legen Sie einfach Zweierreihen aus Wohnhäusern an, bis Sie den Einflussbereich des Basars vollständig ausgenutzt haben.

Das Anhalten der Produktion

Normalerweise ist es wünschenswert, dass die Produktion in Ihren Betrieben auf vollen Touren läuft. Es gibt jedoch Fälle, in denen es besser ist, ein oder mehrere Gebäude stillzulegen. Meist hängt das damit zusammen, dass es ohnehin schon Störungen im Produktionsablauf gibt: So zeigt ein weißblaues Ausrufezeichen über Gebäuden an, dass die produzierten Waren nicht abgeholt werden können, weil im inselweiten Lager der Kontore und Markthäuser kein Platz mehr dafür ist [Bild 1]. Das Warensymbol im Gebäudefenster blinkt außerdem rot, um auf diesen Missstand hinzuweisen.

1 *Die blauen Ausrufezeichen über den Fischerhütten zeigen an, dass das inselweite Lager voll ist.*

An einem gelb-roten Ausrufezeichen über dem Gebäude sehen Sie, dass die Produktion aus einem anderen von vier möglichen Gründen unterbrochen wurde: Das Lager des Gebäudes selbst ist voll und die Waren werden nicht abgeholt, weil gerade kein Marktkarren zur Verfügung steht, es fehlt an Ausgangswaren für die Produktion, es besteht keine Wegverbindung zu einem Kontor oder Markthaus oder das Gebäude wird durch ein feindliches Heerlager (der Gesetzlosen oder eines anderen Spielers) bedroht. Die Ursache wird Ihnen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über das Gebäude halten. Akute Geldnot ist ein weiteres Problem, bei dem es hilfreich sein kann, Produktionsgebäude stillzulegen. Die Tabelle „Stilllegen oder nicht?“ gibt Ihnen einen Überblick, welche Probleme sich durch das Stilllegen von Gebäuden bekämpfen lassen und welche Alternativen möglich sind.

STILLLEGEN ODER NICHT?

Symbol	Problem	Stilllegen	Alternativen
!	Inselweites Warenlager ist voll	Sinnvoll, bis die inselweiten Lagerbestände sich verringert haben	Schaffung von mehr Lagerkapazität, Verkauf von Überschüssen
!	Gebäude-Warenlager ist voll und kein Marktkarren zur Abholung verfügbar	Nicht sinnvoll, da es sich meist nur um ein kurzfristiges Problem handelt	Ausbau von Kontoren und Markthäusern, Bau neuer Markthäuser, kürzere Wege, Bau von Steinstraßen
!	Mangel an Ausgangswaren für die Produktion	Sinnvoll, bis neue Ausgangswaren eintreffen – nicht sinnvoll, wenn das Problem nur kurz andauert	Bau neuer Produktionsgebäude für die Ausgangswaren, Optimieren der Transportrouten, Zukauf von Ausgangswaren
!	Keine Straßenanbindung des Gebäudes	Sinnvoll, wenn das inselweite Lager voll mit Endwaren der Kette ist – nicht sinnvoll, wenn der Weg nur vergessen wurde	Herstellen einer Wegverbindung
!	Gebäude wird durch feindliches Heerlager bedroht	Sinnvoll, bis die Bedrohung beseitigt ist	Sofortige Bekämpfung der Feinde, Geldzahlung an die Gesetzlosen
–	Akute Geldnot, rote Bilanz	Sinnvoll, solange die Bevölkerung dadurch nicht unterversorgt ist	Bau neuer Wohnhäuser zur Erhöhung der Einnahmen, Abreißen überflüssiger Produktionsgebäude, Verkauf von Überschüssen

Um ein Gebäude stillzulegen, wählen Sie es aus und klicken Sie im Gebäudefenster auf die Mittelscheibe des Zahnrads, in der die Produktivität angezeigt wird, oder auf das blaue „zZz“-Symbol in der oberen Leiste [Bild 2]. Durch die Stilllegung wird die Produktion angehalten und die Unterhaltskosten werden reduziert, meist um die Hälfte. Wie viel Unterhalt stillgelegte Gebäude noch kosten, können Sie in den Gebäude- und Baukostentabellen des Kapitels „Listen und Tabellen“ nachschlagen. Beachten Sie, dass nur Produktionsgebäude stillgelegt werden können, nicht aber öffentliche Gebäude wie Schenken und Kirchen oder Militärgebäude.

Wenn Sie alle Gebäude eines Typs auf einer Insel gleichzeitig stilllegen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Produktivitätsanzeige oder das „zZz“-Symbol eines der Gebäude. Diese Methode erspart Ihnen langwieriges Suchen und viel Klicken, falls Sie eine bestimmte Ware vorübergehend gar nicht mehr herstellen möchten. Gebäude auf anderen Inseln sind nicht davon betroffen. Ob die Gebäude des betreffenden Typs stillgelegt oder aktiviert werden, richtet sich allein nach dem Arbeitsstatus des ausgewählten Gebäudes. Sie können also auch einzelne Gebäude auf einer Insel bereits stillgelegt haben – nach Umschalt-Linksklick sind entweder alle Gebäude

2 *Mit einem Linksklick auf die Produktivitätsanzeige oder das „zZz" legen Sie die Holzfällerhütte still.*

3 *Die blauen „zZz" über den Mosthöfen zeigen an, dass sie alle stillgelegt sind.*

4 *Wenn Sie nur das Endgebäude einer Bier-Kette ohne Wege stilllegen, bekommen Weizenfarm und Klostergarten Probleme.*

aktiviert oder alle Gebäude deaktiviert [Bild 3]. Es ist nicht so, dass alle stillgelegten Gebäude aktiviert werden und alle aktiven stillgelegt. Besonders nützlich ist das Stilllegen von Gebäuden dann, wenn diese anschließend keinen Unterhalt mehr kosten oder nur noch sehr wenig. In der Übersicht „Kein/kaum Unterhalt bei Stilllegung" sind die Gebäude aufgeführt, auf die das zutrifft. Wie Sie sehen, können Sie die Produktion von Holz und Kohle bei Bedarf ganz abschalten, ohne dass laufende Kosten anfallen. Mit der Weizenfarm und dem Klostergarten sind zwei Bestandteile der Bier-Produktionskette kostenlos abschaltbar, für eine stillgelegte Klosterbrauerei fallen jedoch 15 Goldmünzen Unterhalt an. Die geringen Unterhaltskosten stillgelegter Fischerhütten und Mosthöfe ermöglichen es, viele dieser für die Grundversorgung großer Städte des Okzidents wichtigen Gebäude zu errichten und sie vorübergehend stillzulegen, wenn die Produktion den Bedarf deutlich überschreitet.

KEIN/KAUM UNTERHALT BEI STILLLEGUNG

Keine Unterhaltskosten	Unterhaltskosten 5
Holzfällerhütte, Köhlerhütte, Weizenfarm, Klostergarten, Proviantmagazin*	Fischerhütte, Mosthof, Tongrube, Mandelplantage

**Legt sich nach Erzeugung des Proviants automatisch still*

Beachten Sie, dass teure Gebäude das größte Einsparpotenzial besitzen – wenn Sie knapp bei Kasse sind, können Sie durch das Stilllegen einer Zuckerbäckerei, Kürschnerei oder Seidenweberei mehr Geld sparen als bei allen anderen Gebäuden. Nicht sinnvoll ist diese Art der Kostenreduzierung jedoch, wenn dadurch Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung unbefriedigt bleiben, weil das die Steuereinnahmen senkt.

Für die meisten stillgelegten Gebäude ist immer noch Unterhalt fällig, sie verursachen also Kosten, ohne aktuell einen Nutzen zu haben. Eine bessere Alternative besteht oft darin, die Produktion weiterlaufen zu lassen und die überschüssigen Waren zu verkaufen: So können Sie Gewinn erwirtschaften und sich durch aktiven Handel eventuell sogar Ruhm verdienen. Wenn Sie bei Produktionsketten Wegverbindungen eingespart haben (siehe voriger Abschnitt), sollten Sie nur komplette Ketten stilllegen, da sich die Waren der Zulieferbetriebe sonst in den Gebäuden stapeln und dort nur für fünf Waren Platz ist [Bild 4].

Am sinnvollsten ist das Stilllegen der Produktion bei Gebäuden, deren Waren nicht ständig oder nur in ungünstigen Verhältnissen gebraucht werden: Das betrifft hauptsächlich Baumaterial und Rohstoffe. Sind Ihre Lager etwa randvoll mit Stein, sollten Sie die Steinmetzhütten stilllegen, bis Sie Stein verbraucht haben. Der Verkauf von Stein ist nicht sonderlich lukrativ, weil das Auffüllen eines erschöpften Steinvorkommens mit beträchtlichen Kosten verbunden ist. Auch bei Salz kann es schnell zu vollen Lagern kommen, denn eine Schlachterei, eine Gerberei und eine Kürschnerei verbrauchen je nur die Hälfte oder ein Drittel der Produktion einer Saline. Wenn Sie kein Salz verkaufen möchten, empfiehlt es sich, eine Salz-Kette stillzulegen, bis die Lagerbestände abgenommen haben, und sie dann wieder zu aktivieren.

Stillgelegte Holzfällerhütten und Köhlerhütten kosten keinen Unterhalt, daher können Sie Holz und Kohle in großen Schüben erzeugen: Sie bauen viele Hütten, füllen Ihre Lager und schalten dann alle Gebäude des Typs ab. Wenn die Lagerbestände auf die Hälfte oder ein Drittel abgesunken sind, werfen Sie die Produktion mit Umschalt-Linksklick überall wieder an. Berücksichtigen Sie jedoch, dass die zugehörigen Markthäuser weiterhin Unterhalt kosten und dass Sie auf diese Weise nicht zu viel wertvolles Bauland verschwenden sollten. Werkzeug, Glas und Mosaik

sind deutlich teurer als Holz und Stein, und ein Verkauf dieser Waren ist meist interessanter als das Stilllegen der Produktion.
Wenn Gebäude auf absehbare Zeit nicht produzieren können, etwa weil Gesetzlose auf Ihrer Insel erschienen sind und Sie kein Militär haben, ist es ratsam, sie stillzulegen [Bild 1]. Waren werden dort vorerst ohnehin nicht erzeugt, also können Sie wenigstens die Unterhaltskosten verringern. Sie sollten nur nicht vergessen, die Produktion wieder in Gang zu setzen, sobald die Ursache der Produktionsstörung beseitigt ist.

Spielen Sie mit voller Baukostenrückerstattung, so können Sie die Unterhaltskosten von gerade nicht benötigten Gebäuden auf 0 „senken", indem Sie sie abreißen. Natürlich müssen Sie sie dann wieder aufbauen, wenn Bedarf entsteht; das Ganze ist also zeitaufwändiger als bloßes Stilllegen – und es hat einen leichten Beigeschmack des Schummelns.

1 *Gesetzlose unterbrechen die Produktion bei allen Gebäuden in ihrem Einflussbereich.*

Mangel und Überschuss vermeiden

Bei Ihren ersten Partien werden Sie wahrscheinlich noch kein Gefühl dafür haben, wie viele Gebäude eines Typs Sie brauchen, um Ihre Siedlung optimal zu versorgen. Doch auch erfahrenen Spielern passiert es, dass die Lagerbestände einer Warensorte die Obergrenze erreichen oder auf 0 fallen. Überquellende Lager sind nicht weiter schlimm, aber ineffizient, weil Sie für Produktionsgebäude Unterhalt bezahlen, die Ihnen gar keine Waren liefern können. Warenmangel kann drastischere Folgen haben: Wenn dadurch ein Warenbedürfnis Ihrer Bevölkerung nicht mehr erfüllt ist, wird sie unzufriedener und zahlt weniger Steuern, bei anhaltender Unterversorgung eines Grundbedürfnisses kann es sogar zu Aufständen kommen, und die Einwohner stecken Gebäude in Brand [Bild 2].

Beide Missstände können durch Sofortmaßnahmen abgemildert oder beseitigt werden. Mit dem Stilllegen von Produktionsgebäuden können Sie bei überfüllten Lagern verhindern, dass Sie volle Unterhaltskosten bezahlen müssen, ohne dass Waren erzeugt werden.
Wenn Sie Waren auf ein freies Schiff laden und bei Lord Northburgh oder Großwesir Al Zahir verkaufen, ist wieder Platz in Ihrem Lager, und Sie erhalten Geld und Ruhm.

Bei Warenmangel sollten Sie natürlich Produktionsgebäude der Warensorten errichten, die zu knapp geworden sind. Haben Sie dafür nicht genug Baumaterial oder müssen die Waren erst über eine lange Transportstrecke herangeführt werden, können Sie vorerst Abhilfe schaffen, indem Sie an einem fremden Kontor Waren kaufen und diese auf Ihre Insel bringen.

Noch besser ist es natürlich, wenn Sie es erst gar nicht zu Mangel und Überschuss kommen lassen. Die Verbrauchs- und Produktionsdaten im Kapitel „Listen und Tabellen" sowie die Übersicht auf der Referenzkarte, die diesem Buch beiliegt, erleichtern Ihnen die Planung – damit können Sie ungefähr abschätzen, wie viele Produktionsketten eines Typs für eine Siedlung welcher Größe erforderlich sind. Allerdings unterscheidet sich die Bevölkerungsstruktur von Stadt zu Stadt, etwa durch die Zahl aufgenommener Bettler und die Anzahl der im Einflussbereich öffentlicher Gebäude liegenden Wohnhäuser. Zudem kann der Ertrag von Produktionsgebäuden auch unbemerkt geringer ausfallen, wenn Felder im nur scheinbar fruchtbaren Bereich platziert werden [Bild 3] oder wenn Transportrouten überlastet sind. Diese Faktoren machen es schwierig, den Warenbedarf der Bevölkerung und die Menge produzierter Waren genau zu ermitteln.

2 *Wenn Leute mit Fackeln und Protestschildern durch die Straßen laufen, können bald die ersten Gebäude brennen.*

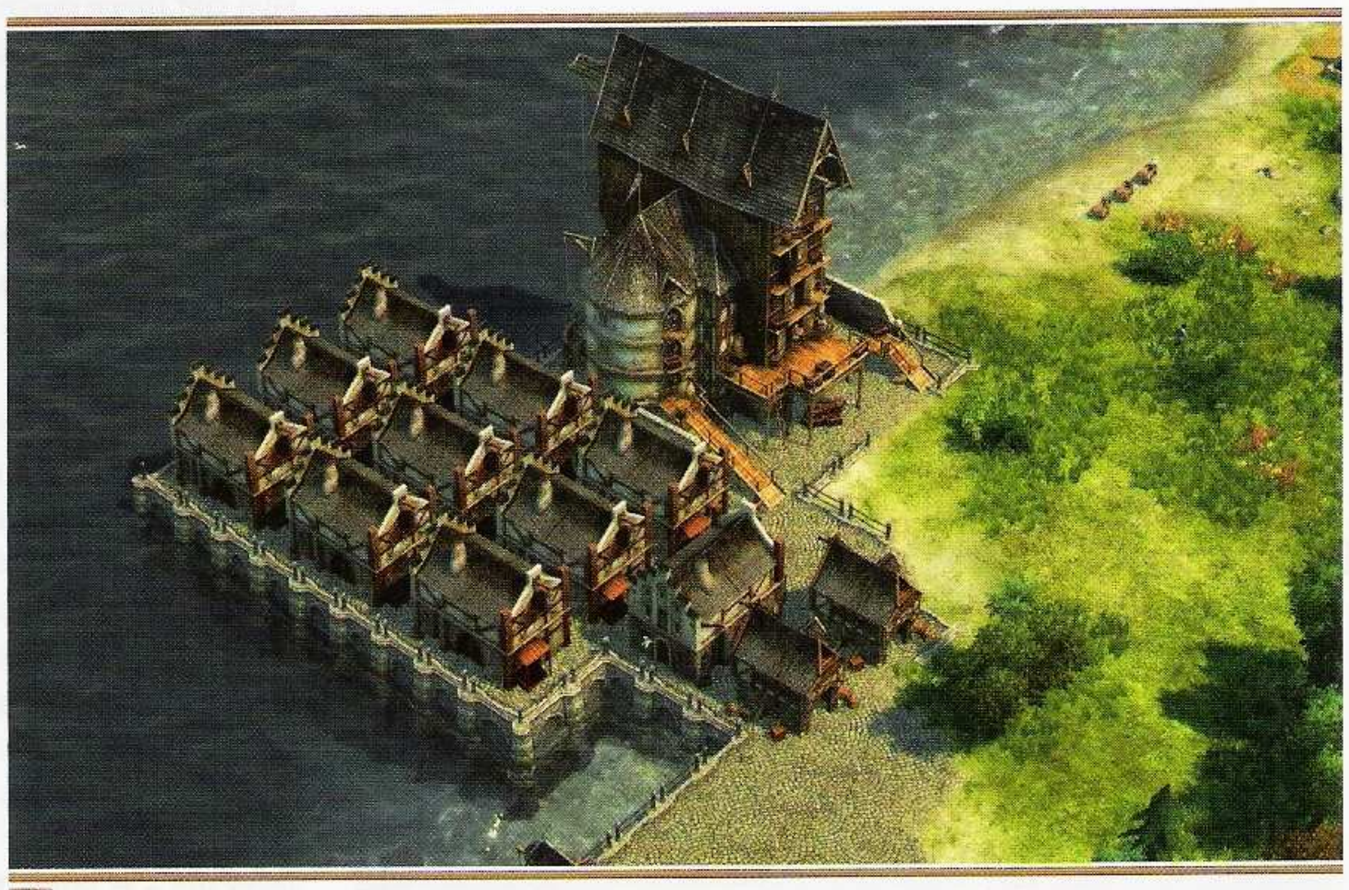
3 *Ungünstig platzierte Felder können die Produktivität senken und die Planung erschweren: Diese Ziegenfarm kommt nur auf 40%.*

ERHÖHUNG DER LAGERKAPAZITÄT

Gebäude	Lagerkapazität	Baukosten	Unterhalt
Kleines Kontor	40 t	300 3 2	10
Orientalisches Kontor	40 t	400 3 5	20
Ausbau Kleines → Mittleres Kontor	+10 t	150 2 3 4	+5
Ausbau Mittleres → Großes Kontor	+10 t	350 2 1 3 2	+5
Ausbau Mittleres → Großes Markthaus	+5 t	300 3 1 3 2	+10
Orientalisches Markthaus	+5 t	700 8 5	25
Kleines Lagerhaus	+15 t	1020 4 4 1	15
Großes Lagerhaus	+30 t	2030 4 6 4	30
Speicherstadt	+300 t	insgesamt 25180 220 340 359 4	150

Zum Glück bietet Ihnen ANNO 1404 zwei mächtige Werkzeuge zur Vermeidung von Mangel und Überschuss: Eine gewaltige Lagerkapazität von bis zu 999 Tonnen pro Ware und Insel und den passiven Handel. Die Erweiterung der Lagerkapazität durch den Ausbau von Kontoren und Markthäusern sowie den Bau von Lagerhäusern schafft einerseits bei überfüllten Lagern sofort Platz für neue Waren. Andererseits können Sie so auch mehr Reserven für umfangreiche Baumaßnahmen anlegen und sind besser auf das Anwachsen des Warenbedarfs durch steigende Bevölkerungszahlen vorbereitet. Welche Möglichkeiten es gibt, für mehr Lagerplatz auf einer Insel zu sorgen, sehen Sie in der Tabelle „Erhöhung der Lagerkapazität".

Die Grundkapazität des Lagers wird durch die Wahl des Kontortyps vorgegeben: Orientalische Kontore bieten Platz für je 40 Tonnen Waren, während Kleine Kontore nach zweimaligem Ausbau 60 Tonnen Waren fassen. Jedes Orientalische und jedes Große Markthaus verschaffen der Insel 5 Tonnen Lagerkapazität zusätzlich, was bei großen Produktionsinseln mit vielen Markthäusern durchaus ins Gewicht fallen kann. Allerdings sind Markthäuser zu teuer im Unterhalt, um sie nur zur Erhöhung der Lagerkapazität zu bauen.



4 *Vergleich des Platzbedarfs von Speicherstadt 10 ↔ Großen Lagerhäusern und Großem Lagerhaus ↔ 2 Kleinen Lagerhäusern.*

Die verbleibenden drei Gebäude (Kleines und Großes Lagerhaus sowie Speicherstadt) können nur im Hafenbereich errichtet werden, in dem der Platz durch andere Gebäude wie Werften schon knapp ist. Der Platzbedarf ist daher auch der entscheidende Unterschied zwischen den Gebäuden: Der Preis eines Großen Lagerhauses ist ungefähr vergleichbar mit dem zweier Kleiner Lagerhäuser, die Kapazität wird durch beides gleich stark erhöht, aber das Große Lagerhaus braucht etwas weniger Platz. Zehn Große Lagerhäuser bringen so viel Lagerplatz wie eine Speicherstadt; diese ist zwar deutlich teurer, verbraucht aber weniger Platz [Bild 4] und gewährt auch noch allen Schiffen einen Bonus auf Geschwindigkeit und Größe der Ladekammern.

Vorsicht!

Durch das Abreißen von Lagergebäuden verlieren Sie bei vollen Lagern augenblicklich alle Waren, für die nun kein Platz mehr ist. Wenn Sie also Kleine Lagerhäuser durch Große ersetzen möchten, sollten Sie Waren eventuell vorher auf Schiffe umladen, damit sie nicht verloren gehen.

Tipp

Mit je einer Hafenmeisterei können Sie den verfügbaren Hafenplatz rechts und links des Kontors erweitern. Bauen Sie die Kontore von Inseln, auf denen Sie viel Lagerkapazität brauchen, daher in die Mitte breiter Strandbereiche. So haben Sie genug Bauplatz, um auch mit einer Vielzahl der früh verfügbaren, billigen Kleinen Lagerhäuser auf jede Menge Lagerplatz zu kommen, ohne sie später abreißen zu müssen, wenn Sie eine Speicherstadt errichten möchten.

Bauen Sie die Lagerkapazität Ihrer Hauptinseln nicht erst dann aus, wenn für mehrere Warensorten kein Platz mehr ist, sondern erweitern Sie Ihre Lager frühzeitig und richten Sie die Kapazität nach der erreichten Zivilisationsstufe und der Einwohnerzahl.

Wenn die ersten Patrizier oder Gesandten in Ihrer Siedlung leben, ist eine Lagerkapazität von mindestens 75-100 Tonnen angebracht, beim Einzug der ersten Adligen sollten es möglichst schon 100-150 Tonnen sein. Je mehr Waren Sie lagern können, desto flexibler sind Sie bei einer Änderung des Warenbedarfs. Erzeugen Sie etwa beim Aufbau einer neu verfügbaren Produktionskette erst zu viele Waren und übersteigt der Bedarf Ihrer wachsenden Stadt später die Produktionsmenge, merken Sie vielleicht nicht einmal etwas davon, weil Ihre Lager genug Waren fassen.

1 *Die Dreiecke bei den Waren im Kontor symbolisieren „Lager füllt sich“ und „Lager leert sich“.*

2 *Wenn Sie die minimalen Einkaufspreise einstellen, wird nur wenig Ware gehandelt.*

Gelegentlich sollten Sie in Ihre Lager schauen, um den Warenbestand selbst und die Entwicklung des Warenbestands zu kontrollieren. ANNO 1404 gibt Ihnen durch die roten und gelben Dreiecke neben den Warensymbolen Anhaltspunkte dazu, ob sich das Lager leert oder füllt [Bild 1]; der entsprechende Text erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über das Warensymbol halten. Versuchen Sie sich trotzdem einzuprägen, wie viel welcher Ware Sie ungefähr auf Lager haben – je schneller sich Ihr Lager füllt oder leert, desto eher müssen Sie eingreifen. Eine große Lagerkapazität erlaubt es, das Lager seltener zu überprüfen, ohne dass es dadurch gleich zu Mangel oder Überschuss kommt.

Die Grundlagen des zweiten Werkzeugs zur Vermeidung von Mangel und Überschuss, des passiven Handels, werden im Abschnitt „Handel“ ausführlich diskutiert. Der passive Handel ist eine sehr bequeme Möglichkeit, Überschüsse gewinnbringend loszuwerden und fehlende Waren zuzukaufen. Fangen Sie möglichst früh damit an, überschüssige und benötigte Waren zum passiven Handel einzustellen, denn so können Sie die besten Preise nutzen: Für den minimalen Preis verkaufen Ihnen Ihre Handelspartner immer nur geringe Mengen [Bild 2]; Sie brauchen also lange, um auf größere Lagerbestände zu kommen. Umgekehrt wird Ihnen für den maximalen Preis nur wenig abgekauft – je früher Sie mit dem Verkauf beginnen, desto mehr Ware können Sie zu hohen Preisen absetzen.

Welcher Preis die optimale Balance zwischen gehandelter Warenmenge und Profit ermöglicht, hängt stark vom Warenbedarf bzw. -überschuss ab. Wenn Sie auf die Handelsmeldungen achten, die im Dritte-Parteien-Fenster angezeigt werden, sollten Sie schnell in der Lage sein, den Preis so nach oben oder unten anzupassen, dass das gewünschte Handelsvolumen erreicht wird. Eine Übersicht über die letzten Handelsvorgänge finden Sie im oberen Teil des Reiters „Handelsplatz“ Ihrer Kontore. Anhand von zwei Beispielen verdeutlichen wir, woran Sie sich bei der Suche nach dem optimalen Preis orientieren können:

1 Zu Beginn eines Endlosspiels können Sie kein Werkzeug herstellen, brauchen es aber zum Bauen. Sie kaufen es also ein. Der Standardpreis beim passiven Handel beträgt 90 Goldmünzen

pro Tonne und ist viel zu hoch: Wenn Sie zum Kontor von Lord Northburgh fahren und aktiven Handel betreiben, zahlen Sie einen Standardpreis von 82 Goldmünzen pro Tonne, beim Großwesir sind es sogar nur 61 Goldmünzen pro Tonne. Und diese Variante bringt Ihnen auch noch Ruhm ein. Der kleinstmögliche Preis beim passiven Handel von Werkzeug ist 36 Goldmünzen pro Tonne – damit erhalten Sie aber auch nur sehr kleine Mengen an Werkzeug. Ihr Bedarf wird dadurch nicht gedeckt, es sei denn, Sie bauen sehr wenig. Versuchen Sie es also mit einem Preis von bis zu 50 Goldmünzen pro Tonne. Reichen die so erhandelten Mengen nicht aus, sind Sie mit aktivem Handel beim Großwesir besser bedient.

2 Wenn Sie eine Produktionskette einer neuen Ware aufbauen, übersteigt die Produktion den Bedarf normalerweise deutlich (abgesehen vom späten Spiel, wo Sie eventuell sogar schon zwei Produktionsketten aufbauen müssen, um den Bedarf zu decken). Sie können die Ware also sofort zum Verkauf einstellen. Erhöhen Sie den Standardpreis ruhig noch und legen Sie fest, dass der gesamte Bestand verkauft werden soll – zu einem so hohen Preis werden Sie ohnehin nicht alles los. Verfolgen Sie mit, wie sich Verkäufe und Bestand entwickeln. Wenn Ihr Lager etwa zur Hälfte gefüllt ist und sich weiter füllt, senken Sie den Verkaufspreis, um mehr Ware abzusetzen, aber behalten Sie eine Reserve von etwa einem Drittel der Lagerkapazität zurück. Der Verkaufspreis beim aktiven Handel entspricht dem minimal einstellbaren Preis beim passiven Handel. Bleiben Sie also immer über diesem Preis – wenn Sie damit nicht genug Ware loswerden, nutzen Sie lieber den aktiven Handel mit Lord Northburgh oder dem Großwesir, um zusätzlich Ruhm zu erhalten. Das funktioniert mit wenig Aufwand auch über die Einrichtung einer automatischen Handelsroute zu den Kontoren dieser beiden neutralen Spieler.

In einem Kontor können Sie maximal acht Waren zum passiven Handel einstellen (in Kleinen und Mittleren Kontoren nur vier bzw. sechs). Das macht es bald nötig, zu entscheiden, womit Sie handeln und womit nicht. Berücksichtigen Sie dabei folgende Punkte:

- Verkaufen Sie lieber teure Waren. Wenn dadurch Überschüsse an Fisch, Most, Datteln, Holz, Stein oder Kohle nicht verkauft werden können, ist das nicht so schlimm, weil diese Waren ohnehin keine hohen Preise einbringen und die stillgelegten Produktionsgebäude wenig Unterhalt kosten.

- Falls Sie ein Item „Zollware“ besitzen, kann sich der Verkauf billiger Waren lohnen, um auf die benötigten Mengen für die Erhebung des Zolls zu kommen.

- Verkaufen Sie lieber Endwaren als Zwischenwaren. Endwaren bringen meist höhere Preise und fallen in größerer Menge an, wenn Sie sich bei der Produktion nach den Idealverhältnissen richten. Laufen kleine Bestände an Zwischenwaren auf, können diese eventuell für Aufträge verwendet werden.

- Bei Werkzeug, Glas, Mosaik, Seilen, Waffen, Kriegsmaschinen und Kanonen kann der Bedarf stark schwanken, je nach Bautätigkeit. Richten Sie Preis und Verkaufsmenge nach Ihren geplanten Vorhaben, aber behalten Sie größere Reserven zurück, um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein.

- Beim Verkaufen von Waren können Sie immer nur Gewinn machen, weil selbst die minimalen Verkaufspreise über den Selbstkostenpreisen für die Erzeugung liegen.

- Kaufen Sie Waren, nach denen ständig ein Bedarf besteht, nur in Ausnahmefällen ein – es ist immer billiger, diese Waren selbst herzustellen.

- Glas, Mosaik, Seile, Waffen, Kriegsmaschinen und Kanonen werden je nach Strategie und Spieleinstellungen eventuell selten oder gar nicht benötigt. Es kann daher sinnvoll sein, diese Waren gar nicht selbst zu erzeugen, sondern nur einzukaufen. Stellen Sie sie frühzeitig zum Kauf ein, um mit niedrigen Preisen die benötigte Menge zusammenzubekommen.

Neutrale Inseln und Gebäude

ANNO 1404 verfügt über 3 Arten von neutralen Kräften, die Ihnen und den Computerspielern gleich freundlich oder gleich feindselig begegnen. Die neutralen Inseln können von niemandem besiedelt werden; sie verfügen bereits über ein Kontor, an dem Waren und Items gehandelt werden können. Neutrale Gebäude nehmen nur einen Teil einer Insel ein, der übrige Teil kann besiedelt werden. Wenn Sie ein neutrales Gebäude anschließen, stehen Ihnen besondere Vorteile zur Verfügung, die allerdings ihren Preis haben. Die letzte neutrale Kraft des Spiels sind die Bettler, die zunächst Zuflucht in Ihren Städten suchen und als Gesetzlose wiederkehren können, wenn sie abgewiesen werden.

Im folgenden Abschnitt werfen wir einen genaueren Blick darauf, welche Möglichkeiten die neutralen Kräfte des Spiels Ihnen eröffnen und mit welcher Vorgehensweise Sie den größtmöglichen Nutzen aus Ihrer Anwesenheit ziehen.

Die neutralen Inseln

„Mit meiner Gastfreundschaft könnt Ihr immer rechnen.“

„Unser beider Welten rücken immer näher zusammen. Der Sultan sandte mich an diesen Ort, um nach dem Rechten zu sehen.“

1 *Eine der möglichen Inseln von Lord Richard Northburgh.*

2 *Großwesir Al Zahir kann auf dieser Insel im Spiel auftauchen.*

3 *In diesem oder einem anderen Korsarennest begegnen Sie Hassan ben Sahid.*

4 *Ein Blick ins Kontor von Großwesir Al Zahir, Stufe „Patrizier".*

„Warum sollten wir Korsaren tun, was andere von uns verlangen?! Wer immer mit dem Strom schwimmt, wird nie die Quelle erreichen!"

Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir verfügen in jeder Partie (mit Ausnahme einiger Kampagnenmissionen) über eine eigene Insel, an der Sie Waren und Items kaufen und verkaufen können [Bild 1 und 2]. In den Szenarien und in Endlosspielen können noch die Korsaren unter Hassan ben Sahid hinzukommen [Bild 3]. Die neutralen Inseln sehen nicht in jeder Partie gleich aus, sind aber zumindest ähnlich gestaltet. Auch ihre Lage auf der Karte unterscheidet sich, wobei Northburgh und Al Zahir meist einigermaßen zentral zu finden sind und die Korsaren näher am Kartenrand.

VORTEILE DURCH NEUTRALE INSELN

Aktiver Handel

Sie können die Kontore der neutralen Inseln besuchen und dort Waren kaufen und verkaufen. Bei Lord Northburgh und dem Großwesir bringt Ihnen das Ruhm ein. Am günstigsten kaufen Sie beim Großwesir. Näheres unter „Handel".

Passiver Handel

Die Handelsschiffe der neutralen Inseln besuchen Ihre Kontore. Sie können im Kontor unter „Handelsplatz" einstellen, was Sie kaufen und verkaufen möchten, und den Preis festlegen. Näheres unter „Handel".

Items kaufen und verkaufen

Die Kontore der neutralen Inseln bieten bis zu 12 Items an, die Sie für Ruhm erwerben können. Nicht benötigte Items werden Sie dort für Ruhm los. Diese Option wird im Folgenden näher erklärt.

Aufträge

Die Besitzer der neutralen Inseln wenden sich mit Bitten an Sie, um die Sie sich kümmern können (in der Kampagne zum Teil auch müssen). Dafür erhalten Sie eine Belohnung (außer bei einfachen Kampagnenaufträgen). Näheres unter „Aufträge".

Errungenschaften

Im Endlosspiel und in den Szenarien können Sie Ruhm für bestimmte Vorteile aus dem Menü der Errungenschaften ausgeben. Eine Liste aller Errungenschaften finden Sie im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel". Unter „Kämpfe auf See" und „Kämpfe an Land" wird erörtert, welche Errungenschaften im Kampf wie nützlich sind.

Darlehen erbitten

Diese Option aus dem Diplomatiemenü dient zum Umwandeln von Ruhm in Geld. Sie wird im Folgenden näher erklärt.

Abgaben entrichten

Hiermit können Sie im Diplomatiemenü Geld ausgeben, um Ruhm zu gewinnen. Auch diese Option wird im Folgenden näher erklärt.

Hilfsflotte anfordern

Sie geben 300 oder 400 Punkte Ruhm aus, um ein oder mehrere Schiffe zu erhalten. Näheres zu dieser Option aus dem Diplomatiemenü finden Sie unter „Kämpfe auf See".

Schiffe kaufen und verkaufen

Bei den Korsaren können Sie für Geld Schiffe kaufen und nicht benötigte Schiffe verkaufen. Mehr dazu im Folgenden.

ITEM-KATEGORIEN IN KONTOREN

Kontor	Platz 1	Platz 2	Platz 3
Lord Richard Northburgh	zufällig bestimmtes Item	zufällig bestimmtes nördliches Saatgut	festgelegtes Geschenk für den Orient
Großwesir Al Zahir	zufällig bestimmtes Item	zufällig bestimmtes südliches Saatgut	zufällig bestimmter Seemann
Hassan ben Sahid	zufällig bestimmte Karte	zufällig bestimmtes Item	zufällig bestimmtes Item

Tipp

Normalerweise ist es nicht sinnvoll, Items zu verkaufen, obwohl dies möglich ist. Unter den Sockeln bieten Kontore viel Aufbewahrungsplatz für Items, deren Bonus dort dann nicht wirkt. Wenn Sie mehr Items als Sockel haben, sollten Sie immer diejenigen in den Sockeln platzieren, die Ihnen im Augenblick am meisten bringen. Ein Vorrat zusätzlicher Items ermöglicht es jedoch, auf Situationen gezielt zu reagieren und etwa militärische Items zu sockeln, wenn es zum Krieg kommt. Beim Versenken gegnerischer Schiffe können Sie allerdings kurioses Treibgut finden, das keinerlei Vorteil einbringt, etwa eine Spindel mit Seemannsgarn, eine frivole Galionsfigur oder einen verzweifelten Liebesbrief. Diese Items lassen sich durch den Verkauf immerhin in 25 Punkte Ruhm umwandeln. Beim Verkauf erhalten Sie allgemein den halben Ruhmwert des Kaufpreises.

Von allen neutralen Inseln werden Handelsschiffe ausgesandt, die an den Kontoren befreundeter Spieler Handel treiben. Darüber hinaus fungieren die neutralen Inseln als Auftraggeber und stellen im Endlosspiel und in den Szenarien Errungenschaften zur Verfügung, die für Ruhm erworben werden können. Auch im Diplomatiemenü, das in der Kampagne gesperrt ist, stehen drei Optionen zur Wahl. Zusammengefasst sind alle verfügbaren Optionen in der Tabelle „Vorteile durch neutrale Inseln".

Items sind besondere Gegenstände oder Personen, die in den Sockeln von Schiffen oder Kontoren platziert werden können und Ihnen dann bestimmte Vorteile einbringen. In den Kontoren der neutralen Inseln werden immer drei Items pro Zivilisationsstufe angeboten [Bild 4]. Der Reiter einer Zivilisationsstufe erscheint erst dann, wenn Sie über Einwohner dieses Typs verfügen. Zusätzlich müssen die Items der Reiter nach „Bauern" im Endlosspiel und in den Szenarien freigeschaltet werden, bevor Sie sie erwerben können. Klicken Sie dazu auf das Schloss-Symbol oder wählen Sie die entsprechende Errungenschaft im Menü der Errungenschaften, was bei Lord Northburgh und dem Großwesir 50/100/200 Punkte Ruhm kostet, bei den Korsaren 150/300/450 Punkte Ruhm.

Auf einigen der drei Plätze jeder Zivilisationsstufe erscheinen im Endlosspiel und in den Szenarien zufällig bestimmte Items, bei anderen ist die Item-Kategorie festgelegt. Die Tabelle „Item-Kategorien in Kontoren" gibt Ihnen einen Überblick, welcher Platz wie belegt ist.

Im Diplomatiemenü (F7) können Sie bei Lord Northburgh und dem Großwesir mit „Darlehen erbitten" und „Abgaben entrichten" Ruhm gegen Geld tauschen und umgekehrt. Es stehen jeweils drei verschiedene Beträge zur Wahl, die Sie einsetzen können. Nachdem Sie diese Option genutzt haben, sinkt die Erfolgschance bei einem weiteren Versuch zunächst auf 0% und erhöht sich erst im Laufe einer halben Stunde wieder bis auf den Maximalwert.

Beachten Sie, dass der Maximalwert beim größten Darlehen und bei den niedrigsten Abgaben 75% beträgt; nur bei den anderen Beträgen kann die Erfolgschance auf 100% steigen. Wenn Sie keinen Erfolg haben, gehen der eingesetzte Ruhm bzw. das angebotene Geld ersatzlos verloren, daher sollten Sie hohe Erfolgschancen abwarten – es sei denn, Sie möchten auf Ihr Glück vertrauen.

Ein Darlehen, das Sie je nach Zivilisationsstufe 10 bis 300 Punkte Ruhm kosten kann, ist nur bei akuter Geldknappheit eine sinnvolle Option – Sie erhalten dafür zwar 250 bis 10000 Goldmünzen, aber meist ist Ihr Ruhm in Errungenschaften, Schiffe oder Items besser investiert. Trotz der Bezeichnung „Darlehen" brauchen Sie das erhaltene Geld nicht zurückzuzahlen.

Wie viel Ruhm Abgaben Ihnen einbringen, ist in der Tabelle „Ruhmgewinn durch Abgaben" aufgeführt. Darlehen haben dieselbe Wirkung in umgekehrter Richtung. Wenn Sie Ihren Ruhm mehren wollen, sind Abgaben eine bequeme, wenn auch vergleichsweise teure Möglichkeit, das zu tun. Das provinzielle Turnier eines Turnierplatzes bringt Ihnen für 2000 Goldmünzen bis zu 200 Punkte Ruhm ein, was selbst bei Berücksichtigung der Unterhaltskosten die günstigere Möglichkeit des Ruhmgewinns ist – vorausgesetzt, Sie verfügen über genügend Einwohner. Natürlich können Sie angesichts der langen Zeit, bis die Optionen wieder (mit einer akzeptablen Chance) verfügbar werden, auch Turniere und Abgaben nutzen.

RUHMGEWINN DURCH ABGABEN

Zivilisationsstufe	Abgabentyp	Basis-Geldbetrag*	Ruhmgewinn
Bauern	Bescheidene Abgaben (gering)	250	10
	Angemessene Abgaben (mittel)	500	20
	Großzügige Abgaben (groß)	1000	40
Bürger	Bescheidene Abgaben (gering)	625	20
	Angemessene Abgaben (mittel)	1250	40
	Großzügige Abgaben (groß)	2500	80
Patrizier	Bescheidene Abgaben (gering)	1250	37
	Angemessene Abgaben (mittel)	2500	75
	Großzügige Abgaben (groß)	5000	150
Adlige	Bescheidene Abgaben (gering)	2500	75
	Angemessene Abgaben (mittel)	5000	150
	Großzügige Abgaben (groß)	10000	300

**Die Beträge können sich erhöhen, wenn Sie viel Geld besitzen. Maximum: 12500/6250/3125 Goldmünzen für 300/150/75 Ruhm.*

1 *Gelbe Abwärtspfeile kennzeichnen die Schiffe, die bei den Korsaren zum Verkauf stehen.*

1 *Durch eine Tributzahlung können Sie sich vorübergehend einen Pakt mit den Korsaren erkaufen.*

SCHIFFSPREISE DER KORSAREN [1]

Schiffstyp	Einstellung „schwach“	Einstellung „normal“	Einstellung „stark“
Karavelle	8750	10500	12250
Orientalisches Handelsschiff	14000	16800	19600
Orientalisches Kriegsschiff	15500	18600	21700
Kleines Handelsschiff	5500	6600	7700
Großes Handelsschiff	13750	16500	19250
Kleines Kriegsschiff	7000	8400	9800
Großes Kriegsschiff	15000	18000	21000
Korsarenschiff [2]	9750	11700	13650
Seelenverkäufer	3750	4500	5250

[1] *Die Preise werden über den Faktor 2,5 / 3 / 3,5 aus einem Basispreis errechnet und können im Spiel um ein paar Goldmünzen von den angegebenen Preisen abweichen.*
[2] *Auf „schwach“ handelt es sich um Leichte Korsarenschiffe, auf „normal“ um Mittlere und auf „stark“ um Schwere.*

Solange Sie sich nicht im Kriegszustand mit den Korsaren befinden, können Sie bei ihnen Schiffe kaufen und verkaufen. Am Korsarennest werden bis zu zwei Schiffe angeboten [Bild 1], deren Preise weitgehend feststehen und von der eingestellten Stärke der Korsaren abhängen – siehe Tabelle „Schiffspreise der Korsaren“. Welche Schiffe angeboten werden, ist von einem Zufallsfaktor und von der Zivilisationsstufe abhängig, die Sie erreicht haben. Nach jedem Kauf läuft eine Stunde lang ein Timer, bevor ein neues Schiff für das gekaufte ins Angebot kommt. Wenn Sie ein Schiff verkaufen möchten, fahren Sie es dicht vor das Kontor der Korsaren und benutzen Sie die Schaltfläche „verkaufen“, die in der oberen Leiste des Schiffsfensters erscheint. Der Preis, den Sie dabei erzielen, entspricht rund einem Viertel des in der Tabelle angegebenen Preises – beschädigte Schiffe bringen weniger Geld ein.

Falls Sie genug Geld haben, ist der Kauf von Schiffen eine bequeme Möglichkeit, Ihre Flotte zu vergrößern, allerdings bezahlen Sie dabei schon auf der Einstellung „schwach“ deutlich mehr als bei der Eigenproduktion. Da die Bauzeit entfällt, eignet sich der Kauf bei den Korsaren genau wie die Option „Hilfsflotte anfordern“, um in dringenden Fällen schnell eine Flotte aufzubauen. Haben Sie andererseits Ihr Schiffslimit erreicht und möchten schwache, langsame Schiffe gern durch starke, schnellere ersetzen, ist der Verkauf bei den Korsaren eine gute Alternative zum Versenken mit der Entf-Taste.

Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir sind direkt nach der Kontaktaufnahme bereit, mit Ihnen und allen Computerspielern zu handeln. Die Korsaren hingegen verlangen von Ihnen Tribut [Bild 2]. Wenn Sie sich weigern zu zahlen, greifen sie Ihre Schiffe bei Sichtkontakt an – lediglich vor überlegenen

TRIBUTFORDERUNGEN DER KORSAREN

Eingestellte Stärke	Forderung alle	Zivilisationsstufe	Höhe der Forderung	Untergrenze	Obergrenze
„schwach“	50 Minuten	Bauern	5%	1500	5000
		Bürger	5%	2000	10000
		Patrizier	10%	3000	15000
		Adlige	10%	4000	20000
„normal“	45 Minuten	Bauern	10%	2500	10000
		Bürger	10%	4000	15000
		Patrizier	15%	6000	20000
		Adlige	15%	8000	25000
„stark“	40 Minuten	Bauern	15%	4000	15000
		Bürger	15%	6000	20000
		Patrizier	20%	9000	25000
		Adlige	20%	13000	30000

VERBRÜDERUNG MIT DEN KORSAREN

Bedingung/Auftrag	Einstellung „schwach“	Einstellung „normal“	Einstellung „stark“
Pakte erkaufen	8 Pakte	14 Pakte	20 Pakte
→ Verbrüderungsauftrag „Das Gelage“	Lieferung von 80 Tonnen Fleisch, 120 Tonnen Bier und 80 Tonnen Waffen	Lieferung von 120 Tonnen Fleisch, 160 Tonnen Bier und 120 Tonnen Waffen	Lieferung von 240 Tonnen Bier, 80 Tonnen Perlenketten und 40 Tonnen Gold
Korsarenschiffe versenken	30 Schiffe	50 Schiffe	70 Schiffe
→ Verbrüderungsauftrag „Das letzte Aufgebot“	Flotte aus 12 Korsarenschiffen versenken	Flotte aus 16 Korsarenschiffen versenken	Flotte aus 20 Korsarenschiffen versenken

Flotten versuchen sie zu fliehen. Bei Zahlung des verlangten Betrages können Sie jedoch alle Handelsoptionen mit den Korsaren nutzen.

Die Höhe des verlangten Tributs hängt von der erreichten Zivilisationsstufe und der eingestellten Stärke der Korsaren ab. Gefordert wird immer ein Prozentsatz Ihres aktuellen Vermögens, allerdings gibt es auch Ober- und Untergrenzen (siehe Tabelle „Tributforderungen der Korsaren“). Da die Korsaren in festen Zeitabständen neue Tributforderungen stellen, können Sie Geld sparen, indem Sie vorher viel Geld investieren, etwa beim Bauen, durch Abgaben an Lord Northburgh und den Großwesir oder durch den Kauf von Schiffen bei den Korsaren.

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein dauerhaftes Bündnis mit den Korsaren zu schließen. Wenn Sie sich entweder oft genug einen Pakt erkauft oder genug Schiffe der Korsaren versenkt haben, wird Ihnen ein besonderer Verbrüderungsauftrag angeboten, bei dessen Abschluss für den Rest der Partie ein Bündnisfrieden mit den Korsaren gilt. Wie oft Sie dafür Tribut bezahlen oder wie viele Schiffe Sie versenken müssen, ist von der eingestellten Stärke der Korsaren abhängig und in der Tabelle „Verbrüderung mit den Korsaren“ angegeben. Was beim Verbrüderungsauftrag von Ihnen verlangt wird, hängt ebenfalls von der Stärke der Korsaren ab. Die beiden Verbrüderungsaufträge können nur auf die angegebene Weise erhalten werden; sie tauchen nicht zufällig auf und sind daher auch nicht in der Übersicht der Aufträge des Kapitels „Listen und Tabellen“ enthalten.

Tipp 1

Bei der Einstellung „schwach“ kann es relativ schnell gehen, dass Ihnen der Verbrüderungsauftrag „Das Gelage“ angeboten wird. Auch mit den anderen Einstellungen ist die geforderte Warenmenge jedoch enorm. Sehen Sie sich deshalb gelegentlich im Diplomatiemenü an, wie viele Pakte Sie bereits geschlossen haben, und bereiten Sie sich gezielt auf den Verbrüderungsauftrag vor, indem Sie Vorräte anlegen.

Beachten Sie, dass die Korsaren je nach eingestellter Stärke unterschiedliche Korsarenschiffe benutzen. Die als Leichtes, Mittleres und Schweres Korsarenschiff bezeichneten Modelle sind den Einstellungen „schwach“, „normal“ und „stark“ zugeordnet. Sie unterscheiden sich äußerlich nicht, und der einzige abweichende Wert ist die Angriffskraft, die 4 / 5 / 7 beträgt. Einen Vergleich mit anderen Schiffen ermöglicht die Tabelle „Schiffsübersicht“ des Abschnitts „Schiffsbau und Schiffsrouten“.

Tipp 2

Ein Pulverfass auf einem robusten Schiff, das sich in die Mitte der Korsarenflotte begeben kann, ohne versenkt zu werden, erleichtert den Abschluss des Auftrags „Das letzte Aufgebot“ gewaltig. Da das Kontor der Korsaren eine recht gute Quelle für Pulverfässer ist, können Sie nach einer einmaligen Tributzahlung vielleicht frühzeitig eines erwerben und es den Korsaren später „zurückbringen“.

Da die Computerspieler gewöhnlich keinen Pakt mit den Korsaren schließen, kann die Präsenz der Korsaren sogar von Vorteil für Sie sein. Solange Sie ihnen Geld bezahlen oder den Korsarenschiffen zumindest aus dem Weg gehen, haben nur Ihre Konkurrenten mit ihnen zu kämpfen. Das kann sogar dazu führen, dass ein Computerspieler aufgibt, weil all seine Schiffe frühzeitig von den Korsaren versenkt wurden.

„Treue Vasallen wie Ihr sind das Fundament des Kaiserreichs! Es ist so erfrischend, einmal nicht von Neidern und Missgünstlingen umgeben zu sein.“

„Erzählt mir mehr über das Abendland ... Und lasst nichts aus! Es wäre mir ein ausgesprochenes Vergnügen, Euren Berichten zu lauschen.“

Nach dem Bau eines Kaiserdoms oder einer Sultansmoschee kommen der Kaiser bzw. der Sultan als neutrale Kräfte in die Partie hinzu. Sie besitzen zwar keine eigenen Inseln, an denen Sie handeln könnten, aber sie vergeben anspruchsvolle Aufträge, für deren Erledigung Sie jeweils 250 Punkte Ruhm und eine hochwertige Belohnung erhalten. Mehr zu Kaiserdom und Sultansmoschee erfahren Sie unter „Monumente“. Eine vollständige Liste aller Aufträge finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen“.

Die neutralen Gebäude

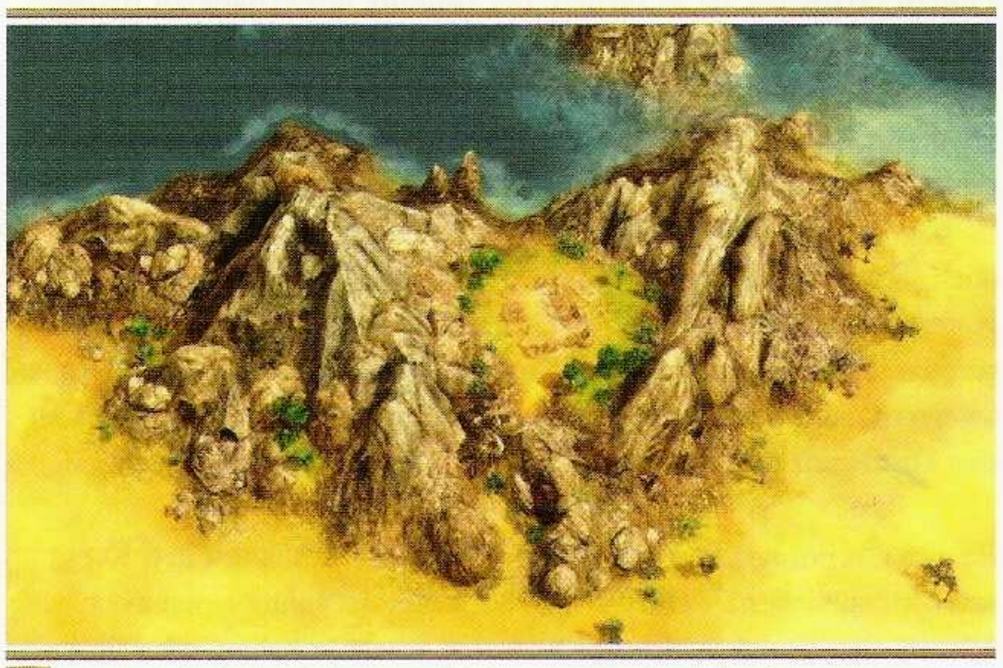
In der Inselwelt können sich bis zu neun verschiedene neutrale Gebäude befinden, maximal eines pro Insel. Ein Linksklick auf ein solches Gebäude stellt Kontakt zu den Bewohnern her und informiert

Sie über den möglichen Nutzen des Gebäudes. Um die Vorteile des Gebäudes in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie es jedoch in Ihren Einflussbereich bringen und an ein Markthaus oder Kontor anschließen. Bevor ein neutrales Gebäude angeschlossen ist, wird ein rot-gelber Blitz über dem Tor dorthin angezeigt [Bild 1].

Platzieren Sie ein Markthaus oder Kontor so, dass sich das Tor zum neutralen Gebäude in seinem Einflussbereich befindet, und stellen Sie eine Wegverbindung dorthin her – dann melden sich die Bewohner über das Dritte-Parteien-Fenster bei Ihnen und erklären sich zur Zusammenarbeit bereit. Jedes neutrale Gebäude kann als Auftraggeber fungieren (mehr dazu unter „Aufträge"; eine Liste der Aufträge finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen"). Darüber hinaus bietet jedes neutrale Gebäude im Endlosspiel und in den Szenarien einen besonderen Vorteil, der im Folgenden genau erklärt wird. In der Kampagne sind den neutralen Gebäuden meist andere Funktionen zugewiesen.

Beachten Sie, dass nicht alles, was auf den ersten Blick wie ein neutrales Gebäude aussieht, auch eines ist: Es gibt Ruinen, Steinkreise und ähnliche Orte, die nicht an Ihre Siedlungen angeschlossen werden können und auch keine weitere Funktion im Spiel haben, außer dass sie interessant aussehen [Bild 2].

1 *Ein nicht angeschlossener Alter Baum der Hexen.*



2 *Diese Stelle ähnelt auf den ersten Blick einem neutralen Gebäude, ist aber rein dekorativ.*

„Seit ich denken kann, habe ich in den Archiven unserer Vorfahren studiert. Nun ist es an mir, zukünftigen Generationen das Wissen der Welt zugänglich zu machen."

3 *Die Akademie der Weisen*

BESCHLEUNIGUNG DURCH DIE AKADEMIE DER WEISEN

Gebäude/Einheit	Beschleunigung
Schiffe	+25%
Armeen	+25%
Monumente	+15%

WARENBEDARF DER AKADEMIE DER WEISEN

Benötigte Waren	Datteln, Milch
Warenverbrauch	1 Tonne pro Minute
Prüfzeitpunkte	Alle 10-15 Minuten

Die Akademie der Weisen [Bild 3] ist eines von drei neutralen Gebäuden, die ständig mit Waren versorgt werden müssen, wenn Sie ihre Vorteile nutzen möchten. Im Gegensatz zu allen anderen neutralen Gebäuden bringt Ihnen Ibn al Hakims Akademie gleich zwei besondere Vorteile ein: Erstens wird der Bau bestimmter Gebäude und Einheiten beschleunigt, solange Sie die Akademie versorgen (siehe Tabelle „Beschleunigung durch die Akademie der Weisen"). Zweitens können in der Akademie Items erstellt werden, darunter mit besonders großer Wahrscheinlichkeit solche vom Typ „Bauplan". Diese Items gehen dann in Ihren Besitz über; sie landen automatisch in Ihrem Kontor. Welche Baupläne es im Spiel gibt, können Sie der Übersicht der Items im Kapitel „Listen und Tabellen" entnehmen. Für die Versorgung

der Akademie müssen Sie Datteln und Milch zur Verfügung stellen. Die Bewohner der Akademie holen sich diese Waren selbst aus dem nächstgelegenen Markthaus oder Kontor, falls sie in Ihrem Lager verfügbar sind. Wenn Sie dies unterbinden wollen, etwa weil Sie die Waren für Ihre Bevölkerung brauchen, können Sie die Akademie der Weisen stilllegen, genau wie ein Produktionsgebäude. Welche Warenmenge die Akademie verbraucht, sehen Sie in der Tabelle „Warenbedarf der Akademie der Weisen". Dort ist auch angegeben, in welchen Zeitabständen das Spiel überprüft, ob die Akademie ein neues Item erstellt. Immer wenn eine solche Prüfung negativ verläuft, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit für den nächsten Prüfzeitpunkt. Die Prüfungen werden allerdings ausgesetzt, wenn die Versorgung der Akademie (durch Stilllegung oder Warenmangel) unterbrochen wird.

Nutzen im Spiel:

Die verkürzten Bauzeiten von Schiffen sind nützlich, wenn Sie innerhalb kurzer Zeit eine größere Flotte aufbauen müssen, zum Beispiel weil Sie unerwartet angegriffen werden. Sie sparen dadurch jedoch kein Baumaterial oder Geld, auch bei den Monumenten nicht. Der Vorteil von Bauplänen besteht darin, dass Sie kostenlos ein Gebäude erhalten, das Ihnen normalerweise eventuell noch gar nicht zur Verfügung stehen würde. Sie müssen keine Baukosten aufwenden, dafür blockiert der Bauplan allerdings einen Sockel in Ihrem Kontor. Wie groß der Nutzen der Akademie ausfällt, hängt natürlich davon ab, was dort entdeckt wird, aber sie produziert für relativ billige Waren eine große Menge an Items und kann damit eines der besten neutralen Gebäude sein. Falls die Insel der Akademie nicht für Datteln fruchtbar ist, sollten Sie sich überlegen, mit Saatgut nachzuhelfen, um aufwändige Schiffstransporte zu vermeiden.

„Die Tabula Smaragdina ... Schwefel und Merkur zur Reinigung der Elemente. Scheide Erde von Feuer ... das Feine vom Groben ... Sonst macht's Bumm ..."

Im Alchemistenturm [Bild 4] führt Izmir Experimente durch. Sie können diese Experimente unterstützen, indem Sie die von Izmir verlangten Waren zur Verfügung stellen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Mengen, die auch das Ergebnis des Experiments beeinflussen: Je mehr Waren Sie opfern, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit für ein gelungenes Experiment mit wertvollem Ergebnis.

Welche Waren Izmir benötigt, unterscheidet sich von Experiment zu Experiment. Im Gegensatz zur Akademie der Weisen holt er sich die Waren nicht von selbst im Laufe der Zeit aus Ihrem Lager – Sie müssen jedes Experiment einzeln in Auftrag geben, und dadurch verschwinden die Waren sofort. Für das Experiment braucht Izmir allerdings 5 Minuten; er meldet sich bei Ihnen, sobald er fertig ist. Das Ergebnis eines Experiments ist schwer vorherzusagen – ein Fehlschlag bringt Ihnen nur minderwertige Waren oder Items ein, während Sie bei einem Erfolg eine größere Menge hochwertiger Waren oder ein wertvolles Item erhalten können. Nach jedem Experiment ist der Alchemistenturm für eine ganze Weile gesperrt, bis Izmir sein Labor wieder in Ordnung gebracht hat.

4 *Der Alchemistenturm*

Nutzen im Spiel:

Der Alchemistenturm ist das neutrale Gebäude, dessen Wirkung am stärksten vom Zufall abhängt. Was Sie investieren müssen und was Sie dafür erhalten, wird zufällig bestimmt, auch wenn die gewählte Menge Einfluss auf das Ergebnis hat. Daher eignet sich dieses Gebäude gut für Spieler, die gern ihr Glück versuchen – es besteht die Chance, an wertvolle Items und Waren zu gelangen, aber es kann ebenso gut sein, dass Sie Items oder Waren bekommen, mit denen Sie nichts anfangen können. Wenn Ihr Kontor bereits randvoll mit den erzeugten Waren ist, gehen diese sogar verloren. Ob der Alchemistenturm überhaupt einen Nutzen für Sie hat, wird sich also erst im Laufe jeder Partie zeigen. Die Chance, Waren zu erhalten, ist hier deutlich größer als die Chance, ein Item zu bekommen.

„Wir kennen dich! Der Alte Baum hat's uns verraten. Nicht wahr, Schwestern? Bestimmt! Große Taten wirst du vollbringen ... Ja, große Taten ...“

1 *Der Alte Baum*

Der Alte Baum [Bild 1] wird von der heilkundigen Hexe Hekata und ihren Schwestern bewohnt. Sie möchten, genau wie Ibn al Hakim von der Akademie der Weisen, ständig von Ihnen mit Waren versorgt werden, allerdings brauchen sie nur eine Warensorte: Kräuter. Solange sich Kräuter in Ihrem Lager befinden, bedienen sich die Hexen im nächstgelegenen Markthaus, es sei denn, Sie legen den Alten Baum still.

Im Gegenzug für die Versorgung mit Kräutern beschützen die Hexen Ihre Siedlungen vor der Pest. Wie viele Kräuter dabei verbraucht werden, sehen Sie in der Tabelle „Warenbedarf des Alten Baums“. Wenn die Kräuterversorgung unterbrochen wird, endet auch der Schutzzauber des Hexen.

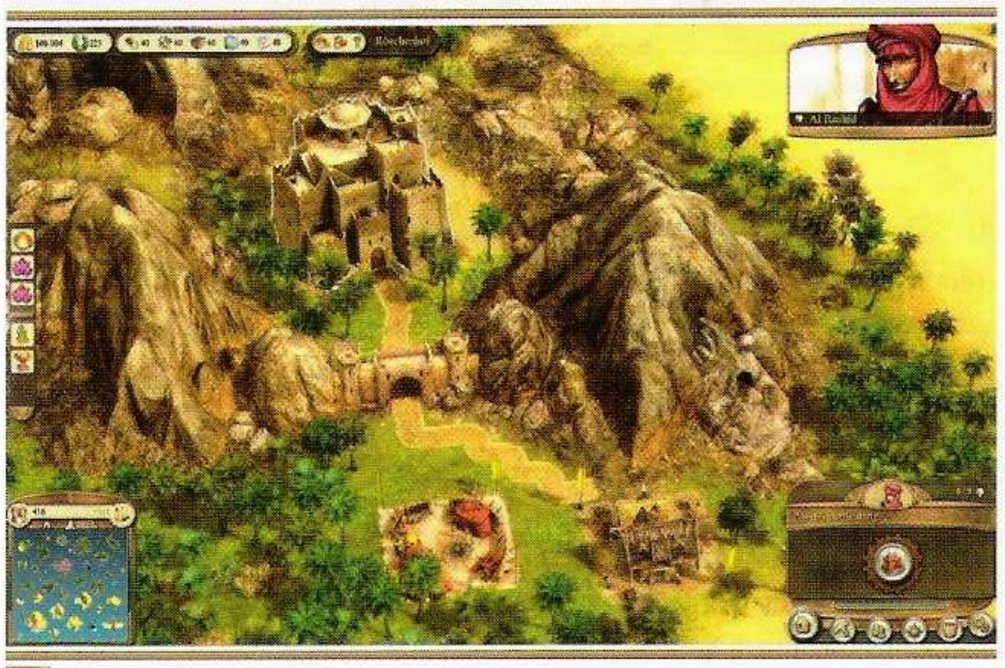
Nutzen im Spiel:

Falls die Pest in den Spieleinstellungen abgeschaltet ist, hat der Alte Baum keinen Nutzen für Sie – außer, dass Hekata Aufträge an Sie vergeben kann. Ist der Ausbruch der Pest jedoch möglich, können Sie sich durch die Versorgung des Alten Baums den Bau von Medikus-Gebäuden sparen, was durch die hohen Unterhaltskosten des Medikus bei großen Siedlungen viel Geld und einiges an Baukosten ausmachen kann. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass die Insel des Alten Baums für Kräuter fruchtbar ist (oder wird), damit die Versorgung auch durch feindliche Schiffe nicht unterbrochen werden kann.

WARENBEDARF DES ALTEN BAUMS

Benötigte Ware	Kräuter
Warenverbrauch	0,5 Tonnen pro Minute
Prüfzeitpunkte	Alle 10-15 Minuten

„Wir fürchten den Tod nicht. Wer sich unserem Bund anschließt, weiß, dass er letztendlich sterben wird.“



2 *Die Assassinenfestung*

Al Rashids Assassinenfestung [Bild 2] ist eines von zwei neutralen Gebäuden, in denen die Ausbildung besonderer Militäreinheiten möglich ist. Das funktioniert ähnlich wie in einem Bergfried: Wenn Sie über die benötigten Waren und Militärpunkte verfügen, klicken Sie auf die Schaltfläche und platzieren das Assassinenlager an der gewünschten Stelle. Die Assassinen machen sich sofort auf den Weg dorthin und schlagen am gewählten Platz ihr Lager auf; währenddessen ist die Erstellung neuer Einheiten in der Assassinenfestung für eine Weile gesperrt. Die wichtigsten Daten des Assassinenlagers sind in der Tabelle „Assassinenlager“ zusammengefasst. Einen Vergleich mit anderen

ASSASSINENLAGER

Trefferpunkte	200
Angriffskraft	13 (12 + 1)
Bewegung	sehr schnell
Militärpunkte	3
Unterhalt	20
Baukosten	1500 Geld, 5 Teppiche, 10 Hanf
Minimale Bauzeit	1:05 Minuten
Sperrzeit	7:00 Minuten

Militäreinheiten ermöglicht das Kapitel „Kämpfe an Land".
Da das Ausheben eines Assassinenlagers an keine weiteren Voraussetzungen gebunden ist, können Sie sich mit Hilfe der Assassinenfestung schon früh im Spiel aktive Militärgebäude besorgen – Sie müssen nur über Teppiche und Hanf verfügen. Nach jeder Nutzung ist die Festung für 7 Minuten gesperrt, also deutlich länger als die regulären Burgen. Wenn Sie viele Assassinen in Ihre Dienste nehmen möchten, sollten Sie daher rechtzeitig mit deren Verpflichtung beginnen.

Nutzen im Spiel:

Das Assassinenlager ist die Militäreinheit mit der größten Angriffskraft und den wenigsten Trefferpunkten im Spiel. Dadurch eignet es sich ideal als zweiter oder dritter Angreifer: Der Verteidiger und seine Unterstützer richten nur beim ersten Angreifer Schaden an, aber alle Angreifer verursachen gleichmäßig Schaden beim Verteidiger und seinen Unterstützern. Die Assassinen können ihren Vorteil also nutzen, ohne dass ihr Nachteil zum Tragen kommt. Schicken Sie Assassinen nicht als erste Angreifer in den Kampf und unterstützen Sie sie mit anderen Einheiten, wenn sie angegriffen werden, sonst halten sie nicht lange durch. Richtig eingesetzt, sind Assassinenlager eine äußerst wertvolle Unterstützung bei jedem Angriff.

„In den Klosterkellern lagern Unmengen an köstlichem Bier und Wein. Es ist doch keine Sünde, ab und an zu prüfen, ob sie noch nicht schal geworden sind ..."

3 *Das Bergkloster*

Zwei der neutralen Gebäude, das Bergkloster [Bild 3] und die Karawanserei, bieten Ihnen Waren zum Kauf an, nachdem Sie eine Wegverbindung hergestellt haben. Sie funktionieren ähnlich wie ein kleines Kontor, nur dass Sie dort nichts verkaufen können. Wenn Sie Waren einkaufen, macht sich eine Gruppe damit auf den Weg zu Ihrem nächstgelegenen Markthaus, Sie können die Waren also nicht sofort benutzen, sondern erst nach dem Eintreffen der Gruppe. Wie lange das dauert, hängt von der Wegstrecke ab. Nach jedem Kauf ist das Bergkloster zudem für 5 Minuten gesperrt. Welche Waren Bruder Hilarius im Bergkloster verkauft, sehen Sie in der Tabelle „Warenangebot des Bergklosters". Je eine Ware wird mit jeder Zivilisationsstufe des Okzidents freigeschaltet; Sie brauchen also Adlige, wenn Sie Wein kaufen möchten.

Falls die gekauften Waren zusammen mit Ihrem aktuellen Lagerbestand die Kapazität des Insellagers übersteigen, wird das beim Kauf angezeigt, der Kauf wird dadurch jedoch nicht verhindert. Sie haben also bis zum Eintreffen der Gruppe Zeit, Waren aus Ihrem Lager zu verbrauchen, damit die gekauften Waren ins Lager passen. Falls Ihr Lager zu voll ist, wenn die Gruppe am Markthaus eintrifft, verlieren Sie überschüssige Waren ersatzlos.

WARENANGEBOT DES BERGKLOSTERS

Ware	Preis*
Werkzeug	66
Stein	16
Bier	68
Wein	240

**Die Preise können geringfügig variieren.*

Nutzen im Spiel:

Zu Beginn des Spiels kann es nützlich sein, auf die zusätzlichen Waren zurückgreifen zu können, im späteren Verlauf einer Partie ist es jedoch meist uninteressant, am Bergkloster einzukaufen. Ein Ausnahme stellen Aufträge dar, bei denen Waren verlangt werden, welche Sie im Bergkloster kaufen können.

„Seht her! Das ist die Stelle! Ich wette, hier liegen zahllose Kostbarkeiten unter der Erde verborgen!"

Die Grabungsstätte funktioniert ähnlich wie der Alchemistenturm: Sie finanzieren eine Grabung, indem Sie Cuno von Rembold die benötigten Waren zur Verfügung stellen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen drei vorgegebenen Mengen. Je mehr Waren Sie abgeben, desto wahrscheinlicher wird ein Erfolg der Grabung und desto wertvoller kann ein dabei gefundenes Item sein. Welche Waren erforderlich sind, wird bei jeder Grabung zufällig bestimmt.

Die Grabung nimmt 5 Minuten in Anspruch, aber Sie erhalten eine Meldung, wenn sie beendet ist. Bei einem Fehlschlag der Grabung wird meist ein Item ohne Nutzen wie Scherben oder Bruchstücke entdeckt. Ein Erfolg der Grabung kann wertvolle Items oder Waren zu Tage fördern. Die Fundstücke gehören in jedem Fall Ihnen. Im Vergleich zu den Experimenten im Alchemistenturm ist bei den Grabungen Cuno von Rembolds die Chance deutlich größer, ein Item

statt Waren zu bekommen. Nach jeder Grabung dauert es längere Zeit, bis die nächste Grabung in Auftrag gegeben werden kann. [Bild 1]

1 *Die Grabungsstätte*

Nutzen im Spiel:

Die Grabungsstätte kann eine Quelle für sehr gute Items sein. Sie haben keinen Einfluss darauf, welche Art von Item entdeckt wird, aber über die Menge abgegebener Waren können Sie die Chance auf ein hochwertiges Item erhöhen, und jedes dieser Items hat seinen Nutzen. Trotz des beträchtlichen Glücksfaktors ist es meist von Vorteil, die Grabungsstätte anzuschließen und Grabungen zu beauftragen.

„Seid gegrüßt! Meine Kamele zählen zu den schnellsten im ganzen Morgenland!“

2 *Die Karawanserei*

Genau wie am Bergkloster können Sie an Karims Karawanserei Waren kaufen [Bild 2]. Die zum Verkauf stehenden Waren sind in der Tabelle „Warenangebot der Karawanserei“ aufgeführt; sie unterscheiden sich von denen des Bergklosters, aber in fast allem anderen entsprechen sich die Gebäude. Jede Zivilisationsstufe des Okzidents schaltet eine Ware frei – für den Kauf von Indigo müssen Sie also über Patrizier verfügen.

WARENANGEBOT DER KARAWANSEREI

Ware	Preis *
Werkzeug	66
Mosaik	88
Indigo	38
Kaffee	324

**Die Preise können geringfügig variieren.*

Die Karawanserei schickt eine Kamelkarawane aus, mit der die gekauften Waren geliefert werden. Auch hier dauert es je nach Wegstrecke eine Weile, bis die Waren in Ihrem Markthaus eintreffen, und die Karawanserei ist nach einem Kauf für 5 Minuten gesperrt. Wenn Sie mehrere Waren brauchen, sollten Sie diese möglichst zugleich kaufen.

Nutzen im Spiel:

Auch hinsichtlich des Nutzens entsprechen sich Karawanserei und Bergkloster weitgehend. Da die Errichtung von Köhlerhütten und damit die Werkzeugproduktion im Orient aufwändiger ist als im Okzident, kann es sich etwas öfter anbieten, bei Karim Werkzeug zu kaufen. Später im Spiel werden Sie wahrscheinlich nur selten auf das Warenangebot der Karawanserei zurückgreifen, es sei denn, Sie brauchen eine der angebotenen Waren für einen Auftrag.

„Es schert mich 'nen Dreck, wessen Hab und Gut ich mir nehm'! Fehde ist Fehde! Gehört zum Rittertum wie Pfründe zum Pfaffen!“

In der Raubritterburg [Bild 3] finden Sie natürlich vorwiegend eines: Raubritter. Mit Geld und Bier können Sie die versoffenen Kerle dazu bewegen, in Ihre Dienste zu treten. Sie erhalten dann ein Raubritterlager, das ähnlich wie bei der Truppenerstellung in einem Bergfried an die gewünschte Stelle beordert werden kann. Die Tabelle „Raubritterlager“ zeigt die wichtigsten Daten der Einheit auf einen Blick. Raubritter sind, vielleicht wegen des Bierkonsums, im Angriff so schwach wie kaum eine andere Einheit, aber sie halten eine Menge aus – nur

das deutlich teurere Große Heerlager besitzt mehr Trefferpunkte. Nach der Erstellung eines Raubritterlagers sperrt Barnabas seine Raubritterburg für 10 Minuten; so lange ist kein anderes Gebäude nach dem Kauf von Einheiten blockiert. Wenn Sie viele Raubritter in den Kampf schicken möchten, sollten Sie also früh damit anfangen, sie anzuwerben.

Nutzen im Spiel:

Auf den ersten Blick sehen Raubritter wegen ihrer geringen Angriffskraft wie eine schlechte Einheit aus. Durch ihre vielen Trefferpunkte halten sie gegnerischen Angriffen jedoch länger stand als die meisten anderen Einheiten. So können sie beispielsweise vorausgeschickt werden, um feindliches Feuer auf sich zu ziehen, wenn ein gegnerischer Turm angegriffen wird. Auch als erste Angreifer eignen sie sich gut, weil sie den vom Verteidiger und seinen Unterstützern verursachten Schaden lange verkraften. Aus demselben Grund können sie Einheiten, die vom Gegner angegriffen werden, effektiv unterstützen. Natürlich sind Große Heerlager für diese Aufgaben noch besser geeignet, aber sie kosten auch doppelt so viele Militärpunkte. Lassen Sie Raubritter nie allein angreifen, sondern schicken Sie Einheiten mit hoher Angriffskraft als zweite und dritte Angreifer hinterher oder leisten Sie gegen passive Militärgebäude mit Fernkämpfern Unterstützung. Assassinen und Raubritter bilden ein sehr gutes Gespann gegen alle feindlichen Nah- und Fernkämpfer.

3 *Die Raubritterburg*

RAUBRITTERLAGER	
Trefferpunkte	2400
Angriffskraft	2 (1 + 1)
Bewegung	mittel
Militärpunkte	3
Unterhalt	20
Baukosten	2000 Geld, 15 Bier
Minimale Bauzeit	0:50 Minuten
Sperrzeit	10:00 Minuten

„Kürzlich erschien mir die Heilige Jungfrau ... Sie trug ein weißes Kleid, einen blauen Gürtel und eine goldene Rose auf jedem Fuß ... Ihr strahlendes Antlitz, heller als das reinste Licht ...“

Am Wallfahrtsort [Bild 4] beten Benedicta und andere Gläubige für eine göttliche Erscheinung. Wenn Sie den Wallfahrtsort ständig mit Brot versorgen, besteht eine Chance, dass die Gebete erhört werden und eine weiß leuchtende Gestalt erscheint. Das führt zu einer Pilgerfahrt, die Ihnen je nach Dauer und erreichter Zivilisationsstufe eine ganze Menge Ruhm einbringen kann.

WARENBEDARF DES WALLFAHRTSORTS	
Benötigte Ware	Brot
Warenverbrauch	2 Tonnen pro Minute
Prüfzeitpunkte	Alle 20-25 Minuten

4 *Der Wallfahrtsort mit einer Erscheinung*

RUHMGEWINN DURCH DEN WALLFAHRTSORT	
Zivilisationsstufe	**Ruhmgewinn pro Minute der Pilgerfahrt**
Bauern	5
Bürger	10
Patrizier	40
Adlige	40

Dauer der Pilgerfahrt: 5-10 Minuten

Ähnlich wie bei der Akademie der Weisen holen sich die Gläubigen die benötigten Waren aus Ihrem nächstgelegenen Markthaus oder Kontor, sofern der Wallfahrtsort nicht stillgelegt ist. Was Sie zur Versorgung dieses neutralen Gebäudes brauchen, ist in der Tabelle

Nutzen im Spiel:

Wenn Sie darauf aus sind, mit allen Mitteln Ruhm zu sammeln, um ihn für Items, Errungenschaften oder die Option „Hilfsflotte anfordern" auszugeben, ist der Wallfahrtsort genau das Richtige für Sie. Das gilt umso mehr, wenn in der Partie andere Ruhmquellen wie Aufträge abgeschaltet sind. Früh im Spiel, bevor Sie Brot herstellen können, bringt der Wallfahrtsort Ihnen nichts. Selbst wenn Sie durch Aufträge Brot erhalten, ist dieses vielleicht verbraucht, bevor auch nur geprüft wird, ob eine Erscheinung auftritt. Errichten Sie am besten auf der Insel des Wallfahrtsorts eine Brot-Produktionskette – der Wallfahrtsort benötigt die halbe Produktion. Falls Sie keine Siedlung mit Patriziern auf der Insel haben, können Sie die Überschüsse verkaufen. Ist die Insel nicht fruchtbar für Weizen, sollten Sie das mit Saatgut ändern oder eine automatische Transportroute einrichten. Bedenken Sie jedoch, dass ein Korsarenüberfall auf das betreffende Schiff die Versorgung unterbrechen kann und die bisherigen Brotlieferungen damit vielleicht vergebens waren.

„Warenbedarf des Wallfahrtsorts" zusammengefasst. Solange die Versorgung nicht unterbrochen wird, steigt die Wahrscheinlichkeit für eine Erscheinung mit der Zeit an. Die maximale Wahrscheinlichkeit von 90% ist nach anderthalb Stunden ununterbrochener Versorgung erreicht, aber es kann natürlich schon vorher zu einer Erscheinung kommen, frühestens nach 20 Minuten. Wie viel Ruhm Sie gewinnen, wenn eine Pilgerfahrt zum Wallfahrtsort stattfindet, ist der Tabelle „Ruhmgewinn durch den Wallfahrtsort" zu entnehmen.

Wenn Sie sich die Inseln ansehen, die Ihre Konkurrenten besiedelt haben, wird Ihnen wahrscheinlich auffallen, dass die Computerspieler neutrale Gebäude mit Markthäusern anbinden. Das dient allerdings nur dazu, Sie davon fern zu halten, denn die Computerspieler nutzen die neutralen Gebäude nicht. Sie brauchen also nicht zu befürchten, mit Assassinen angegriffen zu werden. Da alle neutralen Gebäude einen gewissen Bonus mit sich bringen, der nur vom menschlichen Spieler genutzt wird, erhöht es die Schwierigkeit der Spieleinstellungen um +20, wenn Sie bei „Neutrale Kräfte" die Einstellung „aus" wählen.

„Ein Haus, nur für uns Bettler? Gott vergelt's Euch!"

Bettler und Gesetzlose

Auch die Bettler, die ab und zu in größeren Städten auftauchen, stellen eine neutrale Partei dar. Sie sammeln sich auf armseligen Schiffen und steuern damit Siedlungen an, in denen sie sich ein besseres Leben erhoffen. Wenn sie den Hafen einer Ihrer Inseln erreicht haben, melden sie sich über das Dritte-Parteien-Fenster bei Ihnen und bitten um Aufnahme in die Stadt [Bild 1].

Sie können diese Bitte ablehnen oder gewähren. Wenn Sie erstmals Bettler in die Stadt einlassen, wird ein neues Gebäude verfügbar, das Armenhaus. Dadurch ergeben sich drei mögliche Vorgehensweisen:

1. Sie lassen die Bettler in Ihre Stadt, bauen ihnen aber kein Armenhaus. Das führt dazu, dass die Bettler auf der Straße leben und sich ihren Lebensunterhalt wie gewohnt mit Betteln verdienen. Das erbettelte Geld entgeht Ihnen jedoch als Steuereinnahmen. Wie hoch der Einnahmeverlust ist, sehen Sie, wenn Sie über der Minikarte auf die Bilanz klicken. Als letzter Posten über der Bilanzsumme ist angegeben, wie viel Steuergeld in die Taschen der Bettler fließt. Die Einwohner Ihrer Stadt geben umso mehr Geld, je mehr Bettler auf der Straße leben: Ist diese Zahl gering, verlieren Sie auch nur wenig Geld pro Kopf, bei einer großen Zahl von Bettlern auf der Straße kann Ihnen jedoch ein beträchtlicher Betrag pro Kopf verloren gehen. Im Gegenzug erhalten Sie für je 40 Bettler ein zusätzliches Bürgerrecht, d.h. ein weiteres Bauernhaus kann zu einem Bürgerhaus aufsteigen.

2. Sie lassen die Bettler in Ihre Stadt und bauen ihnen ein Armenhaus [Bild 2]. Die Bettler ziehen dann im Laufe der Zeit dort ein. Im Armenhaus wohnende Bettler kosten Sie keine Steuereinnahmen mehr, dafür erhalten sie eine Armenspeisung aus Fisch und Most, ohne Steuern zu bezahlen. Auch die Bedürfnisse nach Gemeinschaft und Glaube sollten im Armenhaus befriedigt werden, wenn Sie die Bettler von der Straße holen möchten. Eine Fischerhütte kann 285 Bettler versorgen, ein Mosthof 500 Bettler. Vor allem bei großen Zahlen von Bettlern sind die Unterhaltskosten der Gebäude deutlich geringer als die erbettelten Steuereinnahmen von Vorgehensweise 1. Beachten Sie, dass Sie eventuell weitere Armenhäuser bauen sollten, wenn Sie mehrere Male Bettler in Ihre Stadt lassen. Auch für je 40 im Armenhaus wohnende Bettler erhalten Sie ein zusätzliches Bürgerrecht.

3. Sie weisen die Bettler ab. Auf diese Option können Sie auch später jederzeit noch zurückgreifen. Wählen Sie dazu den Reiter „Bevölkerungspyramide" des Marktplatzes und klicken Sie auf das Stiefel-Symbol des Bettler-Pfeils [Bild 3], bis Sie die gewünschte Zahl von Bettlern verjagt haben. Abgewiesene und verjagte Bettler verursachen keinerlei Kosten für Sie, gewähren Ihnen aber auch keinen Vorteil. Außerdem besteht die Gefahr, dass die Bettler sich auf Ihrer Insel als Gesetzlose zusammenrotten [Bild 4].

Gesetzlose treten in Form von Militärlagern auf, die Sie nur loswerden, wenn Sie sie mit eigenen Einheiten vernichten oder bestechen. Wählen Sie ein Gesetzlosenlager aus, bieten Ihnen die ehemaligen Bettler an, gegen Zahlung eines saftigen Betrages die Waffen niederzulegen und wieder als Bettler in Ihre Stadt zu kommen. Wenn Sie nicht zahlen möchten, sollten Sie eigene Streitkräfte sammeln und zum Angriff übergehen, sonst bleiben die Produktionsgebäude im

1 *Ein Schiff mit Bettlern ist in Ihrem Hafen eingetroffen, und die Bettler möchten in die Stadt hinein.*

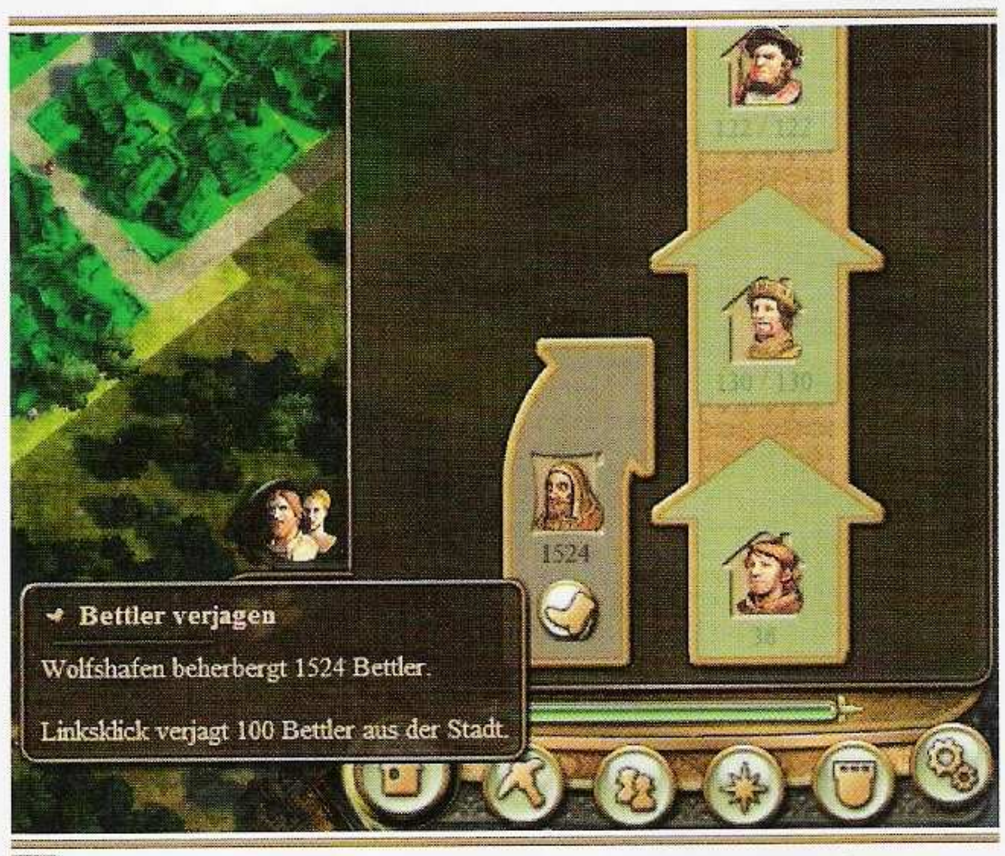
2 *Ein Armenhaus kann bis zu 500 Bettler aufnehmen, die mit Fisch, Most, einem Marktplatz und einer Kapelle glücklich zu machen sind.*

Einflussbereich des Gesetzlosenlagers bedroht und können keine Waren herstellen, obwohl sie weiterhin Unterhalt kosten. Nehmen Sie sich jedoch in Acht: Die Gesetzlosen kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung, was sie trotz der unterlegenen Bewaffnung zu gefährlichen Gegnern macht. Gesetzlosenlager sind Nahkämpfer und besitzen dieselben Effektivitätswerte wie andere Nahkämpfer (siehe „Kämpfe an Land"). Die wichtigsten militärischen Daten der drei Formen von Gesetzlosenlagern sind in der Tabelle „Gesetzlosenlager" aufgeführt.

GESETZLOSENLAGER

Typ des Lagers	Trefferpunkte	Angriffskraft
Kleines Gesetzlosenlager	1000	5
Mittleres Gesetzlosenlager	1800	5
Großes Gesetzlosenlager	3300	7

Mit welchem Gesetzlosenlager Sie es zu tun bekommen, hängt vom erreichten Stadtstatus ab: Bis zum Status „Stadt" tauchen nur Kleine Gesetzlosenlager auf, danach Mittlere, und ab dem Status „Handelszentrum" werden Sie mit Großen Gesetzlosenlagern konfrontiert.



3 *Der Marktplatz zeigt an, wie viele Bettler Ihre Stadt beherbergt. Mit dem Stiefel-Symbol können Sie sie aus der Stadt jagen.*

Selbst ein Großes Heerlager kommt nicht gegen ein Großes Gesetzlosenlager an, wenn es ohne weitere Hilfe angreift – die beiden Einheiten sind fast gleich kampfstark, aber der Verteidiger kann die Angriffskraft seines Lagers mitnutzen (siehe „Kämpfe an Land"), und das Große Gesetzlosenlager gewinnt den Kampf schwer beschädigt. Machen Sie daher starke oder viele aktive Militärgebäude bereit, wenn Sie häufig Bettler abweisen oder verjagen.

Alternativ können Sie die Gesetzlosen zum Angriff zwingen, damit ihnen die zusätzliche Angriffskraft ihres Lagers fehlt: Errichten Sie eine Burg oder einen Turm so, dass das Gesetzlosenlager beschossen wird. Die Gesetzlosen greifen daraufhin an. Eine Burg wird allein mit einem Gesetzlosenlager fertig, auch weil sie doppelt so effektiv gegen Nahkämpfer ist wie Nahkämpfer gegen Burgen. Bei einem Wehrturm sieht die Wappenanzeige das Kriegsglück zunächst auf Ihrer Seite, die Effektivitäten sind aber nicht ganz so günstig verteilt, und ein Großes Gesetzlosenlager behält letztlich die Oberhand, wenn Sie den angegriffenen Turm nicht noch unterstützen.

4 *Die abgewiesenen und verjagten Bettler sind als Gesetzlose zurückgekehrt und bedrohen nun Produktionsgebäude.*

Kapitel 2: Die Kampagne

Die Kampagne von ANNO 1404 führt Sie in acht Missionen durch eine Geschichte von Verrat und Intrigen, in der Sie einen Krieg zwischen Orient und Okzident verhindern sollen.

Dabei lernen Sie nach und nach die verschiedenen Spielelemente kennen – die ersten Missionen sind noch sehr leicht, in der letzten Mission werden Sie hingegen all Ihr Können brauchen, um bestehen zu können. Daher ist die Kampagne ideal dazu geeignet, sich mit ANNO 1404 vertraut zu machen, denn Sie werden nicht auf einmal von all den Neuerungen und Möglichkeiten erschlagen, sondern können sich Stück für Stück das nötige Wissen aneignen, um sich auch in schweren Endlospartien gegen drei Computergegner zu behaupten.

Übrigens: Die Baukostenerstattung hängt in allen Kampagnenmissionen vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Auf „Leicht" erhalten Sie beim Abriss eines Gebäudes die vollen Baukosten zurück, auf „Mittel" die halben Kosten und auf „Schwer" gar nichts.

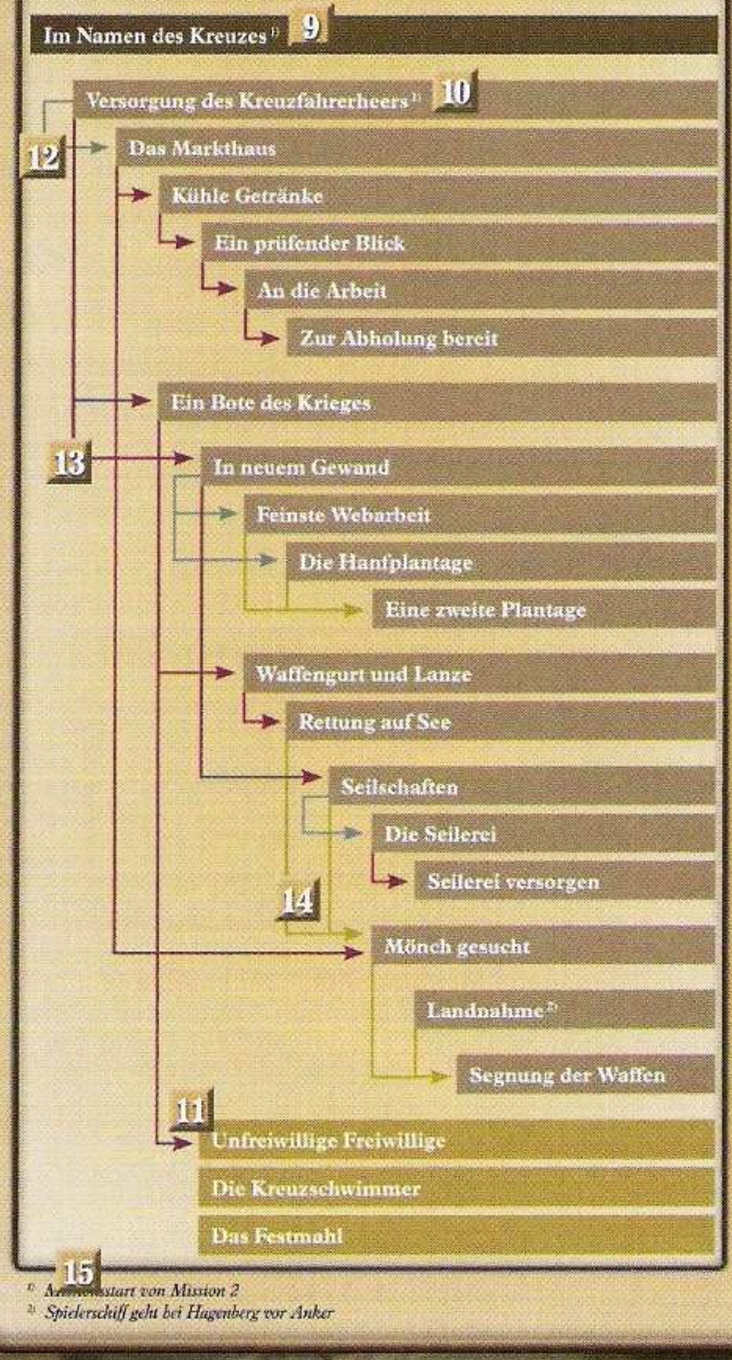
Beachten Sie auch, dass die jeweiligen Kampagnenmissionen durch Erfüllung des unter „Abschluss durch" aufgeführten Auftrags beendet werden, sodass keine weiteren Nebenmissionen mehr erledigt werden können.

Legende zu den Missionsdiagrammen

ÜBERSICHT MISSION 2

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital (1)		12.000	6.000	2.000
Warenbestand	Holz	40t	30t	15t
(2)	Werkzeug	30t	20t	15t
	Fisch	20t	15t	10t
Startgebäude (3)	1 Kleines Kontor, 1 Marktplatz, 18 Bauernhäuser, 1 Kapelle, 1 Fischerhütte, 2 Holzfällerhütten			
Schiffe (4)	1 Kleines Handelsschiff			
Militärgebäude	Keine (5)			
Weitere Spieler	Lord Richard Northburgh, Guy Forcas, Marie d'Artois, Bruder Hilarius (6)			
Abschluss durch	„Segnung der Waffen" (7)			

(8) **FLOWCHART MISSION 2**



[1] *Automatischer Start von Mission 2*
[2] *Spielerschiff geht bei Hagenberg vor Anker*

In den Übersichten und Flowcharts dieses Kapitels finden Sie die Start- und Abschlussbedingungen der Mission.

(1) Goldmünzen zu Missionsbeginn je nach Schwierigkeitsgrad.
(2) Eingelagerte Warenmengen zu Beginn der Mission je nach Schwierigkeitsgrad.
(3) Die Anzahl der Gebäude der zu übernehmenden Siedlung erlaubt eine Abschätzung des Warenbedarfs.
(4) Schiffe zu Beginn der Mission.
(5) Anzahl der Militärgebäude in späteren Missionen.
(6) Personen, die Sie im Laufe der Mission antreffen können.
(7) Diese Mission beendet die Kampagnenmission. Der Abschluss anderer Aufgaben ist danach nicht mehr möglich!
(8) Die Flowchart zeigt Ihnen die Abfolge der Missionen.
(9) Dunkelbraun: Storymissionen bilden die Rahmenhandlung.
(10) Grau: Hauptmissionen, müssen abgeschlossen werden.
(11) Hellbraun: Nebenmissionen, die nicht erfüllt werden müssen.
(12) Graue Pfeile: neue Mission aktiviert zu Beginn einer Mission.
(13) Rote Pfeile: Abschluss der Mission schaltet neue Mission frei.
(14) Hellbraune Pfeile: mehrere Missionen müssen beendet werden, um eine Mission freizuschalten.
(15) Fußnoten: besondere Startbedingungen.

Mission 1: Ein Manifest des Glaubens

In dieser ersten Kampagnenmission erlernen Sie die Grundlagen von Siedlungsaufbau und Verwaltung. Sie erfahren, wie Sie die ersten Bedürfnisse Ihrer Bewohner befriedigen, wie Sie Baumaterial sammeln und wie Sie Waren übers Meer transportieren.

Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 1

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		12.000	6.000	2.000
Warenbestand	**Holz**	6t	6t	6t
	Werkzeug	12t	10t	8t
	Fisch	15t	12t	10t
Startgebäude	1 Kleines Kontor, 1 Marktplatz, 3 Bauernhäuser			
Schiffe	Keine			
Militärgebäude	Keine			
Weitere Spieler	Lord Richard Northburgh			
Abschluss durch	„Glaubensbekenntnis“			

FLOWCHART MISSION 1

- Der Siegelbewahrer des Kaisers [1]
  - Glaubensbekenntnis
  - Das Herz der Siedlung
    - Trautes Heim
      - Zwischen Kisten und Regalen
        - Der wichtigste Baustoff
          - Wider den Hunger
            - Holz für den Kaiserdom
              - Ein schwimmendes Geschenk
                - Mit Sextant und Fernrohr I
                - Mit Sextant und Fernrohr II
                - Fisch auf den Tisch
  - Das Lager prüfen
    - An die Arbeit!
      - Ein würdiger Abschluss
      - Weitere Bauernhäuser
  - Wo ist der Baumeister? [2]
  - Die verlorene Fracht [3]
    - Der Gefahr vorbeugen

[1] *Missionsstart von Mission 1*
[2] *Dombaustelle auf Northburghs Insel anwählen*
[3] *Kleines Riff entdecken*

Der Siegelbewahrer des Kaisers

Nach der einführenden Filmsequenz können Sie einen ersten Blick auf Ihr neues Lehen werfen. Zunächst können Sie jedoch noch keine Gebäude errichten – dazu muss Ihnen Lord Richard Northburgh erst offiziell die Verwaltung der Insel übertragen. Klicken Sie auf das mit dem Pfeil markierte Schiff, das vor der Küste Ihrer Insel vor Anker liegt. Damit haben Sie zugleich auch Ihren ersten Auftrag, „Der Siegelbewahrer des Kaisers“, erfüllt.

Das Herz der Siedlung & Trautes Heim

Lord Northburgh rät Ihnen nun, den Markplatz zu inspizieren. Klicken Sie ihn dazu an, schon ist der zweite Auftrag, „Das Herz der Siedlung“, erledigt. Mit „Trautes Heim“ folgt jetzt die erste richtige Aufgabe. Northburgh möchte, dass Sie Ihre Siedlung erweitern und drei Bauernhäuser errichten. Da Sie zu Beginn nur 6 Tonnen Holz haben, werden Sie mit den drei Häusern Ihren gesamten Holzvorrat aufbrauchen. Achten Sie also auf den höheren Schwierigkeitsgraden darauf, die Häuser richtig zu platzieren, denn wenn Sie sie wieder abreißen müssen, fehlt Ihnen dann das nötige Holz.

Zwischen Kisten und Regalen & Der wichtigste Baustoff

Haben Sie die Häuser gebaut, möchte Lord Northburgh, dass Sie einen Blick in Ihr Kontor werfen – klicken Sie es also an und erledigen Sie so den Auftrag „Zwischen Kisten und Regalen“. Northburgh bemerkt danach ganz richtig, dass Ihre Holzvorräte aufgebraucht sind und fordert Sie auf, zwei Holzfällerhütten zu bauen. Platzieren Sie diese am besten in der Nähe Ihres Kontors, um die Wege für den Marktkarren möglichst kurz zu halten. Vergessen Sie außerdem nicht, die Holzfällerhütten mit Wegen ans Kontor anzuschließen. Damit ist der Auftrag „Der wichtigste Baustoff“ geschafft.

Wider den Hunger

Nun geht es an die Nahrungsproduktion. Northburgh verlangt, dass Sie an der Küste eine Fischerhütte errichten, um Ihre Bevölkerung mit Fisch zu versorgen. Bevor Sie diese aber bauen können, muss erst etwas Holz in Ihr Kontor gebracht werden. Warten Sie also kurz (oder nutzen Sie die Beschleunigungs-Funktion) und setzen Sie dann eine Fischerhütte neben Ihr Kontor. Achten Sie auch hier auf eine Straßenanbindung. Damit wäre die Aufgabe „Wider den Hunger“ abgeschlossen [Bild 1].

1 *So könnte Ihre Siedlung nach dem Auftrag „Wider den Hunger“ aussehen.*

Entwickler-Tipp
Daniel Amend, Lead Level Designer

In der Kampagne gibt es neben den Hauptmissionen, die man alle erledigen muss, um die Kampagnenmission zu gewinnen, auch optionale Nebenmissionen. Nebenmissionen werden in der Nachrichtenleiste links mit einem silbergrauen Hintergrund angezeigt und es ist nicht zwingend notwendig, sie zu erfüllen.

Allerdings kann es sehr hilfreich sein, sich doch um die Nebenmissionen zu kümmern. Häufig bekommt man hilfreiche Waren und Items, welche das Vorankommen innerhalb der Mission zum Teil stark vereinfachen können, als Belohnung.

Zudem sind die Nebenmissionen grob in drei Kategorien eingeteilt: einfache Nebenmissionen, mittelschwere Nebenmissionen und schwere Nebenmissionen. Dabei unterscheiden sich diese Missionen in puncto Inhalt und Belohnung deutlich. Leichte Nebenmissionen sind einerseits einfach zu entdecken und werden dem Spieler im Normalfall ohne weiteres Zutun kommuniziert. Ein Computerspieler meldet sich einfach von selbst und bittet um Unterstützung. Leichte Nebenmissionen sind also einfach zu erfüllen und meist bekommt man eine wertvolle und großzügige Belohnung.

Mittelschwere Nebenmissionen tauchen eventuell erst auf, wenn der Spieler bestimmte Bedingungen erfüllt hat oder sich aktiv in der Welt umsieht. Zum Beispiel ist es lohnenswert, die komplette Karte zu erkunden und hin und wieder die Inseln der Computerspieler zu studieren. Mittelschwere Nebenmission sind etwas schwerer zu erfüllen und die Belohnung ist nicht so üppig.

Schwere Nebenmissionen wird der Spieler nur entdecken, wenn er bestimmte Voraussetzungen erfüllt und zur richtigen Zeit am richtigen Ort Kontore oder andere Objekte selektiert. Natürlich sind schwere Nebenmissionen schwer zu erfüllen, kosten meist Ressourcen, Zeit und Aufmerksamkeit, und im Normalfall bekommt man nur eine kleine oder gar keine Belohnung. Wer allerdings die volle Punktzahl für eine Mission erreichen will, muss auch diese Missionen erfüllen.

Auch wenn man innerhalb der Kampagne durch die Missionen vorangetrieben wird und ständig Aufgaben zu erfüllen hat, sollte man nicht vergessen, sich auch ausgiebig um die eigene Stadt zu kümmern. Es ist in den meisten Missionen notwendig, seine Stadt weiter auszubauen und neue Zivilisationsstufen zu erreichen, um spätere Missionen erfüllen zu können. Deshalb ist es ratsam, sich stets auch um den Ausbau der Stadt und die Bedürfnisse der Bevölkerung zu kümmern. Ansonsten kann es durchaus passieren, dass man zwar in aller Eile die gestellten Aufgaben abarbeitet, dabei aber unversehens in eine negative Bilanz rutscht oder sogar Pleite geht. Viele Dinge, die innerhalb der Missionen vom Spieler verlangt werden, sind teuer und haben hohe Unterhaltskosten (z.B. Schiffe bauen).

Zwar kann man seine Siedlung nicht unverändert in die nächste Kampagnenmission übernehmen, aber im Normalfall zeigt die vorgebaute Stadt in der Folgemission den minimalen Ausbauzustand, der am Ende der vorangegangenen Kampagnenmission erreicht sein sollte. Natürlich ist es dem Spieler überlassen, nach seiner Vorstellung die Stadt zu gestalten und später die Ressourcen-Inseln zu bebauen. In der Regel bekommt der Spieler aber zu Beginn der Kampagnenmission eine funktionierende Stadt präsentiert. Um alles weitere muss der Spieler sich aber selbst kümmern, damit seine Stadt den Anforderungen der Kampagnenmission auch gewachsen ist.

Tipp

Sollten Sie nach dem Bau der Fischerhütte nur noch über drei Tonnen Werkzeug oder weniger verfügen, bietet Ihnen Northburgh für 150 Goldmünzen drei Tonnen Werkzeug zum Kauf an. Trotz des guten Preises lohnt sich dieses Angebot aber kaum, da Sie lediglich fünf weitere Tonnen Werkzeug für den Bau der Kapelle benötigen, und die bekommen Sie auch über die Nebenaufträge zusammen

Holz für den Kaiserdom

Da nun die Versorgung Ihrer Siedlung gesichert ist, bittet Northburgh Sie, den Bau des Kaiserdoms durch die Lieferung von 10 Tonnen Holz zu unterstützen. Bevor Sie ihm das von Ihren Holzfällern produzierte Holz überlassen, sollten Sie es jedoch nutzen, um fünf weitere Bauernhäuser zu errichten. Auf diese Weise stellen Sie sicher, dass Ihre Siedlung eine positive Bilanz hat, und können sich von nun an beliebig Zeit lassen, ohne fürchten zu müssen, dass Ihnen das Geld aus geht. Warten Sie nach dem Bau der Häuser einfach, bis Sie 10 Tonnen Holz im Lager haben, dann fragt Lord Northburgh automatisch nach, ob Sie ihm das Holz nun übergeben wollen. Tun Sie das und schließen Sie damit den Auftrag „Holz für den Kaiserdom“ ab.

Ein schwimmendes Geschenk

Als Dank für die Holzlieferung schenkt Ihnen Lord Northburgh das Kleine Handelsschiff, das bei Ihrer Insel vor Anker liegt. Er fordert Sie auf, es zu inspizieren, also klicken Sie es an und beenden Sie so den Auftrag „Ein schwimmendes Geschenk“.

Mit Sextant und Fernrohr I & II

Kurz darauf bemerkt Northburgh, dass er Ihnen ein weiteres Geschenk machen wollte, das bei seiner Abreise allerdings über Bord gefallen ist. Es treibt nun vor Ihrer Insel im Meer. Wählen Sie also Ihr Schiff aus, rechtsklicken Sie dann auf die im Wasser schwimmende Kiste, kehren Sie mit den aufgenommenen Werkzeugen zum Kontor zurück und laden Sie sie aus. Damit schließen Sie die beiden Aufträge „Mit Sextant und Fernrohr I“ und „Mit Sextant und Fernrohr II“ ab.

Fisch auf den Tisch

Es folgt nun die Aufgabe „Fisch auf den Tisch“, die zwei Unteraufgaben, „Das Lager prüfen“ und „An die Arbeit!“, hat. Lord Northburgh bittet Sie, die Steinmetze auf seiner südlich gelegenen Insel Steinbruck 1 mit 10 Tonnen Fisch zu versorgen. Da Ihre Fischerhütte deutlich mehr Fisch produziert, als Ihre Bevölkerung verbraucht, sollte es nicht allzu lange dauern, bis sie ausreichend Fisch im Lager haben. Wählen Sie dann Ihr Kontor an und laden Sie 10 Tonnen Fisch auf Ihr Handelsschiff. Damit sind auch die beiden Unteraufgaben abgeschlossen. Schicken Sie Ihr Schiff nun nach Steinbruck, wo die hungrigen Steinmetze bereits auf den Fisch warten. Während der Überfahrt können Sie gleich noch die Nebenmission „Die verlorene Fracht“ starten, die sich dann zusammen mit „Ein würdiger Abschluss“ beenden lässt.

Ein würdiger Abschluss

Nach Erfüllung von „Fisch auf den Tisch“ folgt sogleich der nächste Auftrag, „Ein würdiger Abschluss“. Northburghs Steinmetze bringen eine Ladung Kapitell-Steine auf Ihr Schiff und bitten Sie, die Steine nach Domstadt 2 zu transportieren. Schicken Sie Ihr Handelsschiff also zum Kontor der Dombauinsel, wo Northburgh die Steine in Empfang nimmt. Als Belohnung für den Abschluss dieses Auftrags erhalten Sie drei Tonnen Werkzeug und 2500 Goldmünzen.

Weitere Bauernhäuser

Lord Northburgh weist Sie jetzt darauf hin, dass einige weitere Bauernhäuser nötig sind, bevor Sie eine Kapelle bauen können. Er möchte, dass Sie sechs Bauernhäuser errichten. Da Sie ja bereits fünf weitere Häuser gebaut haben, müssen Sie nur noch eines platzieren, um den Auftrag „Weitere Bauernhäuser“ abzuschließen.

Glaubensbekenntnis

Nun müssen Sie einen Augenblick warten, bis genug Bauern in Ihrem Dorf leben und die Kapelle freigeschaltet wird. Sollten Ihnen zum Bau der Kapelle die Werkzeuge fehlen, können Sie sie entweder am Kontor von Domstadt kaufen oder sie sich über die Erfüllung der Nebenmissionen verdienen. Platzieren Sie dann die Kapelle – achten Sie dabei darauf, dass auch alle Bauernhäuser in ihrem Einflussbereich liegen – und schließen Sie so die Aufgabe „Glaubensbekenntnis“ und damit Mission 1 der Kampagne ab.

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Wo ist der Baumeister?	Finden Sie den verschwundenen Dombaumeister.	Dombaustelle auf Northburghs Insel anwählen	1.500 Gold
Die verlorene Fracht	Bergen Sie drei Kisten am westlichen Riff.	Westliches Riff entdecken	2t Werkzeuge
Der Gefahr vorbeugen	Kartografieren Sie die beiden Riffe.	Nach Abschluss von „Die verlorene Fracht“	3t Werkzeuge

Nebenmission 1

Wo ist der Baumeister?

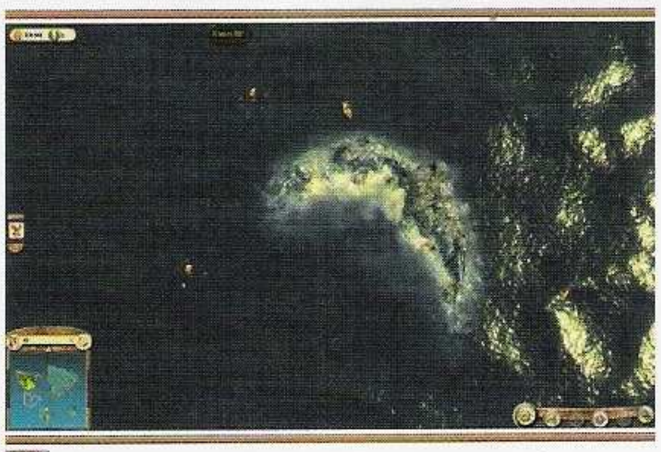
Diese Aufgabe wird gestartet, wenn Sie den Kaiserdom auf der Dombauinsel anwählen. Lord Northburgh bittet Sie, den verschwundenen Dombaumeister zu finden. Dieser hält an der goldenen Statue westlich der Dombaustelle ein kleines Nickerchen und ist gut an dem über ihm schwebenden „zZz“ zu erkennen. Klicken Sie ihn einfach an, um den Auftrag abzuschließen und die Belohnung von 1500 Goldmünzen einzustreichen [Bild 1].

1 *Der Dombaumeister muss sich anscheinend etwas ausruhen.*

Nebenmission 2

Die verlorene Fracht

Diese Aufgabe wird gestartet, wenn Sie das Kleine Riff 3 entdecken. Dies passiert automatisch, wenn Sie Ihr Schiff im Zuge des Auftrags „Fisch auf den Tisch“ zur Insel der Steinmetze schicken. Lord Northburgh merkt an, dass am Riff einige Kisten über Bord gegangen sind, und bittet Sie, diese zu bergen. Wählen Sie also Ihr Schiff aus, rechtsklicken Sie nacheinander auf die drei markierten Kisten [Bild 2], um sie einzusammeln, und bringen Sie sie zum Kontor der Dombauinsel. Als Belohnung erhalten Sie 2 Tonnen Werkzeug.



2 *Die Kisten sind dank der Pfeile leicht zu erkennen.*

Nebenmission 3

Der Gefahr vorbeugen

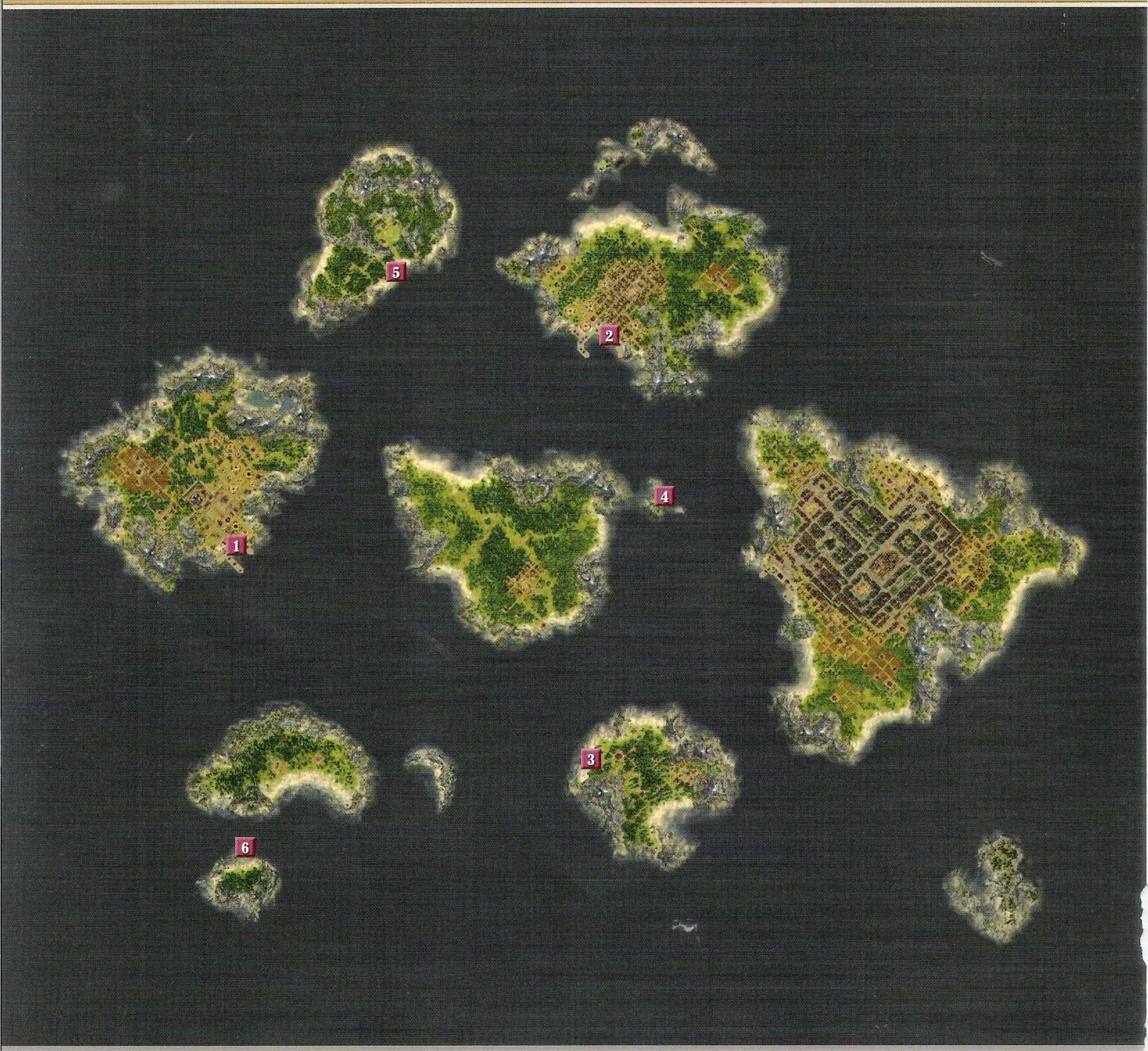
Diese Aufgabe beginnt, wenn Sie „Die verlorene Fracht“ erfüllt haben. Lord Northburgh beauftragt Sie, die beiden Riffe zu kartographieren, damit keine weiteren Schiffe auf Grund laufen. Schicken Sie Ihr Schiff also nacheinander zum Großen Riff 4 und dann zum Kleinen. Dort angekommen, muss es jeweils kurz an Ort und Stelle bleiben, bis die Karte erstellt wurde – Sie erhalten dann eine Nachricht. Sind beide Riffe untersucht, bringen Sie die Karten zum Kontor der Dombauinsel, um den Auftrag abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie von Lord Northburgh 3 Tonnen Werkzeug.

Tipp

Am Großen Riff gibt es etwas Treibgut zu bergen – rund um das Riff schwimmen vier Kisten im Meer, in denen sich jeweils 2 Tonnen Holz befinden.

Mission 2: Im Zeichen des Kreuzes

In der zweiten Mission unterstützen Sie Guy Forcas beim Aufbau des Kreuzfahrerheers. Dabei errichten Sie Plantagen, legen erste Produktionsketten an, erreichen die nächste Zivilisationsstufe und besiedeln eine neue Insel.

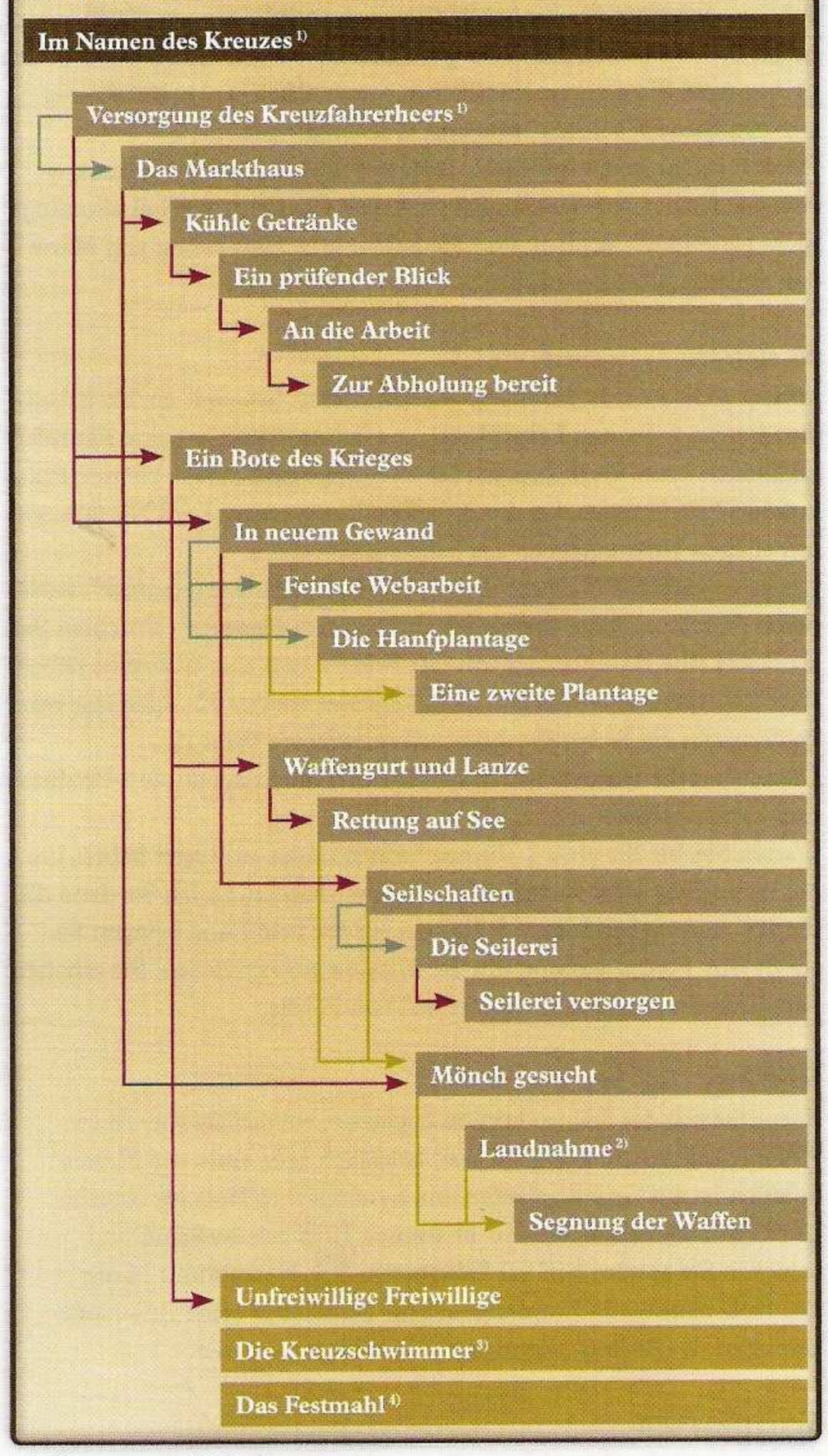


Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 2

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		12.000	6.000	2.000
Warenbestand	**Holz**	40t	30t	15t
	Werkzeug	30t	20t	15t
	Fisch	20t	15t	10t
Startgebäude	1 Kleines Kontor, 1 Marktplatz, 18 Bauernhäuser, 1 Kapelle, 1 Fischerhütte, 2 Holzfällerhütten			
Schiffe	1 Kleines Handelsschiff			
Militärgebäude	Keine			
Weitere Spieler	Lord Richard Northburgh, Guy Forcas, Marie d'Artois, Bruder Hilarius			
Abschluss durch	„Segnung der Waffen"			

FLOWCHART MISSION 2



[1] *Missionsstart von Mission 2*
[2] *Spielerschiff geht bei Hagenberg vor Anker*
[3] *Wrack an der südwestlichen Insel finden*
[4] *Nach „Waffengurt und Lanze" Kontor von Steinbruck anwählen*

In der Filmsequenz werden Sie ruppig von Guy Forcas darüber informiert, dass es Ihre Pflicht ist, ihn beim Aufbau des Kreuzfahrerheers zu unterstützen, und Sie erhalten kurz darauf die Aufgabe „Im Namen des Kreuzes". Als Erstes verkündet Forcas Ihnen, dass Sie ihm 15 Tonnen Fisch und 3 Tonnen Most zu liefern haben. Damit beginnt der Auftrag „Versorgung des Kreuzfahrerheers". Um Ihnen die Erfüllung des Auftrags zu erleichtern, erhalten Sie von Lord Northburgh mehrere Unteraufgaben, die Sie Schritt für Schritt zum Ziel führen.

Tipp

Wenn Ihre Holzvorräte schwinden, rät Ihnen Lord Northburgh, weitere Holzfällerhütten zu errichten. Diesen Rat können Sie getrost ignorieren, da die beiden Holzfäller, die Sie zu Beginn der Mission haben, absolut ausreichend sind.

Das Markthaus

Mit „Das Markthaus" fordert Northburgh Sie auf, im Norden Ihrer Insel ein Markthaus zu errichten. Platzieren Sie es im Norden oder Nordosten Ihrer Insel – achten Sie darauf, dass ausreichend Platz für 3 Plantagen um das Markthaus ist. Setzen Sie das Markthaus in den Süden Ihrer Insel, quittiert Northburgh das mit einem verwunderten Kommentar und fordert Sie erneut auf, im Norden ein Markthaus zu errichten.

Kühle Getränke

Danach folgen die vier Unteraufgaben „Kühle Getränke", „Ein prüfender Blick", „An die Arbeit" und „Zur Abholung bereit", im Laufe derer Sie einen Mosthof bauen, vier Felder anlegen und den Hof per Straße an das Markthaus anbinden. Setzen Sie den Mosthof am besten ein Feld entfernt vom Markthaus, klicken Sie ihn an und platzieren Sie die Felder von Hand. Sie können die Felder zwar auch automatisch anlegen lassen, Platz sparender ist es in der Regel aber, das von Hand zu erledigen. Zu guter Letzt müssen Sie nur noch einen Weg zwischen das Markthaus und den Mosthof setzen [Bild 1].

1 *Das Markthaus und der fertig angelegte Mosthof.*

Tipp

Sperren Sie am Marktplatz das Baumaterial für Ihre Dorfbewohner, bevor Sie mit der Mostproduktion beginnen. So können Sie die Häuser Ihrer Siedlung gezielt aufwerten.

Nun produzieren Sie Fisch und Most, die beiden Waren, die Guy Forcas von Ihnen verlangt. Bevor Sie die geforderten Waren aber auf Ihr Schiff verladen, sollten Sie warten, bis Sie etwa 20 Tonnen Fisch und 5 Tonnen Most auf Lager haben, damit nach der Verladung noch genug Vorräte für Ihre Bewohner vorhanden sind.

Die Zeit bis dahin nutzen Sie, indem Sie zwei weitere Bauernhäuser errichten – Sie brauchen die zusätzlichen Bewohner, um später weitere Gebäude freizuschalten. Werten Sie außerdem die ersten Bauernhäuser zu Bürgerhäusern auf und geben Sie an Ihrem Kontor Holz zum passiven Handel frei. Als gewünschten Warenbestand sollten Sie 25 Tonnen wählen – so haben Sie immer ausreichend Holz auf Lager und können die Überproduktion gewinnbringend verkaufen.

Hinweis

Sobald die ersten Bürger in Ihrem Dorf leben, erhalten Sie von Lord Northburgh 100 Punkte Ruhm – es gibt in der Mission allerdings keine Möglichkeit, diese Punkte auch zu nutzen.

Haben Sie genug Waren gesammelt, verladen Sie 15 Tonnen Fisch und 3 Tonnen Most auf Ihr Schiff und schicken Sie es zu Guy Forcas' Insel Tückingen 1. Während es unterwegs ist, können Sie die restlichen Bauernhäuser aufwerten – Ihr Dorf sollte am Ende über 16 Bürgerhäuser verfügen.

Tipp

Über die Belohnungen der Haupt- und Nebenmissionen erhalten Sie 15 Tonnen Werkzeug. Auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" haben Sie so genug Werkzeug, um alle benötigten Gebäude zu errichten. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden müssen Sie an Lord Northburghs Kontor weitere Werkzeuge zukaufen – auf „Mittel" 1 Tonne, auf „Schwer" 6 Tonnen.

Wenn Sie an Forcas' Kontor ankommen, verlangt dieser unwirsch die Übergabe der Waren. Stimmen Sie dem zu, ist der Auftrag „Versorgung des Kreuzfahrerheers" abgeschlossen. Sie erhalten nun von Guy Forcas zwei weitere Aufgaben, „Ein Bote des Krieges" und „In neuem Gewand", außerdem überlässt er Ihnen das vor Ihrer Insel ankernde Kleine Handelsschiff, wenn Sie es anklicken.

Ein Bote des Krieges

Kümmern Sie sich am besten zuerst um „Ein Bote des Krieges", denn die Nachricht, die Sie zu Marie d'Artois bringen sollen, wird direkt nach Abschluss von „Versorgung des Kreuzfahrerheers" auf Ihr Schiff geladen. Schicken Sie es also einfach zum Kontor von Marie d'Artois auf Engelsbach 2. Während Ihr Schiff dorthin unterwegs ist, bittet Sie Northburgh voller Neugierde, die Nachricht zu lesen – linksklicken Sie sie dazu an. Offenbar sind Sie nicht der Einzige, der Forcas bei der Vorbereitung für den Kreuzzug unterstützen muss.
Am Kontor von Marie d'Artois nimmt diese den Brief aufgeregt in Empfang, womit „Ein Bote des Krieges" beendet ist. Im Anschluss erhalten Sie von ihr den Auftrag „Waffengurt und Lanze" und von Guy Forcas die Nebenmission „Unfreiwillige Freiwillige".

Waffengurt und Lanze

Kümmern Sie sich am besten gleich um den Auftrag von Marie d'Artois, „Waffengurt und Lanze", da er schnell zu erledigen ist und Sie sogar eine Belohnung bekommen. Marie möchte, dass Sie von Lord Northburghs südlicher Insel Steinbruck 3 eine Waffenladung abholen. Schicken Sie Ihr Schiff also nach Steinbruck, wo Northburgh Sie bereits mit der Ladung erwartet. Nehmen Sie sie an Bord und bringen Sie sie zum Kontor von Marie d'Artois. Als Belohnung erhalten Sie je 5 Tonnen Holz und Werkzeug.
Danach bricht Marie mit ihren Truppen zu Guy Forcas' Insel auf, wo sich das Kreuzfahrerheer versammelt. Die Überfahrt verläuft allerdings nicht ganz so wie geplant, und Sie bekommen kurz darauf von Marie den Auftrag „Rettung auf See".

In neuem Gewand

Vorerst steht aber die Erfüllung von „In neuem Gewand" an. Sie haben Guy Forcas 5 Tonnen Leinenkutten zu liefern, damit er seine Kämpfer einkleiden kann. Dazu müssen Sie allerdings eine entsprechende Produktionskette anlegen, bei deren Aufbau Ihnen erneut Lord Northburgh mit einigen Unteraufgaben zur Seite steht.
Zunächst sind das „Feinste Webarbeit" und „Die Hanfplantage", nach deren Abschluss folgt dann noch „Eine zweite Plantage". Errichten Sie als Erstes eine Hanfplantage mit vier Feldern und eine Webstube neben Ihrem Markthaus. Ist das geschafft, folgt eine weitere Hanfplantage mit Feldern, um die Webstube auch voll auszulasten [Bild 1].
Damit sind die Unteraufgaben erledigt und die Leinenkutten-Produktion kann beginnen.
Warten Sie, bis Sie etwa 7 Tonnen Leinenkutten auf Lager haben, um die Versorgung Ihrer Bevölkerung zu gewährleisten. Laden Sie dann die für den Auftrag benötigten 5 Tonnen auf Ihr Schiff und bringen Sie sie zu Guy Forcas' Kontor, um die Mission abzuschließen. Sie erhalten daraufhin die Aufgabe „Seilschaften" von Forcas.

Rettung auf See

Bevor Sie mit der Seilproduktion beginnen, sollten Sie aber Marie d'Artois bei der „Rettung auf See" behilflich sein. Eins von Maries Schiffen ist auf Grund gelaufen und benötigt nun Holz für Reparaturen [Bild 2]. Laden Sie also 10 Tonnen Holz auf Ihr Schiff und schicken Sie es zum Riff bei Falkenstein 4. Dort nimmt Marie das Holz dankbar in Empfang und ihr Schiff setzt seine Reise fort. Damit ist der Auftrag „Rettung auf See" abgeschlossen.

Seilschaften

Jetzt ist es an der Zeit, sich um Forcas' Mission „Seilschaften" zu kümmern. Um sie erfüllen zu können, brauchen Sie 3 Tonnen Seile. Beim

Entwickler-Tipp
Marvin Dere, Junior Level Designer

In der zweiten Kampagnenmission dreht sich alles um die Versorgung des Kreuzfahrerheeres und den gierigen Guy Forcas. Mit ein paar Tricks lässt sich der Ablauf vereinfachen.

Um die Kampagnenmission 2 beenden zu können, werden im Laufe der Mission maximal 240 Bürger für den Bau einer Seilerei benötigt. Wer es effektiv mag, dem reichen schon 16 Bürgerhäuser für diese Zahl. Um die nötigen Handelsprivilegien zu erwerben, müssen lediglich zwei weitere Bauernhäuser gebaut werden. Demnach kann man bereits mit einem Ressourcenaufwand von 20 Tonnen Holz und 16 Tonnen Werkzeug genügend Bürger in der Siedlung versammeln, um die für Guy Forcas' Forderung benötigte Seilerei zu bauen. Es empfiehlt sich, ab dem Zeitpunkt des Erreichens der 240 Bürger die Baumaterialien für den Aufstieg im Marktplatz-Menü zu sperren.

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad dürfte früher oder später das Werkzeug in Falkenstein knapp werden, da es auch beim Bau von Produktionsgebäuden gebraucht wird. Es gibt hier noch keine Möglichkeit, eigenes Werkzeug zu produzieren, aber der Vorrat lässt sich über einige andere Wege wieder auffüllen. So verkauft beispielsweise Lord Richard Northburgh an seinem Kontor Werkzeuge. Außerdem verkauft seine Handelsflotte dem Spieler die Ressource durch Passivhandel an seinem eigenen Kontor in Falkenstein. Nutzt man beide Möglichkeiten, so kann man für einen konstanten Nachschub an Werkzeugen sorgen. Zusätzlich verkauft auch Bruder Hilarius Werkzeuge, wenn man das Kloster per Straßenverbindung an ein eigenes Markthaus oder Kontor anbindet. Dies funktioniert wie im Endlosspiel, natürlich auch bevor man von Guy Forcas den Auftrag bekommt, den Mönch und sein Kloster zu finden.

Wer das von Guy Forcas zur Verfügung gestellte Schiff richtig nutzt, kann außerdem eine Menge Seemeilen einsparen: Hat man Marie die „Verbriefte Anordnung" von Guy Forcas übergeben, so kann das zweite Schiff bereits nach Steinbruck geschickt werden, um die Waffenkiste in Empfang zu nehmen.

Es lohnt sich übrigens, bereits früh im Verlauf der Mission weitere Holzfällerhütten zu errichten. Mit insgesamt fünf Holzfällerhütten dürfte kein Mangel an Holz auftreten. Überschüsse können verkauft und der Erlös in Werkzeug investiert werden.

Aufbau der entsprechenden Produktionskette werden Sie wieder von Lord Northburgh mit zwei Unteraufträgen unterstützt, „Die Seilerei" und „Seilerei versorgen".
Damit Sie eine Seilerei errichten können, müssen 240 Bürger in Ihrer Siedlung leben. Durch die zwei zusätzlich gebauten Bauernhäuser können Sie aber genug Häuser aufwerten, um diese Zahl zu erreichen und so die Seilerei freizuschalten.
Errichten Sie die Seilerei am besten neben Ihrem Kontor, denn so kommen sich Seilerei und Webstube bei der Versorgung durch die Hanfplantagen nicht in die Quere. Um die Seilerei effizient betreiben zu können, ist eine weitere Hanfplantage nötig, die Sie in der Nähe der Seilerei bauen sollten [Bild 3]. Damit sind Northburghs Unteraufgaben abgeschlossen und die Seilproduktion kann beginnen.
Haben Sie 3 Tonnen Seile im Kontor, können Sie die Seilerei und die dritte Hanfplantage stilllegen, da Sie im Verlauf der Mission keine weiteren Seile mehr benötigen werden. Laden Sie dann die 3 Tonnen Seile auf Ihr Schiff und bringen Sie sie zum Kontor von Guy Forcas. Dieser nimmt die Lieferung gewohnt unhöflich in Empfang, womit der Auftrag „Seilschaften" abgeschlossen ist.

Um nun in der Geschichte weiterzukommen, müssen Sie die Aufgaben „Seilschaften", „Rettung auf See" und „Das Markthaus" erledigt haben. Ist das der Fall, erhalten Sie von Guy Forcas den Auftrag „Mönch gesucht".

Mönch gesucht

Forcas möchte, dass die Waffen der Kreuzfahrer gesegnet werden, und dazu ist ein Priester oder Mönch nötig. Er beauftragt Sie mit der Suche nach einem geeigneten Geistlichen.

Laden Sie 3 Tonnen Holz und 2 Tonnen Werkzeug auf Ihr Schiff und schicken Sie es zur Insel Hagenberg 5, auf der sich das Bergkloster befindet. Sobald Ihr Schiff vor der Küste vor Anker geht, erhalten Sie von Northburgh den Auftrag „Landnahme".

Der Lord möchte, dass Sie an der Küste von Hagenberg ein Kontor errichten – da das für den Auftrag „Mönch gesucht" ohnehin nötig wäre, tun Sie ihm den Gefallen. Errichten Sie das Kontor am östlichen Strand der Insel, denn so ist eine direkte Straßenanbindung des Klosters möglich [Bild 4].

1 *Neben dem Mosthof finden auch die Hanfplantagen und die Webstube am Markthaus noch Platz.*

2 *Eins von Maries Schiffen ist in Seenot geraten – helfen Sie bei der Rettung.*

3 *Platzieren Sie die Seilerei bei Ihrem Kontor, um die Produktion von Leinenkutten nicht zu behindern.*

4 *Errichten Sie das Kontor am östlichen Strand, um das Bergkloster direkt anbinden zu können.*

Mit dem Kontor ist die „Landnahme“ erfolgreich abgeschlossen. Nun müssen Sie nur noch den Mönch Bruder Hilarius zu Guy Forcas schaffen. Verbinden Sie dazu das Tor zum Kloster per Feldweg mit Ihrem Kontor. Nun begibt sich der Bruder zu Ihrem Kontor und die Aufgabe „Mönch gesucht“ ist erledigt. Sie erhalten danach von Forcas den Auftrag „Segnung der Waffen“.

Segnung der Waffen

Mission 2 der Kampagne ist jetzt fast geschafft. Sie müssen Bruder Hilarius nur noch auf Ihr Schiff laden und ihn zum Kontor von Guy Forcas bringen. Damit sind „Segnung der Waffen“ sowie „Im Namen des Kreuzes“ abgeschlossen und dieser Teil der Kampagne ist beendet.

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Unfreiwillige Freiwillige	Rekrutieren Sie in Ihrer Siedlung 10 Ritter.	Nach Abschluss von „Ein Bote des Krieges“	Keine
Die Kreuzschwimmer	Retten Sie die Schiffbrüchigen an der südwestlichen Insel und bringen Sie sie zu Guy Forcas' Kontor.	Schiffswrack an der südwestlichen Insel entdecken	Keine
Das Festmahl	Bringen Sie 10 Tonnen Fisch zu Lord Northburghs Insel Steinbruck.	Nach Abholung der Waffenlieferung das Kontor von Steinbruck anwählen	10t Werkzeug und 15t Holz

Nebenmission 1

Unfreiwillige Freiwillige

Haben Sie den Auftrag „Ein Bote des Krieges“ abgeschlossen, erhalten Sie von Guy Forcas diese Nebenmission. Forcas möchte, dass Sie 10 Ritter in Ihrer Siedlung rekrutieren, die sich dem Kreuzfahrerheer anschließen sollen. Zwischen Ihren Wohnhäusern tauchen nun 10 Ritter auf, die dank einer blauen Markierung recht leicht auszumachen sind [Bild 1]. Klicken Sie sie nacheinander an, dann landen sie in Ihrem Kontor. Von dort können Sie auf ein Schiff geladen und zur Insel von Guy Forcas gebracht werden, womit die Aufgabe abgeschlossen ist. Ihre Lieferung quittiert Forcas daraufhin mit einigen höhnischen Kommentaren.

Nebenmission 2

Die Kreuzschwimmer

Diese Aufgabe wird freigeschaltet, wenn Sie das Schiffwrack bei der Insel im Südwesten 6 entdecken. Guy Forcas informiert Sie, dass einige „Freiwillige“ während der Fahrt zu seiner Insel über Bord gesprungen sind. Er beauftragt Sie, die Männer zu retten und zu seinem Kontor zu bringen.
Die Schiffbrüchigen treiben östlich des Wracks im Meer und sind anhand der über ihnen schwebenden Pfeile leicht zu erkennen [Bild 2]. Je nachdem, von welcher Seite Sie sich dem Wrack genähert haben, kann es nötig sein, dass Sie noch einen Teil der Karte aufdecken müssen, bevor Sie alle Männer sehen können. Sammeln Sie sie mit Ihrem Schiff ein und bringen Sie sie zu Guy Forcas' Kontor, um den Auftrag abzuschließen.

Nebenmission 3

Das Festmahl

Diese Aufgabe kann gestartet werden, nachdem Sie die Waffenlieferung für Marie d'Artois in Steinbruck abgeholt haben. Klicken Sie einfach das Kontor von Steinbruck an, und Lord Northburgh verkündet Ihnen, dass er als Dank für den Einsatz seiner Arbeiter ein Festmahl für sie ausrichten will. Dazu benötigt er 10 Tonnen Fisch, die Sie ihm beschaffen sollen.
Ihre Fischerhütte produziert deutlich mehr Fisch, als Ihre Bewohner verbrauchen, da Sie aber schon 15 Tonnen Fisch an Guy Forcas liefern mussten, kann es sein, dass es eine Weile dauert, bis Sie wieder genug Vorräte in Ihrem Kontor haben. Achten Sie darauf, dass nach der Verladung der 10 Tonnen Fisch noch mindestens 3 weitere Tonnen auf Lager sind, damit die Versorgung Ihrer Bevölkerung gewährleistet ist. Bringen Sie den Fisch dann mit Ihrem Schiff zum Kontor von Steinbruck, wo Lord Northburgh ihn dankbar entgegennimmt. Damit ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 10 Tonnen Werkzeug und 15 Tonnen Holz.

1 *Dies ist einer der Ritter, die Sie für Guy Forcas rekrutieren sollen.*

2 *Die Schiffbrüchigen sind dank der Pfeile leicht auszumachen.*

Mission 3: Aufbruch ins gelobte Land

In der dritten Mission müssen Sie für das Kreuzfahrerheer einen Hafen errichten. Dabei lernen Sie die Produktionsketten für zwei weitere Baumaterialien kennen, richten eine erste Handelsroute ein und bauen Ihre ersten Schiffe.

Lösungsweg für die Hauptmissionen

1 *Neben dem Mosthof müssen noch zwei Hanfplantagen und eine Webstube Platz finden.*

In der Einführungssequenz beauftragt Kardinal Lucius Guy Forcas damit, einen Hafen für das Kreuzfahrerheer aufzubauen. Da Forcas zwar den Ruhm dafür einheimsen, sich aber nicht um die Arbeit kümmern will, wälzt er die Verantwortung auf Sie ab. Sie erhalten von ihm den Auftrag „Ein Hafen für die Kreuzfahrer" und kurz darauf noch „Der Bau beginnt".

Bevor Sie sich aber mit den ersten Aufgaben befassen, sollten Sie sich zunächst um die Versorgung Ihrer Siedlung kümmern. Sperren Sie den Bewohnern das Baumaterial und schicken Sie Ihr Schiff zu Lord Northburghs Insel Domstadt 1, um Werkzeug zu kaufen. Wie viel Sie benötigen, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Tipps zum Werkzeugkauf

Sie beginnen in dieser Mission erstmals mit der Werkzeugproduktion. Bis es aber so weit ist, werden Sie einige Werkzeuge zukaufen müssen. Auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" benötigen Sie 33 Tonnen Werkzeug zusätzlich, auf „Mittel" 48 Tonnen und auf „Schwer" 58 Tonnen.

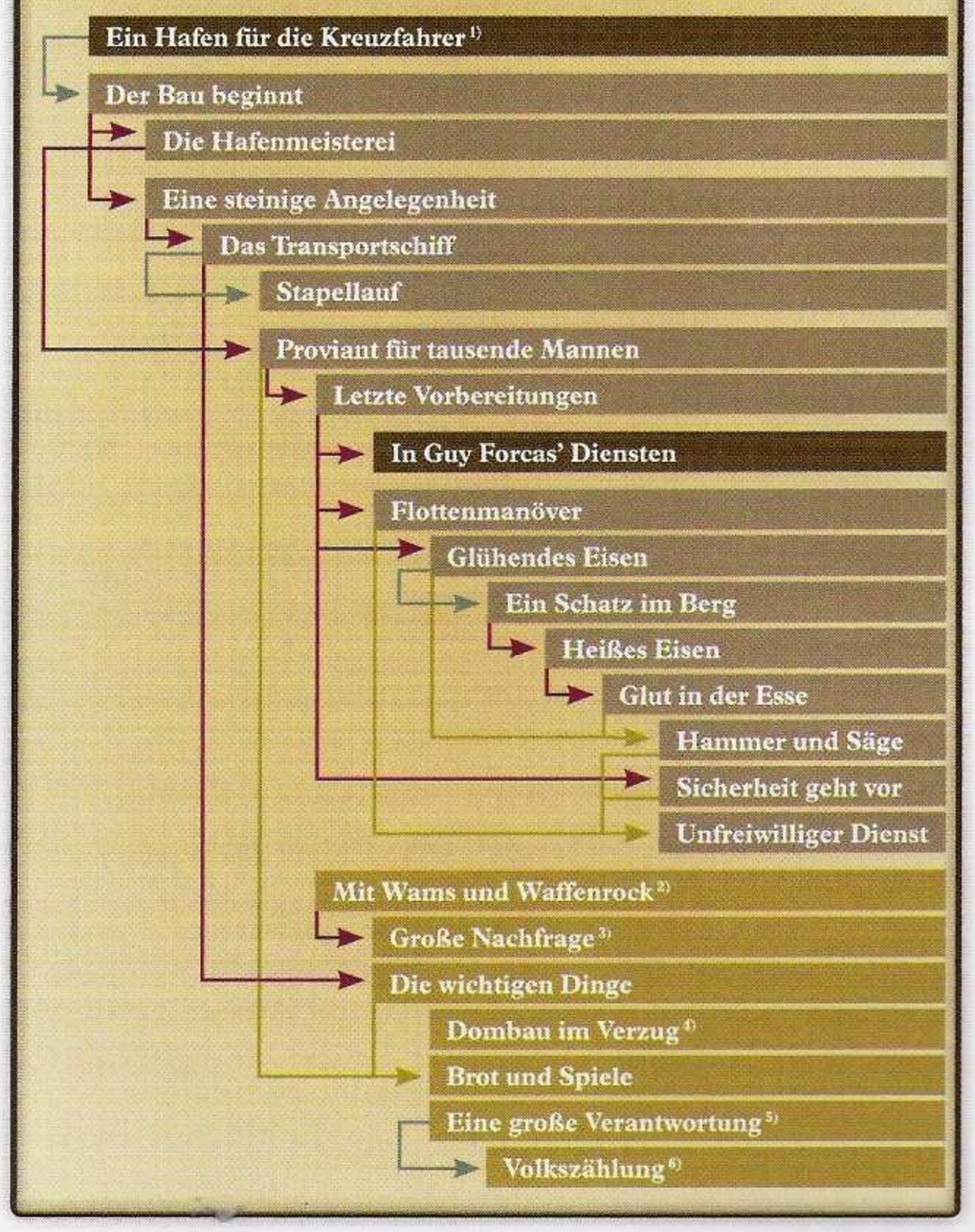
Sie werden aber in jedem Fall mehr brauchen, als Northburgh vorrätig hat. Erwerben Sie also die ersten 20 Tonnen und kümmern Sie sich dann wieder um Ihre Siedlung. Als Erstes sollten Sie bei Ihrem Kontor eine zweite Fischerhütte und beim Markthaus einen weiteren Mosthof errichten. Achten Sie beim Mosthof darauf, dass noch ausreichend Platz für zwei Hanfplantagen und eine Webstube bleibt [Bild1].

Kaufen Sie nun die inzwischen bei Northburgh verfügbaren Werkzeuge, schicken Sie Ihr Schiff zurück zu Ihrer Insel und entladen Sie die Fracht. Danach geht es für Ihr Schiff wieder zu Northburghs Kontor, während Sie sich weiter dem Ausbau Ihrer Siedlung widmen. Errichten Sie jetzt bei Ihrem Markthaus zwei Hanfplantagen und eine Webstube [Bild 2], dann können Sie sämtliche aufstiegsbereiten

ÜBERSICHT MISSION 3

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		25.000	12.000	8.000
Warenbestand	**Holz**	40t	30t	20t
	Werkzeug	35t	20t	10t
	Fisch	20t	20t	20t
	Most	20t	20t	20t
	Leinenkutten	20t	20t	20t
	Seile	40t	20t	10t
	Hanf	15t	15t	15t
Startgebäude	1 Kleines Kontor, 1 Marktplatz, 1 Kleines Markthaus, 17 Bauernhäuser, 27 Bürgerhäuser, 1 Kapelle, 1 Fischerhütte, 1 Mosthof, 3 Hanfplantagen, 1 Webstube, 2 Holzfällerhütten, 1 Seilerei			
Schiffe	1 Flaggschiff			
Militärgebäude	Keine			
Weitere Spieler	Lord Richard Northburgh, Guy Forcas, Marie d'Artois, Bruder Hilarius, Phillipe Lamour			
Abschluss durch	„Unfreiwilliger Dienst"			

FLOWCHART MISSION 3



1) *Missionsstart von Mission 3*
2) *Kontor auf der Insel von Marie d'Artois anwählen*
3) *Nach „Mit Wams und Waffenrock" Kontor auf der Insel von Marie d'Artois anwählen*
4) *Nach Bau der Steinmetzhütte die Dombaustelle anwählen*
5) *Nach Maries Abreise von ihrer Insel das Kontor von Engelsbach anwählen*
6) *Nach Übernahme von Engelsbach den Marktplatz anwählen*

Bauernhäuser aufwerten – am Ende sollten es 35 Bürgerhäuser und 9 Bauernhäuser sein [Bild 3].

Damit ist die Versorgung Ihrer Siedlung gewährleistet und Sie können Holz, Fisch, Most und Leinenkutten an Ihrem Kontor zum passiven Handel freigeben. Als gewünschte Warenmenge sollten Sie jeweils 25 Tonnen festlegen – so haben Sie immer ausreichend Waren auf Lager, und durch die Verkäufe sammelt sich rasch ein beachtliches Finanzpolster an.
Nun kaufen Sie bei Northburgh die restlichen noch benötigten Werkzeuge und bringen sie zu Ihrer Insel – da sie nicht alle in Ihr Kontor passen werden, behalten Sie den Rest einfach auf dem Schiff.

2 *Errichten Sie zwei Hanfplantagen und eine Webstube.*

Tipp

Ihr Warenbestand an Seilen wird sich zu Beginn der Mission rasch erhöhen (auf „Leicht" ist er sogar bereits auf Maximum). Passen keine weiteren Seile mehr in Ihr Lager, legen Sie die Seilerei und die nordöstlich davon gelegene Hanfplantage still. Sie werden die Gebäude nur noch einmal im Verlauf der Mission benötigen und brauchen sich so nicht weiter um sie zu kümmern.

Jetzt kann es mit den Aufträgen losgehen – bevor Sie sich aber um den Bau des Hafens kümmern, sollten Sie die beiden Nebenmissionen „Mit Wams und Waffenrock" sowie „Große Nachfrage" erledigen. Als Belohnung erhalten Sie einige Goldmünzen, 5 Tonnen Werkzeug und den „Hammer des Schiffszimmermanns". Mit dem zusätzlichen Werkzeug sind Sie nun ausreichend bis zur eigenen Werkzeugproduktion versorgt, und der Hammer wird Ihnen beim Aufbau Ihrer Flotte nützlich sein – vergessen Sie nicht, ihn auch in Ihr Kontor in Falkenstein zu bringen.

3 *Das voll ausgebaute Dorf.*

Der Bau beginnt

Zeit also, sich mit dem Aufbau des Kreuzfahrerhafens zu befassen. Als Erstes sollen Sie auf der Insel Port Sacral 2 ein Kontor errichten. Da aber noch zahlreiche weitere Gebäude folgen werden, laden Sie gleich 26 Tonnen Werkzeug und 24 Tonnen Holz auf Ihr Schiff und schicken Sie es zur kleinen Insel im Südwesten. An der Küste angekommen, bauen Sie ein Kontor und schließen damit den Auftrag „Der Bau beginnt" ab [Bild 4].

4 *Es ist geschafft – das Kontor auf Port Sacral steht!*

Nachdem Guy Forcas das Kontor missmutig in Augenschein genommen hat, erteilt er Ihnen den Auftrag „Die Hafenmeisterei". Zur Unterstützung bei der Erfüllung dieser Aufgabe erhalten Sie von Lord Northburgh einige Unteraufträge, beginnend mit „Eine steinige Angelegenheit".

Eine steinige Angelegenheit

Für die Hafenmeisterei benötigen Sie Stein. Leider kann Ihnen Lord Northburgh aber keinen Stein mehr verkaufen, daher schlägt er vor, dass Sie auf Ihrer Insel Hagenberg 3 selbst mit der Steinproduktion beginnen.

Da noch einige weitere Gebäude auf Hagenberg errichtet werden müssen, laden Sie 16 Tonnen Werkzeug und 35 Tonnen Holz auf Ihr Schiff und bringen Sie die Waren zu Ihrem Kontor dort. Bauen Sie dann eine Steinmetzhütte auf Hagenberg, um mit der Steinproduktion zu beginnen und den Auftrag „Eine steinige Angelegenheit" abzuschließen [Bild 5]. Daraufhin erhalten Sie von Northburgh die Aufgaben „Das Transportschiff" und „Stapellauf".

5 *Die Steinmetzhütte liefert Stein für den Hafenausbau.*

Das Transportschiff & Stapellauf

Um die produzierten Steine nicht ständig mit Ihrem Flaggschiff abholen zu müssen, rät Northburgh Ihnen, ein weiteres Schiff zu bauen. Dafür brauchen Sie natürlich eine Werft, die Sie an der Küste von Falkenstein errichten sollen.

Für die Kleine Werft sind allerdings 4 Tonnen Stein nötig; warten Sie also, bis die entsprechende Menge in Hagenberg vorrätig ist, und bringen Sie sie dann nach Falkenstein. Bauen Sie nun die Werft und lassen Sie ein Kleines Handelsschiff anfertigen, um die Aufträge „Das Transportschiff" und „Stapellauf" abzuschließen [Bild 1]. Von Northburgh erhalten Sie jetzt den Nebenauftrag „Die wichtigen Dinge", den Sie ebenfalls erledigen sollten, bevor Sie mit dem Bau der Hafenmeisterei fortfahren.

Die Hafenmeisterei

Jetzt, da Ihre Steinproduktion läuft, müssen Sie 14 Tonnen Stein sammeln und zu Ihrem Kontor auf Port Sacral bringen. Da dort aber später weiterer Stein benötigt wird, warten Sie am besten etwas länger und liefern gleich 22 Tonnen Stein. Damit haben Sie alle nötigen Baumaterialien für den ersten Ausbau des Hafens auf Port Sacral zusammen.

Errichten Sie dort nun neben Ihrem Kontor eine Hafenmeisterei, um die Aufgabe „Die Hafenmeisterei" abzuschließen [Bild 2]. Gewohnt mürrisch nimmt Guy Forcas Ihren Fortschritt zur Kenntnis und erteilt Ihnen dann den Auftrag „Proviant für tausende Mannen". Außerdem wird Ihnen die Kontrolle über einen oder zwei Wachtürme auf Port Sacral übertragen. Falls Ihnen die Unterhaltskosten von 15 Goldmünzen pro Turm nichts ausmachen, brauchen Sie sie nicht weiter zu beachten – Sie können sie aber auch einfach abreißen. Darüber hinaus erhalten Sie noch eine Holzfällerhütte auf Port Sacral, die Sie auf alle Fälle stilllegen sollten, da Sie das dort produzierte Holz nicht benötigen.

Proviant für tausende Mannen

Da das Kreuzfahrerheer inzwischen beachtlich angewachsen ist, fordert Guy Forcas Sie auf, das Kontor auf Port Sacral auszubauen, um für mehr Lagerplatz zu sorgen. Wählen Sie es also aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „ausbauen" [Bild 3]. Damit ist der Auftrag „Proviant für tausende Mannen" auch schon abgeschlossen und es folgt „Letzte Vorbereitungen". Haben Sie außerdem Northburghs Nebenauftrag „Die wichtigen Dinge" beendet, erhalten Sie von Guy Forcas zusätzlich die Nebenaufgabe „Brot und Spiele".

Letzte Vorbereitungen

Da der Ausbau des Kontors anscheinend nicht ausreichend war, verlangt Forcas von Ihnen, 4 Lagerhäuser zu errichten, um für genügend Lagerplatz zu sorgen. Bauen Sie daher neben die Hafenmeisterei und das Kontor vier kleine Lagerhäuser [Bild 4]. Achten Sie bei der Platzierung darauf, keinen Stein für zusätzliche Kaimauern auszugeben, da Sie sonst nicht genug Stein für alle vier Gebäude auf Lager haben und weiteren Stein aus Falkenstein abholen müssten. Damit sind die Aufgaben „Letzte Vorbereitungen" und „Ein Hafen für die Kreuzfahrer" beendet, was gleich mehrere Auswirkungen hat.

2 *Die Hafenmeisterei steht ...*

3 *... und das Kontor ist ausgebaut.*

1 *Dank der Werft können Sie nun auch endlich selbst Schiffe bauen.*

4 *Die vier Lagerhäuser sorgen für ausreichend Platz*

5 *Die Mine muss auf dem Eisenvorkommen errichtet werden.*

6 *Die Eisenschmelze muss sich in der Nähe der Mine befinden.*

Zunächst erhalten Sie von Guy Forcas drei weitere Aufträge, „Flottenmanöver", „Glühendes Eisen" und „In Guy Forcas' Diensten", außerdem verlässt Marie d'Artois ihre Insel und bricht mit ihrem Heer nach Port Sacral auf. Nach dem Start von „Glühendes Eisen" beauftragt Lord Northburgh Sie noch mit „Ein Schatz im Berg", und nach Maries Ankunft in Port Sacral erhalten Sie von ihr die Aufgabe „Sicherheit geht vor".

Ein Schatz im Berg

Zuerst sollten Sie sich um den Auftrag von Northburgh kümmern. Errichten Sie also auf Hagenberg eine Eisenmine – das nötige Holz und die Werkzeuge haben Sie ja bereits im Kontor, und Stein wird direkt auf der Insel produziert [Bild 5]. Sollte Ihr Transportschiff gerade den Stein abgeholt haben, warten Sie einfach einen Moment, bis wieder 2 Tonnen im Lager sind. Mit dem Bau der Mine ist die Aufgabe „Ein Schatz im Berg" erledigt und Sie erhalten von Northburgh den Auftrag „Heißes Eisen".

Heißes Eisen

Lord Northburgh weist Sie darauf hin, dass Sie eine Eisenschmelze brauchen, um aus dem Eisenerz Eisen herzustellen – bauen Sie also eine in der Nähe der Eisenmine [Bild 6]. Die nötigen Werkzeuge und das Holz befinden sich im Kontor, auf die 2 Tonnen Stein müssen Sie möglicherweise wieder einen Moment warten.
Steht die Eisenschmelze, ist der Auftrag „Heißes Eisen" geschafft und es folgt „Glut in der Esse".

Glut in der Esse

Damit die Schmelze die Arbeit aufnehmen kann, benötigt sie noch Kohle. Die wird vom Köhler produziert, errichten Sie also eine Köhlerhütte [Bild 7]. Der Einflussbereich der Köhlerhütte ist sehr groß, allerdings benötigt sie nur rund drei Viertel des Bereichs, um effizient zu arbeiten. Wenn sich also in der Nähe des Köhlers einige Felsen, ein Küstenabschnitt oder andere Gebäude befinden, ist das nicht so schlimm – achten Sie mehr darauf, dass die Köhlerhütte auch im Einflussbereich der Eisenschmelze liegt, damit diese auch mit Kohle beliefert wird. Nun kann es mit der Eisenproduktion losgehen und der Auftrag „Glut in der Esse" ist beendet.

Glühendes Eisen

Jetzt ist es an der Zeit, sich um die Eisenlieferung an Guy Forcas zu kümmern. Warten Sie einfach, bis sich 10 Tonnen Eisen im Kontor von Hagenberg befinden, laden Sie sie auf Ihr Flaggschiff und bringen

7 *Die Köhlerhütte braucht nicht ganz so viel Platz, wie ihr Einflussbereich vermuten lässt.*

8 *Mit dem Werkzeugmacher können Sie endlich selbst Werkzeuge produzieren.*

Sie sie nach Tückingen, der Insel von Forcas 4. Wie üblich können Ihre Bemühungen Forcas nicht wirklich zufrieden stellen, dennoch ist damit der Auftrag „Glühendes Eisen" abgeschlossen. Haben Sie auch „Glut in der Esse" beendet, erhalten Sie von Lord Northburgh die Aufgabe „Hammer und Säge".

Hammer und Säge

Da Ihre Eisenproduktion nun läuft, ist es nur noch ein kleiner Schritt zur Werkzeugproduktion. Errichten Sie, wie von Northburgh gefordert, eine Werkzeugmacherei auf Hagenberg [Bild 8]. Damit ist der Auftrag „Hammer und Säge" auch schon abgeschlossen; bevor Sie sich aber weiteren

1 *Eine Eisenschmelze kann zwei Werkzeugmacher versorgen.*

2 *Mit etwas Stein zusätzlich können Sie den Kran auf dem Wasser errichten, damit der Hafen auch wirklich nach einem Hafen aussieht.*

Aufgaben widmen, gibt es noch einige Dinge zu erledigen. Bringen Sie zunächst 8 Tonnen Holz von Falkenstein nach Hagenberg. Warten Sie dann, bis dort 5 Tonnen Werkzeug und 2 Tonnen Stein auf Lager sind, und errichten Sie eine zweite Werkzeugmacherei, um die Eisenschmelze auch voll auszulasten [Bild 1]. Passen Sie danach Ihre Handelsroute zwischen Hagenberg und Falkenstein so an, dass neben Stein auch Werkzeug auf Ihre Hauptinsel transportiert wird. Die produzierten Werkzeuge können Sie nun entweder für die Nebenmission „Eine große Verantwortung" verwenden oder aber bei Northburgh gewinnbringend verkaufen.

Flottenmanöver

Ist der Werkzeug-Transport geregelt, können Sie sich um den Bau der 4 Schiffe kümmern, die Guy Forcas von Ihnen gefordert hat. Da Sie für die Flotte nicht mehr genügend Seile auf Lager haben werden, lassen Sie auf Falkenstein die Seilerei und die dritte Hanfplantage wieder die Arbeit aufnehmen.

Haben Sie ausreichend Material für ein Schiff gesammelt, geben Sie es in Auftrag. Sind die vier Schiffe schließlich gebaut, können Sie die Seilerei und die Hanfplantage wieder stilllegen. Schicken Sie Ihre kleine Flotte dann zum Kontor von Guy Forcas, wo dieser die Schiffe übernimmt. Damit ist das „Flottenmanöver" abgeschlossen.

Sicherheit geht vor

Nun können Sie sich dem Auftrag von Marie d'Artois widmen. Eines ihrer Schiffe wurde bei der Überfahrt beschädigt und soll repariert werden. Dazu ist ein Reparaturkran nötig, den Sie am Hafen von Port Sacral errichten sollen.

Laden Sie also je 5 Tonnen Holz und Werkzeug auf Ihr Flaggschiff, außerdem brauchen Sie noch Stein. Das Minimum wären 9 Tonnen – um den Kran besser erreichbar zu machen und den Hafen optisch etwas ansprechender zu gestalten, sollten Sie ihn aber ein Stück im Wasser errichten, wofür Sie 4 bis 5 Tonnen Stein zusätzlich benötigen werden.

Bringen Sie die Waren ins Kontor von Port Sacral und bauen Sie den Reparaturkran, um die Aufgabe abzuschließen [Bild 2]. Haben Sie auch „Hammer und Säge" sowie „Flottenmanöver" beendet, erhalten Sie nun von Guy Forcas den Auftrag „Unfreiwilliger Dienst". Außerdem bricht Marie d'Artois mit der Vorhut des Kreuzfahrerheers in Richtung Orient auf.

Unfreiwilliger Dienst

Um die Instandhaltung der Schiffe während der Überfahrt zu gewährleisten, verlangt Guy Forcas 15 Tonnen Werkzeug von Ihnen. Dank Ihrer zwei Werkzeugmacher sollte diese Menge kein Problem für Sie sein – aber selbst wenn Sie nur eine Werkzeugmacherei gebaut haben, müssen Sie lediglich warten, bis sich die geforderte Menge in Ihrem Kontor befindet. Laden Sie das Material auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie es zu Guys Flotte am Hafen von Port Sacral.

Damit sind die Aufträge „Unfreiwilliger Dienst" und „In Guy Forcas' Diensten" beendet und Mission 3 der Kampagne ist geschafft.

Entwickler-Tipp

Dennis Sasse,
Junior Level Designer

Um nicht in Werkzeugmangel zu geraten, sollte man von Anfang an Werkzeug bei Lord Richard Northburgh kaufen. Es ist sinnvoll, seinem Kontor in regelmäßigen Abständen einen Besuch abzustatten, da er nach dem Bau des Kreuzfahrerhafens kein Werkzeug mehr verkauft.

Bruder Hilarius auf der Insel Hagenberg verkauft zu jeder Zeit Werkzeug und Holz. Man sollte sein Angebot so oft wie möglich nutzen.

Am Ende der Nebenmissionsreihe von Marie d'Artois (in der man ihr Leinenkutten und Holz liefern muss) erhält man ein Item, das die Produktionskosten von Kleinen Handelsschiffen reduziert und somit den Bau der Schiffe für Guy Forcas erleichtert.

Auch in dieser Kampagnenmission lohnt es sich, einen Blick auf den Dom zu werfen: Lord Richard Northburgh bietet eine wiederholbare Nebenmission an, in der man Stein gegen Seile tauschen kann.

Es ist sinnvoll, die Insel von Marie d'Artois so schnell wie möglich nach ihrer Abreise zu übernehmen. Mit der Zeit werden immer mehr Gebäude auf der Insel von dem wütenden Mob zerstört.

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Mit Wams und Waffenrock	Liefern Sie Marie d'Artois 10 Tonnen Leinenkutten.	Kontor von Marie d'Artois anwählen	5t Werkzeug und Goldbetrag
Große Nachfrage	Liefern Sie Marie d'Artois 40 Tonnen Holz.	Nach Abschluss von „Mit Wams und Waffenrock" Kontor von Marie d'Artois anwählen	Hammer des Schiffszimmermanns und Goldbetrag
Die wichtigen Dinge	Richten Sie zum Transport von Stein eine Handelsroute zwischen Hagenberg und Falkenstein ein.	Nach Abschluss von „Das Transportschiff"	Keine
Dombau im Verzug	Liefern Sie Lord Northburgh 5 Tonnen Stein.	Nach dem Bau der Steinmetzhütte die Dombaustelle anwählen	5t Seil
Brot und Spiele	Errichten Sie eine Schenke in Ihrer Siedlung auf Falkenstein.	Nach Abschluss von „Proviant für tausende Mannen" und „Die wichtigen Dinge"	Keine
Eine große Verantwortung	Übernehmen Sie die Siedlung von Marie d'Artois und sorgen Sie dafür, dass 500 Bürger in der Stadt leben.	Nach der Abreise von Marie d'Artois zum Hafen von Port Sacral Maries Kontor anwählen	Keine
Volkszählung	Verschaffen Sie sich nach der Übernahme von Maries Siedlung einen Überblick über die Stadt und ihre Bevölkerung.	Nach der Übernahme von Maries Insel den Marktplatz anwählen	Keine

Hinweis

Für die Nebenmissionen „Mit Wams und Waffenrock" und „Große Nachfrage" erhalten Sie einen Goldbetrag als Belohnung. Wie hoch der ausfällt, hängt von verschiedenen Faktoren ab, er sollte sich aber zwischen 1500 und 1750 Goldmünzen bewegen.

Achtung!

Sie müssen diesen Auftrag erfüllt haben, bevor der Hafen von Port Sacral fertig gestellt ist und sich Marie d'Artois dorthin begibt, da Sie die Aufgabe danach nicht mehr abschließen können!

Nebenmission 1

Mit Wams und Waffenrock

Um diesen Auftrag zu starten, müssen Sie das Kontor auf Engelsbach 5, der Insel von Marie d'Artois, anwählen. Marie berichtet Ihnen dann, dass sie ihre Kämpfer anständig einkleiden will, bevor sie in die Schlacht ziehen, und bittet Sie daher, ihr 10 Tonnen Leinenkutten zu liefern.
Da Sie sich ja zu Beginn der Mission um den Aufbau Ihrer Siedlung gekümmert haben, sollte es nicht allzu lange dauern, bis Sie genug Leinenkutten auf Lager haben, um Marie die 10 Tonnen bringen zu können. Achten Sie wie immer darauf, nicht Ihre gesamten Vorräte in Ihr Schiff zu laden, damit die Versorgung Ihrer eigenen Bevölkerung sichergestellt ist.

Sie sollten diese Nebenmission möglichst erledigen, bevor Sie sich um die Hauptmissionen kümmern, da Sie das Geld und die 5 Tonnen Werkzeug, die Sie als Belohnung erhalten, gut gebrauchen können. Wenn Sie etwas Zeit sparen wollen, können Sie neben den 10 Tonnen Leinenkutten auch noch 40 Tonnen Holz an Bord nehmen und so gleich Maries zweite Nebenmission, „Große Nachfrage", erledigen.

Nebenmission 2

Große Nachfrage

Diese Aufgabe wird gestartet, wenn Sie Maries Kontor erneut anwählen, nachdem Sie „Mit Wams und Waffenrock" erledigt haben. Marie erzählt Ihnen, dass immer mehr Freiwillige bei ihr eintreffen und sie weitere Schiffe bauen muss, um sie transportieren zu können. Dazu benötigt sie 40 Tonnen Holz.
Nach dem Ausbau Ihrer Siedlung zu Beginn der Mission brauchen Sie vorerst kein weiteres Holz, dank der beiden Holzfällerhütten sollte sich Ihr Lager also rasch füllen. Haben Sie Holz zum passiven Handel freigegeben, werden Sie die 40 Tonnen in mehreren Schritten verladen müssen, da Sie durch den Verkauf vermutlich nie so viel Holz auf einmal im Kontor haben. Ist das Holz zu Maries Kontor gebracht, nimmt sie es in Empfang und die Aufgabe ist abgeschlossen.
Diesen Auftrag sollten Sie möglichst erfüllen, bevor Sie mit dem Schiffsbau beginnen, da der „Hammer des Schiffszimmermanns", den Sie neben einem Goldbetrag als Belohnung erhalten, die Baukosten von Schiffen um 50% reduziert. Vergessen Sie nicht, ihn auch in Ihrem Kontor auf Falkenstein abzuliefern.
Wollen Sie sich eine Fahrt sparen, können Sie die Aufgabe direkt zusammen mit „Mit Wams und Waffenrock" erledigen, indem Sie die Leinenkutten und das Holz zusammen zu Maries Kontor bringen.

1 *Dank dieser Handelsroute brauchen Sie sich nicht mehr um den Transport des Steins zu kümmern.*

2 *Diese Lücke ist wie gemacht für die Schenke.*

Achtung!

Sie müssen diesen Auftrag erfüllt haben, bevor der Hafen von Port Sacral fertig gestellt ist und sich Marie d'Artois dorthin begibt, da Sie die Aufgabe danach nicht mehr abschließen können!

Hinweis

Dieser Auftrag lässt sich nach Abschluss erneut erfüllen. Sie können also bei Northburgh nach Bau der Steinmetzhütte jederzeit 5 Tonnen Stein gegen 5 Tonnen Seile tauschen. Für die Bewertung von Mission 3 reicht es aber, wenn Sie die Aufgabe einmal erledigen.

Nebenmission 3

Die wichtigen Dinge

Sie erhalten diesen Auftrag, nachdem Sie die Mission „Das Transportschiff" beendet haben. Lord Northburgh erklärt Ihnen, dass es zweckmäßig wäre, eine Handelsroute zwischen Hagenberg und Falkenstein einzurichten, damit Sie den Stein nicht ständig von Hand verladen und transportieren müssen.
Rufen Sie also die Routenplanung auf, legen Sie eine neue Handelsroute an und fügen Sie die Kontore von Hagenberg und Falkenstein hinzu. Lassen Sie nun in Hagenberg die maximale Menge an Stein ein- und in Falkenstein ausladen. Jetzt müssen Sie nur noch Ihr eben gebautes Handelsschiff der Route zuweisen, und der Steintransport kann losgehen [Bild 1].
Schließen Sie die Routenplanung nun wieder, ist die Aufgabe abgeschlossen.

Nebenmission 4

Dombau im Verzug

Dieser Auftrag kann gestartet werden, nachdem Sie die Steinmetzhütte auf Hagenberg gebaut haben. Wählen Sie die Dombaustelle auf Lord Northburghs Insel an, dann erklärt dieser Ihnen, dass aufgrund der Vorbereitungen für den Kreuzzug die Baumaterialien für den Dom fehlen. Er bittet Sie, ihn mit einer Lieferung von 5 Tonnen Stein zu unterstützen.
Laden Sie also die entsprechende Menge auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie den Stein zum Kontor von Domstadt, wo Northburgh ihn in Empfang nimmt. Damit ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 5 Tonnen Seile.

Nebenmission 5

Brot und Spiele

Sie erhalten diesen Auftrag automatisch, wenn Sie „Proviant für tausende Mannen" und „Die wichtigen Dinge" erledigt haben.
Guy Forcas fordert Sie barsch auf, eine Schenke für die Ritter des Kreuzfahrerheers zu errichten, damit sie abgelenkt sind und nicht auf dumme Gedanken kommen.
Da für die Schenke 20 Tonnen Stein nötig sind, werden Sie einen Moment warten müssen, bis Ihr Handelsschiff genügend davon nach Falkenstein geliefert hat. Über Werkzeug und Holz sollten Sie in ausreichender Menge verfügen. Haben Sie die 20 Tonnen auf Lager, errichten Sie die Schenke in Ihrer Siedlung – praktischerweise befindet sich eine kleine Lücke zwischen den Wohnhäusern auf Falkenstein, in die das Gasthaus perfekt hineinpasst [Bild 2]. Damit ist der Auftrag auch schon abgeschlossen.

Nebenmission 6

Eine große Verantwortung

Diesen Auftrag erhalten Sie, wenn Sie das Kontor von Marie d'Artois' Insel anwählen, nachdem sich Marie mit ihren Truppen auf den Weg nach Port Sacral gemacht hat. Der zurückgelassene Verwalter der Insel, Phillipe Lamour, scheint völlig überfordert zu sein und bitte Sie bei der Versorgung der Bevölkerung um Hilfe.
Sie erhalten nun die Kontrolle über die Siedlung von Marie d'Artois und sollen sie so weit ausbauen, dass sich 500 Bürger in Engelsbach niederlassen.
Da die Bedürfnisse der Bewohner durch die vorhandenen Produktionsgebäude nicht erfüllt werden können, ziehen sie randalierend

3 *Mit einer weiteren Fischerhütte produzieren Sie ausreichend Nahrung.*

4 *Zwei Mosthöfe genügen, um das Bedürfnis nach Getränken zu stillen.*

durch die Straßen – je länger Sie also nach der Abreise von Marie d'Artois mit der Übernahme der Insel warten, desto mehr Gebäude werden vom Mob zerstört. Starten Sie die Mission daher so bald wie möglich, um die Schäden an der Stadt gering zu halten.

Tipp

Um sich den Aufbau von Engelsbach etwas leichter zu machen, sollten Sie vor dem Start von „Eine große Verantwortung" einige Tonnen Holz und Werkzeug auf Ihr Flaggschiff laden und es bei Engelsbach vor Anker gehen lassen. Nach der Übernahme der Insel können Sie dann das Baumaterial ins Kontor schaffen und haben so gleich einige Rohstoffe für den Bau der nötigen Produktionsgebäude zur Hand.

Nachdem Sie die Kontrolle über Engelsbach übernommen haben, befinden sich 5 Tonnen Holz und 5 Tonnen Werkzeug im Lager, außerdem noch 4 Tonnen Most.

Verwenden Sie das Material, um neben der Fischerhütte im Norden der Insel eine zweite zu errichten [Bild 3]. Dann entfernen Sie das verzweigte Straßennetz am mittleren Markthaus neben dem Hafen, warten kurz, bis die Holzfäller für Holznachschub gesorgt haben, und errichten neben dem Markthaus zwei Mosthöfe [Bild 4].

Sollte der Mob die Kapelle von Engelsbach abgebrannt haben, müssen Sie diese neu errichten [Bild 5]. Dazu werden Sie weitere 4 Tonnen Werkzeug benötigen, die Sie aus Falkenstein oder Hagenberg herbeischaffen.

Bei diesen ersten Bauvorhaben ist höchste Eile geboten, denn solange die Grundbedürfnisse der Bevölkerung – Nahrung, Getränke, Gemeinschaft und Glaube – nicht ausreichend erfüllt sind, wird sie weiter durch die Straßen ziehen und Häuser in Brand stecken.

Haben Sie zwei Fischerhütten, zwei Mosthöfe und eine Kapelle, können Sie kurz durchatmen. Sperren Sie dann auf dem Marktplatz das Baumaterial für die Bevölkerung und verschaffen Sie sich einen

5 *Sollte die Kapelle zerstört worden sein, müssen Sie rasch eine neue bauen.*

6 *So ungefähr sollte Ihre Siedlung nach den ersten Umbaumaßnahmen aussehen.*

Überblick, wie viele Wohnhäuser in Engelsbach noch vorhanden sind. Um auf die 500 Bürger zu kommen, benötigen Sie insgesamt 43 Wohnhäuser – haben Sie also mehr, reißen Sie die überzähligen Häuser ab; haben Sie zu wenige, bauen Sie eine entsprechende Zahl nach [Bild 6]. Müssen Sie Häuser abreißen, beachten Sie, dass einige der Wohnhäuser außerhalb des Einflussbereichs des Marktplatzes und der Kapelle liegen. Diese sollten Sie natürlich zuerst entfernen.

1 *Nach der „Kosten-Bereinigung" wirkt der Hafen deutlich übersichtlicher.*

2 *Dieses Markthaus brauchen Sie nicht.*

3 *Auch auf diese beiden Gebäude können Sie verzichten.*

4 *Eine Seilerei brauchen Sie auf Engelsbach ebenso wenig wie einen zweiten Holzfäller.*

5 *Eine weitere Steinmetzhütte kurbelt die Steinproduktion an.*

6 *Sind die Bürger mit Leinenkutten versorgt, zahlen sie höhere Steuern.*

Nun können Sie sich um die laufenden Kosten kümmern – diese sind nämlich viel zu hoch. Reißen Sie am Hafen sechs der sieben Lagerhäuser, die Hafenmeisterei und die Werft ab [Bild 1]. Danach folgen das kleine Markthaus südöstlich des Hafens [Bild 2], das kleine Markthaus und der Holzfäller im Nordosten [Bild 3] sowie die Seilerei und der Holzfäller beim mittleren Markthaus im Osten [Bild 4]. Damit sollten Sie die Kosten im Griff haben und wieder schwarze Zahlen schreiben.

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssten Sie jetzt nur noch genug Baumaterial auf die Insel schaffen, um die aufstiegsbereiten Bauernhäuser aufzuwerten – Sie sollten am Ende über 34 Bürgerhäuser verfügen.

Die Insel bietet aber natürlich einige weitere Möglichkeiten zum Ausbau. So könnten Sie etwa am mittleren Markthaus in der Nähe des Hafens eine Steinmetzhütte bauen [Bild 5]. Oder Sie nutzen die Hanfplantage im Osten, um mit der Leinenkutten-Produktion zu beginnen. Sie müssten in diesem Fall drei weitere Hanfplantagen sowie zwei Webstuben errichten, um die gesamte Bevölkerung versorgen zu können [Bild 6].

Beide Varianten sind durchaus sinnvoll, denn die Steinproduktion läuft nur sehr langsam, sodass eine weitere Steinmetzhütte nicht schaden kann. Und durch die Versorgung mit Leinenkutten erzielen Sie höhere Steuereinnahmen.

Sie könnten auch noch eine Schenke in der Stadt errichten oder sogar mit der Werkzeug-Produktion auf Engelsbach beginnen – diese beiden Möglichkeiten sind jedoch kaum empfehlenswert. Die Schenke erfüllt zwar ein Bedürfnis der Bürger, sorgt jedoch nicht für höhere Steuereinnahmen und kostet Unterhalt. Und die Werkzeugmacher auf Hagenberg stellen ausreichend Werkzeug her, sodass eine zweite Produktionskette lediglich zu massiver Überproduktion führen würde.

Auf jeden Fall sollten Sie aber die auf der Insel produzierten Waren zum passiven Handel freigeben, jeweils mit einer gewünschten Warenmenge von 30 Tonnen. Damit verhindern Sie, dass das Lager irgendwann vor Waren überquillt, außerdem verdienen Sie sich durch den Verkauf noch etwas Geld dazu.

Sobald 500 Bürger in Engelsbach leben, ist der Auftrag abgeschlossen. Eine Belohnung erhalten Sie dafür zwar nicht, dennoch lohnt es sich nicht nur wegen der Missionsbewertung, die Aufgabe zu erfüllen – durch die zusätzlichen Einnahmen sind Sie nämlich für den Rest der Mission sämtliche Geldsorgen los.

Nebenmission 7

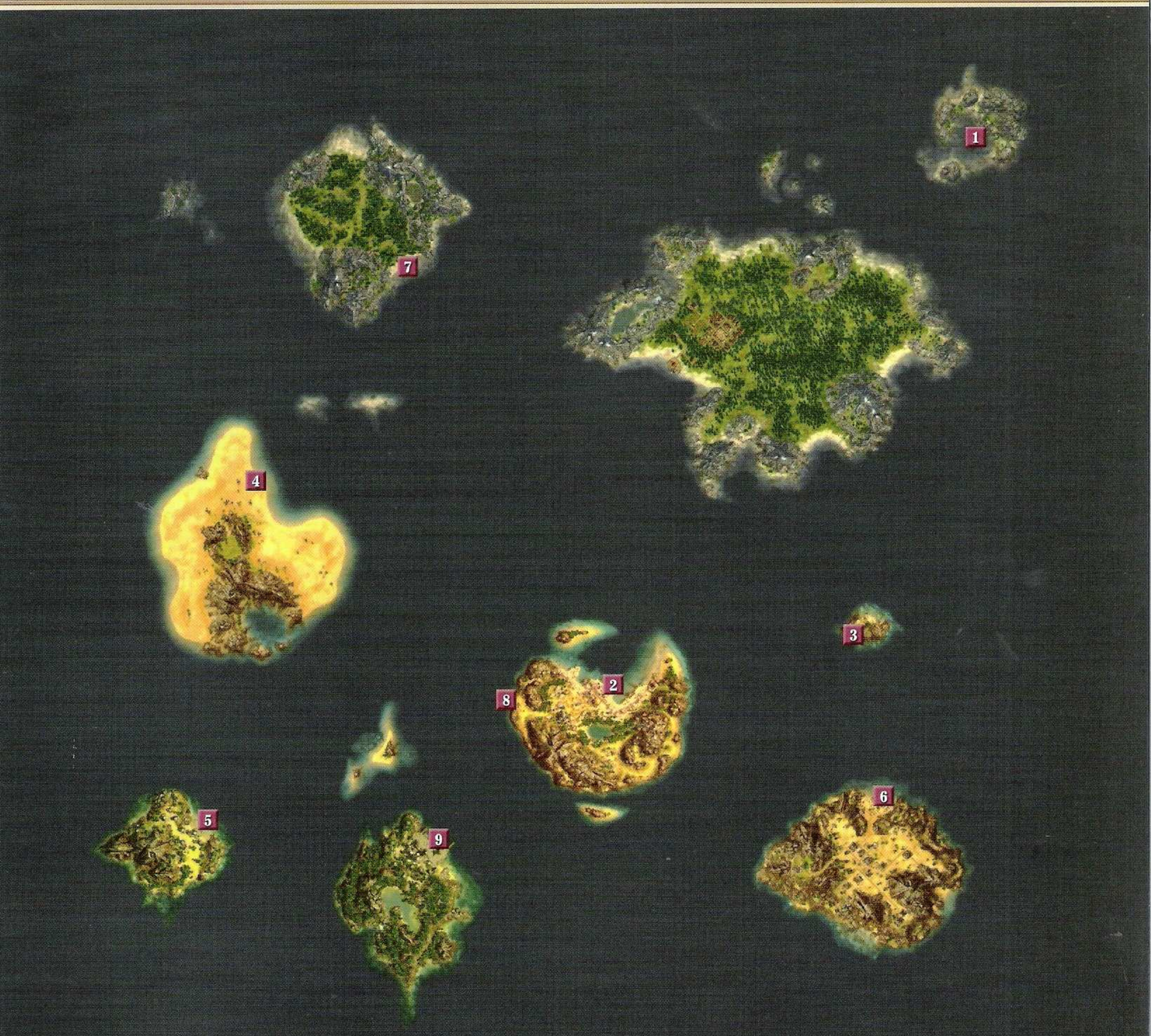
Volkszählung

Dieser Auftrag kann nach der Übernahme von Maries Siedlung gestartet werden. Wählen Sie den Marktplatz an, dann wendet sich der Verwalter an Sie und erklärt Ihnen, dass er über den Zustand der Siedlung äußerst besorgt ist. Er bittet Sie, sich selbst ein Bild von der Lage zu machen.

Rufen Sie dazu am Marktplatz die Einwohnerübersicht auf – damit ist der Auftrag dann auch schon abgeschlossen.

Mission 4: Die verlorenen Kinder

In dieser Kampagnenmission machen Sie sich zusammen mit Lord Northburgh auf die Suche nach den entführten Kindern. Dabei errichten Sie erstmals eine orientalische Siedlung, lassen Ihre Bürger zu Patriziern aufsteigen und bestreiten Ihr erstes Seegefecht.

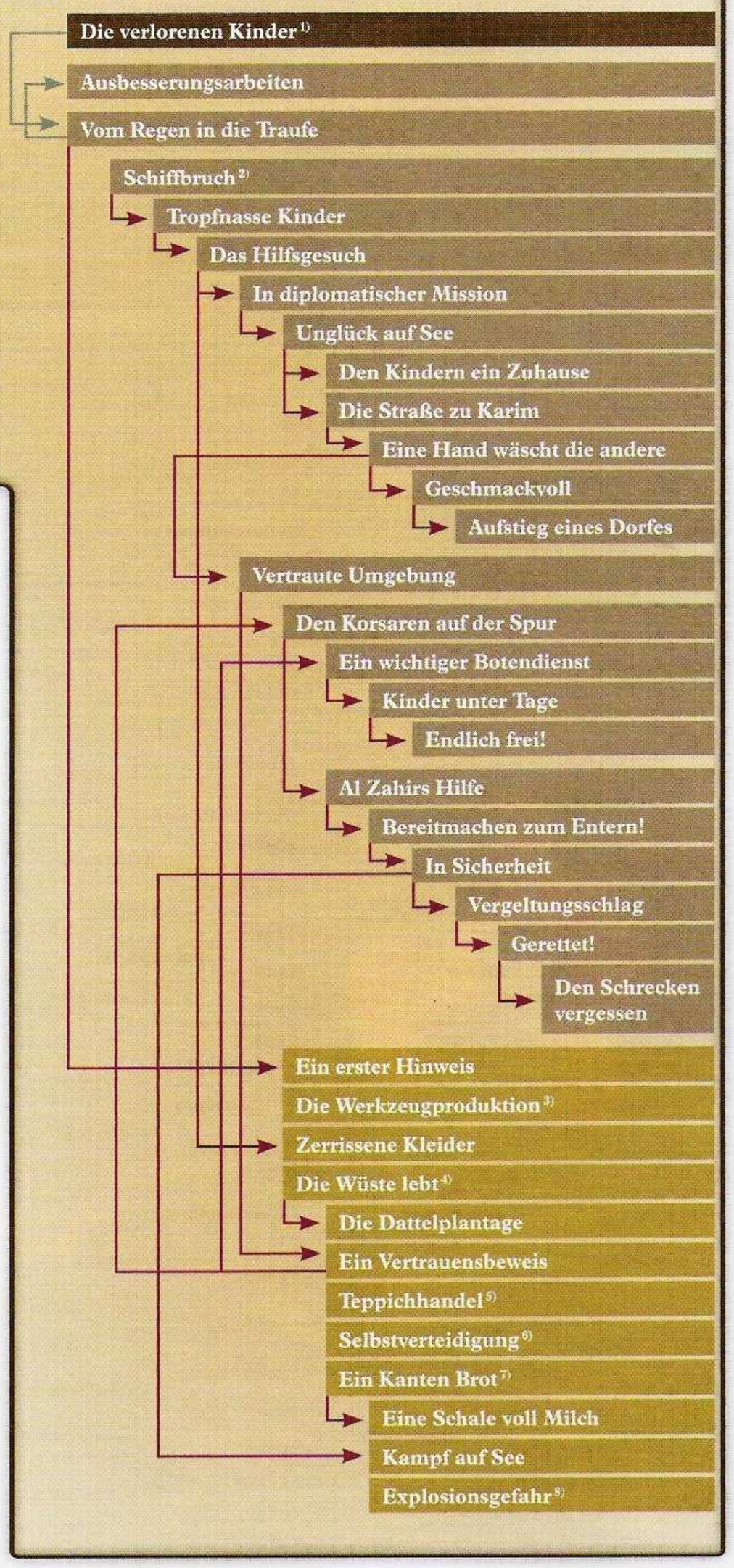


Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 4

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		25.000	15.000	10.000
Warenbestand	**Holz**	45t	30t	20t
	Werkzeug	35t	20t	13t
	Fisch	30t	20t	10t
	Most	30t	30t	30t
Startgebäude	1 Kleines Kontor, 1 Marktplatz, 1 Kleines Markthaus, 5 Bauernhäuser, 10 Bürgerhäuser, 1 Kapelle, 1 Fischerhütte, 1 Mosthof, 2 Holzfällerhütten			
Schiffe	1 Flaggschiff			
Militärgebäude	Keine			
Weitere Spieler	Lord Richard Northburgh, Großwesir Al Zahir, Hassan ben Sahid, Bruder Hilarius, Karim, Bergwerksvorsteher			
Abschluss durch	„Den Schrecken vergessen“			

FLOWCHART MISSION 4



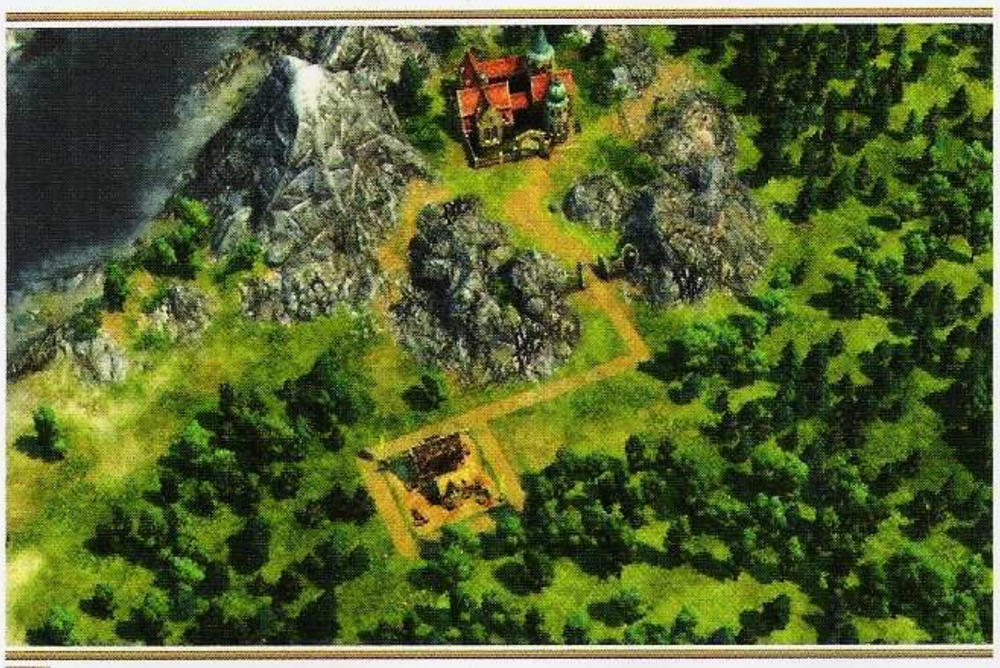
Nachdem Sie in der Einführung mit ansehen mussten, wie die Korsaren mit den Kindern im Sturm verschwunden sind, überträgt Ihnen Lord Northburgh die Verwaltung seiner Siedlung. Außerdem erhalten Sie von ihm die Aufträge „Die verlorenen Kinder“, „Vom Regen in die Traufe“ und „Ausbesserungsarbeiten“. Bevor Sie sich aber um diese ersten Aufgaben kümmern, sperren Sie auf dem Marktplatz Ihren Bewohnern das Baumaterial.

Hinweis

Beachten Sie, dass sich zu Beginn der Mission etwas Holz und einige Werkzeuge auf Ihrem Schiff befinden. Vergessen Sie nicht, die Waren in Ihr Kontor zu entladen, denn zu Anfang ist das Baumaterial recht knapp, vor allem auf „Schwer“.

Vom Regen in die Traufe

Northburgh bittet Sie, im Kloster auf der Insel vorbeizuschauen, da er hofft, dass die Mönche Ihnen bei der Suche nach den Kindern weiterhelfen können. Errichten Sie also ein Markthaus im Norden der Insel und verbinden Sie es per Feldweg mit dem Kloster [Bild 1].



1 *Verbinden Sie das Kloster mit Ihrem Markthaus.*

[1] *Missionsstart von Mission 4*
[2] *Schiff in die Nähe des Riffs im Nordosten bringen*
[3] *Weniger als 8 Tonnen Werkzeug auf Lager*
[4] *Nach dem Bau der 5. Nomadenhütte*
[5] *Nach Übergabe der Großzügigen Schenkungsurkunde*
[6] *Nach „Al Zahirs Hilfe“, wenn Patrizier in der Stadt leben*
[7] *Wenn Patrizier in der Stadt leben*
[8] *Nach „In Sicherheit“ Kontor der Bergwerksinsel anwählen*

2 *Retten Sie die Kinder – und die im Meer treibende Ladung!*

3 *Lassen Sie beim Ausbau Ihrer Siedlung etwas Platz für eine Schenke.*

4 *Sorgen Sie frühzeitig für einen ausreichenden Vorrat an Stein.*

5 *Errichten Sie eine Werkzeug-Produktionskette.*

6 *Steinmetz und Holzfäller sorgen für Nachschub an Baumaterial.*

Bruder Hilarius berichtet Ihnen dann, dass er tatsächlich einen der Seelenverkäufer gesehen hat – er war in Richtung des Riffs im Nordosten **1** unterwegs. Daraufhin erhalten Sie von Northburgh die Nebenaufgabe „Ein erster Hinweis", die Sie im Folgenden automatisch erfüllen werden.

Schicken Sie Ihr Flaggschiff nun ins Gebiet nordöstlich Ihrer Insel – sobald Sie das Riff entdeckt haben, ist „Ein erster Hinweis" abgeschlossen und Northburgh betraut Sie mit der Aufgabe „Schiffbruch".

Schiffbruch

Offenbar ist der Seelenverkäufer auf Grund gelaufen und gesunken. Lord Northburgh ersucht Sie, die im Meer treibenden Kinder zu retten. Wählen Sie also Ihr Schiff aus und rechtsklicken Sie auf die Kinder [Bild 2]. Haben Sie sie an Bord, ist die Aufgabe beendet und Sie bekommen von Bruder Hilarius den Auftrag „Tropfnasse Kinder". Bevor Sie sich aber darum kümmern, sollten Sie sich auch noch die Kiste schnappen, die am Riff im Wasser schwimmt – darin befinden sich einige Tonnen Werkzeug.

Tropfnasse Kinder

Beordern Sie Ihr Schiff jetzt zurück nach Welfenberg und bringen Sie das Werkzeug und die Kinder in Ihr Kontor. Damit ist diese Aufgabe auch schon abgeschlossen und Sie erhalten von Bruder Hilarius als Dank 20 Ruhm. Außerdem bekommen Sie von Lord Northburgh den Auftrag „Das Hilfsgesuch". Bevor Sie sich aber um weitere Missionen kümmern, bauen Sie zunächst Ihre Siedlung etwas aus.

Als Erstes errichten Sie 15 zusätzliche Bauernhäuser. Lassen Sie dabei jedoch relativ zentral eine drei mal vier Felder große Lücke in Ihrer Siedlung – dort kommt später die Schenke hin [Bild 3]. Nun folgt eine Steinmetzhütte am Steinvorkommen beim Kloster [Bild 4]. Spielen Sie auf „Schwer", erwerben Sie danach bei Hilarius so viel Werkzeug, dass Sie 23 Tonnen auf Lager haben. Das ist auf den leichteren Schwierigkeitsgraden nicht nötig, da Sie noch über ausreichend Werkzeug verfügen.

Hinweis

Sinkt Ihr Werkzeugvorrat durch den Bau eines Gebäudes auf unter 8 Tonnen und Sie haben noch keine Werkzeugproduktion aufgebaut, wird die Nebenmission „Die Werkzeugproduktion" gestartet. Für die Missionsbewertung ist es allerdings unerheblich, ob Sie die Aufgabe gestartet haben oder nicht. Solange Sie die Bedingungen erfüllen, taucht sie auch als „erfüllt" in der Übersicht auf.

Werten Sie dann Bauernhäuser auf, bis Sie über 16 Bürgerhäuser verfügen. Danach errichten Sie beim Eisenvorkommen im Norden von Welfenberg ein Markthaus. Sind 240 Bürger in Ihre Stadt gezogen, folgen dort eine Eisenmine, eine Köhlerhütte, eine Eisenschmelze und eine Werkzeugmacherei [Bild 5]. Sobald Sie über die erforderlichen Ressourcen verfügen, bauen Sie noch eine weitere Werkzeugmacherei und bei Ihrem Kontor eine dritte Holzfäller- und eine zweite Steinmetzhütte [Bild 6].

Werten Sie dann die restlichen aufstiegsbereiten Bauernhäuser auf, sorgen Sie mit einem zweiten Mosthof für ausreichend Getränke und beginnen Sie am Markthaus beim Kloster mit der Herstellung von Leinenkutten, indem Sie zwei Hanfplantagen und eine Webstube errichten.

Das Hilfsgesuch

Lord Northburgh möchte, dass Sie dem Großwesir ein Geschenk übergeben, und bittet Sie, dieses an seinem Schiff abzuholen. Bewegen Sie also Ihr Flaggschiff neben seines und stimmen Sie der Übergabe zu.

Sie erhalten dann eine „Ordentliche Geschenkurkunde“. Damit ist der Auftrag auch schon abgeschlossen. Im Anschluss bekommen Sie von Northburgh die Aufgabe „In diplomatischer Mission“ und von Bruder Hilarius die Nebenmission „Zerrissene Kleider“.

Ausbesserungsarbeiten

Da Ihr Schiff nun einen weiten Weg vor sich hat und es beschädigt doch sehr langsam ist, sollten Sie sich erst um diesen Auftrag kümmern. Errichten Sie bei Ihrem Kontor einen Reparaturkran – Lord Northburghs Schiff wird dann automatisch zum Kran fahren und sich instand setzen lassen. Ist es vollständig repariert, gilt die Aufgabe als erledigt und Sie erhalten zum Dank „Beschlagene Planken“, die die Trefferpunkte eines Schiffs um 20% erhöhen. Im Anschluss sockeln Sie die Planken auf Ihrem Flaggschiff und lassen es ebenfalls am Kran ausbessern.

1 *Mit dem ausgebauten Kontor und dem Lagerhaus haben Sie mehr Platz für Waren.*

In diplomatischer Mission

Nun geht es mit der Geschenkurkunde an Bord nach Wadi al Mai **2**, der Insel von Al Zahir. Der Großwesir ist zunächst misstrauisch, bittet dann aber doch um die Übergabe des Geschenks. Stimmen Sie dem zu, ist der Auftrag beendet und Sie erhalten Ihren ersten diplomatischen Rang, „Besucher des Orients“. Außerdem beauftragt Al Zahir Sie, bei einem „Unglück auf See“ Hilfe zu leisten. Bevor Sie das tun, bauen Sie aber Ihr Kontor aus, errichten ein Kleines Lagerhaus an Ihrem Hafen [Bild 1] und geben Fisch, Most, Holz und Werkzeug zum passiven Handel frei. Als gewünschte Warenmenge legen Sie jeweils 40 Tonnen fest.

Bauen Sie dann neun weitere Bauernhäuser und werten Sie alle aufstiegsbereiten Häuser auf – Sie sollten am Ende über 31 Bürger- und 8 Bauernhäuser verfügen [Bild 2]. Danach folgt noch eine zweite Fischerhütte am Hafen [Bild 3].

2 *Die Stadt nach dem zweiten Ausbau.*

Unglück auf See

Um die nötigen Seile liefern zu können, errichten Sie bei Ihrer Werkzeugproduktion eine Seilerei und eine Hanfplantage [Bild 4]. Haben Sie 3 Tonnen Seile auf Lager, verladen Sie sie auf Ihr Flaggschiff und bringen sie zum havarierten Schiff **3**. Nach der Übergabe ist der Auftrag beendet und Al Zahir belohnt Sie mit 15 Ruhm und dem soeben reparierten Schiff, auf dem sich einige der gesuchten Kinder befinden. Im Anschluss erhalten Sie vom Großwesir den Auftrag „Die Straße zu Karim“ und von Bruder Hilarius „Den Kindern ein Zuhause“.

3 *Eine Fischerhütte allein reicht nicht mehr für die Versorgung Ihrer Bevölkerung.*

Den Kindern ein Zuhause

Da Hilarius angeboten hat, sich um die geretteten Kinder zu kümmern, schicken Sie Ihre beiden Schiffe zurück nach Welfenberg und schaffen die Kinder in Ihr Kontor. Damit ist der Auftrag auch schon abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 20 Punkte Ruhm.

Die Straße zu Karim

Laden Sie nun zu den Waren auf Ihrer Karavelle 65 Tonnen Holz und 30 Tonnen Werkzeug und lassen Sie sie dann zur Insel im Westen **4** segeln, auf der sich die Karawanserei von Karim befindet. Gründen Sie an der Küste im Nordwesten ein Kontor, errichten Sie ein Stück weiter westlich einen Basar und verbinden Sie die Karawanserei per Feldweg mit Ihrem Kontor [Bild 5]. Damit ist die Aufgabe gelöst und Sie erhalten von Karim den Auftrag „Eine Hand wäscht die andere“.

Eine Hand wäscht die andere

Im Austausch für die Kinder möchte Karim, dass Sie einige Nomaden auf der Insel ansiedeln, mit denen er Handel treiben kann. Bauen Sie also bei Ihrem Basar zehn Nomadenhütten, dann folgen eine Noria und eine Dattelplantage beim Kontor [Bild 6].

4 *Die Seilerei liefert das benötigte Reparaturmaterial.*

5 *Die Karawanserei muss an Ihr Kontor angeschlossen werden, der Basar reicht nicht.*

6 *Ihre erste kleine Siedlung im Orient.*

Hinweis

Folgen Sie bei „Eine Hand wäscht die andere" dem beschriebenen Lösungsweg, erfüllen Sie automatisch auch die beiden Nebenaufgaben „Die Wüste lebt" und „Die Dattelplantage". Näheres zu den Aufgaben finden Sie im Abschnitt „Die Nebenmissionen".

Nun müssen Sie nur noch warten, bis die geforderte Zahl an Nomaden in Ihre Siedlung gezogen ist, dann ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten von Karim die Kinder aus seiner Karawanserei sowie 30 Ruhm. Außerdem bekommen Sie von Lord Northburgh die Mission „Geschmackvoll" und von Bruder Hilarius „Vertraute Umgebung".

Geschmackvoll

Ihre Bürger verlangen schon seit längerem nach Gewürzen – nun sind Sie endlich in der Lage, dieses Bedürfnis zu erfüllen. Bauen Sie bei Ihrer Noria eine Gewürzfarm [Bild 7]. Hat sie eine Produktivität von 50% erreicht, gilt die Aufgabe als erfüllt und Sie erhalten von Northburgh 10 Ruhm sowie den Auftrag „Aufstieg eines Dorfes".

Jetzt erweitern Sie Ihre Orient-Siedlung noch etwas. Errichten Sie 10 zusätzliche Nomadenhütten und eine Ziegenfarm [Bild 8], danach geben Sie Datteln und Milch am Kontor zum passiven Handel frei. Als gewünschte Warenmenge legen Sie jeweils 20 Tonnen fest. Warten Sie nun, bis 300 Nomaden in Ihrem Dorf leben, dann schieben Sie deren Steuerschraube in den gelben Bereich.

Vertraute Umgebung

Laden Sie jetzt die Kinder auf Ihre Karavelle und bringen Sie sie in Ihr Kontor in Welfenberg. Damit wäre der Auftrag auch schon beendet und Sie bekommen von Bruder Hilarius 20 Punkte Ruhm und von Al Zahir die Aufgabe „Ein Vertrauensbeweis". Es handelt sich dabei zwar um eine Nebenmission, da Sie sie aber erfüllen müssen, um in der Geschichte weiterzukommen, wollen wir hier kurz auf sie eingehen. Sie finden den Auftrag aber auch noch einmal im Abschnitt „Die Nebenmissionen".

Bevor Sie sich jedoch um die Aufgabe von Al Zahir kümmern, geben Sie in Welfenberg Gewürze mit einer gewünschten Warenmenge von 40 Tonnen zum passiven Handel frei, dann richten Sie eine Handelsroute

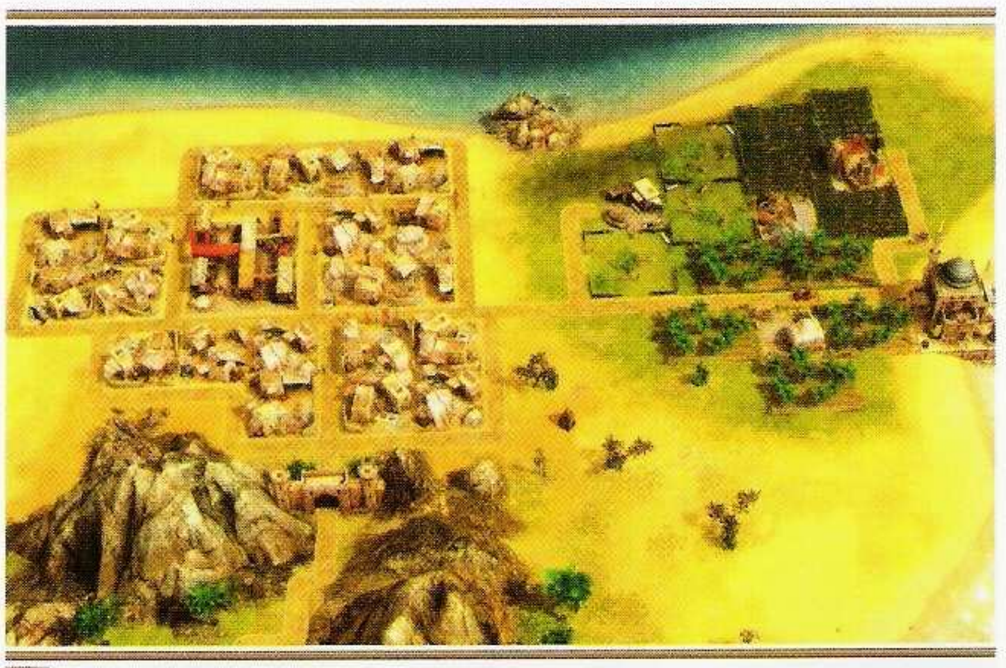
7 *Endlich können Sie Ihre Bürger mit Gewürzen versorgen.*

zwischen Ihren beiden Siedlungen ein, auf der Ihre Karavelle Gewürze nach Welfenberg transportiert.

Schicken Sie nun Ihr Flaggschiff zum Kontor von Al Zahir, um „Ein Vertrauensbeweis" abzuschließen. Sie erhalten im Anschluss von ihm die Aufträge „Den Korsaren auf der Spur" und „Ein wichtiger Botendienst".

Den Korsaren auf der Spur

Beordern Sie dann Ihr Flaggschiff zur Teufelsbucht 5, der Korsareninsel im Südwesten. Ist Ihr Schiff in der Nähe der Siedlung angekom-



8 *So ausgebaut, bessert Ihre orientalische Siedlung die Bilanz ordentlich auf.*

men, wählen Sie das Korsarenschiff aus, um den Auftrag zu beenden. Sie bekommen daraufhin vom Großwesir die Aufgabe „Al Zahirs Hilfe".

Ein wichtiger Botendienst

Bevor Sie sich aber weiter um die Korsaren kümmern, sollten Sie das Schreiben des Großwesirs übergeben. Lassen Sie Ihr Flaggschiff also zur Bergwerksinsel El-Mukha 6 im Südosten segeln und händigen Sie dem Bergwerksvorsteher den Brief aus. Damit ist der Auftrag beendet und Sie erhalten vom Vorsteher die Aufgabe „Kinder unter Tage".

1 *Hier stellen Sie Teppiche für Ihre Nomaden und Gewürze für die Bürger und Patrizier her.*

2 *Mit einigen zusätzlichen Häusern und einer Schenke steht dem Ausbau zur Kleinstadt nichts mehr im Weg.*

Kinder unter Tage

Für die Freilassung der Kinder verlangt der Bergwerksvorsteher 10 Tonnen Werkzeug und 5 Tonnen Gewürze – beide Waren sollten Sie inzwischen in ausreichender Menge in Ihrem Kontor auf Welfenberg haben. Holen Sie sie also dort ab und liefern Sie sie auf die Bergwerksinsel, um die Mission abzuschließen. Der Vorsteher lässt nun die Kinder sowie eine „Großzügige Schenkungsurkunde" auf Ihr Schiff schaffen, außerdem erhalten Sie 20 Ruhm. Danach bekommen Sie von Bruder Hilarius den Auftrag „Endlich frei!".

Endlich frei!

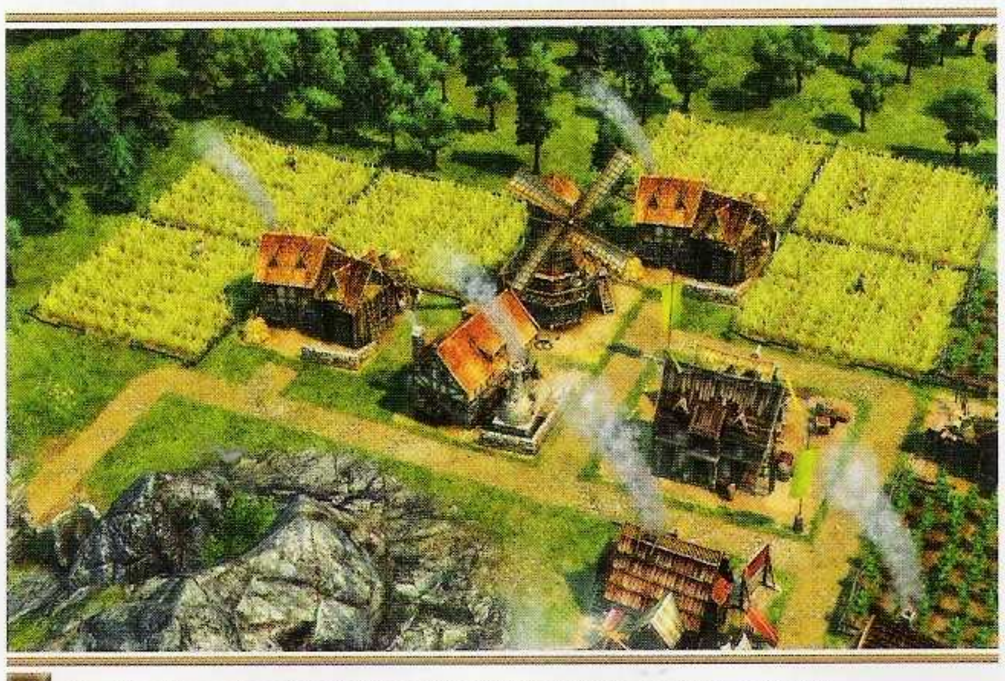
Hilarius hat Sie wie gewohnt aufgefordert, die Kinder in sein Kloster zu bringen. Bevor Sie das aber tun, schicken Sie Ihr Schiff zum Kontor von Al Zahir und übergeben ihm die Schenkungsurkunde. Sie erhalten dann vom Großwesir einen neuen diplomatischen Rang, „Gast der Beduinen", und die Nebenmission „Teppichhandel". Danach beordern Sie Ihr Flaggschiff zurück nach Welfenberg, wo Sie die Kinder ins Kontor bringen. Damit ist die Aufgabe erledigt und der Mönch belohnt Sie mit 20 Punkten Ruhm.

Da Ihnen durch den neuen Rang weitere Gebäude zur Verfügung stehen, bauen Sie jetzt Ihre orientalische Siedlung aus. Laden Sie in Welfenberg 2 Tonnen Holz und 13 Tonnen Werkzeug auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie das Baumaterial zu Ihrer zweiten Insel. Dort errichten Sie im Südosten ein Orientalisches Markthaus, eine Kleine Noria, eine Indigoplantage, eine Seidenplantage, eine Teppichknüpferei und eine Gewürzfarm [Bild 1]. Danach geben Sie im Kontor noch Teppiche mit einer gewünschten Warenmenge von 20 Tonnen zum passiven Handel frei.

Aufstieg eines Dorfes

Jetzt sind Sie bereit, Welfenberg zur Kleinstadt auszubauen. Errichten Sie zunächst fünf Bauernhäuser und bauen Sie alle aufstiegsbereiten Häuser aus – Sie sollten nun über 35 Bürger- und 9 Bauernhäuser verfügen. Dann setzen Sie auf die freie Fläche in Ihrer Siedlung eine Schenke [Bild 2]. Kurz darauf sind die ersten Bürgerhäuser aufstiegsbereit – werten Sie sie auf, bis Sie über 21 Patrizierhäuser verfügen [Bild 3]. Während des Ausbaus werden Sie den Auftrag abschließen, außerdem erhalten Sie von Bruder Hilarius die Nebenmission „Ein Kanten Brot" und von Lord Northburgh „Selbstverteidigung". Warten Sie nach dem Ausbau, bis 525 Patrizier, 210 Bürger und 72 Bauern in Welfenberg leben, und erhöhen Sie die Steuern bei allen Bevölkerungsschichten auf „gelb".

3 *Die Patrizier sind schon recht anspruchsvoll, zahlen aber auch reichlich Steuern.*



4 *Das Brot brauchen Sie nicht nur für Ihre Patrizier, sondern auch für eine Nebenmission.*

5 *O'zapft is! Die Bierproduktion läuft.*

6 *Al Zahirs Entermannschaft übernimmt gerade das Korsarenschiff.*

7 *Ihre Flotte in der Schlacht gegen die Korsaren.*

8 *Gegen das Orientalische Kriegsschiff haben die Korsaren keine Chance.*

Ihre Patrizier haben viele neue Bedürfnisse, von denen Sie aber nur zwei erfüllen werden – die nach Brot und Bier. Errichten Sie beim Markthaus am Kloster zwei Weizenfarmen, eine Mühle und ein Backhaus [Bild 4]. Dann laden Sie 21 Tonnen Holz und je 10 Tonnen Werkzeug und Stein auf Ihr Flaggschiff und schicken es zur Insel im Nordwesten 7, wo Sie an der Südküste ein Kontor gründen. Danach bauen Sie eine Weizenfarm, einen Klostergarten und eine Klosterbrauerei im Einflussbereich des neuen Kontors [Bild 5]. Ist das erledigt, erweitern Sie Ihre bestehende Handelsroute, sodass neben Gewürzen auch Bier nach Welfenberg gebracht wird.

Al Zahirs Hilfe

Nun können Sie sich um die Waffen für Al Zahir kümmern. Die benötigte Waffenschmiede platzieren Sie am Markthaus bei Ihren Mosthöfen. Legen Sie dann Ihre beiden Werkzeugmachereien still, damit die Schmiede mit Eisen versorgt wird – ist sie zu 50% ausgelastet, gilt der Nebenauftrag „Selbstverteidigung" als erfüllt. Sobald Sie 5 Tonnen Waffen im Lager haben, verladen Sie diese auf Ihr Flaggschiff und bringen sie zu Al Zahir, von dem Sie im Austausch eine „Berüchtigte Entermannschaft" erhalten. Damit ist die Aufgabe erledigt. Kurz darauf bekommen Sie von Lord Northburgh die Mission „Bereitmachen zum Entern!".

Bereitmachen zum Entern!

Folgen Sie Northburghs Rat und entern Sie das Korsarenschiff, das vor der Insel im Südwesten liegt. Linksklicken Sie dazu erst auf die Entermannschaft an Bord Ihres Schiffs und dann auf die Korsaren. Ihr Flaggschiff wird sich nun zum Korsarenschiff begeben und es nach einem Handgemenge an Bord übernehmen [Bild 6]. Damit ist der Auftrag abgeschlossen und das Korsarenschiff geht mitsamt den Kindern in Ihren Besitz über, außerdem erhalten Sie als Belohnung 20 Ruhm.

Wie üblich meldet sich jetzt Bruder Hilarius bei Ihnen und bittet Sie mit der Aufgabe „In Sicherheit", die Kinder zu ihm ins Kloster zu bringen.

In Sicherheit

Schicken Sie Ihr Flaggschiff und das Korsarenschiff mit den Kindern an Bord nach Welfenberg, wo Sie die Kinder ins Kontor bringen. Damit ist die Aufgabe auch schon beendet und Sie erhalten zur Belohnung 20 Ruhm. Außerdem meldet sich Northburgh mit dem Auftrag „Vergeltungsschlag" und der Nebenmission „Kampf auf See" bei Ihnen.

Vergeltungsschlag

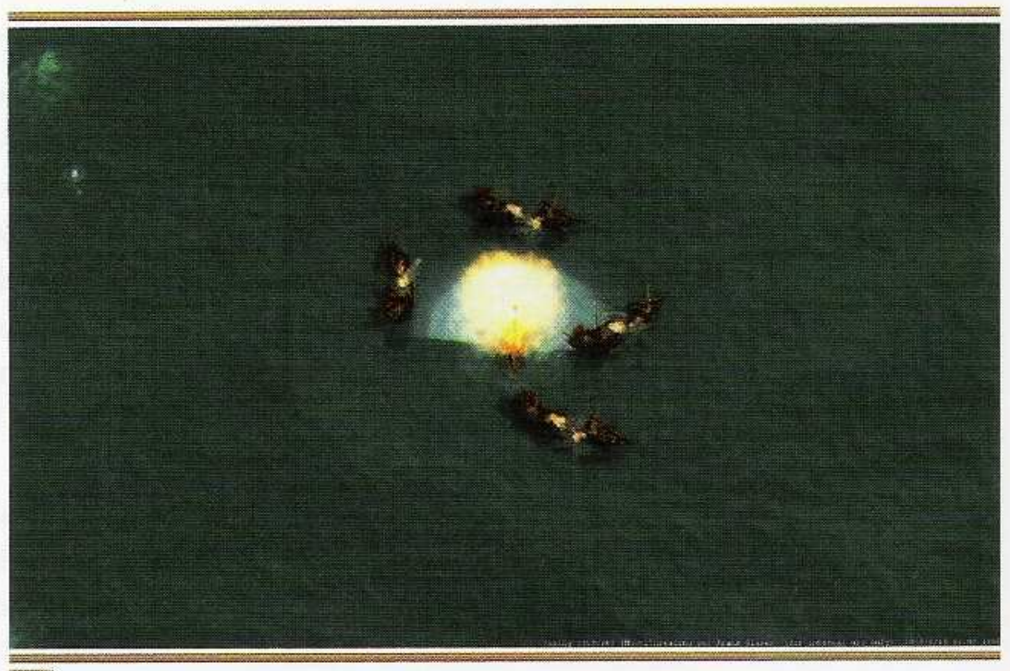
Lord Northburgh möchte, dass Sie die Schiffe der Korsaren versenken, um Hassan ben Sahid dazu zu zwingen, die letzte Gruppe von Kindern freizulassen. Bevor Sie sich aber an diese Aufgabe wagen, sollten Sie zumindest eine der Nebenmissionen „Kampf auf See", „Teppichhandel" oder „Explosionsgefahr" erfüllen, da Sie sonst keine Chance gegen die Korsaren haben. Sie können die Nebenmissionen natürlich auch alle drei erledigen, das ist für den Sieg über die Korsaren aber nicht notwendig.

Haben Sie sich für „Kampf auf See" entschieden, besteht Ihre Flotte aus Ihrem Flaggschiff, dem Korsarenschiff und zwei Kleinen Kriegsschiffen. Wählen Sie sie alle aus und schicken Sie sie zur Westseite von Al Zahirs Insel 8. Ist Ihre Flotte dort angekommen, greifen Sie das erste Korsarenschiff an. Die anderen Gegner werden Sie dann zwar ebenfalls angreifen [Bild 7], Ihre überlegene Feuerkraft wird aber dafür sorgen, dass Sie die Oberhand behalten.

Haben Sie den „Teppichhandel" abgeschlossen, erhalten Sie statt der beiden Kleinen Kriegsschiffe ein Orientalisches Kriegsschiff [Bild 8] – die Taktik für den

Kampf gegen die Korsaren bleibt aber dieselbe. Greifen Sie mit Ihrer Flotte nacheinander die feindlichen Schiffe an und versenken Sie sie.

Bei „Explosionsgefahr" fällt Ihr Vorgehen allerdings etwas anders aus. Sie erhalten vom Bergwerksvorsteher ein „Wahnwitziges Pulverfass", das Sie auf das erbeutete Korsarenschiff laden. Schicken Sie das Schiff dann zusammen mit Ihrem Flaggschiff zur westlichen Küste von Al Zahirs Insel. Dort angekommen, aktivieren Sie das Pulverfass und lassen das Korsarenschiff allein mitten zwischen die Gegner segeln. Achten Sie darauf, möglichst alle Feinde in den roten Sprengradius des Pulverfasses zu bekommen. Dazu haben Sie 15 Sekunden Zeit, dann geht das Fass hoch und zerstört sämtliche Korsarenschiffe im Einflussbereich – natürlich auch Ihr eigenes [Bild 1]. Sollte einer der Gegner die Explosion überlebt haben, können Sie ihm mit dem Flaggschiff den Rest geben.



1 *Das Pulverfass zeigt durchschlagende Wirkung.*

Ist die Flotte der Korsaren besiegt, gilt der Auftrag als erfüllt und Sie erhalten von Hassan ben Sahid die Mission „Gerettet!"

Gerettet!

Nach der Vernichtung seiner Flotte gibt Hassan klein bei und erklärt sich bereit, Ihnen die Kinder zu überlassen. Schicken Sie also Ihr Flaggschiff nach Khor Bedi 9 und stimmen Sie der Übergabe zu, um die Aufgabe abzuschließen. Sie erhalten dann von Bruder Hilarius den Auftrag „Den Schrecken vergessen".

Den Schrecken vergessen

Auch dieses Mal bittet Sie Hilarius, die geretteten Kinder zu ihm ins Kloster zu bringen. Beordern Sie dementsprechend Ihr Flaggschiff zurück nach Welfenberg und befördern Sie die Kinder in Ihr Kontor. Damit sind die Aufträge „Den Schrecken vergessen" und „Die verlorenen Kinder" beendet und Sie haben Mission 4 der Kampagne abgeschlossen.

Nebenmission 1

Ein erster Hinweis

Diese Mission wird gestartet, wenn Sie „Vom Regen in die Traufe" abgeschlossen haben. Nach dem Hinweis von Bruder Hilarius bittet Lord Northburgh Sie, im Nordosten nach den Kindern zu suchen. Schicken Sie also Ihr Flaggschiff zum Riff nordöstlich Ihrer Insel. Sobald Ihr Schiff die Felsen in Sichtweite hat, ist der Auftrag abgeschlossen. Eine Belohnung erhalten Sie dafür nicht.

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Ein erster Hinweis	Finden Sie das Riff im Nordosten.	Nach Abschluss von „Vom Regen in die Traufe", falls „Schiffbruch" noch nicht gestartet wurde	Keine
Die Werkzeugproduktion	Bauen Sie eine funktionierende Werkzeugproduktion auf.	Wenn weniger als 8 Tonnen Werkzeug im Lager von Welfenberg sind und noch keine Werkzeugproduktion aufgebaut wurde	Keine
Zerrissene Kleider	Liefern Sie 4 Tonnen Leinenkutten an Hilarius.	Nach Abschluss von „Das Hilfsgesuch"	10 Ruhm
Die Wüste lebt	Errichten Sie bei Ihrer orientalischen Siedlung eine Kleine Noria.	Wenn in der orientalischen Siedlung 5 Nomadenhütten errichtet wurden	10 Ruhm
Die Dattelplantage	Errichten Sie bei Ihrer orientalischen Siedlung eine Dattelplantage mit einer Produktivität von mindestens 50%.	Nach Abschluss von „Die Wüste lebt"	10 Ruhm
Ein Vertrauensbeweis	Suchen Sie Al Zahir mit einem Schiff an seinem Hafen auf.	Nach Abschluss von „Vertraute Umgebung"	10 Ruhm
Ein Kanten Brot	Liefern Sie 10 Tonnen Brot an Hilarius.	Sobald die ersten Patrizier in Welfenberg leben	10 Ruhm
Eine Schale voll Milch	Liefern Sie 15 Tonnen Milch an Hilarius.	Nach Abschluss von „Ein Kanten Brot"	10 Ruhm
Selbstverteidigung	Errichten Sie auf Welfenberg eine Waffenschmiede mit einer Produktivität von mindestens 50%.	Nach Start von „Al Zahirs Hilfe", wenn die ersten Patrizier in Welfenberg leben	Keine
Kampf auf See	Bauen Sie zwei Kleine Kriegsschiffe.	Nach Abschluss von „In Sicherheit"	Keine
Teppichhandel	Liefern Sie 3 Tonnen Teppiche an Al Zahir.	Wenn die „Großzügige Schenkungsurkunde" bei Al Zahir abgegeben wurde	1 Orientalisches Kriegsschiff
Explosionsgefahr	Liefern Sie 10 Tonnen Werkzeug und 15 Tonnen Gewürze an den Bergwerksvorsteher.	Nach Abschluss von „In Sicherheit" Kontor der Bergwerksinsel anwählen	5 Ruhm, Wahnwitziges Pulverfass

2 *Die Werkzeugproduktion läuft.*

3 *In der Webstube werden Leinenkutten hergestellt.*

Nebenmission 2

Die Werkzeugproduktion

Diese Aufgabe beginnt, wenn in Ihrem Lager auf Welfenberg weniger als 8 Tonnen Werkzeug sind und Sie noch keine Werkzeugproduktion aufgebaut haben. Northburgh weist Sie auf das Eisenvorkommen im Norden der Insel hin und schlägt vor, dass Sie die Herstellung von Werkzeug selbst in die Hand nehmen.
Bauen Sie also in der Nähe des Vorkommens eine Eisenmine, eine Köhlerhütte, eine Eisenschmelze und eine Werkzeugmacherei [Bild 2], um den Auftrag zu beenden. Eine Belohnung für die Erfüllung der Mission erhalten Sie nicht.
Beachten Sie, dass Sie die Mission nicht starten müssen, um sie abzuschließen. Solange Sie die geforderten Gebäude errichten, gilt die Aufgabe in der Missionsbewertung als erfüllt.

Nebenmission 3

Zerrissene Kleider

Diesen Auftrag erhalten Sie, wenn Sie „Das Hilfsgesuch“ beendet haben. Bruder Hilarius bittet Sie, 4 Tonnen Leinenkutten für die geretteten Kinder zu liefern.
Falls Sie mit der Produktion noch nicht begonnen haben, errichten Sie am Markthaus beim Kloster zwei Hanfplantagen und eine Webstube [Bild 3]. Dann müssen Sie nur noch warten, bis die geforderte Menge auf Lager ist. Möchten Sie die Sache etwas beschleunigen, können Sie Ihren Bürgern kurzzeitig den Zugang zu Leinenkutten sperren. Vergessen Sie aber nicht, die Kutten nach der Mission wieder freizugeben.
Sobald 4 Tonnen Leinenkutten im Kontor sind, ersucht Hilarius Sie um die Übergabe der Waren. Stimmen Sie dem zu, um die Aufgabe zu erfüllen. Zum Dank erhalten Sie 10 Ruhm.

Nebenmission 4

Die Wüste lebt

Haben Sie in Ihrer Orient-Siedlung die fünfte Nomadenhütte gebaut, wird diese Mission gestartet. Karim weist Sie darauf hin, dass ohne Bewässerung in der Wüste nichts wächst, und fordert Sie auf, eine Noria zu bauen.
Errichten Sie also in der Nähe Ihres Kontors eine Kleine Noria [Bild 4], um den Auftrag abzuschließen. Karim belohnt Sie daraufhin mit 10 Ruhm.

4 *Ohne Noria keine Landwirtschaft.*

5 *Die Plantage sollte nahe der Noria gebaut werden.*

Nebenmission 5

Die Dattelplantage

Haben Sie „Die Wüste lebt“ erledigt, folgt direkt im Anschluss diese Aufgabe. Karim möchte, dass Sie zur Versorgung Ihrer Nomaden eine Dattelplantage errichten.
Platzieren Sie die geforderte Plantage in der Nähe der Noria, um maximale Effizienz zu erreichen [Bild 5]. Ist die Produktivität der Plantage auf mindestens 50% gestiegen, gilt die Aufgabe als erfüllt und Sie erhalten zum Dank 10 Ruhm.

Nebenmission 6

Ein Vertrauensbeweis

Diese Mission wird gestartet, wenn Sie „Vertraute Umgebung“ beendet haben. Al Zahir bittet Sie, ihn an seinem Kontor aufzusuchen. Tun Sie das, indem Sie Ihr Flaggschiff zu seiner Insel schicken, dann ist die Aufgabe auch schon gelöst. Zum Dank erhalten Sie 10 Ruhm.
Beachten Sie, dass Sie diesen Auftrag erfüllen müssen, um in Mission 4 weiterzukommen, obwohl es sich nur um einen Nebenauftrag handelt.

Nebenmission 7

Ein Kanten Brot

Diese Aufgabe beginnt, wenn die ersten Patrizier in Welfenberg leben. Bruder Hilarius bittet Sie, sich um die Versorgung der Kinder zu kümmern und ihm 10 Tonnen Brot zu liefern.
Dazu müssen Sie zunächst am Markthaus in der Nähe des Klosters die entsprechenden Produktionsstätten errichten – zwei Weizenfarmen, eine Mühle und ein Backhaus [Bild 1]. Dann müssen Sie nur noch warten, bis die geforderte Menge im Lager ist. Wollen Sie die Sache beschleunigen, sperren Sie Ihren Patriziern den Zugang zum Brot – vergessen Sie aber nicht, es nach dem Auftrag wieder freizugeben.
Haben Sie 10 Tonnen Brot im Kontor, bittet der Mönch Sie um die Übergabe der Hilfslieferung. Sind Sie einverstanden, ist die Aufgabe erfüllt und Sie erhalten zur Belohnung 10 Ruhm.

Nebenmission 8

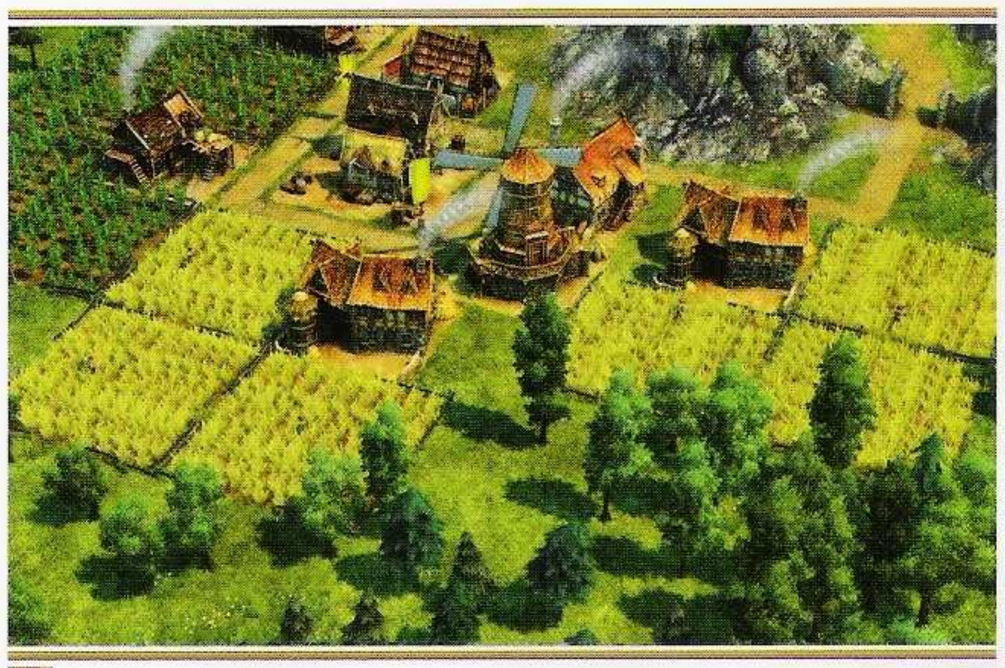
Eine Schale voll Milch

Nach „Ein Kanten Brot“ folgt prompt diese Mission. Erneut ersucht Bruder Hilarius Sie um Unterstützung für die Kinder. Dieses Mal möchte er, dass Sie ihm 15 Tonnen Milch besorgen.
Haben Sie sich an den Lösungsweg für die Hauptmissionen gehalten, dürfte im Kontor Ihrer orientalischen Siedlung ausreichend Milch vorhanden sein. Ansonsten müssen Sie auf der Insel erst eine Ziegenfarm errichten [Bild 2] und dann warten, bis die geforderte Menge auf Lager ist. Auch hier können Sie die Sache beschleunigen, wenn Sie der Bevölkerung vorübergehend den Zugang zur Ware sperren.
Haben Sie genug Milch, holen Sie sie mit Ihrem Flaggschiff ab und liefern Sie sie in Ihr Kontor auf Welfenberg. Hilarius bittet Sie dann sogleich um die Übergabe. Stimmen Sie zu, um die Aufgabe zu beenden und die Belohnung von 10 Punkten Ruhm zu kassieren.

Nebenmission 9

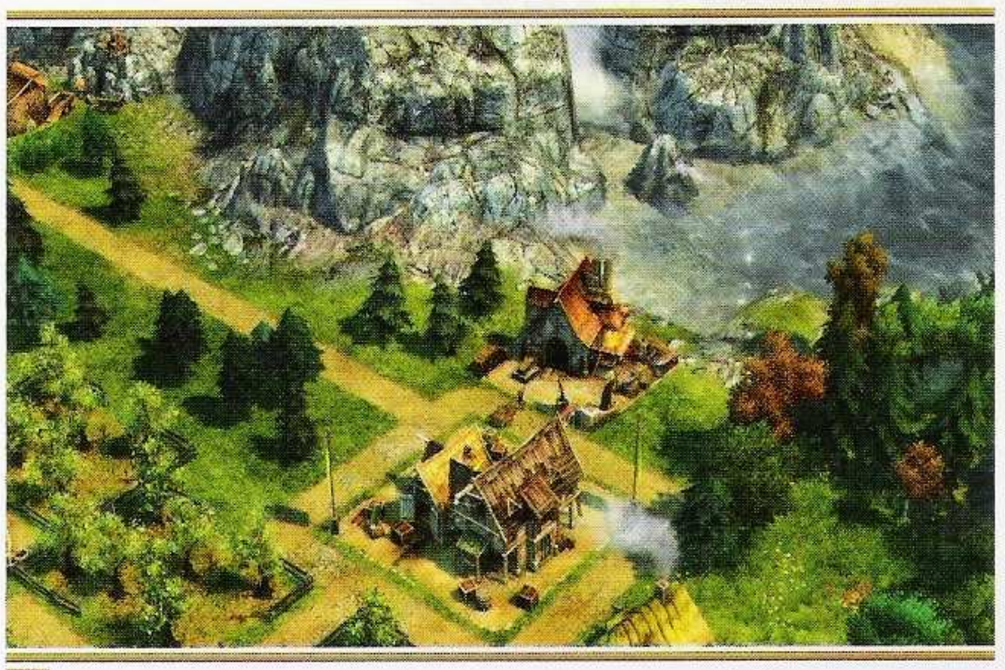
Selbstverteidigung

Wurde die Hauptmission „Al Zahirs Hilfe“ gestartet und leben Patrizier in Ihrer Siedlung, erhalten Sie von Lord Northburgh diesen Auftrag. Er bittet Sie, eine Waffenschmiede zu bauen, damit Sie auf eine mögliche Konfrontation mit den Korsaren vorbereitet sind.
Errichten Sie das Gebäude am Markthaus bei Ihren Mosthöfen [Bild 3] – um auch für die entsprechende Auslastung zu sorgen, müssen Sie Ihre Werkzeugmachereien stilllegen. Hat die Schmiede eine Produktivität von 50% erreicht, gilt die Aufgabe als erfüllt – eine Belohnung erhalten Sie dafür nicht.



1 *Brot können Sie erst herstellen, wenn Patrizier in Ihrer Stadt wohnen.*

2 *Die Milch für die Kinder wird auf der Ziegenfarm produziert.*



3 *Waffen sind das Einzige, was Ihnen bei den Korsaren weiterhilft.*

Nebenmission 10
Kampf auf See

Haben Sie „In Sicherheit“ abgeschlossen, wird dieser Auftrag gestartet. Northburgh befürchtet, dass die Flotte der Korsaren zu stark für Sie sein wird, und fordert Sie auf, zwei Kleine Kriegsschiffe zu bauen. Dazu müssen Sie zunächst eine Kleine Werft an Ihrem Hafen errichten [Bild 4]. Für die Kriegsschiffe brauchen Sie Holz, Seile und Waffen – zu diesem Zeitpunkt sollten Sie über alle erforderlichen Produktionsgebäude für diese Waren verfügen. Geben Sie also zwei Kleine Kriegsschiffe in Auftrag und warten Sie, bis sie fertig gestellt sind. Damit ist die Aufgabe erledigt, außer einem Lob von Lord Northburgh erhalten Sie allerdings keine Belohnung.

4 *In der Werft können Sie neben Handelsschiffen auch Kriegsschiffe bauen.*

Nebenmission 11
Teppichhandel

Haben Sie die „Großzügige Schenkungsurkunde“, die Sie vom Bergwerksvorsteher erhalten haben, bei Al Zahir abgegeben, tritt der Großwesir mit diesem Auftrag an Sie heran. Er möchte Sie im Kampf gegen die Korsaren unterstützen und bietet Ihnen an, Ihnen für 3 Tonnen Teppiche ein Orientalisches Kriegsschiff zu überlassen.
Da Sie das Schiff erst gegen Ende von Mission 4 brauchen werden, sollten Sie den Auftrag nicht vor Beendigung von „In Sicherheit“ erfüllen. Wollen Sie „Kampf auf See“ erledigen, sollten Sie das unbedingt vor „Teppichhandel“ tun, denn mit der Karavelle, dem Korsarenschiff, dem Orientalischen Kriegsschiff und einem Kleinen Kriegsschiff ist Ihr Schiffslimit erreicht, sodass Sie das zweite Kleine Kriegsschiff nur bauen können, wenn Sie zuvor eins Ihrer Schiffe versenken.
Um den „Teppichhandel“ abzuschließen, müssen Sie zuvor bei Ihrer orientalischen Siedlung eine Seidenplantage, eine Indigoplantage und eine Teppichknüpferei errichten. Um diese Gebäude freizuschalten, sind 295 Nomaden nötig – bauen Sie also bei Bedarf weitere Nomadenhütten, bis Sie über 20 Stück verfügen. Haben Sie die erforderliche Zahl an Einwohnern erreicht, folgen die drei Produktionsgebäude. Vermutlich werden dazu auch ein Orientalisches Markthaus und eine zweite Kleine Noria nötig sein, da sonst nicht genug fruchtbares Land zur Verfügung steht [Bild 5]. Dann müssen Sie nur noch warten, bis 3 Tonnen Teppiche auf Lager sind, und diese auf Ihr Flaggschiff verladen. Bringen Sie sie danach zu Al Zahir und stimmen Sie der Übergabe zu, um den Auftrag abzuschließen. Neben dem Orientalischen Kriegsschiff erhalten Sie keine weitere Belohnung.

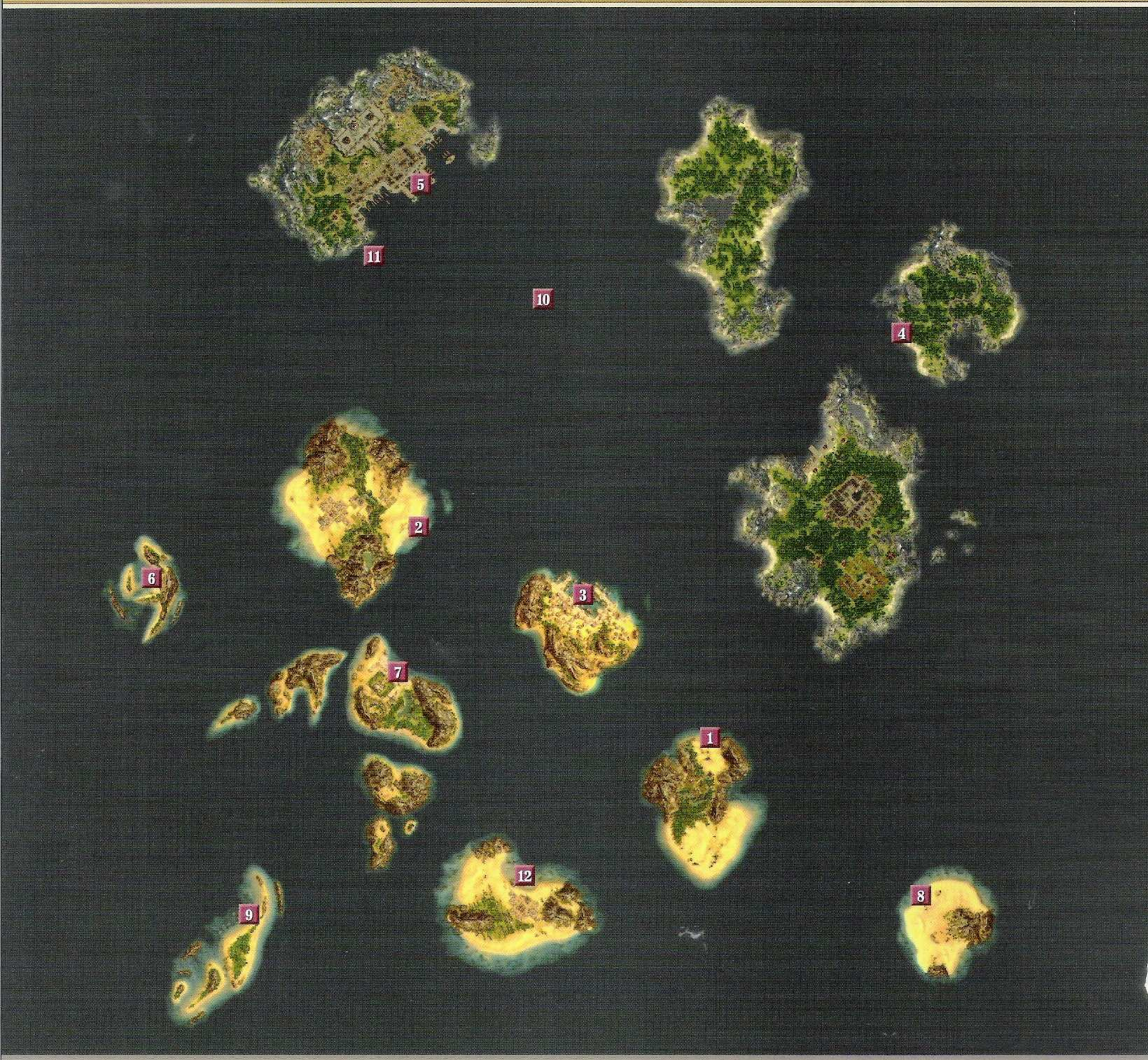
5 *Für die Teppichproduktion müssen Sie weiteres Land bewässern.*

Nebenmission 12
Explosionsgefahr

Haben Sie „In Sicherheit“ abgeschlossen, können Sie diesen Auftrag starten, indem Sie das Kontor der Bergwerksinsel anwählen. Der Vorsteher möchte Wiedergutmachung leisten und bietet Ihnen im Tausch gegen 15 Tonnen Gewürze und 10 Tonnen Werkzeug ein „Wahnwitziges Pulverfass“ an, das den Kampf gegen die Korsaren zu einem Kinderspiel macht.
Da Sie zu diesem Zeitpunkt sowohl Gewürze als auch Werkzeug produzieren, müssen Sie lediglich die geforderte Menge in Welfenberg auf Ihr Schiff laden und die Waren zur Bergwerksinsel bringen. Stimmen Sie dort der Übergabe zu, ist die Aufgabe beendet und Sie erhalten neben dem Pulverfass auch noch 5 Ruhm.

Mission 5: Ein Sturm bricht los

In dieser Mission helfen Sie Großwesir Al Zahir dabei, den Vorstoß der Kreuzfahrer aufzuhalten und Marie d'Artois auf Ihre Seite zu ziehen. Dabei erweitern Sie Ihr Wissen um die orientalische Baukunst, siedeln erstmals Adlige in Ihrer Stadt an und liefern sich zum Ende der Mission eine große Seeschlacht mit Guy Forcas.



Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 5

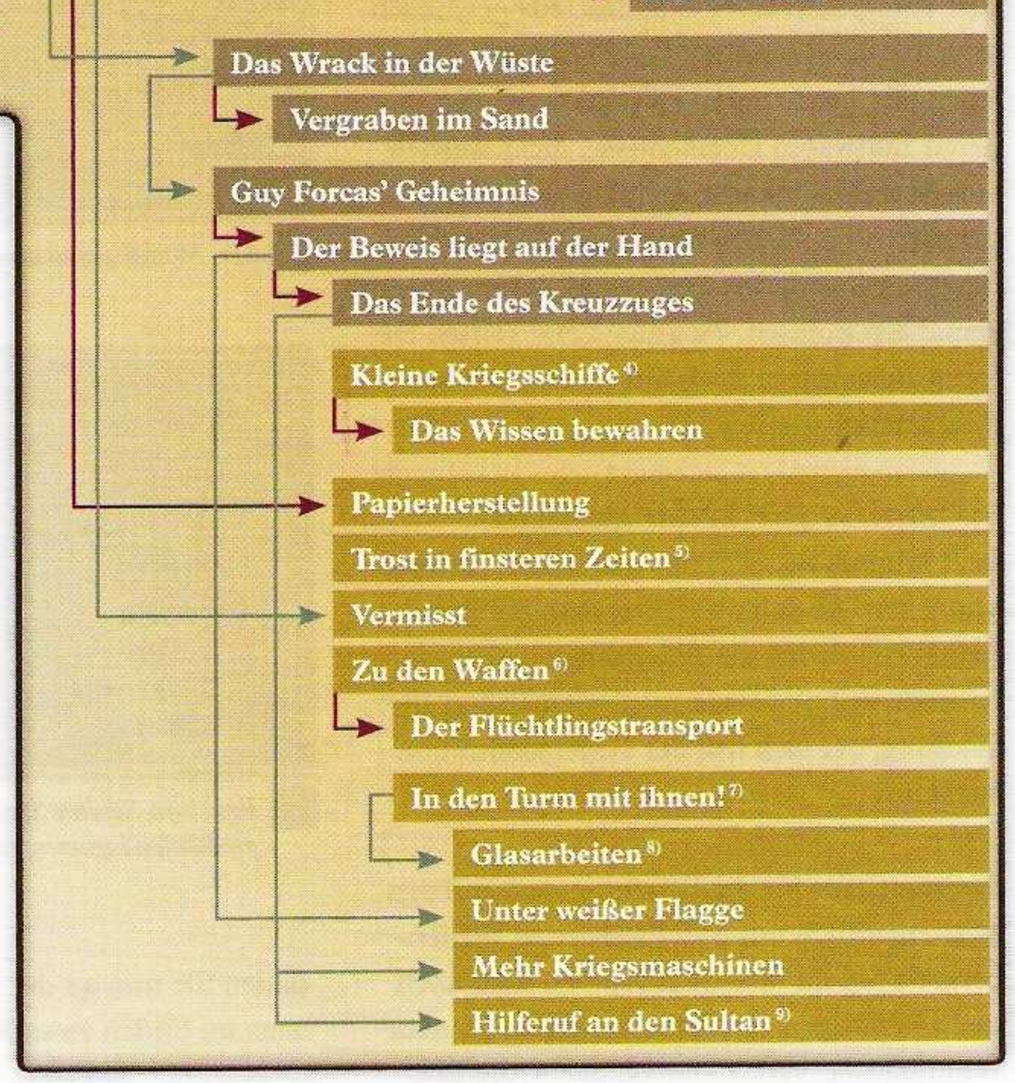
		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		35.000	25.000	10.000
Warenbestand	**Holz**	30t	20t	5t
	Werkzeug	35t	20t	10t
	Fisch	10t	10t	10t
	Most	10t	10t	10t
	Leinenkutten	10t	10t	10t
	Stein	30t	15t	5t
	Seile	10t	10t	10t
	Brot	5t	5t	5t
	Waffen	5t	5t	5t
	Gewürze	10t	10t	10t
Startgebäude	2 Mittlere Kontore, 1 Marktplatz, 4 Kleine Markthäuser, 4 Mittlere Markthäuser, 11 Bauernhäuser, 17 Bürgerhäuser, 24 Patrizierhäuser, 3 Kapellen, 1 Schenke, 1 Kirche, 2 Fischerhütten, 2 Mosthöfe, 2 Gewürzfarmen, 3 Hanfplantagen, 1 Webstube, 2 Weizenfarmen, 1 Mühle, 1 Backhaus, 2 Holzfällerhütten, 1 Steinmetzhütte, 1 Eisenmine, 1 Köhlerhütte, 1 Eisenschmelze, 1 Werkzeugmacherei, 1 Waffenschmiede, 1 Seilerei, 1 Zimmermannshaus, 1 Kleine Werft, 2 Kleine Lagerhäuser, 1 Reparaturkran, 1 Marienbild, 1 Dorfbrunnen, 1 Große Statue			
Schiffe	1 Flaggschiff, 2 Kleine Handelsschiffe			
Militärgebäude	Keine			
Weitere Spieler	Großwesir Al Zahir, Marie d'Artois, Ibn al Hakim, Guy Forcas, Bruder Hilarius			
Abschluss durch	„Das Ende des Kreuzzugs"			

1 *Die beiden Gewürzfarmen sind für die Versorgung von Welfenberg lange Zeit ausreichend.*

Zu Beginn dieses Kapitels erhalten Sie vom Großwesir die Aufträge „Schulterschluss" und „Hilfsgüter für Al Zahir", kurz darauf auch noch „Spezialist für Leder gesucht". Nach einer Weile folgt dann „Rettung der Unschuldigen". Bevor Sie sich aber mit den Aufträgen befassen, sollten Sie sich um den Aufbau Ihrer Siedlung kümmern.

Die beiden Gewürzfarmen auf Kasadir **1** genügen zunächst völlig – um diese Insel werden Sie sich erst sehr viel später kümmern müssen [Bild 1].

FLOWCHART MISSION 5



1) *Missionsstart von Mission 5*
2) *290 Bürger leben in Welfenberg*
3) *Kurz nach Besiedlung der Flussinsel*
4) *Die ersten Nomanden leben in Ihrer Siedlung*
5) *Nach dem Bau der Papiermühle*
6) *Eins Ihrer Schiffe befindet sich beim Kontor von Wadi al Mûd*
7) *1.190 Patrizier leben in Welfenberg*
8) *Es darf zu Beginn von „In den Turm mit ihnen!" noch keine Glasproduktion vorhanden sein*
9) *Nach dem Start von „Das Ende des Kreuzzuges" Al Zahirs Kontor anwählen*

Auf Welfenberg errichten Sie als Erstes beim Markthaus im Südosten zwei Hanfplantagen und eine Webstube. Der Bauplatz ist dort zwar schon recht knapp, aber mit etwas Geschick finden die Gebäude noch Platz [Bild 1]. Danach reißen Sie eins der Obstfelder ab [Bild 2] und setzen es so neu, dass ein Weg daran vorbeigeführt werden kann [Bild 3]. Das ist nötig, da die Marktkarren sonst zu lange unterwegs sind.

Jetzt errichten Sie neben den beiden Holzfällerhütten eine weitere und ein zusätzliches Lagerhaus am Hafen [Bild 4]. Danach legen Sie die Waffenproduktion still, sodass die Werkzeugmacherei ausreichend mit Eisen versorgt ist. Damit sollte Ihr Nachschub an Baumaterialien vorerst gesichert sein.

Nun reißen Sie das kleine Markthaus ab, das sich am nordöstlichen Rand Ihrer Siedlung befindet [Bild 5], und bauen es ein Stück nördlich davon neu auf. Um das Markthaus herum gruppieren Sie dann zwei Weizenfarmen, zwei Klostergärten und zwei Klosterbrauereien [Bild 6]. Achten Sie dabei darauf, einen Zugang zur Küste freizulassen, da Sie dort später noch einige Fischerhütten errichten werden.

Ist das erledigt, geben Sie Leinenkutten und Bier zum passiven Handel frei. Als gewünschte Warenmenge sollten Sie 25 Tonnen festlegen. Sie produzieren zwar auch bei den anderen Endwaren Überschüsse, diese werden von Al Zahirs Handelsschiffen aber nicht gekauft – Sie werden sie gelegentlich auf Ihr Flaggschiff verladen und bei Al Zahirs Kontor versilbern müssen. Zu guter Letzt sollten Sie Ihren Bewohnern noch am Marktplatz das Baumaterial sperren.

Spezialist für Leder gesucht

Jetzt können Sie sich um den ersten Auftrag kümmern. Al Zahir möchte, dass Sie ihm Lederwämser für die Flüchtlinge liefern, allerdings wohnt derzeit noch niemand in Ihrer Siedlung, der sich mit der Lederproduktion auskennt.

Sie bräuchten für die Erfüllung des Auftrags zwar eigentlich nur 690 Patrizier in Welfenberg, da Sie für spätere Aufgaben aber noch mehr benötigen, errichten Sie gleich 26 neue Wohnhäuser. Versuchen Sie dabei, die Einflussbereiche der vorhandenen Gebäude optimal auszunutzen – nichtsdestotrotz werden Sie um den Bau einer weiteren Kapelle kaum herumkommen [Bild 7].

1 *Mit zwei zusätzlichen Hanfplantagen und einer Webstube wird es hier sehr eng.*

2 *Dieses Obstfeld ist im Weg.*

3 *So kann eine Straße daran vorbeigeführt werden, was die Wege für die Marktkarren verkürzt.*

4 *Eine weitere Holzfällerhütte sichert die Holzversorgung, das Lagerhaus erhöht die Kapazität Ihrer Markthäuser.*

5 *Das Markthaus ist an dieser Stelle reichlich nutzlos.*

6 *Errichten Sie es neu und beginnen Sie mit der Bierproduktion.*

7 *Erweitern Sie Ihre Stadt, um mit der Lederproduktion beginnen zu können.*

8 *Um die zusätzliche Bevölkerung zu versorgen, benötigen Sie eine Fischerhütte ...*

Bauen Sie nun an der Küste im Nordosten eine Fischerhütte [Bild 8] und am mittleren Markthaus im Süden zwei Weizenfarmen, eine Mühle, ein Backhaus und einen Mosthof [Bild 9].

Damit ist die Befriedigung der Bedürfnisse sichergestellt und Sie können anfangen, die Wohnhäuser aufzuwerten. Konzentrieren Sie sich dabei auf das Herz Ihrer Siedlung, um eine optimale Versorgung durch die Gebäude zu gewährleisten [Bild 10]. Am Ende sollten Sie über 37 Patrizierhäuser, 25 Bürgerhäuser und 16 Bauernhäuser verfügen.

Entwickler-Tipp
Daniel Amend,
Lead Level Designer

Da es in dieser Kampagnenmission stark um Krieg, Schiffskampf und Waffenproduktion geht, empfiehlt es sich auf jeden Fall, seine eigene Stadt schnell und gut auszubauen, denn die Produktion all dieser Dinge schlägt sich stark auf den Haushalt nieder. Zwar braucht man die meisten Waffen und Schiffe erst zu Ende der Mission, es ist aber auf jeden Fall ratsam, sich schon mal auf eine große Seeschlacht vorzubereiten.

Um die Stadt weiter ausbauen zu können und um Zugang zu wichtigen Produktionsstätten zu bekommen, ist es notwendig, die Bedürfnisse der Einwohner zu befriedigen und aufzusteigen. Dazu gehört auch, sich sowohl um die Kriegsflüchtlinge als auch um die Orientsiedlungen an sich zu kümmern. Zudem ist Al Zahir ein wichtiger Verbündeter, der einem mit Kriegsschiffen und anderen Dingen aushelfen kann. Es lohnt sich also, für ihn und seine Untertanen zu arbeiten.
Bei einer Seeschlacht empfiehlt es sich, nicht blindlings in ein Gefecht zu stürmen. Es ist ratsam, feindliche Schiffe anzugreifen, die alleine stehen und auch nicht von Türmen gedeckt sind.

Besonders um Hafentürme sollte man sich schleunigst kümmern, da sie eine hohe Feuerkraft haben und den eigenen Schiffen großen Schaden zufügen können. Zudem sollte man sich lieber die großen und starken Kriegsschiffe vornehmen und die kleineren erst danach angreifen. Die Feuerkraft Großer Kriegsschiffe ist der der kleinen Schiffe deutlich überlegen. Deshalb macht ein Großes Kriegsschiff viel mehr Schaden als zwei oder drei kleinere.

Im Eifer des Gefechtes kann man dabei schon einmal den Überblick verlieren. Dennoch ist es ratsam, schon stärker beschädigte Schiffe rechtzeitig aus dem Verband zu lösen und zurück zur Spielerinsel zu schicken, wo sie von einem Reparaturkran wieder flott gemacht werden können.

9 *... einen Mosthof und ein Backhaus mit Mühle und Weizenfarmen.*

10 *Durch den Ausbau ist Ihre Siedlung beachtlich angewachsen.*

Sobald genug Patrizier in Welfenberg leben, ist „Spezialist für Leder gesucht“ abgeschlossen und Sie erhalten von Al Zahir den Auftrag „Lederwämser herstellen“. Bevor Sie sich aber mit weiteren Aufgaben befassen, sollten Sie Ihre Waffenschmiede wieder in Betrieb nehmen.

Rettung der Unschuldigen

Das Baumaterial dürfte nach dem Ausbau Ihrer Siedlung recht knapp sein – da Sie für den Aufbau der Lederproduktion aber eine Menge davon benötigen, kümmern Sie sich zunächst um die „Rettung der Unschuldigen“.

Marie d'Artois hat eine von Al Zahirs Inseln attackiert, und nun bittet dieser Sie darum, die verängstigten Dattelpflücker zu retten. Fahren Sie mit Ihrem Flaggschiff also vor das Kontor von Dar el Marisi **2**, der Insel im Westen, und bestätigen Sie die Aufnahme der Flüchtlinge. Damit ist der Auftrag auch schon abgeschlossen und es folgt „Dattelpflücker abliefern“.

Dattelpflücker abliefern

Nachdem Sie die Dattelpflücker an Bord genommen haben, bittet Sie Al Zahir, die Geretteten zum Kontor auf seiner Insel Shapur el Sheik **3** zu bringen. Schicken Sie Ihr Schiff zu seiner Insel und bestätigen Sie die Übergabe der Dattelpflücker, um die Aufgabe abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 30 Ruhm.

Lederwämser herstellen

Inzwischen sollte wieder etwas Baumaterial zur Verfügung stehen, sodass Sie mit der Produktion der Lederwämser beginnen können. Wie Al Zahir ganz richtig bemerkte, benötigen Sie für die Gerberei neben Salz auch noch einen Fluss, auf dem sie errichtet werden kann. Da es auf Welfenberg keinen Fluss gibt, müssen Sie die Produktion auslagern. Laden Sie also 40 Tonnen Holz, 26 Tonnen Werkzeug und 30 Tonnen Stein auf das unbeschäftigte Handelsschiff und schicken Sie es zur Insel im Nordosten **4**.

1 *Nutzen Sie das Kontor nicht als Ausgangspunkt für die Lederproduktion – Sie werden es später für die Fleischproduktion brauchen.*

2 *Die Herstellung von Lederwämsern ist mit sechs Gebäuden schon recht aufwändig.*

Errichten Sie dort ein Kontor [Bild 1] und im Landesinneren ein Markthaus – achten Sie dabei darauf, dass sich ein Solevorkommen und ein Flussbauplatz in dessen Einflussbereich befinden. Werten Sie das Markthaus auf und platzieren Sie rundherum eine Köhlerhütte, eine Salzmine, eine Saline, zwei Schweinezuchten und eine Gerberei [Bild 2].

Damit ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie werden schon bald die ersten Lederwämser im Lager haben. Richten Sie nun eine Handelsroute zwischen der neu besiedelten Insel und Welfenberg ein und lassen Sie das kleine Handelsschiff die Lederwämser zu Ihren Patriziern transportieren

Kurz nach der Besiedlung der neuen Insel erhalten Sie einen weiteren Auftrag von Al Zahir, „Der Augenzeugenbericht", um den Sie sich aber erst nach dem Aufbau der Lederproduktion kümmern müssen.

Der Augenzeugenbericht

Al Zahir hat die Missetaten von Guy Forcas in einem Bericht zusammengefasst und hofft, dass dieser Marie d'Artois überzeugen kann, den Krieg zu beenden. Allerdings wagt er es nicht, den Bericht selbst zu Marie zu bringen, und so bittet er Sie, das zu übernehmen.

Schicken Sie Ihr Flaggschiff also zum Kontor des Großwesirs und bestätigen Sie den Empfang des Augenzeugenberichts. Damit ist diese Aufgabe auch schon abgeschlossen und Sie erhalten von Al Zahir den Auftrag „Die Hoffnung des Großwesirs".

Die Hoffnung des Großwesirs

Nun muss der Bericht zu Marie d'Artois gebracht werden. Beordern Sie Ihr Schiff zu Maries Insel Henkersberg **5**, wo diese das Schreiben misstrauisch in Empfang nimmt. Damit ist die Aufgabe beendet, aber leider schenkt Marie den Worten des Großwesirs keinen Glauben. Und so bittet Sie Al Zahir mit „Ein verdächtiges Wrack", weitere Beweise für Forcas' bösartiges Treiben zu suchen.

Ein verdächtiges Wrack

Einige Flüchtlinge haben das Wrack eines Korsarenschiffs gefunden – Al Zahir bittet Sie, sich dieses Wrack einmal genauer anzusehen. Schicken Sie Ihr Flaggschiff also zum Großen Riff **6** im Westen.

Dort angekommen, stoßen Sie auf einige Schiffe von Guy Forcas, die allerdings eiligst die Flucht ergreifen, als Sie auftauchen, sodass Sie

3 *Dank des Markierungspfeils ist das im Meer treibende Logbuch leicht zu finden.*

4 *Der Basar befriedigt das Gemeinschaftsbedürfnis der Nomaden.*

das Logbuch des Korsarenkapitäns gefahrlos an Bord nehmen und die Aufgabe abschließen können [Bild 3]. Als Belohnung erhalten Sie 80 Punkte Ruhm. Nun bekommen Sie von Al Zahir den Auftrag „Das Logbuch".

Das Logbuch

Da die Einträge des Logbuchs verschlüsselt sind, schlägt Al Zahir vor, dass Sie es zu Ibn al Hakim bringen, dem Leiter der Akademie der Weisen. Lassen Sie Ihr Schiff folglich zum Hort des Wissens **7**

5 *Die Noria begrünt die Umgebung und macht so die Landwirtschaft auf Ku'rang erst möglich.*

6 *Eine Dattelplantage reicht für die Versorgung Ihrer Bevölkerung aus.*

7 *Dieses Markthaus benötigen Sie nicht – reißen Sie es ab, um die Unterhaltskosten zu sparen.*

8 *Mit der Ziegenfarm produzieren Sie dann beide für die Flüchtlinge benötigten Waren.*

segeln und bestätigen Sie die Übergabe des Logbuchs, um die Aufgabe zu erledigen. Als Belohnung erhalten Sie 120 Ruhm.

Hilfsgüter für Al Zahir

Da sich inzwischen einige Lederwämser im Kontor von Welfenberg angesammelt haben dürften, können Sie nun Al Zahir die 8 Tonnen liefern, die er zu Beginn der Mission von Ihnen erbeten hatte.

Laden Sie daher die entsprechende Menge sowie 15 Tonnen Holz und 7 Tonnen Werkzeug auf Ihr Flaggschiff und schicken Sie es zum Kontor des Großwesirs. Dort nimmt Al Zahir die Lederwämser dankbar in Empfang und die Aufgabe ist erledigt. Als Belohnung erhalten Sie 100 Ruhm.

Kaufen Sie dann bei Al Zahir für 70 Ruhm den „Hölzernen Melkschemel" und schicken Sie danach Ihr Flaggschiff sofort nach Dar el Marisi. Kurz darauf werden Sie vom Großwesir die Aufträge „Unterstützung der Flüchtlinge" und „Gewagter Neuanfang" bekommen.

Gewagter Neuanfang

Al Zahir benötigt für die Versorgung der Flüchtlinge Datteln und Milch. Er beauftragt Sie mit der Lieferung und überträgt Ihnen zu diesem Zweck die Insel der Dattelpflücker, die nun in Ku'rang umbenannt wird.

Ist Ihr Flaggschiff bei der Insel angekommen, laden Sie das Holz, die Werkzeuge und den Melkschemel aus. Danach errichten Sie zwischen den verfallenen Nomadenhütten einen Basar [Bild 4] und bei den Dattelplantagen eine Kleine Noria [Bild 5].

Da eine Dattelplantage mehr als ausreichend ist, reißen Sie die anderen drei ab und bauen bei der verbliebenen Plantage Felder nach, bis 5 Stück vorhanden sind [Bild 6]. Dann reißen Sie das Markthaus im Westen von Ku'rang ab [Bild 7] und errichten bei der Noria eine Ziegenfarm [Bild 8].

Sind 10 der verfallenen Nomadenhütten wieder bezogen, ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie bekommen als Belohnung eine „Großzügige Schenkungsurkunde", mit der Sie sich bei Al Zahir den Rang „Gast der Beduinen" erkaufen können. Außerdem erhalten Sie von Al Zahir den Nebenauftrag „Kleine Kriegsschiffe", sobald die ersten Nomaden in Ihre Siedlung gezogen sind. Sie können diese Aufgabe bequem erledigen, während Sie darauf warten, dass in Ku'rang genug Datteln und Milch auf Lager sind, um die „Unterstützung der Flüchtlinge" abzuschließen.

Unterstützung der Flüchtlinge

Da nun sowohl die Dattel- als auch die Milchproduktion laufen, müssen Sie nur noch warten, bis genug Waren im Kontor von Ku'rang sind. Laden Sie dann 10 Tonnen Datteln und 10 Tonnen Milch auf Ihr Schiff. Achten Sie aber wie üblich darauf, dass noch Vorräte in Ihrem Kontor übrig sind, um die Versorgung Ihrer Bevölkerung nicht zu gefährden. Verladen Sie außerdem die „Großzügige Schenkungsurkunde" und schicken Sie Ihr Schiff dann zur Insel von Al Zahir.

Der Großwesir bittet dort um die Übergabe der Waren für die Flüchtlinge. Stimmen Sie dem zu, ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 120 Ruhm. Für die Schenkungsurkunde verleiht Ihnen Al Zahir den Rang „Gast der Beduinen".

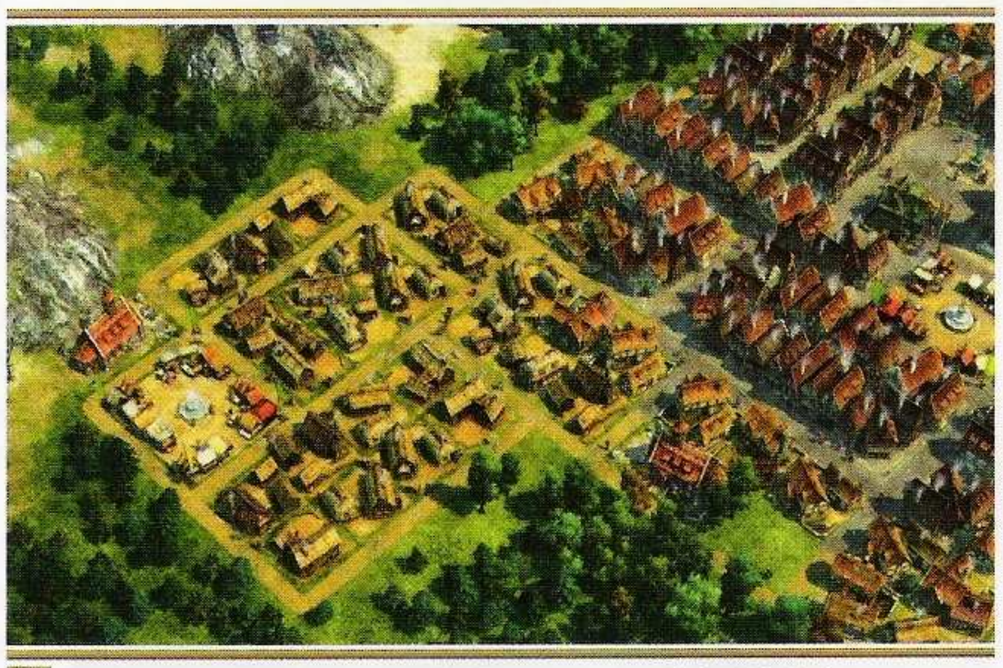
Haben Sie neben „Unterstützung der Flüchtlinge" auch den Auftrag „Das Logbuch" beendet, meldet sich nun Ibn al Hakim. Er berichtet, dass er eine Übersetzung des Logbuchs anfertigen kann, dafür aber 5 Tonnen

1 *Für die Papierproduktion benötigen Sie eine Menge Holz.*

2 *Die Holzfällerhütte versorgt die Papiermühle, die Plantagen produzieren das benötigte Indigo.*

3 *Mit der Papiermühle können Sie endlich Papier herstellen.*

4 *Die Kisten sind durch den herumfliegenden Sand recht schwer auszumachen.*



5 *Für den weiteren Ausbau von Welfenberg ist ein zusätzlicher Marktplatz nötig.*

Papier und 5 Tonnen Indigo benötigt. Damit beginnt der Auftrag „Die Abschrift". Kurz darauf erhalten Sie von Al Zahir noch die Aufgabe „Spezialist gesucht".

Spezialist gesucht

Um mit der Papierproduktion beginnen zu können, müssen sich erst noch einige Patrizier in Welfenberg ansiedeln. Bauen Sie zwei weitere Bauernhäuser und werten Sie die aufstiegsbereiten Häuser auf. Sobald 940 Patrizier in Ihrer Siedlung wohnen, wird die Papiermühle freigeschaltet, der Auftrag ist abgeschlossen und Sie erhalten von Al Zahir den Nebenauftrag „Papierherstellung", den Sie während der Erfüllung von „Die Abschrift" erledigen werden.

Die Abschrift

Laden Sie nun 30 Tonnen Holz, 28 Tonnen Werkzeug und 24 Tonnen Stein auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie das Baumaterial nach Ku'rang. Dort errichten Sie als Erstes zwei weitere Nomadenhütten in der Siedlung und ein Orientalisches Markthaus zwischen den Flussarmen im Norden. Nun folgen eine Kleine Noria am nordöstlichen Gebirge und eine Holzfällerhütte beim eben errichteten Markthaus [Bild 1]. Ist das Land durch die Noria begrünt, bauen Sie um sie herum zwei Indigoplantagen und eine weitere Holzfällerhütte [Bild 2]. Zu guter Letzt errichten Sie dann noch eine Papiermühle auf dem Flussbauplatz zwischen den beiden Norias [Bild 3].

Haben Sie die Papiermühle gebaut, erhalten Sie von Bruder Hilarius den Nebenauftrag „Trost in finsteren Zeiten", um den Sie sich aber erst deutlich später kümmern können. Warten Sie nun, bis Sie 5 Tonnen Indigo und 5 Tonnen Papier auf Lager haben, und legen Sie dann die Indigoplantagen, die Papiermühle und eine der beiden Holzfällerhütten still. Verladen Sie danach das Papier und das Indigo auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie die Waren zu Ibn al Hakims Kontor. Dort nimmt dieser das Papier und das Indigo in Empfang, womit der Auftrag beendet ist. Als Belohnung bekommen Sie 150 Ruhm.
Kurz darauf erhalten Sie von Ibn al Hakim die Aufträge „Das Wrack am Perlenriff" und „Das Wrack in der Wüste", außerdem beauftragt Sie Al Zahir, mehr über „Guy Forcas' Geheimnis" herauszufinden.

Das Wrack in der Wüste

Zunächst sollten Sie nach dem an Land gespülten Korsarenschiff suchen. Fahren Sie dazu mit Ihrem Flaggschiff zur Insel im Südosten 8. Dort stoßen Sie wieder auf einige von Guy Forcas' Schiffen, die beim Anblick Ihres Schiffs erneut hastig die Flucht ergreifen. Klicken Sie danach auf das mit dem Pfeil markierte Wrack auf der Insel, um den Auftrag abzuschließen. Es folgt dann die Aufgabe „Vergraben im Sand".

Vergraben im Sand

Um den Schlüssel in der auf der Insel verteilten Fracht zu finden, müssen Sie die Kisten, die im Sand stecken, anklicken. Aufgrund des Sandsturms sind sie nicht ganz leicht zu erkennen [Bild 4], dafür enthalten Sie neben dem Schlüssel aber auch einige nützliche Waren und Items. Insgesamt befinden sich 5 Kisten auf der Insel. Haben Sie den Schlüssel aufgestöbert, wird er auf Ihr Schiff gebracht und die Aufgabe ist abgeschlossen. Als Belohnung erhalten Sie 220 Ruhm. Bringen Sie den Schlüssel danach in Ihr Kontor in Welfenberg, bevor Sie sich den weiteren Aufgaben widmen.

Das Wrack am Perlenriff

Machen Sie sich jetzt auf die Suche nach dem Korsarenschiff, das an den Felsen zerschellt ist. Schicken Sie Ihr Flaggschiff also zum Perlenriff 9 im Südwesten – auch hier treffen Sie wieder auf Guy Forcas, dieses Mal ergreifen seine Schiffe aber nicht die Flucht.

6 *Die wachsende Bevölkerung benötigt weitere Leinenkutten und mehr Most.*

7 *Auch zusätzlicher Fisch ist erforderlich.*

8 *Mit der dritten Gewürzfarm können Sie den Bedarf an Gewürzen decken.*

Um den Auftrag abzuschließen, müssen Sie das mit dem Pfeil markierte Wrack anklicken. Daraufhin folgt die Aufgabe „Mit der Hilfe des Orients", kurz danach erhalten Sie noch den Nebenauftrag „Vermisst".

Mit der Hilfe des Orients

Um Guy Forcas' Flotte vom Riff zu vertreiben, sind Al Zahirs Meinung nach Orientalische Kriegsschiffe nötig. Er bietet Ihnen an, Ihnen einige davon zu überlassen, wenn Sie ihm 10 Tonnen Kriegsmaschinen liefern – für deren Produktion benötigen Sie allerdings eine Kriegsmaschinenwerkstatt, die erst freigeschaltet wird, wenn Adlige in Ihrer Siedlung leben.

9 *Mit Quarz, einer Glasschmelze und einer Waldglashütte kann die Glasproduktion beginnen.*

Errichten Sie also 20 weitere Bauernhäuser in Welfenberg. Da der Marktplatz nicht mehr ausreichend Bauplatz bietet, platzieren Sie einen weiteren sowie eine Kapelle im Südwesten der Insel, um die Sie dann die Bauernhäuser gruppieren können [Bild 5].

Danach platzieren Sie in der Nähe der Küste im Südwesten ein Markthaus, um das Sie einen Mosthof, zwei Hanfplantagen und eine Webstube errichten [Bild 6]. Nun folgt noch eine Fischerhütte an der Küste im Nordosten [Bild 7].

Laden Sie dann 7 Tonnen Holz und 5 Tonnen Werkzeug auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie die Waren nach Kasadir. Dort bauen Sie ein Markthaus neben den fruchtbaren Bereich der Insel und daneben eine dritte Gewürzfarm [Bild 8].

Damit ist die Versorgung Ihrer Bewohner sichergestellt und Sie können sich daran machen, die Wohnhäuser aufzuwerten. Sie sollten am Ende über 48 Patrizierhäuser, 32 Bürgerhäuser und 20 Bauernhäuser verfügen.

Sobald 1190 Patrizier in Welfenberg leben, wird der Schuldturm freigeschaltet, den Ihre Bevölkerung für den Aufstieg zu Adligen benötigt. Außerdem erhalten Sie von Bruder Hilarius den Nebenauftrag „In den Turm mit ihnen!". Falls Sie noch keine Glasproduktion aufgebaut haben, folgt kurz darauf „Glasarbeiten" – diese beiden Aufgaben werden Sie beim Ausbau Ihrer Siedlung automatisch erledigen.

Da nun für verschiedene Bauvorhaben Glas erforderlich ist, sollten Sie sich als Erstes um die Glasproduktion kümmern. Erwerben Sie zunächst am Kontor von Ibn al Hakim 50 Tonnen Quarz – da er nur maximal 25 Tonnen im Angebot hat, werden Sie einen Augenblick warten müssen, bis sich sein Kontor wieder gefüllt hat und Sie die zweite Ladung kaufen können.

Bringen Sie den Quarz jetzt nach Welfenberg und errichten Sie dort am Markthaus im Osten eine Waldglashütte und ein Glasschmelze [Bild 9].

Geben Sie nun an Ihrer Werft ein Kleines Handelsschiff in Auftrag und beladen Sie es mit 10 Tonnen Glas, wenn es fertig gestellt ist. Schicken Sie es dann nach Ku'rang und bauen Sie neben dem Markt-

haus im Norden eine Druckerei [Bild 1]. Nehmen Sie danach die Papiermühle, die Indigoplantagen und die Holzfällerhütte wieder in Betrieb, richten Sie eine Handelsroute zwischen Ku'rang und Welfenberg ein und lassen Sie das soeben hergestellte Handelsschiff Bücher nach Welfenberg bringen.

Möchten Sie den Nebenauftrag „Trost in finsteren Zeiten" abschließen, sperren Sie Ihren Patriziern den Zugang zu Büchern, bis die Aufgabe erledigt ist. Warten Sie jetzt, bis Sie 24 Tonnen Glas auf Lager haben, und errichten Sie dann auf Welfenberg einen Schuldturm [Bild 2]. Da nun alle Bedürfnisse der Patrizier erfüllt sind, werden schon bald einige Häuser aufstiegsbereit sein.

Sobald das erste Adligenhaus in Ihrer Siedlung steht, können Sie die Kriegsmaschinenwerkstatt bauen. Platzieren Sie sie am besten neben dem Markthaus im Osten [Bild 3]. Laden Sie danach 21 Tonnen Holz, 11 Tonnen Werkzeug und 20 Tonnen Stein auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie das Baumaterial auf Ihre Insel nordöstlich von Welfenberg.
Errichten Sie dort zwei Rinderfarmen und eine Schlachterei neben dem Kontor, um mit der Fleischproduktion zu beginnen [Bild 4]. Die Saline liefert ausreichend Salz, um sowohl die Gerberei als auch die Schlachterei zu versorgen. Erweitern Sie Ihre Lederwämser-Handelsroute nun so, dass auch Fleisch nach Welfenberg transportiert wird. Das Fleisch ist wichtig, um die Zufriedenheit der Adligen zu steigern, da sonst keine zusätzlichen Bewohner in ihre Häuser ziehen.

Jetzt können Sie nach und nach die restlichen aufstiegsbereiten Patrizierhäuser aufwerten. Ist das geschafft, dürften mindestens 10 Tonnen Kriegsmaschinen im Kontor sein. Verladen Sie sie auf Ihr Flaggschiff, schicken Sie es danach zur Werft bei Al Zahirs Kontor und übergeben Sie ihm die geforderten Kriegsmaschinen, um die Aufgabe abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 5 Orientalische Kriegsschiffe, kurz darauf folgt der Auftrag „Kampf am Perlenriff".

Kampf am Perlenriff

Ziehen Sie nun sämtliche Kriegsschiffe, über die Sie verfügen, bei Al Zahirs Kontor zusammen. Kaufen Sie beim Großwesir mit einem der Orientalischen Kriegsschiffe die „Schweren Geschosse". Sollten Sie über weitere Items verfügen, die den Schaden verstärken, sockeln Sie diese auf den Orientalischen Kriegsschiffen. Items, die die Trefferpunkte erhöhen, sind hingegen bei Ihren Kleinen Kriegsschiffen besser aufgehoben.

Ist Ihre Flotte bereit, schicken Sie sie in die Nähe des Perlenriffs. Nehmen Sie sich zunächst Schritt für Schritt die drei weiter außen befindlichen Kleinen Kriegsschiffe vor [Bild 5]. Danach sind nacheinander die drei Großen und zwei Kleinen Kriegsschiffe an der Reihe, die direkt am Riff liegen. Sollte eins Ihrer Schiffe stark beschädigt werden, ziehen Sie es aus dem Kampf zurück. Der Gegner wird es weiter verfolgen und die volle Feuerkraft Ihrer übrigen Schiffe auf sich lenken. Sind die feindlichen Schiffe versenkt, ist die Aufgabe abgeschlossen. Ihre Belohnung müssen Sie nun selbst einsammeln – es sind die drei Items, die die Gegner hinterlassen haben. Vergessen Sie nicht, sie auf Ihre Schiffe zu verteilen. Kurz nach Abschluss des Auftrags erhalten Sie von Al Zahir eine neue Aufgabe, „Die Schatulle".

Hinweis

Nach der Vernichtung von Guy Forcas' Flotte wird Marie d'Artois auch Ihre Schiffe angreifen – Sie werden Ihre Handelsschiffe also möglicherweise mit Ihrer Flotte schützen müssen.

1 *Ihre Patrizier verlangen nach Lesestoff – die Druckerei schafft hier Abhilfe.*

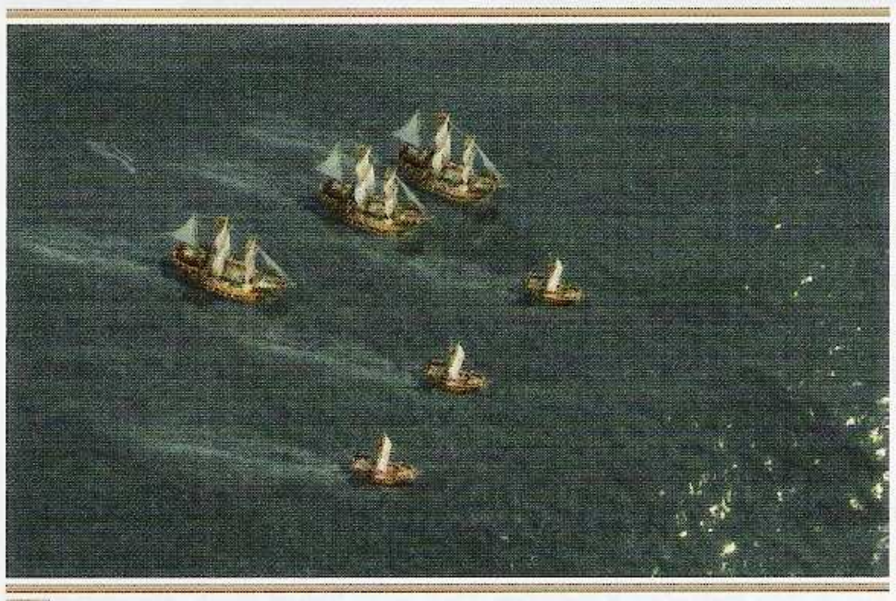
2 *Dank des Schuldturms ziehen auch Adlige nach Welfenberg.*

3 *Die Kriegsmaschinenwerkstatt liefert die benötigten Kriegsmaschinen.*

4 *Ohne Fleisch ziehen keine weiteren Adligen in die Häuser.*

5 *Zerstören Sie zuerst die abseits liegenden Kleinen Kriegsschiffe.*

6 *Diese kleine Verfolgergruppe ist schnell vernichtet.*



7 *Diese Verfolger können durchaus auch bei Ihnen Verluste bewirken.*

8 *Wenn Sie sich von Westen her am Hafen entlangarbeiten, können Sie sich die meisten Gegner einzeln vornehmen.*

Die Schatulle

Neben den drei Items treibt am Riff auch noch die Korsarenschatulle im Meer – sie ist durch einen Pfeil markiert. Nehmen Sie sie an Bord, um den Auftrag abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 220 Ruhm. Schicken Sie nun Ihre Flotte zur Reparatur zurück nach Welfenberg.

Guy Forcas' Geheimnis

Verladen Sie am Kontor von Welfenberg die Schatulle und den Schlüssel auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie die beiden Gegenstände zur Insel von Al Zahir. Haben Sie sie ihm übergeben, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie bekommen 500 Ruhm sowie einen Korsarenvertrag. Nun folgt die Aufgabe „Der Beweis liegt auf der Hand", außerdem erhalten Sie von Bruder Hilarius den Nebenauftrag „Unter weißer Flagge", den Sie unbedingt erledigen sollten, bevor Sie den Vertrag zu Marie d'Artois bringen.

Der Beweis liegt auf der Hand

Schicken Sie Ihre gesamte Flotte und Ihr Flaggschiff mit dem Korsarenvertrag von Welfenberg zu Marie d'Artois' Insel. Halten Sie nach etwa zwei Drittel des Wegs 10 an und hissen Sie auf Ihrem Flaggschiff die weiße Fahne, die Sie durch die Nebenaufgabe „Unter weißer Flagge" von Bruder Hilarius erhalten haben. Lassen Sie Ihr Flaggschiff dann allein zum Kontor von Marie segeln und übergeben Sie ihr den Korsarenvertrag. Damit ist der Auftrag abgeschlossen, Sie erhalten als Belohnung 500 Punkte Ruhm und es beginnt sofort der nächste Auftrag, „Das Ende des Kreuzzuges".

Das Ende des Kreuzzuges

Nachdem Marie d'Artois erkannt hat, dass der Kreuzzug alles andere als gerecht ist, beschließt sie, sich gegen Guy Forcas zu stellen. Maries Flotte verlässt ihren Hafen, wird aber sofort von Guy Forcas angegriffen. Marie d'Artois stellt sich Guy Forcas entgegen, um ihren Schiffen Zeit zu erkaufen, damit sie flüchten können.

Trotz ihrer Bemühungen nehmen einige Feinde die Verfolgung auf [Bild 6 und 7]. Nutzen Sie Ihre in Stellung gegangene Flotte, um die Gegner, die Maries Schiffen nachstellen, zu vernichten. Sollten dabei Ihre Kleinen Kriegsschiffe versenkt werden, ist das nicht weiter tragisch, denn sobald Maries Flotte an Ihrem Kontor in Welfenberg angekommen ist, überträgt die Heerführerin Ihnen das Kommando.

Nun sollen Sie Guy Forcas' Flotte versenken. Bevor Sie sich an diese Aufgabe wagen, sollten Sie erst sämtliche Schiffe reparieren und außerdem die Nebenaufgaben „Hilferuf an den Sultan" und „Mehr Kriegsmaschinen" erledigen.

Versammeln Sie dann sämtliche Kriegsschiffe westlich von Guy Forcas' Flotte 11 und arbeiten Sie sich langsam nach Osten vor [Bild 8]. Nehmen Sie sich dabei ein Schiff nach dem anderen vor und vernichten Sie immer erst einen Gegner, bevor Sie sich dem nächsten zuwenden. Bekommen Sie es mit mehreren Feinden zu tun, versenken Sie erst die Kleinen Kriegsschiffe, bevor Sie sich um die Großen kümmern.

Die Türme am Hafen greifen Ihre Flotte zwar ebenfalls an, Sie sollten sie aber dennoch ignorieren und sich voll und ganz auf die gegnerischen Schiffe konzentrieren. Vermutlich werden Sie das eine oder andere Schiff verlieren, durch die erfüllten Nebenaufträge haben Sie aber eine erdrückende Übermacht, der Guy Forcas letztlich nichts entgegenzusetzen hat.

Ist das letzte seiner Schiffe versenkt, haben Sie den Auftrag sowie die Aufgabe „Schulterschluss" erfüllt und damit Mission 5 der Kampagne gewonnen.

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Kleine Kriegsschiffe	Bauen Sie 3 Kleine Kriegsschiffe.	Sobald die ersten Nomaden in Ihrer Siedlung leben	50 Ruhm
Das Wissen bewahren	Schützen Sie Ibn al Hakims Kontor mit mindestens 3 Kleinen Kriegsschiffen vor Marie d'Artois' Angriffen.	Nach Abschluss von „Kleine Kriegsschiffe"	3 Schiffsitems sowie eine Fürstliche Lehnsurkunde
Papierherstellung	Errichten Sie eine Papiermühle und eine Indigoplantage mit mindestens 3 Feldern.	Nach Abschluss von „Spezialist gesucht"	Keine
Trost in finsteren Zeiten	Liefern Sie 10 Tonnen Bücher an das Bergkloster auf Welfenberg.	Kurz nach dem Bau der Papiermühle	30 Ruhm
Vermisst	Sehen Sie in Wadi al Mûd nach dem Rechten.	Eine Minute nach Start von „Mit der Hilfe des Orients"	30 Ruhm
Zu den Waffen	Schlagen Sie die Angreifer bei Wadi al Mûd in die Flucht.	Wenn sich eins Ihrer Schiffe in der Nähe des Kontors von Wadi al Mûd befindet	Keine
Der Flüchtlingstransport	Bringen Sie die Flüchtlinge von Wadi al Mûd zu Al Zahirs Kontor.	Nach Abschluss von „Zu den Waffen"	50 Ruhm
In den Turm mit ihnen!	Errichten Sie einen Schuldturm auf Welfenberg.	Sobald 1190 Patrizier auf Welfenberg leben	30 Ruhm
Glasarbeiten	Bauen Sie eine Glasproduktion auf.	Beim Start von „In den Turm mit ihnen!", falls noch keine Glasproduktion vorhanden ist	Keine
Unter weißer Flagge	Holen Sie die weiße Flagge im Bergkloster auf Welfenberg ab.	Kurz nach dem Start von „Der Beweis liegt auf der Hand"	Weiße Flagge
Mehr Kriegsmaschinen	Liefern Sie 4 Tonnen Kriegsmaschinen zur Werft von Al Zahir.	Kurz nach dem Start von „Das Ende des Kreuzzuges"	Ein Orientalisches Kriegsschiff
Hilferuf an den Sultan	Eskortieren Sie das Kurierschiff sicher aus der Region.	Nach dem Start von „Das Ende des Kreuzzuges" Al Zahirs Kontor anwählen	50 Ruhm und fünf Orientalische Kriegsschiffe

Nebenmission 1

Kleine Kriegsschiffe

Diese Aufgabe wird gestartet, sobald in einer Ihrer Siedlungen Nomaden leben – das wird vermutlich auf Ku'rang während des Auftrags „Gewagter Neuanfang" der Fall sein. Al Zahir bittet Sie um militärische Unterstützung in der Form von drei Kleinen Kriegsschiffen.
Da Sie alle nötigen Rohstoffe für diesen Schiffstyp produzieren, geben Sie die Schiffe einfach in Auftrag und beschäftigen Sie sich dann weiter mit dem Aufbau von Ku'rang.

Sobald die Schiffe fertig gestellt sind, ist der Auftrag beendet und Sie erhalten 50 Punkte Ruhm als Belohnung. Da Sie die Kriegsschiffe auch noch für spätere Aufgaben benötigen werden, ist es sinnvoll, diese Nebenmission so früh wie möglich zu erfüllen.

Nebenmission 2

Das Wissen bewahren

Diese Aufgabe wird gestartet, sobald Sie „Kleine Kriegsschiffe" abgeschlossen haben. Ibn al Hakim fürchtet Vergeltungsmaßnahmen von Marie d'Artois, da er Ihnen geholfen hat, und bittet Sie um Unterstützung. Schicken Sie die eben gebauten Kriegsschiffe zusammen mit Ihrem Flaggschiff sofort nach Missionsstart zum Kontor von Ibn al Hakim. Dort müssen Sie drei Angriffswellen abwehren. Bei der ersten Welle bekommen Sie es mit einem Kleinen Kriegsschiff zu tun, bei den beiden anderen mit je zwei Kleinen Kriegsschiffen. Greifen Sie die Feinde mit Ihren Schiffen an, sobald sie sich vor dem Kontor von Ibn al Hakim zeigen. Konzentrieren Sie bei den späteren Wellen Ihr Feuer auf eins der Schiffe und vernichten Sie es, bevor Sie sich dem anderen zuwenden. Sollte eins Ihrer Schiffe stark beschädigt werden, ziehen Sie es aus dem Kampf zurück und lassen Sie es bei späteren Angriffswellen erst eingreifen, wenn die Feinde sich ein anderes Ihrer Schiffe als Ziel ausgesucht haben.

Beachten Sie auch, das ein Schiff jeder Welle nach seiner Versenkung ein Schiffsitem zurücklässt. Sammeln Sie diese unbedingt ein und nutzen Sie sie in den weiteren Kämpfen. Das erste Schiff lässt „Beschlagene Planken" zurück, nach der zweiten Welle erhalten Sie einen „Versierten Schiffszimmermann" und nach der dritten „Solide Geschosse".
Sind die Angriffswellen zurückgeschlagen, so ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten von Ibn al Hakim zum Dank eine „Fürstliche Lehnsurkunde". Schicken Sie Ihre Schiffe danach zur Reparatur nach Welfenberg. Ihre Kleinen Kriegsschiffe sollten dann beim Kontor von Wadi al Mûd 12 vor Anker gehen.

Nebenmission 3

Papierherstellung

Diese Aufgabe beginnt nach dem Abschluss der Hauptmission „Spezialist gesucht". Al Zahir möchte, dass Sie eine Papiermühle und eine Indigoplantage mit mindestens drei Feldern errichten.

Da Sie diese Gebäude im Verlauf des Auftrags „Die Abschrift“ ohnehin bauen, erledigen Sie diese Nebenmission automatisch mit. Eine Belohnung für die Erfüllung erhalten Sie nicht.

Nebenmission 4
Trost in finsteren Zeiten

Haben Sie die Papiermühle gebaut, beginnt diese Nebenmission. Bruder Hilarius bittet Sie, ihm 10 Tonnen Bücher ins Bergkloster auf Welfenberg zu liefern.
Da Sie jedoch vorerst kein Glas produzieren, muss die Erfüllung des Auftrags bis zur Hauptmission „Mit der Hilfe des Orients“ warten. Haben Sie schließlich 10 Tonnen Glas hergestellt, bringen Sie es nach Ku'rang und errichten Sie neben den Holzfällerhütten, Indigoplantagen und der Papiermühle auch noch eine Druckerei [Bild 1].
Nehmen Sie dann sämtliche Gebäude in Betrieb und warten Sie, bis 10 Tonnen Bücher im Lager sind. Verladen Sie die Bücher auf ein Schiff und schicken Sie es nach Welfenberg. Bevor Sie die Bücher aber dort ausladen, müssen Sie Ihren Patriziern den Zugang zu ihnen sperren, da die Bücher sonst aufgebraucht werden, bevor Sie sie zum Kloster schicken können.
Befinden sich 10 Tonnen Bücher im Lager von Welfenberg, bittet Hilarius um deren Übergabe. Stimmen Sie dem zu, um den Auftrag abzuschließen. Zum Dank erhalten Sie 30 Ruhm.

Nebenmission 5
Vermisst

Diese Aufgabe beginnt eine Minute nach dem Start von „Mit der Hilfe des Orients“. Al Zahir berichtet Ihnen, dass die Milchlieferungen seiner Insel Wadi al Mûd 12 ausgeblieben sind, und bittet Sie, dort nach dem Rechten zu sehen.
Haben Sie die Nebenmission „Das Wissen bewahren“ entsprechend des Lösungswegs erledigt, sollten Ihre Kriegsschiffe bereits bei Wadi al Mûd vor Anker liegen und der Auftrag ist sofort abgeschlossen. Haben Sie keine Kriegsschiffe oder haben Sie sie nicht nach Wadi al Mûd geschickt, lassen Sie Ihr Flaggschiff sofort nach Missionsstart dorthin segeln.

1 *Mit der Druckerei können Sie endlich Bücher herstellen.*

Sobald sich ein bewaffnetes Schiff von Ihnen in der Nähe des Kontors von Wadi al Mûd befindet, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten 30 Ruhm als Belohnung.

Nebenmission 6
Zu den Waffen

Diese Nebenmission folgt direkt im Anschluss an „Vermisst“. Es tauchen zwei kleine Kriegsschiffe von Marie d'Artois vor Wadi al Mûd auf und greifen zunächst die Handelsschiffe und dann das Kontor an. Um den Auftrag abzuschließen, müssen Sie die Trefferpunkte eines der Schiffe auf 25% reduzieren. Am schnellsten und einfachsten geht das mit den drei Kriegsschiffen, die Sie für „Kleine Kriegsschiffe“ gebaut haben. Notfalls reicht aber auch Ihr Flaggschiff aus, um die Feinde zu vertreiben, bevor das Kontor zerstört wird, vorausgesetzt, Sie greifen das gegnerische Schiff sofort nach Missionsbeginn an.
Sind Maries Schiffe in die Flucht geschlagen, endet der Auftrag. Eine Belohnung erhalten Sie nicht.

Nebenmission 7
Der Flüchtlingstransport

Diese Aufgabe beginnt direkt im Anschluss an „Zu den Waffen“. Al Zahir möchte, dass Sie die Ziegenhirten von Wadi al Mûd zu seinem Kontor zu bringen.
Stimmen Sie dem zu, werden die Hirten auf eins Ihrer Schiffe vor dem Kontor von Wadi al Mûd verladen. Schicken Sie das Schiff dann zu Al Zahirs Insel, wo dieser um die Übergabe der Hirten bittet. Sind die Männer im Kontor des Großwesirs, ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten als Dank 50 Ruhm

Nebenmission 8
In den Turm mit ihnen!

Der Auftrag wird gestartet, sobald 1190 Patrizier in Welfenberg leben. Bruder Hilarius prangert die Gesetzlosigkeit in Ihrer Siedlung an und fordert Sie auf, einen Schuldturm zu bauen.

Da Sie dies ohnehin tun müssen, um die für die Kriegsmaschinenwerkstatt nötigen Adligen auf Welfenberg anzusiedeln, werden Sie diese Mission im Verlauf des Auftrags „Mit der Hilfe des Orients“ automatisch erledigen. Als Belohnung erhalten Sie immerhin 30 Ruhm.

Nebenmission 9
Glasarbeiten

Diese Nebenmission beginnt kurz nach dem Start von „In den Turm mit ihnen!“, allerdings nur, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt noch keine Glasproduktion aufgebaut haben. Bruder Hilarius erklärt Ihnen, dass Sie für den Bau des Schuldturms Glas benötigen, und verlangt, dass Sie entsprechende Produktionsstätten errichten.

Um Glas herstellen zu können, brauchen Sie eine Waldglashütte und eine Glasschmelze, die Sie beide am Markthaus im Osten von Welfenberg errichten sollten [Bild 1].
Den ebenfalls benötigten Quarz können Sie zwar mit einem Quarzbruch auf Ku'rang abbauen lassen, da in Mission 5 aber nur einmalig eine größere Menge Glas erforderlich ist, lohnt sich das kaum.
Sinnvoller ist es, die benötigte Menge von 50 Tonnen Quarz bei Ibn al Hakim zu kaufen und dann nach Welfenberg zu bringen.
Haben Sie die beiden Gebäude errichtet und den Quarz in Ihr Kontor auf Welfenberg geliefert, ist die Aufgabe geschafft. Eine Belohnung erhalten Sie allerdings nicht.

1 *Für die Herstellung von Glas sind eine Glasschmelze und eine Waldglashütte nötig.*

Nebenmission 10
Unter weißer Flagge

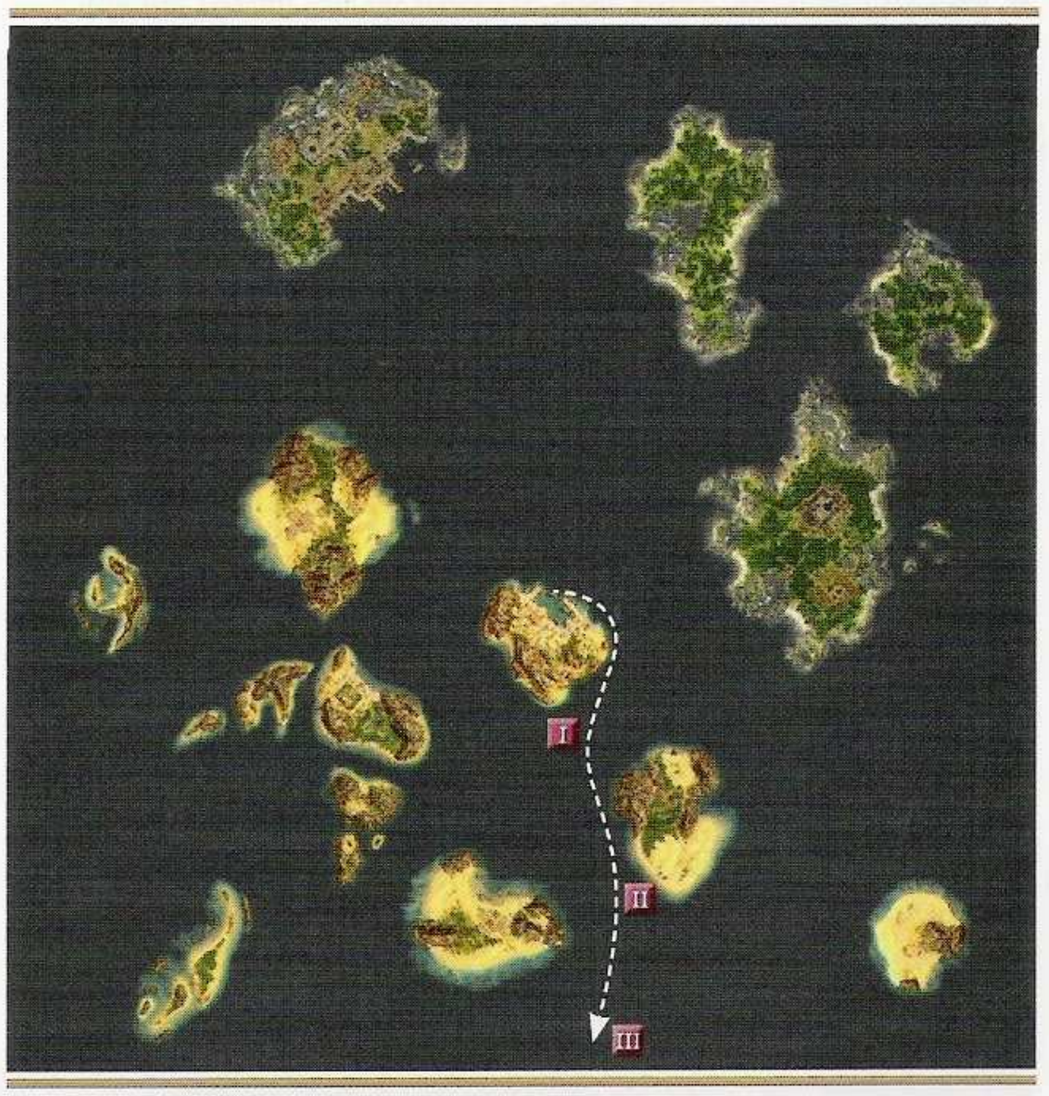
Hat der Auftrag „Der Beweis liegt auf der Hand" begonnen, erhalten Sie von Bruder Hilarius kurz darauf diese Nebenmission. Der Mönch *befürchtet, dass Sie die Sache nicht überstehen würden, wenn Sie ver*suchen, Marie d'Artois den Korsarenvertrag ohne weitere Vorbereitungen zu übergeben. Hilarius hat eine weiße Flagge genäht, die er Ihnen überlassen möchte.
Wählen Sie dazu das Bergkloster auf Welfenberg an und bestätigen Sie die Lieferung der Flagge. Damit ist der Auftrag auch schon abgeschlossen. Neben der weißen Flagge erhalten Sie keine Belohnung, allerdings ist sie für die Aufgabe „Der Beweis liegt auf der Hand" praktisch unabdingbar.

Nebenmission 11
Mehr Kriegsmaschinen

Diese Nebenmission erhalten Sie mit Beginn von „Das Ende des Kreuzzuges". Al Zahir bietet Ihnen an, Ihnen weitere Orientalische Kriegsschiffe zu bauen, wenn Sie ihm Kriegsmaschinen liefern.
Der Auftrag lässt sich bis zu fünfmal wiederholen. Sie bekommen für je 4 Tonnen Kriegsmaschinen ein Orientalisches Kriegsschiff. Laden Sie also 20 Tonnen Kriegsmaschinen auf Ihr Flaggschiff und gehen Sie bei der Werft des Großwesirs vor Anker. Al Zahir wird Sie nun in regelmäßigen Abständen fragen, ob Sie ihm weitere Kriegsmaschinen überlassen wollen. Bestätigen Sie seine Anfrage, bis Sie fünf Kriegsschiffe erhalten haben.
Für die Missionsbewertung wäre es zwar ausreichend, den Auftrag einmal zu erfüllen, da die Orientalischen Kriegsschiffe aber äußerst schlagkräftig sind, lohnt es sich, Al Zahirs Angebot voll auszunutzen.
Neben den Kriegsschiffen erhalten Sie für den Abschluss der Aufgabe keine weitere Belohnung.

Nebenmission 12
Hilferuf an den Sultan

Um diesen Auftrag zu starten, müssen Sie nach Beginn von „Das Ende des Kreuzzuges" Al Zahirs Kontor anwählen. Der Großwesir erklärt Ihnen, dass er dem Sultan über die neuerlichen Entwicklungen Bericht erstatten will, und bittet Sie, das Kurierschiff aus der Region zu geleiten.



Schicken Sie also Ihre Orientalischen Kriegsschiffe zur Insel von Al Zahir. Sind sie dort angekommen, fragt der Großwesir Sie, ob er das Kurierschiff nun losschicken soll. Bejahen Sie die Frage, macht es sich auf den Weg zum südlichen Kartenrand.
Halten Sie Ihre Kriegsschiffe auf der Route nach Süden möglichst immer etwas vor dem Kurierschiff, damit sie die auftauchenden Gegner sofort unter Feuer nehmen können. Sie bekommen es unterwegs erst mit einem I, dann mit zwei II und danach wieder mit einem Kleinen Kriegsschiff III zu tun – also keine wirkliche Herausforderung für Ihre Flotte. Hat das Kurierschiff den Kartenrand erreicht, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 50 Ruhm und 5 Orientalische Kriegsschiffe.

Mission 6: In der Falle

In dieser Mission haben Sie sich mit Marie d'Artois auf ihrer Insel verschanzt und müssen den Angriffen des Kardinals standhalten. Dabei tragen Sie zum ersten Mal Gefechte an Land aus, außerdem müssen Sie nebenher unter Zeitdruck die Versorgung einer bestehenden Stadt organisieren.

Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 6

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		40.000	30.000	20.000
Warenbestand	**Holz**	35t	35t	35t
	Werkzeug	35t	35t	35t
	Fisch	50t	50t	50t
	Most	50t	50t	50t
	Leinenkutten	40t	40t	40t
	Stein	15t	15t	15t
	Seile	15t	15t	15t
	Kohle	25t	25t	25t
	Eisen	15t	15t	15t
	Eisenerz	25t	25t	25t
	Brot	45t	45t	45t
	Bier	45t	45t	45t
	Lederwämser	40t	40t	40t
	Bücher	20t	20t	20t
	Kerzenhalter	25t	25t	25t
	Glas	30t	30t	30t
	Waffen	90t	80t	70t
	Kräuter	15t	15t	15t
	Salz	40t	40t	40t
	Papier	20t	20t	20t
	Fleisch	35t	35t	35t
	Wein	40t	40t	40t
	Brillen	25t	25t	25t
	Kriegsmaschinen	15t	15t	15t
	Kanonen	25t	25t	25t
	Kupfererz	25t	25t	25t
	Messing	20t	20t	20t
	Datteln	10t	10t	10t
	Milch	25t	25t	25t
	Gewürze	50t	50t	50t
	Quarz	10t	10t	10t
	Indigo	25t	25t	25t
	Mandeln	15t	15t	15t
Startgebäude	1 Mittleres Kontor, 3 Marktplätze, 8 Kleine Markthäuser, 9 Mittlere Markthäuser, 1 Großes Markthaus, 23 Bauernhäuser, 37 Bürgerhäuser, 36 Patrizierhäuser, 13 Adligenhäuser, 2 Kapellen, 3 Schenken, 1 Kirche, 1 Schuldturm, 3 Fischerhütten, 4 Mosthöfe, 4 Hanfplantagen, 2 Webstuben, 10 Weizenfarmen, 4 Mühlen, 4 Backhäuser, 2 Klosterbrauereien, 1 Druckerei, 3 Holzfällerhütten, 2 Eisenminen, 1 Köhlerhütte, 1 Kohlebergwerk, 2 Eisenschmelzen, 2 Werkzeugmachereien, 2 Waffenschmieden, 2 Seilereien, 1 Waldglashütte, 1 Glasschmelze, 1 Kleine Werft, 3 Kleine Lager-häuser, 1 Landungssteg			
Schiffe	1 Flaggschiff			
Militärgebäude	1 Bergfried, 2 Wachtürme, 4 Torhäuser, 1 Proviantmagazin, 1 Hafenwehrturm			
Weitere Spieler	Kardinal Lucius, Marie d'Artois, Großwesir Al Zahir, Barnabas, Bauer Théodore, Bauer Yves, Bauer Jacques, Heinrich van Bergen			
Abschluss durch	„In letzter Sekunde"			

FLOWCHART MISSION 6

- Die letzte Bastion [1]
- Die Feuertaufe [2]
- Ein Hoffnungsschimmer [3]
- In letzter Sekunde [4]
- Erster Ausfall [1]
  - Das Kommando
    - Verteidigung des Heimatlandes
- Mobilmachung [5]
- Ausbesserungsarbeiten [6]
- Verteidigung von oben [7]
- Die Evakuierung [8]
- Flucht mit Hindernissen [9]
- In arger Bedrängnis [10]
- Truppenversorgung [11]
- Eiserne Reserve [12]
- Göttliche Visionen [13]
- Das Auge des Feindes [14]
  - In Barnabas' Pranken
- Fischerhütten [15]
- Mosthöfe [16]
- Hanfplantagen [17]
- Feine Privilegien [18]

[1] *Missionsstart von Mission 6*
[2] *Beginn der ersten Angriffswelle*
[3] *Während der vierten Angriffswelle*
[4] *Bei Ankunft Al Zahirs im Hafen*
[5] *Nach „Verteidigung des Heimatlandes", falls noch keine drei Heerlager vorhanden sind*
[6] *5 Minuten nach Start des ersten Countdowns*
[7] *8 Minuten nach Start des ersten Countdowns oder nach „Ausbesserungsarbeiten"*
[8] *10 Minuten nach Start des ersten Countdowns oder eigenes Schiff zum Kontor der Bauern bringen*
[9] *Nach „Die Evakuierung" Wrack anwählen oder eigenes Schiff in die Nähe des Wracks bringen*
[10] *Nach „Die Evakuierung" Bauernschiff anwählen oder eigenes Schiff in die Nähe des Bauernschiffs bringen*
[11] *2:30 Minuten nach Abwehr der ersten Angriffswelle oder bei Auswahl des Proviantmagazins nach Abwehr der ersten Angriffswelle*
[12] *4:30 Minuten nach Abwehr der ersten Angriffswelle*
[13] *Nach Zerstörung des Kontors im Süden*
[14] *Kurz nach Beginn der vierten Angriffswelle*
[15] *Nach Zerstörung der Fischerhütten im Süden, falls kein Ersatz vorhanden ist*
[16] *Nach Zerstörung der Mosthöfe im Süden, falls kein Ersatz vorhanden ist*
[17] *Nach Zerstörung der Hanfplantagen im Süden, falls kein Ersatz vorhanden ist*
[18] *Großes Markthaus anwählen, nachdem die ersten Truppen auf der Insel angelandet sind*

1 *Das Raubritterlager ist gerade im Kampf gegen die erste Angriffswelle sehr nützlich.*

Hinweis

Viele der Nebenaufträge von Mission 6 fügen sich nahtlos in die Hauptaufgaben ein – Sie werden sie daher oft ganz nebenbei erledigen können.

Wählen Sie als Erstes den Bergfried an und geben Sie ein Großes Heerlager in Auftrag. Platzieren Sie es ein Stück südlich von Ihrer Stadt. Danach schließen Sie die Raubritterburg von Barnabas mit einer Straße an und lassen dort ein Raubritterlager ausbilden, das Sie östlich Ihrer Mosthöfe platzieren [Bild 1].

2 *Die Steinmetz- und Holzfällerhütten sichern die Versorgung mit wichtigem Baumaterial.*

Nun geht es an den Aufbau der Stadt. Da in dieser Mission Geld die am dringendsten benötigte Ressource ist, sollten Sie als Erstes die Steuerschraube bei allen Zivilisationsstufen in den gelben Bereich bewegen. Danach errichten Sie beim Steinvorkommen im Osten eine Steinmetzhütte und in der Nähe eine weitere Holzfällerhütte [Bild 2]. Bauen Sie nun am Markthaus bei der Raubritterburg drei Klostergärten [Bild 3], reißen Sie bei den Weizenfarmen ein Backhaus und eine Mühle ab [Bild 4] und platzieren Sie stattdessen eine Klosterbrauerei [Bild 5]. Damit ist der Nachschub an Brot und Bier gesichert.

Inzwischen dürfte das Große Heerlager bereit sein. Wählen Sie es also an und verlegen Sie es in den Westen der Mosthöfe [Bild 6]. Danach bilden Sie ein weiteres Großes Heerlager aus, das Sie ein Stück südlich des Raubritterlagers errichten lassen.

3 *Da die Kräuterlieferungen von Marie nicht ausreichen, müssen Sie eigene Klostergärten errichten.*

4 *Die Mühle und das Backhaus ...*

5 *... müssen einer Klosterbrauerei weichen.*

Nach der einleitenden Videosequenz überträgt Ihnen Marie d'Artois die Verantwortung für die Verteidigung ihrer Stadt und Sie erhalten von ihr die Aufgabe „Die letzte Bastion" sowie den Nebenauftrag „Erster Ausfall".

Nun erscheint oben links auf dem Bildschirm ein Countdown von 15 Minuten, der anzeigt, wie viel Zeit Ihnen noch bleibt, bis Kardinal Lucius seine erste Angriffswelle losschickt. Bis dahin müssen Sie ein schlagkräftiges Heer aufgestellt und einige Produktionsketten auf Ihrer Insel optimiert haben. Außerdem sollten Sie die Nebenaufträge abschließen, die nicht auf Ihrer Insel zu erfüllen sind, wenn Sie in der Missionsbewertung die volle Punktzahl holen wollen. Es gibt also eine Menge zu tun, daher sollten Sie unbedingt zügig arbeiten – verfallen Sie aber nicht in Hektik, denn die Viertelstunde genügt durchaus, um sämtliche anstehenden Aufgaben zu erledigen.

6 *Das erste Heerlager übernimmt die Verteidigung im Westen .*

Entwickler-Tipp
Volker Sassen, Level Designer

Der drohenden Gefahr durch die Schergen des Kardinals kann man am besten mit einer guten Befestigung begegnen. Mauern und Türme können zwar nicht flexibel ihre Position wechseln, bieten aber aufgrund ihrer hohen Trefferpunkte einen angemessenen Schutz, um Zeit zu gewinnen und um einen Gegenangriff vorzubereiten. Einzig die schweren Belagerungswaffen in Form der Trebuchets können dem Schutzwall gefährlich werden. Es empfiehlt sich daher, diese Belagerungswaffen gezielt mit den eigenen mobilen Heerlagern zu attackieren.

Um den raschen Ausbau des Schutzwalls in der Startphase des Spiels zu fördern, können die natürlichen Steinvorkommen der Insel geplündert werden. Der Ausbau der Kriegsmaschinen ermöglicht sogar den Bau von schweren Wehrtürmen, die im Unterhalt zwar teurer sind, dafür aber umso effektiver die feindlichen Reihen dezimieren.

Nachdem eine umfassende Stadtmauer errichtet wurde, lässt sich die Bevölkerung der Oberstadt nur noch schwer durch die Feinde aus der Ruhe bringen, schließlich wähnt man sich hinter den breiten Mauern ausreichend in Sicherheit. Jedoch sollte die Versorgung nicht außer Acht gelassen werden, denn so stark, wie die Mauern auch sind, die Produktionen im Süden der Insel lassen sich auf die Dauer dadurch nicht schützen. Das Tal im Nordwesten liegt weit abgeschieden von jeglichen Kampfhandlungen und bietet ausreichend Platz, um hier alle wichtigen Grundbedürfnisse neu anzubauen. Aber warum die Bevölkerung bei Laune halten, wenn der Feind an die Haustüre klopft? Ganz einfach – das Heer wird immer mit neuen Rekruten aus der Bevölkerung versorgt. Sollte die Bevölkerung also zugrunde gehen, bedeutet dies auch unweigerlich den Untergang Ihrer Truppen.

1 *Die zweite Waffenschmiede liefert Ihnen dringend benötigte Waffen.*

2 *Die Glasproduktion können Sie komplett stilllegen.*

3 *Da Ihre Fischerhütten dem Angriff im Süden zum Opfer fallen werden, errichten Sie im Norden Ersatz.*

Aktivieren Sie nun Ihre zweite Waffenschmiede [Bild 1], um die Waffenproduktion anzukurbeln, und legen Sie die Waldglashütte und die Glasschmelze still [Bild 2] – Glas haben Sie in ausreichender Menge und diese Gebäude verursachen hohe laufende Kosten.
Dann errichten Sie an der Bucht im Norden Ihrer Insel ein kleines Markthaus und fünf Fischerhütten [Bild 3]. Zu guter Letzt bauen Sie noch zwei Hanfplantagen bei Ihren Webstuben, um volle Auslastung sicherzustellen [Bild 4].

Damit ist der Ausbau Ihrer Siedlung vorerst abgeschlossen und Sie können sich voll und ganz auf die Kriegsvorbereitungen konzentrieren. Platzieren Sie so bald wie möglich ein weiteres Großes Heerlager im Westen [Bild 5] und, je nach Rohstofflage, drei Wehr- oder Wachtürme bei den Obstfeldern [Bild 6] (wollen Sie den Nebenauftrag „Verteidigung von oben“ abschließen, warten Sie mit dem Setzen der Türme, bis die Aufgabe gestartet wurde). Die Türme richten zwar nicht allzu viel Schaden an, ziehen aber die Angriffe der Trutzburg und

4 *Vier Hanfplantagen sind für zwei Webstuben und zwei Seilereien nicht ausreichend.*

5 *Mit dem dritten Großen Heerlager sind Sie gegen Lucius' ersten Angriff gut gewappnet.*

6 *Die Türme werden die Angriffe des Gegners auf sich lenken.*

7 *Ihre vier Heerlager machen mit den zweien des Gegners kurzen Prozess.*

8 *Bleiben Sie außerhalb der Reichweite der Trutzburg.*

der Heerlager von Lucius auf sich – und gegen die sind sie äußerst widerstandsfähig. So schonen Sie Ihre wertvollen Heerlager.

Bevor der Kampf endgültig losgeht, sollten Sie noch Ihr Flaggschiff in die Bucht im Norden Ihrer Insel 1 schicken, da Sie es dort später noch brauchen werden. Nun können Sie abwarten, bis der Kardinal seine erste Angriffswelle schickt – diese besteht aus einem Heerlager, das eine Trutzburg zwischen Ihren Fischerhütten errichtet, sowie zwei Kleinen Heerlagern, die ein Stück im Landesinneren erscheinen. Außerdem werden die Truppen von drei Großen Kriegsschiffen unterstützt. Sobald die ersten Feinde auf Ihrer Insel gelandet sind, erhalten Sie von Marie d'Artois den Auftrag „Die Feuertaufe".

Die Feuertaufe

Marie fordert Sie auf, die anrückenden Gegner zurückzuschlagen. Lassen Sie je zwei Ihrer Heerlager einen der Feinde angreifen [Bild 7]. Die Kriegsschiffe sollten Sie für den Rest der Mission ignorieren, da Sie ihrer Feuerkraft nichts entgegenzusetzen haben.

Auch die Trutzburg sollten Sie nicht attackieren, da sie immer wieder automatisch repariert wird und somit unzerstörbar ist. Achten Sie außerdem darauf, Ihre Heerlager außerhalb der Reichweite der Trutzburg aufzustellen [Bild 8], da sie sonst nach dem Sieg über die erste Angriffswelle weiter beschossen werden.

Sind die beiden feindlichen Heerlager vernichtet, ist der Auftrag beendet und es beginnt sofort ein neuer Countdown von 10 Minuten – so lange haben Sie nun Zeit bis zur nächsten Angriffswelle.
Ziehen Sie Ihre Armeen in die Lager zurück. Lucius' Trutzburg wird dann zwar Ihre Fischerhütten zerstören, das ist aber nicht weiter tragisch, da Sie ja bereits im Norden der Insel für Ersatz gesorgt haben.

Errichten Sie nun beim Markthaus im Osten Ihrer Stadt drei Mosthöfe [Bild 9]. Den zusätzlichen Most werden Sie für die Produktion von Proviant benötigen. Danach bauen Sie am Markthaus im Süden der Stadt zwei Hanfplantagen und eine Webstube [Bild 10].

9 *Sie werden zusätzlichen Most brauchen, um Proviant herzustellen.*

10 *Auch Leinenkutten sind für den Proviant nötig.*

1 *Ein weiterer Turm hilft Ihren Truppen.*

2 *Das Proviantmagazin ist für Ihre Heerlager überlebenswichtig.*

3 *Auch Lucius' zweite Angriffswelle stellt keine ernst zu nehmende Bedrohung für Sie dar.*

4 *Der neue „Hafen" kann sich zwar nicht ganz mit dem alten messen, reicht für Ihre Zwecke aber aus.*

Schließlich folgt bei den Obstfeldern im Süden noch ein weiterer Wehr- oder Wachturm [Bild 1].

Inzwischen werden Sie von Marie vermutlich den Nebenauftrag „Truppenversorgung" erhalten haben – falls nicht, starten Sie ihn nun, indem Sie das Proviantmagazin anwählen [Bild 2]. Marie rät Ihnen, 10 Tonnen Proviant zur Versorgung der Truppen zu produzieren. Um den Auftrag mit den knappen Ressourcen auch wirklich erfüllen zu können, sperren Sie in allen Heerlagern die Proviantausgabe und stellen Sie dann einmal eine mittlere Menge Proviant her.

Ist der Auftrag beendet, geben Sie den Proviant wieder frei. Da Sie später noch weiteren Proviant benötigen werden, stellen Sie gleich noch eine kleine Menge her. Prüfen Sie in regelmäßigen Abständen Ihren Vorrat an Proviant und produzieren Sie bei Bedarf eine kleine Menge nach – mittlere oder große Mengen scheiden aus, da die nötigen Waren zu knapp oder gar nicht erst ausreichend vorhanden sind. Achten Sie aber auch bei den kleinen Mengen darauf, die Versorgung Ihrer Bevölkerung mit den entsprechenden Gütern nicht zu gefährden.

Nun sind Sie bereit für die zweite Angriffswelle, die aus drei kleinen Heerlagern besteht [Bild 3]. Greifen Sie erneut mit je zwei Ihrer Lager eins des Feindes an. Haben Ihre Truppen das erste Ziel zerstört, wenden sie sich dem verbliebenen Lager des Gegners zu. Auch diese Welle sollte mit den vorhandenen Truppen ohne größere Schwierigkeiten abzuwehren sein.
Zu Beginn der zweiten Angriffswelle werden die Kriegsschiffe des Kardinals allerdings auch Ihr Kontor unter Feuer nehmen und es in kürzester Zeit zerstören. Daraufhin erhalten Sie von Marie den Nebenauftrag „Göttliche Visionen". Sie sollen in der Bucht im Norden der Insel einen neuen Hafen errichten – das sollten Sie auch schleunigst tun, denn sonst werden Sie von den umliegenden Inseln nicht mehr mit Waren versorgt. Ein ganzer Hafen muss es allerdings nicht werden, ein Kleines Kontor reicht völlig aus [Bild 4].

Ist Lucius' zweiter Angriff zurückgeschlagen, erhalten Sie kurz darauf von Marie den Nebenauftrag „Das Auge des Feindes". Sie berichtet Ihnen davon, dass Stadtbewohner schwarz vermummte Gestalten in den Straßen gesehen haben wollen. Marie fürchtet, dass es sich dabei um Spione des Kardinals handelt, und bittet Sie, die Halunken dingfest zu machen. Sie haben nun 5 Minuten Zeit, um die drei Spione ausfindig zu machen und in der nachfolgenden Nebenmission „In Barnabas' Pranken" an den Raubritter zu übergeben. Zunächst aber sollten Sie sich um die Verteidigung der Insel kümmern – errichten Sie im Südosten ein weiteres Großes Heerlager. Falls es Ihre Finanzen zulassen, geben Sie nach Abschluss des Großen Heerlagers noch ein Kleines in Auftrag, das Sie bei den Obstfeldern platzieren [Bild 5].

Nun können Sie sich auf die Suche nach den Spionen machen. Da die Gestalten blau umrandet sind [Bild 6], sollten Sie keine allzu großen Schwierigkeiten haben, sie in Ihrer Stadt aufzuspüren. Klicken Sie sie einfach an, um sie festzunehmen. Marie schafft es aber nicht, die Schurken zum Reden zu bringen, und so bittet Barnabas Sie darum, sein Glück versuchen zu dürfen. Stimmen Sie dem zu, und schon nach kurzer Zeit wird der Raubritter Sie darüber informieren, dass der Kardinal mit orientalischen Mineuren die Stadtmauer zum Einsturz bringen will.

Von jetzt an schickt Lucius Ihnen eine Angriffswelle nach der anderen entgegen. Verlassen Sie sich dabei auf die bisher bewährte Strategie – greifen Sie mit mehreren Lagern ein Lager des Feindes an, um es so schnell wie möglich zu zerstören. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Trebuchetstellungen, nehmen Sie sich dann die Kleinen Heerlager vor und kümmern Sie sich erst zum Schluss um die Großen Heerlager – diese richten zwar viel Schaden an, halten aber auch sehr viel aus, daher ist es sinnvoller, erst die kleineren Lager auszuschalten. Ihr

5 *Um im Kampf gegen den Kardinal bestehen zu können, sind weitere Truppen nötig.*

6 *Das blaue Leuchten hilft den Spionen nicht gerade dabei, in der Masse unterzutauchen.*

Raubritterlager eignet sich besonders zur Unterstützung der Lager, die Lucius angreift, da die Raubritter wenig Schaden anrichten, aber sehr viel aushalten. Versuchen Sie außerdem, Ihre Lager ständig mit Proviant zu versorgen, auch wenn das nicht immer möglich sein wird. Inzwischen dürfte Ihre Stadtkasse ziemlich leer sein; wenn sich aber die Möglichkeit bietet, sollten Sie unbedingt weitere Heerlager bauen. Am besten sind natürlich Große Heerlager, aber auch Kleine Heerlager sind zu diesem Zeitpunkt nützlich. Auf Trebuchetstellungen sollten Sie hingegen verzichten. Bei der dritten Angriffswelle von Lucius bekommen Sie es erneut mit drei Kleinen Heerlagern zu tun [Bild 7], in der vierten sind es dann schon zwei Trebuchetstellungen und nur noch ein Kleines Heerlager. Während dieser Angriffswelle erkennt Marie d'Artois, wie aussichtslos die Lage ist, und bittet Sie, ein Hilfsgesuch zu Al Zahir zu bringen. Damit beginnt der Auftrag „Ein Hoffungsschimmer".

Ein Hoffungsschimmer

Das Hilfsgesuch an Al Zahir liegt in Ihrem Kontor zur Abholung bereit. Da Sie Ihr Flaggschiff ja schon vor einiger Zeit in die Bucht im Norden geschickt haben, müssen Sie die Nachricht jetzt nur noch verladen und dann per Linksklick aktivieren. Bestätigen Sie die Aktivierung, segelt das Schiff selbstständig zum Kartenrand und der Auftrag ist abgeschlossen.
Nun müssen Sie durchhalten, bis Al Zahir Ihnen zu Hilfe kommt. Ist der vierte Angriff des Kardinals zurückgeschlagen, lässt die fünfte Angriffswelle nicht lange auf sich warten. Sie besteht aus einem Kleinen und einem Großen Heerlager sowie einer Trebuchetstellung [Bild 8].

Während Sie mit dieser Angriffswelle beschäftigt sind, kehrt Ihr Flaggschiff mit guten Nachrichten zurück: Al Zahir wird Ihnen zu Hilfe kommen. Daraufhin erscheint links oben auf dem Bildschirm ein Countdown von 10 Minuten, der Ihnen anzeigt, wie lange Al Zahirs Flotte noch bis zu Ihrem Hafen unterwegs ist. Errichten Sie weiter Heerlager, um den Vormarsch des Kardinals aufzuhalten – die Niederlage Ihrer Truppen ist jedoch absehbar. Vermutlich werden Sie noch mit der fünften Angriffswelle beschäftigt sein, wenn die sechste eintrifft, bestehend aus einem Großen und einem Kleinen Heerlager sowie einer Trebuchetstellung.
Werfen Sie dem Gegner alles entgegen und bauen Sie wann immer möglich weitere Heerlager. Kurz nach dem Eintreffen der siebten Angriffswelle, die aus zwei Kleinen und einem Großen Heerlager sowie einer Trebuchetstellung besteht, erreichen Al Zahirs Schiffe Ihre Insel. Ist der Countdown abgelaufen, können Sie das Schiff des Großwesirs anwählen und so den Auftrag „In letzter Sekunde" starten [Bild 9].

In letzter Sekunde

Um diesen Auftrag abzuschließen, müssen Sie lediglich Al Zahirs Anfrage bestätigen. Damit ist dann auch die Aufgabe „Die letzte Bastion" sowie Mission 6 geschafft.

7 *Die dritte Angriffswelle ist mit drei KleinenHeerlagern noch nicht allzu gefährlich.*

8 *Mit der fünften Angriffswelle taucht schon ein Großes Heerlager auf.*

9 *Al Zahir bittet Sie, an Bord zu kommen, damit er Sie in Sicherheit bringen kann.*

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Erster Ausfall	Heben Sie ein Heerlager aus und stationieren Sie es vor der Stadt.	Zu Beginn von Mission 6	Keine
Das Kommando	Wählen Sie das gebaute Heerlager an.	Nach Abschluss von „Erster Ausfall“	Keine
Verteidigung des Heimatlandes	Verlegen Sie das Heerlager auf die Lichtung im Süden der Insel.	Nach Abschluss von „Das Kommando“	Keine
Mobilmachung	Heben Sie zwei weitere Heerlager aus.	Nach Abschluss von „Verteidigung des Heimatlandes“, falls noch keine drei Truppenlager vorhanden sind	Keine
Ausbesserungsarbeiten	Bessern Sie die Lücken in der Stadtmauer aus.	5 Minuten nach Start des ersten Countdowns	Keine
Verteidigung von oben	Errichten Sie drei weitere Türme auf der Insel.	8 Minuten nach Start des ersten Countdowns oder nach Abschluss von „Ausbesserungsarbeiten“	Keine
Die Evakuierung	Evakuieren Sie die Bauern von der Insel, auf der Lucius angelandet ist.	10 Minuten nach Start des ersten Countdowns oder ein eigenes Schiff in die Nähe von Maries Kontor auf Lucius' Insel bringen	Keine
In arger Bedrängnis	Zerstören Sie die beiden Kleinen Kriegsschiffe, die das Schiff der Bauern festgesetzt haben.	Nach Abschluss von „Die Evakuierung“ das Bauernschiff anwählen oder ein eigenes Schiff in die Nähe des Bauernschiffs bringen	1 Flaggschiff
Flucht mit Hindernissen	Liefern Sie dem havarierten Schiff je 10 Tonnen Seile und Werkzeug.	Nach Abschluss von „Die Evakuierung“ das Wrack anwählen oder ein Schiff in die Nähe des Wracks bringen	15 Tonnen Kriegsmaschinen
Truppenversorgung	Produzieren Sie Proviant, bis Sie 10 Tonnen auf Lager haben.	2:30 Minuten nach Abwehr der ersten Angriffswelle oder bei Auswahl des Proviantmagazins nach Abwehr der ersten Angriffswelle	Keine
Eiserne Reserve	Errichten Sie zwei Kriegsmaschinenwerkstätten.	4:30 Minuten nach Abwehr der ersten Angriffswelle	Keine
Göttliche Visionen	Errichten Sie in der Bucht im Norden ein neues Kontor.	Nach Zerstörung des Kontors im Süden	Keine
Das Auge des Feindes	Finden Sie die drei Spione in Ihrer Stadt.	Kurz nach Beginn der vierten Angriffswelle	Keine
In Barnabas' Pranken	Liefern Sie die gefangenen Spionen an Barnabas aus.	Nach Abschluss von „Das Auge des Feindes“	Position der Mineure wird aufgedeckt
Feine Privilegien	Sorgen Sie dafür, dass zum Ende von Mission 6 noch mindestens 333 Adlige in der Stadt leben.	Großes Markthaus anwählen, nachdem die ersten Truppen auf der Insel angelandet sind	Keine
Fischerhütten	Errichten Sie drei neue Fischerhütten im Norden der Insel.	Nach Zerstörung der Fischerhütten im Süden, falls kein Ersatz vorhanden ist	Keine
Mosthöfe	Errichten Sie drei neue Mosthöfe im Norden der Insel.	Nach Zerstörung der Mosthöfe im Süden, falls kein Ersatz vorhanden ist	Keine
Hanfplantagen	Errichten Sie drei neue Hanfplantagen im Norden der Insel.	Nach Zerstörung der Hanfplantagen im Süden, falls kein Ersatz vorhanden ist	Keine

Hinweis

Viele der Nebenaufträge von Mission 6 fügen sich nahtlos in die Hauptaufgaben ein – Sie werden sie daher oft ganz nebenbei erledigen können.

Nebenmission 1

Erster Ausfall

Dieser Nebenauftrag wird gleich zu Beginn von Mission 6 gestartet. Marie fordert Sie auf, zur Sicherung der Stadt ein Heerlager auszuheben und vor die Stadt zu verlegen. Geben Sie also ein Großes Heerlager in Auftrag und platzieren Sie es südlich Ihrer Bauernhäuser. Sie werden diese Aufgabe im Verlauf von Mission 6 erledigen müssen, da der Kampf gegen Kardinal Lucius ohne Truppen nicht zu gewinnen ist. Eine Belohnung für die Erfüllung des Auftrags erhalten Sie nicht.

Nebenmission 2

Das Kommando

Ist Ihr erstes Heerlager fertig gestellt, rät Ihnen Marie, die Truppen zu inspizieren. Wählen Sie also das Heerlager aus, um die Aufgabe abzuschließen. Auch diesen Auftrag werden Sie im Verlauf von Mission 6 automatisch erfüllen. Eine Belohnung dafür erhalten Sie nicht.

Nebenmission 3

Verteidigung des Heimatlandes

Haben Sie Ihr Heerlager ausgewählt, berichtet Ihnen Marie, dass sich die Truppen des Kardinals aus Süden nähern werden, und rät Ihnen, das Heerlager auf die Lichtung nördlich des Hafens zu verlegen. Geben Sie Ihren Truppen also den Marschbefehl nach Süden – platzieren Sie das Lager am östlichen Rand der Lichtung, nahe der Obstfelder [Bild 1], denn die Armee des Kardinals wird am östlichen Strand, zwischen Ihren Fischerhütten anlanden. Damit ist der Auftrag schon abgeschlossen, aber auch hier erhalten Sie keine Belohnung.

1 *Positionieren Sie das Heerlager am östlichen Rand der Lichtung, um Lucius' Truppen sofort angreifen zu können.*

2 *Marie bittet Sie, diese „Lücken" in der Stadtmauer zu schließen.*

3 *Die drei Türme werden Lucius' Truppen ordentlich zusetzen.*

Nebenmission 4

Mobilmachung

Haben Sie „Verteidigung des Heimatlandes" abgeschlossen, wird dieser Auftrag gestartet, allerdings nur, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht über drei oder mehr Heerlager verfügen. Marie erklärt Ihnen, dass weitere Truppen nötig sein werden, um die Armee des Kardinals zurückzuschlagen, und verlangt, dass Sie insgesamt drei Heerlager ausheben. Haben Sie sich an den Lösungsweg für die Hauptmissionen gehalten, sollten Sie bereits über zwei Einheiten verfügen – das Große Heerlager und das Raubritterlager. Lassen Sie also ein weiteres Großes Heerlager errichten, um den Auftrag abzuschließen. Eine Belohnung erhalten Sie dafür nicht.

Nebenmission 5

Ausbesserungsarbeiten

Sind von der Vorbereitungsphase auf die erste Angriffswelle des Kardinals 5 Minuten vergangen, berichtet Ihnen Marie, dass die Stadtmauer große Lücken aufweist, und bittet Sie, diese auszubessern.
Verbinden Sie also die beiden Wachtürme per Mauer mit dem Torhaus im Süden [Bild 2], um den Auftrag abzuschließen. Für die Mauerabschnitte sind insgesamt 16 Tonnen Stein nötig, Sie werden also möglicherweise einen Augenblick warten müssen, bis Sie genug Baumaterial auf Lager haben. Sind Sie dem oben beschriebenen Lösungsweg gefolgt und haben eine Steinmetzhütte errichtet, dürften Ihre Steinvorräte aber ausreichend sein. Eine Belohnung für den Abschluss des Auftrags erhalten Sie nicht.

Nebenmission 6

Verteidigung von oben

Haben Sie „Ausbesserungsarbeiten" abgeschlossen oder sind von der Vorbereitungsphase auf die erste Angriffswelle des Kardinals 8 Minuten vergangen, bittet Marie Sie, die Verteidigung der Insel durch drei weitere Türme zu verstärken.
Nach dem Bau der Mauer ist man zwar versucht, die Türme ebenfalls dort zu platzieren, sinnvoller sind sie jedoch bei den Obstfeldern im Süden Ihrer Insel aufgehoben, da dort die Schlacht gegen Lucius' Truppen geschlagen wird. Errichten Sie also bei den Mosthöfen drei Türme, um den Auftrag abzuschließen [Bild 3]. Für die Aufgabe ist es unerheblich, ob Sie sich für Wehr- oder Wachtürme entscheiden. Hafenwehrtürme zählen nicht, sind in dieser Mission aber auch wenig sinnvoll. Eine Belohnung für die Erfüllung des Auftrags erhalten Sie nicht.

Nebenmission 7

Die Evakuierung

Dieser Auftrag wird gestartet, wenn sich eins Ihrer Schiff in der Nähe von Maries Kontor auf Fuggern 2 befindet, oder aber wenn von der Vorbereitungsphase auf die erste Angriffswelle des Kardinals 10 Minuten vergangen sind. Die Bauern von Fuggern fürchten sich vor Lucius' Truppen und bitten Sie, sie von der Insel zu retten.
Sie sollten diese Aufgabe gleich zu Beginn von Mission 6 erledigen. Schicken Sie also Ihr Flaggschiff zum Kontor von Fuggern und bestätigen Sie die Aufnahme der Bauern. Danach geht es zurück zu Ihrem Kontor, wo die Bauern wieder von Bord gehen. Damit ist der Auftrag auch schon beendet, eine Belohnung erhalten Sie jedoch nicht.

Hinweis

Sie müssen diesen Auftrag vor Beginn der ersten Angriffswelle abgeschlossen haben, da Fuggern dann von den Truppen des Kardinals überrannt wird.

Nebenmission 8

In arger Bedrängnis

Dieser Auftrag kann erst nach Abschluss von „Die Evakuierung" gestartet werden. Schicken Sie dazu eins Ihrer Schiffe in die Nähe des Bauernschiffs bei der kleinen Insel im Osten 3, oder wählen Sie das Bauernschiff an. Die beiden Kriegsschiffe des Kardinals haben das Schiff der Flüchtlinge in die kleine Bucht getrieben und dort festgesetzt. Die Bauern bitten Sie nun, Lucius' Schiffe zu versenken, damit sie weiterfahren können.

Sie sollten diese Aufgabe direkt nach Abschluss von „In arger Bedrängnis" erledigen. Geben Sie ein Kleines Kriegsschiff in Auftrag, während Ihr Flaggschiff die Bauern von Fuggern evakuiert. Ist es fertig gestellt, lassen Sie es zusammen mit Ihrem Flaggschiff etwas südlich der Kriegsschiffe des Kardinals in Stellung gehen [Bild 1]. Wollen Sie auch die Nebenmission „Flucht mit Hindernissen" erfüllen, laden Sie vor der Abfahrt noch 10 Tonnen Seile und 10 Tonnen Werkzeug auf Ihr Flaggschiff. Greifen Sie die Gegner dann einzeln mit Ihrer kleinen Flotte an. In der Regel werden Lucius' Schiffe nicht beide das gleiche Ziel angreifen, sodass Ihre Schiffe zwar beschädigt werden, den Kampf aber überstehen. Sollte es doch anders kommen, opfern Sie Ihr Kriegsschiff und ziehen Sie das Flaggschiff zurück.

Ist der Feind vernichtet, bedanken sich die Bauern für Ihre Hilfe und der Auftrag ist abgeschlossen. Als Belohnung erhalten Sie ein Flaggschiff. Danach sollten Sie Ihr Kleines Kriegsschiff versenken, weil Sie es nicht mehr brauchen werden und Sie so die Unterhaltskosten sparen.

Da Ihnen das zweite Flaggschiff in Mission 6 nicht wirklich nützt und Sie sogar noch Ressourcen investieren müssen, um es zu bekommen, lohnt sich die Erfüllung dieses Nebenauftrags nur, wenn Sie in der Missionsbewertung die volle Punktzahl holen wollen.

Nebenmission 9

Flucht mit Hindernissen

Dieser Auftrag kann erst nach Abschluss von „Die Evakuierung" gestartet werden. Schicken Sie dazu eins Ihrer Schiffe in die Nähe des Wracks beim Riff im Süden 4, oder wählen Sie das Wrack an. Die Bauern sind bei ihrer Flucht vor dem Kardinal auf Grund gelaufen und bitten Sie nun um 10 Tonnen Seile und 10 Tonnen Werkzeug, um ihr Schiff wieder seetüchtig machen zu können.

Sie sollten diesen Auftrag unbedingt vor Beginn der ersten Angriffswelle des Kardinals erfüllen. Laden Sie also die geforderten Waren auf Ihr Flaggschiff und schicken Sie es zum Wrack. Haben Sie zuvor „In arger Bedrängnis" wie im Lösungsweg beschrieben erledigt, sind die Waren ja bereits verladen und Sie können Ihr Flaggschiff direkt zum Riff segeln lassen. Dort angekommen, übergeben Sie das Material an die Bauern und schließen die Aufgabe so ab. Zum Dank erhalten Sie 15 Tonnen Kriegsmaschinen.

Nebenmission 10

Truppenversorgung

Dieser Auftrag beginnt, wenn von der Vorbereitungsphase auf die zweite Angriffswelle des Kardinals zweieinhalb Minuten vergangen sind, oder wenn Sie nach der ersten Angriffswelle das Proviantmagazin anwählen [Bild 2]. Marie erklärt Ihnen, dass die Truppen im Feld zur Versorgung unbedingt Proviant benötigen, und bittet Sie, 10 Tonnen davon herzustellen.

1 *Greifen Sie die Schiffe des Kardinals von hier aus an, können Sie sich beide nacheinander vornehmen.*

2 *Das Proviantmagazin liegt gut versteckt zwischen Ihren Produktionsbetrieben im Nordosten der Insel.*

Um auch wirklich die geforderten 10 Tonnen im Lager zu haben, sollten Sie zunächst allen Ihren Heerlagern den Zugang zum Proviant sperren. Produzieren Sie dann einmalig Mittleren Proviant, um den Auftrag abzuschließen. Danach sollten Sie für Ihre Truppen nur noch Kleinen Proviant erzeugen, da Sie die dafür nötigen Waren alle selbst herstellen können. Vergessen Sie nicht, nach Abschluss der Aufgabe den Proviant für Ihre Heerlager wieder freizugeben. Eine Belohnung für die Erfüllung des Auftrags erhalten Sie nicht.

Nebenmission 11

Eiserne Reserve

Dieser Auftrag wird gestartet, wenn von der Vorbereitungsphase auf die zweite Angriffswelle des Kardinals viereinhalb Minuten vergangen sind. Marie bittet Sie, zur Sicherung des Nachschubs zwei Kriegsmaschinenwerkstätten zu errichten.

Das nötige Baumaterial für die Werkstätten dürften Sie zu diesem Zeitpunkt beisammen haben, beim Geld könnte es hingegen knapp werden. Behalten Sie also Ihren Kontostand im Auge und setzen Sie bei Gelegenheit eins der Gebäude in die Nähe des Markthauses im Nordosten [Bild 3]. Sind beide gebaut, ist der Auftrag abgeschlossen, eine Belohnung erhalten Sie jedoch nicht.

Sie verfügen zu Beginn von Mission 6 über 15 Tonnen Kriegsmaschinen und können sich über die Nebenmission „Flucht mit Hindernissen" weitere 15 Tonnen beschaffen – diese Menge ist eigentlich völlig ausreichend, daher lohnt sich die Erfüllung dieses Nebenauftrags nur, wenn Sie bei der Missionsbewertung die volle Punktzahl erreichen wollen.

3 *Am Markthaus im Nordosten ist ausreichend Platz für die beiden Kriegsmaschinenwerkstätten.*

4 *Platzieren Sie ein neues Kontor, um weiter von den anderen Inseln mit Waren versorgt werden zu können.*

5 *Die Spione sind anhand der Markierung schnell auszumachen.*

6 *Die Mineure sind im Osten von Edenreuth in Stellung gegangen.*

Nebenmission 12

Göttliche Visionen

Haben Lucius' Schiffe zu Beginn der zweiten Angriffswelle Ihr Kontor zerstört, wird diese Aufgabe gestartet. Marie berichtet Ihnen von Visionen, in denen Sie einen neuen Hafen im Norden der Insel gesehen hat, und bittet Sie nun, diese Visionen Wirklichkeit werden zu lassen.
Da Sie die von den anderen Inseln gelieferten Waren dringend benötigen, sollten Sie so schnell wie möglich ein neues Kontor in der Bucht im Norden errichten [Bild 4]. Zur schnelleren Abfertigung der Schiffe können Sie noch einen Landungssteg bauen, zwingend erforderlich ist das aber nicht. Sobald das Kontor steht, ist der Auftrag abgeschlossen, eine Belohnung erhalten Sie dafür jedoch nicht.

Nebenmission 13

Das Auge des Feindes

Dieser Auftrag wird gestartet, wenn Sie Lucius' zweite Angriffswelle zurückgeschlagen haben. Sie erfahren von Marie, dass die Bewohner der Stadt vermummte Gestalten gesehen haben wollen. Marie fürchtet nun, dass sich Spione des Kardinals in Edenreuth befinden, und bittet Sie, diese aufzuspüren. Insgesamt halten sich drei Spione in der Stadt auf, die Sie innerhalb von fünf Minuten aufspüren und in der Folgemission an Barnabas übergeben müssen. Die Männer des Kardinals sind dank der blau leuchtenden Umrandung allerdings leicht zu erkennen [Bild 5]. Klicken Sie sie einfach an, um sie festzunehmen. Sind alle drei in Ihrer Gewalt, ist der Auftrag abgeschlossen, eine Belohnung bekommen Sie allerdings nicht.

Nebenmission 14

In Barnabas' Pranken

Dieser Auftrag schließt direkt an „Das Auge des Feindes" an. Nachdem Marie nichts aus den gefangenen Männern des Kardinals herausbekommen konnte, bittet Barnabas Sie darum, sich ein wenig mit den Spionen „unterhalten" zu dürfen.
Haben Sie ihm Lucius' Schergen übergeben, meldet sich Barnabas schon kurz darauf zurück und berichtet Ihnen, dass der Kardinal orientalische Mineure angeheuert hat, um eine Bresche in die Stadtmauer von Edenreuth zu reißen. Damit ist der Auftrag erfüllt. Als Folge können Sie nun die Mineurstellung sehen, die sich im Osten Ihrer Stadt befindet [Bild 6].
Lassen Sie die Mineure gewähren, werden sie einen Teil der Stadtmauer zum Einsturz bringen. Um das zu verhindern, müssten Sie allerdings eins Ihrer Heerlager in die Nähe der Mineure verlegen. Das lohnt sich eigentlich nicht, denn die Mineure richten sonst keinen Schaden an, und wenn Sie sich an den hier beschriebenen Lösungsweg halten, werden die anderen Truppen des Kardinals nie bis zu Ihrer Stadt vorstoßen.

Nebenmission 15

Feine Privilegien

Um diesen Auftrag zu starten, müssen Sie das Große Markthaus anwählen, nachdem die ersten Truppen des Kardinals auf Ihrer Insel gelandet sind. Die Adligen von Edenreuth sind empört darüber, dass Sie sie in den Krieg hineingezogen haben, und verlangen, dass Sie ihre Versorgung sicherstellen.
Um die Aufgabe abzuschließen, müssen Sie die Bedürfnisse der Adligen so weit erfüllen, dass am Ende von Mission 6 noch mindestens 333 Adlige in der Stadt wohnen. Dazu sind ausreichende Mengen an Fisch, Gewürzen, Brot, Fleisch, Most, Bier, Leinenkutten, Lederwämsern und Büchern nötig.

1 *Die neuen Fischerhütten versorgen die Bevölkerung mit Fisch.*

2 *Errichten Sie hier statt der Mühle und dem Backhaus eine Klosterbrauerei.*

3 *Die Klostergärten versorgen die Brauereien mit Kräutern.*

4 *Die zusätzlichen Hanfplantagen sorgen für optimale Auslastung.*

Da Sie bei Gewürzen, Fleisch, Lederwämsern und Büchern entweder direkt mit den Waren beliefert werden oder nur noch die Endproduktion übernehmen, müssen Sie sich um diese Bedürfnisse kaum Gedanken machen, da Sie zu deren Erfüllung nicht viel tun können. Sorgen Sie lediglich dafür, dass immer eine Anlegestelle für Maries Schiffe vorhanden ist, damit die gelieferten Waren auch entladen werden können.

Um die Versorgung mit Fisch sicherzustellen, sollten Sie gleich zu Beginn von Mission 6 fünf Fischerhütten und ein Kleines Markthaus an der Bucht im Norden der Insel errichten [Bild 1]. Die Produktionsstätten für Brot sind von Beginn an ausreichend – Sie sollten sogar eine Mühle und ein Backhaus abreißen und durch eine Klosterbrauerei ersetzen, um die Bierproduktion in Gang zu bringen [Bild 2]. Außerdem benötigen Sie für die Herstellung des Gerstensaftes drei Klostergärten, die Sie am Markthaus bei der Raubritterburg bauen [Bild 3].

Platzieren Sie bei Ihren Webstuben im Süden zwei weitere Hanfplantagen, um genügend Leinenkutten zu fertigen [Bild 4]. Nach der ersten Angriffswelle des Kardinals errichten Sie dann beim Markthaus im Süden Ihrer Stadt zwei zusätzliche Hanfplantagen und eine Webstube [Bild 5], um die Produktion weiter zu steigern.

Die vorhandenen Mosthöfe genügen zu Beginn, nach der ersten Angriffswelle sollten Sie aber drei weitere Mosthöfe am Markthaus im Osten Ihrer Stadt bauen [Bild 6].

Damit sollte es bei der Versorgung zu keinen so schweren Engpässe kommen, dass Adlige aus der Stadt ziehen. Sind bei Abschluss von „In letzter Sekunde“ noch mindestens 333 Adlige in der Stadt, ist der Auftrag abgeschlossen. Eine Belohnung für Ihre Bemühungen erhalten Sie jedoch nicht mehr.

Nebenmission 16
Fischerhütten

Diese Nebenmission wird gestartet, wenn die Fischerhütten im Süden der Insel zerstört wurden und Sie noch nicht für Ersatz gesorgt haben. Marie bemerkt ganz richtig, dass Fischerhütten für die Versorgung Ihrer Bevölkerung zwingend erforderlich sind.

Wenn Sie sich am Lösungsweg für Mission 6 orientieren, werden Sie diese Aufgabe allerdings nie zu Gesicht bekommen, da Sie gleich zu Anfang fünf Fischerhütten im Norden errichten und somit die Ernährung der Bevölkerung sichergestellt ist.

Sollte der Auftrag doch gestartet werden, weil der Kardinal Ihre Fischerhütten zerstört hat und Sie keine weiteren gebaut haben, holen Sie dies schleunigst nach. Platzieren Sie an der Bucht im Norden der Insel ein Kleines Markthaus und fünf Fischerhütten [Bild 7]. Zum Abschluss der Aufgabe sind zwar nur drei Hütten nötig, um eine effiziente Versorgung zu gewährleisten, sollten es aber fünf sein. Für die Erfüllung des Auftrags erhalten Sie keine Belohnung.

Hinweis

Diese Nebenmission ist für die volle Punktzahl bei der Missionsbewertung nicht erforderlich. Wird der Auftrag gar nicht erst gestartet, taucht er auch nicht als „offen“ in der Übersicht der Bewertung auf. Hat er aber einmal begonnen, müssen Sie ihn auch erledigen, um auf die volle Punktzahl zu kommen.

5 *Da Leinenkutten auch für Proviant benötigt werden, müssen Sie die Produktion steigern.*

6 *Im Verlauf der Kampagnenmission werden weitere Mosthöfe benötigt.*

7 *Der Nachschub an Fisch ist mit diesen Fischerhütten gesichert.*

Nebenmission 17
Mosthöfe

Diese Nebenmission wird nur dann gestartet, wenn die Truppen des Kardinals die Mosthöfe im Süden von Edenreuth zerstören und Sie keine weiteren Mosthöfe besitzen. Um die Versorgung mit Most zu gewährleisten, fordert Marie Sie auf, neue Mosthöfe im Nordwesten der Insel zu errichten.
Halten Sie sich an den vorgegebenen Lösungsweg für Mission 6, wird dieser Nebenauftrag nicht gestartet, da Lucius' Männer nie so weit ins Landesinnere vordringen.
Sollte es doch passieren, bauen Sie am Markthaus im Nordwesten der Insel drei neue Mosthöfe [Bild 8], um den Auftrag abzuschließen. Eine Belohnung erhalten Sie dafür nicht.

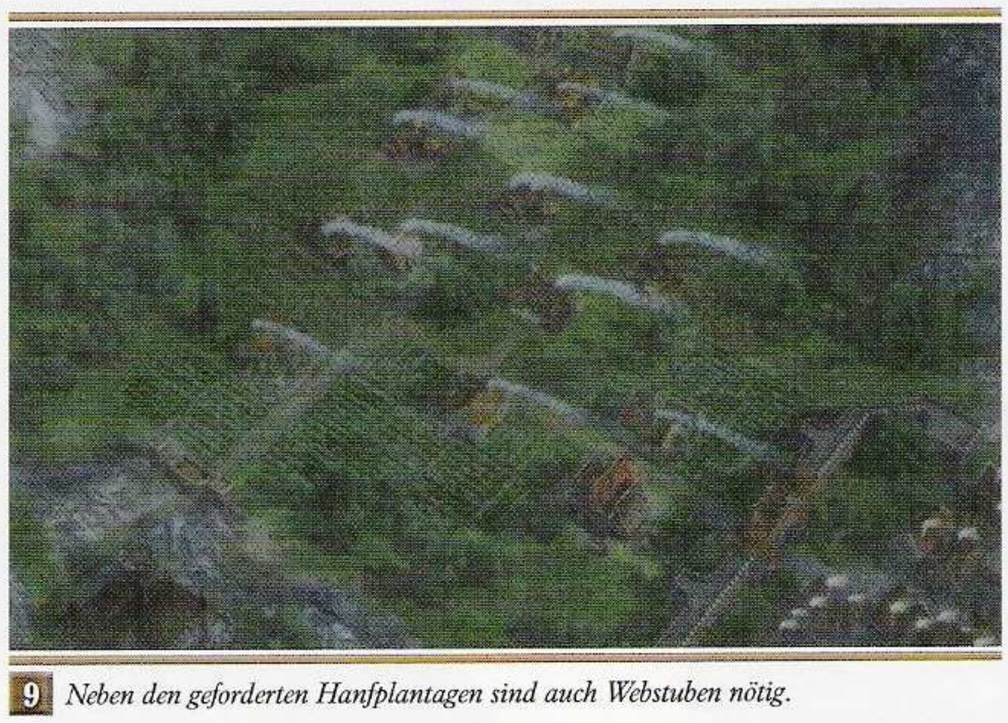
8 *Hier sind die Mosthöfe vor den Truppen des Kardinals sicher.*

Hinweis

Diese Nebenmission ist für die volle Punktzahl bei der Missionsbewertung nicht erforderlich. Wird der Auftrag gar nicht erst gestartet, taucht er auch nicht als „offen" in der Übersicht der Bewertung auf. Hat er aber einmal begonnen, müssen Sie ihn auch erledigen, um auf die volle Punktzahl zu kommen.

Nebenmission 18
Hanfplantagen

Dieser Nebenauftrag beginnt nur dann, wenn Lucius' Armee die Hanfplantagen im Süden der Insel vernichtet und Sie über keine weiteren Hanfplantagen verfügen. Marie möchte, dass Sie zur Sicherung des Nachschubs drei neue Hanfplantagen im Nordwesten der Insel bauen. Auch diese Aufgabe werden Sie, wenn Sie sich an den hier beschriebenen Lösungsweg für Mission 6 halten, nie zu sehen bekommen, da Ihre Truppen die Feinde am Strand aufhalten. Sollte es doch so weit kommen, dass Lucius die Hanfplantagen zerstören kann, errichten Sie 4 neue Hanfplantagen sowie zwei Webstuben am Markthaus bei der Raubritterburg [Bild 9]. Für den Abschluss des Auftrags wären zwar nur drei Hanfplantagen nötig; um den produzierten Hanf auch sinnvoll nutzen zu können, sind aber auch Webstuben erforderlich. Eine Belohnung für den Abschluss der Aufgabe bekommen Sie nicht.



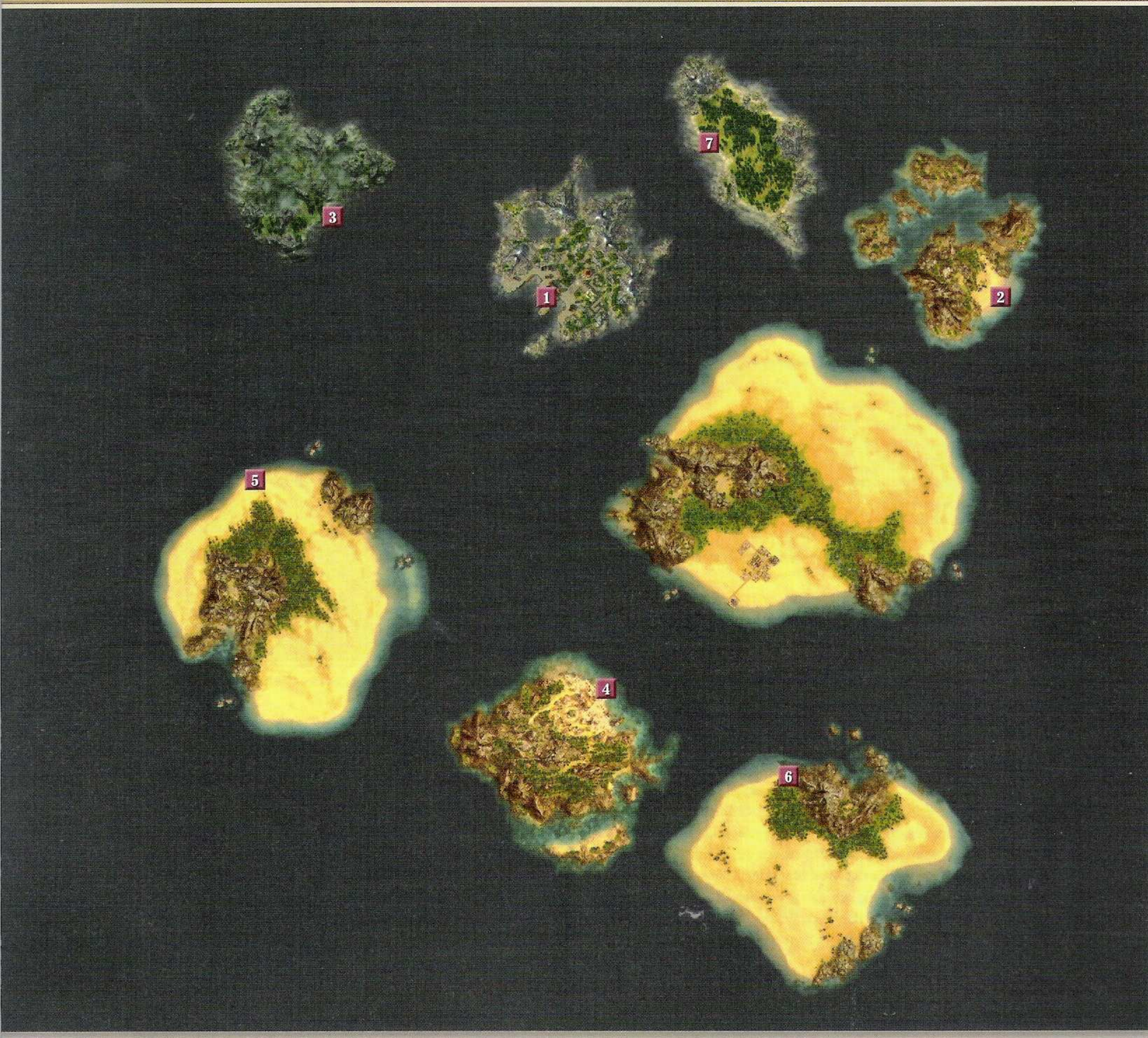
9 *Neben den geforderten Hanfplantagen sind auch Webstuben nötig.*

Hinweis

Diese Nebenmission ist für die volle Punktzahl bei der Missionsbewertung nicht erforderlich. Wird der Auftrag gar nicht erst gestartet, taucht er auch nicht als „offen" in der Übersicht der Bewertung auf. Hat er aber einmal begonnen, müssen Sie ihn auch erledigen, um auf die volle Punktzahl zu kommen.

Mission 7: Der Mann mit der Maske

In dieser Mission befreien Sie Lord Northburgh aus der Gefangenschaft, schicken Marie d'Artois Material zur Unterstützung im Kampf gegen den Kardinal und beschaffen die nötigen Zutaten für eine Essenz, die das Leben des Kaisers retten soll. Dabei errichten Sie eine florierende orientalische Siedlung, lassen Ihre Nomaden zu Gesandten aufsteigen und nehmen Kontakt zu zahlreichen neutralen Parteien auf.

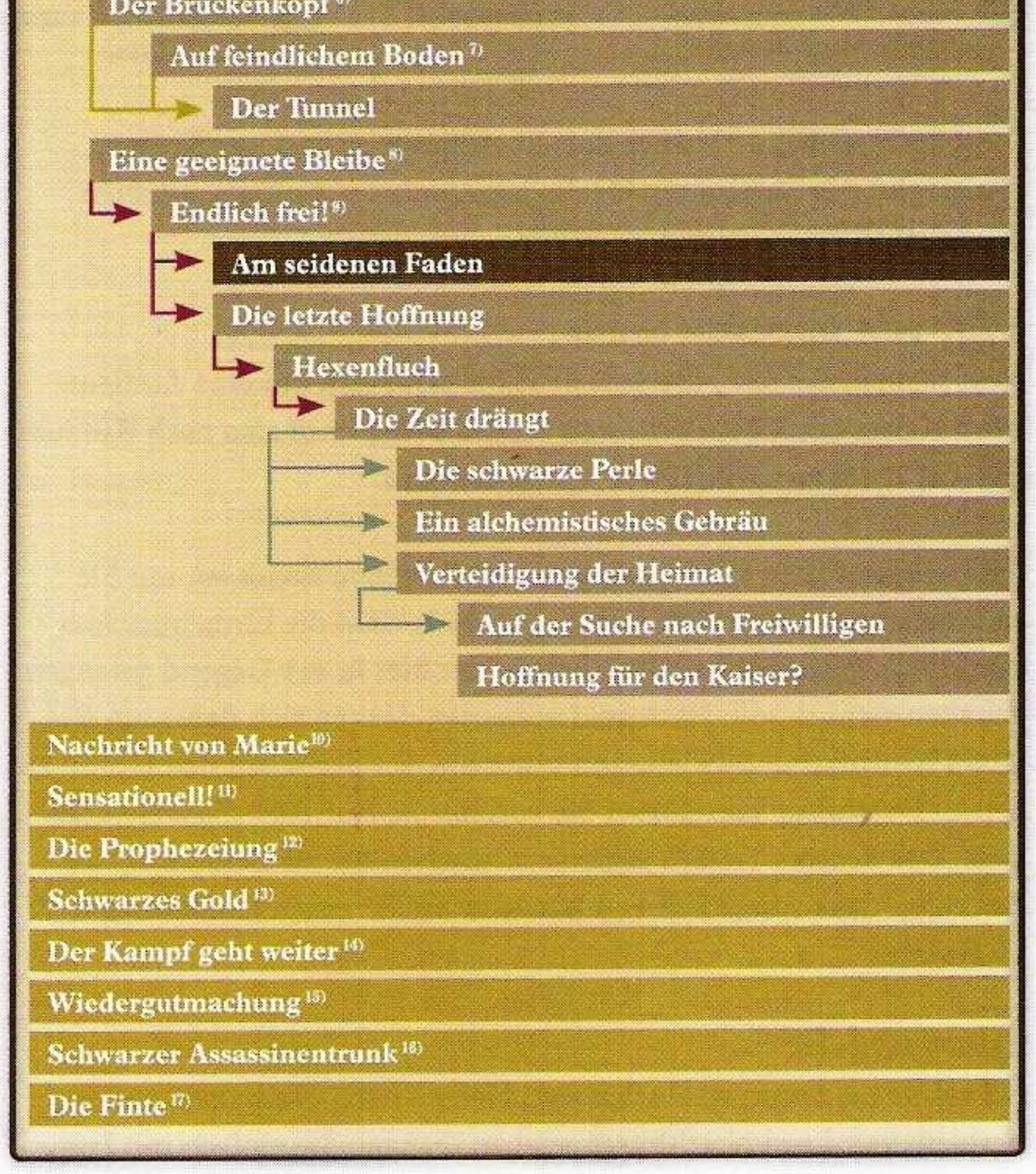


Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 7

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		40.000	30.000	20.000
Warenbestand	**Holz**	55t	40t	25t
	Werkzeug	55t	40t	25t
	Datteln	5t	5t	5t
Startgebäude	1 Orientalisches Kontor, 1 Basar, 1 Orientalisches Markthaus, 9 Nomadenhütten			
Schiffe	1 Flaggschiff			
Militärgebäude	Keine			
Weitere Spieler	Großwesir Al Zahir, Hildegard von Lewenstein, Hekata, Phillipe Lamour, Al Rashid, Izmir, Lord Richard Northburgh, Kaiser			
Abschluss durch	„Hoffnung für den Kaiser?“			

FLOWCHART MISSION 7



Nach der Einführung überträgt Ihnen Al Zahir die Verwaltung der kleinen Nomadensiedlung Diyah. Außerdem erhalten Sie von ihm die Aufträge „Hilfe von höchster Stelle“ und „Orientalischer Geschmack“.

Hinweis

Für viele der Aufträge aus Mission 7 erhalten Sie einen Goldbetrag als Belohnung. Wie hoch er ausfällt, hängt von verschiedenen Faktoren ab, er sollte sich aber zwischen 1300 und 2500 Goldmünzen bewegen.

Orientalischer Geschmack

Als Erstes sollten Sie sich um die Nahrungsversorgung Ihrer Stadt kümmern. Errichten Sie dazu vor dem Tal im Westen ein Orientalisches Markthaus und dann im Tal eine Dattelplantage [Bild 1]. Sobald die Plantage über vier Felder verfügt, ist die Aufgabe abgeschlossen; um maximale Effizienz zu erzielen, sollten Sie aber natürlich noch ein fünftes Feld anlegen. Danach reißen Sie das Markthaus im Osten

1 *Mit der Dattelplantage ist die Grundversorgung Ihrer Bevölkerung gewährleistet.*

1) *Missionsstart von Mission 7*
2) *Nach dem Start von „Der Tausch“, wenn 145 Nomaden in der Stadt leben*
3) *Nach dem Start von „Die Karte“, wenn 295 Nomaden in der Stadt leben*
4) *Nach dem Start von „Freiwillige vor!“, wenn 440 Nomaden in der Stadt leben*
5) *Nach dem Start von „Freiwillige vor!“, wenn 450 Nomaden in der Stadt leben*
6) *Nach „Die Befreiung“, falls weder Kontor noch Trutzburg auf der Insel der Assassinen vorhanden sind*
7) *Nach „Die Befreiung“, falls Kontor oder Trutzburg auf der Insel der Assassinen vorhanden ist*
8) *Nach „Der Tunnel“, falls kein Kontor auf der Insel der Assassinen vorhanden ist*
9) *Nach „Der Tunnel“, falls ein Kontor auf der Insel der Assassinen vorhanden ist, oder nach „Eine geeignete Bleibe“*
10) *Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen*
11) *Nach „Die Verschlüsselung“ Alchemistenturm anwählen*
12) *Nach „Spurensuche“ aber vor Abschluss von „Endlich frei!“ Alten Baum anwählen*
13) *Sobald Gesandte in der Stadt leben*
14) *Nach „Nachricht von Marie“ Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen*
15) *Nach „Der Tunnel“ bzw. „Eine geeignete Bleibe“ Assassinenfestung anwählen*
16) *Nach „Wiedergutmachung“ Assassinenfestung anwählen*
17) *Nach „Der Kampf geht weiter“ Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen*

1 *Dieses Markthaus können Sie getrost abreißen.*

2 *Izmir der Alchemist weiß nichts über Northburgh.*

3 *Al Rashid gibt vor, ebenfalls nichts von Northburgh zu wissen.*

4 *Hekatas Flaschenpost könnte bei der Suche nach Northburgh weiterhelfen.*

5 *Die Holzfäller sorgen für Nachschub an Baumaterial.*

6 *Mit den Nomadenhütten steigern Sie Ihre Steuereinnahmen und schalten weitere Gebäude frei.*

Ihrer Stadt ab [Bild 1], da es dort überflüssig ist und nur Kosten verursacht. Als Belohnung für die Erfüllung des Auftrags erhalten Sie einen Goldbetrag und 30 Ruhm.

Hilfe von höchster Stelle

Nun können Sie sich, wie von Al Zahir gefordert, um eine Audienz beim Kaiser bemühen. Schicken Sie Ihr Flaggschiff also nach Kurstatt 1, der Insel von Hildegard von Lewenstein.

Dort erklärt Ihnen Hildegard, dass der Kaiser zu krank ist, um Sie zu empfangen. Sie erzählt Ihnen aber auch, dass die Einheimischen von einem Fremden berichtet haben, der hier in der Gegend gefangen gehalten werden soll. Hildegard vermutet, dass es sich dabei um Richard Northburgh handelt, und bittet Sie, der Sache auf den Grund zu gehen. Daraufhin bekommen Sie von ihr die Aufträge „Spurensuche“ und „Des Kaisers Vetter“, außerdem erhalten Sie als Belohnung für den Abschluss von „Hilfe von höchster Stelle“ einen Goldbetrag und 30 Ruhm.

Spurensuche

Sie sollen bei Izmir, Al Rashid und Hekata nach Hinweisen auf den Verbleib von Lord Northburgh suchen. Fangen Sie einfach mit Izmir dem Alchemisten an. Sein Turm befindet sich auf Ihrer Insel – wählen Sie ihn an [Bild 2].

Izmir scheint leicht verwirrt und hat offenbar keine Ahnung, wo sich Northburgh befindet. Nun ist Al Rashid an der Reihe. Schicken Sie Ihr Schiff in den Nordosten, um die Insel ohne Wiederkehr 2 zu entdecken, die Heimat der Assassinen, und wählen Sie dann die Festung an [Bild 3]. Auch Al Rashid behauptet, Ihnen nicht weiterhelfen zu können.

Jetzt geht es zum Hexensumpf 3 im Nordwesten, in dem Hekata lebt. Haben Sie die Insel entdeckt, wählen Sie den Alten Baum an – Hekata erklärt Ihnen, dass Sie zwar nichts über Lord Northburgh weiß, bietet Ihnen aber eine Flaschenpost zum Tausch an, die die Hexen gefunden haben [Bild 4]. Damit ist die Aufgabe abgeschlossen, Sie erhalten als Belohnung einen Goldbetrag sowie 30 Ruhm, und von Hekata bekommen Sie den Auftrag „Der Tausch“.

Kümmern Sie sich jetzt aber erst einmal um den Ausbau Ihrer Siedlung. Schicken Sie Ihr Flaggschiff zu Al Zahirs Kontor auf Hambizan 4, kaufen Sie dort 40 Tonnen Werkzeug und bringen Sie das Material nach Diyah.

Errichten Sie dann bei Ihrem Markthaus zwei Holzfällerhütten [Bild 5] und erweitern Sie Ihre Siedlung um 10 Nomadenhütten [Bild 6]. Sobald 145 Nomaden in Ihrer Stadt leben, erhalten Sie von Al Zahir den Auftrag „Frische Ziegenmilch“.

Frische Ziegenmilch

Da nicht nur Hekata, sondern auch Ihre Nomaden nun nach Milch verlangen, ist es an der Zeit, Abhilfe zu schaffen. Errichten Sie zwei Ziegenfarmen bei Ihrem Markthaus, um mit der Milchproduktion zu beginnen [Bild 7].

Damit ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung einen Goldbetrag und 30 Ruhm. Al Zahir ist über Ihre Bemühungen so erfreut, dass Sie, kurz nachdem die Produktionsgebäude für Datteln und Milch vorhanden sind, von ihm außerdem ein Orientalisches Handelsschiff geschenkt bekommen.

Der Tausch

Da Ihre beiden Ziegenfarmen deutlich mehr Milch produzieren, als Ihre Bewohner verbrauchen, sollte es nicht allzu lange dauern, bis sich ein kleiner Vorrat in Ihrem Lager angesammelt hat. Warten Sie, bis sich 7 Tonnen Milch in Ihrem Kontor befinden, und verladen Sie dann 5 Tonnen auf Ihr Flaggschiff. Außerdem benötigen Sie noch 3 Tonnen Holz und 2 Tonnen Werkzeug.

7 *Zwei Ziegenfarmen sollten vorerst ausreichend sein.*

8 *Die Milch muss über das Kontor und den Feldweg zu den Hexen geliefert werden.*

9 *Die Plantage liefert das für die Karte nötige Indigo, in der Knüpferei werden später Teppiche hergestellt.*

10 *Errichten Sie ein westliches Kontor, da die Unterhaltskosten niedriger sind und der Einflussbereich größer ist als beim orientalischen Pendant.*

Schicken Sie das Schiff nun zum Hexensumpf, errichten Sie ein Kontor und verbinden Sie es mit dem Zugang zum Alten Baum [Bild 8]. Hekata verlangt daraufhin die Übergabe der Milch – stimmen Sie dem zu, um den Auftrag abzuschließen und neben der Flaschenpost einen Goldbetrag und 30 Ruhm zu erhalten. Außerdem bekommen Sie von Hildegard die Aufgabe „Die Verschlüsselung".

Die Verschlüsselung

Da die Nachricht aus der Flaschenpost verschlüsselt zu sein scheint, sollen Sie sie zu Izmir dem Alchemisten bringen. Verladen Sie den Brief also auf Ihr Flaggschiff und transportieren Sie ihn in Ihr Kontor auf Diyah. Nun müssen Sie nur noch den Alchemistenturm per Feldweg mit Ihrem Markthaus verbinden, dann bittet Izmir Sie um die Nachricht.

Haben Sie sie ihm übergeben, meldet er sich kurz darauf wieder und erklärt Ihnen, dass die Nachricht von Lord Northburgh stammt, der in der Assassinenfestung gefangen gehalten wird. Damit ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten einen Goldbetrag und 30 Ruhm. Außerdem bekommen Sie von Hildegard den Auftrag „Ein kühner Plan" und von Al Zahir „Die Karte".

Bevor Sie sich den weiteren Aufgaben widmen, ist es aber an der Zeit, Ihre Siedlung weiter auszubauen. Errichten Sie 10 weitere Nomadenhütten – leben insgesamt 295 Nomaden in Diyah, erhalten Sie von Al Zahir die Aufgabe „Edle Knüpfarbeit", die Sie vor den anderen beiden Aufträgen erledigen müssen.

Edle Knüpfarbeit

Um mit der Teppichproduktion beginnen zu können, müssen Sie den nächsten Rang am Hof des Sultans erreichen, „Gast der Beduinen". Schicken Sie also Ihr Flaggschiff zum Kontor von Hildegard, erwerben Sie dort eine „Fürstliche Lehnsurkunde" und bringen Sie sie zur Insel von Al Zahir. Erwerben Sie dort bei der Gelegenheit noch einmal 40 Tonnen Werkzeug.

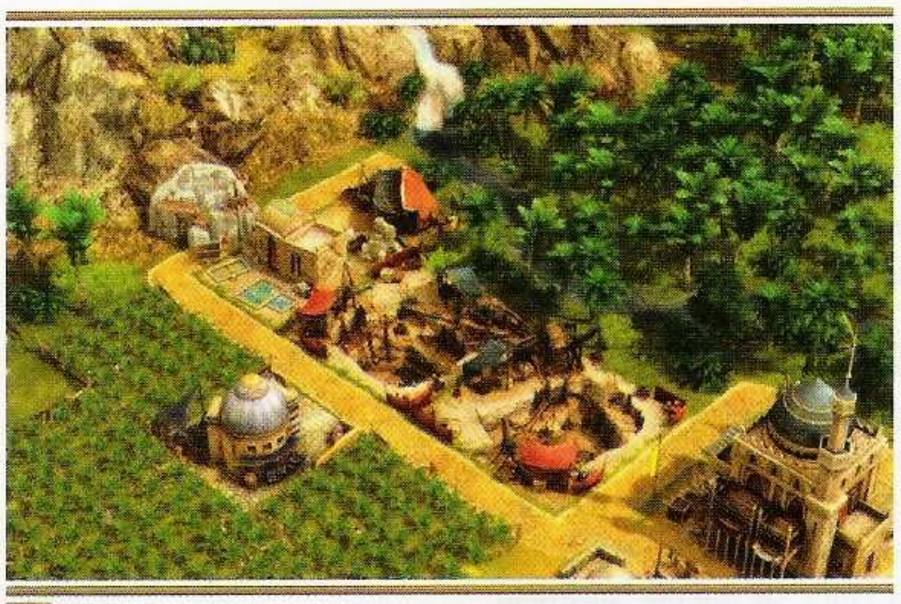
Danach geht es zurück nach Diyah, wo Sie als Erstes am Fluss ein weiteres Markthaus errichten. Dann folgen eine Indigoplantage sowie eine Teppichknüpferei, wobei Sie die Knüpferei vorerst stilllegen sollten [Bild 9].

Laden Sie dann 8 Tonnen Holz und 4 Tonnen Werkzeug auf Ihr Flaggschiff und schicken Sie es zum Skorpionenhort 5, der Wüsteninsel im Westen. Bauen Sie im Norden der Insel ein Kontor und im fruchtbaren Bereich eine Seidenplantage [Bild 10]. Damit ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung einen Goldbetrag und 60 Ruhm. Sie bekommen außerdem für den Bau der Indigo- und Seidenplantagen sowie der Teppichknüpferei je einmalig 10 Ruhm.

Die Karte

Senden Sie Ihr Flaggschiff nun zurück nach Diyah und lassen Sie es, sobald verfügbar, 6 Tonnen Indigo laden. Richten Sie außerdem für das Orientalische Handelsschiff eine Handelsroute ein, sodass es die in Ihrer neu gegründeten Siedlung produzierte Seide nach Diyah bringt. Dann nehmen Sie die Teppichknüpferei in Betrieb, um mit der Teppichproduktion zu beginnen.

Lassen Sie Ihr Flaggschiff danach zum Kontor von Al Zahir segeln und kaufen Sie bei ihm 5 Tonnen Papier, um den Auftrag abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 30 Ruhm.



1 *Aus Quarz und Ton fertigen Sie das für den Orient wichtige Mosaik.*

2 *Die Moschee befriedigt das Bedürfnis nach Glaube.*

3 *Die fertig ausgebaute Siedlung.*

4 *Ihre Mineure müssen zu diesem Turm vordringen.*

Ein kühner Plan

Schicken Sie Ihr Flaggschiff jetzt mit Indigo und Papier an Bord zur Insel der Assassinen, um die Karte anzufertigen. Ihr Schiff wird dazu kurz bei der Insel vor Anker gehen müssen. Haben Sie die Karte, bringen Sie sie zum Kontor von Hildegard, womit der Auftrag beendet ist. Als Belohnung bekommen Sie einen Goldbetrag, 30 Ruhm sowie eine „Fürstliche Lehnsurkunde", die Sie sogleich bei Al Zahir abliefern sollten. Vom Großwesir erhalten Sie außerdem den Auftrag „Freiwillige vor!".

Bevor Sie sich jedoch dieser Aufgabe zuwenden, müssen Sie zwei weitere Aufträge erfüllen, die Sie aber erst bekommen können, wenn Sie eine zusätzliche Nomadenhütte bauen. Leben 440 Nomaden in Diyah, erhalten Sie von Al Zahir die Mission „Orientalische Baukunst", bei 450 Nomaden dann noch „Im Namen Allahs".

Orientalische Baukunst

Um Ihre Nomaden überhaupt zu den für „Freiwillige vor!" nötigen Gesandten aufsteigen lassen zu können, brauchen Sie Mosaik. Das gäbe es zwar auch bei Al Zahir zu kaufen, günstiger ist es aber, selbst mit der Produktion zu beginnen. Errichten Sie beim Quarzvorkommen auf Diyah zunächst einen Quarzbruch, danach folgen eine Mosaikmacherei und zwei Tongruben [Bild 1]. Damit ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten einen Goldbetrag und 60 Ruhm. Außerdem bekommen Sie für den Bau des Quarzbruchs, der Mosaikmacherei und der ersten Tongrube einmalig je 10 Ruhm.

Im Namen Allahs

Neben Mosaik ist für den Aufstieg zu Gesandten auch noch eine Moschee notwendig. Da für den Bau des Gotteshauses 20 Tonnen Mosaik erforderlich sind, werden Sie einen Augenblick warten müssen, bis genug davon auf Lager ist. Nutzen Sie die Zeit und sperren Sie Ihren Bewohnern das Baumaterial, um die Nomadenhütten gezielt aufsteigen lassen zu können. Errichten Sie die Moschee dann möglichst zentral in Ihrer Siedlung [Bild 2]. Damit ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten 30 Ruhm.

Freiwillige vor!

Nutzen Sie nun einen Teil des bisher erworbenen Ruhms und kaufen Sie bei Al Zahir den „Großen Weidekorb", um die Produktivität Ihrer Dattelplantage zu steigern. Wenn Sie etwas ungeduldig sind, können Sie dabei auch gleich noch 40 Tonnen Mosaik erstehen, um damit sofort einen großen Teil Ihrer Nomadenhütten aufwerten zu können – ansonsten müssen dies nach und nach tun, da pro Hütte 4 Tonnen Mosaik nötig sind und Ihre Mosaikmacherei diesen Bedarf nicht so schnell decken kann. Das zusätzlich benötigte Holz produzieren Sie ja selbst, und bei Werkzeugmangel kann Ihnen Al Zahir weiterhelfen.

Für die Erfüllung des Auftrags brauchen Sie zwar nur 8 Gesandtenhäuser, Sie sollten aber aufgrund der höheren Steuereinnahmen alle aufstiegsbereiten Nomadenhütten aufwerten. Am Ende müssten Sie daher über 21 Gesandtenhäuser und 9 Nomadenhütten verfügen [Bild 3]. Sobald 120 Gesandte in Diyah leben, ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten einen Goldbetrag, 60 Ruhm sowie einen Trupp Mineure. Außerdem bekommen Sie von Al Zahir den Auftrag „Die Befreiung" sowie die Nebenmission „Schwarzes Gold".

Da ohne Kaffee keine zusätzlichen Gesandten in Ihre Häuser ziehen, ist es sinnvoll, sich nun erst um „Schwarzes Gold" zu kümmern und mit der Kaffeeproduktion zu beginnen. Näheres zur Erfüllung der Mission finden Sie im Abschnitt „Die Nebenmissionen".

Die Befreiung

Haben Sie Ihre Gesandten mit Kaffee versorgt, können Sie sich endlich der Rettung von Lord Northburgh widmen. Wählen Sie dazu Ihre Mineurstellung an, klicken Sie auf den „Bewegen"-Befehl und dann auf die Küste vor der Assassineninsel. Sobald Ihr Trupp am Ziel angekommen ist, haben Sie den Auftrag beendet und Sie erhalten neben 30 Ruhm noch eine neue Aufgabe. Welche das ist, hängt davon ab, ob Sie auf der Insel der Assassinen bereits ein Kontor errichtet haben. Besitzen Sie ein Gebäude, folgt „Auf feindlichem Boden", ansonsten bekommen Sie „Der Brückenkopf".

Auf feindlichem Boden & Der Brückenkopf

Diese beiden Missionen unterscheiden sich nur geringfügig. Haben Sie ein Kontor auf der Insel der Assassinen, können Sie die Mineure über den „Bewegen"-Befehl anlanden lassen. Ansonsten müssen Sie mit ihnen eine Trutzburg errichten und sie so an Land schicken. Haben die Mineure wieder festen Boden unter den Füßen, ist die jeweilige Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten 30 Ruhm und den Auftrag „Der Tunnel".

Tipp

Sie sollten bei der Anlandung auf der Insel der Assassinen darauf achten, eine Trutzburg und kein Kontor zu errichten, da Ihnen sonst der Auftrag „Eine geeignete Bleibe" sowie der Goldbetrag und die 30 Ruhm entgehen, die Sie als Belohnung für die Erfüllung erhalten.

Der Tunnel

Nun ist es an der Zeit, Richard aus seinem Gefängnis zu befreien. Wählen Sie dazu die Mineurstellung an und rechtsklicken Sie auf den mit dem Pfeil markierten Turm [Bild 4]. Beachten Sie, dass sich der Turm innerhalb der Reichweite der Stellung befinden muss – ist er das nicht, müssen Sie die Stellung zuvor mit dem „Bewegen"-Befehl näher an den Turm bringen.
Die Mineure arbeiten sich nun langsam zum Turm vor. Haben sie ihn erreicht, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten einen Goldbetrag und 30 Ruhm. Besitzen Sie bereits ein Kontor auf der Insel der Assassinen, landet Northburgh dort und es folgt die Mission „Endlich frei!". Ansonsten erhalten Sie die Aufgabe „Eine geeignete Bleibe".

Eine geeignete Bleibe

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie noch kein Kontor auf der Insel der Assassinen haben. Al Zahir merkt an, dass Sie den befreiten Northburgh nicht gleich wieder in eine bewachte Festung bringen sollten, und schlägt vor, die Trutzburg in ein Kontor umzuwandeln. Wählen Sie dazu die Trutzburg an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Trutzburg ausbauen". Damit ist die Aufgabe auch schon abgeschlossen und Sie erhalten neben einem Goldbetrag und 30 Ruhm auch noch den Auftrag „Endlich frei!".

Endlich frei!

Schicken Sie nun Ihr Flaggschiff zum Kontor auf der Insel der Assassinen und nehmen Sie Lord Northburgh an Bord. Während Sie auf die Ankunft Ihres Schiffs warten, können Sie Ihre Mineure mit dem „Bewegen"-Befehl wieder nach Diyah beordern.
Legen Sie keinen Wert darauf, alle Nebenmissionen zu erfüllen, können Sie das Kontor auf der Insel der Assassinen nach der Verladung von Northburgh abreißen. Ansonsten lassen Sie es stehen und verbinden es per Feldweg mit der Festung.

Senden Sie Ihr Flaggschiff dann nach Kurstatt, wo Northburgh von Hildegard von Lewenstein erleichtert empfangen wird. Damit sind „Endlich frei!" und „Des Kaisers Vetter" abgeschlossen und Sie erhalten einen Goldbetrag und 30 Ruhm.
Nachdem Northburgh dem Kaiser vom Mordkomplott des Kardinals berichtet hat, berät er sich mit Hildegard. Nach kurzer Zeit scheinen sie einen Ausweg gefunden zu haben und Sie bekommen die Aufträge „Die letzte Hoffnung" und „Am seidenen Faden".

Die letzte Hoffnung

Offenbar gibt es ein Heilmittel, die „Essenz des Lebens", dass das Leben des Kaisers retten könnte. Northburgh übergibt Ihnen einen Brief, in dem er Hekata um Hilfe bittet. Sie sollen der Hexe die Nachricht überbringen.
Lassen Sie Ihr Flaggschiff also den Brief in Ihr Kontor am Hexensumpf bringen. Hekata bittet Sie dann um die Übergabe der Botschaft – stimmen Sie dem zu, um den Auftrag abzuschließen und die Gold-Belohnung sowie die 30 Punkte Ruhm einzustreichen. Danach erhalten Sie die Aufgabe „Hexenfluch".

Hexenfluch

Hekata erklärt sich zwar bereit, die Essenz des Lebens für den Kaiser zu brauen, allerdings hat ein Händler die Rezeptur gestohlen. Die Hexe bittet Sie nun, das Schriftstück wiederzubeschaffen.

Der Händler befindet sich auf dem Schiff, das beim Eintreffen Ihres Flaggschiffs am Hexensumpf aufgebrochen ist [Bild 5]. Es folgt einer festen Route und nimmt durch den Fluch der Hexen ständig Schaden. Sie könnten also einfach warten, bis das Schiff zerstört wird, schneller geht es aber natürlich, wenn Sie es zusätzlich von Ihrem Flaggschiff angreifen lassen.
Ist das Schiff versenkt, treibt die Rezeptur im Wasser. Nehmen Sie sie per Rechtsklick an Bord und bringen Sie sie in Ihr Kontor am Hexensumpf. Nachdem Sie sie an Hekata übergeben haben, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung einen Goldbe-

5 *Der Händler versucht, sich mit der Rezeptur aus dem Staub zu machen.*

trag und 60 Ruhm. Außerdem folgen nun die Aufgaben „Die Zeit drängt“ und „Die schwarze Perle“ sowie, nach kurzer Verzögerung, „Ein alchemistisches Gebräu“, „Verteidigung der Heimat“ und „Auf der Suche nach Freiwilligen“.

Die schwarze Perle

Kümmern Sie sich zuerst um die Suche nach der schwarzen Perle, die Sie für die Essenz des Lebens benötigen. Al Zahir hat Ihnen von einer Turmruine erzählt, in der eine solche Perle zu finden sein soll – von diesen Ruinen gibt es drei Stück in der Inselwelt. Die gesuchte befindet sich auf Ihrer Seidenproduktionsinsel 5. Verlegen Sie Ihre Mineurstellung in die Nähe des Turmes und lassen Sie die Männer das Gebäude per Rechtsklick angreifen [Bild 1].

Ist die schwarze Perle gefunden, landet sie in Ihrem Kontor und der Auftrag ist abgeschlossen. Als Belohnung bekommen Sie einen Goldbetrag und 60 Ruhm.

Auf der Suche nach Freiwilligen

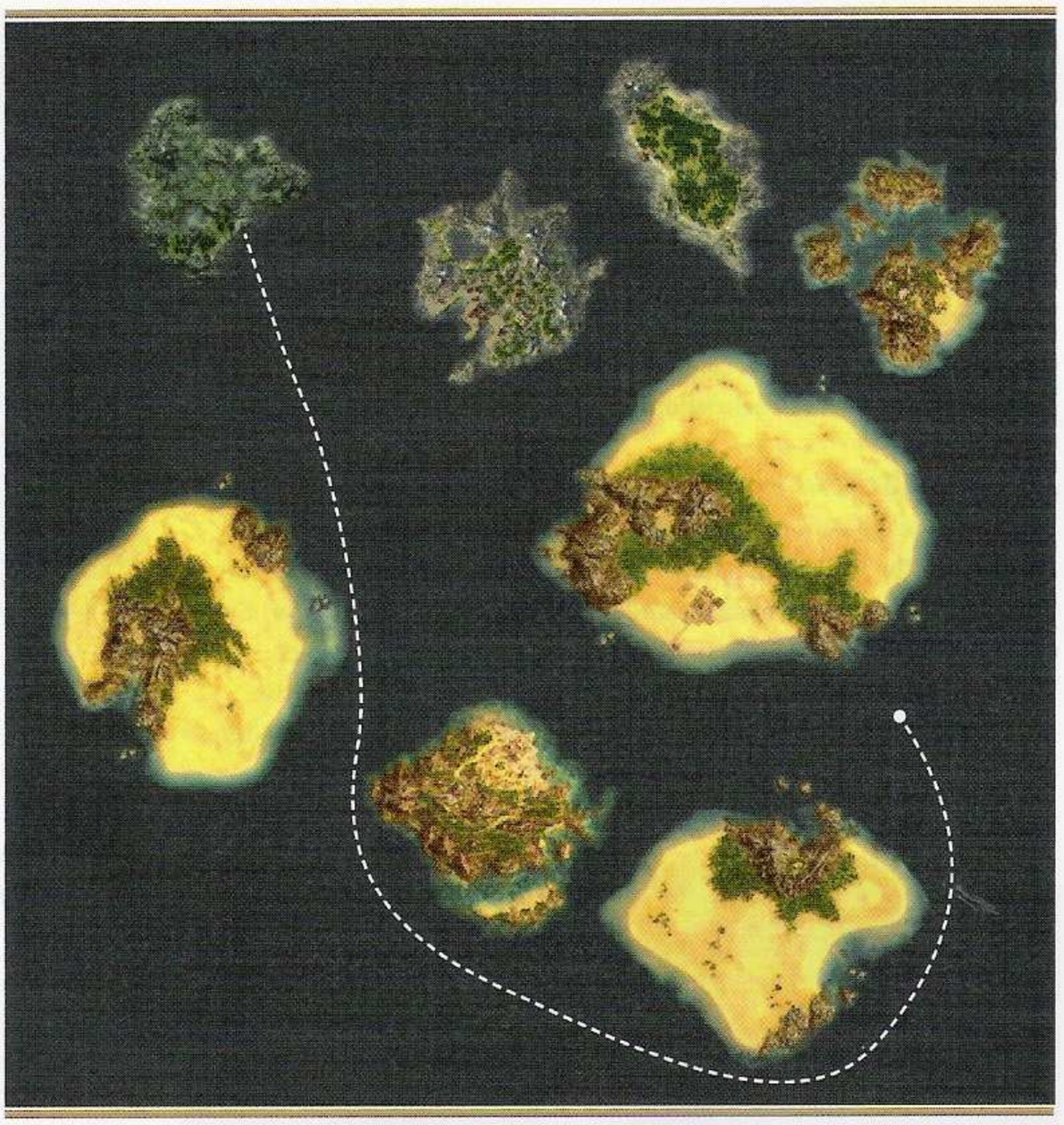
Zur Herstellung des Viersafts braucht Izmir neben Gold- und Eisenerz auch einen Silberbarren. Phillipe Lamour ist bereit, Ihnen einen solchen Barren zu überlassen, als Gegenleistung verlangt er aber eine Gruppe von Freiwilligen, die in der Schlacht gegen den Kardinal kämpfen sollen. Um genug Freiwillige zu finden, müssen Sie Ihre Siedlung so weit ausbauen, dass dort 500 Gesandte und 300 Nomaden leben.

Da Sie durch den letzten Ausbau und die Versorgung mit Kaffee bereits über mehr als 500 Gesandte verfügen, müssen Sie lediglich 11 zusätzliche Nomadenhütten errichten [Bild 2]. Vergewissern Sie sich aber zuvor, dass Sie Ihren Bewohnern das Baumaterial gesperrt haben, da sonst einige der Nomadenhütten aufsteigen werden und Sie weitere Hütten anlegen müssten.

Sobald die geforderte Anzahl an Gesandten und Nomaden in Diyah lebt, taucht eine Gruppe von Freiwilligen in Ihrem Kontor auf und der Auftrag ist abgeschlossen. Als Belohnung erhalten Sie einen Goldbetrag und 60 Ruhm.

Verteidigung der Heimat

Da Phillipes Schiff direkt vor Ihrer Insel liegt, bittet er direkt nach Eintreffen der Freiwilligen um deren Übergabe. Stimmen Sie dem zu,



ist auch dieser Auftrag beendet und Sie erhalten neben dem Silberbarren einen Goldbetrag und 60 Ruhm. Nun können Sie noch die aufstiegsbereiten Nomadenhütten aufwerten, um von den höheren Steuereinnahmen zu profitieren. Zur Versorgung der Bevölkerung werden Sie außerdem eine zweite Dattelplantage errichten müssen [Bild 3].

Ein alchemistisches Gebräu

Zur Herstellung des Viersafts braucht Izmir jetzt nur noch je 1 Tonne Gold- und Eisenerz – die bekommen Sie bei Northburgh am Kontor von Kurstatt. Haben Sie die Waren gekauft, bringen Sie sie in Ihr Kontor auf Diyah, dann wird der Alchemist Sie um die Übergabe des Materials bitten. Stimmen Sie dem zu, ist die Aufgabe beendet und Sie erhalten neben dem Viersaft noch einen Goldbetrag und 60 Ruhm.

Die Zeit drängt

Laden Sie nun den Viersaft und die schwarze Perle auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie beides in Ihr Kontor am Hexensumpf. Hekata bittet

1 *Lassen Sie Ihre Mineure die Turmruinen untergraben, um an die schwarze Perle zu kommen.*

2 *Durch den erneuten Ausbau finden sich genug Freiwillige für Phillipe.*

3 *Der gestiegene Verbrauch an Datteln macht eine zweite Plantage nötig.*

dann um die Übergabe der Ingredienzien – stimmen Sie zu, um den Auftrag abzuschließen. Neben der Essenz des Lebens, die in Ihrem Kontor landet, erhalten Sie einen Goldbetrag und 90 Ruhm als Belohnung. Außerdem bekommen Sie von Lord Northburgh die Aufgabe „Hoffnung für den Kaiser?".

Hoffnung für den Kaiser?

Da der Kaiser auf die Essenz des Lebens wartet, lassen Sie sie auf Ihr Flaggschiff bringen und schicken Sie es zum Kontor von Kurstatt. Dort bittet Lord Northburgh Sie, ihm das Heilmittel zu überlassen. Tun Sie das, sind „Hoffnung für den Kaiser?" und „Am seidenen Faden" abgeschlossen und Mission 7 der Kampagne ist beendet.

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Nachricht von Marie	Liefern Sie je 20 Tonnen Milch und Datteln an Phillipe Lamour.	Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen	Goldbetrag, 30 Ruhm, 20 Tonnen Seile, Phillipe bietet Hanf und Seile zum Verkauf an
Sensationell!	Liefern Sie je 10 Tonnen Gold- und Eisenerz an Izmir.	Nach „Die Verschlüsselung" Alchemistenturm anwählen	Goldbetrag, 60 Ruhm, Abakus der Gelehrten
Die Prophezeiung	Liefern Sie 20 Tonnen Quarz an Hekata.	Nach „Spurensuche" aber vor Abschluss von „Endlich frei!" Alten Baum anwählen	Goldbetrag, 60 Ruhm
Schwarzes Gold	Errichten Sie eine Rösterei und eine Kaffeeplantage mit mindestens 4 Feldern.	Sobald der erste Gesandte in Diyah lebt	Goldbetrag, 60 + 20 Ruhm
Der Kampf geht weiter	Liefern Sie je 20 Tonnen Teppiche und Kaffee an Phillipe Lamour.	Nach „Nachricht von Marie" Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen	Goldbetrag, 60 Ruhm, 20 Tonnen Kriegsmaschinen, Phillipe bietet Werkzeug und Kriegsmaschinen zum Verkauf an
Wiedergutmachung	Liefern Sie je 20 Tonnen Ton und Mosaik an Al Rashid.	Nach „Der Tunnel" bzw. „Eine geeignete Bleibe" Assassinenfestung anwählen	Goldbetrag, 60 Ruhm
Schwarzer Assassinentrunk	Liefern Sie je 20 Tonnen Milch und Kaffee an Al Rashid.	Nach „Wiedergutmachung" Assassinenfestung anwählen	Goldbetrag, 60 Ruhm
Die Finte	Liefern Sie 3 Orientalische Kriegsschiffe an Phillipe Lamour.	Nach „Der Kampf geht weiter" Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen	Goldbetrag, 60 Ruhm, 20 Tonnen Werkzeug

Nebenmission 1

Nachricht von Marie

Um diesen Auftrag zu starten, müssen Sie das Kontor oder Schiff von Phillipe Lamour anwählen. Dieser erzählt Ihnen, dass Marie d'Artois verbissen gegen den Kardinal kämpft und dringend Hilfe braucht. Er bittet Sie, Marie durch die Lieferung von je 20 Tonnen Milch und Datteln zu unterstützen.

Da Sie sowohl Datteln als auch Milch im Verlauf der Hauptmissionen produzieren müssen, warten Sie einfach nach Errichtung der Produktionsstätten, bis jeweils 25 Tonnen der Waren im Lager sind, und verladen Sie dann die geforderten 20 Tonnen auf Ihr Flaggschiff. Schicken Sie es danach zum Kontor von Hoffenberg **7**, der Insel von Phillipe, wo dieser um die Übergabe der Fracht bittet.

Stimmen Sie dem zu, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung einen Goldbetrag, 30 Ruhm und 20 Tonnen Seile. Außerdem baut Phillipe seine Siedlung aus [Bild 4] und bietet daraufhin neben Holz auch Hanf und Seile in seinem Kontor zum Verkauf an.

Nebenmission 2

Sensationell!

Um diese Aufgabe zu starten, müssen Sie nach Abschluss von „Die Verschlüsselung" den Alchemistenturm anwählen. Izmir erklärt Ihnen dann, dass er für seine Experimente je 10 Tonnen Gold- und Eisenerz benötigt, und bittet Sie, ihm diese Zutaten zu beschaffen. Schicken Sie also Ihr Flaggschiff nach Kurstatt, erwerben Sie die geforderten Waren und bringen Sie sie in Ihr Kontor auf Diyah. Izmir wird Sie nun bitten, ihm die Erze zu überlassen – tun Sie das, um die Aufgabe zu beenden. Als Belohnung erhalten Sie einen Goldbetrag, 60 Ruhm und den „Abakus der Gelehrten".

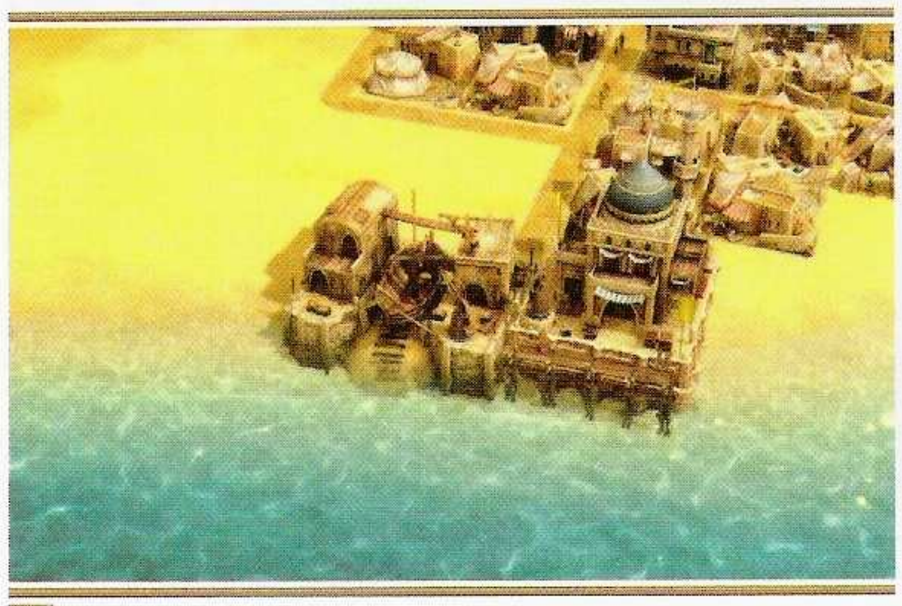
Wollen Sie die Nebenmission „Die Finte" erledigen, sollten Sie unbedingt auch „Sensationell!" abschließen, da der Abakus bei der anderen Nebenaufgabe äußerst nützlich ist.

4 *Durch den Ausbau seiner Siedlung erweitert sich Phillipes Warenangebot.*

1 *Errichten Sie Ihr Kontor hier, sparen Sie sich den Bau einer Noria.*

2 *Zur vollen Auslastung braucht die Rösterei zwei Plantagen.*

3 *Dank des weiteren Ausbaus hat Phillipe neue Waren im Angebot.*



4 *Ohne die Werft werden Sie keine Kriegsschiffe bauen können.*

Nebenmission 3

Die Prophezeiung

Dieser Auftrag wird gestartet, wenn Sie nach dem Abschluss von „Spurensuche", aber vor dem Ende von „Endlich frei!" den Alten Baum anwählen. Die Hexen wollen in einer Vision die Zukunft voraussehen, dazu benötigen sie aber eine Kristallkugel, für deren Herstellung sie 20 Tonnen Quarz brauchen. Hekata bittet Sie, den Quarz zum Hexensumpf zu bringen.
Um Quarz abzubauen, brauchen Sie einen Quarzbruch, für den der Rang „Verbündeter des Scheichs" nötig ist. Da Sie im Verlauf der Hauptmission „Orientalische Baukunst" ohnehin einen Quarzbruch errichten müssen, warten Sie mit der Erfüllung der Nebenmission einfach bis dahin.
Legen Sie nach dem Bau der Produktionsgebäude die Mosaikmacherei still (die Tongruben können Sie in Betrieb lassen, da Sie den Ton für eine andere Nebenmission brauchen werden). Befinden sich schließlich 20 Tonnen Quarz in Ihrem Lager, verladen Sie sie auf Ihr Flaggschiff. Nehmen Sie dann die Mosaikmacherei wieder in Betrieb und schicken Sie Ihr Schiff zum Hexensumpf, wo Sie den Quarz in Ihr Kontor bringen. Hekata wird nun um die Übergabe des Minerals bitten. Stimmen Sie dem zu, ist der Auftrag beendet und Sie erhalten einen Goldbetrag und 60 Ruhm als Belohnung. Außerdem gewährt Ihnen die Hexe einen kleinen Ausblick auf Mission 8 der Kampagne.

Nebenmission 4

Schwarzes Gold

Dieser Auftrag wird gestartet, sobald der erste Gesandte in Ihrer Siedlung lebt – das wird vermutlich im Verlauf der Mission „Freiwillige vor!" passieren. Al Zahir merkt an, dass sich mehr Gesandte in Ihrer Stadt niederlassen werden, wenn Sie sie mit Kaffee versorgen. Er fordert Sie daher auf, eine Rösterei und eine Kaffeeplantage auf einer geeigneten Insel zu errichten.
Bevor Sie sich daran machen können, müssen Sie aber erst den Rang „Privilegierter des Kalifen" erreichen. Kaufen Sie also am Kontor von Kurstatt eine dritte „Fürstliche Lehnsurkunde" und bringen Sie sie zur Insel des Großwesirs. Laden Sie nun in Diyah 12 Tonnen Holz, 20 Tonnen Werkzeug und 27 Tonnen Mosaik auf Ihr Flaggschiff – sollten Ihnen Werkzeug oder Mosaik fehlen, können Sie bei Al Zahir zusätzliches Baumaterial erwerben. Dann lassen Sie Ihr Schiff nach Monkey Island 6, der Insel im Südosten, segeln und errichten an der Küste im Norden ein Kontor [Bild 1], gefolgt von zwei Kaffeeplantagen und einer Rösterei [Bild 2].
Damit ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten einen Goldbetrag und 60 Ruhm. Außerdem bekommen Sie für den Bau der Rösterei und der ersten Kaffeeplantage einmalig je 10 Ruhm. Vergessen Sie nicht, Ihre bestehende Handelsroute zu erweitern, sodass Ihr Orientalisches Handelsschiff neben Seide auch Kaffee nach Diyah bringt.

Nebenmission 5

Der Kampf geht weiter

Nach dem Abschluss von „Nachricht von Marie" muss eine Weile vergehen, bevor Phillipe Lamour mit seinem Schiff zurückkehrt. Ist das passiert, können Sie diesen Auftrag starten, indem Sie sein Kontor oder Schiff anwählen. Phillipe berichtet Ihnen, dass der Kampf gegen Lucius weiter andauert und bittet Sie erneut um Unterstützung für Marie d'Artois. Dieses Mal möchte er, dass Sie ihm je 20 Tonnen Teppiche und Kaffee liefern.
Da Sie im Verlauf der Hauptmissionen sowohl Kaffee als auch Teppiche produzieren werden, warten Sie einfach, bis Sie eine ausreichende Menge der Waren auf Lager haben – je 25 Tonnen dürften genügen – und laden Sie dann je 20 Tonnen auf Ihr Flaggschiff. Bringen Sie das Material danach zum Kontor von Phillipe und übergeben Sie es ihm, um den Auftrag abzuschließen.

Als Belohnung erhalten Sie einen Goldbetrag, 60 Ruhm und 20 Tonnen Kriegsmaschinen. Darüber hinaus erweitert Phillipe seine Siedlung erneut [Bild 3] und kann Ihnen so zusätzlich Werkzeug und Kriegsmaschinen zum Kauf anbieten.
Da die Werkzeuge bei Phillipe deutlich günstiger sind als bei Al Zahir, lohnt es sich, diese Aufgabe so früh wie möglich abzuschließen.

Hinweis

Die Erfüllung dieser Nebenmission ist äußerst aufwändig und steht in keinerlei Verhältnis zu der Belohnung, die Sie dafür erhalten. Sie sollten sich nur daran versuchen, wenn Sie bei der Missionsbewertung die volle Punktzahl erreichen wollen.

Nebenmission 6

Wiedergutmachung

Haben Sie „Der Tunnel" bzw. „Eine geeignete Bleibe" abgeschlossen, können Sie diese Nebenmission starten, indem Sie die Assassinenfestung anwählen. Al Rashid erzählt Ihnen, dass die Assassinen Northburghs Fluchttunnel gefunden haben und nun zur Reparatur je 20 Tonnen Ton und Mosaik benötigen. Er fordert Sie auf, ihm die Waren als Wiedergutmachung für die von Ihnen angerichteten Schäden zu überlassen.
Da Sie zu diesem Zeitpunkt bereits über eine laufende Mosaikproduktion verfügen, müssen Sie nur warten, bis Sie genug Mosaik im Kontor haben. Legen Sie danach die Mosaikmacherei still, um auch Ton einzulagern. Haben Sie von beiden Waren 20 Tonnen, verladen Sie sie auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie sie in Ihr Kontor auf der Insel der Assassinen. Übergeben Sie das Baumaterial dann an Al Rashid, um den Auftrag abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie einen Goldbetrag und 60 Ruhm. Vergessen Sie nicht, nach Verladung der Waren die Mosaikmacherei wieder in Betrieb zu nehmen.

Nebenmission 7

Schwarzer Assassinentrunk

Haben Sie „Wiedergutmachung" erfüllt, können Sie diesen Auftrag starten, indem Sie erneut die Assassinenfestung anwählen. Al Rashid erklärt Ihnen, dass die Reparaturen gut vorangehen, aber dass seine Männer sehr erschöpft sind. Er bittet Sie, ihm je 20 Tonnen Kaffee und Milch zu liefern, damit seine Leute nicht während der Arbeit einschlafen.
Auch dieses Mal sind die erforderlichen Produktionsstätten bereits vorhanden, warten Sie also, bis Sie rund 25 Tonnen Milch und Kaffee im Kontor haben, um die Versorgung Ihrer Bevölkerung nicht zu gefährden, und verladen Sie dann je 20 Tonnen auf Ihr Flaggschiff. Bringen Sie die Waren danach in Ihr Kontor auf der Insel der Assassinen und übergeben Sie sie an Al Rashid. Damit ist die Aufgabe beendet und Sie erhalten als Belohnung einen Goldbetrag und 60 Ruhm.

Nebenmission 8

Die Finte

Um diesen Auftrag starten zu können, müssen Sie „Der Kampf geht weiter" abgeschlossen haben. Außerdem muss Phillipe Lamour von seiner zweiten Reise zu Marie d'Artois zurück sein. Wählen Sie Phillipes Kontor oder Schiff an, berichtet er Ihnen, dass der Kardinal Maries Werft zerstören konnte. Er bittet Sie, ihm drei Orientalische Kriegsschiffe zur Verfügung zu stellen, die Marie im Kampf unterstützen sollen. Um diese Schiffe bauen zu können, müssen Sie eine Orientalische Werft errichten, außerdem müssen mindestens 1740 Gesandte in Ihrer Siedlung leben und Sie müssen den Rang „Vertrauter des Sultans" erreicht haben. Das Leichteste dürfte die Werft sein – für sie brauchen Sie nur den Rang „Verbündeter des Scheichs", den Sie im Verlauf der Hauptmissionen ohnehin erreichen. Platzieren Sie die Werft einfach an der Küste von Diyah [Bild 4].
Um „Vertrauter des Sultans" zu werden, müssen Sie insgesamt 3850 Ansehen sammeln. Dazu sind 10 „Fürstliche Lehnsurkunden" nötig – neben den zweien, die Sie im Verlauf der Hauptmissionen kaufen bzw. als Belohnung erhalten, und der einen, die Sie für die anderen Nebenmissionen brauchen, sind also sieben weitere erforderlich.
Die neun zu erwerbenden Lehnsurkunden werden Sie 1350 Ruhm kosten – da Sie über die anderen Aufträge in Mission 7 maximal 1490 Ruhm sammeln können, dürfen Sie also höchstens 140 Ruhm anderweitig ausgeben.
Haben Sie in Kurstatt eine Lehnsurkunde gekauft, können Sie das Handelsmenü schließen und sofort wieder öffnen, um eine weitere anzuschaffen – so können Sie bis zu vier Lehnsurkunden auf einmal bei Al Zahir abliefern.
Der aufwändigste Teil dieser Mission ist jedoch der Ausbau Ihrer Stadt. Um sich die Sache etwas einfacher zu machen, sollten Sie unbedingt die Nebenmission „Sensationell!" erfüllen, denn der Abakus, den Sie als Belohnung erhalten, verleiht Ihren Nomaden für kurze Zeit zusätzliche Aufstiegsrechte.
Machen Sie sich zunächst an den Ausbau der Produktionsstätten. Errichten Sie auf Ihrer Seideninsel eine weitere Seidenplantage [Bild 5] – dafür sind 5 Tonnen Holz und 2 Tonnen Werkzeug nötig – und auf Ihrer Kaffeeinsel ein Markthaus, zwei Kaffeeplantagen und eine Rösterei [Bild 6] – dafür brauchen Sie 17 Tonnen Holz, 23 Tonnen Werkzeug und 27 Tonnen Mosaik.
Auf Diyah folgen ein Markthaus, zwei Ziegenfarmen, zwei Dattelplantagen, eine Indigoplantage und eine Teppichknüpferei [Bild 7].

5 *Um die nötigen Teppiche zu produzieren, brauchen Sie mehr Seide.*

6 *Auch Kaffee wird in größeren Mengen gebraucht.*

7 *Um 1740 Gesandte zu versorgen, ist ein massiver Ausbau der Produktion erforderlich.*

1 *Nach dem ersten Ausbau Ihrer Stadt müssen Sie eine Pause einlegen.*

2 *Im zweiten Ausbauschritt verdoppeln Sie fast die Zahl Ihrer Häuser.*

3 *Die voll ausgebaute Siedlung.*

4 *Die drei zusätzlichen Holzfällerhütten versorgen Sie mit dem nötigen Holz.*

Da für all die Gebäude sehr viel Baumaterial gebraucht wird, scheuen Sie sich nicht, bei Phillipe und Al Zahir Ihre Vorräte aufzustocken.

Nun folgt die Erweiterung Ihrer Stadt – und es wird etwas kompliziert. Errichten Sie zunächst Nomadenhütten, bis Sie insgesamt über 59 Wohnhäuser verfügen, und werten Sie die aufstiegsbereiten Häuser auf. Am Ende sollten Sie über 41 Gesandtenhäuser und 18 Nomadenhütten verfügen [Bild 1].

Jetzt müssen Sie warten, bis in sämtlichen Gesandtenhäusern die maximale Anzahl an Bewohnern lebt – insgesamt sollten es schließlich 1025 Gesandte sein. Der Grund für diesen ersten Schritt ist, dass ab 1040 Gesandten zu dem Bedürfnis nach Teppichen das Bedürfnis nach Perlenketten kommt. Da Sie in dieser Mission aber keine Möglichkeit haben, Perlenketten zu produzieren, bleibt die Zufriedenheit der Gesandten im gelben Bereich und es ziehen keine weiteren Gesandten in die aufgewerteten Häuser. Sämtliche Gesandtenhäuser, die Sie also nach diesem ersten Schritt bauen, werden maximal 16 Bewohner beherbergen.

Vergewissern Sie sich nun, dass Sie Ihren Bewohnern das Baumaterial gesperrt haben, und errichten Sie weitere 53 Nomadenhütten – dazu wird außerdem ein zweiter Basar nötig sein [Bild 2].

Sammeln Sie danach ausreichend Baumaterial, um 45 Nomadenhütten aufzuwerten, also je 45 Tonnen Holz und Werkzeug sowie 180 Tonnen Mosaik. Da das Mosaik nicht komplett in Ihr Kontor passen wird, lagern Sie einen Teil davon auf Ihr Flaggschiff aus. Sind sämtliche Nomadenhütten aufstiegsbereit, aktivieren Sie im Kontor den Abakus und werten Sie alle verfügbaren Häuser auf. Am Ende sollten Sie über 86 Gesandtenhäuser und 26 Nomadenhütten verfügen [Bild 3]. Damit hätten Sie dann auch die für die Kriegsschiffe erforderlichen 1740 Gesandten erreicht.

Jetzt können Sie sich an den eigentlichen Bau der Schiffe machen. Die dafür benötigten Seile und Kriegsmaschinen müssen Sie bei Phillipe Lamour kaufen, das Holz stellen Sie selbst her. Um die Holzproduktion etwas zu beschleunigen, sollten Sie auf Diyah ein weiteres Markthaus und drei Holzfällerhütten bauen [Bild 4].

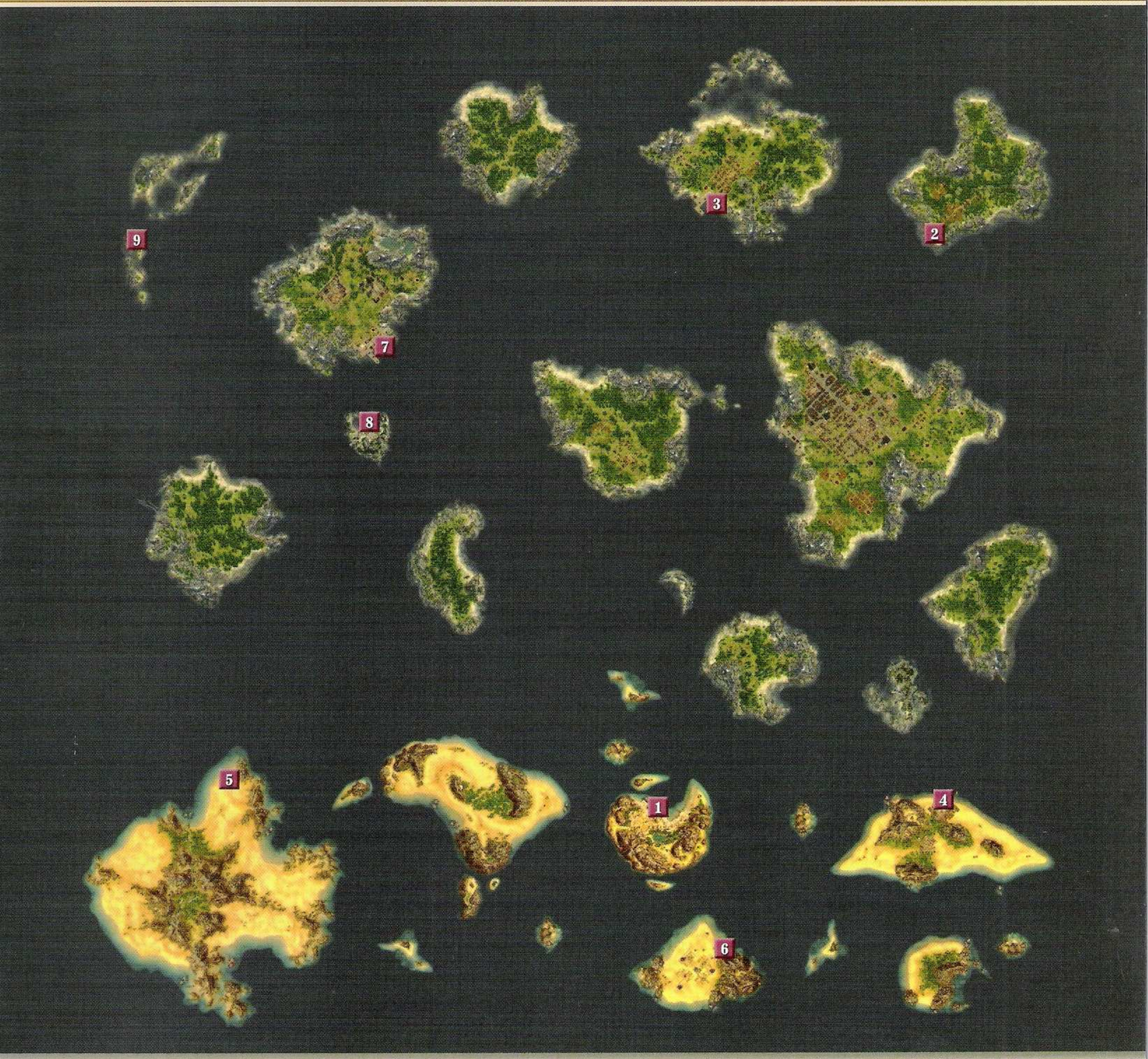
Haben Sie zwei der Kriegsschiffe fertig gestellt, stoßen Sie leider auf ein letztes Problem – Ihr Schiffslimit ist erreicht, sodass Sie das dritte Schiff nicht bauen können. Lagern Sie nun zusätzlich zu dem für das Kriegsschiff nötigen Material 30 Tonnen Holz und 20 Tonnen Seile in Diyah ein und vergewissern Sie sich, dass an Datteln, Milch, Teppichen und Kaffee mindestens je 40 Tonnen im Kontor sind. Versenken Sie dann Ihr Orientalisches Handelsschiff und bauen Sie das letzte Kriegsschiff.

Lassen Sie danach die Orientalischen Kriegsschiffe zusammen mit Ihrem Flaggschiff zum Kontor von Philippe Lamour segeln und übergeben Sie ihm die geforderten drei Schiffe. Damit ist der Auftrag erfüllt und Sie erhalten als Belohnung einen Goldbetrag, 60 Ruhm und 20 Tonnen Werkzeug.

Bauen Sie nach Abschluss der Aufgabe in Ihrer Werft eine Karavelle, die Sie nach Fertigstellung der inzwischen verwaisten Handelsroute zuweisen, sodass die Versorgung Ihrer Siedlung weiterhin gewährleistet ist.

Mission 8: Säulen der Gerechtigkeit

In dieser Mission legen Sie mit Hilfe von Lord Northburgh Lucius endgültig das Handwerk. Dabei errichten Sie einen Kaiserdom, verwalten eine große Stadt und mehrere Produktionsinseln und liefern sich am Ende der Mission eine gewaltige Seeschlacht mit dem Kardinal.

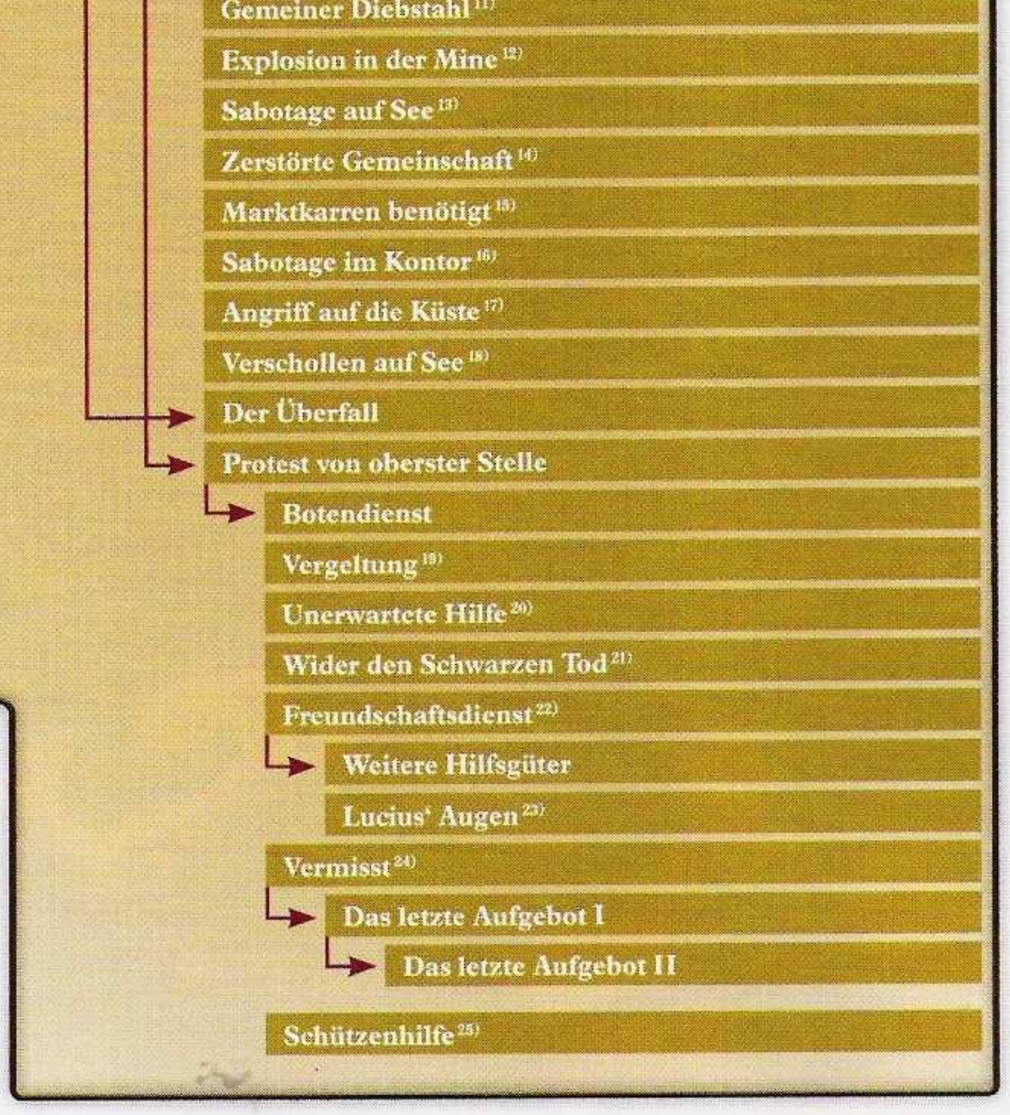


Lösungsweg für die Hauptmissionen

ÜBERSICHT MISSION 8

		Leicht	Mittel	Schwer
Startkapital		55.000	45.000	35.000
Warenbestand (Domstadt)	**Holz**	90t	70t	50t
	Werkzeug	90t	70t	50t
	Fisch	40t	40t	40t
	Most	40t	40t	40t
	Leinenkutten	50t	50t	50t
	Stein	90t	70t	50t
	Kohle	15t	15t	15t
	Brot	40t	40t	40t
	Gewürze	15t	15t	15t
Warenbestand (Gerstingen)	**Holz**	30t	30t	30t
	Werkzeug	30t	30t	30t
	Stein	30t	30t	30t
	Bier	30t	30t	30t
Warenbestand (Pfefferbach)	**Holz**	30t	30t	30t
	Werkzeug	30t	30t	30t
	Stein	30t	30t	30t
	Datteln	20t	20t	20t
	Gewürze	30t	30t	30t
Startgebäude	2 Große Kontore, 1 Orientalisches Kontor, 4 Marktplätze, 1 Basar, 3 Kleine Markthäuser, 8 Mittlere Markthäuser, 6 Große Markthäuser, 2 Orientalische Markthäuser, 52 Verfallene Bauernhäuser, 24 Bauernhäuser, 52 Bürgerhäuser, 41 Patrizierhäuser, 5 Nomadenhütten, 5 Schenken, 4 Kirchen, 2 Schuldtürme, 1 Kaiserdom (Fundament), 1 Kleine Noria, 4 Fischerhütten, 4 Mosthöfe, 4 Hanfplantagen, 2 Webstuben, 5 Weizenfarmen, 1 Mühle, 1 Backhaus, 3 Klostergärten, 3 Klosterbrauereien, 1 Dattelplantage, 3 Gewürzfarmen, 4 Holzfällerhütten, 1 Steinmetzhütte, 1 Eisenmine, 1 Köhlerhütte, 1 Eisenschmelze, 2 Werkzeugmachereien, 1 Kleine Werft, 1 Hafenmeisterei, 5 Kleine Lagerhäuser, 1 Reparaturkran, 2 Landungsstege, 1 Große Statue			
Schiffe	1 Flaggschiff, 1 Kleines Handelsschiff (nur auf „Leicht“)			
Militärgebäude	Keine			
Bauzeit von Kardinal Lucius' Dom	**Bauphase 1**	90min	60min	40min
	Bauphase 2	90min	60min	60min
	Bauphase 3	90min	60min	60min
Weitere Spieler	Kardinal Lucius, Marie d'Artois, Großwesir Al Zahir, Lord Richard Northburgh, Kaiser, Karim, Ibn al Hakim			
Abschluss durch	„Späte Gerechtigkeit“			

FLOWCHART MISSION 8



[1] Missionsstart von Mission 8
[2] 1. Dombauabschnitt ist zu 67% fertiggestellt
[3] 10 Minuten nach Missionsstart von Mission 8
[4] 1. Dombauabschnitt ist zu 40% fertiggestellt
[5] 2. Dombauabschnitt ist zu 33% fertiggestellt
[6] 2. Dombauabschnitt ist zu 67% fertiggestellt
[7] 3. Dombauabschnitt ist zu 20% fertiggestellt,
[8] 3. Dombauabschnitt ist zu 40% fertiggestellt
[9] 3. Dombauabschnitt ist zu 60% fertiggestellt
[10] 3. Dombauabschnitt ist zu 80% fertiggestellt
[11] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 1“
[12] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 2“
[13] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 3“
[14] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 4“
[15] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 5“
[16] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 6“
[17] Nur bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 7“
[18] Nach Missionsstart von Mission 8 Al Zahirs Kontor anwählen
[19] Nach Lucius' Angriff auf Al Zahirs Schiffe
[20] Kurz nach dem ersten Versuch, „Botendienst“ zu beenden
[21] Kurz nach der Vergiftung der Bevölkerung von Domstadt
[22] Nach Missionsstart von Mission 8 Maries Kontor anwählen
[23] Beim Versuch „Weitere Hilfsgüter“ abzuschließen
[24] 12 Minuten nach „Wettlauf gegen die Zeit I“
[25] Nach Lucius' Angriff auf Maries Schiffe

Hinweis

Viele der Nebenmissionen fügen sich nahtlos in die Hauptmissionen ein, einige sind auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sogar zwingend erforderlich, wenn Sie erfolgreich sein wollen. Folgen Sie dem Lösungsweg für die Hauptmissionen, werden Sie fast alle Nebenmissionen automatisch erledigen – gelegentlich wird allerdings auch nur darauf verwiesen, dass jetzt eine bestimmte Nebenmission zu erfüllen ist. In diesem Fall finden Sie alle nötigen Details zu den einzelnen Aufgaben im Abschnitt „Die Nebenmissionen". Dort sind auch sämtliche Belohnungen für die Aufträge aufgeführt.

1 *Mit dem Marktplatz können Sie die meisten verfallenen Häuser retten.*

2 *Diese beiden Ruinen können Sie aber abreißen ...*

3 *... ebenso wie diese neun.*

4 *Werten Sie das Markthaus auf, um die sechs Fischerhütten effektiv betreiben zu können.*

Wettlauf gegen die Zeit I

Nach der Einleitung erhalten Sie von Lord Northburgh die Aufträge „Aufbauwettstreit" und „Wettlauf gegen die Zeit I" sowie die Nebenmission „Nachschubprobleme". Außerdem wird ein Countdown gestartet, der Ihnen anzeigt, wie lange Kardinal Lucius noch bis zum Abschluss des aktuellen Bauabschnitts seines Doms benötigt.

Sie sollten aber, noch während Ihnen Northburgh den Inhalt der Aufträge erläutert, einen Ihrer Marktplätze anwählen und den Bewohnern das Baumaterial sperren. Danach setzen Sie bei allen Zivilisationsstufen die Steuern in den hellgrünen Bereich. Errichten Sie dann auf der freien Fläche südwestlich des Kaiserdoms einen Marktplatz [Bild 1], um die verfallenen Bauernhäuser wieder bewohnbar zu machen. Einige Ruinen liegen allerdings außerhalb des Einflussbereichs des neuen Marktplatzes [Bild 2 und 3] – diese können Sie abreißen.

Kümmern Sie sich nun um den Nebenauftrag „Nachschubprobleme", um die Produktion der Baumaterialien wieder in Gang zu bringen. Daraufhin erhalten Sie von Northburgh die Aufgabe „Werkzeug benötigt". Haben Sie die „Nachschubprobleme" behoben, wählen Sie das Kontor von Al Alin **1** an, der Insel von Großwesir Al Zahir, um die Nebenmission „Verschollen auf See" zu starten, und schicken Sie Ihr Flaggschiff zur Rettung der Schiffbrüchigen los. Da Ihr Schiff eine Weile unterwegs sein wird, können Sie sich nebenher dem Aufbau Ihrer Stadt widmen. Achten Sie aber weiterhin auf Ihr Schiff, damit Sie die Nebenaufgabe zügig erledigen.

Errichten Sie jeweils bei den bestehenden Produktionsstätten zwei Fischerhütten [Bild 4], zwei Weizenfarmen, eine Mühle,

1 *Ohne eine zweite Produktionskette wird Brot schnell knapp.*

2 *Mit sechs Mosthöfen sind Sie für den Rest der Mission ausreichend versorgt.*

3 *Mit den zusätzlichen Holzfällerhütten decken Sie Ihren anfänglich immensen Holzbedarf.*

4 *Nutzen Sie die Rohstoffe auf Gerstingen zur Werkzeugproduktion.*

ein Backhaus [Bild 1], zwei Mosthöfe [Bild 2], zwei Hanfplantagen und eine Webstube. Werten Sie außerdem das Markthaus bei den Fischerhütten auf. Damit ist die Versorgung Ihrer Bevölkerung vorerst gesichert.

Tipp

Machen Sie in der Aufbauphase der Mission ausgiebig Gebrauch von der Verlangsamen-Funktion (standardmäßig die „-"-Taste des Ziffernblocks). So sparen Sie wertvolle Zeit, die Ihnen sonst möglicherweise beim Bau des Kaiserdoms fehlen könnte.

Bauen Sie dann auf Gerstingen 2 beim Eisenvorkommen im Osten ein Markthaus, das Sie sogleich aufwerten, sowie zwei Holzfällerhütten. Danach folgen im Osten von Domstadt 3 weitere Holzfällerhütten [Bild 3].

Inzwischen dürfte Ihr Flaggschiff die drei Schiffbrüchigen bei Al Zahir abgeliefert haben. Schicken Sie es dann zurück nach Domstadt und laden Sie dort die „Orientalischen Bauarbeiter" aus. Während es unterwegs ist, bauen Sie Gerstingen weiter aus. Sind dort 41 Tonnen Holz

5 *Auch das Eisenvorkommen am Hafen muss genutzt werden.*

auf Lager, errichten Sie beim neuen Markthaus eine Eisenmine, eine Köhlerhütte, eine Eisenschmelze und zwei Werkzeugmachereien [Bild 4]. Erweitern Sie danach die bestehende Handelsroute, sodass Holz und Werkzeug von Gerstingen nach Domstadt gebracht werden. Dann folgt am Hafen von Domstadt eine weitere Werkzeug-Produktionskette [Bild 5]. Zuvor müssen Sie allerdings für ausreichend Platz sorgen, indem Sie die Große Statue und die Straße zwischen Markthaus und Kontor entfernen [Bild 6]. Sobald die Werkzeugmachereien zu mindestens 50% ausgelastet sind, ist auch die Nebenaufgabe „Werkzeug benötigt" abgeschlossen.

Entwickler-Tipp
Marcel Rebenstorf,
Level Designer

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad kann es mehr oder weniger notwendig sein, die von Marie und Al Zahir ausgeschriebenen Nebenmissionen zu erledigen. Während die Kampagnenmission auf leichtem Schwierigkeitsgrad noch problemlos abgeschlossen werden kann, ohne eine der Nebenmissionen zu erledigen, wird dies auf mittlerem Schwierigkeitsgrad schon deutlich schwerer und ist im schwierigsten Modus aufgrund des Zeitdrucks gar nicht mehr möglich. Die Erledigung dieser Aufgaben lohnt sich aber in jedem Fall – als Belohnung winken immerhin wertvolle Items und Waren, die den Bau des Kaiserdoms deutlich schneller vorantreiben. Ein entscheidender Vorteil, um letztendlich über Lucius triumphieren zu können.

Da der Bau des Kaiserdoms viele unterschiedliche Waren verschlingt, sollte man rechtzeitig an den Nachschub denken. Es spricht nichts dagegen, die entsprechenden Produktionsketten schon vor Erreichen der jeweiligen Stufe zu errichten. Eine stetige Versorgung mit Werkzeug ist in jeder der Baustufen notwendig, während Holz, Steine und Glas stufenspezifisch erforderlich werden. Je fünf der Baumaterial produzierenden Endbetriebe reichen aus, um einen kontinuierlichen Warenfluss zu erhalten.

Um den Geldbeutel zu schonen, sollten Produktionsbetriebe anschließend wieder abgerissen werden, sofern sie nicht mehr benötigt werden.

In der dritten Bauphase wird Lucius – falls er zuvor von seiner Produktionsinsel Abbad Jalamid vertrieben wurde – die Bewohner von Domstadt mit einer heimtückischen Krankheit infizieren. Spätestens dann wird ein voller Geldbeutel von unschätzbarem Vorteil sein – die kranke Bevölkerung wird nicht mehr ausreichend Steuern zahlen können, um die laufenden Kosten aller Gebäude und Schiffe zu tragen, die Bilanz geht stark ins Minus.

Jetzt gilt es, schnellstmöglich Karims Angebot wahrzunehmen: eine Lieferung von 10 Tonnen Eisenerz gegen ein Heilmittel, das die eigene Bevölkerung wieder auf die Beine bringt und damit auch die Bilanz wieder ausgleicht.

Es empfiehlt sich, trotz aller Hektik auf diesen Fall vorbereitet zu sein, um größere Geldverluste zu vermeiden und am Ende nicht im Schuldturm zu landen.

Die finale Seeschlacht gegen Lucius erfordert ein großes Aufgebot an Kriegsschiffen. Glücklicherweise erreicht der Kaiser rechtzeitig die Spielwelt, um dem Spieler hierbei unter die Arme zu greifen. Durch ihn erhält man fünf Kleine und vier Große Kriegsschiffe. Wer rechtzeitig alle Nebenmissionen von Marie erledigt hat, ist auch hier wieder im Vorteil, denn als Belohnung für die Aufgaben „Das letzte Aufgebot I & II" winken fünf weitere Kleine Kriegsschiffe. Und nicht zuletzt steht auch noch das Flaggschiff zur Verfügung, das immerhin leicht bewaffnet daherkommt.

Lucius' Angriffe beschränken sich glücklicherweise auf die Schiffe in der Welt. Neben den eigenen Schiffen sollte aber auch stets ein Auge auf jene von Al Zahir und Marie d'Artois geworfen werden, da Lucius in seiner Wut auch deren Schiffe nicht verschonen wird.

Wer rechtzeitig einige seiner Schiffe an taktisch klugen Positionen (im Norden vor Engelsbach und im Süden vor Al Alin) postiert, kann Lucius' Angriffe aber mühelos vereiteln.

6 *Die Straße und die Statue müssen den neuen Produktionsstätten weichen.*

Prüfen Sie nun, ob die maximale Zahl an Patriziern und Bürgern in Ihrer Stadt leben – es sollten 780 Bürger und 1025 Patrizier sein. Sind diese Zahlen erreicht, verschieben Sie die Steuerschraube in den gelben Bereich. Bei den Bauern dürfte es aufgrund der verfallenen Häuser, die erst nach und nach wieder bezogen werden, noch eine Weile dauern, bis die maximale Einwohnerzahl von 520 erreicht ist. Dann aber sollten Sie auch bei ihnen die Steuern auf „gelb" stellen.

Rund 10 Minuten nach dem Start von Mission 8 erhalten Sie von Lord Northburgh die Nebenaufgabe „Die Rückkehr des Adels", um die Sie sich aber erst sehr viel später kümmern werden.

Jetzt können Sie endlich die Dombaustelle in Betrieb nehmen – für den bisherigen Aufbau Ihrer Stadt sollten Sie nicht mehr als 10 bis 15 Minuten gebraucht haben. Hat es etwas länger gedauert, ist das nicht so wild, der Dombau sollte aber spätestens beginnen, wenn vom Countdown noch 22 Minuten übrig sind.

Dank der neu gebauten Holzfäller und Werkzeugmacher dürfte es auf der Baustelle zu keinen Engpässen kommen, sodass Sie sich anderen Dingen zuwenden können. Wählen Sie das Kontor von Engelsbach 3 an, der Insel von Marie d'Artois, um die Nebenmission „Freundschaftsdienst" zu starten. Das von Marie verlangte Holz sollten Sie trotz des hohen Verbrauchs auf der Dombaustelle rasch beisammen haben – passen Sie aber auf, nicht die letzten Vorräte aus dem Kontor zu nehmen, damit für den Dombau immer ausreichend Material vorhanden ist. Sollte Werkzeug bei Ihnen knapp sein, können Sie die für den Auftrag nötigen 15 Tonnen auch bei Al Zahir kaufen.

Haben Sie Holz und Werkzeug auf Ihr Flaggschiff geladen, schicken Sie es zu Maries Kontor. Während es unterwegs ist, errichten Sie bei Ihrer Leinenproduktion auf Domstadt zwei weitere Hanfplantagen

1 *Die vierte Webstube liefert weitere Leinenkutten.*

2 *Mit der vierten Gewürzfarm sind Sie bis zum Ende der Mission ausreichend versorgt.*

3 *Um das für die Buchproduktion nötige Indigo anbauen zu können, brauchen Sie weitere Nomaden.*

4 *Ihre Stadt nach dem ersten Ausbauschritt.*

und eine Webstube [Bild 1]. Auf Pfefferbach 4 bauen Sie eine vierte Gewürzfarm [Bild 2] und 15 Nomadenhütten [Bild 3].

Geben Sie dann in Domstadt Leinenkutten, Lederwämser, Brot und Fisch zum passiven Handel frei, wobei Sie als gewünschte Warenmenge 75 Tonnen festlegen sollten. Sie produzieren derzeit zwar noch keine Lederwämser, so müssen Sie sich aber später nicht mehr darum kümmern, sie zum Handel freizugeben. Inzwischen sollte Ihr Flaggschiff bei Marie angekommen sein. Übergeben Sie ihr die Waren und schließen Sie die Nebenaufgabe ab. Von nun an wird Marie Sie regelmäßig mit Werkzeug beliefern, was alle weiteren Bauvorhaben auf Domstadt deutlich erleichtert.

Im Anschluss erhalten Sie von Marie die Nebenmission „Weitere Hilfsgüter". Dieses Mal verlangt sie 20 Tonnen Fisch und 40 Tonnen Leinenkutten. Sie sollten von beiden Waren ausreichende Mengen auf Lager haben – falls nicht, warten Sie einfach kurz, denn Ihre Betriebe stellen mehr her, als Ihre Bevölkerung verbraucht. Laden Sie die Hilfsgüter auf Ihr Flaggschiff und schicken Sie es erneut zu Maries Kontor.

Unterdessen sollte der Dombau so weit vorangeschritten sein, dass die erste der sieben Nebenmissionen „Spione gesichtet" gestartet wird. Kümmern Sie sich umgehend um die Handlanger der Kardinals, da diese sonst Ihre gesamten Holzvorräte stehlen werden.

Sind die Spione dingfest gemacht, können Sie sich langsam an die Aufwertung Ihrer Wohnhäuser machen. Setzen Sie dazu die Steuerschraube in den dunkelgrünen Bereich und lassen Sie nach und nach die Häuser aufsteigen. Da dafür neben Stein auch Holz und Werkzeug nötig sind, müssen Sie ständig Ihre Vorräte im Auge behalten, denn es sollte immer ausreichend Baumaterial für den Dom zur Verfügung stehen. Der Ausbau wird sich also etwas hinziehen und sollte am besten nebenher erledigt werden. Erweitern Sie Ihre Stadt so lange, bis Sie über 32 Bauernhäuser, 65 Bürgerhäuser und 61 Patrizierhäuser verfügen [Bild 4].

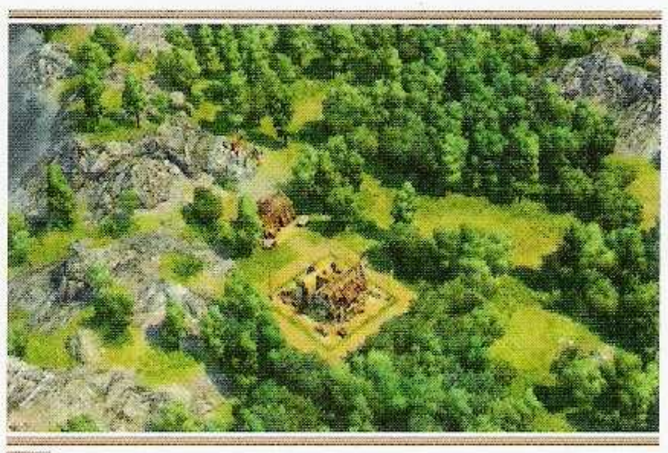
Ist Ihr Flaggschiff bei Maries Kontor angekommen, berichtet Marie Ihnen, dass sich auch in ihrer Siedlung Spione des Kardinals aufhalten, und bittet Sie, die Schurken aufzuspüren. Sie erhalten daraufhin die Nebenaufgabe „Lucius' Augen", um die Sie sich sogleich kümmern sollten. Übergeben Sie danach Marie die Leinenkutten und den Fisch, um auch „Weitere Hilfsgüter" abzuschließen, und bringen Sie das „Senkblei der Vollkommenheit", das Sie als Belohnung erhalten, so schnell wie möglich nach Domstadt. Es halbiert die Unterhaltskosten der Dombaustelle, was Ihnen vor allem bei den späteren Bauabschnitten einige Geldsorgen erspart.
Ist Phase 1 des Dombaus zu zwei Dritteln abgeschlossen, erhalten Sie von Lord Northburgh die Nebenaufgabe „Mauern für die Ewigkeit". Sie sollen für ausreichende Steinvorräte sorgen, um einen reibungslosen Ablauf der zweiten Bauphase zu gewährleisten.

Errichten Sie also auf Gerstingen drei Steinmetzhütten [Bild 5, 6 und 7]. Um das dritte Steinvorkommen ausbeuten zu können, ist außerdem noch ein Kleines Markthaus nötig. Sie werden möglicherweise einen Augenblick warten müssen, da das für die Gebäude nötige Holz und Werkzeug ja in regelmäßigen Abständen von Ihrem Handelsschiff abgeholt wird. Nach dem Bau entfernen Sie Holz aus der Handelsroute zwischen Gerstingen und Domstadt und lassen stattdessen Stein nach Domstadt bringen.

Behalten Sie ab jetzt auch immer den Fortschritt auf der Dombaustelle im Auge – ist der Abschnitt fast fertig gestellt, stoppen Sie die Bauarbeiten

5 *Mit den Steinmetzhütten auf Gerstingen ...*

6 *... legen Sie schon jetzt Vorräte an ...*



7 *... damit es während des zweiten Bauabschnitts keine Engpässe gibt.*

8 *Stoppen Sie die Arbeiten kurz vor Abschluss, um die verbleibende Zeit voll auszunutzen.*

9 *Mit dem Ausbau Ihrer Stadt wächst auch der Bedarf an Brot.*

10 *Für die später benötigten Schiffe werden Sie Seile brauchen.*

(ein guter Zeitpunkt ist, wenn noch 3 Tonnen Holz und 6 Tonnen Werkzeug zum Abschluss fehlen) [Bild 8]. Der Grund dafür ist schnell erklärt: Haben Sie den ersten Abschnitt beendet, beginnt sofort ein neuer Countdown für die zweite Stufe – die Zeit, die Sie für den ersten Abschnitt noch gehabt hätten, ist dann verloren. Sind vom Countdown noch rund 2 Minuten übrig, lassen Sie die Dombauer wieder an die Arbeit gehen.

Tipp

Speichern Sie am besten ab, wenn der erste Abschnitt zu rund 90% vollendet ist. So können Sie notfalls nachladen, falls Sie es mit dem Baustopp zu knapp machen und die Gerüste doch vorzeitig fertig gestellt werden.

11 *Endlich ist der erste Abschnitt des Doms fertig gestellt.*

Nach den Steinmetzhütten auf Gerstingen folgen als nächste Baumaßnahmen zwei Weizenfarmen, eine Mühle und ein Backhaus in Domstadt [Bild 9]. Dann errichten Sie bei Ihren Hanfplantagen noch eine fünfte Steinmetzhütte, um den Nebenauftrag „Mauern für die Ewigkeit“ abzuschließen.

Ist der Dombau gestoppt, können Sie sich verstärkt dem Ausbau Ihrer Stadt widmen. Wenn Sie die oben genannten Zahlen an Häusern erreicht haben, setzen Sie die Steuern bei den Bauern in den gelben Bereich. Bei Bürgern und Patriziern sollten Sie die Steuerschraube auf „hellgrün“ stellen, bis 975 Bürger bzw. 1525 Patrizier in Ihrer Stadt leben. Danach erhöhen Sie die Steuern auch bei ihnen auf „gelb“.

Errichten Sie während des Ausbaus Ihrer Siedlung im Norden von Domstadt bei Ihrem Großen Markthaus eine Hanfplantage und eine Seilerei [Bild 10]. Laden Sie außerdem je 20 Tonnen Leinenkutten und Brot auf Ihr Flaggschiff und schicken Sie es zum Kontor von Al Zahir.

Nun können Sie entspannt Ihren Bewohnern zusehen, bis der Countdown auf etwa 2 Minuten heruntergelaufen ist, dann vollenden Sie den ersten Bauabschnitt Ihres Doms [Bild 11]. Damit ist „Wettlauf gegen die Zeit I“ abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 10 Ruhm. Außerdem bekommen Sie von Lord Northburgh den Auftrag „Wettlauf gegen die Zeit II“.

Hinweis

Die Zeitvorgaben im Lösungsweg beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad „Schwer“. Vor allem auf „Leicht“ haben Sie deutlich mehr Zeit – Sie müssen dann nicht warten, bis der Countdown fast abgelaufen ist. Haben Sie alle Punkte im Lösungsweg abgearbeitet und ist Ihr Vorrat an Baumaterial auf Maximum, können Sie getrost in die nächste Bauphase starten.

Wettlauf gegen die Zeit II

Erneut wird ein Countdown gestartet, der Ihnen anzeigt, wie lange der Kardinal zur Vollendung der aktuellen Bauphase noch benötigt. Kurz darauf wird Sie Al Zahir um die Übergabe von Waren bitten – jetzt zahlt es sich aus, dass Sie Ihr Flaggschiff mit Brot und Leinenkutten zu seinem Kontor geschickt haben, denn Sie können so die Nebenaufgabe „Der Überfall" sofort abschließen. Bringen Sie die „Orientalischen Baumeister", die Sie als Belohnung erhalten, nach Domstadt und beginnen Sie dann mit dem Bau des zweiten Domabschnitts. Behalten Sie wie zuvor den Fortschritt im Auge und stoppen Sie den Bau, kurz bevor Stufe zwei vollendet wird.

Auch während dieses Bauabschnitts versucht Lucius, Sie mit seinen Handlangern zu behindern. Bei 33% und 67% Baufortschritt tauchen wiederum Spione in Ihrer Stadt auf, die Sie umgehend festsetzen sollten, da sie sonst eine Ihrer Eisenminen in die Luft jagen und eins Ihrer Handelsschiffe versenken. Kurz nach dem zweiten Spionageversuch erhalten Sie außerdem von Lord Northburgh den Nebenauftrag „Wir brauchen Glas!", in dem er Sie bittet, in Vorbereitung für den letzten Bauabschnitt mit der Glasproduktion zu beginnen.

Läuft der Dombau, errichten Sie auf Gerstingen eine Salzmine, eine Köhlerhütte, eine Saline [Bild 1], vier Schweinezuchten [Bild 2, 3 und 4] sowie zwei Gerbereien [Bild 5]. Außerdem werten Sie das Markthaus im Norden auf [Bild 6]. Da dies alles eine Menge Baumaterial verschlingt, werden Sie die Gebäude nach und nach errichten müssen. Legen Sie die einzelnen Produktionsbetriebe so lange still, bis alles steht. Währenddessen bauen Sie außerdem in Ihrer Werft auf Domstadt ein Kleines Handelsschiff.

Steht Ihre Lederwämser-Produktion, passen Sie die bestehende Handelsroute zwischen Gerstingen und Domstadt an. Stein und Werkzeug werden entfernt, stattdessen lassen Sie Lederwämser und Papier zu Ihrer Stadt bringen – Papier stellen Sie zwar noch nicht her, aber das wird sich schon bald ändern. Dann richten Sie eine zweite Handelsroute zwischen Gerstingen und Domstadt ein, auf der Sie vom neu gebauten Handelsschiff wieder Werkzeug und Stein zur Dombaustelle transportieren lassen.

Inzwischen sollte so viel Zeit vergangen sein, dass Sie von Marie den Nebenauftrag „Vermisst" erhalten. Schicken Sie Ihr Flaggschiff los, um diesen zu erledigen – ist das passiert, bekommen Sie von Marie direkt im Anschluss die Nebenmission „Das letzte Aufgebot I", um die Sie sich aber erst etwas später kümmern werden.

Ist Ihr Flaggschiff unterwegs, lassen Sie unterdessen ein weiteres Kleines Handelsschiff bauen, das Sie nach Fertigstellung mit 46 Tonnen Holz und 19 Tonnen Werkzeug beladen. Schicken Sie es nun nach Pfefferbach, wo Sie 18 Tonnen Holz und 4 Tonnen Werkzeug ausladen, und weiter zur Wüsteninsel im Südwesten 5. Während es dorthin fährt, errichten Sie auf Pfefferbach im Osten ein Orientalisches Markthaus und zwei Quarzbrüche [Bild 7], außerdem erweitern Sie die Handelsroute zwischen Pfefferbach und Domstadt, sodass neben Gewürzen auch Quarz zu Ihrer Hauptinsel gebracht wird.

Ist Ihr Kleines Handelsschiff an der Insel im Westen angekommen, bauen Sie dort an der Nordspitze, in der Nähe des Quarzvorkommens, ein Kontor [Bild 8]. Danach errichten

1 *Um Lederwämser herzustellen, brauchen Sie Salz.*

2 *Zwei Schweinezuchten finden im Norden Platz ...*

3 *... eine bei den Klostergärten ...*

4 *... und eine beim Kontor.*

5 *Diese beiden benachbarten Flussbauplätze sind wie gemacht für Ihre Gerbereien.*

6 *Mit Saline, Steinmetzhütte und Schweinezuchten wäre ein Kleines Markthaus überlastet.*

7 *Die Quarzbrüche liefern den für die Glasproduktion nötigen Quarz.*

8 *Das Kontor sollte so platziert werden, dass Sie das Quarzvorkommen nutzen können.*

9 *Neben Quarz wird hier auch Indigo produziert.*

10 *Mit Papier haben Sie nun auch die zweite für Bücher benötigte Zwischenware.*

11 *Die fünf Glasschmelzen liefern das Glas für den letzten Bauabschnitt des Doms.*

12 *Zur Glasproduktion wird neben Quarz auch Pottasche benötigt.*

Sie eine Kleine Noria, zwei Indigoplantagen und einen Quarzbruch [Bild 9]. Richten Sie nun eine Handelsroute zwischen Ihrer gerade gegründeten Siedlung und Domstadt ein, auf der Sie das neue Handelsschiff Indigo und Quarz zur Dombauinsel bringen lassen.

Bauen Sie dann auf dem letzten verbliebenen Flussbauplatz auf Gerstingen eine Papiermühle [Bild 10] – haben Sie Ihre Holzfällerhütten geschickt platziert, können sie direkt von der Mühle genutzt werden, ansonsten müssen Sie sie abreißen und im Einflussbereich der Mühle neu errichten. Die für den Transport des Papiers nach Domstadt nötige Anpassung der Handelsroute haben Sie ja bereits vorgenommen.

Inzwischen dürfte der Dombau so weit vorangeschritten sein, dass Sie ihn gestoppt haben. Nun können Sie sich um die Nebenaufgabe „Wir brauchen Glas!“ kümmern. Gruppieren Sie um das Große Markthaus bei Ihrer Seilerei fünf Glasschmelzen [Bild 11], in den freien Bereich ein Stück östlich davon kommen drei Waldglashütten [Bild 12] – damit steht auch Ihre Glasproduktion.

Legen Sie jetzt die zwei Werkzeugmachereien am Hafen von Domstadt und die beiden Eisenschmelzen der Insel still – die Schmelzen allerdings nur so lange, bis Sie 10 Tonnen Eisenerz auf Lager haben. Danach verladen Sie die 10 Tonnen Eisenerz auf Ihr Flaggschiff, nehmen die Schmelzen wieder in Betrieb und errichten beim Großen Markthaus nahe der Waldglashütten eine Waffenschmiede [Bild 13].

13 *Die hier produzierten Waffen liefern Sie später an Marie.*

Während Sie auf die Einlagerung des Eisenerzes warten, bauen Sie Ihre Stadt weiter aus. Setzen Sie die Steuern der Bürger auf „dunkelgrün“, die der Patrizier auf „hellgrün“. Dann werten Sie Bürgerhäuser auf, bis Sie über 75 Patrizierhäuser verfügen. Ist das geschafft, stellen Sie die Steuern der Bürger wieder auf „gelb“. Sobald 1875 Patrizier in Domstadt leben, erhöhen Sie auch deren Steuern wieder auf „gelb“.

Laden Sie dann 40 Tonnen Seile auf Ihr Flaggschiff und erledigen Sie Maries Nebenmission „Das letzte Aufgebot I“. Ist das geschafft, erhalten Sie von ihr den Folgeauftrag „Das letzte Aufgebot II“.

1 *Der Kaiserdom nimmt langsam Gestalt an.*

2 *Platzieren Sie Ihr Kontor so, dass die Akademie der Weisen in seinem Einflussbereich liegt.*

3 *Lucius' Gift zeigt leider durchschlagende Wirkung.*

4 *Ihre Adligen verlangen nach Fleisch, das in der Schlachterei produziert wird.*

Wenn Ihr Flaggschiff zurück am Hafen von Domstadt ist, sollten Sie schon eine beachtliche Menge Papier auf Lager haben. Verladen Sie 15 Tonnen davon auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie das Papier und das Eisenerz ins Kontor von Pfefferbach. Schließen Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich die Karawanserei von Karim per Feldweg an Ihre Siedlung an. Danach segelt Ihr Flaggschiff wieder zu Ihrer Hauptinsel.
Errichten Sie jetzt am Großen Markthaus bei der Dombaustelle eine Druckerei, um mit der Buchproduktion zu beginnen.
Hat Ihre Waffenschmiede 40 Tonnen Waffen produziert, verladen Sie diese und außerdem noch 3 Tonnen Holz und 2 Tonnen Werkzeug auf Ihr Flaggschiff. Erledigen Sie nun Maries Nebenauftrag „Das letzte Aufgebot II" und schicken Sie Ihr Schiff danach direkt zu Al Zahirs Kontor.
Jetzt können Sie abwarten, bis der Countdown auf 2 Minuten heruntergezählt hat, dann nehmen Sie den Bau des Kaiserdoms wieder auf und beenden die zweite Bauphase [Bild 1]. Als Belohnung erhalten Sie 20 Ruhm, außerdem bekommen Sie von Lord Northburgh den Auftrag „Wettlauf gegen die Zeit III".

Wettlauf gegen die Zeit III

Wieder wird ein Countdown gestartet, der Ihnen anzeigt, wie lange Lucius noch bis zur Fertigstellung seines Doms braucht. Kurz darauf erhalten Sie von Al Zahir eine Schatulle für Ibn al Hakim – erneut zahlt es sich aus, dass Sie Ihr Schiff bei seinem Kontor vor Anker haben gehen lassen. Sie haben damit die Nebenmission „Protest von oberster Stelle" abgeschlossen und erhalten vom Großwesir nun die Nebenaufgabe „Botendienst".

Schicken Sie Ihr Flaggschiff jetzt zum Kontor des Kardinals auf Abbad Jalamid 6, der Insel von Ibn al Hakim, und nachdem Lucius Sie von dort vertrieben hat, weiter nach Pfefferbach. Während der Fahrt zu Ihrer Insel meldet sich Karim und bietet Ihnen im Tausch gegen 15 Tonnen Papier und 2000 Goldmünzen „Kardinal Lucius' Flaggen" an. Glücklicherweise haben Sie das Papier ja bereits auf Pfefferbach eingelagert, sodass Sie den Handel und damit die Nebenmission „Unerwartete Hilfe" sofort abschließen können.

Laden Sie die Flaggen dann auf Ihr Flaggschiff und beordern Sie es zurück zu Ibn al Hakim. Der Kardinal fällt auf Ihre List herein und erklärt sich bereit, dem orientalischen Gelehrten die Schatulle zu übergeben. Stimmen Sie dem zu, um die Nebenmission „Botendienst" abzuschließen. Nun wird ein Sandsturm das Kontor auf Abbad Jalamid zerstören, außerdem verweigert Ibn al Hakim Lucius jede weitere Hilfe, sodass sich die Bauzeit von dessen Dom und damit der Countdown um 20 Minuten erhöht.

Errichten Sie dann ein Kontor an Ibn al Hakims Insel [Bild 2] und verbinden Sie es per Feldweg mit der Akademie der Weisen. Als Dank für seine Rettung erhalten Sie nun von Ibn al Hakim den „Folianten der Architektur", der die Bauzeit und -kosten des letzten Abschnitts des Kaiserdoms reduziert. Bringen Sie ihn aber nicht direkt nach Domstadt, sondern schicken Sie Ihr Flaggschiff vorher nach Pfefferbach. Außerdem können Sie die Mandelplantagen und die Große Noria auf Ibn al Hakims Insel abreißen, da Sie die Gebäude nicht benötigen und sie daher nur Kosten verursachen.

Ist Ihr Schiff bei Pfefferbach vor Anker gegangen, müssen Sie einige Minuten warten, dann wird der Kardinal Ihre Bevölkerung von Domstadt vergiften [Bild 3], sodass die Zufriedenheit ins Bodenlose stürzt und die Leute die Stadt in Scharen verlassen. Kurz darauf meldet sich wieder Karim bei Ihnen und bietet Ihnen im Tausch gegen 10 Tonnen Eisenerz ein Heilmittel an. Da Sie auch diese Waren bereits im Kontor von Pfefferbach haben, können Sie den Tausch und damit die Nebenmission „Wider den Schwarzen Tod" sofort abschließen. Verladen Sie dann die „Essenz des Lebens" direkt auf Ihr Flaggschiff und

5 *Für Fleisch ist außerdem Salz erforderlich.*

6 *Für die Köhlerhütte ist bei der Saline kein Platz mehr, also kommt sie hierher.*

bringen Sie sie ins Kontor von Domstadt – achten Sie darauf, dass das Heilmittel dort auch gesockelt wird.

Ist die Bevölkerung geheilt, entfernen Sie die Essenz aus dem Sockel und setzen dort stattdessen den Folianten ein. Senken Sie dann die Steuern der Bauern und Bürger auf „hellgrün", die der Patrizier auf „dunkelgrün", damit wieder Leute in die Häuser ziehen. Sind die Bauern- und Bürgerhäuser voll (256 Bauern und 765 Bürger), erhöhen Sie die Steuern wieder auf „gelb". Die Steuern der Patrizier belassen Sie vorerst auf „dunkelgrün", da Sie die Häuser bald aufwerten werden.

Nun können Sie mit dem Bau des dritten Abschnitts beginnen. Behalten Sie wie gewohnt den Fortschritt im Auge und stoppen Sie die Arbeiten, kurz bevor Stufe drei vollendet wird. Selbstverständlich wird Lucius auch dieses Mal wieder versuchen, Ihnen mit seinen Männern das Leben schwer zu machen. Die Spione tauchen bei 20%, 40%, 60% und 80% Baufortschritt auf. Falls Sie sie gewähren lassen (was Sie natürlich nicht tun sollten), werden sie einen Marktplatz, ein Markthaus, ein Kontor und vier Fischerhütten zerstören.

Läuft der Dombau, werfen Sie einen Blick in Ihr Kontor. Ist auf Domstadt die maximale Menge an Holz und Stein eingelagert, können Sie auf der Insel sämtliche Steinmetz- und Holzfällerhütten stilllegen. Auch die Steinmetzhütten auf Gerstingen können den Betrieb einstellen. Aktivieren Sie dann wieder eine der beiden stillgelegten Werkzeugmachereien am Hafen von Domstadt – damit ist für den Rest der Mission für ausreichende Mengen an Baumaterial gesorgt.

7 *Der Kaiserdom ist endlich fertig gestellt.*

Werten Sie nun eins der aufstiegsbereiten Patrizierhäuser auf. Danach errichten Sie beim Großen Markthaus im Osten von Domstadt zwei Rinderfarmen und eine Schlachterei [Bild 4], außerdem bauen Sie beim Salzvorkommen ein Kleines Markthaus, eine Saline und eine Salzmine [Bild 5]. Zu guter Letzt folgt noch eine Köhlerhütte beim Markthaus an den Fischerhütten [Bild 6].

Werten Sie nun schrittweise 17 weitere Patrizierhäuser auf. Achten Sie dabei darauf, dass immer genug Glas und Werkzeug für den Dombau im Kontor bleibt. Danach setzen Sie die Steuern der Patrizier auf „gelb".

Läuft Ihre Fleischproduktion, steigt auch die Zufriedenheit der Adligen und es ziehen mehr und mehr von ihnen in Ihre Stadt. Haben Sie 200 Adlige erreicht, ist die Nebenmission „Die Rückkehr des Adels" geschafft. Insgesamt werden 720 Adlige nach Domstadt kommen – ist diese Zahl erreicht, können Sie auch die Steuern der Adligen auf „gelb" erhöhen.

Hinweis

Es wäre zwar möglich, mehr als 18 Patrizierhäuser aufzuwerten, trotzdem sollten Sie das nicht tun, denn ab 750 Adligen verlangen diese nach Wein und Pelzen – der Aufbau der dafür nötigen Produktionsketten wäre sehr aufwändig und lohnt sich eigentlich nicht, da Ihre Steuereinnahmen für den Rest der Mission ausreichend sind.

Lassen Sie dann in Ihrer Werft ein Kleines Kriegsschiff bauen – so nutzen Sie Ihr Schiffslimit voll aus und sind bestmöglich für den Kampf gegen Lucius gerüstet, wenn Sie die Flotte des Kaisers übernehmen.

Haben Sie das alles erledigt, können Sie den Bau des Kaiserdoms abschließen [Bild 7] und somit „Wettlauf gegen die Zeit III" und „Aufbauwettstreit" erfüllen. Als Belohnung erhalten Sie 30 Ruhm. Nun folgt ein längeres Gespräch zwischen Northburgh, Lucius und dem soeben eingetroffenen Kaiser – nutzen Sie währenddessen die Beschleunigungs-Funktion, denn so kann die Flotte des Kaisers ungestört bei Ihrem Hafen in Stellung gehen. Danach bekommen Sie die Aufträge „Das Ende des Kardinals" und „Auf Befehl des Kaisers".

1 *Die Flotte des Kaisers macht mit Lucius' Schiffen kurzen Prozess.*

2 *Maries Schiffe sollten Sie zum Schutz ihrer Insel einteilen.*

3 *Zwischen der Flotte des Kardinals und der des Kaisers ist eine wilde Schlacht entbrannt.*

4 *Ihre Kleinen Kriegsschiffe bereiten der Flotte des Kardinals einen heißen Empfang.*

5 *Diese beiden Schiffe sind der kümmerliche Rest von Lucius' Flotte.*

6 *Der Kardinal hat sich mit seinen letzten Schiffen in dieser Bucht verkrochen.*

Auf Befehl des Kaisers

Der Kaiser überträgt Ihnen das Kommando über seine Flotte und beauftragt Sie dann, die Flotte des Kardinals zu versenken. Sie erhalten 4 Große und 5 Kleine Kriegsschiffe, die bei Ihrem Hafen von Domstadt vor Anker gehen [Bild 1]. Schicken Sie die Schiffe in Richtung der Insel des Kardinals **7**, um seine Flotte abfangen zu können. Da Sie die Nebenmission „Das letzte Aufgebot II" erfüllt haben, erhalten Sie von Marie außerdem fünf Kleine Kriegsschiffe [Bild 2], die Sie bei Maries Handelsschiffen in Stellung gehen lassen.

Der Kardinal schickt kurze Zeit später einen ersten Verband aus zwei Großen und sechs Kleinen Kriegsschiff aus – fangen Sie ihn mit der Flotte des Kaisers ab und versenken Sie ihn [Bild 3]. Konzentrieren Sie dabei das Feuer Ihrer Schiffe zunächst auf die Kleinen Kriegsschiffe und zerstören Sie danach die Großen. Der Kampf wird Sie vermutlich einige Kleine Kriegsschiffe kosten, was aber nicht weiter tragisch ist. Lassen Sie die verbliebenen Schiffe danach zum Kontor von Al Zahir segeln.

Nun beordert Lucius als Racheakt ein Großes und zwei Kleine Kriegsschiffe zum Hafen von Marie, wo sie aber schon von Ihren fünf Kleinen Kriegsschiffen erwartet werden [Bild 4]. Versenken Sie erneut erst die Kleinen Kriegsschiffe, dann folgt das Große. Schicken Sie danach Ihre überlebenden Schiffe zum Hafen von Domstadt, um sie reparieren zu lassen.

Als letzte Verzweiflungstat entsendet der Kardinal noch ein Großes und ein Kleines Kriegsschiff zur Insel von Al Zahir, wo sie von Ihrer Hauptflotte empfangen werden [Bild 5]. Versenken Sie wie üblich erst das Kleine Kriegsschiff, dann ist das Große an der Reihe. Damit sind die Hauptmission „Auf Befehl des Kaisers" sowie die Nebenaufgaben „Vergeltung" und „Schützenhilfe" beendet. Sie erhalten von Al Zahir und Marie je 30 Ruhm und vom Kaiser 20 Ruhm als Belohnung. Außerdem wird der Auftrag „Späte Gerechtigkeit" gestartet. Schicken Sie danach auch Ihre Hauptflotte zwecks Reparatur nach Domstadt.

Späte Gerechtigkeit

Der Kaiser hat erfahren, dass sich Lucius mit seinen letzten Getreuen in einer Bucht versteckt hält, und beauftragt Sie, ihn endgültig dingfest zu machen. Haben Sie Ihre Schiffe am Reparaturkran auf Domstadt instand gesetzt, schicken Sie Ihre gesamte Flotte zur kleinen Insel südlich der Stadt des Kardinals **8**. Dort erwarten Sie zwei Kleine und ein Großes Kriegsschiff [Bild 6]. Versenken Sie die Gegner und fischen Sie danach den im Meer treibenden Lucius auf. Bringen Sie ihn nun zum Schiff des Kaisers und übergeben Sie ihn dem Herrscher, um den Auftrag „Späte Gerechtigkeit" und zugleich Mission 8 zu beenden. Als Belohnung erhalten Sie noch einmal 50 Ruhm. Damit haben Sie die Kampagne von Anno 1404 erfolgreich gemeistert – herzlichen Glückwunsch!

Die Nebenmissionen

ÜBERSICHT NEBENMISSIONEN

Name	Kurzbeschreibung	Missionsstart	Belohnung
Nachschubprobleme	Sorgen Sie dafür, dass die Produktionsbetriebe für Baumaterial wieder effizient arbeiten.	Zu Beginn von Mission 8	10 Ruhm
Werkzeug benötigt	Errichten Sie fünf Werkzeugmachereien und sorgen Sie für deren Auslastung.	Nach Abschluss von „Nachschubprobleme“	15 Ruhm
Mauern für die Ewigkeit	Errichten Sie fünf Steinmetzhütten und sorgen Sie für deren Auslastung.	Bei 67% Baufortschritt des ersten Domabschnitts	15 Ruhm
Wir brauchen Glas!	Errichten Sie fünf Glasschmelzen und sorgen Sie für deren Auslastung.	Bei 67% Baufortschritt des zweiten Domabschnitts	15 Ruhm
Die Rückkehr des Adels	Siedeln Sie 200 Adlige in Domstadt an.	10 Minuten nach Start von Mission 8	30 Ruhm
Spione gesichtet 1-7	Spüren Sie Lucius' Spione auf.	verschieden	5-15 Ruhm
Gemeiner Diebstahl	Sammeln Sie 15 Tonnen Holz im Lager von Domstadt.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 1“	5 Ruhm
Explosion in der Mine	Errichten Sie die zerstörte Mine neu.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 2“	5 Ruhm
Sabotage auf See	Ersetzen Sie das versenkte Schiff.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 3“	5 Ruhm
Zerstörte Gemeinschaft	Errichten Sie den zerstörten Marktplatz neu.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 4“	10 Ruhm
Marktkarren benötigt	Errichten Sie das zerstörte Markthaus neu.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 5“	10 Ruhm
Sabotage im Kontor	Errichten Sie das zerstörte Kontor neu.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 6“	15 Ruhm
Angriff auf die Küste	Errichten Sie die zerstörten Fischerhütten neu.	Bei Nichterfüllung von „Spione gesichtet 7“	15 Ruhm
Verschollen auf See	Retten Sie die drei Schiffbrüchigen und bringen Sie sie zu Al Zahir.	Nach Beginn von Mission 8 Al Zahirs Kontor anwählen	10 Ruhm, „Orientalische Bauarbeiter“
Der Überfall	Liefern Sie je 20 Tonnen Brot und Leinenkutten an Al Zahir.	Nach Abschluss von „Wettlauf gegen die Zeit I“	20 Ruhm, „Orientalische Baumeister“
Protest von oberster Stelle	Holen Sie die Schatulle für Ibn al Hakim bei Al Zahir ab.	Nach Abschluss von „Wettlauf gegen die Zeit II“	5 Ruhm
Botendienst	Bringen Sie die Schatulle zu Ibn al Hakim.	Nach Abschluss von „Protest von oberster Stelle“	30 Ruhm, „Foliant der Architektur“, Bauzeit des dritten Abschnitts von Lucius' Dom erhöht sich um 20 Minuten
Vergeltung	Beschützen Sie die Schiffe von Al Zahir.	Nach Lucius' Angriff auf Al Zahirs Schiffe	30 Ruhm
Unerwartete Hilfe	Liefern Sie für die Flaggen des Kardinals 15 Tonnen Papier und 2000 Goldmünzen an Karim.	Kurz nach dem Versuch, die Schatulle bei Ibn al Hakim abzuliefern	10 Ruhm, „Kardinal Lucius' Flaggen“
Wider den Schwarzen Tod	Liefern Sie für das Heilmittel 10 Tonnen Eisenerz an Karim.	Kurz nachdem Lucius die Bevölkerung von Domstadt vergiftet hat	20 Ruhm, „Essenz des Lebens“
Freundschaftsdienst	Liefern Sie 30 Tonnen Holz und 15 Tonnen Werkzeug an Marie.	Nach Beginn von Mission 8 Maries Kontor anwählen	5 Ruhm, regelmäßige Werkzeuglieferungen von Marie
Weitere Hilfsgüter	Liefern Sie 20 Tonnen Fisch und 40 Tonnen Leinenkutten an Marie.	Nach Abschluss von „Freundschaftsdienst“	10 Ruhm, „Senkblei der Vollkommenheit“
Lucius' Augen	Finden Sie die fünf Spione auf Maries Insel.	Beim Versuch, „Weitere Hilfsgüter“ abzuschließen	10 Ruhm
Vermisst	Bergen Sie die Warenkiste und bringen Sie sie zu Marie.	12 Minuten nach Abschluss von „Wettlauf gegen die Zeit I“	10 Ruhm, „Meisterliche Glasbläserpfeife“
Das letzte Aufgebot I	Liefern Sie 40 Tonnen Seile an Marie.	Nach Abschluss von „Vermisst“	20 Ruhm, 2000 Goldmünzen
Das letzte Aufgebot II	Liefern Sie 40 Tonnen Waffen an Marie.	Nach Abschluss von „Das letzte Aufgebot I“	30 Ruhm, 3000 Goldmünzen, Marie überlässt Ihnen nach dem Eintreffen der kaiserlichen Flotte 5 Kleine Kriegsschiffe
Schützenhilfe	Beschützen Sie die Schiffe von Marie.	Nach Lucius' Angriff auf Maries Schiffe	30 Ruhm

Nebenmission 1

Nachschubprobleme

Dieser Auftrag wird kurz nach Beginn von Mission 8 gestartet. Lord Northburgh berichtet Ihnen, dass es Probleme bei den Produktionsstätten für Holz und Werkzeug gibt, und bittet Sie, nach dem Rechten zu sehen.
Wählen Sie nun nacheinander die sieben mit den Pfeilen markierten Betriebe im Osten von Domstadt an [Bild 1 und 2] und klicken Sie auf „Anbauen“ bzw. „Ressource erneuern“. Ist das erledigt, ist auch die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 10 Ruhm.

1 *In der Eisenmine und bei den Holzfällerhütten fehlen die Rohstoffe.*

2 *Auch bei den Steinmetz- und Köhlerhütten gibt es Nachschubprobleme.*

Nebenmission 2

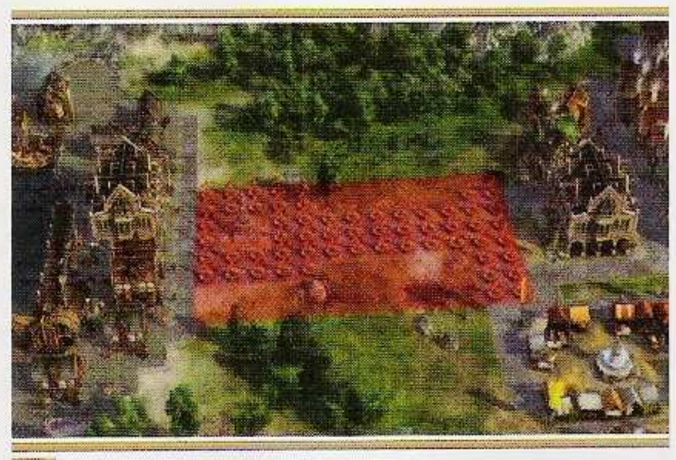
Werkzeug benötigt

Haben Sie „Nachschubprobleme“ beendet, wird dieser Auftrag gestartet. Lord Northburgh erklärt Ihnen, dass für den Bau des Kaiserdoms große Mengen Werkzeug benötigt werden, und bittet Sie daher, fünf Werkzeugmachereien zu errichten und für deren Auslastung zu sorgen.
Sie verfügen bereits über zwei Werkzeugmachereien, die nach kurzer Zeit auch ausgelastet sein werden, es fehlen also noch drei weitere. Da Sie für je zwei Werkzeugmachereien eine Eisenmine, eine Eisenschmelze und eine Köhlerhütte benötigen, werden Sie aber insgesamt vier zusätzliche Werkzeugmachereien bauen.
Die erste Produktionskette errichten Sie auf Ihrer Insel Gerstingen [Bild 3]. Dort brauchen Sie aber zuvor ein Mittleres Markthaus und zwei Holzfällerhütten [Bild 4], die für das nötige Holz sorgen.
Die zweite Produktionskette kommt an den Hafen von Domstadt [Bild 5]. Schaffen Sie den nötigen Platz, indem Sie die Straße zwischen Kontor und Markthaus sowie die Große Statue abreißen [Bild 6].
Sind die Werkzeugmachereien alle zu mindestens 50% ausgelastet, ist der Auftrag abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 15 Ruhm.

3 *Auf Gerstingen bauen Sie zwei der benötigten Werkzeugmachereien.*

4 *Vorher müssen Sie jedoch ausreichend Holz beschaffen.*

5 *Am Hafen von Domstadt kommen zwei weitere Werkzeugmachereien hinzu.*



6 *Erst müssen Sie allerdings etwas Platz schaffen.*

7 *Auf Gerstingen gibt es viele Steinvorkommen ...*

8 *... die Sie ausbeuten können.*

Nebenmission 3

Mauern für die Ewigkeit

Haben Sie den ersten Bauabschnitt des Kaiserdoms zu zwei Dritteln fertig gestellt, beginnt diese Mission. Lord Northburgh bittet Sie, als Vorbereitung für den nächsten Bauabschnitt fünf Steinmetzhütten zu errichten und für deren Auslastung zu sorgen.

Drei der Steinmetzhütten bauen Sie auf Gerstingen [Bild 7 und 8], wobei Sie für eine ein zusätzliches Markthaus errichten müssen [Bild 9]. Auf Domstadt besitzen Sie ja bereits eine Steinmetzhütte, eine zweite kommt bei Ihren Hanfplantagen hinzu. [Bild 10]
Sind die Steinmetzhütten alle zu mindestens 50% ausgelastet, ist die Aufgabe beendet und Sie erhalten als Belohnung 15 Ruhm.

9 *Um dieses Vorkommen zu erschließen, brauchen Sie ein weiteres Markthaus.*

10 *Die fünfte und letzte Steinmetzhütte kommt auf Ihre Hauptinsel.*

11 *Die fünf Glasschmelzen gruppieren Sie um Ihr Markthaus.*

12 *Die Waldglashütten liefern die nötige Pottasche.*

13 *Quarz bauen Sie auf Pfefferbach ...*

14 *... und der Insel im Südwesten der Spielwelt ab.*

15 *Für Lederwämser wird Salz benötigt.*

16 *Außerdem brauchen Sie Tierhäute ...*

17 *... die von den vier Schweinezuchten produziert werden ...*

18 *... die Sie auf der Insel verteilen.*

Nebenmission 4

Wir brauchen Glas!

Dieser Auftrag wird gestartet, wenn Sie den zweiten Bauabschnitt des Doms zu zwei Dritteln beendet haben. Lord Northburgh weist Sie darauf hin, dass für den letzten Abschnitt große Mengen Glas benötigt werden, und fordert Sie daher auf, fünf Glasschmelzen zu errichten und für deren Auslastung zu sorgen.
Die Glasschmelzen bauen Sie alle am Großen Markthaus im Norden von Domstadt [Bild 11], die drei benötigten Waldglashütten kommen in den freien Bereich östlich davon [Bild 12].
Auf Pfefferbach platzieren Sie ein Markthaus und zwei Quarzbrüche [Bild 13], den dritten Quarzbruch errichten Sie zusammen mit einem Kontor auf der Wüsteninsel im Südwesten [Bild 14].
Vergessen Sie nicht, die bestehende Handelsroute zwischen Pfefferbach und Domstadt um den Quarztransport zu erweitern und für die Insel im Südwesten eine neue Handelsroute einzurichten – ansonsten werden die Glasschmelzen die Produktion nicht aufnehmen.
Sind die Schmelzen alle zu mindestens 50% ausgelastet, ist die Aufgabe abgeschlossen und Sie erhalten als Belohnung 15 Ruhm.

Nebenmission 5

Die Rückkehr des Adels

Diese Aufgabe wird etwa 10 Minuten nach Beginn von Mission 8 gestartet. Lord Northburgh denkt wehmütig daran zurück, wie seine Stadt vor der Zerstörung durch den Kardinal aussah, und bittet Sie, wieder mindestens 200 Adlige in Domstadt anzusiedeln.

Um Ihre Patrizier zu Adligen aufzuwerten, benötigen Sie zwei zusätzliche Waren – Lederwämser und Bücher. Für die Herstellung von Lederwämsern errichten Sie auf Gerstingen eine Salzmine, eine Köhlerhütte, eine Saline [Bild 15], vier Schweinezuchten [Bild 16, 17 und 18] und zwei Gerbereien.
Um Bücher drucken zu können, bauen Sie auf der Wüsteninsel im Südwesten zwei Indigoplantagen, eine Kleine Noria und ein

19 *Indigo ist eine der Ausgangswaren für den Buchdruck.*

20 *Die andere ist Papier.*

Kontor [Bild 19]. Auf Gerstingen platzieren Sie eine Papiermühle [Bild 20] – haben Sie die Holzfällerhütten aus der Nebenmissi-

DIE SIEBEN MISSIONEN IM ÜBERBLICK

Name	Missionsstart	Anzahl der Spione	Belohnung	Folgemission
Spione gesichtet 1	Bei 40% des ersten Bauabschnitts	2	5 Ruhm	„Gemeiner Diebstahl“
Spione gesichtet 2	Bei 33% des zweiten Bauabschnitts	2	5 Ruhm	„Explosion in der Mine“
Spione gesichtet 3	Bei 67% des zweiten Bauabschnitts	3	5 Ruhm	„Sabotage auf See“
Spione gesichtet 4	Bei 20% des dritten Bauabschnitts	4	10 Ruhm	„Zerstörte Gemeinschaft“
Spione gesichtet 5	Bei 40% des dritten Bauabschnitts	5	10 Ruhm	„Marktkarren benötigt“
Spione gesichtet 6	Bei 60% des dritten Bauabschnitts	6	15 Ruhm	„Sabotage im Kontor“
Spione gesichtet 7	Bei 80% des dritten Bauabschnitts	8	15 Ruhm	„Angriff auf die Küste“

on „Werkzeug benötigt“ geschickt gesetzt, versorgen sie die Mühle, ansonsten müssen Sie zwei neue Holzfällerhütten im Einflussbereich der Mühle errichten. Zu guter Letzt folgt noch eine Druckerei beim Großen Markthaus an der Dombaustelle [Bild 1]. Passen Sie dann die bestehende Handelsroute zwischen Gerstingen und Domstadt so an, dass Lederwämser und Papier in Ihre Hauptsiedlung gebracht werden, für das Indigo richten Sie eine neue Handelsroute ein. Die Produktionsstätten für Glas, das Sie für die Druckerei und die Aufwertung der Patrizierhäuser benötigen, legen Sie im Verlauf der Nebenmission „Wir brauchen Glas!“ an. Sind Ihre Patrizier aufstiegsbereit, werten Sie mindestens fünf Häuser auf. Dann bauen Sie beim Großen Markthaus im Osten von Domstadt eine Schlachterei und zwei Rinderfarmen [Bild 2]. Am Salzvorkommen folgen ein Kleines Markthaus, eine Saline und eine Salzmine [Bild 3]. Zum Schluss errichten Sie noch eine Köhlerhütte beim Markthaus an den Fischerhütten [Bild 4].
Nun müssen Sie nur noch abwarten, bis genug Adlige in die Häuser gezogen sind, dann ist der Auftrag abgeschlossen. Als Belohnung erhalten Sie 30 Ruhm.

Nebenmission 6

Spione gesichtet 1-7

Hierbei handelt es sich nicht um eine einzelne Nebenmission, sondern sieben Stück, die aber alle nach dem gleichen Muster ablaufen. Ist der Bau Ihres Kaiserdoms bis zu einem bestimmten Punkt vorangeschritten, schickt Lucius Spione nach Domstadt – Ihre Aufgabe ist es, die Handlanger des Kardinals innerhalb eines Zeitlimits aufzuspüren und dingfest zu machen. Die Spione halten sich immer in der Nähe der Dombaustelle auf und sind aufgrund der blau leuchtenden Umrandung recht einfach zu erkennen. Klicken Sie sie an, um sie festzunehmen. Haben Sie alle Spione einer Welle erwischt, ist der Auftrag abgeschlossen. Schaffen Sie es jedoch nicht, alle Spitzel des Kardinals zu finden, verüben diese einen Sabotageakt auf einer Ihrer Inseln und es wird eine Folgemission gestartet, in der Sie Northburgh bittet, den angerichteten Schaden zu beheben. Sie sollten es aber unbedingt vermeiden, die Spione zum Zug kommen zu lassen, da Sie das nur unnötig Ressourcen kostet.

Nebenmission 7

Gemeiner Diebstahl

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 1“ nicht erfüllen. Da die Saboteure das in Domstadt gelagerte Holz vernichtet haben, bittet Northburgh Sie, einen Vorrat von 15 Tonnen anzulegen. Stoppen Sie dazu kurz die Arbeiten am Dom, dann sollte die Aufgabe rasch erledigt sein. Als Belohnung erhalten Sie 5 Ruhm.

Nebenmission 8

Explosion in der Mine

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 2“ nicht erfüllen.Die Männer des Kardinals haben Ihre Eisenmine im Osten von Domstadt in die Luft gejagt. Errichten Sie sie neu, um die Aufgabe abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 5 Ruhm.

Nebenmission 9

Sabotage auf See

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 3“ nicht erfüllen. Lucius' Schergen haben das Schiff versenkt, das auf der Handelsroute zwischen Pfefferbach und Domstadt verkehrt. Sie beenden den Auftrag, indem Sie ein neues Kleines Handelsschiff bauen. Als Belohnung erhalten Sie dafür 5 Ruhm. Um den angerichteten Schaden wirklich zu beheben, sollten Sie das Schiff natürlich auch noch der nun verwaisten Handelsroute zuweisen, zur Erfüllung der Aufgabe ist das jedoch nicht notwendig.

Nebenmission 10

Zerstörte Gemeinschaft

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 4“ nicht erfüllen. Die Spione haben den Marktplatz im Nordwesten von Domstadt zerstört. Errichten Sie ihn neu, um die Aufgabe abzuschließen und die Belohnung von 10 Ruhm zu erhalten.

Nebenmission 11

Marktkarren benötigt

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 5“ nicht erfüllen. Lucius' Männer haben das zentral auf Gerstingen gelegene Markthaus gesprengt. Bauen Sie ein Kleines Markthaus, um den Auftrag abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 10 Ruhm. Werten Sie danach das Markthaus auf, um einen effizienten Warentransport zu gewährleisten.

Nebenmission 12

Sabotage im Kontor

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 6“ nicht erfüllen. Die Saboteure haben das Kontor von Pfefferbach zerstört. Errichten Sie ein neues Kontor, um die Aufgabe zu beenden. Zum Dank belohnt Sie Northburgh mit 15 Ruhm.

1 *In der Druckerei werden Indigo und Papier zu Büchern.*

2 *Die Schlachterei liefert Fleisch für Ihre Adligen.*

3 *Zur Fleischproduktion ist neben Rindern auch Salz nötig.*

4 *Die Köhlerhütte versorgt die Saline mit Kohle.*

Nebenmission 13

Angriff auf die Küste

Dieser Auftrag wird nur gestartet, wenn Sie „Spione gesichtet 7" nicht erfüllen. Der Kardinal schickt ein Handelsschiff, das mit einem Pulverfass beladen ist, zu Ihren Fischerhütten und sprengt vier davon in die Luft. Errichten Sie am gleichen Küstenabschnitt vier neue Fischerhütten, um die Mission abzuschließen. Als Belohnung erhalten Sie 15 Ruhm.

Nebenmission 14

Verschollen auf See

Diese Aufgabe wird gestartet, wenn Sie nach Beginn von Mission 8 das Kontor von Al Zahir anwählen. Der Großwesir erzählt Ihnen, dass einige seiner Schiffe verschwunden sind, und bittet Sie, nach Überlebenden zu suchen. Schicken Sie Ihr Flaggschiff los und sammeln Sie die drei Schiffbrüchigen ein. Da sie auf der Übersichtskarte angezeigt werden und mit einem Pfeil markiert sind, ist es nicht allzu schwierig, sie ausfindig zu machen. Haben Sie die drei, bringen Sie sie zum Kontor von Al Zahir, wo dieser um die Übergabe der Männer bittet. Stimmen Sie dem zu, ist der Auftrag beendet und Sie bekommen zum Dank 10 Ruhm und die „Orientalischen Bauarbeiter", die Baukosten und Bauzeit des ersten Dombauabschnitts um 60% senken.

Nebenmission 15

Der Überfall

Haben Sie „Wettlauf gegen die Zeit I" beendet, beginnt automatisch diese Mission. Al Zahir berichtet Ihnen, dass erneut eins seiner Schiffe angegriffen wurde. Die Männer konnten sich zwar retten, haben aber all ihre Habseligkeiten verloren. Der Großwesir bittet Sie, die Leute mit je 20 Tonnen Brot und Leinenkutten zu unterstützen.
Laden Sie also die geforderten Waren auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie sie zum Kontor von Al Zahir. Dort fordert dieser Sie auf, ihm die Hilfsgüter zu überlassen. Tun Sie das, ist der Auftrag beendet und Sie erhalten als Belohnung 20 Ruhm und die „Orientalischen Baumeister", die Baukosten und Bauzeit des zweiten Dombauabschnitts um 60% senken.

Nebenmission 16

Protest von oberster Stelle

Diese Aufgabe beginnt, wenn Sie „Wettlauf gegen die Zeit II" abgeschlossen haben. Al Zahir ist verwundert darüber, dass Ibn al Hakim den Kardinal unterstützt, und bittet Sie, dem Gelehrten eine versiegelte Schatulle zu übergeben. Schicken Sie also Ihr Flaggschiff zum Kontor des Großwesirs und nehmen Sie die Schatulle in Empfang. Damit ist der Auftrag auch schon beendet und Sie erhalten als Belohnung 5 Ruhm.

Nebenmission 17

Botendienst

Diese Mission folgt direkt im Anschluss an „Protest von oberster Stelle". Al Zahir möchte jetzt, dass Sie die Schatulle zu Ibn al Hakim bringen. Er warnt Sie jedoch, denn die Insel steht unter der Kontrolle des Kardinals. Lassen Sie Ihr Flaggschiff mit der Schatulle an Bord nach Abbad Jalamid segeln – wo Sie allerdings rüde von Lucius vertrieben werden. Sie müssen nun erst den Nebenauftrag „Unerwartete Hilfe" erledigen. Dann können Sie mit „Kardinal Lucius' Flaggen" in einem der Sockel Ihres Schiffs wiederkehren und die Schatulle abliefern. Daraufhin wird das Kontor auf der Insel von einem Sand-

1 *Zur Produktion benötigt die Papiermühle Holz.*

2 *Lucius' Spione scheinen nicht viel von Tarnung zu halten.*

3 *Um an die von Marie geforderten Seile zu kommen, brauchen Sie eine Seilerei.*

sturm vernichtet und Ibn al Hakim erklärt, dass er den Kardinal von nun an nicht mehr unterstützen wird, wodurch sich die Bauzeit von Lucius' Dom um 20 Minuten verlängert. Damit haben Sie den Auftrag beendet und Sie erhalten 30 Ruhm. Um an Ihre andere Belohnung zu kommen, müssen Sie auf Abbad Jalamid ein Kontor errichten und es per Straße mit der Akademie der Weisen verbinden. Ibn al Hakim händigt Ihnen dann den „Folianten der Architektur" aus, der die Baukosten und Bauzeit des dritten Dombauabschnitts um 60% senkt.

Nebenmission 18
Vergeltung

Dieser Auftrag beginnt, wenn Lucius' Flotte nach dem Eintreffen des Kaisers die Schiffe von Al Zahir angreift. Der Großwesir bittet Sie um Hilfe, da er dem Kardinal militärisch deutlich unterlegen ist.
Nachdem die Hauptstreitmacht von Lucius' Armada versenkt ist, lassen Sie Ihre Flotte zum Kontor von Al Zahir segeln (haben Sie den Nebenauftrag „Das letzte Aufgebot II" nicht abgeschlossen, müssen Sie zuvor den Hafen von Marie d'Artois schützen). So können Sie das Große und das Kleine Kriegsschiff, die der Kardinal zum Hafen des Großwesirs schickt, abfangen und vernichten, bevor sie größeren Schaden anrichten können. Um den Auftrag abzuschließen, muss mindestens eins von Al Zahirs Schiffen überleben. Ihre Belohnung von 30 Ruhm erhalten Sie aber erst, wenn die Hauptmission „Auf Befehl des Kaisers" beendet ist.

Nebenmission 19
Unerwartete Hilfe

Diese Aufgabe beginnt, kurz nachdem Sie versucht haben, Al Zahirs Schatulle bei Ibn al Hakim abzuliefern. Karim bietet seine Hilfe an, verlangt im Gegenzug aber 15 Tonnen Papier und 2000 Goldmünzen. Haben Sie noch keine Papierproduktion, errichten Sie auf Gerstingen eine Papiermühle und zwei Holzfällerhütten [Bild 1] (oder nutzen Sie die beiden Holzfällerhütten, die Sie im Zuge von „Werkzeug benötigt" dort errichtet haben). Nun müssen Sie nur noch warten, bis die entsprechende Menge Papier im Kontor ist. Verladen Sie es dann auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie es ins Kontor von Pfefferbach.
Jetzt verbinden Sie noch die Karawanserei per Straße mit Ihrer Siedlung, dann wird Karim Sie um das Papier und das Geld bitten. Schließen Sie den Handel ab, landen „Kardinal Lucius' Flaggen" in Ihrem Kontor und der Auftrag ist beendet. Neben den Flaggen erhalten Sie außerdem 10 Ruhm als Belohnung.

Nebenmission 20
Wider den Schwarzen Tod

Hat der Kardinal Ihre Siedlung auf Domstadt vergiftet, startet kurz darauf diese Mission. Wieder bietet Karim seine Hilfe im Tausch gegen Waren an – dieses Mal verlangt er 10 Tonnen Eisenerz. An die kommen Sie, indem Sie kurzzeitig Ihre Eisenschmelzen auf Domstadt stilllegen. Haben Sie die geforderten 10 Tonnen auf Lager, verladen Sie sie auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie sie ins Kontor von Pfefferbach. Da Sie die Karawanserei ja bereits in „Unerwartete Hilfe" angeschlossen haben, bittet Karim Sie nun direkt um die Übergabe des Erzes. Stimmen Sie dem zu, ist die Aufgabe erledigt und Sie erhalten neben 20 Ruhm noch die „Essenz des Lebens", die Sie schleunigst nach Domstadt schaffen sollten.

Nebenmission 21
Freundschaftsdienst

Um diesen Auftrag zu starten, müssen Sie nach Beginn von Mission 8 das Kontor von Marie anwählen. Sie berichtet Ihnen dann, dass sie dringend Material zum Aufbau ihrer Stadt braucht, und fordert Sie auf, ihr 30 Tonnen Holz und 15 Tonnen Werkzeug zu liefern.
Verladen Sie also die geforderten Waren auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie sie zu Maries Insel. Dort bittet Marie um die Übergabe der Hilfslieferung – stimmen Sie dem zu, ist die Aufgabe beendet und

4 *Wollen Sie „Das letzte Aufgebot II" erfüllen, brauchen Sie eine Waffenschmiede.*

Sie erhalten als Belohnung 5 Ruhm. Außerdem beliefert Marie Ihre Siedlung auf Domstadt ab jetzt regelmäßig mit Werkzeug.

Nebenmission 22
Weitere Hilfsgüter

Diese Mission folgt direkt im Anschluss an „Freundschaftsdienst". Erneut bittet Marie Sie um Hilfe – dieses Mal benötigt sie für ihre Bevölkerung 20 Tonnen Fisch und 40 Tonnen Leinenkutten. Verfrachten Sie die gewünschten Waren auf Ihr Flaggschiff und bringen Sie sie zum Kontor von Marie. Bevor Sie sie aber übergeben können, müssen Sie den bei Ihrer Ankunft gestarteten Nebenauftrag „Lucius' Augen" abschließen. Überlassen Sie Marie danach die Lieferung, um die Mission zu beenden. Zum Dank bekommen Sie 10 Ruhm und das „Senkblei der Vollkommenheit", das die Unterhaltskosten des Kaiserdoms um die Hälfte reduziert.

Nebenmission 23
Lucius' Augen

Dieser Auftrag beginnt, wenn Sie die zum Abschluss von „Weitere Hilfsgüter" benötigten Waren zu Maries Insel gebracht haben. Bevor Sie die Fracht entladen können, berichtet Marie Ihnen, dass Spione des Kardinals in ihrer Siedlung gesichtet wurden. Sie verlangt, dass Sie die Spione aufspüren. Es befinden sich insgesamt fünf von Lucius' Männern auf der Insel, am nördlichen Rand der Siedlung. Sie sind wie üblich durch eine blaue Umrandung gekennzeichnet und daher leicht zu erkennen [Bild 2]. Klicken Sie sie nacheinander an, um die Aufgabe zu beenden. Als Belohnung erhalten Sie 10 Ruhm, außerdem können Sie dann „Weitere Hilfsgüter" abschließen.

Nebenmission 24
Vermisst

Dieser Auftrag beginnt rund 12 Minuten nach Abschluss von „Wettlauf gegen die Zeit I". Marie erzählt Ihnen, dass eins ihrer Schiffe gesunken ist. Da es wertvolle Fracht an Bord hatte, bittet sie Sie, danach Ausschau zu halten. Die Ware treibt am Riff im Nordwesten 9 im Meer und ist durch einen Pfeil markiert, außerdem wird sie auf der Karte angezeigt. Schicken Sie Ihr Flaggschiff los und lassen Sie es die Kiste bergen. Im Anschluss geht es zu Maries Insel, wo diese die Ladung in Empfang nimmt. Zum Dank bekommen Sie 10 Ruhm und die „Meisterliche Glasbläserpfeife", die die Produktivität von Glasschmelzen um 25% steigert.

Nebenmission 25
Das letzte Aufgebot I

Haben Sie „Vermisst" erledigt, erhalten Sie in Folge diese Aufgabe. Marie möchte zur Absicherung ihrer Stadt Kriegsschiffe bauen und benötigt dafür 40 Tonnen Seile, die Sie ihr liefern sollen. Dazu müssen Sie zunächst mit der Seilproduktion beginnen. Errichten Sie am Großen Markthaus im Norden von Domstadt eine Hanfplantage und eine Seilerei [Bild 3]. Nun warten Sie, bis Sie die entsprechende Menge an Seilen auf Lager haben, verladen sie auf Ihr Flaggschiff und bringen sie zu Maries Insel. Um den Auftrag zu erledigen, übergeben Sie dann die Lieferung an Marie, die sich mit 20 Ruhm und 2000 Goldmünzen bei Ihnen bedankt.

Nebenmission 26
Das letzte Aufgebot II

Diese Mission folgt direkt nach Abschluss von „Das letzte Aufgebot I". Marie braucht neben Seilen auch Waffen für ihre Kriegsschiffe – erneut bittet sie Sie, ihr auszuhelfen. Bauen Sie am Großen Markthaus im Osten Ihrer Siedlung auf Domstadt eine Waffenschmiede [Bild 4]. Um sie auch mit dem notwendigen Eisen zu versorgen, müssen Sie mindestens eine Ihrer Werkzeugmachereien stilllegen. Haben Sie die geforderten 40 Tonnen Waffen beisammen, verladen Sie sie auf Ihr Flaggschiff und liefern Sie sie bei Marie auf ihrer Insel ab. Als Belohnung erhalten Sie 30 Ruhm und 3000 Goldmünzen, außerdem übergibt Ihnen Marie bei Ankunft der kaiserlichen Flotte das Kommando über ihre fünf Kleinen Kriegsschiffe.

Nebenmission 27
Schützenhilfe

Diese Mission startet, wenn die Flotte des Kardinals nach dem Eintreffen des Kaisers die Schiffe von Marie angreift. Marie erbittet Ihren Schutz, da ihre Schiffe Lucius hilflos ausgeliefert sind.
Haben Sie den acht Schiffe umfassenden Hauptverband von Lucius' Flotte vernichtet, schicken Sie Ihre Schiffe sofort zum Kontor von Marie. Dort bekommen Sie es mit einem Großen und zwei Kleinen Kriegsschiffen zu tun, was für Ihre Flotte aber keine allzu große Bedrohung darstellen sollte. Sind die Angreifer geschlagen, lassen Sie Ihre Schiffe zum Kontor von Al Zahir segeln, um auch den Nebenauftrag „Vergeltung" erfüllen zu können. Haben Sie die Nebenmission „Das letzte Aufgebot II" abgeschlossen, müssen Sie Ihre Flotte nicht zu Maries Insel schicken, da Sie von ihr fünf Kleine Kriegsschiffe erhalten, die bei ihrem Hafen vor Anker liegen. Dieser Verband reicht vollkommen aus, um die Attacke des Kardinals zurückzuschlagen.
Um den Auftrag abzuschließen, muss mindestens eins von Maries Handelsschiffen überleben. Die Belohnung von 30 Ruhm für die Erfüllung der Aufgabe erhalten Sie allerdings erst, wenn die Hauptmission „Auf Befehl des Kaisers" beendet ist.

Kapitel 3:

Szenarien und Endlosspiel

Die acht Missionen der Kampagne machen nur einen kleinen Teil von ANNO 1404 aus. Wesentlich mehr Zeit können Sie mit den Szenarien und dem Endlosspiel verbringen, dessen Einstellungen sich an Ihre Vorlieben anpassen lassen. Bauen Sie gern in Ruhe an einer riesigen Stadt, die Sie ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen anlegen? Dann sind die Szenarien „Kurfürst“ und „Baumeister“ und ein Endlosspiel ohne oder mit nur einem leichten Gegner das Richtige für Sie. Wenn Sie hingegen harte Konkurrenz suchen oder gern kriegerisch spielen, können Sie sich an den Szenarien „Heerführer“ und „Imperator“ oder einem schweren Endlosspiel versuchen. Oder möchten Sie lieber schrittweise mit neuen Herausforderungen konfrontiert werden? Dann können Sie die Szenarien einfach nacheinander spielen.

Bei den Szenarien handelt es sich im Wesentlichen um Endlosspiele mit vorgegebenen Einstellungen und Siegbedingungen. Geeignete Strategien unterscheiden sich nicht von denen eines Endlosspiels mit denselben Einstellungen und Siegbedingungen, daher gehen wir in diesem Kapitel zunächst auf die Einstellungen, die Besonderheiten gegenüber der Kampagne und die Siegbedingungen ein, bevor wir uns mit den sechs Szenarien beschäftigen.

Wenn Sie die Einstellungen eines Endlosspiels anpassen, können Sie nach dem Baukastenprinzip einzelne Elemente hinzufügen oder entfernen. Machen Sie sich in leichten Partien mit den grundlegenden Elementen vertraut und lesen Sie im Kapitel „Spielablauf“ alles nach, was Ihnen nicht ganz klar ist, bevor Sie sich an schwerere Partien wagen. Ausführlich werden in diesem Kapitel nur die Elemente erklärt, die gegenüber der Kampagne neu hinzukommen. Mit den Tipps und Empfehlungen der Kapitel 1 und 3 sind Sie jedoch gut auf alle Herausforderungen vorbereitet, die im Endlosspiel und in den Szenarien auf Sie warten.

Nützliche Tasten(kombinationen)

Gerade in Endlosspielen und in den Szenarien kann es passieren, dass für eine Weile wenig zu tun ist oder dass vorübergehend sehr viel erledigt werden muss. Es ist dann nicht sonderlich praktikabel, ständig die Plus- oder Minus-Taste des Ziffernblocks gedrückt zu halten, um das Spiel zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Öffnen Sie in einem solchen Fall die Leiste „Zusätzliche Aktionen" (F11) und klicken Sie auf „Spiel verlangsamen" bzw. „Spiel beschleunigen". Das Spieltempo wird dadurch erhöht oder verringert, bis Sie auf das jeweils andere Symbol klicken oder die Plus- oder Minus-Taste des Ziffernblocks drücken.

Die Umschalttaste ermöglicht einige Kombinationen, mit denen Sie Zeit sparen: So werden alle Gebäude eines Typs auf der Insel stillgelegt oder wieder aktiviert, wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste auf das Stilllegen-Symbol klicken. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie bei gesperrten Aufstiegsrechten auf „Aufstiegsrecht verleihen" klicken, steigen automatisch so viele Häuser dieses Typs auf wie möglich. Beim Verladen von Waren können Sie die Umschalttaste gedrückt halten, um die gewünschte Verlademenge mit der Tastatur einzugeben.

Solange kein Objekt ausgewählt ist, öffnet ein Rechtsklick auf eine Stelle der Karte ein anpassbares Menü, mit dem Sie standardmäßig schnell ein Kleines Markthaus, einen Feldweg oder ein Bauernhaus errichten können. Mit N gelangen Sie in den Pipettenmodus, in dem Sie erst auf ein fertiges Gebäude klicken, um dann mit weiteren Linksklicks Gebäude desselben Typs zu bauen.

Die Symbole im oberen Rand von Gebäude- und Schiffsfenstern können auf einen von 9 Plätzen am unteren Bildschirmrand gezogen werden. Ein solches Symbol erscheint dann dort, bis Sie es wieder entfernen. Wenn Sie den Mauszeiger darüber halten, werden Informationen zum Objekt eingeblendet; bei einem Kontor sind es etwa Informationen zu Bevölkerungszahl und Bilanz der Insel, bei einem Schiff Angaben zu geladenen Waren und Beschädigung. Ein Linksklick auf das Symbol wählt das zugehörige Objekt aus und zentriert die Ansicht darauf. Das kann sehr nützlich sein, um schnell zwischen verschiedenen Schauplätzen zu wechseln, etwa wenn Sie mit Ihrem Flaggschiff die Spielwelt erkunden und zwischendurch an Ihrer Siedlung bauen.

Die Wahl der Einstellungen

ANNO 1404 bietet Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, eine Partie vor Beginn Ihren Vorstellungen anzupassen. So können Sie etwa bestimmen, ob und wie viele Computergegner am Spiel teilnehmen, wie groß die Inseln sind, ob und wie häufig Aufträge vergeben werden und welche Bedingungen für einen Sieg erfüllt sein müssen.

Das alles ermöglicht sehr viel Abwechslung, kann aber gerade für unerfahrene Spieler auch erst einmal etwas unübersichtlich und verwirrend wirken. Daher bietet Ihnen ANNO 1404 im Endlosspiel drei Schwierigkeitsstufen, bei denen die Einstellungen vorgegeben sind. Wählen Sie einfach den gewünschten Schwierigkeitsgrad und klicken Sie auf „Spiel starten".

Haben Sie sich hingegen mit dem Spiel vertraut gemacht, wollen Sie die Optionen vielleicht auch ein wenig anpassen. Wählen Sie dann einen Schwierigkeitsgrad und klicken Sie auf „Einstellungen anpassen". Auf die einzelnen Einstellungsmöglichkeiten, die Ihnen dann offen stehen, wollen wir im Folgenden näher eingehen.

Die Wahl der Computergegner

Zunächst müssen Sie festlegen, mit wie vielen Computergegnern Sie es zu tun bekommen wollen. Sie können bis zu drei Stück wählen, aber auch ganz allein spielen. Um einen Gegner zu bestimmen, klicken Sie auf „Computerspieler auswählen" und entscheiden Sie sich dann für einen der zehn Kandidaten [Bild 1]. Wollen Sie einen Gegner wieder entfernen, klicken Sie auf „Zurücksetzen".

Insgesamt stehen Ihnen drei leichte, vier normale und drei schwere Gegner zur Wahl, die sich charakterlich und in ihrem Spielverhalten deutlich unterscheiden.

1 *Marie d'Artois und Helena Flores sind bereits als Gegner gewählt, nun folgt noch Kardinal Lucius.*

Leif Jorgensen

„Jedes Mal, wenn ich eines meiner Minnelieder anstimme, fangen die Frauen so komisch an zu kichern und laufen davon ... Meinst du, die ... sind einfach nur schüchtern?“

Leif Jorgensen ist der leichteste aller Computergegner. In modernen Castingshows könnte der talentlose Barde es zu Ruhm bringen, aber in ANNO 1404 ist er einfach nur der geborene Verlierer. Es ist nicht weiter schwierig, zu einem guten Ruf bei ihm zu kommen, und Sie müssen schon einiges anstellen, um ihn zu einer Kriegserklärung zu bewegen. Leif baut seine Siedlungen nur sehr langsam und recht spärlich aus, und er gibt sich schon mit einigen wenigen Inseln zufrieden. Auch militärisch stellt er kaum eine Gefahr dar, da er so gut wie keine Heerlager errichtet und nur wenige Kriegsschiffe baut.

Hildegard von Lewenstein

„Es ist wirklich unerhört, dass Vertreter der Kirche in Völlerei und Sünde leben! Aber anstatt meine Ermahnungen ernst zu nehmen, ernte ich immer nur ihren Spott und Argwohn!“

Hildegard von Lewenstein ist ebenfalls ein leichter Computergegner, die alte Äbtissin hat allerdings schon etwas mehr zu bieten als Leif Jorgensen – aber auch bei ihr ist es nicht sonderlich schwierig, zu einem guten Ruf zu kommen. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf dem Handel und dem Aufbau ihrer Siedlungen. In diesen Bereichen leistet sie recht solide Arbeit, militärisch stellt sie hingegen kaum eine Bedrohung dar. Sie wird nur selten Konflikte anzetteln und versucht Kriege möglichst rasch zu beenden.

Willem van der Mark

„Ich bin nur ein alter Mann, der in Ruhe seinen Lebensabend verbringen will ...“

Willem van der Mark ist der dritte leichte Computergegner und zugleich der stärkste der drei. Seine besten Tage liegen jedoch lange zurück, und im Grunde ist er ein gebrochener Mann. Auch bei ihm können Sie relativ problemlos zu einem guten Ruf kommen, allerdings werden Sie Zeit und vielleicht auch Geld investieren müssen. Willem konzentriert sich bei seinen Aufbaubemühungen vor allem auf den Orient, außerdem verfügt er in der Regel über eine recht gut ausgebaute Flotte und mehrere Heerlager, sodass Sie nur entsprechend vorbereitet einen Krieg mit ihm riskieren sollten.

Marie d'Artois

„Zweifel? Es gibt keinen Zweifel an meiner Bestimmung! Wer bin ich denn, Gottes Willen in Frage zu stellen?“

Marie d'Artois ist ein normaler Computergegner. Bei der abenteuerlustigen und streitbaren jungen Frau werden Sie nur dann einen guten Ruf genießen, wenn Sie ihre Gebietsansprüche respektieren und ihr nicht zu nahe kommen. Ihr Fokus liegt ganz klar auf der Verteidigung ihres Besitzes, den sie fanatisch zu schützen versucht. Sie unterhält meist ein großes Heer und eine entsprechende Flotte, vor deren Einsatz sie auch keineswegs zurückschreckt. Dafür sind ihre Leistungen beim Aufbau der Siedlungen eher mittelmäßig.

Sir Gavin Langton

„Heiraten?! Pah! Warum sollte ich? Die Ehe ist doch nur das fröhliche Grab der Liebe!“

Sir Gavin Langton ist der zweite normale Computergegner. Der eitle Geck riskiert gerne eine große Klappe und Sie müssen sich eventuell so manche Frechheit von ihm gefallen lassen, wenn Sie gute Beziehungen zu ihm unterhalten wollen. Trotz seines losen Mundwerks sind seine Bemühungen beim Aufbau seiner Siedlungen jedoch alles andere als überwältigend. Auch militärisch ist er nur durchschnittlich. Seine Flotte und sein Heer sind für die Verteidigung ausreichend, einem gut vorbereiteten Gegner kann Langton aber nicht standhalten.

Helena Flores

„Ich glaube an das Gute im Menschen und dass jeder über sich selbst hinauswachsen kann!“

Helena Flores ist der dritte normale Computergegner. Sie tritt als Verfechterin der Rechte ihrer Inselbewohner auf und ist im Wesentlichen eine gutmütige Frau. Mit etwas Entgegenkommen kann man recht schnell zu einem guten Ruf bei ihr gelangen.

Kriege und Konflikte versucht sie meist zu vermeiden, im Ernstfall weiß sie sich allerdings zu wehren. Ihr Hauptaugenmerk liegt jedoch ganz klar auf dem Aufbau ihrer Siedlungen, bei dem sie sich recht geschickt anstellt. Etwas überspitzt kann man sagen, dass es sich bei Helena um eine stärkere „Version“ von Hildegard von Lewenstein handelt.

Guy Forcas

„Geheime Informationen, Ränke, Intrigen ... diese Welt ist so verdorben, so schlecht ... Nur wer die Fäden in der Hand hält, ist vor Anfeindungen sicher ...“

Guy Forcas ist der letzte der normalen Computergegner. Wenn Sie dem spitzzüngigen Kriecher überlegen sind, wird er versuchen, sich bei Ihnen anzubiedern – glaubt er hingegen, besser als Sie zu sein, markiert er auch gerne mal den starken Mann.

Seine Bemühungen sind in allen Bereichen recht durchschnittlich, er besitzt also keine großen Stärken, allerdings auch keine großen Schwächen. Sein Verhalten im Krieg hängt, wie auch in allen anderen Gebieten, von der Situation ab. Bei Unterlegenheit kuscht er prompt; fühlt er sich hingegen überlegen, erklärt er gerne und schnell den Krieg.

Baronessa Constanza Zanchi

„Oh! Ich muss mich wohl auf unstandesgemäße Gesellschaft einstellen ...“

Baronessa Constanza Zanchi ist der erste schwere Computergegner. Es gibt ein paar unschöne Gerüchte über den plötzlichen Tod ihrer früheren Ehemänner – seien Sie also gewarnt. Die Baronessa ist äußerst arrogant und wird sich häufig von Ihren diplomatischen Bemühungen unbeeindruckt zeigen.

Ihre Leistungen beim Aufbau ihrer Siedlungen sind ausgezeichnet, und auch militärisch gibt sie sich kaum eine Blöße – Schiffe und Heerlager sind in ausreichender Zahl vorhanden und werden bei Bedarf auch durchaus offensiv eingesetzt.

Kardinal Lucius

„Wer das Höchste erreichen will, muss Opfer bringen ... Und ich habe Opfer gebracht, jenseits Eurer Vorstellung ... Seht, wo ich heute stehe!“

Kardinal Lucius ist der zweite schwere Computergegner und gleichzeitig der aggressivste und schwerste der drei. Es bedarf schon zahlreicher Bemühungen und Zugeständnisse, um bei dem skrupellosen Machtmenschen zu einem guten Ruf zu kommen.
Sein Fokus liegt eindeutig im militärischen Bereich. Er baut meist eine große Flotte und ein mächtiges Heer auf und weiß diese auch effektiv einzusetzen. Seine Kriegslüsternheit geht allerdings so weit, dass er Sie selbst bei Unterlegenheit nur selten um Frieden ersuchen wird.
Seine Leistungen beim Aufbau seiner Siedlungen sind ansehnlich, aber keineswegs überwältigend.

Giovanni di Mercante

„Der Name di Mercante steht seit Generationen für Geschäftssinn und Tüchtigkeit. Ich werde diese Tradition fortführen – mit allen mir zur Verfügung stehenden Mitteln!“

Giovanni di Mercante ist der letzte der schweren Computergegner. Entsprechende Finanzen vorausgesetzt, können Sie sich bei dem Abkömmling einer reichen Händlerfamilie einen zumindest durchschnittlichen Ruf erkaufen. Um ihn als Verbündeten zu gewinnen, sind jedoch einige Anstrengungen erforderlich.

Wie der Name schon vermuten lässt, liegen seine Schwerpunkte bei Aufbau und Handel, wo er auch beachtliche Erfolge verbuchen kann. Militärisch sind seine Bemühungen hingegen nur durchschnittlich, allerdings wird er auch vor einem Krieg nicht zurückschrecken, wenn er sich so einen Vorteil verschaffen kann.

Die Korsaren

Hier legen Sie fest, ob die Korsaren unter Hassan ben Sahid im Spiel auftauchen sollen, und falls ja, wie stark ihre Schiffe sind [Bild 1]. Die Korsaren verlangen regelmäßige Tributzahlungen, die Sie zwar ablehnen können, dann aber greifen die Piraten Ihre Schiffe an. Auf den ersten Blick scheinen die Korsaren also nur ein Störfaktor zu sein, aber auf ihrer Insel bieten sie zahlreiche Waren und Items an, die für die Kriegsführung wichtig bzw. nützlich sind, außerdem können Sie bei ihnen Schiffe und Errungenschaften erwerben. Darüber hinaus schicken auch die Korsaren Handelsflotten los, die an Ihren Kontoren die zum passiven Handel freigegebenen Waren kaufen bzw. verkaufen.

1 *Außer mit den Computergegnern bekommen Sie es in dieser Partie auch noch mit starken Korsaren zu tun.*

Erwarten Sie eine kriegerische Partie, kann es durchaus sehr lohnend sein, die Korsaren zu aktivieren, da Sie so schnell an kriegswichtiges Material kommen können. Außerdem bedrohen die Freibeuter auch die Handelsrouten der Computergegner, was für Sie ein Vorteil ist.

Zahlen Sie oft genug Tribut oder versenken Sie viele Schiffe der Korsaren, wird Hassan Ihnen die Verbrüderung anbieten. Sie müssen dann einen Auftrag erledigen, danach sind Sie dauerhaft mit den Korsaren verbündet. Ausführliche Informationen zu diesem Auftrag und den Korsaren allgemein finden Sie unter „Neutrale Inseln und Gebäude“ in Kapitel 1.

Hinweis

Beachten Sie, dass die Schiffe der Korsaren bei „stark“ Kleinen Kriegsschiffen überlegen sind. Wollen Sie also auf Tributzahlungen verzichten, werden Sie früh eine kleine Flotte aufbauen müssen, um sich gegen die Angriffe der Freibeuter effektiv und ohne große Verluste zur Wehr setzen zu können.

Startverträge

Mit dieser Option legen Sie fest, welche Verträge zu Beginn der Partie zwischen Ihnen und den Computergegnern bestehen. Standardmäßig ist hier „Frieden“ gewählt, das heißt, zwischen Ihnen und den KI-Spielern gibt es zunächst keine Konflikte, weitere diplomatische Möglichkeiten wie Handel oder Kriegsunterstützung müssen Sie sich aber erarbeiten.

Bei „Handel“ besteht gleich zu Anfang ein Handelsvertrag, bei „Bündnis“ sind Sie sogar mit den anderen Spielern verbündet. Das macht vor allem die Startphase der Partie einfacher, da es eine ganze Weile dauern wird, bis Ihr Ruf bei den Gegnern so weit gefallen ist, dass Sie sich um eine Aufbesserung bemühen müssen, damit es nicht zum Krieg kommt. Außerdem werden sich die Computerspieler eher gegenseitig bekriegen, da ihr Ruf untereinander von dieser Option nicht beeinflusst wird.

Sie können natürlich auch versuchen, die Verträge nicht verfallen zu lassen, dazu sind allerdings einige diplomatische Anstrengungen nötig. Es kann aber durchaus lohnend sein, zumindest zu einem Computerspieler gute Beziehungen zu unterhalten, da Sie mit einem Bündnispartner an der Seite als Ziel für Angriffe deutlich weniger interessant erscheinen, selbst wenn Sie militärisch recht schwach sind.

Kartengröße

Hier bestimmen Sie, wie groß die Spielwelt sein soll. Haben Sie Computergegner eingestellt, ist Ihre Auswahl bei der Größe jedoch eingeschränkt. Bei einem Computergegner muss die Welt mindestens „mittel“ sein, bei zwei Gegnern „groß“ und bei drei Gegnern steht nur noch „riesig“ zur Wahl [Bild 1].

Diese Einstellung hat auf den Schwierigkeitsgrad nur einen sehr geringen Einfluss – haben Sie weniger als drei Computergegner gewählt, können Sie durch eine große Spielwelt und den so verfügbaren Bauplatz Konflikte länger hinauszögern – letztlich kommt es hier aber nur auf Ihre persönliche Vorliebe an. Errichten Sie gerne viele ausgedehnte Städte, wählen Sie „riesig“; haben Sie es dagegen lieber klein und übersichtlich, entscheiden Sie sich für „klein“ oder „mittel“.

Hinweis

Beachten Sie, dass die Entfernungen und Fahrtzeiten bei einer „riesigen“ Welt recht beachtlich sind, was vor allem bei Ihrer Flotte eine umsichtige und vorausschauende Planung nötig macht, da ein schnelles Eingreifen eines weit entfernten Verbandes ausgeschlossen ist.

1 *Dank der drei Computergegner kann nur noch eine „riesige“ Spielwelt gewählt werden.*

Inselgrößen

Mit dieser Option legen Sie fest, wie groß die Inseln der Spielwelt sein sollen. Größere Inseln machen das Spiel deutlich einfacher, da Sie weitläufigere Siedlungen anlegen können und so weniger Inseln besiedeln müssen, um auf eine bestimmte Einwohnerzahl zu kommen. Außerdem sind weniger Handelsrouten notwendig, die bei der Versorgung Ihrer Bevölkerung einen besonders verwundbaren Punkt darstellen.

Entscheiden Sie sich für „groß“, bedeutet das allerdings nicht, dass es ausschließlich große Inseln gibt, genauso werden Sie bei „klein“ nicht nur auf winzige Eilande stoßen – es ist lediglich das Verhältnis der verschiedenen Inselgrößen in die eine bzw. andere Richtung verschoben.

Fruchtbarkeiten

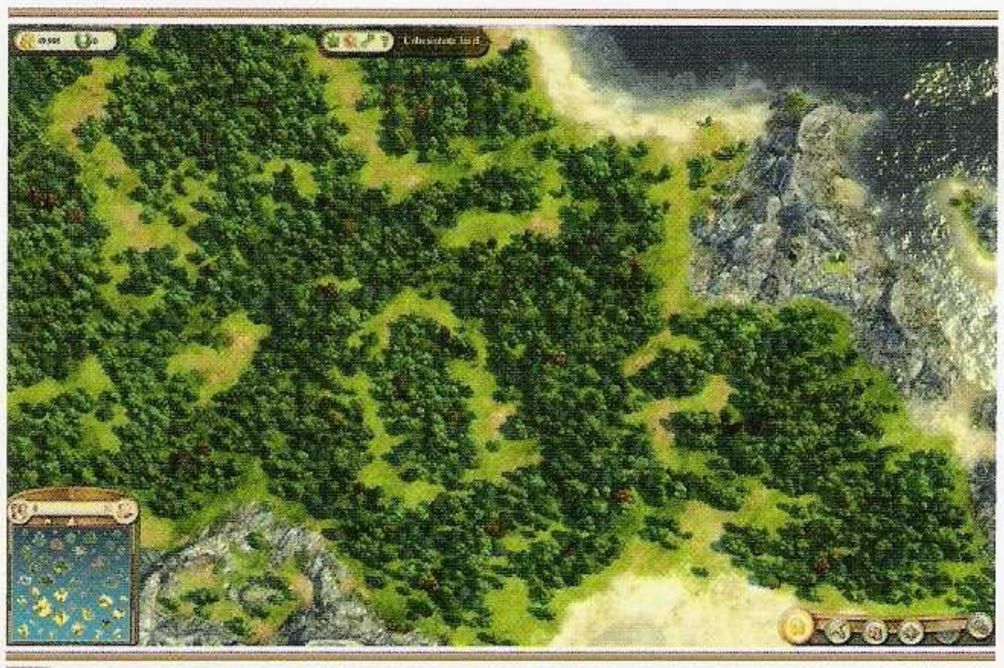
Hier entscheiden Sie, über wie viele Fruchtbarkeiten die Inseln verfügen sollen. Bei „viel“ können auf den Inseln in der Regel drei oder vier Pflanzenarten angebaut werden, bei „wenig“ hingegen nur zwei oder drei – gelegentlich sogar nur eine.

Auch diese Einstellung hat großen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad, denn durch eine geringere Zahl von Fruchtbarkeiten müssen Sie mehr Inseln besiedeln, um die steigenden Bedürfnisse der höheren Zivilisationsstufen zu erfüllen. Außerdem müssen Sie die produzierten Waren übers Meer transportieren, wo sie Angriffen Ihrer Gegner ausgeliefert sind.

Inselschwierigkeit

Diese Einstellung wirkt sich auf die Form und Beschaffenheit der Inseln aus. Bei „einfach“ sind die Inseln meist sehr kompakt und bieten weite Flächen, die nur selten durch Felsen und andere Hindernisse unterbrochen werden [Bild 2]. Auf „schwierig“ werden Sie in der Regel Inseln vorfinden, die weit verzweigt oder sehr lang gezogen sind, sodass kaum große Bereiche entstehen, auf denen Sie ausgedehnte Städte errichten können [Bild 3].

Entscheiden Sie sich nur für „schwierig“, wenn Sie eine echte Herausforderung suchen, denn durch die ungünstige Form der Inseln ist eine



2 *Eine „einfache" Insel ...*

3 *... und eine „schwierige" im direkten Vergleich.*

sehr genaue und wohlüberlegte Planung Ihrer Siedlungen notwendig. Auf „normal" sind mit etwas Übung durchaus große Städte zu errichten, „einfach" eignet sich vor allem dann, wenn Sie wenig Spielerfahrung haben oder sorgenfrei vor sich hin bauen wollen.

Rohstoffe

Hier bestimmen Sie, wie groß die Rohstoffvorkommen der einzelnen Inseln sind. Die Anzahl der Rohstoffquellen bleibt von der Einstellung allerdings unberührt, lediglich die vorhandene Menge in den einzelnen Quellen verändert sich. Daher hat diese Option auch nur recht geringe Auswirkung auf den Schwierigkeitsgrad; die vorhandenen Mengen reichen selbst auf „wenig" eine ganze Weile aus.

Neutrale Kräfte

Mit dieser Einstellung legen Sie fest, ob und wie viele der neun verfügbaren neutralen Kräfte im Spiel auftauchen sollen [Bild 4]. Auf „normal" finden Sie, je nach Größe der Inselwelt, drei bis sieben der neutralen Kräfte; haben Sie „viel" gewählt, sind es fünf bis neun.

Welche der neutralen Kräfte in einer Partie vertreten sind, wird zufällig festgelegt, es gibt also keine Möglichkeit, ein bestimmtes Gebäude zu wählen – bei „viel" stehen die Chancen allerdings gut, dass das gewünschte Gebäude auch vorhanden ist.

Neutrale Kräfte sind ein großer Vorteil für Sie, denn die Computerspieler schließen die Gebäude zwar an, verwenden die speziellen Fähigkeiten aber nicht. Machen Sie sich die neutralen Kräfte zunutze, können Sie an Heerlager, Waren und Items kommen, die Ihnen einen handfesten Vorsprung vor Ihren Mitspielern verschaffen. Die Vorteile der neutralen Gebäude werden unter „Neutrale Inseln und Gebäude" in Kapitel 1 erklärt.

4 *Die Raubritterburg von Barnabas ist eines der neutralen Gebäude.*

Zufallskarte

Mit dieser fünfstelligen Ziffernfolge werden bestimmte Eigenschaften der Inselwelt festgelegt. So entscheidet sich hier, welche der verfügbaren Inseltypen auftauchen, wie die Fruchtbarkeiten und Rohstoffe auf den Inseln verteilt sind und Ähnliches.

Haben Ihnen die Eigenschaften einer Inselwelt besonders gut gefallen, können Sie über die Eingabe der entsprechenden Ziffernfolge eine ähnliche Partie mit anderen Inselgrößen oder Rohstoffmengen erstellen. Wollen Sie hingegen noch einmal in der exakt gleichen Welt spielen, müssen auch sämtliche anderen Einstellungen auf der zweiten Seite der Spieleinstellungen übernommen werden.

Baukostenrückerstattung

Hiermit bestimmen Sie, welche Menge der Baukosten Sie zurückerhalten, wenn Sie ein Gebäude abreißen. Gerade unerfahrene Spieler sollten sich für die volle Baukostenrückerstattung entscheiden, denn beim Anlegen von Siedlungen und Produktionsketten müssen sie häufig ein wenig herumprobieren, bis der richtige Platz für ein Gebäude gefunden ist. Müssten sie für jeden Versuch die vollen Kosten zahlen, wäre das Baumaterial schnell aufgebraucht.

Geübte Spieler können sich hingegen für die halbe oder gar keine Baukostenrückerstattung entscheiden. Passiert es Ihnen öfter, dass Sie aus Unachtsamkeit ein Gebäude falsch platzieren, oder reißen Sie eroberte Siedlungen gern komplett ab, um sie effizienter neu aufzubauen, bietet sich die halbe Baukostenrückerstattung an. So hält sich der Schaden für ungünstig gesetzte Gebäude in Grenzen und Sie haben nach dem Abriss einer eingenommenen Siedlung gleich etwas Material, um mit dem Neubau zu beginnen.

Treffen die beiden Punkte jedoch nicht zu, können Sie bedenkenlos auf eine Baukostenrückerstattung verzichten. Die im Spiel angegebene Schwierigkeit von „+120 Punkten“ lässt zwar vermuten, dass das Fehlen der Baukostenrückerstattung das Spiel deutlich erschwert, mit etwas Umsicht werden Sie den Verlust des Baumaterials allerdings nur selten wirklich zu spüren bekommen.

Die Katastrophen

In ANNO 1404 gibt es fünf Katastrophen, die die Siedlungen der Inselwelt bedrohen – Feuer, Pest, Wirbelstürme, Gewitter und Sandstürme. Sie können diese Katastrophen einzeln zu- bzw. abschalten.
Da zufällig bestimmt wird, wo diese Gefahren auftreten bzw. ausbrechen, können sie für Sie sogar hilfreich sein – dann nämlich, wenn die Stadt eines Computergegners betroffen ist. Sollte allerdings ein Wirbelsturm über Ihre Hauptsiedlung hinwegfegen, kann Sie das immens zurückwerfen und zu einem leichten Ziel für die anderen Spieler machen.

Die Auswirkung von Wirbelsturm, Gewitter und Sandsturm auf den Schwierigkeitsgrad ist nur schwer einzuschätzen, da ihr Auftreten und ihre Folgen stark vom Glück abhängen. Vor den Gefahren von Feuer und Pest können Sie sich hingegen mit Gebäuden schützen, sodass sie bei umsichtiger Planung die Schwierigkeit der Partie kaum erhöhen.

Im Folgenden werden die Katastrophen kurz beschrieben:

Feuer

Haben Sie die Zivilisationsstufe „Bürger“ erreicht, kann in Ihren Siedlungen Feuer ausbrechen. Zuvor wird es aber bei den Wohnhäusern zu sogenannten „Verrußungen“ kommen [Bild 1]. Das Haus wird dann dunkler und verliert einen Gutteil seiner Trefferpunkte. Dieser Zustand lässt sich mit Hilfe eines Zimmermannshauses beheben – sorgen Sie also für eine flächendeckende Versorgung durch Zimmerleute, können Sie die Gefahr von Bränden in Ihrer Stadt minimieren. Lassen Sie das Haus jedoch nicht ausbessern, wird irgendwann ein Feuer ausbrechen [Bild 2].

Ihre Bauern und Bürger eilen dann zum nächsten Marktplatz und versuchen, das Feuer mit Wasser aus dem Brunnen zu löschen. Solange nur ein Haus brennt, wird ihnen das in der Regel auch gelingen. Sind hingegen mehrere Brände ausgebrochen, kann nur eine Feuerwache die Flammen effektiv bekämpfen, zumal das Feuer auf andere Gebäude überspringen kann, sobald ein Haus länger als zwei Minuten in Flammen steht. Solche Großbrände sind eine ernste Bedrohung für Ihre Stadt [Bild 3].

Steht ein Haus in Flammen, verliert es Trefferpunkte und die Bewohner ziehen aus, bis das Feuer gelöscht ist. Durch Brände sind also nicht nur Ihre Gebäude, sondern auch Ihre Steuereinnahmen gefährdet!

1 *Dieses Bauernhaus wurde durch Verrußungen beschädigt.*

2 *Bald darauf bricht ein Feuer aus.*

3 *Bei so vielen Bränden kann nur noch eine Feuerwache helfen.*

Hinweis

Beachten Sie, dass es in orientalischen Siedlungen nur durch Aufstände zu Bränden kommen kann – Sie werden in der Regel also auf den Bau einer Feuerwache verzichten können.

Pest

Die Pest kann Ihre Siedlungen ab der Zivilisationsstufe „Adlige" heimsuchen. Es erscheint dann ein grüner Totenschädel über dem betroffenen Haus und grüne Schwaden wabern gen Himmel [Bild 4].

Solange die Pest um sich greift, sinkt die Zufriedenheit der Bewohner des Hauses in den hellroten Bereich – es werden also Leute „ausziehen", bis die Mindestzahl an Bewohnern erreicht ist. Außerdem besteht in dieser Zeit die Möglichkeit, dass die Krankheit auf andere Häuser überspringt.

Die Pest wird sich meist nach einer Weile von selbst „heilen", schneller geht es allerdings mit der Hilfe eines Medikus. Wütet die Krankheit in einem Haus länger als vier Minuten, kann es zu einer Epidemie kommen. Dann erholt sich das Haus nur noch in 20% der Fälle, zu 80% wird es zur Ruine verkommen und muss als Bauernhaus neu bezogen werden. Dieses Schicksal lässt sich allerdings durch das Eingreifen des Medikus verhindern, der die Krankheit heilt.

Eine mögliche Alternative zum Medikus ist das neutrale Gebäude „Alter Baum": Wenn Sie es anschließen und die dort wohnenden Hexen mit Kräutern versorgen, sind Ihre Bewohner vor der Pest geschützt. Ohne Schutzvorkehrungen können Pest und Epidemien Ihre Bevölkerung stark dezimieren, somit stellen sie eine echte Bedrohung für Ihre Steuereinnahmen dar.

Hinweis

Beachten Sie, dass die Pest nicht in orientalischen Siedlungen ausbrechen kann – anscheinend sind die Bewohner durch die ausgewogene Ernährung mit Datteln und Marzipan vor Krankheiten gefeit. Auf den Bau eines Medikus können Sie in orientalischen Städten also verzichten.

4 *In diesem Patrizierhaus ist die Pest ausgebrochen.*

5 *Ein Gewitter bedroht die Bierproduktion.*

Gewitter

Zu Gewittern kann es nur auf nördlichen Inseln kommen – es ziehen dann dunkle Wolken auf, Regen prasselt hinab und Blitze zucken vom Himmel [Bild 5]. Die Blitze stellen auch die eigentliche Gefahr dar. Schlägt einer von ihnen in einem Gebäude ein, richtet das sehr viel Schaden an – meist so viel, dass das Haus zu brennen beginnt.

Leider werden die Flammen durch den Regen nicht gelöscht, Sie müssen dem Feuer also anderweitig zu Leibe rücken. Schlägt der Blitz in einem Produktionsgebäude ein, ist das besonders ungünstig, da Sie diese Gebäude normalerweise nicht durch Feuerwachen schützen müssen und das Haus daher vermutlich abbrennen wird.

1 *Blitze haben Leif Jorgensens Siedlung ernsthaft in Mitleidenschaft gezogen.*

2 *Glück gehabt – der Sandsturm zieht über den unbewohnten Teil der Insel.*

3 *Ein Sandsturm hat die Norias trockengelegt.*

4 *Ein Wirbelsturm zieht quer durch eine Siedlung.*

Haben Sie auf einer dicht bebauten Insel keine Vorsichtsmaßnahmen getroffen, kann es durch ein Gewitter durchaus zu erheblichen Schäden kommen [Bild 1]. Sichern Sie Ihre Siedlungen also bei aktiviertem Gewitter mit Feuerwachen, selbst wenn Sie das Feuer ausgeschaltet haben.

Sandstürme

Sandstürme treten nur auf südlichen Inseln auf – durch kräftige Winde wird der Sand aufgepeitscht und nagt an allem, was sich ihm in den Weg stellt [Bild 2].

Im Bereich des Sandsturms können keine Gebäude errichtet oder abgerissen werden, außerdem sinkt die Zufriedenheit der Bewohner so weit, dass sie ausziehen. Darüber hinaus trocknet das von Norias bewässerte Gebiet aus, sodass für die Dauer des Sturms keine Landwirtschaft möglich ist.

Vor allem der Effekt auf die Norias ist sehr gefährlich, da so wichtige Produktionsketten unterbrochen werden und Warenlieferungen ausbleiben, was nicht nur Folgen für die vom Sandsturm betroffene Insel haben kann [Bild 3].

Auch die Auswirkung auf die Bewohner der Häuser sollte man nicht unterschätzen. Nach dem Ende des Sandsturms werden die Leute zwar wieder in die Häuser ziehen (vorausgesetzt, ihre Bedürfnisse werden erfüllt), aber gerade bei magerer Finanzlage können die fehlenden Steuereinnahmen ein kräftiges Loch in die Kasse reißen.

Dass Sie für die Dauer des Sturms keine Gebäude errichten oder abreißen können, ist hingegen durchaus verschmerzbar.

Wirbelstürme

Wirbelstürme stellen für alle Inseln eine Bedrohung dar. Sie tauchen an einem Kartenrand auf und ziehen – auf unberechenbarer Bahn – quer durch die Spielwelt. Dabei hinterlassen sie eine Schneise der Verwüstung [Bild 4].

Wird ein Gebäude oder ein Schiff direkt von der Windhose erfasst, ist es verloren, aber auch Häuser in der Umgebung nehmen massiv Schaden. Sollten Sie das Pech haben, dass ein Wirbelsturm Ihre Hauptinsel heimsucht, wird Sie das weit in Ihren Bemühungen zurückwerfen.

Letztlich bleibt Ihnen beim Auftauchen eines Wirbelsturms nur eins – abwarten und hoffen!

Aufträge

Mit dieser Einstellung legen Sie fest, ob und wie häufig Aufträge von neutralen Parteien, verbündeten Computerspielern und den Bewohnern Ihrer Siedlungen vergeben werden.

Bei „normal" können Sie die Aufträge in der Regel problemlos nebenher erledigen, während Sie sich um den Aufbau Ihrer Siedlungen kümmern. Haben Sie „häufig" gewählt, werden Sie sich hingegen öfter nur mit den Aufträgen beschäftigen müssen, wenn Sie die Aufgaben alle erfüllen wollen – was aber natürlich keineswegs notwendig ist. Keiner der Auftraggeber wird Ihnen eine gescheiterte oder abgelehnte Mission übel nehmen, Ihnen entgeht lediglich die ausgelobte Belohnung.

Haben Sie die Aufträge ausgeschaltet, steigert das den Schwierigkeitsgrad der Partie deutlich, denn Ihnen entgehen so günstige Gelegenheiten, an Ruhm, Waren und Items zu kommen. Meist sind nur etwas Zeit oder einige günstige Waren zur Erfüllung einer Aufgabe nötig, im Austausch erhalten Sie neben Ruhm aber wertvolle Waren, Items oder Geld. Und sollte die Belohnung einmal nicht so interessant sein, können Sie den Auftrag einfach verstreichen lassen.

Genauere Informationen zum Ablauf von Aufträgen und den möglichen Auftragstypen erhalten Sie im Abschnitt „Aufträge" von Kapitel 1. Eine Liste aller Aufträge finden Sie im Kapitel „Listen und Tabellen".

Hinweis

Beachten Sie, dass die Verbrüderungsaufträge der Korsaren von dieser Einstellung unberührt bleiben. Sie können sich also auch bei ausgeschalteten Aufträgen mit den Korsaren verbünden.

Die Startsituation

Bei dieser Option müssen Sie sich zunächst zwischen zwei grundlegenden Varianten entscheiden – „Start mit Kontor" und „Start mit Flaggschiff".

Wählen Sie das Kontor, besitzen Sie zu Beginn der Partie kein Schiff, dafür haben Sie eine Insel mit Fruchtbarkeiten für Hanf und Most sowie einer dritten, gelegentlich sogar einer vierten Fruchtbarkeit. Außerdem verfügt die Insel in der Regel über die Rohstoffe Eisenerz und Stein und ist zumindest von mittlerer Größe.

Die Startinsel ist also ausreichend, um eine florierende Stadt zu errichten, allerdings gibt es meist bessere Inseln mit mehr Rohstoffvorkommen, Fruchtbarkeiten und Bauplatz. Außerdem müssen Sie sich bei dieser Variante Ihr Flaggschiff nach Erreichen der Zivilisationsstufe „Bürger" bei Lord Northburgh kaufen.

Bei „Start mit Flaggschiff" haben Sie, wie der Name schon vermuten lässt, gleich zu Beginn ein Flaggschiff und müssen sich eine geeignete Insel für Ihre Siedlung suchen. Spielen Sie allein, ist das nicht weiter schwierig. Treten Sie aber gegen Computerspieler an, kann es durchaus sein, dass Ihnen die Gegner die besten Inseln wegschnappen und Sie dann mit der Standardinsel von „Start mit Kontor" besser bedient gewesen wären. Um dieses Problem zu umgehen, können Sie natürlich mit aufgedeckter Karte starten, dadurch geht allerdings der Erkundungscharakter des Spiels verloren, außerdem senkt es deutlich den Schwierigkeitsgrad, mit dem das Spiel die Partie bewertet.

Letztlich ist es eine Geschmacksfrage, für welche Variante Sie sich entscheiden. Wollen Sie direkt mit dem Aufbau Ihrer Siedlung loslegen und sich nicht lange mit der Auswahl einer Insel aufhalten, wählen Sie „Start mit Kontor". Erkunden Sie dagegen die Spielwelt lieber erst ein wenig, auch auf die Gefahr hin, dass die besten Inseln dann bereits vergeben sind, ist der „Start mit Flaggschiff" das Richtige für Sie.

Haben Sie eine Variante gewählt, müssen Sie noch festlegen, wie viel „Starthilfe" Sie bekommen. Beim Start mit einem Kontor können Sie zwischen „Kontor", „Volles Kontor" und „Berstend volles Kontor" wählen. In der Tabelle „Startbedingungen mit Kontor" sehen Sie, wie sich die einzelnen Möglichkeiten unterscheiden.

STARTBEDINGUNGEN MIT KONTOR

Startbedingung	Anfänglicher Warenbestand						
Kontor	40t	40t	10t	–	–	–	–
Volles Kontor	40t	40t	30t	30t	–	–	20t
Berstend volles Kontor	40t	40t	35t	35t	35t	40t	40t

Die zusätzlichen Waren bei „Volles Kontor" und „Berstend volles Kontor" lohnen sich eigentlich nur, wenn Sie mit Computergegnern spielen, denn so können Sie sehr schnell die Zivilisationsstufe „Bürger" erreichen und sich einen entscheidenden Vorteil gegenüber den anderen Spielern verschaffen. Spielen Sie hingegen allein, ist kaum Eile geboten, daher können Sie getrost auf die zusätzlichen Waren verzichten.

Beim Start mit einem Flaggschiff erhalten Sie immer nur je 40 Tonnen Holz und Werkzeug sowie 10 Tonnen Fisch. Allerdings können Sie

über weitere Schiffe verfügen, je nachdem, ob Sie sich für „Flaggschiff", „Flaggschiff mit Eskorte" oder „Flaggschiff mit Armada" entschieden haben. Welche Schiffe Sie genau erhalten, sehen Sie in der Tabelle „Startbedingungen mit Flaggschiff".

Beachten Sie, dass die zusätzlichen Schiffe Sie Unterhalt kosten, was es gerade in der Anfangsphase schwierig machen kann, auf eine positive Bilanz zu kommen. Dafür bieten sich Ihnen von Beginn an zahlreiche weitere Möglichkeiten. So finden Sie beispielsweise mit mehreren Schiffen deutlich schneller eine passende Startinsel, mit dem Handelsschiff können Sie frühzeitig eine Handelsroute einrichten, ohne eine Werft bauen zu müssen, und mit dem Kriegsschiff können Sie Jagd auf Korsaren oder die Schiffe der Computergegner machen.

STARTBEDINGUNGEN MIT FLAGGSCHIFF

Startbedingung	Startschiffe
Flaggschiff	1 Flaggschiff
Flaggschiff mit Eskorte	1 Flaggschiff 1 Kleines Handelsschiff
Flaggschiff mit Armada	1 Flaggschiff 1 Kleines Handelsschiff 1 Kleines Kriegsschiff

Startruhm

Hier legen Sie fest, ob und in welcher Höhe Sie zu Beginn der Partie über Ruhm verfügen sollen. Mit etwas Ruhm geht die Startphase insgesamt wesentlich leichter von der Hand, da Sie fast sofort mit der Besiedlung des Orients beginnen können. Alternativ kaufen Sie sich einige nützliche Items oder erwerben nach dem Aufstieg zur Zivilisationsstufe „Bürger" hilfreiche Errungenschaften. Haben Sie sich für die maximal möglichen 300 Punkte Ruhm entschieden, können Sie bei Lord Northburgh auch eine Hilfsflotte von zwei Kleinen Kriegsschiffen anfordern und dann früh Jagd auf die Flagg- und Handelsschiffe Ihrer Gegner machen.

Startguthaben

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Höhe Ihres Startguthabens. Entscheiden Sie sich für die maximal möglichen 80000 Goldmünzen, werden Sie auch über die Startphase hinaus lange Zeit keine Geldsorgen haben. Wählen Sie stattdessen den Minimalbetrag von 10000 Goldmünzen, müssen Sie den Aufbau Ihrer Stadt sehr genau planen, da Sie schnell eine möglichst hohe positive Bilanz erreichen sollten, um weitere Bauvorhaben finanzieren zu können.

Startitem

Hier können Sie entscheiden, ob Sie zu Beginn gleich über ein Item verfügen wollen, und falls ja, wie stark es ist. Da Sie sonst keinen weiteren Einfluss auf die Auswahl haben, ist es Glückssache, wie nützlich Ihnen das Item tatsächlich sein wird. Passt es genau in Ihre Strategie, kann Ihnen ein starkes Item einen großen Vorteil verschaffen – genauso gut kann es aber sein, dass Ihnen das Item kaum eine oder sogar gar keine Hilfe ist. In diesem Fall können Sie es aber immer noch für Ruhm verkaufen und stattdessen ein passenderes Item am Kontor von Al Zahir oder Northburgh erwerben. Ein Startitem macht das Spiel also immer leichter – um wie viel, hängt von Ihrem Glück ab.

Aufgedeckte Karte

Mit dieser Option legen Sie fest, ob die Karte von Anfang an aufgedeckt sein soll oder nicht. Gerade wenn Sie sich für einen Start mit Flaggschiff entschieden haben, verschafft Ihnen eine aufgedeckte Karte natürlich einen immensen Vorteil, denn Sie müssen die Spielwelt nicht langwierig mit Ihrem Schiff nach einer passenden Startinsel absuchen – Sie können die vorhandenen Inseln direkt vergleichen und sich für die besten von ihnen entscheiden. Da die Computerspieler die Karte nach Inseln erkunden müssen, werden sie in der Regel deutlich länger brauchen, bevor sie ihre erste Siedlung gründen. In dieser Zeit können Sie mit etwas Geschick bereits die zweite Zivilisationsstufe erreichen.

Aber auch im weiteren Spielverlauf ist eine aufgedeckte Karte hilfreich. Sie müssen die Welt nicht erkunden und können sich, während Sie beispielsweise auf Baumaterial warten, schon einmal nach einer Insel für Ihre zweite Siedlung umschauen. Durch die aufgedeckte Karte geht allerdings auch der Erkundungscharakter des Spiels verloren, der für viele Spieler einen nicht unerheblichen Reiz ausmacht. Letzten Endes ist es eine Geschmacksfrage, ob Sie neben dem Aufbau Ihrer Siedlung neue Inseln entdecken wollen oder aber mit allen verfügbaren Informationen an der Hand die Spielwelt möglichst effizient besiedeln möchten.

1 *Helena Flores, Sir Gavin Langton und Leif Jorgensen sind keine allzu schwierigen Gegner.*

2 *Mit diesen Einstellungen bietet die Spielwelt noch ausreichend Ressourcen.*

Wie bekommt man eine einfache „schwere" Partie?

Da man viele Erfolge nur in „schweren" Partien erfüllen kann, haben wir im Folgenden die Einstellungen für ein relativ leichtes „schweres" Spiel zusammengestellt. Es gibt hier natürlich, wie bei so vielen anderen Dingen in ANNO 1404 auch, nicht nur einen „richtigen" Weg; passen Sie unseren Vorschlag also ruhig Ihren persönlichen Vorlieben an.
Wir haben versucht, eine möglichst ertragreiche Spielwelt zu erstellen, bei der sich die Gefahren für die Siedlungen in Grenzen halten. Die Computergegner sind nicht allzu stark und wenig kriegerisch, sodass Sie mit einer kleineren Flotte und einigen Heerlagern ausreichend geschützt sein sollten.

Beachten Sie, dass Sie, selbst wenn Sie überall die schwierigste Einstellung wählen, mindestens einen Computergegner brauchen, um in der Schwierigkeitsleiste auf die für „schwer" nötigen 1111 Punkte zu kommen.

Diplomatie [Bild 1]

Als Mitspieler wählen Sie Helena Flores, Sir Gavin Langton und Leif Jorgensen. Diese drei sind meist recht friedlich und relativ leicht durch diplomatische Aktionen ruhig zu stellen. Kommt es doch einmal zum Krieg, brauchen Sie kein riesiges Heer, um als Sieger aus dem Konflikt hervorzugehen. Die Korsaren stellen Sie auf „normal". Damit stehen Ihnen die Waren, Items und Errungenschaften von Hassan ben Sahid offen, und die Schiffe der Korsaren lassen sich problemlos mit zwei bis drei Kleinen Kriegsschiffen in Schach halten. Als Startvertrag legen Sie „Frieden" fest – das ist für die gewählten Computergegner völlig ausreichend.

Spielwelt [Bild 2]

Mit mittelgroßen Inseln, mittleren Fruchtbarkeiten, einfacher Inselschwierigkeit und wenigen Rohstoffen erhalten Sie eine durchaus ergiebige Spielwelt, in der Sie auch mit einer verhältnismäßig geringen Zahl an Inseln einige große Städte errichten können. Bei den neutralen Kräften wählen Sie „normal" – dank der Kartengröße werden die meisten von ihnen vertreten sein, sodass Sie sich einige nützliche Vorteile gegenüber den Computerspielern verschaffen können.

Allgemein

Auf eine Baukostenrückerstattung verzichten Sie aufgrund des Schwierigkeitsgrads; passen Sie bei der Platzierung der Gebäude also gut auf, um nicht unnötig Baumaterial zu verschwenden. Bei den Katastrophen aktivieren Sie alles bis auf den Wirbelsturm. Feuer und Pest sind mit Feuerwache und Medikus recht problemlos in den Griff zu bekommen, Gewitter und Sandsturm stellen hingegen eine zwar beachtliche, aber doch zu verschmerzende Gefahr für Ihre Siedlungen dar. Und mit etwas Glück treffen die Katastrophen vornehmlich Ihre Gegner. Die Aufträge setzen Sie auf „normal" – so können Sie sich gelegentlich etwas Ruhm und eine Belohnung verdienen, außerdem steigern erledigte Aufträge häufig Ihren Ruf bei den Computergegnern.

Startbedingungen

Wegen des Schwierigkeitsgrads müssen Sie ohne zusätzliche Waren oder Schiffe auskommen, wählen Sie also entweder „Kontor" oder „Flaggschiff" als Startsituation. Als Startkapital sind 30000 Goldmünzen ausreichend – Sie dürfen dann zwar nicht allzu freigiebig sein, müssen aber auch nicht jede Münze zweimal umdrehen. Auf Startruhm, ein Item oder das Aufdecken der Karte sollten Sie ebenfalls verzichten. Wollen Sie sich einen unfairen Vorteil gegenüber den KI-Spielern verschaffen, gibt es einen kleinen, unfeinen Trick, auf den Sie zurückgreifen können. Starten Sie die Partie zunächst mit aufgedeckter Karte und schauen Sie sich in Ruhe die Spielwelt an. Danach beenden Sie das laufende Spiel und starten die Partie mit denselben Einstellungen erneut, diesmal aber ohne aufgedeckte Karte. Nun wissen Sie, wo die besten Inseln liegen, profitieren aber trotzdem vom erhöhten Schwierigkeitsgrad der Einstellung.

Die Wahl der Startinsel

Haben Sie sich für einen Start mit Flaggschiff entschieden, steht gleich zu Beginn der Partie eine wichtige Entscheidung an: die Wahl der Startinsel. Es gibt dabei vier Faktoren, auf die Sie achten sollten – Größe und Beschaffenheit, Fruchtbarkeiten und Rohstoffe, Lage sowie das Vorhandensein neutraler Kräfte – die wir nun im Einzelnen näher betrachten wollen.

Hinweis

Prinzipiell ist es zwar möglich, direkt auf einer südlichen Insel eine Siedlung zu gründen, da dort aber kein Most angepflanzt werden kann, der für den Aufstieg Ihrer Bewohner zu Bürgern nötig ist, macht das jedoch kaum Sinn.

Größe und Beschaffenheit

1 *Ein idealer Platz, um eine Siedlung zu gründen.*

2 *Diese Bucht lässt sich gut zu einem Hafen ausbauen ...*

3 *... der viel Platz bietet und leicht zu schützen ist.*

Die Größe und die Beschaffenheit sind bei der Startinsel vermutlich die wichtigsten Kriterien, da Sie dort Ihre erste (und möglicherweise einzige) große Siedlung errichten werden.

Die Insel sollte zumindest mittleres Format haben, aber je größer sie ist, desto besser. Sie sollte außerdem möglichst kompakt sein und viele weite Flächen besitzen, auf denen sich eine Stadt errichten lässt [Bild 1]. Je nachdem, wie groß Ihre Stadt werden soll, kann ein Fluss hilfreich oder hinderlich sein. Geben Sie sich mit einem „Handelszentrum“ zufrieden, ist ein Fluss nützlich, da Sie nicht Ihre gesamte Produktion auszulagern brauchen und für viele Waren Flussbauplätze benötigt werden. Soll es hingegen eine „Metropole“ oder gar eine „Weltstadt“ werden, stört ein Fluss eher, da Sie Ihre Stadt um den Lauf herum planen müssen.

Auch die Zahl und Lage der Strandabschnitte sowie natürliche Buchten sollten Sie bei Ihrer Entscheidung berücksichtigen. Diese Faktoren sind bei der Wahl der Insel allerdings von eher geringerer Bedeutung.

Besitzt eine Insel sehr viele Strandabschnitte, macht das die Verteidigung schwerer, da Gegner an verschiedenen Stellen anlanden können. Idealerweise verfügt Ihre Insel über vier bis fünf Strandabschnitte, die außerdem nicht zu weit über die Insel verteilt sein sollten – denn das erleichtert den Schutz Ihrer Siedlung. In einer natürlichen Bucht können Sie einen Hafen errichten, der ausreichend Platz für alle Gebäude bietet und sich darüber hinaus noch leicht verteidigen lässt [Bild 2 und 3].

Fruchtbarkeiten und Rohstoffe

Der zweite große Faktor bei der Wahl der Startinsel sind die Fruchtbarkeiten und, mit einigen Abstrichen, die Rohstoffe.

Die Insel sollte in jedem Fall über mindestens drei Fruchtbarkeiten verfügen, besser aber über vier – darunter sollten sich unbedingt Hanf oder Most befinden, idealerweise natürlich beides. Im Zweifel verzichten Sie eher auf Most, da Sie das entsprechende Saatgut bei Lord Northburgh für die 50 Ruhm erhalten, die Sie für den Aufstieg Ihrer Gemeinde zur „Siedlung“ bekommen. Die für den ersten diplomatischen Rang nötige „Ordentliche Geschenkurkunde“ kaufen Sie dann, wenn die ersten Bürger in Ihrer Stadt wohnen.

Lord Northburgh bietet zwar auch das Saatgut für Hanf an, dieses müssen Sie aber erst für 50 Ruhm freischalten.

Als weitere Fruchtbarkeiten kommen noch Weizen, Kräuter, Trauben und Bienenvolk in Frage. Davon ist Weizen sicherlich die interessanteste [Bild 4], da man Weizen zur Brot- und Bierproduktion benötigt, aber auch Kräuter sind nützlich, denn Lord Northburgh bietet als Saatgut der Stufe Patrizier meist Weizen an, sodass man Bier und Brot auf der Startinsel herstellen kann.

Trauben sind hingegen weniger hilfreich, da Wein erst ab 1500 Adligen benötigt wird. Wollen Sie aber nicht über die Stadtgröße „Handelszentrum“ hinaus, kann auch diese Fruchtbarkeit noch lohnend sein. Auf Bienenvolk sollten Sie in jedem Fall verzichten, denn Bienenwachs benötigen Sie ausschließlich für Kerzenhalter, die erst ab 3000 Adligen verlangt werden – und bei einer so großen Stadt müssten Sie die Produktion ohnehin auslagern.

Die verfügbaren Rohstoffe sind nicht ganz so entscheidend wie die Fruchtbarkeiten, da Sie fehlende Quellen über Vorkommen auf anderen Inseln ausgleichen können. Dennoch sollte Ihre Startinsel über mindestens eine Stein- und eine Eisenerzquelle verfügen, besser noch über zwei oder drei. Weitere Rohstoffe sind nicht zwingend erforderlich, aber natürlich nützlich.

Kohlevorkommen können Sie erst mit Erreichen der Zivilisationsstufe „Adlige“ ausbeuten. Ein Kohlebergwerk liefert so viel Kohle wie zwei Köhlerhütten, kostet aber auch mehr Unterhalt. Die Bergwerke lohnen sich also nur, wenn der Bauplatz knapp wird.

Solevorkommen finden sich nur auf Inseln mit Flüssen, genau wie Bärenhöhlen. Die Sole wird zu Salz verarbeitet, das für Lederwämser, Pelzmäntel und Fleisch benötigt wird, daher sind Solevorkommen eine willkommene Ergänzung zu Stein- und Eisenerzquellen. Bärenhöhlen liefern Pelze zur Herstellung von Pelzmänteln, die allerdings erst ab 950 Adligen verlangt werden – daher muss Ihre Startinsel nicht unbedingt über Bärenhöhlen verfügen.

4 *Perfekt – diese Insel bietet Fruchtbarkeiten für Most, Hanf und Weizen.*

Lage

Auch die Lage der Inseln sollten Sie bei Ihrer Auswahl berücksichtigen – obwohl Größe, Beschaffenheit, Fruchtbarkeiten und Rohstoffe eine wichtigere Rollen spielen.

Eine zentral gelegene Insel ist besonders günstig, da so alle anderen Insel relativ schnell zu erreichen sind, darunter auch die von Al Zahir und Lord Northburgh, bei denen Sie regelmäßig Ihre produzierten Überschüsse verkaufen können [Bild 5]. Außerdem halten Sie so die Wege Ihrer Handelsrouten kurz, wodurch sie leichter zu schützen sind.

Liegt eine Insel am westlichen oder östlichen Kartenrand, ist das allerdings nicht so tragisch, da Sie so trotzdem noch leicht Inseln beider Klimazonen erreichen können. Lediglich eine Lage ganz im Norden ist sehr ungünstig – in diesem Fall müssen die anderen Eigenschaften der Insel schon herausragend sein, damit sie als Startinsel in Frage kommt.

5 *Vom Hafen dieser Insel (unten links) ist es nur ein Katzensprung zu Northburghs Kontor (oben rechts).*

Neutrale Kräfte

Das letzte und zugleich unwichtigste Kriterium ist das Vorhandensein neutraler Kräfte. Stehen Ihnen zwei etwa gleichwertige Inseln zur Wahl, sollte ein eventuell vorhandenes neutrales Gebäude den Ausschlag geben. Allerdings sind in der Startphase nicht alle auf den nördlichen Inseln verfügbaren neutralen Kräfte gleichermaßen nützlich.

Raubritterburg, Wallfahrtsort und Alter Baum lassen sich in der Regel erst mit dem Erreichen der Zivilisationsstufe „Patrizier“ nutzen – sie können also durchaus erst mit der zweiten Siedlung angeschlossen werden. Bergkloster und Grabungsstätte können Ihnen hingegen sofort zugute kommen. Am Kloster bietet Ihnen Bruder Hilarius Werkzeug zum Kauf an, wodurch Sie sich Fahrten zu den Kontoren von Northburgh und Al Zahir sparen. Mit der Grabungsstätte können Sie an nützliche Items kommen – allerdings gehört hier etwas Glück dazu, denn Cuno von Rembold fordert oft auch Waren, die Ihnen in der Startphase noch nicht zur Verfügung stehen.

Diplomatie

Das Zentrale Menü am unteren rechten Bildschirmrand enthält zwei Symbole, die in der Kampagne gesperrt sind, im Endlosspiel und den Szenarien jedoch verfügbar werden. Eines davon sind die beiden stilisierten Figuren des Diplomatiemenüs (das andere, der Wappenschild, steht für die Errungenschaften, um die es im nächsten Abschnitt geht). Das Diplomatiemenü kann von Beginn an genutzt werden, allerdings werden dort zunächst nur Ihr eigenes Portrait und das von Lord Richard Northburgh angezeigt. Weitere Portraits erscheinen, sobald Sie mit den betreffenden Spielern Kontakt aufgenommen, d.h. eine von ihnen besiedelte Insel entdeckt haben – es genügt nicht, einem ihrer Schiffe begegnet zu sein. Sie öffnen das Diplomatiemenü, indem Sie im Zentralen Menü auf das betreffende Symbol klicken, oder mit F7 [Bild 1].

1 *Im Diplomatiemenü können Sie mit Ihren Rivalen und Verbündeten verhandeln.*

Welche Optionen unter dem zentralen Portrait zur Verfügung stehen, hängt davon ab, welcher Spieler ausgewählt ist. Wenn Sie das Diplomatiemenü zum ersten Mal öffnen, befindet sich Ihr eigenes Portrait in der Mitte. Mit den Schaltflächen darunter können Sie sich Ihre Medaillen, Bonusinhalte und Erfolge ansehen. Die drei Kreissegmente am unteren Rand des Portraits zeigen an, wie viele Medaillen, Bonusinhalte und Erfolge Sie bereits freigeschaltet haben. Ausführliche Informationen zu den Erfolgen, den Medaillen und den Bonusinhalten des Spiels finden Sie im Kapitel „Geheimnisse der Inselwelt".

Bei den kleinen Portraits außen können Sie an farbigen Pfeilen erkennen, welche diplomatischen Beziehungen zum Spieler in der Mitte bestehen: Rot steht für Krieg, Weiß für einen Friedensvertrag, Gelb für einen Handelsvertrag und Grün für einen Bündnisvertrag. Klicken Sie auf eines der kleinen Portraits, um den betreffenden Spieler in die Mitte zu rücken.

Befindet sich das Portrait eines neutralen Spielers (Lord Richard Northburgh, Großwesir Al Zahir oder Hassan ben Sahid) in der Mitte, haben Sie andere Optionen als bei einem der zehn Computerspieler. Zwischen Ihnen und Lord Northburgh sowie dem Großwesir besteht immer ein Handelsvertrag – Sie können keinem dieser Spieler den Krieg erklären und mit keinem von ihnen ein Bündnis schließen. Über das Diplomatiemenü können Sie von Lord Northburgh und dem Großwesir jedoch ein Darlehen erbitten, bei ihnen eine Hilfsflotte anfordern und Abgaben an sie entrichten. Was diese Optionen bewirken, ist in der Tabelle „Diplomatische Optionen bei neutralen Spielern" zusammengefasst.

DIPLOMATISCHE OPTIONEN BEI NEUTRALEN SPIELERN

Symbol	Option	Wirkung	Weitere Informationen
	Darlehen erbitten	Sie tauschen Ruhm gegen Geld (3 mögliche Stufen).	unter „Neutrale Inseln und Gebäude" in Kapitel 1
	Abgaben entrichten	Sie tauschen Geld gegen Ruhm (3 mögliche Stufen).	unter „Neutrale Inseln und Gebäude" in Kapitel 1
	Hilfsflotte anfordern	Sie erhalten für 300 (Northburgh) oder 400 Punkte Ruhm (Al Zahir) ein oder mehrere Schiffe.	unter „Kämpfe auf See" in Kapitel 1 und im folgenden Abschnitt, „Die Errungenschaften"

Beachten Sie, dass alle drei Optionen an einen Timer gekoppelt sind: Nach jeder Benutzung von „Darlehen erbitten" und „Abgaben entrichten" sinkt die Chance, dieselbe Option erneut erfolgreich einzusetzen, auf 0% und erholt sich im Laufe einer halben Stunde wieder. Sie können zwar schon vorher versuchen, die Option erneut zu nutzen, riskieren dann aber, dass der eingesetzte Ruhm bzw. das entrichtete Geld wirkungslos verloren gehen. Die Option „Hilfsflotte anfordern" ist nach der Benutzung für eine volle Stunde gesperrt.

Zwischen Ihnen und Hassan ben Sahid, dem Anführer der Korsaren, können verschiedene diplomatische Beziehungen bestehen: der Kriegszustand, ein Pakt auf Zeit (der einem Handelsvertrag entspricht) und die Verbrüderung (ein dauerhaftes Bündnis). Falls Sie sich weigern, Geld für einen Pakt zu bezahlen, befinden Sie sich zu Beginn einer Partie im Krieg mit den Korsaren. Das Diplomatiemenü bietet Ihnen dann lediglich eine Option [Bild 2] – Sie können auf die gelbe Schriftrolle rechts neben Hassans Namen klicken („Korsarenpakt anbieten"), um erneut ein Angebot für einen Pakt einzuholen, der Sie allerdings Geld kostet.

Nachdem Sie einen Pakt mit den Korsaren geschlossen haben, können Sie ihnen mit den gekreuzten roten Schwertern links von Hassans Namen wieder den Krieg erklären oder ihnen mit dem lorbeerumkränzten grünen Schild die Verbrüderung anbieten, was allerdings zwecklos ist, solange Sie die Bedingungen nicht erfüllen. Diese werden angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über das Symbol halten [Bild 3]; außerdem sehen Sie dann, wie weit Sie auf dem Weg zu einer Verbrüderung sind. Nähere Informationen über die Korsaren und die Verbrüderung mit ihnen erhalten Sie im Abschnitt „Neutrale Inseln und Gebäude" von Kapitel 1.

2 *Wenn Sie im Krieg mit den Korsaren sind, können Sie Geld zahlen, um einen Pakt zu schließen.*

3 *Halten Sie den Mauszeiger über „Verbrüderung anbieten", um sich die Bedingungen anzusehen.*

4 *Wollen wir uns wieder vertragen? Mit der weißen Taube bieten Sie Frieden an.*

Die meisten Optionen bietet Ihnen das Diplomatiemenü bei den Computerspielern. Welche diplomatischen Beziehungen zu Beginn einer Partie bestehen, wird durch die Option „Startverträge" bei den Spieleinstellungen festgelegt; standardmäßig gilt ein Friedensvertrag. Genau wie bei den Korsaren können Sie mit den Symbolen neben dem Spielernamen die diplomatischen Beziehungen ändern oder sich die Bedingungen für eine Änderung anzeigen lassen. Mit den gekreuzten roten Schwertern sprechen Sie eine Kriegserklärung aus.
Die weiße Taube [Bild 4] dient zum Abschluss eines Friedensvertrages, wozu die Computerspieler aber nicht immer und manchmal nur gegen eine Tributzahlung bereit sind.

Wenn Frieden herrscht, können Sie mit der gelben Schriftrolle einen Handelsvertrag anbieten; bei Bestehen eines Handelsvertrags ermöglicht der grüne Lorbeerschild den Abschluss eines Bündnisvertrags. Für beide Optionen sollten Sie jedoch einen gewissen Ruf bei dem betreffenden Computerspieler genießen, sonst ist das Angebot zwecklos oder wird nur gegen eine Tributzahlung angenommen. Ein Handelsvertrag ermöglicht es Ihnen, am Kontor des Computerspielers Waren zu kaufen, außerdem laufen seine Schiffe Ihre Kontore an und handeln dort.
Haben Sie ein Bündnis mit einem Computerspieler geschlossen, wird er zum potenziellen Auftraggeber – er kann Sie also genau wie Lord Northburgh oder der Großwesir um Dinge bitten, derer Sie sich gegen eine Belohnung annehmen (oder auch nicht). Welche Aufträge die Computerspieler vergeben, ist im Kapitel „Listen und Tabellen" aufgeführt.

Eine Verbesserung oder Verschlechterung Ihres Rufs bei einem Computerspieler können Sie mit den vier Symbolen unter seinem Portrait erreichen. In der Tabelle „Diplomatische Optionen bei Computerspielern" ist zusammengefasst, was sie bewirken.

DIPLOMATISCHE OPTIONEN BEI COMPUTERSPIELERN

Symbol	Option	Wirkung
	Tribut fordern	Sie verlangen eine Geldzahlung (3 mögliche Stufen), was Ihren Ruf senken wird.
	Tribut zahlen	Sie bieten eine Geldzahlung an (3 mögliche Stufen), was Ihren Ruf erhöhen kann, aber nicht muss.
	Beleidigen	Sie sprechen Beleidigungen aus, was Ihren Ruf senken kann, aber nicht muss.
	Einschmeicheln	Sie sprechen Schmeicheleien aus, was Ihren Ruf erhöhen kann, aber nicht muss.

Für jede dieser Aktionen gibt das Spiel eine Erfolgschance an, wenn Sie den Mauszeiger über das betreffende Symbol halten – oder über das Häkchen, mit dem Sie die Tributforderung bzw. das Tributangebot bestätigen können. Wie bei den neutralen Spielern fällt diese Chance nach jeder Nutzung der Option auf 0%, erhöht sich im Laufe einer halben Stunde aber wieder auf den Maximalwert. Diese maximale Wahrscheinlichkeit auf Erfolg wird immer in Klammern angegeben.

Wie hoch die Chancen sind, mit einer diplomatischen Aktion Erfolg zu haben, hängt vom gewählten Computerspieler ab – bei leichten Spielern sind sie deutlich besser als bei schweren. Einen Überblick über die Basis-Erfolgschancen bietet Ihnen die Tabelle „Diplomatiechancen auf der folgenden Seite". Bei den Tributen gilt eine zusätzliche Modifikation je nach Höhe des Geldbetrags: Viel Geld wird seltener gegeben und häufiger wohlwollend angenommen.

Tributforderungen sind eine Möglichkeit, vor allem bei leichten Gegnern an Geld zu kommen, falls der Rufverlust Sie nicht stört. Berücksichtigen Sie jedoch, dass ein Computerspieler Ihnen den Krieg erklären wird, wenn Ihr Ruf bei ihm zu sehr gelitten hat. Möchten Sie Aufträge von ihm erhalten, ist eine Tributforderung kontraproduktiv.

Mit hohen Tributzahlungen hingegen haben Sie recht gute Chancen, Ihren Ruf zu verbessern. Beachten Sie, dass Ihr Geld auf jeden Fall

DIPLOMATIECHANCEN

Diplomatische Aktion	Leif Jorgensen	Hildegard von Lewenstein	Willem van der Mark	Marie d'Artois	Sir Gavin Langton	Helena Flores	Guy Forcas	Baronessa Constanza Zanchi	Kardinal Lucius	Giovanni di Mercante
Tribut fordern	75%	70%	75%	60%	70%	70%	65%	45%	45%	45%
Tribut zahlen	75%	75%	75%	65%	75%	65%	70%	45%	45%	55%
Beleidigen	90%	85%	70%	70%	75%	70%	75%	60%	55%	60%
Einschmeicheln	86%	75%	80%	70%	80%	75%	75%	65%	55%	65%

weg ist, selbst wenn der Computerspieler sich unbeeindruckt von Ihrem Geschenk zeigt – in diesem Fall kann Ihr Ruf sogar geringfügig leiden. Da es ärgerlich wäre, für eine Verschlechterung des Rufs auch noch Geld auszugeben, ist es ratsam, bei Tributzahlungen immer hohe Erfolgschancen abzuwarten. Bedenken Sie zudem, dass Sie mit Tributen Rivalen finanziell stärken und sich selbst schwächen; schöpfen Sie also bevorzugt andere Mittel aus, um Ihren Ruf zu verbessern.

Eine erfolgreiche Beleidigung senkt Ihren Ruf beim betreffenden Computerspieler, eine fehlgeschlagene Beleidigung wird einfach ignoriert. So befreiend es sein kann, einem Computerspieler mitzuteilen, dass seine Anwesenheit höchst überflüssig ist – besonders nützlich ist die Option „Beleidigen" nicht. Wenn Sie es auf einen Konflikt anlegen, haben Sie mit einer Tributforderung wenigstens die Chance, vorher noch Geld zu kassieren. Ein passabler Ruf ermöglicht es Ihnen darüber hinaus, Ihren Angriff relativ ungestört vorzubereiten, und sobald sich Ihre Truppen und Flotten vor oder auf der Insel des Computerspielers sammeln, geht der Ruf ohnehin in den Keller.

„Einschmeicheln" ermöglicht es Ihnen, Ihren Ruf kostenlos zu erhöhen. Eine durchschaute Schmeichelei hat allerdings einen Rufverlust zur Folge, und bei den schweren Spielern stehen die Chancen nicht allzu gut, mit Schmeicheleien Erfolg zu haben. Wie Sie Ihre diplomatischen Fähigkeiten mit Errungenschaften verbessern können, wird im nächsten Abschnitt, „Die Errungenschaften", erörtert.

Es gibt eine Fülle weiterer Möglichkeiten, wie sich Ihr Ruf bei einem Computerspieler ändern kann. Was alles zu einer Rufänderung führen kann, ist in der Liste „Mögliche Ursachen für Rufänderungen" aufgeführt. Nicht alle Computerspieler reagieren jedoch gleich auf diese Ursachen: So sehen es die meisten positiv oder zumindest neutral, wenn Sie einen Auftrag für den Großwesir erledigen, während Kardinal Lucius das als negativ empfindet. Wegen der großen Zahl an Ursachen und der differenzierten Art und Weise, wie sie im Spiel Berücksichtigung finden, verzichten wir hier darauf, die möglichen Werte zugehöriger Rufänderungen für alle Computerspieler aufzuführen, und nennen nur die Ursachen. So wissen Sie zumindest, worauf Sie achten sollten, und meistens ist es recht klar, was positiv gesehen wird und was negativ.

Über welchen Ruf Sie bei jedem Computerspieler zu Beginn einer Partie verfügen, hängt vom gewählten Startvertrag ab und ist in der Tabelle **„Rufschwellen"** angegeben. In dieser Tabelle sehen Sie auch, wie hoch die Schwellenwerte für Krieg, Frieden, Handelsverträge und Bündnisse sind – in dieser Hinsicht unterscheiden sich leichte und schwere Computerspieler ebenfalls. Wenn Ihr Ruf sich erhöht und dabei einen Schwellenwert überschreitet, bietet Ihnen der betreffende Computerspieler gewöhnlich von sich aus einen neuen Vertrag an. Sinkt Ihr Ruf dagegen unter einen Schwellenwert, löst der Computerspieler den bestehenden Vertrag auf.

Wenn Sie einen Handels- oder Bündnisvertrag als Startvertrag einstellen oder Ihren Ruf bei einem Computerspieler so weit verbessern, dass er zu einem Handelsvertrag bereit ist, können Sie an seinem Kontor Waren kaufen und verkaufen, und seine Schiffe handeln an Ihren Kontoren. Es ist vorgesehen, dass Computerspieler wie in früheren Teilen der ANNO-Reihe

MÖGLICHE URSACHEN FÜR RUFÄNDERUNGEN

- Verbündeten besiegt
- Festung erbaut
- Armee ausgehoben
- Monument gebaut
- Feind vernichtet
- Turnier ausgetragen (klein)
- Turnier ausgetragen (mittel)
- Turnier ausgetragen (groß)
- Armee auf Insel des Computerspielers angelandet
- Armee in Einflussbereich des Computerspielers bewegt
- Krieg mit Verbündetem
- Kriegsschiff produziert
- Kriegsschiff in Einflussbereich des Computerspielers bewegt
- Unterstützung verwehrt
- Unterstützung gewährt
- Tributgeschenk (von Computerspieler) abgelehnt
- Tribut an Computerspieler gezahlt
- Ende des Cooldowns bei Tributzahlung
- Einschmeicheln
- Beleidigen
- Militärischer Vergleich (stärker)
- Militärischer Vergleich (schwächer)
- Handelsvertrag angenommen
- Handelsvertrag abgelehnt
- Handelsvertrag aufgelöst
- Handelsvertrag mit Verbündetem
- Handelsvertrag mit Feind
- Tributforderung (von Computerspieler) abgelehnt
- Tributforderung an Computerspieler gestellt
- Ende des Cooldowns bei Tributforderung
- Stadtstatus erreicht
- Siedlungsgründung
- Zivilisationsstufe erreicht (Bürger, Patrizier, Adlige, Gesandte)
- Auftrag abgelehnt
- Auftrag gescheitert
- Auftrag abgeschlossen
- Auftrag für Verbündeten abgeschlossen
- Auftrag für neutrale Insel abgeschlossen
- Auftrag für Feind abgeschlossen

RUFSCHWELLEN

Startwert / Schwelle	Leif Jorgensen	Hildegard von Lewenstein	Willem van der Mark	Marie d'Artois	Sir Gavin Langton	Helena Flores	Guy Forcas	Baronessa Constanza Zanchi	Kardinal Lucius	Giovanni di Mercante
Startwert bei Friedensvertrag	30	30	30	33	30	30	33	40	40	33
Startwert bei Handelsvertrag	65	65	75	75	75	75	75	75	70	70
Startwert bei Bündnisvertrag	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
Schwelle Krieg – Frieden	10	10	10	15	15	15	15	25	25	20
Schwelle Frieden – Handel	40	40	40	50	45	45	50	55	55	45
Schwelle Handel – Bündnis	70	70	80	85	80	80	85	90	90	85
Obergrenze	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Lieblingswaren haben, für die sie besonders gute Preise bezahlen. Dies ist jedoch in der Verkaufsversion von ANNO 1404 noch nicht fertig umgesetzt worden. In der Tabelle „**Lieblingswaren**“ sehen Sie, welche Waren die Spieler nach derzeitiger Planung besonders schätzen sollen. Bitte beachten Sie, dass eventuell noch Änderungen an diesem Stand der Planung möglich sind.

LIEBLINGSWAREN

Ware	Lord Richard Northburgh	Großwesir Al Zahir	Hassan ben Sahid	Leif Jorgensen	Hildegard von Lewenstein	Willem van der Mark	Marie d'Artois	Sir Gavin Langton	Helena Flores	Guy Forcas	Baronessa Constanza Zanchi	Kardinal Lucius	Giovanni di Mercante
Bienenwachs													
Bier								x					
Brillen													
Brokatgewänder												x	
Brot		x											
Bücher													
Datteln	x												
Duftwasser											x		
Eisen													
Eisenerz							x						
Fässer										x			
Fisch				x									
Fleisch													
Gewürze	x												
Glas													
Gold										x			
Golderz													
Hanf													x
Holz		x											
Indigo													
Kaffee													
Kaffeebohnen													
Kanonen							x						
Kerzen							x						
Kerzenhalter													
Kohle													
Kräuter					x								
Kriegsmaschinen												x	
Kupfererz													
Lederwämser													
Leinenkutten					x								

Ware	Lord Richard Northburgh	Großwesir Al Zahir	Hassan ben Sahid	Leif Jorgensen	Hildegard von Lewenstein	Willem van der Mark	Marie d'Artois	Sir Gavin Langton	Helena Flores	Guy Forcas	Baronessa Constanza Zanchi	Kardinal Lucius	Giovanni di Mercante
Mandeln													
Marzipan								x					
Mehl													
Messing													
Milch	x			x									
Mosaik													
Most			x										
Papier				x									
Pelze													
Pelzmäntel										x			
Perlen													
Perlenketten			x										
Pottasche													
Proviant													
Quarz												x	
Rinder													
Rosenöl										x			
Salz													x
Seide											x		
Seile										x			
Sole													
Stein		x											
Teppiche													
Tierhäute													
Ton													
Trauben													
Waffen										x			
Wein			x										
Weizen					x								
Werkzeug													
Zucker													x
Zuckerrohr													

Die Errungenschaften

Zu den Besonderheiten von Szenarien und Endlosspiel zählt neben den Optionen des Diplomatiemenüs auch das Menü der Errungenschaften, das mit dem Wappenschild im Zentralen Menü geöffnet wird [Bild 1]. Es ist erst dann verfügbar, wenn die ersten Bürger in Ihrer Siedlung wohnen.

1 *Nachdem Sie Kontakt zum Großwesir und den Korsaren aufgenommen haben, enthält das Menü drei Reiter.*

Zwischen wie vielen Reitern mit Errungenschaften Sie in diesem Menü umschalten können, hängt davon ab, mit wem Sie Kontakt aufgenommen haben: Sie müssen die Inseln von Großwesir Al Zahir und Hassan ben Sahid entdeckt haben, damit deren Reiter erscheinen. Der Reiter von Lord Richard Northburgh ist von Beginn an verfügbar. In Partien ohne Korsaren ist es nicht möglich, Errungenschaften der Korsaren zu erwerben.

Welche Errungenschaften Sie unter welchem Reiter kaufen können, ist in der Übersicht „Errungenschaften" auf den folgenden Seiten aufgeführt. Beachten Sie jedoch, dass nicht gleich alle Errungenschaften verfügbar sind, wenn ein Reiter erscheint: Zunächst können Sie nur solche der ersten Ebene erwerben. Erst wenn Sie drei Ränge beliebiger Errungenschaften eines Reiters besitzen, wird die zweite Ebene verfügbar; mit drei Rängen von Errungenschaften der zweiten Ebene schalten Sie die dritte Ebene frei. Bei den Korsaren gibt es in der ersten und zweiten Ebene nur je zwei Errungenschaften, daher genügen bei ihnen je zwei Ränge, um die nächste Ebene freizuschalten.

Die Bedingungen für das Erwerben einer noch nicht freigeschalteten Errungenschaft sehen Sie, wenn Sie den Mauszeiger darüber halten. Für den ersten Rang jeder Errungenschaft müssen Bürger in Ihrer Siedlung wohnen, für Rang 2 sind Patrizier und für Rang 3 Adlige erforderlich. Bei den Errungenschaften des Orients wird zudem für „Versorgungsflotte des Großwesirs" und alle Errungenschaften der zweiten und dritten Ebene verlangt, dass in einer Ihrer Siedlungen Nomaden wohnen.

Hinweis

Wenn Sie den Mauszeiger über eine Errungenschaft halten, wird Ihnen Ihr aktueller Rang angezeigt. Gelegentlich werden im Spiel allerdings auch die Ränge der Errungenschaften als „Errungenschaften" bezeichnet. Wenn es etwa beim Erfolg „Das Waffenlabor" heißt „Erwerben Sie in einer Partie exakt 25 Errungenschaften.", sind die Kronen, Halbmonde oder Totenköpfe gemeint, nicht die 9 oder 7 verfügbaren Kategorien pro Reiter. Zur besseren Unterscheidung bezeichnen wir die Kategorien im Buch durchgehend als „Errungenschaften" und die mit Kronen, Halbmonden oder Totenköpfen angezeigten Fortschritte bei diesen Kategorien als „Ränge".

Kronen, Halbmonde oder Totenköpfe zeigen an, welche Ränge einer Errungenschaft Sie bereits erworben haben. Mit einem Linksklick auf die gewünschte Errungenschaft erhalten Sie einen neuen Rang, falls Sie genug Ruhm besitzen. Haben Sie zu wenig Ruhm, wird die Errungenschaft gesperrt, selbst wenn Sie alle anderen Voraussetzungen erfüllen.

Dadurch, dass Sie erst 2 oder 3 Ränge der vorigen Ebene erwerben müssen, bevor eine neue Ebene freigeschaltet wird, brauchen Sie für Errungenschaften der Ebenen 2 und 3 schon eine ganze Menge Ruhm. In der Tabelle „Mindestkosten zum Freischalten von Ebenen" ist angegeben, wie viel Sie für die billigsten Ränge von Ebene 1 (und 2) ausgeben müssen, damit Ihnen Errungenschaften von Ebene 2 (und 3) zur Wahl stehen.

MINDESTKOSTEN ZUM FREISCHALTEN VON EBENEN

Reiter	Ebene 2	Ebene 3
Lord Richard Northburgh	200	500
Großwesir Al Zahir	200	650
Hassan ben Sahid	250	550

Natürlich ist es nicht immer sinnvoll, einfach die billigsten Errungenschaften zu wählen, um eine neue Ebene freizuschalten. Erwerben Sie Errungenschaften, die gut zu Ihrer Strategie passen, und wählen Sie nur dann die billigste Errungenschaft, wenn Sie innerhalb einer Ebene nichts mehr finden, das Sie interessiert, obwohl Sie noch Ränge dieser Ebene brauchen, um die nächste Ebene verfügbar zu machen.

Im Folgenden gehen wir auf den Nutzen der verschiedenen Errungenschaften ein. Weitere Informationen dazu, welche Errungenschaften bei Kämpfen nützlich sind, finden Sie in den Abschnitten „Kämpfe auf See" und „Kämpfe an Land" des Kapitels „Spielablauf".

- „Handelsedikt des Kaisers", „Erweiterter Handelskontrakt" und „Geheimes Warenlager": Diese Errungenschaften schalten zusätzliche Waren in den Kontoren der drei neutralen Spieler frei. Die Ränge dieser Errungenschaften sind billig, aber Werkzeug wird auch ohne sie angeboten, und später sollten Sie Waren möglichst selbst erzeugen, statt sie an fremden Kontoren zu kaufen. Über den passiven Handel können Sie zudem Waren bekommen, ohne Ruhm für die Errungenschaften auszugeben. Die Tabelle „Warenangebot beim aktiven Handel" im Abschnitt „Handel" von Kapitel 1 führt auf, welche Waren zu welchen Preisen bei Lord Northburgh, dem Großwesir und den Korsaren erhältlich sind.
- „Kostbarkeiten des Abendlandes", „Schätze des Orients" und „Hassan ben Sahids Schatzkammer": Hiermit werden neue Items in den Kontoren der drei neutralen Spieler verfügbar. Da der Reiter der Adligen die beste Chance bietet, hochwertige Items zu finden, können Sie mit diesen Errungenschaften an gute Items gelangen, die Ihnen im Spiel beträchtliche Vorteile verschaffen. Mehr zum Kauf von Items bei den neutralen Spielern unter „Neutrale Inseln und Gebäude" in Kapitel 1.

- „Versorgungsflotte des Kaiserreichs“, „Versorgungsflotte des Großwesirs“ und „Stillschweigende Vereinbarung“: Durch diese Errungenschaften erscheinen zusätzliche Handelsschiffe der neutralen Spieler, die an Ihren Kontoren Waren kaufen und verkaufen, außerdem kann jedes der Schiffe beim Handeln mehr Geld umsetzen. Das macht den passiven Handel zu einem noch mächtigeren Werkzeug: Sie können mehr Ihrer Überschüsse zu Geld machen und größere Warenbestände schneller einkaufen. Für eine reibungslose Abfertigung der Schiffe ist es empfehlenswert, eine Hafenmeisterei und/oder einen Landungssteg zu errichten. Besonders nützlich sind die drei Errungenschaften, wenn Sie ein oder mehrere Items des Typs „Zollware“ besitzen, die Ihnen ab einem bestimmten Handelsvolumen Bonuswaren einbringen.
- „Königliche Armada“ und „Seestreitkräfte des Sultans“: Diese Errungenschaften verbessern die diplomatische Option „Hilfsflotte anfordern“; Sie erhalten mehr und bessere Schiffe für den eingesetzten Ruhm. Mit Rang 3 stellt Lord Northburgh Ihnen für 300 Punkte Ruhm 2 Große Kriegsschiffe zur Verfügung, vom Großwesir bekommen Sie für 400 Punkte Ruhm 4 Orientalische Kriegsschiffe. Das macht die Option zu einer noch wertvolleren Ergänzung des Flottenbaus oder sogar zu einer Alternative. Berücksichtigen Sie jedoch, dass „Hilfsflotte anfordern“ nach jeder Benutzung für eine Stunde gesperrt ist. Weitere Informationen dazu unter „Kämpfe auf See“ in Kapitel 1.
- „Siegel des Regenten“ und „Diplomatisches Feingefühl“: Hiermit verbessern Sie Ihre diplomatischen Aktionen bei Computerspielern (siehe voriger Abschnitt, „Diplomatie“). Vor allem das Einschmeicheln wird dadurch zu einer guten Möglichkeit, den eigenen Ruf zu erhöhen und Computerspieler schließlich zu Handels- oder Bündnisverträgen zu bewegen. Tributforderungen sind trotz „Diplomatisches Feingefühl“ weiterhin eine unsichere Sache, und der mit ihnen verbundene Rufverlust führt früher oder später zum Krieg, sofern Sie Ihren Ruf nicht auf andere Weise wieder verbessern. „Siegel des Regenten“ macht die Erfolge „Du kämpfst wie eine Kuh!“ und „Schicke Halskrause!“ (siehe Kapitel „Geheimnisse der Inselwelt“) deutlich leichter.
- „Schiffsbaukunst des Okzidents“ und „Orientalische Schiffsbaukunst“: Mit diesen Errungenschaften können Sie die 4 Arten von Handelsschiffen schneller machen und ihre Ladekapazität und Trefferpunkte erhöhen. Dadurch sind sie besser gegen Angriffe geschützt, und Sie brauchen weniger Schiffe einzusetzen, um die gleiche Warenmenge zu befördern. Besonders lohnend sind die Errungenschaften in einer Welt mit vielen kleinen besiedelten Inseln und dann, wenn Sie Ihr Schiffslimit durch eine große Kriegsflotte (fast) erreicht haben.
- „Höfische Architektur“: Nichtmilitärische Gebäude, Mauern und Türme erhalten mehr Trefferpunkte. Bei nichtmilitärischen Gebäuden fällt der Bonus kaum ins Gewicht, weil alle Militäreinheiten sehr effektiv gegen sie sind. Mineure können Mauern trotz des Bonus schnell sprengen, aber Türme halten gegnerischen Angriffen damit länger stand. Wenn Sie gerne viele Türme bauen, ist diese Errungenschaft eine gute Ergänzung Ihrer Strategie.
- „Imperiale Kriegstechnologie“ und „Kriegskunst der Sarazenen“: Hiermit richten Ihre Armeen mehr Schaden an. Beim Okzident sind 4 Einheiten betroffen, beim Orient eigentlich nur 2, weil die Assassinen ausgenommen wurden und die Mineure vorwiegend Mauern sprengen sollten. Wenn Sie die betroffenen Einheiten oft bauen, können die Errungenschaften eine wertvolle Stütze Ihrer Kriegspläne darstellen.
- „Kaiserliches Arsenal“ und „Bedingungslose Loyalität“: Da diese Errungenschaften das Schiffs- bzw. Militärlimit anheben, sind sie grundsätzlich geeignet, früh eine militärische Überlegenheit gegenüber Rivalen zu erreichen. Da sie in Ebene 3 eingeordnet wurden und ziemlich teuer sind, brauchen Sie allerdings viel Ruhm, um diese Strategie zu verfolgen. Alternativ ermöglichen die Errungenschaften weitere Truppen oder Schiffe, wenn Sie bereits über ein großes Heer bzw. eine große Flotte verfügen. Nur mit ihnen können Sie ein Militärlimit von 200 und ein Schiffslimit von 100 erreichen – sonst gelten Obergrenzen von 170 bzw. 85 Punkten.
- „Geheimnis der Nomaden“: Diese Errungenschaft vergrößert den Wasservorrat aller Norias um bis zu 2000 Tonnen. Der Bonusvorrat wird bei jeder Erneuerung kostenlos mit aufgefüllt. Das macht Kleine Norias interessant: Durch die geringe Grundkapazität von 500 Tonnen können Sie den Bonus öfter nutzen als bei einer Großen Noria (Grundkapazität 5000 Tonnen). Wenn Sie etwa 14000 Tonnen Wasser brauchen, müssen Sie bei Rang 3 eine Große Noria einmal auffüllen und bezahlen 5000 Tonnen Wasser; eine Kleine Noria muss zwar fünfmal aufgefüllt werden, aber Sie bezahlen nur 2500 Tonnen Wasser. Je mehr Wüstenboden Sie mit Norias fruchtbar machen, desto mehr lohnt sich die Errungenschaft natürlich.
- „Gunst der Gesandten“ und „Bettlerprinz“: Diese Errungenschaften sind nicht ohne Grund die teuersten im Spiel – Sie erhalten damit mehr Aufstiegsrechte durch Gesandte und Bettler, brauchen also einen kleineren „Unterbau“ an niedrigen Zivilisationsstufen, um höhere zu erreichen. Das ist durch die höheren Steuereinnahmen immer lukrativ und lohnt sich ganz besonders, wenn Sie als Teil der Siegbedingungen viele Adlige ansiedeln oder allgemein eine hohe Bevölkerungszahl erreichen müssen.
- „Verbindlicher Handschlag“: Hiermit verringert sich der Kaufpreis von Schiffen bei den Korsaren um bis zu 30%. Wenn Sie oft auf diese Weise Schiffe erwerben, kann die Errungenschaft eine Überlegung wert sein, andererseits könnten Sie für den investierten Ruhm (1100 Punkte für Rang 3) mit „Hilfsflotte anfordern“ auch direkt Schiffe bekommen.
- „Unlautere Mittel“: Ihr Flaggschiff und alle Ihre Kriegsschiffe werden um bis zu 15% schneller und erhalten bis zu 15% mehr Trefferpunkte. Im Vergleich zu Items mögen diese Boni auf den ersten Blick gering wirken, aber da bei großen Flotten sehr viele Schiffe betroffen sein können, lohnt sich die Errungenschaft in diesem Fall durchaus: Für Rang 3 müssen Sie insgesamt 1400 Punkte Ruhm aufwenden, was bei 20 Schiffen 70 Punkten pro Schiff entspricht. Für die Items „Verbessertes Segeltuch“ (+10% Geschwindigkeit) und „Verstärkte Planken“ (+10% Trefferpunkte) müssten Sie zusammen 80 Punkte Ruhm pro Schiff investieren, kämen aber auf einen geringeren Bonus und hätten keinen Sockel mehr frei. Gerade wenn Sie über viele Kriegsschiffe verfügen, vorwiegend Große Kriegsschiffe bauen (die nur einen Sockel besitzen) oder bereits viele Items benutzen, stellt diese Errungenschaft eine sehr gute Möglichkeit dar, Ihre gesamte Kriegsflotte ohne viel Aufwand weiter zu stärken.

Errungenschaften

OKZIDENT (LORD RICHARD NORTHBOURGH)

Ebene 1	1. Handelsedikt des Kaisers	2. Kostbarkeiten des Abendlandes	3. Versorgungsflotte des Kaiserreichs
Rang 1	Richard Northburgh bietet Waren der Bürger an	Richard Northburgh bietet Items der Bürger an	Stärkt die Handelsflotte des Okzidents
	50 Ruhm	50 Ruhm	2 Handelsschiffe
			+500 Goldmünzen Budget/Schiff
			150 Ruhm
Rang 2	Richard Northburgh bietet Waren der Patrizier an	Richard Northburgh bietet Items der Patrizier an	Stärkt die Handelsflotte des Okzidents
	100 Ruhm	100 Ruhm	3 Handelsschiffe
			+1000 Goldmünzen Budget/Schiff
			250 Ruhm
Rang 3	Richard Northburgh bietet Waren der Adeligen an	Richard Northburgh bietet Items der Adeligen an	Stärkt die Handelsflotte des Okzidents
	200 Ruhm	200 Ruhm	4 Handelsschiffe
			+2000 Goldmünzen Budget/Schiff
			400 Ruhm

Ebene 2	4. Königliche Armada	5. Siegel des Regenten	6. Schiffsbaukunst des Okzidents
Rang 1	Stärkt die Hilfsflotte des Okzidents	Verbessert die diplomatischen Aktionen Einschmeicheln und Beleidigen	Verbessert Kleines und Großes Handelsschiff
	3 Kleine Kriegsschiffe	Erfolgswahrscheinlichkeit: +10%	Geschwindigkeit +5%
	150 Ruhm	Bonusruf: +/-1	Größe einer Ladekammer +5 t
		50 Ruhm	Trefferpunkte +5%
			150 Ruhm
Rang 2	Stärkt die Hilfsflotte des Okzidents	Verbessert die diplomatischen Aktionen Einschmeicheln und Beleidigen	Verbessert Kleines und Großes Handelsschiff
	2 Kleine Kriegsschiffe	Erfolgswahrscheinlichkeit: +20%	Geschwindigkeit +10%
	1 Großes Kriegsschiff	Bonusruf: +/-2	Größe einer Ladekammer +10 t
	300 Ruhm	100 Ruhm	Trefferpunkte +10%
			300 Ruhm
Rang 3	Stärkt die Hilfsflotte des Okzidents	Verbessert die diplomatischen Aktionen Einschmeicheln und Beleidigen	Verbessert Kleines und Großes Handelsschiff
	2 Große Kriegsschiffe	Erfolgswahrscheinlichkeit: +30%	Geschwindigkeit +15%
	500 Ruhm	Bonusruf: +/-3	Größe einer Ladekammer +20 t
		200 Ruhm	Trefferpunkte +15%
			600 Ruhm

Ebene 3	7. Höfische Architektur	8. Imperiale Kriegstechnologie	9. Kaiserliches Arsenal
Rang 1	Verbessert alle nichtmilitärischen Gebäude	Verbessert Kleines Heerlager, Großes Heerlager, Trebuchetstellung und Raubritterlager	Erhöht das Schiffslimit Ihrer Flotte
	Verbessert Mauern und Türme	Schaden +5%	+5 Schiffe
	Trefferpunkte +10%	150 Ruhm	250 Ruhm
	150 Ruhm		
Rang 2	Verbessert alle nichtmilitärischen Gebäude	Verbessert Kleines Heerlager, Großes Heerlager, Trebuchetstellung und Raubritterlager	Erhöht das Schiffslimit Ihrer Flotte
	Verbessert Mauern und Türme	Schaden +10%	+10 Schiffe
	Trefferpunkte +15%	300 Ruhm	500 Ruhm
	250 Ruhm		
Rang 3	Verbessert alle nichtmilitärischen Gebäude	Verbessert Kleines Heerlager, Großes Heerlager, Trebuchetstellung und Raubritterlager	Erhöht das Schiffslimit Ihrer Flotte
	Verbessert Mauern und Türme	Schaden +15%	+15 Schiffe
	Trefferpunkte +20%	450 Ruhm	750 Ruhm
	400 Ruhm		

ORIENT (GROSSWESIR AL ZAHIR)

Ebene 1	1. Erweiterter Handelskontrakt	2. Schätze des Orients	3. Versorgungsflotte des Großwesirs
Rang 1	Al Zahir bietet Waren der Bürger an	Al Zahir bietet Items der Bürger an	Stärkt die Handelsflotte des Orients
	50 Ruhm	50 Ruhm	2 Handelsschiffe
			+500 Goldmünzen Budget/Schiff
			100 Ruhm
Rang 2	Al Zahir bietet Waren der Patrizier an	Al Zahir bietet Items der Patrizier an	Stärkt die Handelsflotte des Orients
	100 Ruhm	100 Ruhm	3 Handelsschiffe
			+1000 Goldmünzen Budget/Schiff
			200 Ruhm
Rang 3	Al Zahir bietet Waren der Adeligen an	Al Zahir bietet Items der Adeligen an	Stärkt die Handelsflotte des Orients
	200 Ruhm	200 Ruhm	4 Handelsschiffe
			+2000 Goldmünzen Budget/Schiff
			300 Ruhm

Ebene 2	4. Orientalische Schiffsbaukunst	5. Seestreitkräfte des Sultans	6. Geheimnis der Nomaden
Rang 1	Verbessert Karavelle und Orientalisches Handelsschiff	Stärkt die Hilfsflotte des Orients	Erhöht Wassermenge aller Norias
	Geschwindigkeit +5%	2 Orientalische Kriegsschiffe	+500 t pro Noria
	Größe einer Ladekammer +5 t	200 Ruhm	100 Ruhm
	Trefferpunkte +5%		
	150 Ruhm		
Rang 2	Verbessert Karavelle und Orientalisches Handelsschiff	Stärkt die Hilfsflotte des Orients	Erhöht Wassermenge aller Norias
	Geschwindigkeit +10%	3 Orientalische Kriegsschiffe	+1000 t pro Noria
	Größe einer Ladekammer +10 t	400 Ruhm	200 Ruhm
	Trefferpunkte +10%		
	300 Ruhm		
Rang 3	Verbessert Karavelle und Orientalisches Handelsschiff	Stärkt die Hilfsflotte des Orients	Erhöht Wassermenge aller Norias
	Geschwindigkeit +15%	4 Orientalische Kriegsschiffe	+2000 t pro Noria
	Größe einer Ladekammer +15 t	600 Ruhm	300 Ruhm
	Trefferpunkte +15%		
	600 Ruhm		

Ebene 3	7. Diplomatisches Feingefühl	8. Kriegskunst der Sarazenen	9. Gunst der Gesandten
Rang 1	Verbessert Tribute	Verbessert Kanonenstellung, Orientalisches Heerlager und Mineure	Senkt Anzahl benötigter Gesandter pro Handelsprivileg
	Maximale Erfolgswahrscheinlichkeit +10%	Schaden +5%	-5
	Erfolgswahrscheinlichkeit steigt schneller	150 Ruhm	250 Ruhm
	Erhaltene Tribute +5%		
	100 Ruhm		
Rang 2	Verbessert Tribute	Verbessert Kanonenstellung, Orientalisches Heerlager und Mineure	Senkt Anzahl benötigter Gesandter pro Handelsprivileg
	Maximale Erfolgswahrscheinlichkeit +15%	Schaden +10%	-10
	Erfolgswahrscheinlichkeit steigt schneller	300 Ruhm	700 Ruhm
	Erhaltene Tribute +10%		
	200 Ruhm		
Rang 3	Verbessert Tribute	Verbessert Kanonenstellung, Orientalisches Heerlager und Mineure	Senkt Anzahl benötigter Gesandter pro Handelsprivileg
	Maximale Erfolgswahrscheinlichkeit +20%	Schaden +15%	-20
	Erfolgswahrscheinlichkeit steigt schneller	600 Ruhm	1500 Ruhm
	Erhaltene Tribute +15%		
	300 Ruhm		

KORSAREN (HASSAN BEN SAHID)

Ebene 1		**1. Geheimes Warenlager**	**2. Hassan ben Sahids Schatzkammer**
	Rang 1	Hassan bietet Waren der Bürger an	Hassan bietet Items der Bürger an
		100 Ruhm	150 Ruhm
	Rang 2	Hassan bietet Waren der Patrizier an	Hassan bietet Items der Patrizier an
		200 Ruhm	300 Ruhm
	Rang 3	Hassan bietet Waren der Adeligen an	Hassan bietet Items der Adeligen an
		300 Ruhm	450 Ruhm
Ebene 2		**3. Stillschweigende Vereinbarung**	**4. Verbindlicher Handschlag**
	Rang 1	Stärkt die Handelsflotte der Korsaren	Verringert Kaufpreis von Schiffen bei Hassan ben Sahid
		2 Handelsschiffe	-10%
		+500 Goldmünzen Budget/Schiff	200 Ruhm
		100 Ruhm	
	Rang 2	Stärkt die Handelsflotte der Korsaren	Verringert Kaufpreis von Schiffen bei Hassan ben Sahid
		3 Handelsschiffe	-20%
		+1000 Goldmünzen Budget/Schiff	350 Ruhm
		200 Ruhm	
	Rang 3	Stärkt die Handelsflotte der Korsaren	Verringert Kaufpreis von Schiffen bei Hassan ben Sahid
		4 Handelsschiffe	-30%
		+2000 Goldmünzen Budget/Schiff	550 Ruhm
		300 Ruhm	

Ebene 3		**5. Bedingungslose Loyalität**	**6. Unlautere Mittel**	**7. Bettlerprinz**
	Rang 1	Erhöht das Militärlimit	Verbessert Flaggschiff und alle Kriegsschiffe	Senkt Anzahl benötigter Bettler pro Bürgerrecht
		+10 Militärpunkte	Geschwindigkeit +5%	-3
		250 Ruhm	Trefferpunkte +5%	250 Ruhm
			200 Ruhm	
	Rang 2	Erhöht das Militärlimit	Verbessert Flaggschiff und alle Kriegsschiffe	Senkt Anzahl benötigter Bettler pro Bürgerrecht
		+20 Militärpunkte	Geschwindigkeit +10%	-6
		500 Ruhm	Trefferpunkte +10%	700 Ruhm
			400 Ruhm	
	Rang 3	Erhöht das Militärlimit	Verbessert Flaggschiff und alle Kriegsschiffe	Senkt Anzahl benötigter Bettler pro Bürgerrecht
		+30 Militärpunkte	Geschwindigkeit +15%	-10
		750 Ruhm	Trefferpunkte +15%	1500 Ruhm
			800 Ruhm	

Die Siegbedingungen

Neben den Einstellungen zur Inselwelt können Sie in einem Endlosspiel auch verschiedene Siegbedingungen festlegen. Diese haben keine Auswirkung auf den Schwierigkeitsgrad, mit dem das Spiel die Partie bewertet, sondern bestimmen mehr ihren Charakter.
Wollen Sie beispielsweise ein sehr kriegerisches Spiel, wählen Sie „Letzter Überlebender" und eine hohe Zahl an Schiffen bei „Schiffe versenken". Legen Sie dagegen mehr Wert auf den Aufbau, entscheiden Sie sich für eine hohe Zahl an benötigten Einwohnern.

Möchten Sie Ihr diplomatisches Geschick unter Beweis stellen, können Sie das mit „Bündnis mit allen" tun. Ganz gleich also, welchen Spielstil Sie bevorzugen, es gibt eine passende Siegbedingung dazu.

Wollen Sie einfach nur ungestört vor sich hin bauen, können Sie sogar ganz auf Siegbedingungen verzichten. Im Folgenden gehen wir etwas näher auf die einzelnen Siegbedingungen ein:

Hinweis

Beachten Sie, dass die Computergegner die Siegbedingungen nicht erfüllen können. Sie können eine Partie also nur verlieren, wenn Sie bankrott gehen oder von einem KI-Spieler militärisch bezwungen werden.

Vermögen

Hiermit legen Sie fest, dass eine bestimmte Menge an Goldmünzen für den Sieg notwendig ist – allerdings ist selbst die Höchstsumme von einer Million Goldmünzen nicht sonderlich schwer zu erreichen [Bild 1]. Sie müssen dazu lediglich eine gut funktionierende Stadt von Adligen oder Patriziern aufbauen (prinzipiell reichen zwar auch Bauern- oder Bürgerstädte, mit den höheren Zivilisationsstufe geht es aber meist schneller und einfacher). Dann können Sie einfach abwarten, bis Sie über die Steuereinnahmen die geforderte Summe beisammen haben, oder aber Sie investieren die Abgaben Ihrer Bewohner in den Unterhalt von zusätzlichen Produktionsbetrieben, deren Endprodukte Sie verkaufen.

Die zweite Variante ist hier zu bevorzugen, da Sie über den Handel meist mehr Geld verdienen können als über die Steuer, und Sie erhalten beim aktiven Handeln zusätzlich noch Ruhm. Außerdem sitzen Sie dann nicht nur einfach herum und warten, bis die Siegbedingung erfüllt ist, sondern gestalten aktiv das Spiel.

Welche Waren sich besonders für den Verkauf eignen, entnehmen Sie der Tabelle „Verkaufspreise beim aktiven Handel" im Abschnitt „Handel" von Kapitel 1.

1 *Mit einer gut funktionierenden Stadt ist es nicht schwer, große Geldmengen anzuhäufen.*

Einwohnerzahl weltweit

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, über wie viele Einwohner Sie für den Sieg insgesamt verfügen müssen. Zu welcher Zivilisationsstufe die Bewohner gehören, ist für diese Siegbedingung unerheblich – Sie können sie also auch mit einer riesigen Bauernstadt erfüllen.

Da das allerdings ziemlich langweilig wäre (und bei 30000 Einwohnern auch immens viel Platz benötigen würde), sollten Sie zumindest versuchen, Bürger und Patrizier in Ihre Siedlungen zu locken [Bild 2]. Ob Sie die Menschen in einer einzigen Stadt ansiedeln oder aber auf mehreren Inseln, bleibt hingegen Ihnen überlassen – für die Siegbedingung zählt jeder Ihrer Einwohner, ganz gleich, auf welcher Insel er sich befindet. Da der logistische Aufwand für eine Stadt mit ihrer Größe stark ansteigt, ist es in der Regel jedoch einfacher, statt einer riesigen mehrere mittelgroße Städte anzulegen.

2 *Ein erster Schritt für eine große Stadt ist getan.*

Erfüllte Aufträge

Diese Bedingung steht nur zur Verfügung, wenn Sie in den Einstellungen die Aufträge aktiviert haben. Sie legen hier fest, wie viele Aufträge Sie für den Sieg erfüllen müssen [Bild 1]. Es ist allerdings nicht erforderlich, die Aufgaben hintereinander zu erledigen – Sie können also durchaus Aufträge ablehnen oder verstreichen lassen.
Da die Missionen oft nützliche Belohnungen mit sich bringen und man sich auch nur um die wirklich einträglichen Aufgaben zu kümmern braucht, ist es meist ohne weiteres möglich, diese Siegbedingung quasi nebenher zu erledigen.

1 *Karim bedankt für die Erfüllung des Auftrags mit Goldmünzen und Ruhm.*

Monument errichten

Mit dieser Option bestimmen Sie, ob für den Sieg der Bau einer Sultansmoschee oder eines Kaiserdoms erforderlich ist [Bild 2]. Sie können sogar einstellen, dass beide Monumente errichtet werden müssen! Der Bau von Monumenten ist eine teure und zeitaufwändige Angelegenheit, die einiges an Planung erfordert, wenn es nicht zu kostspieligen Verzögerungen kommen soll. Mehr zu den für diese Bauwerke nötigen Produktionsstätten und weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Monumente“ von Kapitel 1.
Da sowohl Kaiserdom als auch Sultansmoschee sämtliche sozialen Bedürfnisse des entsprechenden Kulturkreises erfüllen und die Gebäude einen großen Einflussradius haben, lässt sich diese Siegbedingung gut mit „Adlige weltweit“ bzw. „Gesandte weltweit“ kombinieren. Dank der Wirkung der Monumente müssen Sie sich kaum Gedanken um die Stadtplanung machen – errichten Sie einfach im gesamten Einflussbereich Wohnhäuser.

2 *Endlich! Die Sultansmoschee ist fertig gestellt.*

Diplomatie

Diese Bedingung steht nur zur Verfügung, wenn Sie mindestens einen Computergegner gewählt haben. „Letzter Überlebender“ bedeutet, dass Sie sämtliche KI-Spieler zur Aufgabe zwingen müssen. Das ist nur mit militärischen Mitteln möglich, Sie sollten also möglichst früh mit der Produktion von Waffen und anderen kriegswichtigen Waren beginnen. Vergessen Sie außerdem nicht, dass Sie bei Northburgh und Al Zahir für Ruhm Schiffe erhalten. Das ist zwar recht teuer und nur in bestimmten Zeitabständen möglich, aber wenn Sie frühzeitig damit anfangen und die entsprechenden Errungenschaften freischalten, können Sie so eine stattliche Flotte zusammenbekommen.

Auch die Korsaren können bei dieser Siegbedingung sehr hilfreich sein, denn zum einen bedrohen ihre Schiffe die Handelsrouten der Gegner, zum anderen erhalten Sie bei ihnen viele für die Kriegsführung nützliche Errungenschaften, Items und Waren.

Die Tatsache, dass Sie die Computerspieler besiegen müssen, bedeutet aber nicht, dass Sie ihnen sogleich allen den Krieg erklären sollten – das ist bei drei Gegnern eher eine sichere Methode, das Spiel zu verlieren.

3 *Geschafft! Das Bündnis mit Leif Jorgensen steht.*

Verbünden Sie sich ruhig erst einmal mit einem Ihrer Mitspieler. Mit etwas Glück werden sich Ihre Feinde mit Ihrem Verbündeten beschäftigen, während Sie ohne große Verluste militärische Erfolge feiern.

Entwickler-Tipp
Guido Schmidt, Game Designer

Mein Tipp: Augen auf beim Städtebau!

Riesige Metropolen zu errichten, braucht seine Zeit und will sorgfältig geplant sein. Wer gleich zu Beginn eine große Anzahl an Bauernhäusern errichtet, um seine Stadt möglichst breit anzulegen, sei gewarnt, denn für diese Vorgehensweise sollte man genau wissen, was man tut.

Die Bedürfnisse der einziehenden und aufsteigenden Bevölkerung könnten Sie sonst schneller einholen, als Ihnen lieb ist. Sicherer ist es, das Stadtwachstum eher schmal anzugehen und alle Bedürfnisse so früh wie möglich zu versorgen.

Bricht dann die Versorgung einer Ware zusammen, wird die Zufriedenheit der Bewohner durch die Versorgung mit anderen Waren zumindest so weit sichergestellt, dass keine Bewohner absteigen.

Auch sollten Sie beachten, dass die Bewohner immer weniger tolerant gegenüber einer Unterversorgung mit Waren werden, je mehr Bewohner Sie in Ihrer Stadt haben. Generell gilt also, es ist immer sicherer, mehr verschiedene Waren heranzuschaffen, als eine Überproduktion einer einzigen Ware zu haben.

Ebenfalls bietet es sich an, bei Transportrouten als letzte Station immer eine neutrale Insel mit aufzunehmen, damit dort eventuell überschüssige Waren auf den Schiffen verkauft werden. Dies setzt Ihre überproduzierten Waren zum einen in Geld um, zum anderen erhalten Sie durch diesen Handel noch zusätzlichen Ruhm.

Wer es dann letztlich bis zu den Adligen geschafft hat und sofort den Kaiserdom errichten möchte, sollte bedenken, dass dieser sich in mehrere Baustufen unterteilt, die jeweils eine gewisse Anzahl an Adligen voraussetzen. Ganz gewiefte Spieler warten also, bis sie 3500 Adlige haben, und errichten den Dom erst dann – denn das ist die Grenze für die letzte Baustufe. Die Dombaustelle liegt Ihnen dann mit ihren erheblichen Unterhaltskosten nicht länger als notwendig auf der Tasche.

Profis errichten den Dom erst gar nicht in ihrer Hauptsiedlung, da das Ändern der Stadtstruktur sehr aufwändig ist und meistens nicht wirklich viel mehr Platz für Wohnhäuser bringt. Stattdessen kann der Dom verwendet werden, um eine komplett neue Stadt auszuheben, die überhaupt keine anderen öffentlichen Gebäude benötigt.

Um „Bündnis mit allen“ einstellen zu können, ist nicht nur mindestens ein Computergegner notwendig, es darf unter „Startverträge“ auch nicht „Bündnis“ gewählt sein. Bei dieser Siegbedingung müssen Sie mit allen Computergegnern zugleich verbündet sein [Bild 3] – es ist allerdings nicht nötig, dass alle zu Anfang gewählten Mitspieler bei der Erfüllung dieser Bedingung noch an der Partie teilnehmen. Erweist sich also ein Gegner als besonders widerspenstig, können Sie ihn militärisch zur Aufgabe bewegen und sich danach mit den verbleibenden KI-Spielern verbünden.

Sowohl für „Letzter Überlebender“ als auch für „Bündnis mit allen“ sind die diplomatischen Aktionen „Einschmeicheln“ und „Beleidigen“ sehr nützlich. Deren Auswirkung und Erfolgschance lassen sich mit der Errungenschaft „Siegel des Regenten“ recht günstig verbessern, was gerade bei den schweren Computergegnern ausgesprochen hilfreich ist. Auch Tributzahlungen können lohnend sein, setzen aber natürlich ein entsprechendes finanzielles Polster voraus.

Schiffe versenken

Für diese Siegbedingung müssen entweder die Korsaren oder mindestens ein Computerspieler an der Partie teilnehmen oder die Aufträge müssen aktiviert sein. Versenken Sie einfach genug Schiffe, um die Bedingung zu erfüllen. Am schnellsten geht das mit den Korsaren, da ihre Schiffe ständig auf den Meeren kreuzen. Außerdem sind sie selbst auf „stark“ nicht sehr gefährlich [Bild 4], und Sie sparen sich so auch noch die lästigen Tributzahlungen.

Um die Flotte eines Computergegners angreifen zu können, müssen Sie ihm den Krieg erklären, was leider oft zur Folge hat, dass es nicht bei Kämpfen auf See bleibt. Alternativ setzen Sie Kaperbriefe ein, um die Flotte auch ohne Kriegserklärung dezimieren zu können.

Diese Siegbedingung über die Aufträge zu erfüllen, ist die langwierigste Variante, zugleich aber auch die einfachste. Während der Missionen bekommen Sie es in der Regel nur mit einzelnen Schiffen oder kleinen Flotten zu tun, die sich mit einigen Großen oder Orientalischen Kriegsschiffen problemlos vernichten lassen. Außerdem müssen Sie so nicht befürchten, dass die Schiffe auf Ihren Handelsrouten angegriffen und möglicherweise sogar versenkt werden.

4 *Einer solchen Flotte haben die Korsaren nichts entgegenzusetzen.*

Weitere Informationen zu Seegefechten finden Sie im Abschnitt „Kämpfe auf See“ von Kapitel 1.

Gesandte weltweit

Hier legen Sie fest, wie viele Gesandte für einen Sieg insgesamt in Ihren Siedlungen leben müssen. Wie bei „Bewohner weltweit" bleibt es Ihnen auch hier überlassen, ob Sie die Gesandten in einer oder mehreren Städten ansiedeln.

Deutlich einfacher ist es, wenn Sie sich für mehrere Städte entscheiden, da eine Siedlung mit 1000 bis 2000 Gesandten noch recht einfach zu versorgen ist. Müssen Sie hingegen Duftwasser und Marzipan herstellen, erfordert das schon einigen logistischen Aufwand.

Adlige weltweit

Analog zu „Gesandte weltweit" bestimmen Sie hier die Zahl der Adligen, die in Ihren Siedlungen wohnen müssen [Bild 1]. Allerdings lässt sich diese Bedingung wesentlich schwerer erfüllen, da der Aufstiegspfad zu Adligen weiter ist und Sie deutlich mehr Bedürfnisse erfüllen müssen.

Wenn Sie es nicht darauf anlegen wollen, ein logistisches Meisterwerk zu vollbringen, sollten Sie bei den höheren Einstellungen Ihre Adligen unbedingt auf mehrere Inseln verteilen – die Versorgung ist auch schon bei 2000 Blaublütern aufwändig genug. Außerdem sollten Sie zuvor unbedingt eine große orientalische Stadt mit möglichst vielen Gesandten errichten, da diese Ihnen zusätzliche Handelsprivilegien einbringen, mit denen Sie weitere Bürgerhäuser zu Patrizier- und in der Folge auch zu Adligenhäusern aufwerten können. Erwerben Sie darüber hinaus noch die Errungenschaft „Gunst der Gesandten", steigert das den Nutzen der Gesandtenhäuser weiter.

1 *In dieser Stadt haben sich bereits rund 2500 Adlige niedergelassen.*

Alle Errungenschaften

Diese Siegbedingung kann nur gewählt werden, wenn die Korsaren an der Partie teilnehmen. Um sie zu erfüllen, müssen Sie alle 75 Ränge der 25 Errungenschaften erwerben, die Sie bei Lord Northburgh, Al Zahir und Hassan ben Sahid erhalten [Bild 2]. Dazu ist die stattliche Summe von 23850 Punkten Ruhm nötig – lassen Sie sich also keine Gelegenheit entgehen, an Ruhm zu kommen. Nutzen Sie, falls vorhanden, den Wallfahrtsort, bauen Sie einen Turnierplatz und veranstalten Sie Turniere, erledigen Sie Aufträge und bedenken Sie Northburgh und Al Zahir mit Geldgeschenken.

Weitere Informationen zu den Errungenschaften finden Sie im Abschnitt „Die Errungenschaften" in diesem Kapitel.

2 *Die meisten von Lord Northburghs Errungenschaften sind freigeschaltet.*

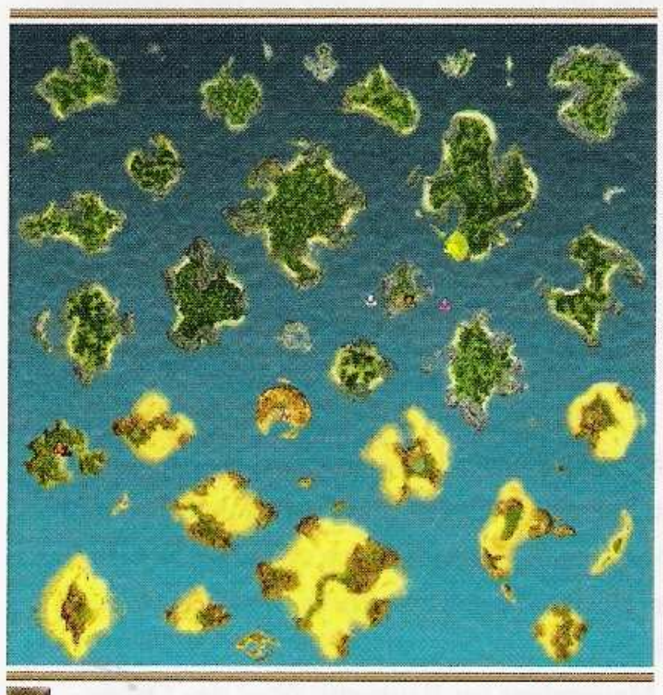
Erfüllte Metropolen-Aufträge

Diese Siegbedingung steht Ihnen nur offen, falls Sie die Aufträge aktiviert haben. Metropolen-Aufträge werden ausschließlich von Kaiser und Sultan vergeben, und die tauchen erst nach dem Bau eines Kaiserdoms bzw. einer Sultansmoschee in der Spielwelt auf [Bild 3]. Es ist also einiger Aufwand nötig, um überhaupt an Metropolen-Aufträge zu kommen.
Die Aufgaben selbst sind etwas schwieriger als die normalen Aufträge, da Sie sie aber erst zu einem sehr späten Zeitpunkt in der Partie erhalten, sollten Sie im Normalfall keine Probleme mit ihnen haben.

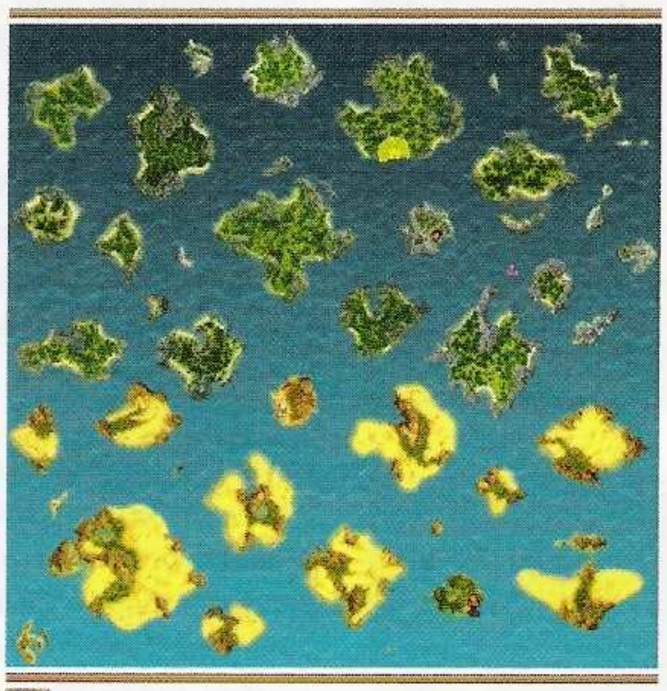
3 *Nach Vollendung der Sultansmoschee besucht der Sultan die Inselwelt.*

Die Szenarien

4 *An der Zahl der Sterne erkennen Sie auf einen Blick, wie leicht oder schwer es werden dürfte, ein Szenario zu gewinnen.*



5 *Eine mögliche Inselwelt des Szenarios „Diplomat", hier mit Schiffen von Marie und Helena ...*



6 *... und eine andere mögliche Spielwelt dieses Szenarios, diesmal mit Schiffen von Helena und Guy.*

ANNO 1404 bietet Ihnen neben der Kampagne und anpassbaren Endlosspielen auch sechs verschiedene Szenarien, die im Wesentlichen Endlosspiele mit vorgegebenen Einstellungen und Siegbedingungen sind. Sie zeigen beispielhaft, wie sich der Charakter des Spiels durch veränderte Einstellungen und Siegbedingungen wandeln kann – vom friedlichen Aufbauspiel des Szenarios „Kurfürst" zu den heftigen Konkurrenzkämpfen des Szenarios „Imperator". Aber die Szenarien geben nicht nur Anregungen, wie vielfältig ANNO 1404 durch das Ausprobieren neuer Einstellungen und Siegbedingungen bleiben kann, sie schalten auch besondere Medaillen und Erfolge frei (mehr dazu im nächsten Kapitel) und stellen eine gute Möglichkeit dar, schrittweise größere Herausforderungen anzugehen. Dazu sind alle Szenarien als „leicht" bis „schwer" kategorisiert und entsprechend mit einem bis drei Sternen gekennzeichnet [Bild 4].

Im Gegensatz zur Kampagne gibt es für die Szenarien keine festen Karten – bei jedem Start eines Szenarios wird eine neue Karte generiert. Obwohl diese Karten sich ähneln können, unterscheiden sie sich gewöhnlich in einer Reihe von Punkten. Die Aufträge, die Sie angeboten bekommen, werden wie im Endlosspiel zufällig ermittelt, und selbst Ihre Mitspieler können sich von Mal zu Mal unterscheiden. Es ist daher nicht möglich, so wie in der Kampagne einen exakten Lösungsweg anzugeben.

Im Folgenden werden für jedes Szenario die Einstellungen und Siegbedingungen aufgeführt. Ihre Strategie sollte sich, genau wie bei einem entsprechenden Endlosspiel, an den Siegbedingungen orientieren. Allgemeine Hinweise dazu erhalten Sie im vorigen Abschnitt, „Die Siegbedingungen".

Entwickler-Tipp
Sebastian Bombera,
Senior Game Designer

In friedlichen Spielen kann es sich lohnen, schon früh viele Inseln zu besiedeln und darauf kleine Bürgersiedlungen zu errichten. Diese erzeugen ohne großen Aufwand ein wenig Einkommen und Ruhm – Lord Northburg gratuliert für jeden Aufstieg des Stadtstatus. Später können diese Außenposten durch Betriebe ersetzt werden oder durch einen Turnierplatz noch mehr Ruhm generieren.

Wenn Sie sich ein Szenario möglichst leicht machen möchten, können Sie darauf achten, dass die variablen Bedingungen günstig für Sie sind. Beim Szenario „Baumeister" etwa ist ein leichter Computergegner eingestellt. Dabei kann es sich um Leif Jorgensen, Hildegard von Lewenstein oder Willem van der Mark handeln. Von ihnen ist Leif der leichteste Gegner. Sie können das Szenario theoretisch also so lange neu starten, bis Leif als Gegner ausgewählt wird. In der Praxis bedeutet das allerdings, dass Sie jeweils die Zivilisationsstufe „Bürger" erreichen müssen, um von Lord Northburgh Ihr Flaggschiff kaufen und die Inselwelt erforschen zu können. Leichter ist das Ganze bei der Startsituation „Flaggschiff", weil Sie dann die Flaggschiffe neben Ihrem auswählen und Wappen/Spielerfarbe des Besitzers sehen können.

Größere Bedeutung hat es jedoch, dass Sie eine gute Startinsel zugeteilt bekommen bzw. rechtzeitig eine gute Startinsel mit Ihrem Flaggschiff erreichen. Sollten Sie nach einiger Sucherei feststellen, dass die Computerspieler Ihnen die besten Inseln schon weggeschnappt haben, können Sie es mit diesem zusätzlichen Handicap versuchen oder das Szenario einfach neu starten. Wenn Sie im Optionsmenü „Karte neu starten" wählen, wird das Szenario mit derselben Karte und denselben Gegnern neu gestartet, Sie haben also durch die Erkundung beim ersten Versuch einen Startvorteil. Kehren Sie hingegen ins Hauptmenü zurück und starten das Szenario dann neu, werden Karte und Gegner neu ermittelt [Bild 5 und 6].

Szenario 1: Kürfürst

BEDINGUNGEN FÜR SZENARIO 1

Startbedingung	Einstellung
Computergegner	kein Computergegner
Korsaren	aus
Startverträge	-
Kartengröße	klein
Inselgrößen	groß
Fruchtbarkeiten	viel
Inselschwierigkeit	einfach
Rohstoffe	viel
Neutrale Kräfte	normal
Baukostenrückerstattung	komplett
Katastrophen	aus
Aufträge	normal
Startsituation	Berstend volles Kontor
Startruhm	aus
Startguthaben	80000 Goldmünzen
Startitem	aus
Aufgedeckte Karte	aus
Siegbedingungen	– 150000 Goldmünzen anhäufen – 5000 Einwohner weltweit ansiedeln – 2000 Adlige weltweit ansiedeln

1 *Die Felsen schränken den Siedlungsbau hier ein, daher bauen wir erst ein Markthaus und dann weiter westlich die Siedlung.*

„Kurfürst" ist das leichteste Szenario und sehr gut für Einsteiger geeignet. Sie haben ohne Computerspieler und Korsaren Gelegenheit, in Ruhe vor sich hin zu bauen und sich mit den Grundlagen des Spiels vertraut zu machen. Die einzige Möglichkeit, das Szenario zu verlieren, besteht in einem Bankrott. Dank des großen Startguthabens können Sie es sich zwar leisten, über lange Zeit hinweg eine negative Bilanz zu haben, aber Sie sollten trotzdem darauf achten, dass Ihre Bilanz bald positiv wird und bleibt – so können Sie Bauprojekte aus Ihren laufenden Einnahmen finanzieren, ohne Ihre Reserven aufzubrauchen.

Da Ihr Kontor alles enthält, was die ersten Inselbewohner benötigen, sollten Sie direkt einen Marktplatz bauen und ihn mit Bauernhäusern umgeben, die Sie mit Feldwegen an den Marktplatz anbinden [Bild 1]. Am besten errichten Sie den Marktplatz in einiger Entfernung von Ihrem Kontor an einer Stelle, die ringsum viel Platz für Ihre Siedlung bietet. Danach sichern Sie Ihre Holzversorgung, indem Sie einige Holzfällerhütten bauen und diese über Feldwege an Ihr Kontor anschließen.

Ist das erledigt, platzieren Sie eine Fischerhütte neben dem Kontor und stellen auch hier eine Wegverbindung her. So ist gewährleistet, dass Ihre Bauern genug zu essen haben. Nun errichten Sie mit dem Holz, das Ihre Holzfäller schlagen, neue Bauernhäuser, um mehr Steuern einzunehmen.

Klicken Sie ab und zu ein Wohnhaus an, um zu überprüfen, wie gut die Bedürfnisse Ihrer Bewohner erfüllt sind, und sehen Sie sich gelegentlich den Warenbestand in Ihrem Kontor an. Lord Northburgh gibt Ihnen immer wieder Tipps zum Aufbau Ihrer Siedlung, und wenn neue Gebäude verfügbar werden, können Sie sich deren Nutzen ansehen, indem Sie den Mauszeiger im Baumenü über das Gebäudesymbol halten. Sobald das erste Bauernhaus zu einem Bürgerhaus aufsteigt, bietet Lord Northburgh Ihnen den Kauf eines Flaggschiffs an, mit dem Sie die Welt erkunden können.

Falls dies Ihre erste Partie ist, sollten Sie in Ruhe alles ausprobieren, was das Spiel zu bieten hat. Sie können kaum etwas falsch machen, solange Sie Ihre Bilanz im Auge behalten und die Bedürfnisse Ihrer Einwohner nicht zu lange ignorieren. Alle grundlegenden Elemente des Spiels werden im Kapitel „Spielablauf" erklärt; schlagen Sie also dort nach, wenn Ihnen etwas unklar sein sollte, und nehmen Sie sich Zeit, das Spiel kennen zu lernen.

Szenario 2: Baumeister

Gegenüber dem Szenario „Kurfürst" werden bei „Baumeister" zwei neue Elemente eingeführt, die Ihnen das Leben ein wenig schwerer machen können: Ein erster Computerspieler eröffnet den Wettstreit um die Besiedlung der besten Inseln, und die Korsaren machen die Meere unsicher. Erfahrene Spieler werden mit diesem Szenario keinerlei Probleme haben, aber wenn Sie bislang nur „Kurfürst" und vielleicht ein paar leichte Kampagnenmissionen gespielt haben, werden Sie sich vielleicht fragen, ob Sie der Konkurrenz gewachsen sind. Machen Sie sich deswegen keine Sorgen. Als ungeübter Spieler können Sie es sich noch erlauben, relativ langsam voranzukommen. Es mag zunächst so aussehen, als ob Ihr Konkurrent Sie überflügeln würde, aber solange Sie sich ihm gegenüber nicht aggressiv verhalten (also seine Inseln besiedeln, Tribut von ihm fordern, eine große Flotte aus Kriegsschiffen vor seinen Siedlungen versammeln usw.), haben Sie nicht viel von ihm zu befürchten. Alle leichten Computerspieler sind recht verträgliche Leute, und man kann ohne große Schwierig-

2 *Der Computerspieler (weiß) hat eine große Fläche seiner Startinsel bebaut, aber wir (gelb) haben uns die besten Inseln gesichert.*

BEDINGUNGEN FÜR SZENARIO 2

Startbedingung	Einstellung
Computergegner	1 leichter Computergegner
Korsaren	schwach
Startverträge	Frieden
Kartengröße	mittel
Inselgrößen	groß
Fruchtbarkeiten	viel
Inselschwierigkeit	einfach
Rohstoffe	viel
Neutrale Kräfte	normal
Baukostenrückerstattung	komplett
Katastrophen	aus
Aufträge	normal
Startsituation	Volles Kontor
Startruhm	aus
Startguthaben	50000 Goldmünzen
Startitem	aus
Aufgedeckte Karte	aus
Siegbedingungen	– Kaiserdom errichten – 10000 Einwohner weltweit ansiedeln – 5000 Adlige weltweit ansiedeln

keiten gute Beziehungen zu ihnen aufbauen. Außerdem lassen sie im fortgeschrittenen Spiel oft nach.

Ihre größte Sorge sollte sein, dass Ihr Konkurrent die besten Inseln vielleicht vor Ihnen besiedeln könnte. Die Inselwelt bietet Ihnen auch dann noch genug Platz, um die Siegbedingungen ohne Konflikt erfüllen zu können, aber es schadet nicht, sich dieses Anspruchsdenken bereits für die schwierigeren Partien anzugewöhnen: Die besten Inseln sind für Sie reserviert, nicht für die anderen!

Bemühen Sie sich daher, die Zivilisationsstufe „Bürger“ zügig zu erreichen. Errichten Sie einen Marktplatz und ungefähr zwölf Bauernhäuser, dann drei bis vier Holzfällerhütten und eine Fischerhütte. Ein Kleines Markthaus kann nicht schaden, da das Kleine Kontor mit der Warenabholung bald überfordert sein dürfte. Ergänzen Sie Ihre Bauernhäuser, bis Ihnen das Holz ausgeht. Wenn der Mosthof verfügbar wird, bauen Sie einen – das macht die Bauern zufriedener und erhöht Ihre Steuereinnahmen. Haben Sie ungefähr zwanzig Bauernhäuser, sollten Sie Holz für die Kapelle sammeln und diese bauen, sobald sie freigeschaltet wird. Kurz darauf ziehen die ersten Bürger ein, und Lord Northburgh bietet Ihnen an seinem Kontor ein Flaggschiff zum Kauf an.

Erwerben Sie es und kaufen Sie an Lord Northburghs Kontor gleich noch 20 Tonnen Werkzeug und eine Ordentliche Geschenkurkunde. Bringen Sie das Werkzeug an Ihr eigenes Kontor, laden Sie 18 Tonnen aus und nehmen Sie dafür 3 Tonnen Holz an Bord – Sie haben dann genug Baumaterial für ein Kleines Kontor, aber Ihre Siedlung ist gut versorgt. Erkunden Sie mit Ihrem Flaggschiff anschließend die Inselwelt.

Ihre Startinsel sollte fruchtbar für Most und Hanf sein. Die nächsten Waren, die Sie im Okzident nach den Leinenkutten brauchen werden, sind Gewürze, Brot und Bier. Sie sollten also nach einer südlichen Insel suchen, die fruchtbar für Gewürze ist. Bei den nördlichen Inseln achten Sie am besten auf große Inseln, mit denen Sie möglichst viele neue Fruchtbarkeiten hinzugewinnen. Falls Ihre Startinsel keine weitere Fruchtbarkeit außer für Most und Hanf besitzt, ist eine Insel, auf der Sie Weizen, Kräuter und Trauben anbauen können, eine sehr gute Wahl.

Fahren Sie mit Ihrem Flaggschiff ins unerforschte Gebiet um das Zentrum der Karte. Dort sind die Chancen gut, die Insel des Großwesirs zu entdecken, dem Sie gleich die Geschenkurkunde überreichen können. Sie erhalten dafür Ihren ersten diplomatischen Rang und eine beladene Karavelle. Lassen Ihre beiden Schiffe in unterschiedliche Richtungen weiterfahren, um möglichst schnell möglichst viele Inseln zu entdecken. Wenn Sie sich einen einigermaßen guten Überblick über die Karte verschafft haben (dazu muss keineswegs alles aufgedeckt sein), besiedeln Sie die besten Inseln.

Eine südliche Insel sollte für Datteln fruchtbar sein, sonst eignet sie sich schlecht für die Gründung einer orientalische Siedlung. Finden Sie keine oder nur eine winzige Insel, die für Datteln wie auch Gewürze fruchtbar ist, errichten Sie lieber auf einer anderen Insel eine Nomadensiedlung und nehmen Sie gleich wieder 3 Tonnen Holz sowie 5 Tonnen Werkzeug an Bord, um auf einer geeigneten Gewürzinsel ein weiteres Orientalisches Kontor zu errichten.

Während Ihre Schiffe unterwegs sind, sollten Sie möglichst immer wieder mal auf Ihrer Startinsel vorbeischauen und den Ausbau Ihrer Siedlung vorantreiben, indem Sie an einem Steinvorkommen eine Steinmetzhütte errichten. Bauen Sie außerdem zwei Hanfplantagen und eine Webstube, um Ihre Bürger mit Leinenkutten zu versorgen. Auch der Bau weiterer Bauernhäuser empfiehlt sich. Sobald Sie die besten (oder zumindest gute) Inseln in Ihren Besitz gebracht haben, ist das Wichtigste erledigt, und Sie können einen Gang zurückschalten, wenn Sie möchten [Bild 2]. Ein leichter Computerspieler wird gewöhnlich nicht versuchen, Ihnen Ihre Inseln streitig zu machen.

Nun können Sie sich mit dem Aufbau der Gewürzproduktion oder Ihrer orientalischen Siedlung beschäftigen. Ungefähr ab diesem Zeitpunkt könnten auch die Korsaren mit ihrem ersten Schiff in Erscheinung treten. Sie sollten sich daher überlegen, ob Sie dem Konflikt aus dem Weg gehen und lieber in Ruhe bauen möchten oder ob Sie den

Korsaren die Stirn bieten. Solange Sie noch nicht über Patrizier verfügen, verlangen die schwachen Korsaren dieser Partie alle 50 Minuten 5% Ihres aktuellen Vermögens – wenn Sie zahlen, werden Sie in Ruhe gelassen und können sogar mit den Korsaren handeln, die dann nur den Computerspieler angreifen. Ihr Flaggschiff hat jedoch keine Probleme, mit einem einzelnen Leichten Korsarenschiff fertig zu werden. Wenn Sie sich auf Kämpfe einlassen, sollten Sie einen Reparaturkran errichten, an dem Ihr Flaggschiff wieder in Ordnung gebracht wird.

Überlegen Sie sich auch, welche Beziehung Sie zu dem Computerspieler anstreben. Sie können die Siegbedingungen bequem erreichen, ohne einen Krieg anzufangen. Wenn Sie diesen Weg verfolgen möchten, haben Sie mit der Option „Einschmeicheln" im Diplomatiemenü gute Chancen, eine Rufverbesserung zu erzielen. Warten Sie danach, bis die Erfolgswahrscheinlichkeit wieder hoch ist. Wenn Sie nebenbei weitere Rufverbesserungen für einen neuen Stadtstatus, eine Koloniegründung oder einen für Lord Northburgh erledigten Auftrag erhalten, bietet Ihnen der Computerspieler vielleicht schon bald einen Handelsvertrag an.

Andererseits ist es in keinem anderen Szenario so leicht, erste militärische Erfahrungen zu sammeln, die Ihnen später vielleicht zugute kommen. Wenn Sie sich zumindest für einen Konflikt wappnen möchten, sind 2-4 Kleine Kriegsschiffe empfehlenswert – sie leisten auch bei der Bekämpfung der Korsaren gute Dienste.

Sobald Ihre Siedlung 510 Patrizier beherbergt, können Sie einen Bergfried bauen und Truppen ausheben. Bevor Sie zum Angriff übergehen, sollten Sie für alle Fälle das Spiel speichern. Richten Sie sich dann nach den Empfehlungen in den Abschnitten „Kämpfe auf See" und „Kämpfe an Land" von Kapitel 1 – oder bewahren Sie auf diplomatischen Wege gute Beziehungen und widmen Sie sich ohne Umschweife dem Aufbau einer beeindruckenden Stadt mit einem Kaiserdom.

Szenario 3: Diplomat

BEDINGUNGEN FÜR SZENARIO 3

Startbedingung	Einstellung
Computergegner	2 normale Computergegner
Korsaren	normal
Startverträge	Frieden
Kartengröße	groß
Inselgrößen	mittel
Fruchtbarkeiten	mittel
Inselschwierigkeit	normal
Rohstoffe	mittel
Neutrale Kräfte	normal
Baukostenrückerstattung	halb
Katastrophen	Feuer, Pest, Gewitter, Sandsturm
Aufträge	aus/normal/häufig
Startsituation	Flaggschiff
Startruhm	aus
Startguthaben	30000 Goldmünzen
Startitem	normal
Aufgedeckte Karte	aus
Siegbedingungen	– Sultansmoschee errichten – 5000 Gesandte weltweit ansiedeln – 5 Aufträge für den Sultan erfüllen

Wenn Sie nach dem Szenario „Baumeister" mit „Diplomat" weitermachen, warten einige Neuerungen auf Sie. Sie bekommen es erstmals mit zwei Computerspielern gleichzeitig zu tun, die beide besser sind als der letzte. Die Korsaren sind stärker, die Inselwelt ist größer, aber die meisten Inseln selbst sind kleiner und besitzen weniger Fruchtbarkeiten. Wenn Sie Gebäude abreißen, bekommen Sie nur noch die halben Baukosten zurück. Es können vier Arten von Katastrophen auftreten, Sie haben weniger Geld und Sie starten mit einem Schiff, nicht mit einem Kontor – Sie können sich Ihre Startinsel diesmal also aussuchen.

Der Schwerpunkt des Szenarios liegt auf der Besiedlung des Orients. Das heißt allerdings nicht, dass Sie den Okzident komplett vernachlässigen können – wenn Sie etwa Orientalische Kriegsschiffe bauen möchten, müssen Sie die Zivilisationsstufe „Adlige" erreichen, um Kriegsmaschinen herstellen oder kaufen zu können. Mit den höheren Zivilisationsstufen des Okzidents erscheinen in Lord Northburghs Kontor außerdem die besseren Geschenke für den Orient, mit denen Sie schneller neue diplomatische Ränge freischalten können.

Beginnen Sie also gleich mit der Suche nach einer großen nördlichen Insel, die möglichst für Most und Hanf fruchtbar sein sollte – falls weitere Fruchtbarkeiten vorhanden sind, umso besser [Bild 1 und 2]. Errichten Sie an einer günstigen Stelle Ihr Kontor. Wenn Sie es im Süden der Insel platzieren, verkürzt das den Weg für Warentransporte, aber auch ein kurzer Weg zu Lord Northburghs Kontor kann von Vorteil sein. Bauen Sie dann wie gewohnt Ihre Siedlung auf und erkunden Sie währenddessen mit Ihrem Flaggschiff weiter die Inselwelt.

Konzentrieren Sie sich diesmal mehr auf den Süden der Karte. Sie können auf Ihrer südlichen Hauptinsel nur dann genug Gesandte ansiedeln, wenn Sie viel Platz zum Bauen haben und im Laufe der Zeit alle Fruchtbarkeiten des Orients zusammenbekommen: Datteln, Gewürze, Indigo, Seide, Ton, Kaffee, Rosen, Zuckerrohr und Mandeln. Außerdem werden Sie ein Riff brauchen. Versuchen Sie also alle großen Inseln des Südens zu entdecken und wählen Sie unter ihnen eine aus, die möglichst viele Kriterien erfüllt – sehr viel Bauplatz, Fruchtbarkeit für Datteln und andere Pflanzen, ein Riff und ein großer Grünstreifen sind ideal [Bild 3]. Inzwischen dürften Sie für den Stadtstatus „Siedlung" 50 Punkte Ruhm erhalten haben, kaufen Sie also bei Lord Northburgh eine Ordentliche Geschenkurkunde, liefern Sie diese beim Großwesir ab und besiedeln Sie mit der Karavelle, die er Ihnen schenkt, die bereits ausgewählte Insel.
Wenn Sie Ihre südliche Insel schneller aufbauen möchten als Ihre nördliche, kann der Ankauf von Holz und Werkzeug durch passiven Handel sinnvoll sein. Das Geld, das Sie dafür investieren, lässt sich bald darauf durch den Verkauf von Teppichen wieder hereinholen.

Überlegen Sie sich inzwischen, ob Sie den Computerspielern gutnachbarlich oder kriegerisch begegnen möchten. Mit der Errungenschaft

1 *Diesmal können Sie Ihre Startinsel selbst wählen – begeben Sie sich also gleich auf die Suche nach den besten Plätzen.*

2 *Groß, zentral gelegen und für Most, Hanf und Weizen fruchtbar? Erheben Sie sofort Anspruch auf die Insel!*

„Siegel des Regenten" und ein paar Schmeicheleien ab und zu ist es gewöhnlich nicht schwer, Computerspieler dieser Schwierigkeitsstufe bei Laune zu halten. Im Norden brauchen Sie nur Fruchtbarkeiten für Most, Hanf, Weizen und Kräuter sowie zwei Flussbauplätze und Salz, um Patrizier zu Adligen aufsteigen zu lassen, was Rang 3 der Errungenschaften freischaltet und den Bau von Kriegsmaschinen ermöglicht. Mit Saatgut kann all das auf einer einzigen nördlichen Insel verfügbar sein, und mehr als zwei nördliche Inseln sollten Sie keinesfalls brauchen. Die übrigen nördlichen Inseln können Sie in diesem Szenario getrost den Computerspielern überlassen.

Achten Sie jedoch darauf, sich im Süden Inseln mit allen Fruchtbarkeiten zu sichern – Saatgut kann auch hier eine große Hilfe sein. Wenn die Computerspieler südliche Inseln besiedeln, die Sie brauchen, oder wenn Sie gern kriegerisch spielen möchten, sollten Sie sich mit einer Kleinen Werft, über „Hilfsflotte anfordern" oder durch Kauf bei den Korsaren ein paar Schiffe zur Verteidigung besorgen, bis Sie mit der Produktion von Orientalischen Kriegsschiffen beginnen können, die dann den Hauptteil Ihrer Angriffsflotte ausmachen sollten. Auf den Bau eines Bergfrieds können Sie verzichten, wenn Sie genug Orientalische Heerlager ausheben, um gegen feindliche Große Heerlager anzukommen. Kanonen- und Mineurstellungen eignen sich sehr gut für Eroberungen, wenn Sie sie dort einsetzen, wo sie am effektivsten sind (siehe „Kämpfe an Land" in Kapitel 1). Gehen Sie erst gegen einen Computerspieler vor und versuchen Sie mit dem anderen gute Beziehungen zu unterhalten. Wenn der erste besiegt ist, können Sie sich gegen den zweiten wenden.

3 *Diese Insel ist nicht sehr fruchtbar, aber sehr groß; sie hat ein Riff und viel Grünland, also merken wir sie uns vor.*

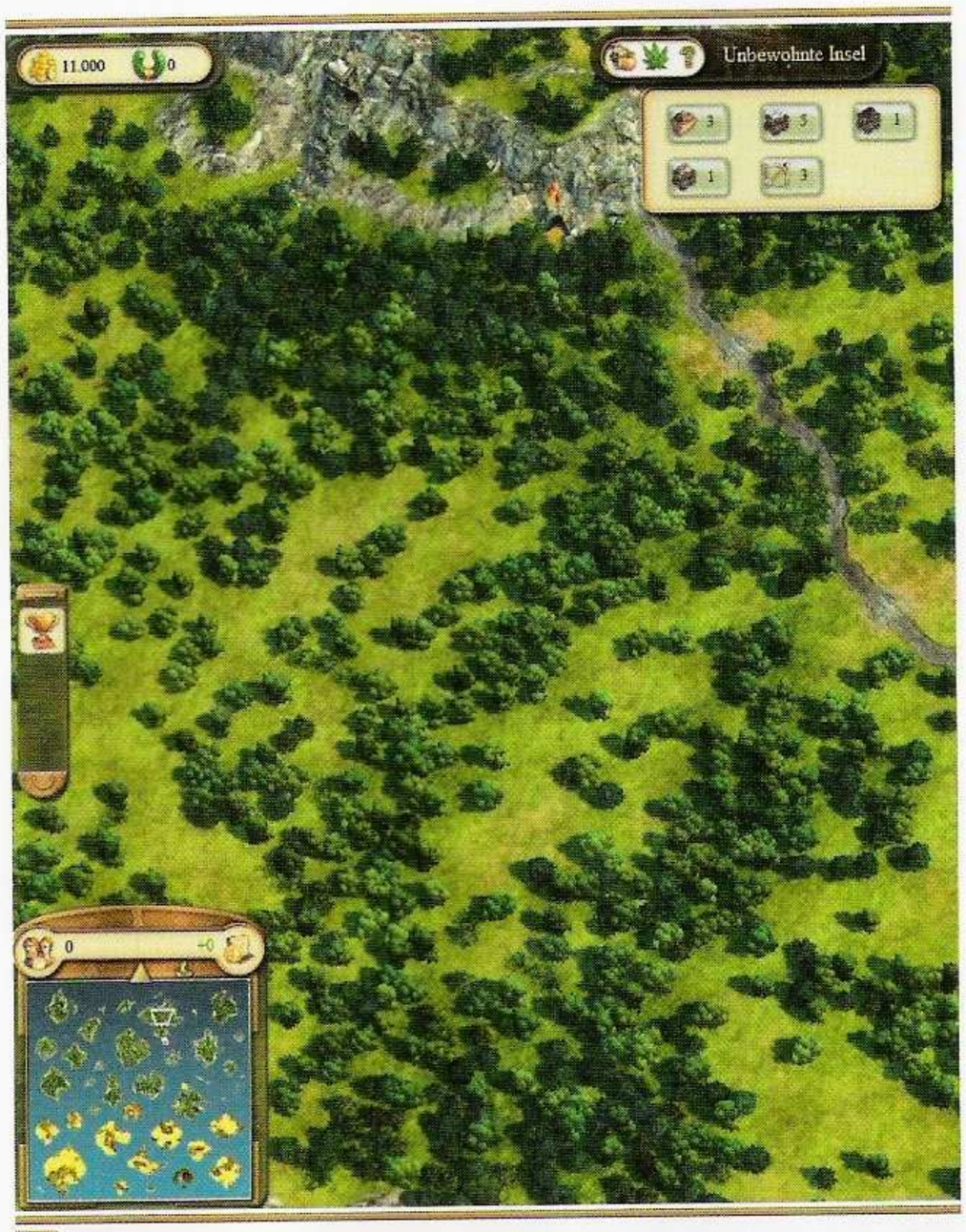
Bevorzugen Sie ein friedliches Spiel, können Sie bei Militär und Kriegsschiffen sparen. Legen Sie sich trotzdem ein paar bewaffnete Schiffe zu, um gewappnet zu sein, Korsaren bekämpfen und Aufträge erfüllen zu können, bei denen Sie Schiffe versenken sollen. Orientalische Kriegsschiffe sind hierfür eine sehr gute Wahl.

Sorgen Sie ansonsten für das Wachstum Ihrer orientalischen Siedlung, bis diese so groß ist, dass alle Baustufen der Sultansmoschee freigeschaltet werden (dazu muss sie 5240 Gesandte beherbergen). Nach dem Bau dieses Monuments erscheint der Sultan und kann Aufträge vergeben, von denen Sie 5 abschließen müssen, um zu gewinnen.

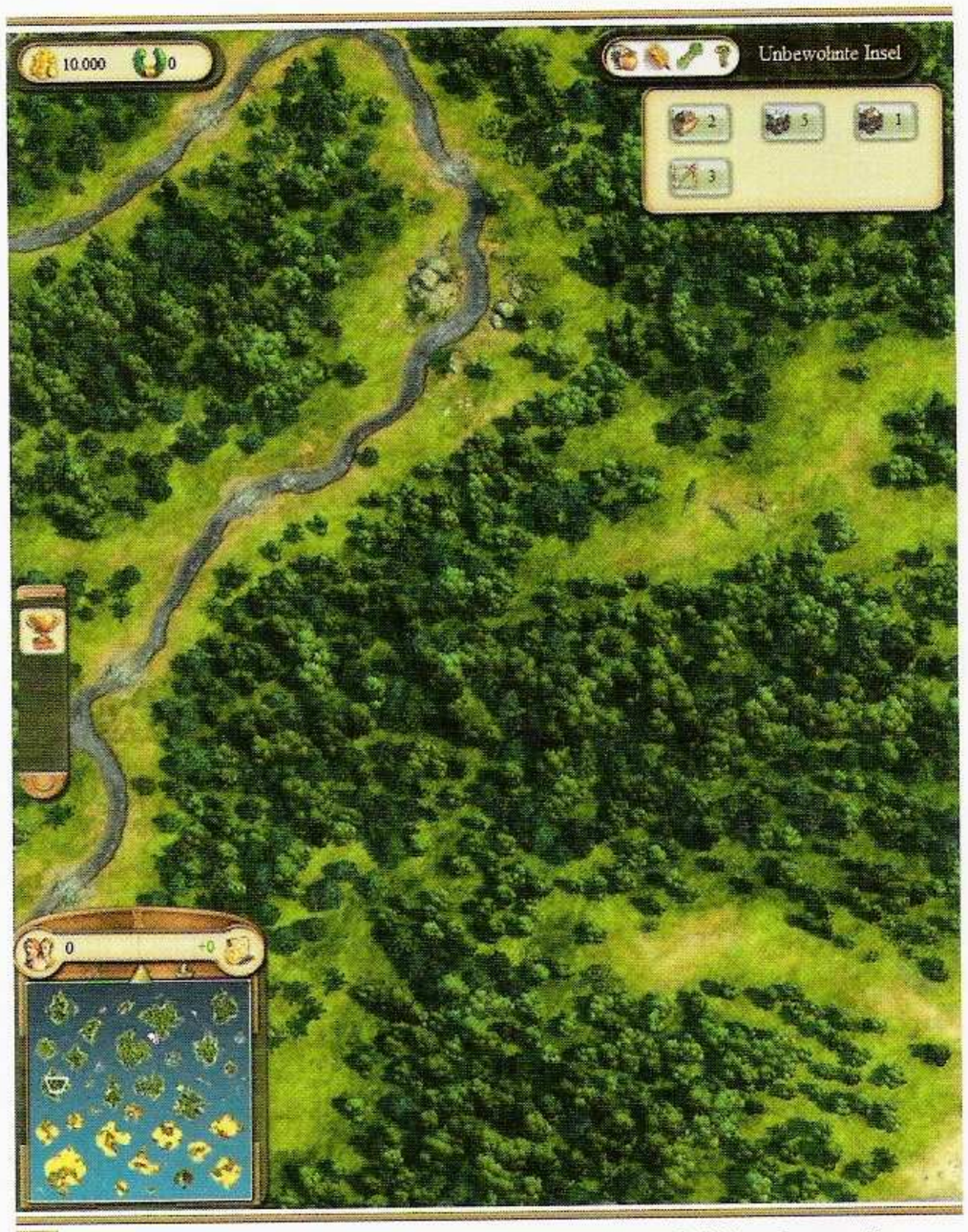
Szenario 4: Gildenmeister

In diesem Szenario müssen Sie diplomatisches Geschick beweisen und auf begrenztem Raum eine große Stadt errichten. Sie bekommen es hier mit zwei normalen und einem leichten Computergegner zu tun, die Karte ist allerdings nur „groß" und nicht „riesig", wie bei drei Mitspielern sonst üblich. Sichern Sie sich also frühzeitig wichtige Inseln mit einem Kontor und einigen Markthäusern.

Ihren über den Aufbau und die Aufträge gesammelten Ruhm sollten Sie unbedingt in die Errungenschaft „Siegel des Regenten" investieren, da sich so die Chance und die Wirkung der diplomatischen Aktion „Einschmeicheln" verbessern. Auf diese Weise können Sie Ihren Ruf bei den KI-Gegnern problemlos so weit erhöhen, dass ein Bündnis möglich ist.



1 *Auf dieser Insel wird später Ihre Stadt entstehen.*



2 *Hier werden Nahrung und Getränke für die Patrizier und Adligen hergestellt.*

BEDINGUNGEN FÜR SZENARIO 4

Startbedingung	Einstellung
Computergegner	1 leichter Computergegner 2 normale Computergegner
Korsaren	normal
Startverträge	Frieden
Kartengröße	groß
Inselgrößen	mittel
Fruchtbarkeiten	mittel
Inselschwierigkeit	normal
Rohstoffe	mittel
Neutrale Kräfte	viel
Baukostenrückerstattung	halb
Katastrophen	Feuer, Pest, Gewitter, Sandsturm
Aufträge	normal
Startsituation	Flaggschiff
Startruhm	aus
Startguthaben	10000 Goldmünzen
Startitem	aus
Aufgedeckte Karte	aus
Siegbedingungen	– 500000 Goldmünzen anhäufen – Gleichzeitiges Bündnis mit allen Mitspielern erreichen – 5 Aufträge für den Kaiser erfüllen

Dennoch kann es durchaus lohnend sein, einen der Computergegner durch einen frühen Krieg aus dem Rennen zu werfen – „Bündnis mit allen Mitspielern" bedeutet nämlich eigentlich „Bündnis mit allen noch an der Partie beteiligten Mitspielern". Gerade Helena Flores besiedelt oft viele Inseln und kann Ihnen so dringend benötigten Bauplatz oder wichtige Fruchtbarkeiten streitig machen.

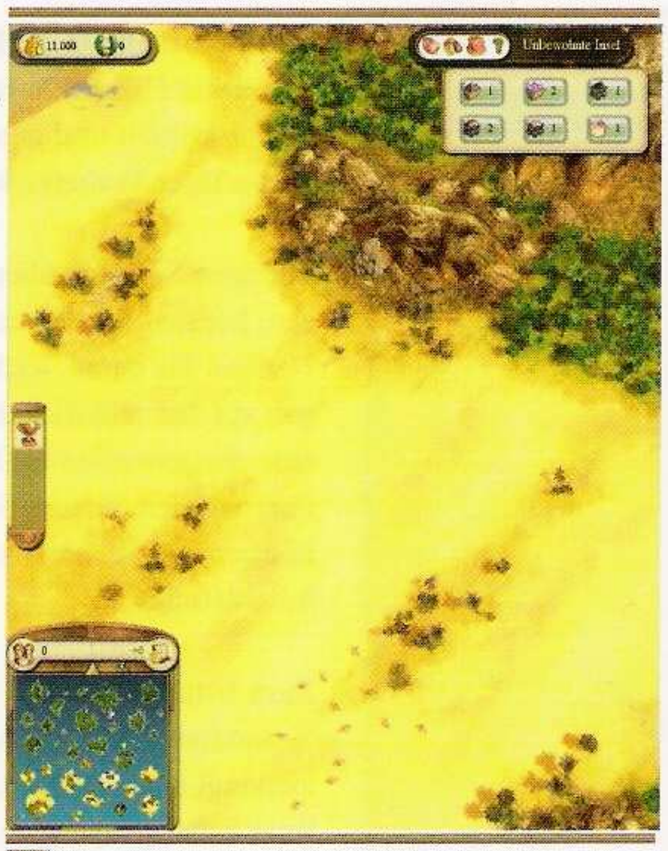
Beeilen Sie sich beim Aufbau Ihrer Siedlung, dürften Sie die Zivilisationsstufe „Patrizier" deutlich vor Ihren Gegnern erreichen. Dann ist es möglich, mit zwei oder drei Kleinen Heerlagern die Inseln eines Computerspielers zu überrennen und ihn zur Aufgabe zu zwingen.

Haben Sie einen Ihrer Konkurrenten erledigt, geht es an den Aufbau. Sie sollten zu diesem Zeitpunkt über die folgenden Inseln verfügen: eine große Insel mit viel Bauplatz sowie Fruchtbarkeiten für Hanf und Most (Insel A) [Bild 1]; eine große Insel, auf der Weizen und Kräuter angepflanzt werden können und die über einen Fluss sowie einige Solevorkommen und Bärenhöhlen verfügt (Insel B) [Bild 2]; eine mittelgroße Insel mit Fruchtbarkeiten für Hanf, Trauben und Bienenvolk (Insel C); eine große Insel mit Fruchtbarkeiten für Datteln, Gewürze und Ton sowie mehreren Quarz- und Kupfervorkommen (Insel D) [Bild 3]; eine mittelgroße Insel, auf der Indigo, Seide und Kaffee angebaut werden können und die über ein Perlenriff verfügt (Insel E) [Bild 4]. Sollte auf einer Insel eine bestimmte Fruchtbarkeit fehlen, können Sie mit entsprechendem Saatgut nachhelfen.

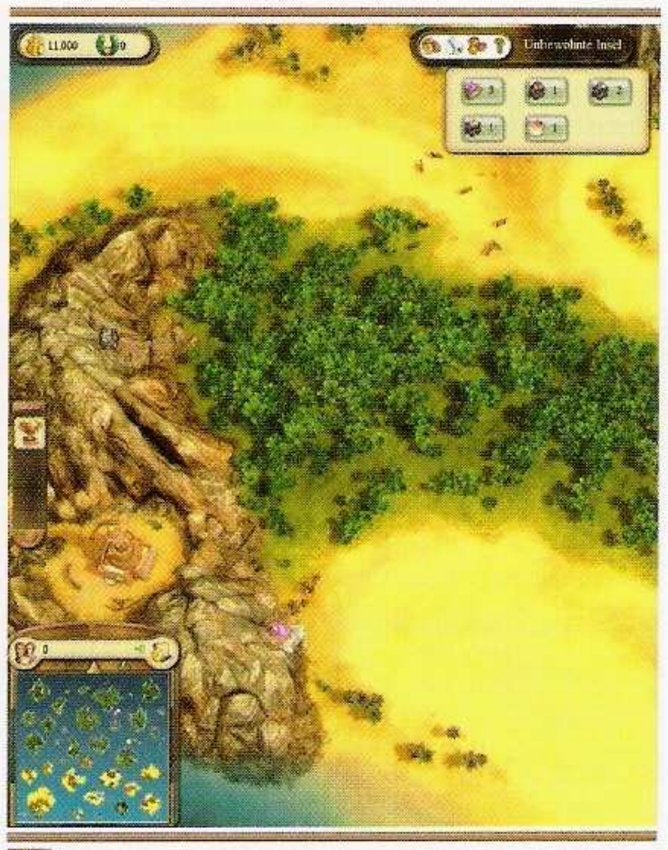
Auf Insel A errichten Sie Ihre Hauptsiedlung, die später einmal über rund 400 Wohnhäuser verfügen wird. Außerdem werden dort Fisch, Most und Leinenkutten für die Bevölkerung produziert. Insel B versorgt die höheren Zivilisationsstufen mit Brot, Bier, Fleisch, Lederwämsern und Pelzmänteln. Der später benötigte Wein und die Kerzenhalter werden auf Insel C hergestellt – dazu muss aber Messing und, je nach Rohstoffvorkommen, auch Eisen angeliefert werden.

Auf Insel D errichten Sie eine orientalische Stadt mit insgesamt 148 Wohnhäusern. So erhalten Sie die maximale Zahl an zusätzlichen Handelsprivilegien, ohne mit der Produktion von Duftwasser beginnen zu müssen. Außerdem werden auf der Insel Gewürze für Ihre Metropole im Norden angebaut und Brillen für die Adligen hergestellt. Darüber hinaus wird Insel C von hier aus mit Messing beliefert.

Insel E übernimmt die Versorgung der Gesandten von Insel D mit Teppichen, Kaffee und Perlenketten. Ferner lassen Sie hier Indigo für die Buchproduktion anbauen. Verfügt Insel A über einen Fluss, können dort Papier und Bücher direkt hergestellt werden, ansonsten muss dies auf einer anderen Insel erfolgen. Sollten Ihnen bestimmte Rohstoffquellen fehlen, besiedeln Sie weitere Inseln, um neue Vorkommen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Ist die Metropole schließlich fertig gestellt, beginnen Sie mit dem Bau des Kaiserdoms. Zu diesem Zeitpunkt dürften Sie das Spielziel, 500000 Goldmünzen anzuhäufen, längst erfüllt haben.



3 *Im Orient errichten Sie eine mittelgroße Gesandten-Stadt und sorgen für den Gewürz-Nachschub Ihrer Metropole.*



4 *Für den Unterhalt der Gesandten ist eine zweite Insel mit weiteren Fruchtbarkeiten nötig.*

Nach Abschluss des Kaiserdoms müssen Sie noch fünf Metropolen-Aufträge erfüllen, dann können Sie sich um Bündnisse mit Ihren Mitspielern kümmern, falls Sie das nicht ohnehin schon getan haben. Schmeicheln Sie sich bei ihnen ein und erledigen Sie Aufträge für Northburgh und Al Zahir, bis Ihr Ruf hoch genug ist, um einen Bündnisvertrag zu schließen. Damit ist Szenario 4 beendet.

Szenario 5: Heerführer

Wie der Name schon vermuten lässt, geht es in diesem Szenario hauptsächlich um den militärischen Aspekt von ANNO 1404. Da Sie gegen zwei schwere und einen normalen Computerspieler antreten, könnte es sein, dass Sie es in diesem Szenario mit Kardinal Lucius und Marie d'Artois oder Guy Forcas zu tun bekommen. In diesem Fall sollten Sie sich überlegen, das Szenario neu zu starten, denn diese drei Gegner sind militärisch meist ziemlich stark, was Ihre Aufgabe knifflig machen kann.

Bei der Wahl der Startinsel kommt es nicht so sehr auf die Fruchtbarkeiten und die Größe an. Auf die Möglichkeit, Most und Hanf anzupflanzen, sollten Sie allerdings nicht verzichten – wenn Sie eine große Insel mit Fruchtbarkeiten für Most, Hanf und Weizen finden, ist das natürlich ideal [Bild 5]. Wichtiger als die Fruchtbarkeiten sind jedoch die Rohstoffquellen, vor allem Eisenerz. Ihre Insel sollte mindestens über zwei, besser noch über drei oder mehr Eisenvorkommen verfügen. Beim Ausbau Ihrer Siedlung genügt es im Prinzip, wenn die ersten Patrizier auf Ihre Insel ziehen. Um später ein großes Heer und eine mächtige Flotte unterhalten zu können, sollten Sie aber auf jeden Fall den Status „Stadt" erreichen.

Ihre erste orientalische Niederlassung gründen Sie auf einer Insel mit Fruchtbarkeiten für Datteln und Gewürze. Können Sie dort durch den Zukauf von Saatgut auch noch mit der Teppichproduktion beginnen, umso besser. In diesem Fall sollten Sie sich noch eine zweite Insel mit Fruchtbarkeiten für Kaffee und Ton sowie einem Perlenriff sichern.

5 *Ein echter Glücksfall – neben Fruchtbarkeiten für Most, Hanf und Weizen findet sich auch noch der Wallfahrtsort auf der Startinsel.*

Beginnen Sie so früh wie möglich mit der Waffenproduktion und heben Sie einige Heerlager aus. Außerdem sollten Sie einige Kleine Kriegsschiffe zum Schutz Ihrer Inseln bauen. Währenddessen sammeln Sie über den Turnierplatz und die Erfüllung von Aufträgen Ruhm, den Sie in die Errungenschaften „Siegel des Regenten" und „Seestreitkräfte des Sultans" stecken.

BEDINGUNGEN FÜR SZENARIO 5

Startbedingung	Einstellung
Computergegner	1 normaler Computergegner 2 schwere Computergegner
Korsaren	stark
Startverträge	Frieden
Kartengröße	riesig
Inselgrößen	mittel
Fruchtbarkeiten	mittel
Inselschwierigkeit	normal
Rohstoffe	mittel
Neutrale Kräfte	normal
Baukostenrückerstattung	aus
Katastrophen	Feuer, Pest, Gewitter, Sandsturm, Wirbelsturm
Aufträge	normal
Startsituation	Flaggschiff
Startruhm	aus
Startguthaben	10000 Goldmünzen
Startitem	aus
Aufgedeckte Karte	aus
Siegbedingungen	– Letzter Überlebender sein – 40 Schiffe versenken

Durch regelmäßiges Einschmeicheln sollte es möglich sein, Kriege mit den Computergegnern zu vermeiden. Mit etwas Geschick können Sie sich vielleicht sogar mit einem der KI-Spieler verbünden.

Haben Sie die erste Stufe der Errungenschaft „Seestreitkräfte des Sultans“, fordern Sie baldmöglichst eine Hilfsflotte von Al Zahir an. Danach bauen Sie die Errungenschaft erneut aus, bevor Sie eine zweite und dritte Hilfsflotte erbitten. Mit den so erhaltenen Orientalischen Kriegsschiffen und den Kleinen Kriegsschiffen, die Sie gebaut haben, dürfte Ihrer Vorherrschaft auf See nichts mehr im Wege stehen.

Verfügen Sie auch über einige Große Heerlager und Trebuchetstellungen, können Sie sich nach und nach die Computergegner vornehmen. Denken Sie daran, auch Kleine Heerlager zu bauen, die die Trutzburgen auf den feindlichen Inseln errichten. Bietet sich die Gelegenheit, eine einigermaßen funktionierende Siedlung eines KI-Spielers zu übernehmen, nutzen Sie sie. Mit den zusätzlichen Steuereinnahmen können Sie weitere Truppen bezahlen, was Ihren Sieg über die Gegner beschleunigt.

Zum Unterhalt all der Schiffe und Heerlager müssen Sie, neben einer Gesandten-Siedlung auf Ihrer südlichen Insel, eine ausgedehnte Patrizierstadt anlegen. Auf Adlige sollten Sie verzichten, denn die Erfüllung ihrer Bedürfnisse wäre zu aufwändig. Um mit der Produktion von Orientalischen Kriegsschiffen beginnen zu können, werten Sie aber eines Ihrer Patrizierhäuser auf, da für die Herstellung der benötigten Kriegsmaschinen Adlige in Ihrer Siedlung leben müssen.

Haben Sie noch Ruhm übrig, stecken Sie diesen in die Errungenschaft „Imperiale Kriegstechnologie“. Bei sehr viel überschüssigem Ruhm lohnt sich auch „Unlautere Mittel“ von Hassan ben Sahid.

Sind die drei Computergegner besiegt, dürften Sie auch genug Schiffe versenkt haben, um die zweite Siegbedingung zu erfüllen. Falls nicht, knöpfen Sie sich einfach die Korsaren vor. Zu diesem Zeitpunkt sollte Ihre Flotte so stark sein, dass die Piraten keine Gefahr mehr darstellen.

Szenario 6: Imperator

1 *In dieser Stadt haben sich 1750 Gesandte niedergelassen.*

Das letzte der sechs Szenarien ist erwartungsgemäß das schwerste. Sie müssen die drei schweren Computergegner besiegen, sämtliche Errungenschaften erwerben, einen Kaiserdom und eine Sultansmoschee errichten, einen großen Berg Goldmünzen anhäufen, zahlreiche Gesandte und Adlige auf Ihre Inseln locken und mehrere Aufträge für Kaiser und Sultan erledigen.

Ganz oben auf der Liste dieser Siegbedingungen steht sicherlich das Ausschalten der anderen Mitspieler. Ist das geschafft, können Sie sich bequem den anderen Bedingungen widmen.

Suchen Sie sich also zunächst eine große Insel mit Fruchtbarkeiten für Hanf und Most sowie mindestens zwei Eisenerzvorkommen. Eine weitere Fruchtbarkeit sowie zusätzliche Rohstoffquellen sind natürlich wünschenswert, aber nicht unbedingt erforderlich.

BEDINGUNGEN FÜR SZENARIO 6

Startbedingung	Einstellung
Computergegner	3 schwere Computergegner
Korsaren	stark
Startverträge	Frieden
Kartengröße	riesig
Inselgrößen	mittel
Fruchtbarkeiten	mittel
Inselschwierigkeit	normal
Rohstoffe	wenig
Neutrale Kräfte	normal
Baukostenrückerstattung	aus
Katastrophen	Feuer, Pest, Gewitter, Sandsturm, Wirbelsturm
Aufträge	normal
Startsituation	Flaggschiff
Startruhm	aus
Startguthaben	10000 Goldmünzen
Startitem	aus
Aufgedeckte Karte	aus
Siegbedingungen	– Letzter Überlebender sein – Alle Errungenschaften erwerben – Kaiserdom und Sultansmoschee errichten – 1 Million Goldmünzen anhäufen – 10000 Gesandte weltweit ansiedeln – 10000 Adlige weltweit ansiedeln – 15 Aufträge für Sultan oder Kaiser erfüllen

Errichten Sie eine große Patrizierstadt – da dafür Gewürze notwendig sind, bauen Sie zugleich auf einer südlichen Insel mit Fruchtbarkeiten für Datteln und Gewürze sowie Indigo oder Seide eine Siedlung auf. Die orientalische Kolonie wird dann mit Hilfe von Saatgut und einer zweiten Insel, die über Fruchtbarkeiten für Kaffee und Ton sowie ein Perlenriff verfügt, so lange erweitert, bis mindestens 1740 Gesandte dort leben – dazu muss die Siedlung insgesamt über 100 Wohnhäuser verfügen [Bild 1].

Während des Aufbaus sollten Sie sich unbedingt um Aufträge kümmern und gelegentlich Turniere veranstalten, um an Ruhm zu kommen. Diesen investieren Sie in die Errungenschaften „Siegel des Regenten“ sowie „Seestreitkräfte des Sultans“. Durch regelmäßiges Einschmeicheln bessern Sie Ihren Ruf bei den KI-Spielern auf, damit Sie nicht zu früh in einen Krieg gezogen werden. Dazu sind möglicherweise zu Anfang auch gelegentliche Tributzahlungen nötig, später sollte Einschmeicheln dank der durch „Siegel des Regenten“ verbesserten Chance und Wirkung genügen.

Haben Sie die Zivilisationsstufe „Patrizier“ erreicht, beginnen Sie sofort mit der Waffenproduktion und lassen schnellstmöglich einige Kleine Kriegsschiffe und Heerlager in Dienst stellen. Ist die zweite Stufe von „Seestreitkräfte des Sultans“ freigeschaltet, können Sie außerdem Ihren Ruhm bei Al Zahir in Orientalische Kriegsschiffe umsetzen. Um an weitere Schiffe dieses Typs zu kommen, werten Sie eins Ihrer Patrizierhäuser auf und errichten Sie eine Kriegsmaschinenwerkstatt. Sind auf der südlichen Insel 1740 Gesandten sesshaft geworden, transportieren Sie das nötige Mosaik auf Ihre Hauptinsel im Norden und bauen Sie dort eine orientalische Werft.

Verfügen Sie über eine größere Flotte aus Orientalischen Kriegsschiffen und mehrere Große Heerlager und Trebuchetstellungen, können Sie damit beginnen, die Anzahl Ihrer Mitspieler zu reduzieren. Greifen Sie zuerst Giovanni di Mercante oder die Baronessa an – den Kardinal sollten Sie sich für den Schluss aufheben, denn ein Krieg gegen ihn kann durchaus einige Verluste mit sich bringen, wodurch Sie verwundbar für Angriffe der anderen KI-Spieler würden.

Verlieren Sie während Ihrer Feldzüge nie den Schutz Ihrer Siedlungen aus den Augen. Stationieren Sie ein bis zwei Große Heerlager auf Ihrer Hauptinsel und halten Sie eine Flotte von Kleinen Kriegsschiffen bereit, die potenzielle Angreifer aufhalten kann, bis Ihre Hauptflotte eintrifft.

Im Krieg sollten Sie als Erstes versuchen, sich die Hoheit auf See zu erkämpfen. Danach landen Sie auf der Hauptinsel Ihres Konkurrenten an, denn der Verlust dieser Insel ist ein Schlag, von dem sich die Computerspieler in der Regel nicht erholen können. Sind Ihre Mitspieler schließlich aus dem Weg geräumt, können Sie sich um die Erfüllung der anderen Siegbedingungen kümmern.

Zunächst steht die Ansiedlung von 10000 Gesandten an. Um die Produktion von Duftwasser und Marzipan möglichst gering zu halten, ist es sinnvoll, rund die Hälfte der benötigten Bewohner in zwei Städten zu je 2500 Gesandten unterzubringen – dazu sind pro Siedlung 143 Wohnhäuser notwendig. Die übrigen Gesandten müssen in einer Siedlung leben, denn die letzte Baustufe der Sultansmoschee wird erst ab 5240 Gesandten zugänglich. Allerdings haben Sie nun die riesige Spielwelt ganz für sich, es dürfte also kein Problem sein, passende Inseln für die drei Städte sowie die nötigen Produktionsbetriebe zu finden.

Beginnen Sie dann mit dem Bau der Sultansmoschee – bis zur Fertigstellung wird einige Zeit vergehen, und da Sie für den Sieg auch mindestens 15 Metropolen-Aufträge erfüllen müssen, ist es sinnvoll, diese so früh wie möglich freizuschalten.

Während im Orient am Monument gearbeitet wird, können Sie sich, gestärkt durch die zusätzlichen Handelsprivilegien der Gesandten, dem Aufbau der nördlichen Inseln widmen. Die 10000 für den Sieg verlangten Adligen siedeln Sie in vier Städten an, wobei eine deutlich größer wird als die anderen drei. Für die letzte Baustufe des Kaiserdoms sind 3500 Adlige notwendig, um aber die Produktion von Brillen und Kerzenhaltern auf ein Minimum zu reduzieren, werden in der größeren Stadt 3800 Adlige wohnen, in den anderen leben je 2080.

Ist die große Adligen-Stadt fertig angelegt, sollten Sie sofort mit dem Bau des Kaiserdoms beginnen. Die ferner für den Sieg nötigen 1 Million Goldmünzen dürften sich dank der zahlreichen großen Städte schnell angesammelt haben.

Erledigen Sie während der Aufbauphase weiterhin Aufträge und veranstalten Sie regelmäßig Turniere, sollten Sie die für alle Errungenschaften benötigten 23850 Punkte Ruhm ebenfalls problemlos zusammenbekommen. Wenn Kaiserdom und Sultansmoschee fertig gestellt sind, müssen Sie nur noch 15 Metropolen-Aufträge erfüllen, dann ist auch das letzte Szenario geschafft.

Kapitel 4:

Geheimnisse der Inselwelt

In ANNO 1404 steht zum Glück der eigentliche Spielablauf im Vordergrund (genau wie in diesem Buch). Wenn Sie viel herumprobieren (oder einfach lange genug spielen), können Sie jedoch einige versteckte Dinge finden. In diesem Kapitel ist gesammelt, was Sie freischalten können und was Sie vielleicht nicht auf den ersten Blick bemerken.

Wir empfehlen Ihnen, zunächst nur die Überschriften und die einleitenden Sätze der folgenden Abschnitte zu lesen. Wenn Sie das auf eine Idee bringt, wo Sie suchen könnten, probieren Sie es lieber selbst aus – etwas selbst zu entdecken, ist viel befriedigender, als sich genau erklären zu lassen, wo und wie Sie es finden.

Spoiler-Warnung!

Dieses Kapitel enthält Informationen zu verborgenen Inhalten von ANNO 1404 und zu Dingen, die nicht ganz leicht zu finden sind. Wenn Sie sich den Spaß am Suchen nicht verderben möchten, sollten Sie beim Spielen alles Mögliche ausprobieren, bevor Sie hier nachsehen, was Ihnen vielleicht entgangen ist.

Erfolge

1 *Wählen Sie im Hauptmenü „Spielerprofil", um sich die Ruhmeshalle mit Medaillen, Erfolgen und Bonusinhalten anzusehen.*

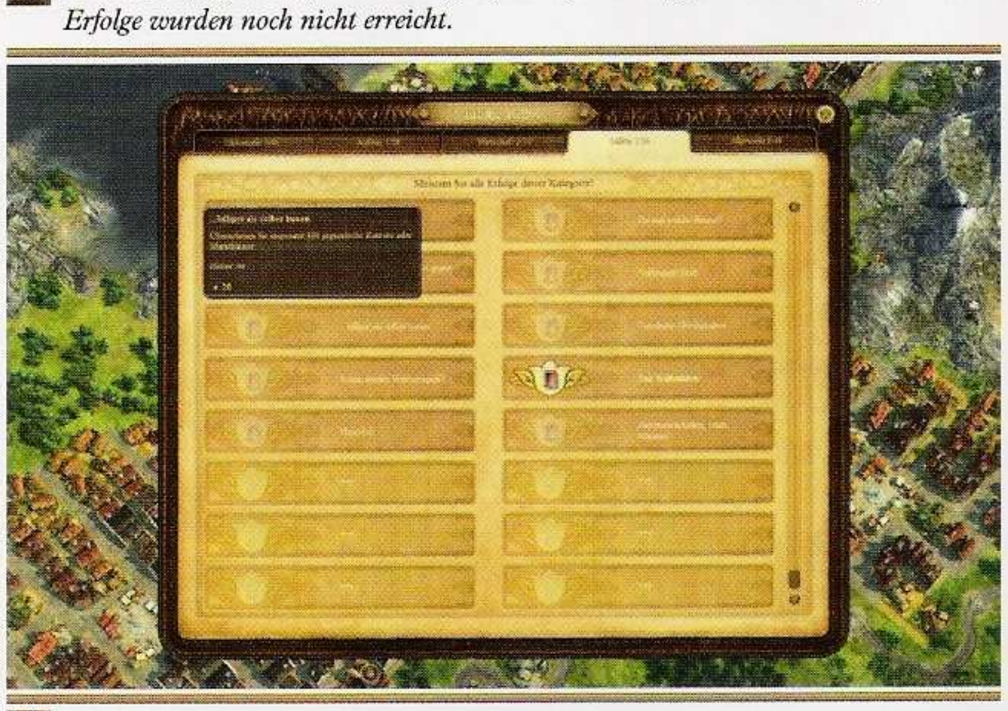
Wenn Sie in ANNO 1404 bestimmte Ziele erreichen, werden Sie Erfolge freischalten, die Ihnen Edelsteine einbringen. Bei vielen Erfolgen können Sie sich ansehen, mit welchen Zielen sie verknüpft sind, aber es gibt auch 60 versteckte Erfolge, bei denen die zugehörigen Ziele nicht angezeigt werden, bis Sie sie erreicht haben. Neben den Edelsteinen verschaffen einige Erfolge Ihnen besondere Titel, oder Sie erhalten Medaillen oder neue Portraits.
Die mit Erfolgen erworbenen Edelsteine können Sie für Bonusinhalte ausgeben, zu denen 14 Ziergebäude, 15 Portraits, 12 Spielerfarben und 12 Spielerwappen gehören. Nichts davon bringt Ihnen im Spiel einen echten Vorteil ein, aber Ihr Profil und Ihre Siedlungen lassen sich damit etwas individueller gestalten.

Sie können sich sowohl vom Hauptmenü aus als auch im Spiel selbst ansehen, welche Fortschritte Sie bei den Erfolgen gemacht haben. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Spielerprofil", so wird Ihnen die Ruhmeshalle für Ihr Profil angezeigt [Bild 1]. Mit den Optionen links unten können Sie Portrait, Farbe, Titel und Wappen für Ihr Profil ändern. Die grün gefüllten Flächen auf der rechten Seite stellen grafisch dar, wie viele Medaillen, Erfolge und Bonusinhalte Sie bislang erworben haben. Klicken Sie auf die zugehörigen Schaltflächen, wenn Sie nachsehen möchten, was Sie schon erreicht haben, was Ihnen noch fehlt und was dazu nötig ist.
Im Spiel selbst öffnen Sie das Diplomatiemenü (F7) und klicken auf Ihr eigenes Portrait, um Zugriff auf die gleichen Anzeigen zu erhalten [Bild 2]. Die drei Kreissegmente unter Ihrem Portrait sind unterschiedlich weit gefüllt, je nachdem, wie viele Medaillen, Bonusinhalte und Erfolge (von innen nach außen) Sie sich bereits gesichert haben. Halten Sie den Mauszeiger über die Schaltflächen darunter, um die zugehörigen Zahlenwerte zu sehen. Wenn Sie darauf klicken, werden dieselben Übersichten eingeblendet wie vom Hauptmenü aus, nur mit anderem Hintergrundbild.

Die Übersicht der Erfolge ist in fünf Kategorien unterteilt: Diplomatie, Aufbau, Wirtschaft, Militär und Allgemein [Bild 3]. Klicken Sie auf den Reiter einer Kategorie, um sie auszuwählen. Noch nicht erreichte Erfolge sind blass dargestellt, während erreichte Erfolge in normaler Farbgebung deutlich zu sehen sind. Halten Sie den Mauszeiger über einen Erfolg, werden die Bedingungen angezeigt, die Sie erfüllen müssen, um den Erfolg zu erreichen. Außerdem wird angegeben, wie viele und welche der verlangten Ziele Sie erreicht

2 *Unter Ihrem Portrait im Diplomatiemenü finden Sie die gleichen Anzeigen und Schaltflächen in etwas anderer Form.*

3 *Die 206 Erfolge des Spiels sind auf fünf Kategorien aufgeteilt. Blass dargestellte Erfolge wurden noch nicht erreicht.*



4 *Nicht erfüllte versteckte Erfolge werden in der Übersicht nur mit Fragezeichen dargestellt.*

haben – erfüllte Bedingungen erscheinen dabei in grüner Farbe. Ganz oben tauchen in jeder Kategorie die Erfolge auf, die gewöhnlich am schwierigsten zu erfüllen sind; sie bringen je 100 Edelsteine ein. Darunter folgen leichter zu erreichende Erfolge, die je 20 Edelsteine wert sind. Wenn Sie die Bildlaufleiste am rechten Rand nach unten ziehen, erscheinen in vier der fünf Kategorien versteckte Erfolge, auf deren Feldern zunächst nur Fragezeichen zu sehen sind [Bild 4]. Sie wissen also nicht, was Sie tun müssen, um einen solchen Erfolg zu erreichen. Erst wenn die betreffenden Bedingungen

erfüllt sind, wird in der Übersicht angezeigt, wie Sie ihn freigeschaltet haben. Bei den versteckten Erfolgen handelt es sich oft um kuriose Dinge, auf die Sie eher zufällig kommen werden oder wenn Sie ANNO 1404 auf extreme, ungewöhnliche Weise spielen. Jeder versteckte Erfolg bringt Ihnen 10 Edelsteine ein.

Entwickler-Tipp
Sebastian Bombera, Senior Game Designer

Einige Erfolge verlangen nach einer Reihe von Aktionen, bei denen keine fehlschlagen darf – zum Beispiel „Schiffe versenken ohne Verluste" oder „Aufträge erfüllen, ohne einen auszulassen". Der Zähler wird hier nicht zurückgesetzt! Sobald eine Aktion fehlgeschlagen ist, kann der Erfolg in diesem Spiel nicht mehr erreicht werden."

Auf der Suche nach versteckten Erfolgen

Da Sie bei den normalen Erfolgen nachsehen können, was verlangt wird, ist es mit ein wenig Vorbereitung und Übung meist möglich, sie gezielt anzugehen. Oft werden Sie dadurch sogar angeregt, eine Partie mit besonderen Einstellungen zu spielen oder eine besondere Spielweise zu verfolgen, was gerade für erfahrene Spieler eine willkommene Abwechslung und Herausforderung sein kann.

Bei den versteckten Erfolgen ist das anders: Hier stochern Sie im Nebel, was die zu erfüllenden Bedingungen angeht. Im folgenden Abschnitt führen wir Sie daher in drei Stufen an die versteckten Erfolge heran. Zunächst geben wir Ihnen allgemeine Tipps, mit welchen Vorgehensweisen versteckte Erfolge einer Kategorie freigeschaltet werden können. Dann können Sie sich in einer Übersicht die Namen aller versteckten Erfolge ansehen, um ihnen auf die Spur zu kommen. Und schließlich ist in den dunkleren Bereichen der Tabelle der Erfolge angegeben, welche Bedingungen Sie für welchen versteckten Erfolg erfüllen müssen. Lesen Sie diesen Abschnitt also von vorne nach hinten, wenn Sie selbst rätseln möchten, wie Sie einen versteckten Erfolg erhalten, und sehen Sie sich die Lösung nur dann an, wenn Sie aufs Herumknobeln keine Lust mehr haben. Die Tabelle „Versteckte Erfolge nach Kategorien" fasst grob zusammen, was Sie tun müssen, um die versteckten Erfolge einer Kategorie zu erhalten.

VERSTECKTE ERFOLGE NACH KATEGORIEN

Kategorie	Anzahl	Beschreibung
Diplomatie	0	Dies ist die einzige Kategorie, in der es keine versteckten Erfolge gibt.
Aufbau	6	Bei den versteckten Erfolgen dieser Kategorie geht es um das Bauen und Abreißen, vor allem um das sehr häufige Bauen einfacher Elemente des Spiels.
Wirtschaft	12	Um die versteckten Erfolge dieser Kategorie zu erhalten, müssen Sie verschiedene Aspekte der Wirtschaft auf die Spitze treiben: Handelsrouten (4 Erfolge), die Produktion bestimmter Waren (1 Erfolg), die Erneuerung von Rohstoffvorkommen (2 Erfolge) oder die Beseitigung von Waren (2 Erfolge). Die übrigen drei Erfolge haben mit Ihrem Flaggschiff, dem Stilllegen von Gebäuden und den Norias zu tun.
Militär	6	Vier Erfolge dieser Kategorie sind ein Trostpflaster für häufige militärische Niederlagen. Die anderen beiden drehen sich um häufige Siege gegen bestimmte Computerspieler.
Allgemein	36	Hier werden Sie mit einem versteckten Erfolg belohnt, wenn Sie eine bestimmte Spielansicht ausgiebig nutzen (5 Erfolge), mit der Zeit spielen (3 Erfolge), an bestimmten Tagen oder zu bestimmten Uhrzeiten spielen (6 Erfolge) oder Ihren Schiffen und Siedlungen gewisse Namen geben (19 Erfolge). Die restlichen drei Erfolge haben mit Screenshots, dem langen Spielen an einer Partie und dem häufigen Anwählen bestimmter Gebäude zu tun.

Ein zweiter Hinweis auf versteckte Erfolge

Wenn Sie noch versteckte Erfolge suchen und zusätzliche Hinweise brauchen, helfen Ihnen vielleicht die Namen der versteckten Erfolge weiter – oft lässt sich daraus ableiten oder erraten, was zu tun ist. Berücksichtigen Sie außerdem, dass es genau wie bei den übrigen Erfolgen einige zusammenfassende Bedingungen gibt: Sie müssen zwei oder mehr bestimmte Erfolge derselben Kategorie gemeistert haben, um gewisse Erfolge zu erreichen.

In der Tabelle „Die Namen versteckter Erfolge" finden Sie alle Bezeichnungen, unter denen die versteckten Erfolge in der Übersicht auftauchen, sobald sie freigeschaltet wurden. In Kombination mit den Hinweisen aus dem vorigen Abschnitt sollten diese Angaben es Ihnen ermöglichen, ein paar weitere versteckte Erfolge zu finden. Erfolge mit zusammenfassenden Bedingungen sind mit ** markiert.

DIE NAMEN VERSTECKTER ERFOLGE

Kategorie	Versteckte Erfolge*
Aufbau	Auferstanden aus Ruinen • Freie Fahrt für freie Bauern! • Rettet die Wälder! • Weil ich es mir leisten kann (Titel: Der Dekadente) • Hier sollen sie flanieren • Die Macht der Gewohnheit
Wirtschaft	Die längste Handelsroute der Welt • Mehr ist immer besser! • Unermüdliche Logistik • Hansa Teutonica** (Titel: Der Hanseat) • Reisefieber (Titel: Der Weltreisende) • Ihr könnt jetzt nach Hause gehen • Das fleißige Bienchen Die Wüste lebt • Grabt tiefer! • Goldfieber • Aus den Augen, aus dem Sinn • Ob man das schmeckt?
Militär	Die See ist eine kalte Geliebte • Hunde, wollt ihr ewig leben? • Erblickt meine Werke, Ihr Mächtigen, und verzweifelt! • Ich wollte sie sowieso loswerden... • Ladykiller • Femme fatale
Allgemein	Bitte lächeln! • Schöne Grüße aus dem Urlaub • Wo steckt dieser Spion schon wieder? • ...und da drüben kommt später das Handelsviertel hin. • Hat jemand mein Schiff gesehen? • Ich sehe was, was du nicht siehst!** (Titel: Argusauge) • Haltet die Welt an! • Arriba, Arriba, Andele! • Hoffentlich ist kein Zeit-Paradoxon entstanden** (Titel: Wächter der Zeit) • Den Torbogen noch ein Stückchen nach links... (Titel: Der Perfektionist) • Die gute alte Zeit (Titel: ANNO 1602 Fan) • Die Legende (Titel: ANNO 1503 Fan) • Jetzt in 3D! (Titel: ANNO 1701 Fan) • Zurück in die Vergangenheit (ANNO 1404 Fan) • Der Beginn der fünften Jahreszeit • Ich kann nicht schlafen • Der Voyeur • Das hättest du wohl gerne! (Titel: Cheater) • Wieviel Zeit haben wir bis zur Detonation? • Ein viertel Impulskraft voraus! • Hilfe, die Mühle ist ja nur Schrott! • Es sieht verdächtig nach einer Falle aus • Die Reise zum Jupiter • Nerd-Alarm!!!** (Titel: Nerd) • Nennt mich Ishmael • Fünfzehn Mann auf des Toten Manns Kiste • Hört er die Totenuhr, die ruhlos klopft • Wer hat je die Tiefen des Abgrunds zu erforschen vermocht? • Tekeli-li! Tekeli-li! • Abenteuer im Kopf** (Titel: Der Literat) • Das muss das Boot abkönnen • Keine Panik! • Warum denn so ernst? • Schatten über Röschenhof • ANNO Dark • Einer von uns! Einer von uns!** (Titel: Der Wahnsinnige)

**In Klammern sind zugehörige Titel angegeben.* ***Erfolg mit zusammenfassenden Bedingungen.*

Die Tabelle mit sämtlichen Erfolgen

In der Tabelle „Erfolge“ finden Sie alle 206 Erfolge von ANNO 1404 sowie einige Anmerkungen und Tipps zum Meistern dieser Erfolge. Die dunkleren Bereiche enthalten die versteckten Erfolge – lesen Sie diese Bereiche nur dann, wenn Sie nicht mehr versuchen möchten, die Erfolge auf eigene Faust zu finden. Der Aufbau der Tabelle orientiert sich daran, wie die Erfolge im Spiel präsentiert werden. Außerdem ist jeweils angegeben, welche Titel, Medaillen und Portraits durch einen Erfolg freigeschaltet werden und wie viele Edelsteine Sie dafür erhalten. Beachten Sie, dass Medaillen weitere 10 Edelsteine wert sind.

KATEGORIE „DIPLOMATIE“

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Stets zu Diensten	Erfüllen Sie innerhalb eines Endlosspiels 30 Aufträge, ohne einen einzigen auszulassen.	Titel: Das Faktotum 100 Edelsteine	Speichern Sie häufig und halten Sie nach Versteckten Aufträgen Ausschau. Kontrollieren Sie ab und zu, wie weit Sie bei dem Erfolg sind. Laden Sie neu, wenn der Zähler zurückgesetzt wurde – Ihnen könnte ein Versteckter Auftrag entgangen sein.
Die Feder ist mächtiger als das Schwert	Meistern Sie diese Erfolge: Krieg ist die Hölle!, Gemeinsam sind wir stark!, Du kämpfst wie eine Kuh!, Schicke Halskrause!, Nimm das Gold und lass mich in Frieden!, Geld oder Leben!	Titel: Der Zeremonienmeister 100 Edelsteine	
Der Hohe Rat	Meistern Sie diese Erfolge: Der Glaube ist mein Weg, Verschwendung aus Überfluss, Der Teufel sieht blass aus gegen mich!, Wenn ich einmal groß bin..., Alles ist vergänglich, Spieglein, Spieglein an der Wand..., Man muss verdienen, solange man kann, Das Glück winkt den Tüchtigen, Mit allen Mitteln, Tugend und Buße	Titel: Mitglied des Hohen Rates Medaille: Brosche des Hohen Rates 100 Edelsteine	
Ihr alle schuldet mir einen Gefallen...	Meistern Sie diese Erfolge: Die Märtyrerin, Der Frauenheld, Der Großinquisitor, Der Minnesänger, Der Weise, Die böse Stiefmutter, Der gerissene Händler, Die Schönheit vom Lande, Die Schlange, Die Nonne	Titel: Geheimnisträger des Hofes 100 Edelsteine	
Der Staat bin ich!	Folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Abenteuerlust V, Das Komplott VI, Der kaiserliche Garten V, Des Kaisers Gnade VII, Spielbrett der Macht IV, Kaiserwürden VI, Geeinte Klingen IV, Höfische Intrige V	Titel: Schildträger des Imperiums 100 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber und bauen Sie einen Kaiserdom, um diese Aufträge vom Kaiser erhalten zu können.
Sultan an Stelle des Sultans	Folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Das große Fest V, Die falschen Chronisten VI, Schleichende Krankheit V, Verschwörer VI, Das gefälschte Wappen V, Al Hamra IV, Für die Nachwelt IV, Einklang VI	Titel: Schah des Grenzreiches 100 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber und bauen Sie eine Sultansmoschee, um diese Aufträge vom Sultan erhalten zu können.
...und ne Buddel voll Rum!	Stellen Sie die Korsaren auf „stark“ und schließen Sie den Auftrag „Das Gelage“ erfolgreich ab.	20 Edelsteine	Sie brauchen 240 Tonnen Bier, 80 Tonnen Perlenketten und 40 Tonnen Gold; legen Sie also möglichst frühzeitig Vorräte dieser Waren an.
Für jeden ein offenes Ohr	Erfüllen Sie 1500 Aufträge.	Titel: Der Hilfsbereite Medaille: Ehrenzeichen der Helfer 20 Edelsteine	Die vielen kleinen Aufträge der Kampagne zählen mit.
Salaam!	Erreichen Sie den diplomatischen Rang „Vertrauter des Sultans“.	20 Edelsteine	
Krieg ist die Hölle!	Sprechen Sie 150 Kriegserklärungen aus.	20 Edelsteine	Auch abgelehnte Tributforderungen der Korsaren können als Kriegserklärung zählen.
Gemeinsam sind wir stark!	Erhalten Sie 100 Mal Unterstützung von einer Hilfsflotte.	20 Edelsteine	
Du kämpfst wie eine Kuh!	Sprechen Sie in einer schweren Partie 20 erfolgreiche Beleidigungen aus. Keine Beleidigung darf fehlschlagen.	20 Edelsteine	Am leichtesten in einer Partie mit den drei leichten Computerspielern. Warten Sie immer, bis die Erfolgschance sich wieder auf den maximalen Wert erhöht hat.
Schicke Halskrause!	Schmeicheln Sie sich in einer schweren Partie 20 Mal erfolgreich ein. Keine Schmeichelei darf fehlschlagen.	20 Edelsteine	Am leichtesten in einer Partie mit den drei leichten Computerspielern. Warten Sie immer, bis die Erfolgschance sich wieder auf den maximalen Wert erhöht hat.
Geld oder Leben!	Erzwingen Sie insgesamt 150.000 Goldmünzen Tribut.	20 Edelsteine	
Nimm das Gold und lass mich in Frieden!	Zahlen Sie insgesamt 850.000 Goldmünzen Tribut.	20 Edelsteine	
Der Glaube ist mein Weg	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Marie d'Artois: Achse des Guten, Wahrer Reichtum, Glaubenskampf	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Die Märtyrerin	Verbünden Sie sich mit Marie d'Artois und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Die Flotte II, Die alte Weise III, Reise in die Vergangenheit IV, Marie von ... VI	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Verschwendung aus Überfluss	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Sir Gavin Langton: Etwas Großes, Versicherung	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Der Frauenheld	Verbünden Sie sich mit Sir Gavin Langton und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Das Gelage II, Das Turnier II, Die Memoiren III, Prahlhans IV	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Der Teufel sieht blass aus gegen mich!	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Kardinal Lucius: Heilige Pflicht, Angemessen, Gott will es!	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten. Hohe Tributzahlungen und Schmeicheleien können den Weg zu einem Bündnis ebnen.
Der Großinquisitor	Verbünden Sie sich mit Kardinal Lucius und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Hexenhammer III, Geschichtsschreibung VI, Teufelswerk VI	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten. Hohe Tributzahlungen und Schmeicheleien können den Weg zu einem Bündnis ebnen.
Wenn ich einmal groß bin...	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Leif Jorgensen: Weltfrieden, Talent	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Der Minnesänger	Verbünden Sie sich mit Leif Jorgensen und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Hoffnungsschimmer III, Leif Jorgensens Schwester II, Pelze Pelze Pelze II, Hochverrat! III	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Alles ist vergänglich	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Willem van der Mark: Wunder im Sand	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Der Weise	Verbünden Sie sich mit Willem van der Mark und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Blick in die Sterne IV, Der Informant II, Ein wichtiger Gast II, Eine heiße Spur IV	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Spieglein, Spieglein an der Wand…	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Baronessa Constanza Zanchi: Ruhmreich, Anerkennung	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten. Hohe Tributzahlungen und Schmeicheleien können den Weg zu einem Bündnis ebnen.
Die böse Stiefmutter	Verbünden Sie sich mit Baronessa Constanza Zanchi und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Das große Fest IV, Glanz und Gloria III, Suche nach dem Jungbrunnen VI, Auf Umwegen II	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten. Hohe Tributzahlungen und Schmeicheleien können den Weg zu einem Bündnis ebnen.
Man muss verdienen, solange man kann	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Giovanni di Mercante: Reich bemessen, Manifest des Erfolgs	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten. Hohe Tributzahlungen und Schmeicheleien können den Weg zu einem Bündnis ebnen.
Der gerissene Händler	Verbünden Sie sich mit Giovanni di Mercante und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Wirtschaftsspionage II, Bestechungsversuche III, Die Nerven liegen blank IV, Moralische Grenzen IV	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten. Hohe Tributzahlungen und Schmeicheleien können den Weg zu einem Bündnis ebnen.
Das glück winkt den Tüchtigen	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Helena Flores: Glaubenshilfe, Bauernstadt	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Die Schönheit vom Lande	Verbünden Sie sich mit Helena Flores und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Ein Hauch von Luxus II, Der Familienschatz III, Rollentausch IV, Schwimmende Wünsche II	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Mit allen Mitteln	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Guy Forcas: Volksherrschaft, In Stein gemeißelt	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Die Schlange	Verbünden Sie sich mit Guy Forcas und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Gastfreundschaft II, Flagge zeigen III, Eine Frage des Vertrauens IV, Täuschung III	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Tugend und Buße	Errichten Sie eine Metropole und erfüllen Sie anschließend die folgenden Aufträge für Hildegard von Lewenstein: Arme Seelen	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Die Nonne	Verbünden Sie sich mit Hildegard von Lewenstein und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Heiliger Schein III, Die Aufführung II, Allen die Schrift III, Winterkleid II	20 Edelsteine	Minimieren Sie die Zahl der möglichen Auftraggeber, um mit größerer Wahrscheinlichkeit die geforderten Aufträge zu erhalten.
Transmutation und Explosion	Schließen Sie den Alchemistenturm an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Stein der Weisen V, Quintessenz III	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Die Macht der Drei	Schließen Sie den Alten Baum an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Die vierte Schwester III, Das Feuerwerk VI	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Ora et labora	Schließen Sie das Bergkloster an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Festbier II, Das Frauenkloster IV	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Alles hat seinen Preis	Schließen Sie die Karawanserei an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Ausbau der Karawanserei III, Der untreue Gehilfe IV	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Wer suchet, der findet	Schließen Sie die Grabungsstätte an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Verzwickt II, Teufel im Detail IV	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Lautlos und unsichtbar	Schließen Sie die Assassinenfestung an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Der Verbündete II, Kodex und Glauben II, Weg des Kriegers VI	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Gewalt schafft Recht	Schließen Sie die Raubritterburg an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Verwundet III, Das Arsenal IV	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Wunder gescheh'n…	Schließen Sie den Wallfahrtsort an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Fauler Zauber II, Das Wunder V	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.
Wissen ist Macht	Schließen Sie die Akademie der Weisen an Ihre Siedlung an und folgen Sie diesen Auftragsketten bis zu ihrem Ende: Das Geisterschiff IV, Des Sultans Schiff II	20 Edelsteine	In einer Partie ohne Computerspieler, aber mit vielen Neutralen Kräften steigen die Chancen, das gewünschte Gebäude zu finden, anschließen zu können und die geforderten Aufträge zu erhalten.

KATEGORIE „AUFBAU“

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Wir haben doch keine Zeit!	Errichten Sie in einer schweren Partie innerhalb von 8 Stunden einen Kaiserdom. Die Einwohner Ihrer Siedlungen dürfen in dieser Zeit niemals verärgert oder wütend sein.	Titel: Der ANNOkrat 100 Edelsteine	Schätzen Sie den Warenbedarf Ihrer Einwohner großzügig ab und bauen Sie frühzeitig neue Produktionsketten auf, damit es nie zu Unzufriedenheit kommt. Spielen Sie möglichst ohne Sandsturm. Verlangsamen Sie das Spiel bei Bedarf.
Das Emirat	Errichten Sie in einem schweren Endlosspiel innerhalb von 6 Stunden eine Sultansmoschee. Die Einwohner Ihrer Siedlungen dürfen in dieser Zeit niemals verärgert oder wütend sein.	Titel: Der Emir 100 Edelsteine	Schätzen Sie den Warenbedarf Ihrer Einwohner großzügig ab und bauen Sie frühzeitig neue Produktionsketten auf, damit es nie zu Unzufriedenheit kommt. Spielen Sie möglichst ohne Sandsturm. Verlangsamen Sie das Spiel bei Bedarf.
Eine Geschichte aus zwei Inseln	Erreichen Sie in einem Endlosspiel den Stadtstatus „Metropole“. Besiedeln Sie dabei nur zwei Inseln.	Titel: Architekt des Hofes 100 Edelsteine	Leichter in einer Partie mit großen Inseln und vielen Fruchtbarkeiten.
Wir sind das Volk	Meistern Sie diese Erfolge: Erst kommt das Fressen, dann kommt die Moral, Der Bauernstaat, Stadtluft macht frei!, Das goldene Zeitalter der Hanse, Adel verpflichtet, Kinder der Wüste, Hüter des Morgenlandes	Titel: Held des Volkes 100 Edelsteine	
Stadt der Träume	Siedeln Sie in einer Partie mindestens 50.000 Einwohner an.	Titel: Der Große Medaille: Medaillon des Volkes 100 Edelsteine	
Der Nabel der Welt	Erreichen Sie in einem schweren Endlosspiel den Stadtstatus „Metropole“.	Titel: Der Gründer Medaille: Kreuz der Metropole 100 Edelsteine	
So glaube jeder sicher seinen Ring den Echten	Siedeln Sie in einer Partie 2.000 Adlige und Gesandte auf einer Insel an.	Titel: Der Weise 100 Edelsteine	
Erst kommt das Fressen, dann kommt die Moral	Beherbergen Sie in einer Partie mehr als 5.000 Bettler in Ihren Armenhäusern.	Titel: Prinz der Bettler Portrait: Bettler 100 Edelsteine	Leichter, wenn Sie mehrere große Siedlungen auf verschiedenen Inseln errichten. Sie brauchen mindestens 10 Armenhäuser.
Fort mit euch!	Verjagen Sie insgesamt 10.000 Bettler aus Ihren Siedlungen.	Titel: Der Hartherzige 20 Edelsteine	
Raffe, schaffe, Häusle baue...	Besitzen Sie in einer Partie 10.000 Gebäude gleichzeitig.	20 Edelsteine	Sie können beispielsweise sehr viele Holzfällerhütten bauen, die stillgelegt keinen Unterhalt kosten.
Der Bauernstaat	Siedeln Sie in einer Partie 20.000 Bauern an.	20 Edelsteine	Dafür sind 2500 voll besetzte Bauernhäuser nötig.
Stadtluft macht frei!	Siedeln Sie in einer Partie 15.000 Bürger an.	20 Edelsteine	Dafür sind 1000 voll besetzte Bürgerhäuser nötig.

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Das goldene Zeitalter der Hanse	Siedeln Sie in einer Partie 15.000 Patrizier an.	20 Edelsteine	Dafür sind 600 voll besetzte Patrizierhäuser nötig.
Adel verpflichtet	Siedeln Sie in einer Partie 10.000 Adlige an.	Medaille: Adelszeichen 20 Edelsteine	Dafür sind 250 voll besetzte Adligenhäuser nötig.
Kinder der Wüste	Siedeln Sie in einer Partie 20.000 Nomaden an.	20 Edelsteine	Dafür sind 1334 voll besetzte Nomadenhütten nötig.
Hüter des Morgenlandes	Siedeln Sie in einer Partie 15.000 Gesandte an.	Medaille: Siegel des Orients 20 Edelsteine	Dafür sind 600 voll besetzte Gesandtenhäuser nötig.
Das Tor zur Welt	Besitzen Sie in einer Partie gleichzeitig diese Gebäude: Hafenmeisterei, Kleines Lagerhaus, Großes Lagerhaus, Reparaturkran, Kleine Werft, Große Werft, Landungssteg, Hafenwehrturm, Speicherstadt	20 Edelsteine	
Meins! Alles meins!	Besiedeln Sie in einer Partie mindestens 30 verschiedene Inseln.	20 Edelsteine	Leichter auf einer riesigen Karte mit kleinen Inseln und ohne Computerspieler.
Säulen der Erde	Errichten Sie in einer Partie diese Gebäude: Kaiserdom, Sultansmoschee	20 Edelsteine	
Alle Wege führen nach...	Erreichen Sie den Stadtstatus „Weltstadt“.	20 Edelsteine	
Glanz und Gloria	Verschönern Sie in einer Partie eine einzelne Insel mit 100 Ziergebäuden.Als Ziergebäude gelten alle Brunnen, Statuen und Ziergebäude der Bonusinhalte.	20 Edelsteine	
Das hat nicht jeder!	Errichten Sie in einer Partie jedes der Ziergebäude der Bonusinhalte: Marienbild, Weiher, Maibaum, Kleiner Markstand, Mittlerer Markstand, Friedhof, Pranger, Gauklerlager, Fahne, Banner, Goldene Statue, Mittleres Basarzelt, Kleines Basarzelt, Orientalisches Gauklerlager	20 Edelsteine	Sie brauchen 2800 Edelsteine, um alle 14 Gebäude freizuschalten. Drei der Gebäude (Friedhof, Gauklerlager und Orientalisches Gauklerlager) können Sie jedoch über Baupläne erhalten, die eventuell in der Akademie der Weisen generiert werden.
Auferstanden aus Ruinen	Reißen Sie 5.000 Gebäude ab.	10 Edelsteine	
Freie Fahrt für freie Bauern!	Bauen Sie 100.000 Feldweg-Abschnitte.	10 Edelsteine	
Rettet die Wälder!	Pflanzen Sie 10.000 Bäume.	10 Edelsteine	
Weil ich es mir leisten kann	Errichten Sie in einer Partie einen Kaiserdom und reißen Sie ihn danach wieder ab. Warum? Weil Sie es sich leisten können.	Titel: Der Dekadente 10 Edelsteine	
Hier sollen sie flanieren	Bauen Sie in einer Partie 1.000 Steinstraßen-Abschnitte.	10 Edelsteine	
Die Macht der Gewohnheit	Errichten Sie in einer Partie 20 Fischerhütten auf einer Insel.	10 Edelsteine	

KATEGORIE „WIRTSCHAFT“

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Handel ist Chefsache	Erreichen Sie in einer Partie den Stadtstatus „Metropole“, ohne an Ihren Kontoren jemals Waren zum Handel einzustellen.	Titel: Großhändler des Reichs 100 Edelsteine	
Orden der Schatzmeister	Horten Sie in einer Partie 999 t aller Waren in einem Kontor.	Titel: Der Schatzmeister Medaille: Orden der Schatzmeister 100 Edelsteine	Diese Lagerkapazität erreichen Sie etwa mit drei Speicherstädten, einem Großen Kontor, einem Großen Lagerhaus und zwei Großen Markthäusern. Eine Speicherstadt kann durch zehn Große oder zwanzig Kleine Lagerhäuser ersetzt werden.
Den Fahrplan im Kopf	Erreichen Sie in einer Partie den Stadtstatus „Großstadt“, ohne jemals eine Handelsroute einzurichten.	Titel: Hoflieferant ihrer Majestät 100 Edelsteine	Für eine Großstadt sind 950 Adlige oder 1740 Gesandte nötig. Spielen Sie eine Partie mit großen Inseln und vielen Fruchtbarkeiten und nutzen Sie Saatgut, um sich möglichst viele Transporte zu ersparen.
Bin ich Krösus?	Häufen Sie in einer Partie 1.000.000 Goldmünzen an.	Titel: Der Millionär Medaille: Medaille des Mammon 100 Edelsteine	Leicht in einem Endlosspiel ohne Siegbedingungen, in dem Sie einfach nur lange genug eine positive Bilanz haben müssen.
Vitamin B	Häufen Sie in einer Partie 10.000 Ruhm an.	Titel: Der Ruhmreiche Medaille: Ruhmesabzeichen 100 Edelsteine	Geben Sie möglichst keinen Ruhm aus und nutzen Sie alle Möglichkeiten, an Ruhm zu kommen, vor allem Aufträge, Monumente, Abgaben, Turniere und den Wallfahrtsort.
Orden der Bewahrer	Meistern Sie diese Erfolge: Kaiserliche Stellenausschreibungen, Gefüllte Schatzkammer, Die Trickkiste, Die Rumpelkammer	Titel: Hüter der Reichskleinodien Medaille: Orden der Bewahrer 100 Edelsteine	
Kaiserliche Stellenausschreibungen	Meistern Sie diese Erfolge: Die Seebären, Sieben Reisen, Das linke und das rechte Holzbein des Teufels, Hammer und Amboss, Schwerter der Gläubigen, Loge der Freimaurer, Entspricht das Teil auch der Industrienorm?, Öffnen Sie bitte Ihre Taschen	Titel: Kaiserlicher Herold 100 Edelsteine	
Gefüllte Schatzkammer	Meistern Sie diese Erfolge: Grüner Daumen, Heimwerker, Flache Erde? So ein Unsinn!, Ein Herz für Tiere	Titel: Der Plündermeister 100 Edelsteine	
Die Trickkiste	Meistern Sie diese Erfolge: BUMM!, Klar zum Entern!, Gehen Sie weiter, es gibt hier nichts zu sehen!, Und bist du nicht willig..., Im Auftrag Ihrer Majestät, Schnell, hat jemand weiße Unterwäsche?!	Titel: Der Tüftler 100 Edelsteine	
Die Rumpelkammer	Meistern Sie diese Erfolge: Vielleicht kann man das noch mal brauchen, Das ist aber nicht der heilige Gral	Titel: Unglücksrabe 100 Edelsteine	
Für jede Aufgabe das richtige Werkzeug	Verbrauchen Sie insgesamt 500 Items.	20 Edelsteine	An Items kommen Sie etwa über die Kontore der neutralen Spieler, Aufträge, die Akademie der Weisen und die Grabungsstätte.
Die Seebären	Heuern Sie diese kaiserlichen Kapitäne an: Kapitän Heinrich der Kühne, Kapitän Klaas van Heems	20 Edelsteine	
Das linke und das rechte Holzbein des Teufels	Heuern Sie diese Korsarenkapitäne an: Rotbart der Rachsüchtige, Der verfluchte Messerjockel	20 Edelsteine	
Sieben Reisen	Heuern Sie diese orientalischen Kapitäne an: Aadil der edle Seefahrer, Rasul der schreckliche Seefahrer	20 Edelsteine	
Hammer und Amboss	Heuern Sie diese kaiserlichen Generäle an: Burgherr Ludwig der Rasende, Heerführer Hadrian der Grausame	20 Edelsteine	
Schwerter der Gläubigen	Heuern Sie diese orientalischen Generäle an: Emir Khan der Furchtlose, Heerführer Abdullah der Heroische	20 Edelsteine	
Loge der Freimaurer	Beschäftigen Sie diese Baumeister: Genialer Orientbaumeister, Exzellenter Hansebaumeister, Kaiserlicher Dombaumeister	20 Edelsteine	
Entspricht das Teil auch der Industrienorm?	Beschäftigen Sie viele unterschiedliche Zunftmeister: Gewappneter Zunftmeister, Emsiger Zunftmeister, Wohlhabender Zunftmeister, Trinkfreudiger Zunftmeister, Geschniegelter Zunftmeister, Wohlgenährter Zunftmeister	20 Edelsteine	
Öffnen Sie bitte Ihre Taschen	Beschäftigen Sie viele unterschiedliche Zollbeamte: Beleibter Zöllner, Eifriger Zöllner, Frohsinniger Zöllner, Tüchtiger Zöllner, Gewichtiger orientalischer Zöllner, Stattlicher Zöllner, Beflissener orientalischer Zöllner, Gemütlicher orientalischer Zöllner	20 Edelsteine	

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Grüner Daumen	Verwenden Sie jedes Saatgut einmal: Mandeln, Hanf, Ton, Weizen, Trauben, Rosen, Bienenvolk, Kaffee, Indigo, Seidenraupen, Zuckerrohr, Gewürze, Kräuter, Most, Datteln	20 Edelsteine	Saatgut wird an den Kontoren von Lord Richard Northburgh und Großwesir Al Zahir verkauft.
Heimwerker	Verwenden Sie jeden Bauplan einmal: Kirche, Noria, Kohlebergwerk, Kaiserdom Fundament, Sultansmoschee Fundament, Große Werft, Orientalische Werft, Proviantmagazin, Friedhof, Gauklerlager, Orientalisches Gauklerlager	20 Edelsteine	Die Akademie der Weisen ist eine gute Quelle für Baupläne.
Flache Erde? So ein Unsinn!	Verwenden Sie jede Seekarte einmal: Karte eines verschollenen Ritters, Von Algen überwucherte Seekarte, Geheimnisumwitterte Schatzkarte, Höchst mysteriöse Schatzkarte, Blutbefleckte Karte, Versiegelte Expeditionskarte, Handgeschriebene Schatzkarte, Schatzkarte eines toten Edelmanns, Zerfledderte Karte, Vergilbte Schatzkarte, Zerrissene Seekarte, Ramponierte Karte	20 Edelsteine	Seekarten werden am Kontor von Hassan ben Sahid, dem Anführer der Korsaren, verkauft.
Ein Herz für Tiere	Legen Sie sich jedes Haustier zu: Verspielter Delfin, Pfeilschneller Schwertfisch, Kolossaler Schwertwal	20 Edelsteine	
Vielleicht kann man das noch mal brauchen	Bergen Sie diese Dinge aus den Wracks von Korsarenschiffen: Spindel mit Seemannsgarn, Holzbein des Käpt'ns, Verlauste Perücke, Leeres Rumfass, Unleserliche Flaschenpost, Bildnis einer Bauchtänzerin, Schöpfkelle des Kombüsenjungen, Furchterregendes Haifischgebiss, Halbes Steuerrad, Frivole Galionsfigur, Hängematte des faulen Maats, Zerstörtes Buddelschiff	20 Edelsteine	
Das ist aber nicht der Heilige Gral	Bergen Sie diese Bruchstücke aus der Grabungsstätte: Zerbrochener Krug, Tonscherbe, Stück einer antiken Vase, Zerbrochenes Relikt, Bruchstück eines Kelchs, Zerbrochene Büste, Fragment einer antiken Statue, Zerbrochenes Artefakt, Keramikreste, Skelettreste	20 Edelsteine	Stellen Sie bei Grabungen nur die Mindestmenge an Waren zur Verfügung; das senkt die Erfolgschance und erhöht die Wahrscheinlichkeit, Bruchstücke aufzufinden.
BUMM!	Verwenden Sie in einer Partie 15 Pulverfässer.	20 Edelsteine	Pulverfässer werden oft am Kontor von Hassan ben Sahid, dem Anführer der Korsaren, verkauft.
Klar zum Entern!	Verwenden Sie in einer Partie mindestens 15 Entermannschaften.	20 Edelsteine	Entermannschaften werden oft am Kontor von Hassan ben Sahid, dem Anführer der Korsaren, verkauft.
Gehen Sie weiter, es gibt hier nichts zu sehen!	Verwenden Sie in einer Partie mindestens 15 Rauchballen.	20 Edelsteine	Rauchballen werden oft am Kontor von Hassan ben Sahid, dem Anführer der Korsaren, verkauft.
Und bist du nicht willig...	Verwenden Sie in einer Partie 15 Diplomatische Bullen.	20 Edelsteine	
Im Auftrag Ihrer Majestät	Verwenden Sie in einer Partie 15 Kaperbriefe.	20 Edelsteine	
Schnell, hat jemand weiße Unterwäsche?!	Verwenden Sie in einer Partie 15 Weiße Flaggen.	20 Edelsteine	
Segel bis zum Horizont	Bauen Sie insgesamt 1.000 Schiffe.	20 Edelsteine	
Mein Zweitschiff hat Kanonen	Bauen Sie in einer Partie jeden Schiffstyp: Kleines Handelsschiff, Großes Handelsschiff, Kleines Kriegsschiff, Großes Kriegsschiff, Orientalisches Handelsschiff, Orientalisches Kriegsschiff, Karavelle	20 Edelsteine	
So gut wie neu!	Kaufen Sie bei den Korsaren jedes dieser Schiffe einmal: Kleines Handelsschiff, Großes Handelsschiff, Kleines Kriegsschiff, Großes Kriegsschiff, Orientalisches Handelsschiff, Orientalisches Kriegsschiff, Korsarenschiff, Seelenverkäufer	20 Edelsteine	Je höher die von Ihnen erreichte Zivilisationsstufe ist, desto bessere Schiffstypen werden von den Korsaren angeboten. Steigen Sie also erst dann auf, wenn Sie die kleineren und schlechteren Schiffe gekauft haben.
Dubiose Geschäfte	Kaufen Sie bei den Korsaren insgesamt 150 Schiffe.	20 Edelsteine	
Wieso geht das hier nicht voran?	Benutzen Sie insgesamt 250 Mal die Sofortabholung.	20 Edelsteine	
Wer das Spice kontrolliert, kontrolliert das Universum	Produzieren Sie in einer Partie 10.000 t Gewürze.	20 Edelsteine	
Reichhaltiges Angebot	Produzieren Sie jede dieser Waren einmal: Gewürze, Fisch, Fleisch, Brot, Marzipan, Most, Bier, Wein, Milch, Kaffee, Leinenkutten, Lederwämser, Pelzmäntel, Brokatgewänder, Datteln, Bücher, Brillen, Teppiche, Kerzenhalter, Perlenketten, Duftwasser	20 Edelsteine	
Die längste Handelsroute der Welt	Erstellen Sie in einer Partie eine Handelsroute mit 25 Stationen.	10 Edelsteine	
Mehr ist immer besser!	Besitzen Sie in einer Partie 35 aktive Handelsrouten.	10 Edelsteine	
Unermüdliche Logistik	Besitzen Sie in einer Partie 35 Schiffe, die auf Handelsrouten fahren.	10 Edelsteine	
Hansa Teutonica	Meistern Sie diese Erfolge: Handeln ist Chefsache, Die längste Handelsroute der Welt, Mehr ist immer besser!, Unermüdliche Logistik	Titel: Der Hanseat 10 Edelsteine	
Reisefieber	Legen Sie mit Ihrem Flaggschiff in einer Partie 250.000 Seemeilen zurück.	Titel: Der Weltreisende 10 Edelsteine	
Ihr könnt jetzt nach Hause gehen	Legen Sie in einer Partie 500 Gebäude still.	10 Edelsteine	
Das fleißige Bienchen	Produzieren Sie in einer Partie 500 t Bienenwachs.	10 Edelsteine	
Die Wüste lebt	Verbrauchen Sie in einer Partie 50.000 t Wasser mit Ihren Norias.	10 Edelsteine	
Grabt tiefer!	Geben Sie in einer Partie 100.000 Goldmünzen für die Erneuerung Ihrer Rohstoffvorkommen aus.	10 Edelsteine	
Goldfieber	Geben Sie in einer Partie 20.000 Goldmünzen für die Erneuerung Ihrer Goldminen aus.	10 Edelsteine	
Aus den Augen, aus dem Sinn	Werfen Sie 500 t Waren über Bord.	10 Edelsteine	
Ob man das schmeckt?	Werfen Sie in einer Partie 50 t Zucker ins Meer.	10 Edelsteine	

KATEGORIE „MILITÄR“

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln	Meistern Sie diese Erfolge: Du und welche Armee?, Wer nicht für mich ist, ist gegen mich!, Verbrannte Erde, ...billiger als selber bauen.	Titel: Der große Stratege 100 Edelsteine	
Die schwarze Flotte	Zerstören Sie in einer schweren Partie 50 gegnerische Schiffe, ohne selbst ein einziges zu verlieren.	Titel: Admiral der Krone Medaille: Seekreuz 100 Edelsteine	Sammeln Sie Ihre Schiffe immer in großen Flotten, um Gegner schnell zu vernichten, und schicken Sie beschädigte Schiffe frühzeitig zur Reparatur. Eskortieren Sie Handelsschiffe, errichten Sie viele Reparaturkräne und stellen Sie im Angriff möglichst früh auf Orientalische oder Große Kriegsschiffe um.
Futter für die Fische	Versenken Sie insgesamt 2.500 Schiffe.	Titel: Schrecken der Meere Portrait: Hassan ben Sahid 100 Edelsteine	
Wer ist dieser „Robin“?!	Zerstören Sie insgesamt 150 Lager der Gesetzlosen.	Titel: Der Grausame Portrait: Barnabas 100 Edelsteine	Weisen Sie Bettler immer ab oder jagen Sie sie aus der Stadt, damit Gesetzlosenlager entstehen. Sie können es sich einfach machen, indem Sie speichern, bevor Sie ein Gesetzlosenlager angreifen, und das Spiel dann laden, um den Kampf mehrere Male auszutragen. Jeder Sieg zählt.

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Volle Breitseite	Stellen Sie die Korsaren auf „stark" und schließen Sie den Auftrag „Das letzte Aufgebot" erfolgreich ab.	Titel: Korsarenschreck 100 Edelsteine	Bauen Sie eine große Flotte auf, um genug Korsarenschiffe zu versenken und den Auftrag zu erhalten. Ein Pulverfass auf einem Schiff mit vielen Trefferpunkten erleichtert es enorm, den Auftrag zu erfüllen.
Bemannt die Zinnen!	Helfen Sie Marie d'Artois in der Kampagnenmission VI „In der Falle" bei der Verteidigung ihrer Stadt. Sie dürfen bei schweren Startbedingungen keine einzige Ihrer Armeen verlieren.	Titel: Burgherr 100 Edelsteine	Siehe Lösungsweg im Kapitel „Die Kampagne".
Miss dich an deinen Feinden	Besiegen Sie jeden dieser Computerspieler 10 Mal: Baronessa Constanza Zanchi, Giovanni di Mercante, Kardinal Lucius	Titel: Der Kriegsfürst 100 Edelsteine	Ein rascher Sieg ist möglich, wenn Sie die Startsituation „Flaggschiff mit Armada" wählen und früh angreifen.
Die Tyrannei böser Männer	Meistern Sie diese Erfolge: Fieberwahn, Goldener Löffel, Wolf im Talar, Du! Wirst! Nicht! Singen!, Schicksalsschlag, Trügerische Schönheit, Fehlgeschlagene Spekulationen, Landadel, In den Schatten, Demut	Titel: Der Vollstrecker Portrait: Al Rashid 100 Edelsteine	
Fieberwahn	Befreien Sie Marie d'Artois von ihren Fieberträumen! Besiegen Sie sie in einem Endlosspiel nach frühestens 3 Stunden.	20 Edelsteine	
Goldener Löffel	Erlösen Sie Sir Gavin Langton von seiner geldgeborenen Gleichgültigkeit! Besiegen Sie ihn in einem Endlosspiel nach frühestens 3 Stunden.	20 Edelsteine	
Wolf im Talar	Setzen Sie der Machtgier und Bosheit von Kardinal Lucius ein Ende! Besiegen Sie ihn in einem Endlosspiel nach frühestens 4 Stunden.	20 Edelsteine	
Du! Wirst! Nicht! Singen!	Beenden Sie das Lautenspiel des talentlosen Leif Jorgensen. Besiegen Sie ihn in einem Endlosspiel nach frühestens 2 Stunden.	20 Edelsteine	
Schicksalsschlag	Lenken Sie Willem van der Mark von seiner Melancholie ab. Besiegen Sie ihn in einem Endlosspiel nach frühestens 2 Stunden.	20 Edelsteine	
Trügerische Schönheit	Vereiteln Sie die Intrigen der Baronessa Constanza Zanchi. Besiegen Sie sie in einem Endlosspiel nach frühestens 4 Stunden	20 Edelsteine	
Fehlgeschlagene Spekulationen	Zwingen Sie Giovanni di Mercante, seine Schulden zu bezahlen. Besiegen Sie ihn in einem Endlosspiel nach frühestens 4 Stunden.	20 Edelsteine	
Landadel	Zeigen Sie Helena Flores, was das Volk wirklich will. Besiegen Sie sie in einem Endlosspiel nach frühestens 3 Stunden.	20 Edelsteine	
In den Schatten	Bringen Sie Guy Forcas' Manipulationen ans Licht. Besiegen Sie ihn in einem Endlosspiel nach frühestens 3 Stunden.	20 Edelsteine	
Demut	Senden Sie Hildegard von Lewenstein in ihren Konvent zurück. Besiegen Sie sie in einem Endlosspiel nach frühestens 2 Stunden.	20 Edelsteine	
Hat er gedient?	Heben Sie insgesamt 750 Armeen aus.	20 Edelsteine	
Meister aller Waffengattungen	Bauen Sie in einer Partie jede dieser Armeen einmal: Kleines Heerlager, Großes Heerlager, Trebuchetstellung, Orientalisches Heerlager, Mineurstellung, Kanonenstellung, Raubritterlager, Assassinenlager	20 Edelsteine	
Der Schiffsfriedhof	Zerstören Sie in einer Partie jeden Schiffstyp: Kleines Handelsschiff, Großes Handelsschiff, Kleines Kriegsschiff, Großes Kriegsschiff, Flaggschiff, Korsarenschiff	20 Edelsteine	
Du und welche Armee?	Zerstören Sie in einer Partie jede dieser Truppengattungen 10 Mal: Kleines Heerlager, Großes Heerlager, Trebuchetstellung	20 Edelsteine	
Wer nicht für mich ist, ist gegen mich!	Zerstören Sie insgesamt 500 gegnerische Armeen.	20 Edelsteine	
Verbrannte Erde	Zerstören Sie insgesamt 750 gegnerische Gebäude.	20 Edelsteine	
...billiger als selber bauen.	Übernehmen Sie insgesamt 100 gegnerische Kontore oder Markthäuser.	20 Edelsteine	
Turmhohe Überlegenheit	Errichten Sie in einer Partie 25 Wehrtürme auf einer Insel.	20 Edelsteine	
Schon wieder Wassersuppe?	Produzieren Sie in einer Partie 500 t Proviant.	20 Edelsteine	
Das Waffenlabor	Erwerben Sie in einer Partie exakt 25 Errungenschaften. Schalten Sie dabei die folgenden Errungenschaften frei: Imperiale Kriegstechnologie, Kriegskunst der Sarazenen, Unlautere Mittel	20 Edelsteine	Zum Freischalten der geforderten Errungenschaften sind 6/6/4, insgesamt also 16 Ränge von Errungenschaften der ersten und zweiten Ebene erforderlich. Die verbleibenden 9 Ränge müssen in die angegebenen Errungenschaften investiert werden. Insgesamt brauchen Sie dafür, wenn Sie zum Freischalten jeweils die billigsten Errungenschaften wählen, 5050 Punkte Ruhm.
Heureka!	Erwerben Sie insgesamt 250 Errungenschaften.	20 Edelsteine	
Aus meinen kalten, toten Händen!	Produzieren Sie in einer Partie 1.000 t Waffen.	20 Edelsteine	
Die See ist eine kalte Geliebte	Verlieren Sie 500 Schiffe.	10 Edelsteine	
Hunde, wollt ihr ewig leben?	Verlieren Sie 250 Armeen und Militärgebäude.	10 Edelsteine	
Erblickt meine Werke, Ihr Mächtigen, und verzweifelt!	Verlieren Sie 1.000 Gebäude.	10 Edelsteine	
Ich wollte sie sowieso loswerden...	50 Ihrer Gebäude wurden von Gegnern übernommen.	10 Edelsteine	
Ladykiller	Besiegen Sie 25 Mal einen weiblichen Computerspieler.	10 Edelsteine	
Femme fatale	Besiegen Sie 25 Mal einen männlichen Computerspieler.	10 Edelsteine	

KATEGORIE „ALLGEMEIN"

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Die dunkle Seite der Macht	Gewinnen Sie das Szenario „Imperator".	Titel: Imperator Medaille: Medaille des Imperators Portrait: Kardinal Lucius 100 Edelsteine	Siehe Tipps im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel".
Wir haben einiges zusammen durchgemacht	Spielen Sie mit ein und demselben Spielerprofil 500 Stunden.	Titel: Die treue Seele Medaille: Zeitmedaille 100 Edelsteine	
Wächter des Reiches	Gewinnen Sie sämtliche Missionen der Kampagne mit schweren Startbedingungen und allen Nebenaufträgen: Ein Manifest des Glaubens, Im Zeichen des Kreuzes, Aufbruch ins gelobte Land, Die verlorenen Kinder, Ein Sturm bricht los, In der Falle, Der Mann mit der Maske, Säulen der Gerechtigkeit	Titel: Wächter des Reiches Portrait: Kaiser 100 Edelsteine	Siehe Lösungsweg im Kapitel „Die Kampagne".
Das goldene Schiff	Meistern Sie diese Erfolge: Stets zu Diensten, Die Tyrannei böser Männer, Der Hohe Rat, Die Feder ist mächtiger als das Schwert, So glaube jeder sicher seinen Ring den Echten, Wir haben doch keine Zeit!, Das Emirat, Eine Geschichte aus zwei Inseln, Wir sind das Volk, Handel ist Chefsache, Die Seebären, Hammer und Amboss, Die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln, Futter für die Fische, Wer ist dieser „Robin"?!, Die schwarze Flotte, Wächter des Reiches	Titel: Gralsritter Medaille: Orden der Gralsritter Neues Startschiff: Goldenes Schiff 100 Edelsteine	

Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/ Tipps
Jeder fängt mal klein an	Gewinnen Sie das Szenario „Kurfürst“.	Titel: Kurfürst Medaille: Medaille des Kurfürsten 20 Edelsteine	Siehe Tipps im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.
Stein auf Stein	Gewinnen Sie das Szenario „Baumeister“.	Titel: Baumeister Medaille: Medaille des Baumeisters 20 Edelsteine	Siehe Tipps im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.
Handschlag der Kulturen	Gewinnen Sie das Szenario „Diplomat“.	Titel: Diplomat Medaille: Medaille des Diplomaten Portrait: Sultan 20 Edelsteine	Siehe Tipps im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.
Vom Tellerwäscher zum Millionär	Gewinnen Sie das Szenario „Gildenmeister“.	Titel: Gildenmeister Medaille: Medaille des Gildenmeisters 20 Edelsteine	Siehe Tipps im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.
Sun Tzu hat bei mir abgeschrieben	Gewinnen Sie das Szenario „Heerführer“.	Titel: Heerführer Medaille: Medaille des Heerführers 20 Edelsteine	Siehe Tipps im Kapitel „Szenarien und Endlosspiel“.
Der Ritterschlag	Helfen Sie Kardinal Lucius in der Kampagnenmission II „Im Zeichen des Kreuzes“ bei den Vorbereitungen des Kreuzzugs.	Titel: Ritter vom Kreuz 20 Edelsteine	Siehe Lösungsweg im Kapitel „Die Kampagne“.
Ich stehe in Eurer Schuld	Heilen Sie in der Kampagnenmission VII „Der Mann mit der Maske“ den kranken Kaiser.	Portrait: Kranker Kaiser 20 Edelsteine	Siehe Lösungsweg im Kapitel „Die Kampagne“.
Retter des Reiches	Beenden Sie alle acht Kampagnenmissionen erfolgreich.	Titel: Retter des Reiches Medaille: Kaiserliches Siegel 20 Edelsteine	Siehe Lösungsweg im Kapitel „Die Kampagne“.
Bitte lächeln!	Knipsen Sie 300 Screenshots.	10 Edelsteine	
Schöne Grüße aus dem Urlaub	Verbringen Sie 1 Stunde in der Postkartenansicht.	10 Edelsteine	
Wo steckt dieser Spion schon wieder?	Verbringen Sie 2 Stunden in der nahen Kameraperspektive.	10 Edelsteine	
...und da drüben kommt später das Handelsviertel hin.	Verbringen Sie 10 Stunden in der mittleren Kameraperspektive.	10 Edelsteine	
Hat jemand mein Schiff gesehen?	Verbringen Sie 20 Stunden in der fernen Kameraperspektive.	10 Edelsteine	
Ich sehe was, was du nicht siehst!	Meistern Sie die folgenden Erfolge: Schöne Grüße aus dem Urlaub, Wo steckt dieser Spion schon wieder?, ...und da drüben kommt später das Handelsviertel hin., Hat jemand mein Schiff gesehen?	Titel: Argusauge 10 Edelsteine	
Haltet die Welt an!	Pausieren Sie das Spiel 250 Mal.	10 Edelsteine	
Arriba, Arriba, Andele!	Beschleunigen Sie das Spiel 1 Stunde lang.	10 Edelsteine	Das Spiel muss 1 Stunde amStück beschleunigt werden, nicht insgesamt so lange. Wählen Sie „Zusätzliche Aktionen“ (F11) und dann „Spiel beschleunigen“, um nicht ständig die Plus-Taste gedrückt halten zu müssen.
Hoffentlich ist kein Zeit-Paradoxon entstanden	Spielen Sie mit der Zeit: Haltet die Welt an!, Arriba, Arriba, Andele!	Titel: Wächter der Zeit 10 Edelsteine	
Den Torbogen noch ein Stückchen nach links...	Spielen Sie 24 Stunden an einer einzigen Partie.	Titel: Der Perfektionist 10 Edelsteine	
Die gute alte Zeit	Erster Teil. Spielen Sie am 16.02.	Titel: ANNO 1602 Fan 10 Edelsteine	Es genügt, vor dem Spielstart die Systemzeit zu verstellen.
Die Legende	Zweiter Teil. Spielen Sie am 15.03.	Titel: ANNO 1503 Fan 10 Edelsteine	Es genügt, vor dem Spielstart die Systemzeit zu verstellen.
Jetzt in 3D!	Dritter Teil. Spielen Sie am 17.01.	Titel: ANNO 1701 Fan 10 Edelsteine	Es genügt, vor dem Spielstart die Systemzeit zu verstellen.
Zurück in die Vergangenheit	Vierter Teil. Spielen Sie am 14.04.	Titel: ANNO 1404 Fan 10 Edelsteine	Es genügt, vor dem Spielstart die Systemzeit zu verstellen.
Der Beginn der fünften Jahreszeit	Spielen Sie am 11.11. um 11:11 Uhr.	10 Edelsteine	Es genügt, vor dem Spielstart die Systemzeit zu verstellen.
Ich kann nicht schlafen	Spiel zwischen 3:00 und 5:00 Uhr morgens gestartet.	10 Edelsteine	Es genügt, vor dem Spielstart die Systemzeit zu verstellen.
Der Voyeur	Wählen Sie in einer Partie 1.000 Bauernhäuser an.	10 Edelsteine	
Das hättest du wohl gerne!	Es gibt keine offiziellen Cheats in ANNO 1404. Nennen Sie eine Ihrer Siedlungen „BonanzaCreek“.	Titel: Cheater 10 Edelsteine	ein Cheat aus ANNO 1701
Wieviel Zeit haben wir bis zur Detonation?	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Nostromo“.	10 Edelsteine	aus „Alien“
Ein viertel Impulskraft voraus!	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „USS Enterprise“.	10 Edelsteine	aus „Star Trek“
Hilfe, die Mühle ist ja nur Schrott!	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Rot Fünf“.	10 Edelsteine	aus „Star Wars“
Es sieht verdächtig nach einer Falle aus	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Galactica“.	10 Edelsteine	aus „Kampfstern Galactica“
Die Reise zum Jupiter	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Discovery“.	10 Edelsteine	aus „2001: Odyssee im Weltraum“
Nerd-Alarm!!!	Meistern Sie diese Erfolge: Wieviel Zeit haben wir bis zur Detonation?, Ein viertel Impulskraft voraus!, Hilfe, die Mühle ist ja nur Schrott!, Es sieht verdächtig nach einer Falle aus, Die Reise zum Jupiter	Titel: Nerd 10 Edelsteine	
Nennt mich Ishmael	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Pequod“.	10 Edelsteine	aus „Moby Dick“ von Herman Melville
Fünfzehn Mann auf des Toten Manns Kiste	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Hispaniola“.	10 Edelsteine	aus „Die Schatzinsel“ von Robert Louis Stevenson
Hört er die Totenuhr, die ruhlos klopft	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Geisterschiff“.	10 Edelsteine	aus der Sage vom Fliegenden Holländer, hier zitiert aus „Der fliegende Holländer“ von Georg Heym
Wer hat je die Tiefen des Abgrunds zu erforschen vermocht?	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Nautilus“.	10 Edelsteine	aus „20.000 Meilen unter dem Meer“ von Jules Verne
Tekeli-li! Tekeli-li!	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Grampus“.	10 Edelsteine	aus „Der Bericht des Arthur Gordon Pym“ von Edgar Allan Poe
Abenteuer im Kopf	Meistern Sie diese Erfolge: Nennt mich Ishmael, Fünfzehn Mann auf des Toten Manns Kiste, Hört er die Totenuhr, die ruhlos klopft, Wer hat je die Tiefen des Abgrunds zu erforschen vermocht?, Tekeli-li! Tekeli-li!	Titel: Der Literat 10 Edelsteine	
Das muss das Boot abkönnen	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „U-96“.	10 Edelsteine	aus „Das Boot“ von Lothar-Günther Buchheim/ Wolfgang Petersen

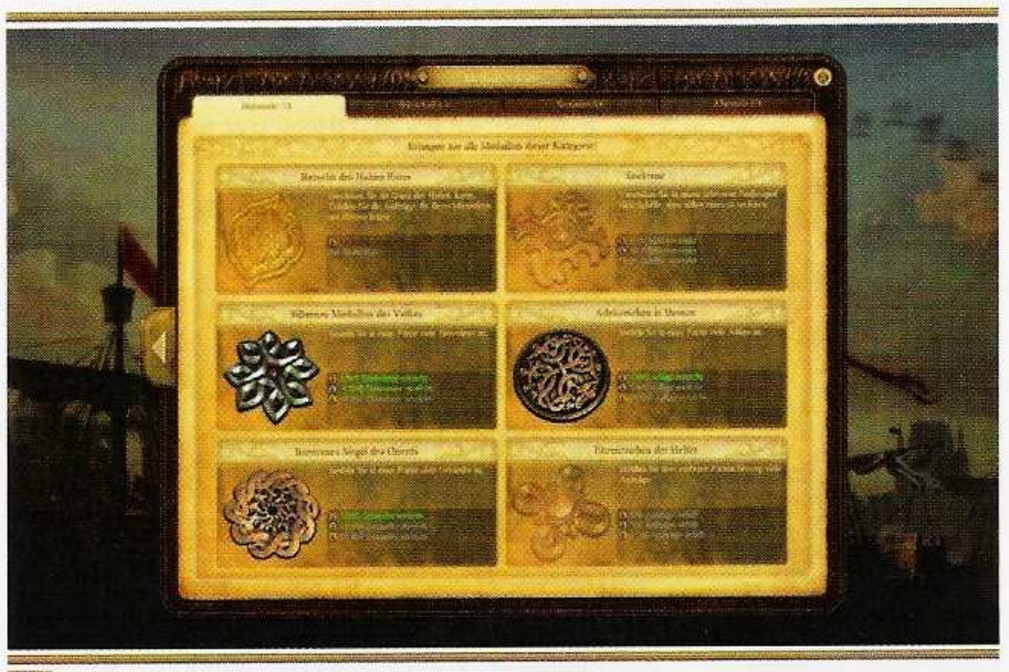
Name	Voraussetzung	Belohnung	Anmerkungen/Tipps
Keine Panik!	Nennen Sie eines Ihrer Schiffe „Herz aus Gold“.	10 Edelsteine	aus „Per Anhalter durch die Galaxis“ von Douglas Adams
Warum denn so ernst?	Nennen Sie eine Ihrer Städte „Gotham“.	10 Edelsteine	aus der Comicserie „Batman“
Schatten über Röschenhof	Nennen Sie eine Ihrer Städte „Innsmouth“.	10 Edelsteine	aus „Schatten über Innsmouth“ von H.P. Lovecraft
ANNO Dark	Nennen Sie eine Ihrer Städte „Basin City“.	10 Edelsteine	aus „Sin City“ von Frank Miller
Einer von uns! Einer von uns!	Meistern Sie diese Erfolge: Das muss das Boot abkönnen, Keine Panik!, Warum denn so ernst?, Schatten über Röschenhof, ANNO Dark	Titel: Der Wahnsinnige 10 Edelsteine	

Titel und Medaillen

Zusammen mit den Erfolgen können Titel und Medaillen freigeschaltet werden. Insgesamt gibt es 59 Titel, von denen 14 versteckten Erfolgen zugeordnet sind. Sobald Sie sich einen Titel verdient haben, können Sie diesen für Ihr Spielerprofil auswählen, und er erscheint dann unter dem Namen des Profils. Es wird immer nur ein Titel angezeigt – wenn Ihnen mehrere Titel zur Verfügung stehen, müssen Sie sich also für einen davon entscheiden.

Wie Sie Titel und Medaillen freischalten, können Sie der Spalte „Belohnung“ in der Tabelle „Erfolge“ aus dem vorigen Abschnitt entnehmen. Die 20 Medaillen von ANNO 1404 sind zum Teil in mehreren Varianten verfügbar: 11 Medaillen können Sie sich in einer bronzenen, einer silbernen und einer goldenen Ausführung verdienen, von den anderen 9 gibt es nur je eine Version [Bild 1].

Da die Medaillen nicht immer den gleichen Kategorien zugeordnet sind wie die Erfolge, mit denen sie freigeschaltet werden, ist in der Tabelle „Medaillen“ separat aufgeführt, wie Sie sich die verschiedenen Stufen der Medaillen verdienen können.



1 *Sie können 20 Medaillen in vier verschiedenen Kategorien freischalten, viele davon in mehreren Ausführungen.*

MEDAILLEN

Kategorie	Medaille	Freischaltung durch
Diplomatie	Brosche des Hohen Rates	Gold: Meistern Sie den Erfolg „Der Hohe Rat“.
	Seekreuz	Versenken Sie in einem schweren Endlosspiel viele Schiffe, ohne selbst eines zu verlieren. Bronze: 15 Schiffe Silber: 30 Schiffe Gold: 50 Schiffe (Erfolg „Die schwarze Flotte“)
	Medaillon des Volkes	Siedeln Sie in einer Partie viele Einwohner an. Bronze: 1.000 Einwohner Silber: 10.000 Einwohner Gold: 50.000 Einwohner (Erfolg „Stadt der Träume“)
	Adelszeichen	Siedeln Sie in einer Partie viele Adlige an. Bronze: 1.000 Adlige Silber: 5.000 Adlige Gold: 10.000 Adlige (Erfolg „Adel verpflichtet“)
	Siegel des Orients	Siedeln Sie in einer Partie viele Gesandte an. Bronze: 1.000 Gesandte Silber: 10.000 Gesandte Gold: 20.000 Gesandte (Erfolg „Hüter des Morgenlandes“)
	Ehrenzeichen der Helfer	Erfüllen Sie über mehrere Partien hinweg viele Aufträge. Bronze: 100 Aufträge Silber: 500 Aufträge Gold: 1.500 Aufträge (Erfolg „Für jeden ein offenes Ohr“)
Wirtschaft	Ruhmesabzeichen	Sammeln Sie in einer Partie viel Ruhm an. Bronze: 1.000 Ruhm Silber: 5.000 Ruhm Gold: 10.000 Ruhm (Erfolg „Vitamin B“)
	Medaille des Mammon	Häufen Sie in einer Partie ein großes Vermögen an. Bronze: 250.000 Goldmünzen Silber: 500.000 Goldmünzen Gold: 1.000.000 Goldmünzen (Erfolg „Bin ich Krösus?“)
	Kreuz der Metropole	Erreichen Sie in einer Partie den Stadtstatus „Metropole“. Bronze: auf „Leicht“ Silber: auf „Normal“ (= Mittel) Gold: auf „Schwer“ (Erfolg „Der Nabel der Welt“)
	Orden der Schatz-meister	Lagern Sie in einer Partie viele Tonnen sämtlicher Waren in einem Kontor ein. Bronze: 100t Waren Silber: 500t Waren Gold: 999t Waren (Erfolg „Orden der Schatzmeister“)
Szenarien	Medaille des Kurfürsten	Gold: Gewinnen Sie das Szenario „Kurfürst“.
	Medaille des Baumeisters	Gold: Gewinnen Sie das Szenario „Baumeister“.
	Medaille des Diplomaten	Gold: Gewinnen Sie das Szenario „Diplomat“.
	Medaille des Gildenmeisters	Gold: Gewinnen Sie das Szenario „Gildenmeister“.
	Medaille des Heerführers	Gold: Gewinnen Sie das Szenario „Heerführer“.
	Medaille des Imperators	Gold: Gewinnen Sie das Szenario „Imperator“.
Allgemein	Zeitmedaille	Spielen Sie sehr lange mit einem einzigen Profil. Bronze: 10 Stunden Silber: 100 Stunden Gold: 500 Stunden (Erfolg „Wir haben einiges zusammen durchgemacht“)
	Kaiserliches Siegel	Absolvieren Sie alle Missionen der Kampagne. Bronze: auf „Leicht“ Silber: auf „Normal“ (= Mittel) Gold: auf „Schwer“ (Erfolg „Retter des Reiches“)
	Orden der Bewahrer	Gold: Meistern Sie den Erfolg „Orden der Bewahrer“.
	Orden der Gralsritter	Gold: Meistern Sie den Erfolg „Das goldene Schiff“.

Bonusinhalte

Unter „Bonusinhalte“ wird alles zusammengefasst, was Sie mit den Edelsteinen freischalten können, die Sie sich durch Erfolge verdient haben. In vier verschiedenen Kategorien (Zierelemente, Portraits, Farben und Wappen) finden Sie 53 Elemente, die zur individuellen Gestaltung Ihres Profils dienen oder Ihre Städte optisch aufwerten können.Alle 14 Ziergebäude kosten Sie je 200 Edelsteine [Bild 2]; Sie müssen keine weiteren Voraussetzungen erfüllen, um sie sich zuzulegen. Unter den 15 Portraits, für die je 100 Edelsteine fällig sind, können Sie zu Beginn nur 7 wählen [Bild 3], die anderen 8 müssen Sie mit Erfolgen freischalten. Um welche Erfolge es sich handelt, ist in der Tabelle „Freischaltbare Portraits“ zusammengefasst.

FREISCHALTBARE PORTRAITS

Portrait	Zugehöriger Erfolg
Al Rashid	Die Tyrannei böser Männer (besiegen Sie alle 10 Computerspieler)
Barnabas	Wer ist dieser „Robin“?! (zerstören Sie 150 Gesetzlosenlager)
Kardinal Lucius	Die dunkle Seite der Macht (gewinnen Sie das Szenario „Imperator“)
Kranker Kaiser	Ich stehe in Eurer Schuld (heilen Sie den kranken Kaiser in Kampagnenmission 7)
Bettler	Erst kommt das Fressen, dann kommt die Moral (nehmen Sie in einer Partie 5000 Bettler in Armenhäusern auf)
Hassan ben Sahid	Futter für die Fische (versenken Sie insgesamt 2500 Schiffe)
Sultan	Handschlag der Kulturen (gewinnen Sie das Szenario „Diplomat“)
Kaiser	Wächter des Reiches (schließen Sie die Kampagne auf „Schwer“ mit allen Nebenaufträgen ab)

Neue Spielerfarben können Sie für je 10 Edelsteine erwerben [Bild 4], und auch die Wappen sind mit einem Preis von je 20 Edelsteinen recht günstig zu haben [Bild 5]. Weitere Bedingungen müssen Sie für diese beiden Kategorien von Bonusinhalten nicht erfüllen. Sobald Sie ein Wappen erworben haben, können Sie dieses für Ihr Profil einstellen, und es wird dann unter Ihrem Portrait angezeigt. Zu Beginn ist der Wappenschild unter dem Portrait leer (bzw. ganzflächig mit Ihrer Spielerfarbe gefüllt).

Nähere Informationen zu den freischaltbaren Gebäuden finden Sie in der Übersicht „Versteckte Ziergebäude“. Es handelt sich um eine Ergänzung der „Liste der Gebäude“ aus dem Kapitel „Listen und Tabellen“, in die nur die versteckten Gebäude aufgenommen wurden. Alle 14 Gebäude haben rein dekorative Funktion und keinen weiteren Nutzen im Spiel.

3 *Die ersten 6 von 15 verfügbaren Bonus-Portraits.*

4 *Alle 12 verfügbaren zusätzlichen Spielerfarben.*

2 *Die ersten 6 von 14 verfügbaren Ziergebäuden.*

5 *Alle 12 verfügbaren Spielerwappen.*

Versteckte Ziergebäude

Marienbild

Baukosten	500 Goldmünzen, 5 Holz, 3 Werkzeug
Voraussetzungen	90 Bauern
Unterhalt	5 / –
Größe	2 x 1
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Gauklerlager

Baukosten	3000 Goldmünzen, 10 Holz, 5 Glas
Voraussetzungen	1190 Patrizier
Unterhalt	10 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Weiher

Baukosten	500 Goldmünzen
Voraussetzungen	90 Bauern
Unterhalt	2 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Fahne

Baukosten	1000 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	2000 Adlige
Unterhalt	2 / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	100

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Maibaum

Baukosten	400 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	90 Bauern
Unterhalt	2 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Banner

Baukosten	2000 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	2000 Adlige
Unterhalt	5 / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	100

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Kleiner Marktstand

Baukosten	300 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	2 / –
Größe	2 x 1
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Goldene Statue

Baukosten	5000 Goldmünzen, 5 Werkzeug, 10 Stein, 10 Glas
Voraussetzungen	2000 Adlige
Unterhalt	10 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Mittlerer Marktstand

Baukosten	300 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	2 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Kleines Basarzelt

Baukosten	300 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	1400 Gesandte, diplom. Rang 5
Unterhalt	2 / –
Größe	2 x 1
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Friedhof

Baukosten	5000 Goldmünzen, 10 Holz, 10 Stein
Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	10 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Mittleres Basarzelt

Baukosten	300 Goldmünzen, 2 Holz
Voraussetzungen	1400 Gesandte, diplom. Rang 5
Unterhalt	2 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Pranger

Baukosten	800 Goldmünzen, 8 Holz, 1 Glas
Voraussetzungen	1190 Patrizier
Unterhalt	10 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Orientalisches Gauklerlager

Baukosten	3000 Goldmünzen, 10 Holz
Voraussetzungen	2600 Gesandte, diplom. Rang 5
Unterhalt	10 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000

Muss mit 200 Edelsteinen freigeschaltet werden. Verschönert die Siedlung.

Weitere versteckte Dinge

Neben den versteckten Erfolgen und den Bonusinhalten gibt es einige weitere Dinge in ANNO 1404, die nur mit einigem Aufwand freizuschalten, schwer zu entdecken oder leicht zu übersehen sind. Diese Elemente werden im folgenden Abschnitt vorgestellt.

Selbstverständlich gibt es noch mehr, was man im weitesten Sinne als „versteckt" oder „verborgen" bezeichnen könnte, etwa die verschiedenen Tierarten im Spiel, von denen manche nicht ganz leicht zu finden sind, oder die Ruinenstätten, die an Stelle von neutralen Gebäuden im Spiel auftauchen können. Auch Wracks oder große Skelette von Tieren bieten einen interessanten Anblick, der manchem Spieler entgehen dürfte. All das aufzuführen, würde allerdings den Rahmen dieses Buches sprengen. Sehen Sie sich also selbst gut um – ANNO 1404 belohnt Ihren Forschergeist oft mit reizvollen Details.

Versteckte Schiffe

Außer den im Kapitel „Spielablauf" genannten Schiffen gibt es zwei weitere, die nur bestimmten Spielern zur Verfügung stehen. Um das goldene Schiff freizuschalten, müssen Sie eine lange Liste von Erfolgen erreichen, was aber grundsätzlich jedem Spieler möglich ist. Das silberne Schiff ist ein Bonus für Käufer der „Limitierten Fan-Box" zu ANNO 1404.
Beide Schiffe können Ihr Flaggschiff ersetzen, haben jedoch die gleichen Werte wie das Flaggschiff. Es ist nicht möglich, diese Schiffe selbst zu bauen. Alle wichtigen Informationen zu ihnen sind in der Übersicht „Versteckte Schiffe" zusammengefasst, die eine Ergänzung der „Liste der Schiffe" aus dem Kapitel „Listen und Tabellen" darstellt.
Um eines der beiden Schiffe zu benutzen, wählen Sie im Menü „Optionen" den Reiter „Interface" aus und klicken links unten bei „Startschiff" auf das gewünschte Schiff [Bild 1]. Natürlich ist das erst dann möglich, wenn Sie das betreffende Schiff freigeschaltet haben. Abgesehen davon, dass die beiden Schiffe noch ein wenig prunkvoller aussehen als das Flaggschiff, unterscheiden sie sich nicht von diesem. Es bringt im Spiel also keinen Vorteil ein, eines der beiden Schiffe zu wählen.

Versteckte Schiffe

Silbernes Schiff		
	Baukosten	Bau nicht möglich
	Voraussetzungen	Limitierte Fan-Box
	Unterhalt	0
	Anzahl der Ladekammern	4
	Anzahl der Sockel	2
	Flottenpunkte	0
	Geschwindigkeit	mittel
	Trefferpunkte	600
	Angriffskraft	6

Dieses Schiff kann das Flaggschiff ersetzen.

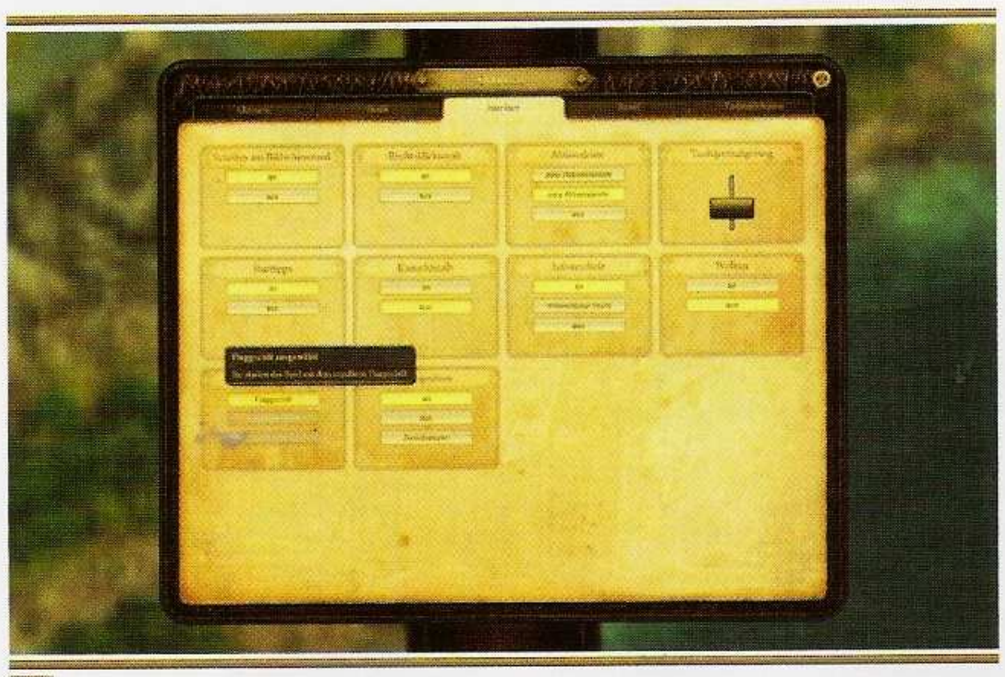
Goldenes Schiff		
	Baukosten	Bau nicht möglich
	Voraussetzungen	Erfolg „Das goldene Schiff"
	Unterhalt	0
	Anzahl der Ladekammern	4
	Anzahl der Sockel	2
	Flottenpunkte	0
	Geschwindigkeit	mittel
	Trefferpunkte	600
	Angriffskraft	6

Dieses Schiff kann das Flaggschiff ersetzen.

Nötige Erfolge für den Erfolg „Das goldene Schiff" (mehr dazu unter „Erfolge"):

- Stets zu Diensten
- Die Tyrannei böser Männer
- Der Hohe Rat
- Die Feder ist mächtiger als das Schwert
- So glaube jeder sicher seinen Ring den Echten
- Wir haben doch keine Zeit!
- Das Emirat
- Eine Geschichte aus zwei Inseln
- Wir sind das Volk
- Handel ist Chefsache
- Die Seebären
- Hammer und Amboss
- Die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln
- Futter für die Fische
- Wer ist dieser „Robin"?!
- Die schwarze Flotte
- Wächter des Reiches

Außer dem silbernen Schiff enthält die „Limitierte Fan-Box" zu ANNO 1404 auch einen weiteren Bonusinhalt: ein exklusives Wappen. Es handelt sich um einen Löwen, den Käufer dieser Box zu ihrem Spielerwappen machen können.



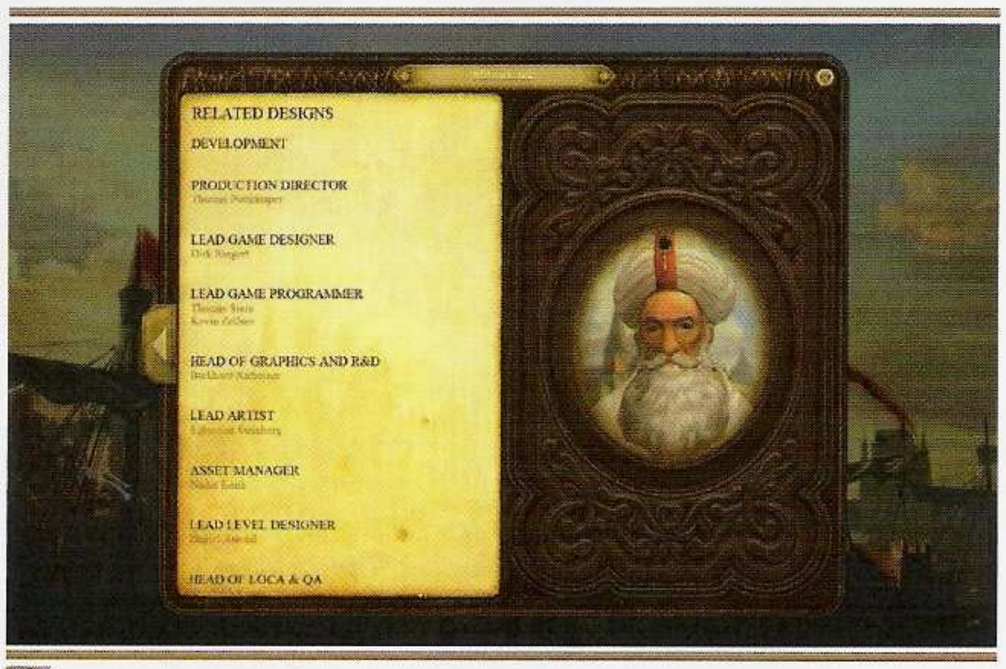
1 *Hier können Sie das goldene oder das silberne Schiff zu Ihrem Startschiff machen, sobald es freigeschaltet ist.*

Anzeigen auf dem Ladebalken

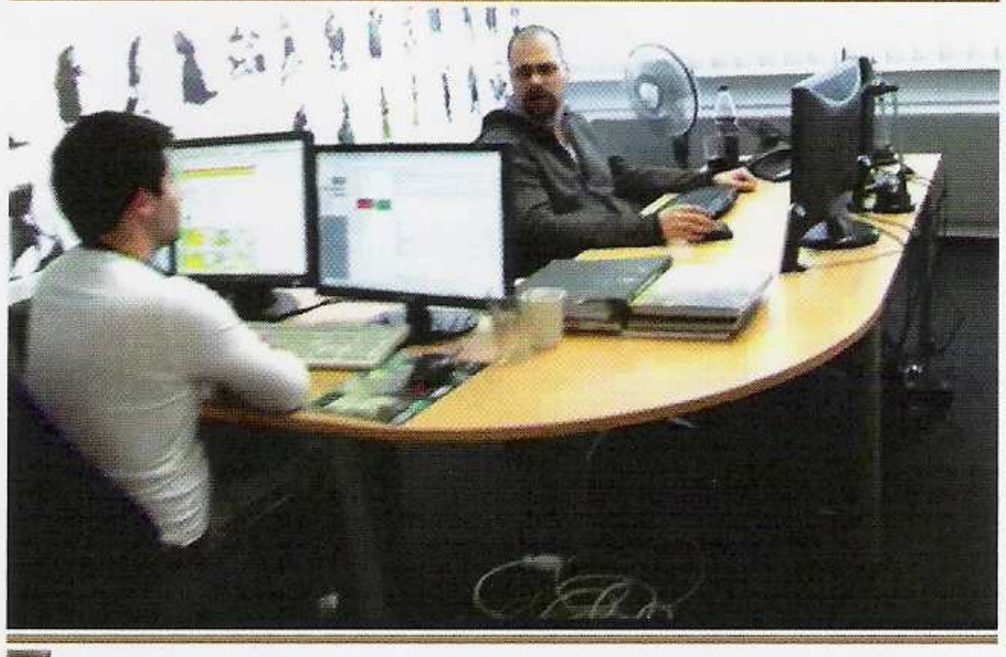
Die Entwickler von ANNO 1404 haben sich entschieden, den Ladefortschritt auf dem Ladebalken statt mit den sonst oft üblichen Computer-Fachbezeichnungen mit nicht ganz ernst gemeinten Begriffen anzugeben. Da diese Begriffe je nach Ladegeschwindigkeit recht schnell vorüberhuschen können, entgehen Ihnen einige davon vielleicht. Das Ganze ist zwar nicht wirklich „versteckt", man kann es aber verpassen, wenn man nicht genau hinsieht. Angeblich tut ANNO 1404 Folgendes, während ein Spiel geladen oder gestartet wird:

- Ozean auffüllen ...
- Meerwasser salzen ...
- Wogen glätten ...
- Wolken ausschütteln ...
- Wirbelsturm entwirren ...
- Inseln erschaffen ...
- Gebirge aufschütten ...
- Flussläufe ausheben ...
- Bäume pflanzen ...
- Rasen ausrollen ...
- Sandburgen bauen ...
- Fruchtbarkeiten zuweisen ...
- Rohstoffe verteilen ...
- Tiere freilassen ...
- Schätze vergraben ...
- Orient verstecken ...
- Computerspieler einladen ...
- Neutrale Kräfte ansiedeln ...
- Kontor aufräumen ...
- Schiffe vom Stapel laufen lassen ...
- Hexe schminken ...
- Wetter vorhersagen ...

Liste der Mitwirkenden



2 *Während links die Namen der Mitwirkenden zu sehen sind, lässt man sich rechts über „Rolle" und „Dreharbeiten" aus.*



3 *Nach den Auftritten der Charaktere werden die Mitarbeiter von Related Designs in einem Film vorgestellt.*

Haben Sie sich schon gefragt, wo die Liste der Mitwirkenden abgeblieben ist, die meist ein fester Bestandteil des Hauptmenüs von Computerspielen ist? Da solche Listen recht langweilig gestaltet sein können, wenn einfach nur die Namen der beteiligten Personen vorbeirauschen, suchen Sie vielleicht gar nicht danach. In ANNO 1404 sollten Sie sich die Liste der Mitwirkenden aber nicht entgehen lassen: Hier melden sich die „Schauspieler" der Charaktere aus dem Spiel auf humorvolle Weise zu Wort.

Klicken Sie im Hauptmenü auf das „ANNO 1404"-Logo, um sich die Liste der Mitwirkenden anzusehen. Auf der linken Seite erscheinen die Namen der Leute, die an der Erstellung des Spiels beteiligt waren, rechts hingegen geben die Personen, die im Spiel auftauchen, unterhaltsame Kommentare von sich [Bild 2]. Selbst nach dem eigentlichen Abspann werden noch einige „Anekdoten" erzählt.

Danach kehrt das Spiel aber nicht gleich ins Hauptmenü zurück – wenn Sie weiter zuschauen, erleben Sie eine Kamerafahrt durch die Büros von Related Designs in Mainz, bei der die Mitarbeiter sich mit Namensschildern vorstellen [Bild 3].

Kapitel 5:

Listen und Tabellen

In diesem Kapitel werden wichtige Elemente von ANNO 1404 in Tabellenform zusammengefasst. Wenn Sie mehr über ein bestimmtes Gebäude erfahren oder sich die Abfolge einer Auftragsreihe ansehen möchten, brauchen Sie nur hier nachzuschlagen. Darüber hinaus ermöglichen die Listen und Tabellen Vergleiche zwischen verschiedenen Gebäuden, Schiffen oder Items: So können Sie schnell herausfinden, wie gut ein Item wirklich ist, das Sie als Belohnung erhalten haben.

Vor jeder Tabelle werden deren Aufbau und Sortierung erklärt. Die meisten Tabellen sind nicht alphabetisch sortiert, damit ein Vergleich zwischen ähnlichen Objekten leichter wird oder damit Objekte in derselben Reihenfolge auftauchen wie im Spiel. Die Anmerkungen zu den Tabellen zeigen auf, wie Sie das Gesuchte schnell finden und wie Sie die Tabellen am besten benutzen.

Baukosten

Mit Hilfe der Baukosten-Tabelle können Sie die Bau- und Unterhaltskosten von Gebäuden rasch ermitteln und vergleichen. Die Tabelle ist nach Gebäudegruppen sortiert, damit Sie leicht erkennen, wie teuer ein Gebäude – gemessen an ähnlichen Gebäuden – ist. Innerhalb einer Gruppe sind zunächst die Gebäude des Okzidents aufgeführt, und zwar in derselben Reihenfolge, in der sie im Spiel verfügbar werden. Anschließend folgen die Gebäude des Orients und Gebäude, die nur im Orient errichtet werden können.

Einige Gebäude, die als Zulieferer für andere Gebäude dienen, etwa durch die Erzeugung von Kohle oder Eisen, wurden den weiterverarbeitenden Betrieben vorangestellt; sie tauchen daher mehrfach in der Tabelle auf. So können Sie die Gesamtkosten von Zweigen einer Produktionskette leichter herausfinden. In der Tabelle „Gesamtbaukosten von Produktionsketten" des Abschnitts „Komplexe Produktionsketten" von Kapitel 1 sind die Baukosten der wichtigsten Zweige bereits zusammengerechnet.

Außer den Baukosten enthält die Baukosten-Tabelle auch die Unterhaltskosten aktiver und stillgelegter Gebäude. Wenn ein Gebäude nicht stillgelegt werden kann, ist dies in der Spalte der Unterhaltskosten bei Stilllegung durch einen Schrägstrich angegeben.

Baukosten								(stillgelegt)
Wohnhäuser								
Bauernhaus	0	2	0	0	0	0	0	/
Bürgerhaus	0	3 (1)	1 (1)	0	0	0	0	/
Patrizierhaus	0	4 (1)	2 (1)	4 (4)	0	0	0	/
Adligenhaus	0	5 (1)	3 (1)	7 (3)	3 (3)	0	0	/
Nomadenhütte[1]	0	1	1	0	0	0	0	/
Gesandtenhaus[1]	0	2 (1)	2 (1)	0	0	4 (4)	0	/
Markthäuser und Kontore								
Kleines Markthaus	200	2	3	0	0	0	10	/
Mittleres Markthaus	400 (200)	5 (3)	4 (1)	3 (3)	0	0	20	/
Großes Markthaus	700 (300)	8 (3)	5 (1)	6 (3)	2 (2)	0	30	/
Kleines Kontor	300	3	2	0	0	0	10	/
Mittleres Kontor	450 (150)	5 (2)	5 (3)	4 (4)	0	0	15	/
Großes Kontor	800 (350)	7 (2)	6 (1)	7 (3)	2 (2)	0	20	/
Orientalisches Markthaus[1]	700	8	5	0	0	0	25	/
Orientalisches Kontor[1]	400	3	5	0	0	0	20	/
Soziale Bedürfnisse								
Marktplatz	400	5	3	0	0	0	10	/
Kapelle	1500	12	5	0	0	0	15	/
Schenke	2000	15	8	20	0	0	30	/
Kirche	5000	30	10	40	25	0	40	/
Schuldturm	7000	20	30	60	24	0	30	/
Kaiserdom (Fundament)	50000	80	40	100	0	0	500	250
Kaiserdom (Gerüste)	0	300	160	0	0	0	600	300
Kaiserdom (Mauerwerk)	0	0	360	540	0	0	750	475
Kaiserdom (Fenster)	0	0	720	0	270	0	1000	/
Basar[1]	400	5	3	0	0	0	30	/
Moschee[1]	3500	15	10	0	0	20	40	/
Badehaus[1]	6000	40	17	30	0	25	50	/
Sultansmoschee (Fundament)[1]	50000	40	80	0	0	100	300	150
Sultansmoschee (Gerüste)[1]	0	180	0	0	0	144	350	175
Sultansmoschee (Mosaikböden)[1]	0	0	240	0	0	432	400	200
Sultansmoschee (Fenster)[1]	0	0	0	0	270	648	500	/
Verbrauchsgüter								
Fischerhütte	100	3	2	0	0	0	15	5
Mosthof	100	5	1	0	0	0	15	5
Obstfeld (4)	25	0	0	0	0	0	0	/
Hanfplantage	200	5	2	0	0	0	20	10
Hanffeld (4)	50	0	0	0	0	0	0	/
Webstube	400	5	3	0	0	0	25	10

Angegeben sind jeweils die Gesamtkosten (in Klammern nur die Aufstiegskosten gegenüber der vorigen Stufe).
[1] Orientalische Gebäude oder Gebäude, die nur im Orient errichtet werden können.

Baukosten								(stillgelegt)
Weizenfarm	200	8	2	0	0	0	5	0
Weizenfeld (3)	50	0	0	0	0	0	0	/
Mühle	800	8	4	4	0	0	30	10
Backhaus	700	5	5	5	0	0	30	15
Klostergarten	200	5	2	4	0	0	10	0
Kräuterfeld (8)	50	0	0	0	0	0	0	/
Klosterbrauerei	600	5	4	6	0	0	30	15
Salzmine	800	11	4	5	0	0	20	10
Köhlerhütte	250	3	2	2	0	0	10	0
Kohlebergwerk	3500	12	10	16	0	0	30	15
Saline	900	3	5	6	0	0	25	12
Schweinezucht	400	4	3	3	0	0	15	10
Schweinestall (4)	100	0	0	0	0	0	0	/
Gerberei	700	7	3	8	0	0	20	10
Papiermühle	1500	5	5	12	0	0	50	25
Druckerei	1800	5	5	12	10	0	50	25
Rinderfarm	600	8	2	6	0	0	25	10
Rinderstall (5)	150	0	0	0	0	0	0	/
Schlachterei	1000	5	7	8	0	0	50	25
Pelztierjagdhütte	900	7	2	4	0	0	30	15
Kürschnerei	1600	5	8	10	0	0	90	45
Weingut	800	8	4	10	0	0	25	15
Weinberg (5)	200	0	0	0	0	0	0	/
Fassküferei	1000	7	5	8	0	0	30	15
Kelterhaus	1800	7	7	14	9	0	50	25
Kupferschmelze	1200	9	5	12	0	0	40	20
Brillenmacherei	1800	8	6	14	0	0	40	20
Imkerei	500	7	3	9	0	0	15	10
Bienenstock (5)	120	0	0	0	0	0	0	/
Lichtzieherei	1600	7	6	10	0	0	40	20
Feinschmiede	1800	9	7	15	10	0	60	30
Goldschmelze	2000	14	11	16	0	0	30	15
Seidenweberei	1500	5	8	12	15	0	80	40
Dattelplantage[1]	200	3	2	0	0	0	45	20
Dattelfeld (5)[1]	25	0	0	0	0	0	0	/
Ziegenfarm[1]	200	5	1	0	0	0	20	10
Ziegenstall (3)[1]	50	0	0	0	0	0	0	/
Gewürzfarm[1]	500	5	2	0	0	0	30	15
Gewürzfeld (4)[1]	25	0	0	0	0	0	0	/
Seidenplantage[1]	350	5	2	0	0	0	25	10
Seidenfeld (5)[1]	100	0	0	0	0	0	0	/
Indigoplantage[1]	400	5	2	0	0	0	20	10
Indigofeld (5)[1]	100	0	0	0	0	0	0	/
Teppichknüpferei[1]	400	5	3	0	0	0	60	30
Kaffeeplantage[1]	500	2	4	0	0	6	20	10
Kaffeefeld (5)[1]	200	0	0	0	0	0	0	/
Rösterei[1]	1100	5	10	0	0	15	45	25
Perlentaucherhütte[1]	1200	14	7	0	0	11	40	20
Perlenknüpferei[1]	1800	8	8	0	0	16	70	35
Rosenzüchterei[1]	900	10	5	0	0	12	30	15
Rosenfeld (6)[1]	250	0	0	0	0	0	0	/
Duftmischerei[1]	2500	12	9	0	0	24	60	30
Zuckerrohrplantage[1]	800	5	3	0	0	9	35	15
Zuckerrohrfeld (5)[1]	100	0	0	0	0	0	0	/
Zuckermühle[1]	800	7	6	0	0	10	40	20
Mandelplantage[1]	500	4	6	0	0	10	15	5
Mandelfeld (5)[1]	120	0	0	0	0	0	0	/

[1] *Orientalische Gebäude oder Gebäude, die nur im Orient errichtet werden können.*

Baukosten								(stillgelegt)
Zuckerbäckerei[1]	1500	5	12	0	0	24	100	50
Quarzbruch[1]	1000	10	6	0	0	0	20	10
Kupfermine[1]	1500	10	8	12	0	0	40	25
Goldmine[1]	2500	20	13	12	0	0	50	30
Rohstoffe und Baumaterial								
Holzfällerhütte	50	0	2	0	0	0	5	0
Steinmetzhütte	400	2	2	0	0	0	20	10
Eisenmine	900	12	2	2	0	0	20	10
Köhlerhütte	250	3	2	2	0	0	10	0
Kohlebergwerk	3500	12	10	16	0	0	30	15
Eisenschmelze	600	10	5	2	0	0	20	10
Werkzeugmacherei	500	8	5	2	0	0	30	15
Quarzbruch[1]	1000	10	6	0	0	0	20	10
Waldglashütte	500	6	4	8	0	0	30	15
Glasschmelze	1200	10	5	12	0	0	30	15
Tongrube[1]	800	7	4	0	0	0	15	5
Mosaikmacherei[1]	1000	15	8	0	0	0	30	15
Sonstige öffentliche Gebäude								
Zimmermannshaus	200	5	5	0	0	0	30	/
Feuerwache	1000	5	5	10	0	0	15	/
Turnierplatz	2000	10	10	40	0	0	20	/
Armenhaus	200	5	5	0	0	0	0	/
Medikus	1500	5	15	20	7	0	40	/
Kleine Noria[1]	1000	5	3	0	0	0	30	/
Große Noria[1]	2500	0	8	0	0	30	40	/

Baukosten											(stillgelegt)
Militär											
Stadtmauer	100	0	0	1	0	0	0	0	0	0	/
Wachturm	850	4	4	5	0	0	5	0	2	15	/
Torhaus	1000	8	8	10	0	0	7	0	3	15	/
Eisenmine	900	12	2	2	0	0	0	0	0	20	10
Köhlerhütte	250	3	2	2	0	0	0	0	0	10	0
Kohlebergwerk	3500	12	10	16	0	0	0	0	0	30	15
Eisenschmelze	600	10	5	2	0	0	0	0	0	20	10
Waffenschmiede	1500	3	5	10	0	0	0	0	0	30	15
Bergfried	5000	20	20	30	20	0	15	0	10	50	/
Hanfplantage	200	5	2	0	0	0	0	0	0	20	10
Seilerei	700	12	5	0	0	0	0	0	0	40	20
Kriegsmaschinenwerkstatt	3000	3	5	10	8	0	0	0	0	60	30
Wehrturm	1100	0	8	10	8	0	0	5	3	30	/
Zwinger	1200	0	16	20	16	0	0	10	4	30	/
Proviantmagazin	10000	20	20	35	25	0	0	0	0	15	0
Holzfällerhütte	50	0	2	0	0	0	0	0	0	5	0
Kanonengießerei	6000	24	15	30	24	0	0	0	0	100	50
Orientalische Festung[1]	4500	20	20	0	0	15	15	0	10	50	/

Baukosten									(stillgelegt)
Hafen									
Kleine Werft	680	10	5	4	0	0	0	10	/
Hafenmeisterei	1580	3	5	14	0	0	0	10	/
Kaimauer	20	0	0	1	0	0	0	0	/
Kleines Lagerhaus	1020	4	4	1	0	0	0	15	/
Reparaturkran	1020	5	5	9	0	0	0	20	/

[1] *Orientalische Gebäude oder Gebäude, die nur im Orient errichtet werden können.*

Baukosten									(stillgelegt)
Hafenwehrturm	1520	2	8	12	0	0	3	30	/
Große Werft	2120	20	25	46	0	0	0	20	/
Landungssteg	540	2	2	2	0	0	0	10	/
Großes Lagerhaus	2030	0	4	6	4	0	0	30	/
Speicherstadt (Fundament)	25180	40	20	59	0	0	0	200	100
Speicherstadt (Gerüste)	0	180	120	0	0	0	0	200	100
Speicherstadt (Mauerwerk)	0	0	200	300	0	0	0	150	/
Orientalische Werft [1]	3000	20	30	0	0	30	0	20	/

Baukosten									(stillgelegt)
Straßen, Plätze und Ziergebäude									
Feldweg	5	0	0	0	0	0	0	0	/
Steinstraße	20	0	0	0,5	0	0	0	0	/
Prunkvoller Platz	100	0	0	0,5	0	0	0	0	/
Fürstlicher Platz	200	0	0	0,5	0	0	0	0	/
Orientalischer Platz [1]	200	0	0	0	0	0,5	0	0	/
Dorfbrunnen	500	2	0	0	0	0	0	2	/
Brunnen	800	0	0	2	0	0	0	5	/
Orientalischer Brunnen [1]	800	0	0	0	0	2	0	5	/
Große Statue	1000	0	5	10	0	0	0	5	/
Hafenstatue	3000	0	5	10	5	0	1	10	/
Orientalische Statue	5000	0	5	0	0	10	0	5	/
Zypresse	100	1	0	0	0	0	0	0	/
Hecke	25	0	0	0	0	0	0	0	/
Baum	5	0	0	0	0	0	0	0	/
Palme [1]	150	1	0	0	0	0	0	0	/
Marienbild [2]	500	5	2	0	0	0	0	5	/
Weiher [2]	500	0	0	0	0	0	0	2	/
Maibaum [2]	400	2	0	0	0	0	0	2	/
Kleiner Marktstand [2]	300	2	0	0	0	0	0	2	/
Mittlerer Marktstand [2]	300	2	0	0	0	0	0	2	/
Friedhof [2]	5000	10	0	10	0	0	0	10	/
Pranger [2]	800	8	0	0	1	0	0	10	/
Gauklerlager [2]	3000	10	0	0	5	0	0	10	/
Fahne [2]	1000	2	0	0	0	0	0	2	/
Banner [2]	2000	2	0	0	0	0	0	5	/
Goldene Statue [2]	5000	0	5	10	10	0	0	10	/
Orientalisches Gauklerlager [1] [2]	3000	10	0	0	0	0	0	10	/
Kleines Basarzelt [1] [2]	300	2	0	0	0	0	0	2	/
Mittleres Basarzelt [1] [2]	300	2	0	0	0	0	0	2	/

[1] *Orientalische Gebäude oder Gebäude, die nur im Orient errichtet werden können.*

[2] *Diese Gebäude müssen erst mit Edelsteinen freigeschaltet werden.*

Liste der Gebäude

Alle wichtigen Informationen zu den Gebäuden des Spiels, wie Voraussetzungen, Größe und Zahl der Trefferpunkte, sind mit den Bau- und Unterhaltskosten in dieser Liste gesammelt. So können Sie sich leicht einen Überblick über sämtliche Daten verschaffen oder gezielt einzelne Werte nachsehen.

Auch in dieser Liste sind die Gebäude nach Gebäudegruppen sortiert, und zwar in dieser Reihenfolge:

- Wohnhäuser
- Markthäuser und Kontore
- Soziale Bedürfnisse
- Verbrauchsgüter
- Rohstoffe und Baumaterial
- Militär
- Hafen
- Sonstige öffentliche Gebäude
- Straßen, Plätze und Ziergebäude

Innerhalb der Gruppen finden Sie zunächst die Gebäude des Okzidents in der Reihenfolge ihres Auftauchens im Spiel, dann die Gebäude des Orients. Die aktiven Militärgebäude sind unter „Militär“ hinter den passiven Militärgebäuden eingeordnet. Anders als bei der Baukosten-Tabelle wurden keine Gebäude doppelt aufgenommen, dafür ist jedoch bei allen Produktionsgebäuden angegeben, in welchem Idealverhältnis sie andere Gebäude beliefern bzw. beliefert werden.

Der Eintrag „Legende“ zeigt Ihnen beispielhaft, wie bestimmte Angaben zu lesen sind: So beziehen sich Baukosten in Klammern auf den Ausbau eines Gebäudes, während die Zahlen vor den Klammern die Gesamtkosten darstellen; bei Monumenten sind die Voraussetzungen für die verschiedenen Baustufen durch Schrägstriche getrennt. Unter „Weitere Informationen“ sind Daten aufgeführt, die für alle oder einige Gebäude einer Gruppe charakteristisch sind, etwa die Anzahl und Größe der Felder, die Anzahl der Bewohner oder die Lagerkapazität.

Die versteckten Gebäude wurden nicht in die Liste aufgenommen – sie sind im Kapitel „Geheimnisse der Inselwelt“ in derselben Form zu finden.

Legende

Rinderfarm							
Baukosten 600 Goldmünzen, 8 Holz, 2 Werkzeug, 6 Stein		Voraussetzungen	1 Adliger	8 Produzierte Ware	Rinder	Anzahl der Felder	5
		Unterhalt	25 / 10	Produktion / Minute	1,25t	Kosten pro Feld	150
		Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 4
		Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Schlachtereien		
Bewirtschaftet 5 Rinderställe. Benötigt fruchtbaren Boden. Produziert Rinder.							

1. Bild des Gebäudes / des Feldes
2. Baumenü-Symbol
3. Baukosten
4. Voraussetzungen: bei Monumenten 1. Baustufe / 2. Baustufe / 3. Baustufe
5. Unterhalt: normal / stillgelegt (wenn Stilllegen nicht möglich: „–“)
6. Größe: Bodenfelder x Bodenfelder oder (Felder an Land + Felder im Wasser) x Bodenfelder
7. Trefferpunkte
8. Weitere Informationen
9. Nutzen

Wohnhäuser

Bauernhaus					
Baukosten 2 Holz		Voraussetzungen	Marktplatz	Bewohner	8
		Unterhalt	– / –	Muss im Einflussbereich eines Marktplatzes errichtet werden. Einwohner zahlen Steuern und mehren so das Vermögen.	
		Größe	3 x 3		
		Trefferpunkte	1000		

Bürgerhaus					
Baukosten 3 (1) Holz, 1 (1) Werkzeug		Voraussetzungen	Aufstiegsbedürfnisse	Bewohner	15
		Unterhalt	– / –	Muss im Einflussbereich eines Marktplatzes errichtet werden. Einwohner zahlen Steuern und mehren so das Vermögen.	
		Größe	3 x 3		
		Trefferpunkte	1000		

Patrizierhaus					
Baukosten 4 (1) Holz, 2 (1) Werkzeug, 4 (4) Stein		Voraussetzungen	Aufstiegsbedürfnisse	Bewohner	25
		Unterhalt	– / –	Muss im Einflussbereich eines Marktplatzes errichtet werden. Einwohner zahlen Steuern und mehren so das Vermögen.	
		Größe	3 x 3		
		Trefferpunkte	1000		

Adligenhaus					
Baukosten 5 (1) Holz, 3 (1) Werkzeug, 7 (3) Stein, 3 (3) Glas		Voraussetzungen	Aufstiegsbedürfnisse	Bewohner	40
		Unterhalt	– / –	Muss im Einflussbereich eines Marktplatzes errichtet werden. Einwohner zahlen Steuern und mehren so das Vermögen.	
		Größe	3 x 3		
		Trefferpunkte	1000		

Nomadenhütte					
Baukosten 1 Holz, 1 Werkzeug		Voraussetzungen	Basar, dipl. Rang 1	Bewohner	15
		Unterhalt	– / –	Muss im Einflussbereich eines Basars errichtet werden. Einwohner zahlen Steuern und mehren so das Vermögen.	
		Größe	3 x 3		
		Trefferpunkte	1000		

Gesandtenhaus					
Baukosten 2 (1) Holz, 2 (1) Werkzeug, 4 (4) Mosaik		Voraussetzungen	Aufstiegsbedürfnisse	Bewohner	25
		Unterhalt	– / –	Muss im Einflussbereich eines Basars errichtet werden. Einwohner zahlen Steuern und mehren so das Vermögen.	
		Größe	3 x 3		
		Trefferpunkte	1000		

Markthäuser und Kontore

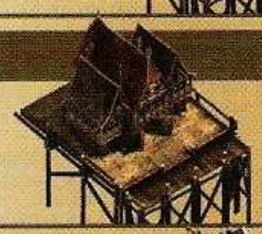
Kleines Kontor

Baukosten 300 Goldmünzen, 3 Holz, 2 Werkzeug

Voraussetzungen	–
Unterhalt	10 / –
Größe	(3 + 2) x 4
Trefferpunkte	1000

Lagerkapazität	40t
Anzahl der Marktkarren	1

Muss an der Küste errichtet werden. Schafft Baubereich. Gründet Siedlung. Entsendet einen Marktkarren zur Warenabholung.



Mittleres Kontor

Baukosten 450 (150) Goldmünzen, 5 (2) Holz, 5 (3) Werkzeug, 4 (4) Stein

Voraussetzungen	1 Bürger
Unterhalt	15 / –
Größe	(3 + 2) x 4
Trefferpunkte	2000

Lagerkapazität	50t
Anzahl der Marktkarren	2

Muss an der Küste errichtet werden. Schafft Baubereich. Gründet Siedlung. Entsendet zwei Marktkarren zur Warenabholung.

Großes Kontor

Baukosten 800 (350) Goldmünzen, 7 (2) Holz, 6 (1) Werkzeug, 7 (3) Stein, 2 (2) Glas

Voraussetzungen	1 Patrizier
Unterhalt	20 / –
Größe	(3 + 2) x 4
Trefferpunkte	3000

Lagerkapazität	60t
Anzahl der Marktkarren	3

Muss an der Küste errichtet werden. Schafft Baubereich. Gründet Siedlung. Entsendet drei Marktkarren zur Warenabholung.

Kleines Markthaus

Baukosten 200 Goldmünzen, 2 Holz, 3 Werkzeug

Voraussetzungen	–
Unterhalt	10 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	1000

Lagerkapazität	–
Anzahl der Marktkarren	1

Erweitert den Baubereich für Produktionsstätten. Entsendet einen Marktkarren zur Warenabholung.

Mittleres Markthaus

Baukosten 400 (200) Goldmünzen, 5 (3) Holz, 4 (1) Werkzeug, 3 (3) Stein

Voraussetzungen	1 Bürger
Unterhalt	20 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	1500

Lagerkapazität	–
Anzahl der Marktkarren	2

Erweitert den Baubereich für Produktionsstätten. Entsendet zwei Marktkarren zur Warenabholung.

Großes Markthaus

Baukosten 700 (300) Goldmünzen, 8 (3) Holz, 5 (1) Werkzeug, 6 (3) Stein, 2 (2) Glas

Voraussetzungen	1 Patrizier
Unterhalt	30 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	2000

Lagerkapazität	+5t
Anzahl der Marktkarren	3

Erweitert den Baubereich für Produktionsstätten. Entsendet drei Marktkarren zur Warenabholung.

Orientalisches Kontor

Baukosten 400 Goldmünzen, 3 Holz, 5 Werkzeug

Voraussetzungen	Diplomatischer Rang 1
Unterhalt	20 / –
Größe	(3 + 2) x 4
Trefferpunkte	1000

Lagerkapazität	40t
Anzahl der Marktkarren	3

Muss an der Küste errichtet werden. Schafft Baubereich. Gründet Siedlung. Entsendet drei Marktkarren zur Warenabholung.

Orientalisches Markthaus

Baukosten 700 Goldmünzen, 8 Holz, 5 Werkzeug

Voraussetzungen	Diplomatischer Rang 1
Unterhalt	25 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	1000

Lagerkapazität	+5t
Anzahl der Marktkarren	3

Erweitert den Baubereich für Produktionsstätten. Entsendet drei Marktkarren zur Warenabholung.

Soziale Bedürfnisse

Marktplatz

Baukosten 400 Goldmünzen, 5 Holz, 3 Werkzeug

Voraussetzungen	–
Unterhalt	10 / –
Größe	6 x 5
Trefferpunkte	1000

Erfüllt Bedürfnis nach	Gemeinschaft

Schafft Baubereich für Bauernhäuser. Stillt das Bedürfnis nach Gemeinschaft.

Kapelle

Baukosten 2000 Goldmünzen, 15 Holz, 8 Werkzeug, 20 Stein

Voraussetzungen	90 Bauern
Unterhalt	15 / –
Größe	5 x 3
Trefferpunkte	1000

Erfüllt Bedürfnis nach	Glaube

Stillt das Bedürfnis nach Glaube.

Schenke

Baukosten 1500 Goldmünzen, 12 Holz, 5 Werkzeug

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	30 / –
Größe	4 x 3
Trefferpunkte	1000

Erfüllt Bedürfnis nach	Vergnügen

Stillt das Bedürfnis nach Vergnügen.

Kirche

Baukosten 5000 Goldmünzen, 30 Holz, 10 Werkzeug, 40 Stein, 25 Glas

Voraussetzungen	510 Patrizier
Unterhalt	40 / –
Größe	8 x 6
Trefferpunkte	2000

Erfüllt Bedürfnis nach: Glaube

Stillt das Bedürfnis nach Glaube.

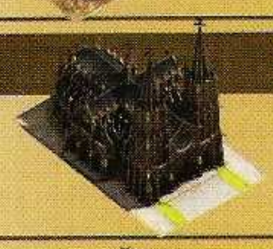
Schuldturm

Baukosten 7000 Goldmünzen, 20 Holz, 30 Werkzeug, 60 Stein, 24 Glas

Voraussetzungen	1190 Patrizier
Unterhalt	30 / –
Größe	5 x 4
Trefferpunkte	2000

Erfüllt Bedürfnis nach: Sicherheit

Stillt das Bedürfnis nach Sicherheit.



Kaiserdom

Baukosten insgesamt 50000 Goldmünzen, 380 Holz, 1280 Werkzeug, 640 Stein, 270 Glas

Voraussetzungen	2000 / 2500 / 3500 Adlige
Unterhalt	1000 / –
Größe	18 x 11
Trefferpunkte	6000

Erfüllt Bedürfnis nach: Gemeinschaft, Glaube, Vergnügen, Sicherheit

Schafft Baubereich für Bauernhäuser.
Stillt alle Gebäudebedürfnisse des Okzidents.

Basar

Baukosten 400 Goldmünzen, 5 Holz, 3 Werkzeug

Voraussetzungen	Diplomatischer Rang 1
Unterhalt	30 / –
Größe	6 x 5
Trefferpunkte	1000

Erfüllt Bedürfnis nach: Gemeinschaft

Schafft Baubereich für Nomadenhütten.
Stillt das Bedürfnis nach Gemeinschaft.

Moschee

Baukosten 3500 Goldmünzen, 15 Holz, 10 Werkzeug, 20 Mosaik

Voraussetzungen	440 Nomaden, diplomatischer Rang 3
Unterhalt	40 / –
Größe	6 x 6
Trefferpunkte	2000

Erfüllt Bedürfnis nach: Glaube

Stillt das Bedürfnis nach Glaube.

Badehaus

Baukosten 6000 Goldmünzen, 40 Holz, 17 Werkzeug, 30 Stein, 25 Mosaik

Voraussetzungen	2600 Gesandte, diplomatischer Rang 5
Unterhalt	50 / –
Größe	5 x 4
Trefferpunkte	1000

Erfüllt Bedürfnis nach: Vergnügen

Stillt das Bedürfnis nach Vergnügen.

Sultansmoschee

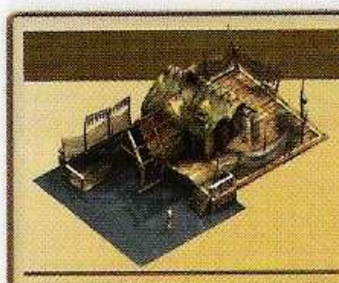
Baukosten insgesamt 50000 Goldmünzen, 220 Holz, 320 Werkzeug, 270 Glas, 1324 Mosaik

Voraussetzungen	1740 / 3480 / 5240 Gesandte, dipl. Rang 6
Unterhalt	500 / –
Größe	15 x 10
Trefferpunkte	6000

Erfüllt Bedürfnis nach: Gemeinschaft, Glaube, Vergnügen

Schafft Baubereich für Nomadenhütten.
Stillt alle Gebäudebedürfnisse des Orients.

Verbrauchsgüter



Fischerhütte

Baukosten 100 Goldmünzen, 3 Holz, 2 Werkzeug

Voraussetzungen	–	Produzierte Ware	Fisch	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	15 / 5	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	(3 + 2) x 3	Zulieferung durch	2 Mandel	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Muss an der Küste errichtet werden. Produziert Fisch. Stillt das Bedürfnis nach Nahrung.

Mosthof

Baukosten 100 Goldmünzen, 5 Holz, 1 Werkzeu

Voraussetzungen	60 Bauern	Produzierte Ware	Most	Anzahl der Felder	4
Unterhalt	15 / 5	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	25
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Bewirtschaftet 4 Obstwiesen. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit.Produziert Most. Stillt das Bedürfnis nach Getränken.

Hanfplantage

Baukosten 200 Goldmünzen, 5 Holz, 2 Werkzeug

Voraussetzungen	1 Bürger	Produzierte Ware	Hanf	Anzahl der Felder	4
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	50
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Webstuben		

Bewirtschaftet 4 Hanffelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Hanf.

Webstube

Baukosten 400 Goldmünzen, 5 Holz, 3 Werkzeug

Voraussetzungen	1 Bürger	Produzierte Ware	Leinenkutten	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	25 / 10	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Hanfplantagen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Hanf. Produziert Leinenkutten. Stillt das Bedürfnis nach Kleidung.

Weizenfarm

Baukosten

200 Goldmünzen,
8 Holz,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	1 Patrizier	Produzierte Ware	Weizen	Anzahl der Felder	3
Unterhalt	5 / 0	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	50
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 4
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Mühlen oder 1 Klosterbrauerei		

Bewirtschaftet 3 Weizenfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Weizen.

Mühle

Baukosten

800 Goldmünzen,
8 Holz,
4 Werkzeug,
4 Stein

Voraussetzungen	1 Patrizier	Produzierte Ware	Mehl	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 10	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Weizenfarmen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Backhaus		

Benötigt Weizen. Produziert Mehl.

Backhaus

Baukosten

700 Goldmünzen,
5 Holz,
5 Werkzeug,
5 Stein

Voraussetzungen	1 Patrizier	Produzierte Ware	Brot	Anzahl der Felder	–
Unterhalt:	30 / 15	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe:	3 x 3	Zulieferung durch	1 Mühle	Größe der Felder	–
Trefferpunkte:	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Mehl. Produziert Brot. Stillt das Bedürfnis nach Nahrung.

Klostergarten

Baukosten

200 Goldmünzen,
5 Holz,
2 Werkzeug,
4 Stein

Voraussetzungen	510 Patrizier	Produzierte Ware	Kräuter	Anzahl der Felder	8
Unterhalt:	10 / 0	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	50
Größe:	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	3 x 2
Trefferpunkte:	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Klosterbrauerei		

Bewirtschaftet 8 Kräuterfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Kräuter.

Klosterbrauerei

Baukosten

600 Goldmünzen,
5 Holz,
4 Werkzeug,
6 Stein

Voraussetzungen	510 Patrizier	Produzierte Ware	Kräuter	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Weizenfarm, 1 Klostergarten	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	2 Gerbereien oder 2 Schlachtereien oder 3 Kürschnereien		

Benötigt Kräuter und Weizen. Produziert Bier. Stillt das Bedürfnis nach Getränken.

Salzmine

Baukosten

800 Goldmünzen,
11 Holz,
4 Werkzeug,
5 Stein

Voraussetzungen	690 Patrizier	Produzierte Ware	Sole	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	wie Vorkommen	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	unzerstörbar	Weiterverarbeitung durch	1 Saline		

Muss auf Solevorkommen errichtet werden. Produziert Sole.

Saline

Baukosten

900 Goldmünzen,
3 Holz,
5 Werkzeug,
6 Stein

Voraussetzungen	690 Patrizier	Produzierte Ware	Salz	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	25 / 12	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Salzmine, 1 Köhlerhütte oder 0,5 Kohlebergwerke	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	2 Gerbereien oder 2 Schlachtereien oder 3 Kürschnereien		

Benötigt Kohle und Sole. Produziert Salz.

Schweinezucht

Baukosten

400 Goldmünzen,
4 Holz,
3 Werkzeug,
3 Stein

Voraussetzungen	690 Patrizier	Produzierte Ware	Tierhäute	Anzahl der Felder	4
Unterhalt	15 / 10	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	25
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Bewirtschaftet 4 Schweineställe. Benötigt fruchtbaren Boden. Produziert Tierhäute.

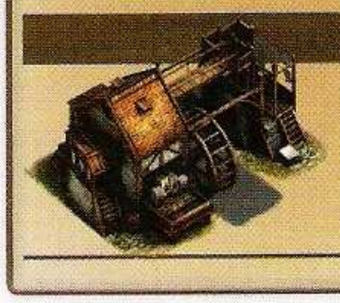
Gerberei

Baukosten

700 Goldmünzen,
7 Holz,
3 Werkzeug,
8 Stein

Voraussetzungen	690 Patrizier	Produzierte Ware	Lederwämser	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 3	Zulieferung durch	2 Schweinezuchten, 0,5 Salinen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Muss auf einem Flussbauplatz errichtet werden. Benötigt Salz und Tierhäute. Produziert Lederwämser.
Stillt das Bedürfnis nach Kleidung.



Papiermühle

Baukosten

1500 Goldmünzen,
5 Holz,
5 Werkzeug,
12 Stein

Voraussetzungen	940 Patrizier	Produzierte Ware	Papier	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	50 / 25	Produktion / Minute	3t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 3	Zulieferung durch	2 Holzfällerhütten	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	2 Druckereien		

Muss auf einem Flussbauplatz errichtet werden. Benötigt Holz. Produziert Papier.

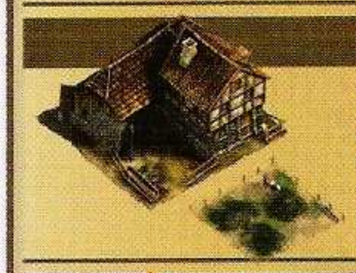
Druckerei

Baukosten

1800 Goldmünzen,
5 Holz,
5 Werkzeug,
12 Stein,
10 Glas

Voraussetzungen	940 Patrizier	Produzierte Ware	Bücher	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	50 / 25	Produktion / Minute	3t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Indigoplantagen, 0,5 Papiermühlen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Papier und Indigo. Produziert Bücher. Stillt das Bedürfnis nach Besitz.



Rinderfarm

Baukosten

600 Goldmünzen,
8 Holz,
2 Werkzeug,
6 Stein

Voraussetzungen	1 Adliger	Produzierte Ware	Rinder	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	25 / 10	Produktion / Minute	1,25t	Kosten pro Feld	150
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 4
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Schlachtereien		

Bewirtschaftet 5 Rinderställe. Benötigt fruchtbaren Boden. Produziert Rinder.

Schlachterei

Baukosten

1000 Goldmünzen,
5 Holz,
7 Werkzeug,
8 Stein

Voraussetzungen	1 Adliger	Produzierte Ware	Fleisch	Anzahl der Felder	–
Unterhalt:	50 / 25	Produktion / Minute	2,5t	Kosten pro Feld	–
Größe:	3 x 3	Zulieferung durch	2 Rinderfarmen, 0,5 Salinen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte:	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Rinder und Salz. Produziert Fleisch. Stillt das Bedürfnis nach Nahrung.

Pelztierjagdhütte

Baukosten

900 Goldmünzen,
7 Holz,
2 Werkzeug,
4 Stein

Voraussetzungen	950 Adlige	Produzierte Ware	Pelze	Anzahl der Felder	–
Unterhalt:	30 / 15	Produktion / Minute	2,5t	Kosten pro Feld	–
Größe:	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte:	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Kürschnerei		

Benötigt Bärenhöhle in ihrer Nähe. Je Bärenhöhle kann 1 Pelztierjagdhütte errichtet werden. Produziert Pelze.

Kürschnerei

Baukosten

1600 Goldmünzen,
5 Holz,
8 Werkzeug,
10 Stein

Voraussetzungen	950 Adlige	Produzierte Ware	Pelzmäntel	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	90 / 45	Produktion / Minute	2,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 3	Zulieferung durch	1 Pelztierjagdhütte, 0,33 Salinen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Muss auf einem Flussbauplatz errichtet werden. Benötigt Pelze und Salz. Produziert Pelzmäntel. Stillt das Bedürfnis nach Kleidung.

Weingut

Baukosten

800 Goldmünzen,
8 Holz,
4 Werkzeug,
10 Stein

Voraussetzungen	1500 Adlige	Produzierte Ware	Trauben	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	25 / 15	Produktion / Minute	0,67t	Kosten pro Feld	200
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,33 Kelterhäuser		

Bewirtschaftet 5 Weinberge. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Trauben.

Fassküferei

Baukosten

1000 Goldmünzen,
7 Holz,
5 Werkzeug,
8 Stein

Voraussetzungen	1500 Adlige	Produzierte Ware	Fässer	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	0,67 Holzfällerhütten, 0,5 Eisenschmelzen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Kelterhaus		

Benötigt Holz und Eisen. Produziert Fässer.

Kelterhaus

Baukosten

1800 Goldmünzen,
7 Holz,
7 Werkzeug,
14 Stein,
9 Glas

Voraussetzungen	1500 Adlige	Produzierte Ware	Wein	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	50 / 25	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	3 Weingüter, 1 Fassküferei	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Trauben und Fässer. Produziert Wein. Stillt das Bedürfnis nach Getränken.

Kupfermine

Baukosten

1500 Goldmünzen,
10 Holz,
8 Werkzeug,
12 Stein

Voraussetzungen	2200 Adlige	Produzierte Ware	Kupfererz	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 25	Produktion / Minute	1,33t	Kosten pro Feld	–
Größe	wie Vorkommen	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	unzerstörbar	Weiterverarbeitung durch	1 Kupferschmelze		

Muss auf Kupfervorkommen errichtet werden. Produziert Kupfererz.

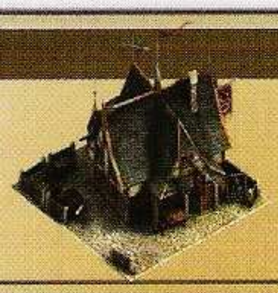
Kupferschmelze

Baukosten

1200 Goldmünzen,
9 Holz,
5 Werkzeug,
12 Stein

Voraussetzungen	2200 Adlige	Produzierte Ware	Messing	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 20	Produktion / Minute	1,33t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Kupfermine, 0,67 Köhlerhütten oder 0,33 Kohlebergwerke	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1,33 Brillenmachereien oder 1,33 Feinschmieden		

Benötigt Kohle und Kupfererz. Produziert Messing.



Brillenmacherei

Baukosten

1800 Goldmünzen,
8 Holz,
6 Werkzeug,
14 Stein

Voraussetzungen	2200 Adlige	Produzierte Ware	Brillen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 20	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	0,75 Quarzbrüche, 0,75 Kupferschmelzen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Messing und Quarz. Produziert Brillen. Stillt das Bedürfnis nach Besitz.

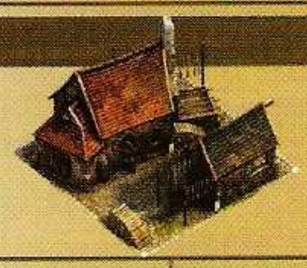
Imkerei

Baukosten

1800 Goldmünzen,
8 Holz,
6 Werkzeug,
14 Stein

Voraussetzungen	3000 Adlige	Produzierte Ware	Bienenwachs	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	15 / 10	Produktion / Minute	0,67t	Kosten pro Feld	120
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	3 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Lichtziehereien		

Bewirtschaftet 5 Bienenstöcke. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Bienenwachs.



Lichtzieherei

Baukosten

1600 Goldmünzen,
7 Holz,
6 Werkzeug,
10 Stein

Voraussetzungen	3000 Adlige	Produzierte Ware	Kerzen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 20	Produktion / Minute	1,33t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Imkereien, 1 Hanfplantage	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,67 Feinschmieden		

Benötigt Hanf und Bienenwachs. Produziert Kerzen.

Feinschmiede

Baukosten

1800 Goldmünzen,
9 Holz,
7 Werkzeug,
15 Stein,
10 Glas

Voraussetzungen	3000 Adlige	Produzierte Ware	Kerzenhalter	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	60 / 30	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	0,75 Kupferschmelzen, 1,5 Lichtziehereien	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Messing und Kerzen. Produziert Kerzenhalter. Stillt das Bedürfnis nach Besitz.

Goldmine

Baukosten

2500 Goldmünzen,
20 Holz,
13 Werkzeug,
12 Stein

Voraussetzungen	4000 Adlige	Produzierte Ware	Golderz	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Goldschmelze		

Benötigt Kohle und Golderz. Produziert Gold.

Goldschmelze

Baukosten

2000 Goldmünzen,
14 Holz,
11 Werkzeug,
16 Stein

Voraussetzungen	4000 Adlige	Produzierte Ware	Gold	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Goldmine, 0,75 Köhlerhütten oder 0,375 Kohlebergwerke	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Seidenweberei		

Benötigt Kohle und Golderz. Produziert Gold.

Seidenweberei

Baukosten

1500 Goldmünzen,
5 Holz,
8 Werkzeug,
12 Stein,
15 Glas

Voraussetzungen	4000 Adlige	Produzierte Ware	Brokatgewänder	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	80 / 40	Produktion / Minute	3t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Seidenplantagen, 1 Goldschmelze	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Seide und Gold. Produziert Brokatgewänder. Stillt das Bedürfnis nach Kleidung.

Dattelplantage

Baukosten

200 Goldmünzen,
3 Holz,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	Diplomatischer Rang 1	Produzierte Ware	Datteln	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	45 / 20	Produktion / Minute	3t	Kosten pro Feld	25
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Bewirtschaftet 5 Dattelfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Datteln. Stillt das Bedürfnis nach Nahrung.

Ziegenfarm

Baukosten

200 Goldmünzen,
5 Holz,
1 Werkzeug

Voraussetzungen	145 Nomaden, diplomatischer Rang 1	Produzierte Ware	Milch	Anzahl der Felder	3
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	50
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 4
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Bewirtschaftet 3 Ziegenställe. Benötigt fruchtbaren Boden. Produziert Milch. Stillt das Bedürfnis nach Getränken.

Gewürzfarm

Baukosten

500 Goldmünzen,
5 Holz,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	145 Nomaden, diplomatischer Rang 1	Produzierte Ware	Gewürze	Anzahl der Felder	4
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	25
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Bewirtschaftet 4 Gewürzfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Gewürze. Stillt das Bedürfnis nach Nahrung.

Seidenplantage

Baukosten

350 Goldmünzen,
5 Holz,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	295 Nomaden, diplomat. Rang 2	Produzierte Ware	Seide	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	25 / 10	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	100
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Teppichknüpferei oder 0,5 Seidenwebereien		

Bewirtschaftet 5 Seidenfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Seide.

Indigoplantage

Baukosten

400 Goldmünzen,
5 Holz,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	295 Nomaden, diplomat. Rang 2	Produzierte Ware	Indigo	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	1,33t	Kosten pro Feld	100
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Teppichknüpferei oder 0,5 Druckereien		

Bewirtschaftet 5 Seidenfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Seide.

Teppichknüpferei

Baukosten

400 Goldmünzen,
5 Holz,
3 Werkzeug

Voraussetzungen	295 Nomaden, diplomat. Rang 2	Produzierte Ware	Teppiche	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	60 / 30	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Seidenplantage, 1 Indigoplantage	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Seide und Indigo. Produziert Teppiche. Stillt das Bedürfnis nach Besitz.

Kaffeeplantage

Baukosten

500 Goldmünzen,
2 Holz,
4 Werkzeug,
6 Mosaik

Voraussetzungen	1 Gesandter, diplomat. Rang 4	Produzierte Ware	Kaffeebohnen	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	0,5t	Kosten pro Feld	200
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Röstereien		

Bewirtschaftet 5 Kaffeefelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Kaffeebohnen.

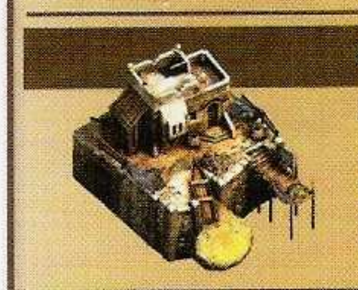
Rösterei

Baukosten

1100 Goldmünzen,
5 Holz,
10 Werkzeug,
15 Mosaik

Voraussetzungen	1 Gesandter, diplomat. Rang 4	Produzierte Ware	Kaffee	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	45 / 25	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Kaffeeplantagen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Kaffeebohnen. Produziert Kaffee. Stillt das Bedürfnis nach Getränken.



Perlentaucherhütte

Baukosten

1200 Goldmünzen,
14 Holz,
7 Werkzeug,
11 Mosaik

Voraussetzungen	1040 Gesandte, diplomat. Rang 4	Produzierte Ware	Perlen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 20	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	(3 + 1) x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Perlenknüpferei		

Muss an der Küste errichtet werden. Benötigt Riff in ihrer Nähe. Je Riff können mehrere Perlentaucherhütten errichtet werden. Produziert Perlen.

Perlenknüpferei

Baukosten

1800 Goldmünzen,
8 Holz,
8 Werkzeug,
16 Mosaik

Voraussetzungen	1040 Gesandte, diplomat. Rang 4	Produzierte Ware	Perlenketten	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	70 / 35	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Perlentaucherhütte	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Perlen. Produziert Perlenketten. Stillt das Bedürfnis nach Besitz.

Rosenzüchterei

Baukosten

900 Goldmünzen,
10 Holz,
5 Werkzeug,
12 Mosaik

Voraussetzungen	2600 Gesandte, diplomat. Rang 5	Produzierte Ware	Rosenöl	Anzahl der Felder	6
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	0,5t	Kosten pro Feld	250
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,33 Duftmischereien		

Bewirtschaftet 6 Rosenfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Rosenöl.

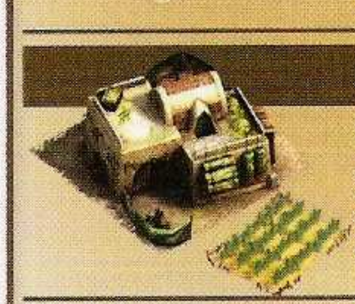
Duftmischerei

Baukosten

2500 Goldmünzen,
12 Holz,
9 Werkzeug,
24 Mosaik

Voraussetzungen	2600 Gesandte, diplomat. Rang 5	Produzierte Ware	Duftwasser	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	60 / 30	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	3 Rosenzüchtereien	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Rosenöl. Produziert Duftwasser. Stillt das Bedürfnis nach Besitz.



Zuckerrohrplantage

Baukosten

800 Goldmünzen,
5 Holz,
3 Werkzeug,
9 Mosaik

Voraussetzungen	4360 Gesandte, diplomat. Rang 6	Produzierte Ware	Zuckerrohr	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	35 / 15	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	100
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 3
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Zuckermühlen		

Bewirtschaftet 5 Zuckerrohrfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Zuckerrohr.

Zuckermühle

Baukosten

800 Goldmünzen,
7 Holz,
6 Werkzeug,
10 Mosaik

Voraussetzungen	4360 Gesandte, diplomat. Rang 6	Produzierte Ware	Zucker	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 20	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 3	Zulieferung durch	2 Zuckerrohrplantagen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Muss auf einem Flussbauplatz errichtet werden. Benötigt Zuckerrohr. Produziert Zucker.

Mandelplantage

Baukosten

500 Goldmünzen,
4 Holz,
6 Werkzeug,
10 Mosaik

Voraussetzungen	4360 Gesandte, diplomat. Rang 6	Produzierte Ware	Mandeln	Anzahl der Felder	5
Unterhalt	15 / 5	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	120
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	4 x 4
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Zuckerbäckereien		

Bewirtschaftet 5 Mandelfelder. Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Mandeln.

Zuckerbäckerei

Baukosten

1500 Goldmünzen,
5 Holz,
12 Werkzeug,
24 Mosaik

Voraussetzungen	4360 Gesandte, diplomat. Rang 6	Produzierte Ware	Marzipan	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	100 / 50	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Mandelplantagen, 1 Zuckermühle	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Zucker und Mandeln. Produziert Marzipan. Stillt das Bedürfnis nach Nahrung.

Rohstoffe und Baumaterial

Holzfällerhütte

Baukosten

50 Goldmünzen,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	–	Produzierte Ware	Holz	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	5 / 0	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Papiermühlen oder 1,5 Fassküfereien oder 0,5 Kriegsmaschinenwerkstätten oder 0,5 Kanonengießereien		

Benötigt Bäume. Produziert Holz. Für 100% Produktivität sind 52 von 60 Bodenfeldern im Einflussbereich notwendig.

Steinmetzhütte

Baukosten

400 Goldmünzen,
2 Holz,
2 Werkzeug

Voraussetzungen	1 Bürger	Produzierte Ware	Stein	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	3t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Steinvorkommen in ihrer Nähe. Je Steinvorkommen kann eine Steinmetzhütte errichtet werden. Produziert Stein.

Köhlerhütte

Baukosten

250 Goldmünzen,
3 Holz,
2 Werkzeug,
2 Stein

Voraussetzungen	240 Bürger	Produzierte Ware	Kohle	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	10 / 0	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1 Eisenschmelze oder 1 Saline oder 1,5 Kupferschmelzen oder 1,33 Goldschmelzen		

Benötigt Bäume. Produziert Kohle. Für 100% Produktivität sind 181 von 240 Bodenfeldern im Einflussbereich notwendig.

Kohlebergwerk

Baukosten

3500 Goldmünzen,
12 Holz,
10 Werkzeug,
16 Stein

Voraussetzungen	1 Adliger	Produzierte Ware	Kohle	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	4t	Kosten pro Feld	–
Größe	wie Vorkommen	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	unzerstörbar	Weiterverarbeitung durch	2 Eisenschmelzen oder 2 Salinen oder 3 Kupferschmelzen oder 2,67 Goldschmelzen		

Muss auf Kohlevorkommen errichtet werden. Produziert Kohle.

Eisenmine

Baukosten

900 Goldmünzen,
12 Holz,
2 Werkzeug,
2 Stein

Voraussetzungen	240 Bürger	Produzierte Ware	Eisenerz	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	wie Vorkommen	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	unzerstörbar	Weiterverarbeitung durch	1 Eisenschmelze		

Muss auf Eisenvorkommen errichtet werden. Produziert Eisenerz.

Eisenschmelze

Baukosten

600 Goldmünzen,
10 Holz,
5 Werkzeug,
2 Stein

Voraussetzungen	240 Bürger	Produzierte Ware	Eisen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Eisenmine, 1 Köhlerhütte oder 0,5 Kohlebergwerke	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	2 Werkzeugmachereien oder 1 Waffenschmiede oder 2 Fassküfereien oder 1 Kanonengießerei		

Benötigt Kohle und Eisenerz. Produziert Eisen.

Werkzeugmacherei

Baukosten

500 Goldmünzen,
8 Holz,
5 Werkzeug,
2 Stein

Voraussetzungen	240 Bürger	Produzierte Ware	Werkzeug	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	0,5 Eisenschmelzen	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Eisen. Produziert Werkzeug.

Waldglashütte

Baukosten

500 Goldmünzen,
6 Holz,
4 Werkzeug,
8 Stein

Voraussetzungen	510 Patrizier	Produzierte Ware	Pottasche	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 4	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	2 Glasschmelzen		

Benötigt Bäume. Produziert Pottasche. Für 100% Produktivität sind 200 von 240 Bodenfeldern im Einflussbereich notwendig.

Glasschmelze

Baukosten

1200 Goldmünzen,
10 Holz,
5 Werkzeug,
12 Stein

Voraussetzungen	510 Patrizier	Produzierte Ware	Glas	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	0,5 Waldglashütten, 0,375 Quarzbrüche	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Pottasche und Quarz. Produziert Glas.

Quarzbruch

Baukosten

1000 Goldmünzen,
10 Holz,
6 Werkzeug

Voraussetzungen	440 Nomaden, diplomat. Rang 3	Produzierte Ware	Quarz	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	20 / 10	Produktion / Minute	1,33t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	1,11 Mosaikmachereien oder 2,67 Glasschmelzen oder 1,33 Brillenmachereien		

Benötigt Quarzvorkommen in seiner Nähe. Je Quarzvorkommen kann ein Quarzbruch errichtet werden. Produziert Quarz.

Tongrube

Baukosten

800 Goldmünzen,
7 Holz,
4 Werkzeug

Voraussetzungen	440 Nomaden, diplomat. Rang 3	Produzierte Ware	Ton	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	15 / 5	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 4	Zulieferung durch	–	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,5 Mosaikmachereien		

Benötigt geeignete Fruchtbarkeit. Produziert Ton.

Mosaikmacherei

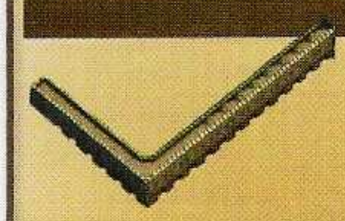
Baukosten

1000 Goldmünzen,
15 Holz,
8 Werkzeug

Voraussetzungen	440 Nomaden, diplomat. Rang 3	Produzierte Ware	Mosaik	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	2,4t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	0,9 Quarzbrüche, 2 Tongruben	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Quarz und Ton. Produziert Mosaik.

Militär



Stadtmauer

Baukosten

100 Goldmünzen,
1 Stein

Voraussetzungen	1 Patrizier	Angriffskraft	–
Unterhalt	– / –	Militärpunkte	–
Größe	2 x 2	Produzierte Einheiten	–
Trefferpunkte	3000		

Wehrt feindliche Angriffe ab.

Wachturm

Baukosten

850 Goldmünzen,
4 Holz,
4 Werkzeug,
5 Stein,
5 Waffen

Voraussetzungen	1 Patrizier	Angriffskraft	2
Unterhalt	15 / –	Militärpunkte	2
Größe	2 x 2	Produzierte Einheiten	–
Trefferpunkte	2000		

Bekämpft Feinde in Reichweite.

Torhaus

Baukosten

1000 Goldmünzen,
8 Holz,
8 Werkzeug,
10 Stein,
7 Waffen

Voraussetzungen	1 Patrizier	Angriffskraft	2
Unterhalt	15 / –	Militärpunkte	3
Größe	5 x 2	Produzierte Einheiten	–
Trefferpunkte	2400		

Gewährt eigenen Einheiten Durchlass. Bekämpft Feinde in Reichweite.

Wehrturm

Baukosten

1100 Goldmünzen, 8 Werkzeug, 10 Stein, 8 Glas, 5 Kriegsmaschinen

Voraussetzungen	1 Adliger	Angriffskraft	3
Unterhalt	30 / –	Militärpunkte	3
Größe	2 x 2	Produzierte Einheiten	–
Trefferpunkte	2800		

Bekämpft Feinde in Reichweite.

Zwinger

Baukosten

1200 Goldmünzen, 16 Werkzeug, 20 Stein, 16 Glas, 10 Kriegsmaschinen

Voraussetzungen	1 Adliger	Angriffskraft	4
Unterhalt	30 / –	Militärpunkte	4
Größe	5 x 2	Produzierte Einheiten	–
Trefferpunkte	3600		

Gewährt eigenen Einheiten Durchlass. Bekämpft Feinde in Reichweite.

Trutzburg

Baukosten

1 Transportboot

Voraussetzungen	Transportboot	Angriffskraft	8
Unterhalt	30 / –	Militärpunkte	8
Größe	(3 + 1) x 4	Produzierte Einheiten	–
Trefferpunkte	5000		

Muss an der Küste errichtet werden. Bekämpft Feinde in Reichweite. Brückenkopf für Truppenverlagerungen.

Bergfried

Baukosten

4500 Goldmünzen, 20 Holz, 20 Werkzeug, 15 Mosaik, 15 Waffen

Voraussetzungen	510 Patrizier	Angriffskraft	10
Unterhalt	50 / –	Militärpunkte	10
Größe	6 x 6	Produzierte Einheiten	Kleines Heerlager, Großes Heerlager, Trebuchetstellung
Trefferpunkte	7000		

Bekämpft Feinde in Reichweite. Ermöglicht das Ausheben von Kleinen und Großen Heerlagern sowie Trebuchetstellungen.

Orientalische Festung

Baukosten

4500 Goldmünzen, 20 Holz, 20 Werkzeug, 15 Mosaik, 15 Waffen

Voraussetzungen	1400 Gesandte, diplomatischer Rang 5	Angriffskraft	12
Unterhalt	50 / –	Militärpunkte	10
Größe	7 x 6	Produzierte Einheiten	Orientalisches Heerlager, Kanonenstellung, Mineurstellung
Trefferpunkte	6000		

Bekämpft Feinde in Reichweite. Ermöglicht das Ausheben von Orientalischen Heerlagern sowie Kanonen- und Mineurstellungen.

Seilerei

Baukosten

700 Goldmünzen, 12 Holz, 5 Werkzeug

Voraussetzungen	240 Bürger	Produzierte Ware	Seile	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	40 / 20	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 3	Zulieferung durch	1 Hanfplantage	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	0,67 Kriegsmaschinenwerkstätten		

Benötigt Hanf. Produziert Seile.

Waffenschmiede

Baukosten

1500 Goldmünzen, 3 Holz, 5 Werkzeug, 10 Stein

Voraussetzungen	1 Patrizier	Produzierte Ware	Waffen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	30 / 15	Produktion / Minute	2t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	1 Eisenschmelze	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Eisen. Produziert Waffen.

Kriegsmaschinenwerkstatt

Baukosten

3000 Goldmünzen, 3 Holz, 5 Werkzeug, 10 Stein, 8 Glas

Voraussetzungen	1 Adliger	Produzierte Ware	Kriegsmaschinen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	60 / 30	Produktion / Minute	1,5t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Holzfällerhütten, 1,5 Seilereien	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Holz und Seile. Produziert Kriegsmaschinen.

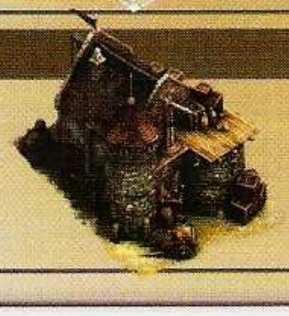
Kanonengießerei

Baukosten

6000 Goldmünzen, 24 Holz, 15 Werkzeug, 30 Stein, 24 Glas

Voraussetzungen	950 Adlige	Produzierte Ware	Kanonen	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	100 / 50	Produktion / Minute	1t	Kosten pro Feld	–
Größe	3 x 3	Zulieferung durch	2 Holzfällerhütten, 1 Eisenschmelze	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Eisen und Holz. Produziert Kanonen.



Proviantmagazin

Baukosten

10000 Goldmünzen, 20 Holz, 20 Werkzeug, 35 Stein, 25 Glas

Voraussetzungen	950 Adlige	Produzierte Ware	Proviant	Anzahl der Felder	–
Unterhalt	15 / 0	Produktion / Minute	–	Kosten pro Feld	–
Größe	4 x 3	Zulieferung durch	Kontor/Markthaus	Größe der Felder	–
Trefferpunkte	1000	Weiterverarbeitung durch	–		

Benötigt Eisen und Holz. Produziert Kanonen.

Kleines Heerlager

Baukosten 1000 Goldmünzen, 10 Waffen

Voraussetzungen	Bergfried
Unterhalt	20 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	1800

Angriffskraft	3
Militärpunkte	3
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Nahkämpfer.

Großes Heerlager

Baukosten 3000 Goldmünzen, 30 Waffen

Voraussetzungen	Bergfried
Unterhalt	60 / –
Größe	6 x 6
Trefferpunkte	3300

Angriffskraft	6
Militärpunkte	6
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Nahkämpfer.

Trebuchetstellung

Baukosten 2500 Goldmünzen, 20 Kriegsmaschinen

Voraussetzungen	Bergfried
Unterhalt	40 / –
Größe	5 x 5
Trefferpunkte	2000

Angriffskraft	4
Militärpunkte	4
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Fernkämpfer.

Raubritterlager

Baukosten 2000 Goldmünzen, 15 Bier

Voraussetzungen	Raubritterburg angeschlossen
Unterhalt	20 / –
Größe	6 x 6
Trefferpunkte	2400

Angriffskraft	2
Militärpunkte	3
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Nahkämpfer.

Orientalisches Heerlager

Baukosten 750 Goldmünzen, 15 Waffen

Voraussetzungen	Orientalische Festung
Unterhalt	20 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	1200

Angriffskraft	4
Militärpunkte	3
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Nahkämpfer.

Kanonenstellung

Baukosten 3000 Goldmünzen, 15 Kanonen

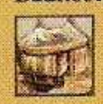
Voraussetzungen	Orientalische Festung
Unterhalt	40 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	1400

Angriffskraft	6
Militärpunkte	4
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Fernkämpfer.

Mineurstellung

Baukosten 400 Goldmünzen, 2 Holz, 20 Waffen, 15 Kriegsmaschinen



Voraussetzungen	Orientalische Festung
Unterhalt	40 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	400

Angriffskraft	1
Militärpunkte	4
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Nahkämpfer. Kann sich tarnen und Mauern untergraben.

Assassinenlager

Baukosten 1500 Goldmünzen, 5 Teppiche, 10 Hanf

Voraussetzungen	Assassinenfestung angeschlossen
Unterhalt	20 / –
Größe	4 x 4
Trefferpunkte	200

Angriffskraft	13
Militärpunkte	3
Produzierte Einheiten	–

Aktives Militärgebäude. Nahkämpfer.

Hafen

Kaimauer

Baukosten 20 Goldmünzen, 1 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	– / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	unzerstörbar

Muss im Hafenbereich errichtet werden. Erweitert den Hafen.

Hafenmeisterei

Baukosten 1580 Goldmünzen, 3 Holz, 5 Werkzeug, 14 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	10 / –
Größe	(3 + 1) x 4
Trefferpunkte	3000

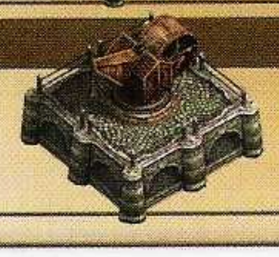
Muss an der Küste errichtet werden. Erzeugt Hafenbereich. Ermöglicht Warenaustausch mit Schiffen.

Landungssteg

Baukosten 540 Goldmünzen, 2 Holz, 2 Werkzeug, 2 Stein

Voraussetzungen	690 Patrizier
Unterhalt	10 / –
Größe	4 x 2
Trefferpunkte	2000

Muss im Hafenbereich errichtet werden. Schafft zusätzliche Anlegeplätze für Schiffe zum Warenaustausch.



Reparaturkran

Baukosten 1020 Goldmünzen, 5 Holz, 5 Werkzeug, 9 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	20 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1500

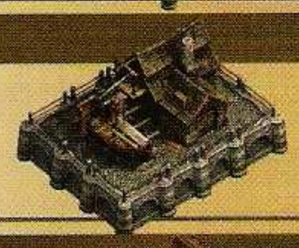
Muss im Hafenbereich errichtet werden. Repariert Schiffe und Gebäude.

Hafenwehrturm

Baukosten: 1520 Goldmünzen, 2 Holz, 8 Werkzeug, 12 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	30 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	1800
Angriffskraft	8
Militärpunkte	3
Produzierte Einheiten	–

Muss im Hafenbereich errichtet werden. Bekämpft Feinde in Reichweite.



Kleine Werft

Baukosten: 680 Goldmünzen, 10 Holz, 5 Werkzeug, 4 Stein

Voraussetzungen	240 Bürger
Unterhalt	10 / –
Größe	(3 + 1) x 4
Trefferpunkte	2000
Produzierte Schiffe	Kleines Handelsschiff, Kleines Kriegsschiff

Muss an der Küste errichtet werden.
Ermöglicht den Bau von Kleinen Handels- und Kriegsschiffen.

Große Werft

Baukosten: 2120 Goldmünzen, 20 Holz, 25 Werkzeug, 46 Stein

Voraussetzungen	1 Patrizier
Unterhalt	20 / –
Größe	(3 + 1) x 6
Trefferpunkte	3000
Produzierte Schiffe	Großes Handelsschiff, Großes Kriegsschiff

Muss an der Küste errichtet werden.
Ermöglicht den Bau von Großen Handels- und Kriegsschiffen.

Orientalische Werft

Baukosten: 3000 Goldmünzen, 20 Holz, 30 Werkzeug, 30 Mosaik

Voraussetzungen	440 Nomaden, dipl. Rang 3
Unterhalt	20 / –
Größe	(3 + 1) x 5
Trefferpunkte	2000
Produzierte Schiffe	Karavelle, Orientalisches Handelsschiff, Orientalisches Kriegsschiff

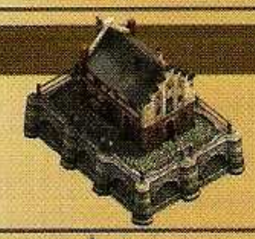
Muss an der Küste errichtet werden. Ermöglicht den Bau von Karavellen sowie Orientalischen Handels- und Kriegsschiffen.

Kleines Lagerhaus

Baukosten: 1020 Goldmünzen, 4 Holz, 4 Werkzeug, 1 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	15 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	2000
Lagerkapazität	+15t

Muss im Hafenbereich errichtet werden.
Erweitert alle Warenkammern einer Siedlung um 15t.

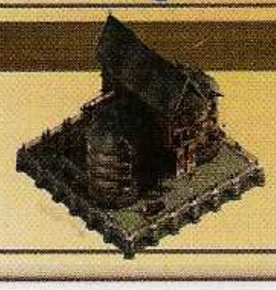


Großes Lagerhaus

Baukosten: 2030 Goldmünzen, 4 Werkzeug, 6 Stein, 4 Glas

Voraussetzungen	950 Adlige
Unterhalt	30 / –
Größe	3 x 2
Trefferpunkte	2000
Lagerkapazität	+30t

Muss im Hafenbereich errichtet werden.
Erweitert alle Warenkammern einer Siedlung um 30t.



Speicherstadt

Baukosten: insgesamt 25180 Goldmünzen, 220 Holz, 340 Werkzeug, 359 Stein

Voraussetzungen	950 / 1190 Adlige
Unterhalt	150 / –
Größe	(4 + 2) x 6
Trefferpunkte	6000
Lagerkapazität	+300t

Muss an der Küste errichtet werden. Erweitert alle Warenkammern einer Siedlung um 300t. Gibt Schiffen einen Geschwindigkeitsbonus von 5% und vergrößert ihre Laderäume um +15t.

Sonstige öffentliche Gebäude

Armenhaus

Baukosten: 200 Goldmünzen, 5 Holz, 5 Werkzeug

Voraussetzungen	1 Bettler
Unterhalt	– / –
Größe	4 x 3
Trefferpunkte	1000
Anzahl der Bewohner	500

Muss im Einflussbereich eines Marktplatzes errichtet werden. Bietet bis zu 500 Bettlern Obdach.

Zimmermannshaus

Baukosten: 200 Goldmünzen, 5 Holz, 5 Werkzeug

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	30 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000

Repariert Gebäude. Beseitigt Verrußungen von Wohnhäusern und reduziert so deren Brandgefahr.

Feuerwache

Baukosten: 1000 Goldmünzen, 5 Holz, 5 Werkzeug, 10 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	15 / –
Größe	4 x 3
Trefferpunkte	1000

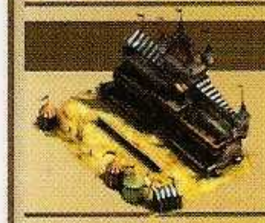
Löscht brennende Gebäude.

Medikus

Baukosten: 1500 Goldmünzen, 5 Holz, 15 Werkzeug, 20 Stein, 7 Glas

Voraussetzungen	1 Adliger
Unterhalt	40 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000

Heilt Krankheit und Pest.



Turnierplatz

Baukosten: 2000 Goldmünzen, 10 Holz, 10 Werkzeug, 40 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	20 / –
Größe	7 x 5
Trefferpunkte	2000

Vermehrt Ruhm durch das Ausrufen von Turnieren.

Kleine Noria

Baukosten: 1000 Goldmünzen, 5 Holz, 3 Werkzeug

Voraussetzungen	Dipl. Rang 1
Unterhalt	30 / –
Größe	3 x 3
Trefferpunkte	1000
Wasserkapazität	500t

Muss auf Wüstenboden gebaut werden. Macht den Boden fruchtbar. Benötigt keinen Straßenanschluss.

Große Noria

Baukosten: 2500 Goldmünzen, 8 Werkzeug, 30 Mosaik

Voraussetzungen	1040 Gesandte, dipl. Rang 4
Unterhalt	40 / –
Größe	6 x 4
Trefferpunkte	2000
Wasserkapazität	5000t

Muss auf Wüstenboden gebaut werden. Macht den Boden fruchtbar. Benötigt keinen Straßenanschluss.

Straßen, Plätze und Ziergebäude

Feldweg

Baukosten: 5 Goldmünzen

Voraussetzungen	–
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	unzerstörbar

Verbindet Gebäude miteinander. Ermöglicht Warenabholung durch Marktkarren.

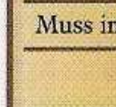
Steinstraße

Baukosten: 20 Goldmünzen, 0,5 Stein

Voraussetzungen	1 Bürger
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	unzerstörbar

Verbindet Gebäude miteinander. Ermöglicht Warenabholung durch Marktkarren. Erhöht die Geschwindigkeit von Marktkarren, Medikus, Zimmermann und Feuerknecht.

Prunkvoller Platz

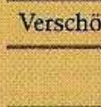


Baukosten: 100 Goldmünzen, 0,5 Stein

Voraussetzungen	1190 Patrizier
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	unzerstörbar

Besitzt dieselben Eigenschaften wie Steinstraßen. Verschönert die Siedlung.

Fürstlicher Platz



Baukosten: 200 Goldmünzen, 0,5 Stein

Voraussetzungen	1500 Adlige
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	unzerstörbar

Besitzt dieselben Eigenschaften wie Steinstraßen. Verschönert die Siedlung.

Orientalischer Platz

Baukosten: 200 Goldmünzen, 0,5 Mosaik

Voraussetzungen	1040 Gesandte, dipl. Rang 4
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	unzerstörbar

Besitzt dieselben Eigenschaften wie Steinstraßen. Verschönert die Siedlung.

Dorfbrunnen

Baukosten: 500 Goldmünzen, 2 Holz

Voraussetzungen	90 Bauern
Unterhalt	2 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Verschönert die Siedlung.

Brunnen

Baukosten: 800 Goldmünzen, 2 Stein

Voraussetzungen	240 Bürger
Unterhalt	5 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Verschönert die Siedlung.

Orientalischer Brunnen

Baukosten: 800 Goldmünzen, 2 Mosaik

Voraussetzungen	1400 Gesandte, dipl.Rang 5
Unterhalt	5 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Verschönert die Siedlung.

Große Statue

Baukosten: 1000 Goldmünzen, 5 Werkzeug, 10 Stein

Voraussetzungen	355 Bürger
Unterhalt	5 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Verschönert die Siedlung.

Hafenstatue

Baukosten: 3000 Goldmünzen, 5 Werkzeug, 10 Stein, 5 Glas, 1 Waffe

Voraussetzungen	950 Adlige
Unterhalt	10 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Muss im Hafenbereich errichtet werden. Verschönert die Siedlung.

Orientalische Statue

Baukosten: 5000 Goldmünzen, 5 Werkzeug, 10 Mosaik

Voraussetzungen	1040 Gesandte, dipl. Rang 4
Unterhalt	5 / –
Größe	2 x 2
Trefferpunkte	250

Verschönert die Siedlung.

Baum

Baukosten: 5 Goldmünzen

Voraussetzungen	–
Unterhalt	– / –
Größe	–
Trefferpunkte	–

Verschönert die Siedlung.

Zypresse

Baukosten: 100 Goldmünzen, 1 Holz

Voraussetzungen	1500 Adlige
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	50

Verschönert die Siedlung.

Hecke

Baukosten: 25 Goldmünzen

Voraussetzungen	2000 Adlige
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	unzerstörbar

Verschönert die Siedlung.

Palme

Baukosten: 150 Goldmünzen, 1 Holz

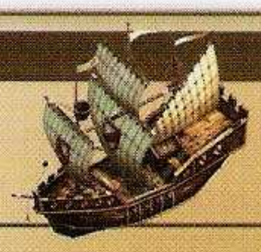
Voraussetzungen	295 Nomaden, dipl. Rang 2
Unterhalt	– / –
Größe	1 x 1
Trefferpunkte	50

Verschönert die Siedlung.

Liste der Schiffe

Diese Tabelle präsentiert Ihnen die wichtigsten Daten der Schiffe von ANNO 1404. Die Reihenfolge der Schiffe orientiert sich daran, wann sie im Spiel gebaut oder erworben werden können – zunächst kommt das Flaggschiff, dann die Schiffe des Okzidents, die Schiffe des Orients und schließlich die Schiffe, die Sie nur durch Entern oder durch Kauf bei den Korsaren bekommen können. Informationen darüber, welche Schiffe sich am besten für welche Aufgaben eignen, können Sie den Abschnitten „Schiffsbau und Schiffsrouten“ und „Kämpfe auf See“ entnehmen.

Die versteckten Schiffe wurden nicht in die Liste aufgenommen – sie sind im Kapitel „Geheimnisse der Inselwelt“ in derselben Form zu finden. Die aktiven Militärgebäude wurden unter „Militär“ in die Liste der Gebäude eingeordnet.



Flaggschiff

Baukosten Bau nicht möglich

Voraussetzungen	–	Flottenpunkte	0
Unterhalt	0	Geschwindigkeit	mittel
Größe	4	Trefferpunkte	600
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	6

Dies ist Ihr Startschiff – ein Geschenk Seiner Majestät, des Kaisers.

Kleines Handelsschiff

Baukosten 1500 Goldmünzen, 15 Holz, 20 Seile

Voraussetzungen	Kleine Werft	Flottenpunkte	1
Unterhalt	20	Geschwindigkeit	sehr langsam
Größe	3	Trefferpunkte	400
Trefferpunkte	1	Angriffskraft	–

Unbewaffnetes Handelsschiff.

Kleines Kriegsschiff

Baukosten 2000 Goldmünzen, 30 Holz, 30 Seile, 20 Waffen

Voraussetzungen	Kleine Werft, 1 Patrizier	Flottenpunkte	1
Unterhalt	30	Geschwindigkeit	schnell
Größe	1	Trefferpunkte	500
Trefferpunkte	1	Angriffskraft	6

Leicht bewaffnetes Kriegsschiff.

Großes Handelsschiff

Baukosten 4000 Goldmünzen, 60 Holz, 60 Seile

Voraussetzungen	Große Werft	Flottenpunkte	2
Unterhalt	50	Geschwindigkeit	mittel
Größe	6	Trefferpunkte	1000
Trefferpunkte	1	Angriffskraft	–

Unbewaffnetes Handelsschiff.

Großes Kriegsschiff

Baukosten 4500 Goldmünzen, 70 Holz, 70 Seile, 20 Kanonen

Voraussetzungen	Große Werft, 950 Adlige	Flottenpunkte	2
Unterhalt	60	Geschwindigkeit	mittel
Größe	2	Trefferpunkte	1200
Trefferpunkte	1	Angriffskraft	14

Schwer bewaffnetes Kriegsschiff.

Karavelle

Baukosten 4500 Goldmünzen, 70 Holz, 70 Seile, 20 Kanonen

Voraussetzungen	Orientalische Werft	Flottenpunkte	1
Unterhalt	10	Geschwindigkeit	schnell
Größe	3	Trefferpunkte	400
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	–

Unbewaffnetes Handelsschiff.

Orientalisches Handelsschiff

Baukosten 4000 Goldmünzen, 50 Holz, 50 Seile, 15 Kanonen

Voraussetzungen	Orient. Werft, 1040 Gesandte, dipl. Rang 5	Flottenpunkte	2
Unterhalt	50	Geschwindigkeit	sehr schnell
Größe	5	Trefferpunkte	800
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	6

Bewaffnetes Handelsschiff.

Orientalisches Kriegsschiff

Baukosten 4500 Goldmünzen, 80 Holz, 80 Seile, 30 Kriegsmaschinen

Voraussetzungen	Orient. Werft, 1740 Gesandte, dipl. Rang 6	Flottenpunkte	2
Unterhalt	60	Geschwindigkeit	sehr schnell
Größe	2	Trefferpunkte	1000
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	10

Schwer bewaffnetes Kriegsschiff.

Leichtes Korsarenschiff

Baukosten Bau nicht möglich

Voraussetzungen	–	Flottenpunkte	1
Unterhalt	25	Geschwindigkeit	sehr langsam
Größe	2	Trefferpunkte	600
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	4

Korsarenschiff bei Einstellung „schwach".

Mittleres Korsarenschiff

Baukosten Bau nicht möglich

Voraussetzungen	–	Flottenpunkte	1
Unterhalt	25	Geschwindigkeit	sehr langsam
Größe	2	Trefferpunkte	600
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	7

Korsarenschiff bei Einstellung „normal".

Schweres Korsarenschiff

Baukosten Bau nicht möglich

Voraussetzungen	–	Flottenpunkte	0
Unterhalt	0	Geschwindigkeit	mittel
Größe	4	Trefferpunkte	600
Trefferpunkte	2	Angriffskraft	6

Korsarenschiff bei Einstellung „stark".

Seelenfänger				
Baukosten Bau nicht möglich	Voraussetzungen	–	Flottenpunkte	1
	Unterhalt	0	Geschwindigkeit	mittel
	Größe	1	Trefferpunkte	200
	Trefferpunkte	2	Angriffskraft	–

Schiff der Bettler.

Transportboot				
Baukosten aus Heerlager	Voraussetzungen	wie Heerlager	Flottenpunkte	0
	Unterhalt	wie Heerlager	Geschwindigkeit	verschieden
	Größe	–	Trefferpunkte	wie Heerlager
	Trefferpunkte	–	Angriffskraft	–

Transportschiff für aktive Militärgebäude, die sich bei Bewegung aufs Meer automatisch in das Transportboot umwandeln.

Versorgung der Bevölkerung

Da alle Produktionsgebäude Unterhalt kosten, ist es in der Regel nicht sinnvoll, mehr Betriebe zu bauen, als zur Versorgung Ihrer Bevölkerung notwendig sind. Allerdings beherbergen Sie in ANNO 1404 immer mehrere Zivilisationsstufen in Ihrer Stadt, die unterschiedliche Mengen von einzelnen Gütern verbrauchen, sodass die Warenstand-Anzeige Ihres Kontors lediglich ein sehr grober Anhaltspunkt sein kann, ob Ihre Bewohner ausreichend versorgt sind oder nicht.

Die folgenden beiden Tabellen sollen Ihnen dabei helfen, die passende Zahl an Produktionsgebäuden für Ihre Stadt zu finden. In der ersten Tabelle sehen Sie, wie viele Bewohner einer Zivilisationsstufe durch einen Endbetrieb der jeweiligen Ware versorgt werden. Außerdem wird die Menge angegeben, die ein Endbetrieb pro Minute produziert, sowie der Warenverbrauch eines Bewohners jeder Zivilisationsstufe pro Minute. Wenn Sie den Bedarf also ganz genau wissen wollen, können Sie ihn anhand dieser Werte berechnen – oder Sie nutzen das auf unserer Seite **www.future-press.com** unter „Downloads" bereitgestellte kleine Hilfsprogramm.

In der zweiten Tabelle können Sie die benötigten Endbetriebe für Städte bestimmter Größen ablesen. Es wurde dabei die maximale Zahl an Wohnhäusern aufgewertet – für die Siedlungen des Okzidents sind jedoch weder Bürgerrechte noch Handelsprivilegien berücksichtigt, die Sie über Bettler bzw. Gesandte erhalten. Diese können das Verhältnis der Bewohnerzahlen in Richtung der oberen Zivilisationsstufen verschieben.

VERSORGUNG DURCH GEBÄUDE

	Produktionsmenge eines Endbetriebs (kg/min)	Versorgte Bewohner pro Endbetrieb (Verbrauch eines Bewohners in kg/min)						
		Bettler	Bauern	Bürger	Patrizier	Adlige	Nomaden	Gesandte
Nahrung								
Fisch	2000	285 (7)	200 (10)	500 (4)	909 (2,2)	1250 (1,6)	–	–
Gewürze	2000	–	–	500 (4)	909 (2,2)	1250 (1,6)	–	–
Brot	4000	–	–	–	727 (5,5)	1025 (3,9)	–	–
Fleisch	2500	–	–	–	–	1136 (2,2)	–	–
Datteln	3000	–	–	–	–	–	447 (6,7)	600 (5)
Marzipan	4000	–	–	–	–	–	–	2500 (1,6)
Getränke								
Most	1500	500 (3)	340 (4,4)	340 (4,4)	652 (2,3)	1153 (1,3)	–	–
Bier	1500	–	–	–	625 (2,4)	1071 (1,4)	–	–
Wein	2000	–	–	–	–	1000 (2)	–	–
Milch	1500	–	–	–	–	–	441 (3,4)	1153 (1,3)
Kaffee	1000	–	–	–	–	–	–	1000 (1)
Kleidung								
Leinenkutten	2000	–	–	476 (4,2)	1052 (1,9)	2500 (0,8)	–	–
Lederwämser	4000	–	–	–	1428 (2,8)	2500 (1,6)	–	–
Pelzmäntel	2500	–	–	–	–	1562 (1,6)	–	–
Brokatgewänder	3000	–	–	–	–	2142 (1,4)	–	–
Besitz								
Bücher	3000	–	–	–	1875 (1,6)	3333 (0,9)	–	–
Brillen	2000	–	–	–	–	1666 (1,2)	–	–
Kerzenhalter	2000	–	–	–	2500 (0,8)	3333 (0,6)	–	–
Teppiche	1500	–	–	–	–	–	882 (1,7)	1500 (1)
Perlenketten	1000	–	–	–	–	–	–	769 (1,3)
Duftwasser	1000	–	–	–	–	–	–	1250 (0,8)

VERSORGUNG FÜR BEISPIELSTÄDTE

Anzahl der Häuser	10	25	50	75	100	150	200	250	300	500
Stadtstatus	–	Siedlung	Kleinstadt	Kleinstadt	Stadt	Großstadt	Großstadt	Großstadt	Handels-zentrum	Metropole
Bewohner	Bauern: 80 Bürger: 0 Patrizier: 0 Adlige: 0	Bauern: 40 Bürger: 300 Patrizier: 0 Adlige: 0	Bauern: 80 Bürger: 240 Patrizier: 600 Adlige: 0	Bauern: 120 Bürger: 360 Patrizier: 900 Adlige: 0	Bauern: 160 Bürger: 480 Patrizier: 725 Adlige: 760	Bauern: 240 Bürger: 720 Patrizier: 1100 Adlige: 1120	Bauern: 320 Bürger: 960 Patrizier: 1450 Adlige: 1520	Bauern: 400 Bürger: 1200 Patrizier: 1800 Adlige: 1920	Bauern: 480 Bürger: 1440 Patrizier: 2175 Adlige: 2280	Bauern: 800 Bürger: 2400 Patrizier: 3600 Adlige: 3840
Fischerhütten	1	1	2	3	4	5	7	8	10	16
Gewürzefarmen	–	1	2	2	3	4	5	6	8	12
Backhäuser	–	–	1	2	2	3	4	5	6	9
Schlachtereien	–	–	–	–	1	1	2	2	3	4
Mosthöfe	1	1	2	3	4	6	8	10	11	19
Klosterbrauereien	–	–	1	2	2	3	4	5	6	10
Kelterhäuser	–	–	–	–	–	–	2	2	3	4
Webstuben	–	1	2	2	3	4	5	5	7	10
Gerbereien	–	–	1	1	1	2	2	3	3	5
Kürschnereien	–	–	–	–	–	1	1	2	2	3
Seidenwebereien	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Druckereien	–	–	–	–	1	1	2	2	2	4
Brillenmachereien	–	–	–	–	–	–	–	–	2	3
Feinschmieden	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3
Stadtstatus	Siedlung	Dorf	Kleinstadt	Stadt	Großstadt	Großstadt	Handels-zentrum	Handels-zentrum	Metropole	Metropole
Bewohner	Nomaden: 150 Gesandte: 0	Nomaden: 375 Gesandte: 0	Nomaden: 225 Gesandte: 875	Nomaden: 345 Gesandte: 1300	Nomaden: 450 Gesandte: 1750	Nomaden: 675 Gesandte: 2625	Nomaden: 900 Gesandte: 3500	Nomaden: 1125 Gesandte: 4375	Nomaden: 1350 Gesandte: 5250	Nomaden: 2250 Gesandte: 8750
Dattelplantagen	1	1	2	3	4	6	8	10	12	20
Zuckerbäckereien	–	–	–	–	–	–	–	2	3	4
Ziegenfarmen	1	1	2	2	3	4	6	7	8	13
Röstereien	–	–	1	2	2	3	4	5	6	9
Teppichknüpfereien	–	1	1	2	2	3	4	5	6	9
Perlenknüpfereien	–	–	–	2	3	4	5	6	7	12
Duftmischereien	–	–	–	–	–	–	3	4	5	7

Übersicht der Aufträge

Diese Übersicht enthält alle Aufträge von ANNO 1404, die im Endlosspiel und in den Szenarien zufällig auftauchen können. Nicht berücksichtigt sind die Aufträge der Kampagne (sie werden im Kapitel „Die Kampagne“ ausführlich beschrieben) und die beiden Verbrüderungsaufträge der Korsaren (mehr dazu im Abschnitt „Neutrale Inseln und Gebäude“).

Sämtliche Aufträge sind unter den jeweiligen Auftraggebern eingeordnet, deren Symbol am linken Rand der Tabelle erscheint. Zu Beginn finden Sie die Aufträge von neutralen Spielern (Lord Richard Northburgh, Großwesir Al Zahir, Hassan ben Sahid, dem Kaiser und dem Sultan). Darauf folgen die Aufträge, die Sie von den neun neutralen Gebäuden erhalten können, und die von den zehn Computerspielern ausgeschriebenen Aufträge. Den Schluss bilden die Bewohneraufträge, die in Gebäuden Ihrer Siedlungen verfügbar werden können. Sie sind nach Auftragsgebäuden sortiert.

Da manche Personen oder Gebäude sehr viele Aufträge vergeben können, sind die Aufträge aller Auftraggeber zunächst nach den Zivilisationsstufen sortiert, ab denen sie freigeschaltet werden. Gibt es mehrere Aufträge, die ab derselben Zivilisationsstufe verfügbar werden, sind diese nach Auftragsnamen alphabetisch geordnet. Das ermöglicht einen recht guten Überblick, wie viele Aufträge ab wann wo erhältlich sind.

Außer der erreichten Zivilisationsstufe kann es weitere Voraussetzungen geben, die Sie erfüllen müssen, damit Sie bestimmte Aufträge erhalten können. So ist es manchmal erforderlich, dass Gesandte in einer eigenen Siedlung wohnen, oder dass bestimmte Gebäude gebaut wurden. Diese Voraussetzungen sind in weiteren Spalten angegeben. Den Auftragstyp finden Sie ganz rechts. Durch den Auftragstyp (und den Auftraggeber, im Fall des Kaisers und des Sultans) wird festgelegt, aus welcher Gruppe die Belohnung zufällig gewählt wird, die Sie bei Abschluss des Auftrags erhalten – Näheres siehe „Aufträge“ im Kapitel „Spielablauf“.

Besonders gekennzeichnet sind die Auftragsreihen, die aus mehreren Aufträgen in Folge bestehen, und die Versteckten Aufträge, die ohne vorherige Ankündigung bei verschiedenen Objekten in der Spielwelt verfügbar werden können. Halten Sie die Augen nach gelb–roten Abwärtspfeilen offen, wenn Sie sich keinen Auftrag entgehen lassen möchten!

Legende

- Versteckter Auftrag
- Auftragsreihe
- Auftragsreihe mit wechselndem Auftraggeber
- Versteckte Auftragsreihe

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN SPIELERN 1

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Lord Richard Northburgh			
Betrunkener Steuermann	Bauern	–	Havarie
Bischofssegen	Bauern	–	Havarie
Das Bauernbankett	Bauern	1 Mosthof	Lieferung
Der Beichtvater	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Der verbotene Apfel	Bauern	1 Mosthof	Lieferung
Ein großer Fisch	Bauern	–	Lieferung
Ersehntes Treibgut	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Fischerfischen	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Gestohlene Schriften II	Bauern	–	Lieferung
Korsarenbegrüßung	Bauern	–	Wimmelbild: Spion
Medizin	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Schuldner in Not	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Unwetterflut	Bauern	1 Flaggschiff	Bergung: Schiffbrüchige
Verankert	Bauern	–	Havarie
Weinkeller	Bauern	1 Mosthof	Lieferung
Auf hoher See	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Baukultur	Bürger	1 Ziegenfarm	Lieferung
Boykott	Bürger	–	Eskorte
Dokumentation I	Bürger	–	Lieferung
Fälschungen	Bürger	–	Schiff abfangen
Fauxpas	Bürger	–	Eskorte
Fieber	Bürger	–	Havarie
Geisterschiff	Bürger	–	Schiff abfangen
Gescheiterte Kontrolle	Bürger	–	Havarie
Geschenk II	Bürger	–	Lieferung
Handelsmacht	Bürger	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Handelsverbot	Bürger	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Kinderchor	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Kindlicher Hochmut	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Konfliktbewältigung	Bürger	–	Wimmelbild: Ritter
Kriegshetzer	Bürger	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Kulturkampf	Bürger	–	Eskorte
Leinen los!	Bürger	1 Seilerei	Havarie
Letzte Säule	Bürger	–	Havarie
Oh weiche, Fisch!	Bürger	1 Gewürzfarm	Lieferung
Orientalische Baustelle	Bürger	1 Mosaikmacherei	Lieferung
Schwarzes Mahl I	Bürger	1 Gewürzfarm	Lieferung
Schwarzes Mahl II	Bürger	–	Schiff abfangen
Schwarzes Mahl III	Bürger	–	Wimmelbild: Alchemist
Sperrgebiet I	Bürger	–	Lieferung
Statischer Schatz	Bürger	–	Schatzsuche
Unbekömmliches Geschäft	Bürger	1 Gewürzfarm	Lieferung
Verbrechen lohnt sich nicht	Bürger	–	Havarie
Versunkene Pläne	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Verwirrter Gesandter	Bürger	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Zerborstenes Holz	Bürger	–	Havarie
Zum Gedenken	Bürger	1 Steinmetzhütte	Lieferung
Adlige Eitelkeit	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Angemessener Dank II	Patrizier	–	Lieferung
Architekturliebhaber	Patrizier	1 Mosaikmacherei	Lieferung
Assassinen!	Patrizier	–	Wimmelbild: Assassine
Aufrüstung	Patrizier	1 Waffenschmiede	Lieferung
Bankett I	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Lieferung
Bankett II	Patrizier	–	Lieferung
Baugrund	Patrizier	1 Papiermühle	Kartograph
Baustopp	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Berichterstattung	Patrizier	–	Havarie
Betrug	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Der Kartograph	Patrizier	1 Papiermühle	Kartograph
Die Jagd	Patrizier	1 Schweinezucht	Lieferung
Diplomatenmahl	Patrizier	1 Ziegenfarm	Lieferung
Diplomatenschutz	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Ein guter Freund	Patrizier	–	Schiff abfangen
Elizabeth	Patrizier	–	Havarie
Entsorgung	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Erfolgreiche Jagd	Patrizier	1 Salzmine	Lieferung
Erpressung	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Feuerteufel	Patrizier	–	Schiff abfangen
Frauenraub	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Freundschaftsdienst	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Geheimbotschaft I	Patrizier	1 Schweinezucht	Lieferung
Genug!	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Gepflegter Schnitt	Patrizier	1 Waffenschmiede	Lieferung
Geschäftsgebaren	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Lieferung
Gesetzeslücke	Patrizier	1 Druckerei	Havarie
Großer Schlag	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Hochverrrat	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Kindsraub	Patrizier	–	Schiff abfangen
Krisenstimmung	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Mann über Bord	Patrizier	–	Havarie
Mit dem Rücken zur Wand	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Modell	Patrizier	1 Tongrube	Lieferung
Neiderschatz	Patrizier	–	Schatzsuche
Neugier vor Vernunft	Patrizier	1 Papiermühle, 1 Indigoplantage	Schatzsuche
Rasch davon	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Rattenschmaus	Patrizier	1 Backhaus	Havarie
Rebellion	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Salziges Bukett	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Schachspiel II	Patrizier	–	Lieferung
Seehandel	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Havarie
Seemannnsgarn	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Seewegssicherung	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Sinkende Erde	Patrizier	–	Kartograph
Sommerresidenz	Patrizier	1 Papiermühle, 1 Indigoplantage	Kartograph
Steinerne Präsenz	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Sträflingsschiff	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Torheit	Patrizier	–	Havarie
Traditionalisten	Patrizier	1 Waffenschmiede	Flotte
Tribut	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Übergriffe	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Üppige Almosen	Patrizier	–	Schiff abfangen
Verhandlungsbasis	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Verschlepptes Glück	Patrizier	–	Schiff abfangen
Violettes Geschmeide	Patrizier	1 Quarzbruch	Lieferung
Vogelfrei	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN SPIELERN 2

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Vom Sturme verweht	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Vorkehrungen		1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Warenflut		–	Bergung: Treibgut
Warmes Lager		1 Gerberei	Lieferung
Weltkarte		1 Papiermühle, 1 Indigoplantage	Kartograph
Angemessenes Gewand	Adlige	1 Seidenweberei	Lieferung
Anstifter		–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Atlas		–	Kartograph
Bauopfer		–	Bergung: Treibgut
Berichte		–	Eskorte
Besonderes Segel		–	Schiff abfangen
Der Fluch		–	Schiff abfangen
Der Rosengarten		–	Lieferung
Der Worte sind genug gewechselt		–	Schiff abfangen
Deserteure		–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Die Chronik I		–	Lieferung
Die Chronik II		–	Kartograph
Die Chronik III		–	Wimmelbild: Mönch
Die Chronik IV		1 Mandelplantage	Lieferung
Die Chronik V		–	Bergung: Treibgut
Die Chronik VI		–	Eskorte
Die Kanonen des Kapitäns		–	Havarie
Die Plage		–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Die Wahrheit		Stadtstatus „Stadt“ (Okzident)	Kartograph
Domembargo		–	Eskorte
Drohender Krieg I		–	Lieferung
Druckmittel		–	Blockade
Ein Schatz für ein Leben		–	Schatzsuche
Embargo		1 Kriegsmaschinen-werkstatt	Havarie
Ermittlungen		–	Eskorte
Falsche Freibeuter		–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Falsches Siegel		–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Forschung		–	Bergung: Treibgut
Für die Nachwelt		–	Wimmelbild: Assassine
Fürstlicher Aufstand		–	Blockade
Gefährliches Versteck		–	Bergung: Schiffbrüchige
Glücklicher Angriff		–	Havarie
Gutes Versteck		1 Proviantmagazin	Schatzsuche
Historische Schlacht		–	Blockade
Ideeller Wert		–	Eskorte
Im dritten Anlauf		–	Eskorte
In die Tiefe		1 Lichtzieherei	Kartograph
Kaiserliches Geleit		–	Eskorte
Kartenfehler		–	Kartograph
Konservierung		–	Bergung: Treibgut
Korsarentribut		–	Bergung: Schiffbrüchige
Kühle Expedition		1 Kürschnerei	Havarie
Kühle Expedition		–	Kartograph
Legitimation aus Wachs		1 Imkerei	Lieferung
Lohn der Mühen		–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Lord Northburgh und die vierzig Räuber		–	Schatzsuche
Lynchjustiz		–	Eskorte

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Lyrisches Fass	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Material der Zukunft		1 Kupfermine	Lieferung
Meuterei		–	Blockade
Misstrauischer Diplomat		1 Zuckerbäckerei	Havarie
Mühsam errungenes Vertrauen		–	Havarie
Mutprobe		–	Bergung: Schiffbrüchige
Nachspiel		–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Nadeln im Heuhaufen		–	Wimmelbild: Narr
Narr gesucht		–	Wimmelbild: Narr
Neugier		–	Lieferung
Ohne Seil kein Lot		–	Kartograph
Orientalisches Feuer		1 Kupfermine	Lieferung
Pflicht		–	Flotte
Protokoll		1 Indigoplantage	Lieferung
Reisender Tod		1 Kleine Werft	Schiff abfangen
Reliquienraub		–	Schiff abfangen mit Eskorte
Retterrettung		–	Bergung: Schiffbrüchige
Rollende Fässer		1 Fassküferei	Lieferung
Rosenkrieg		–	Blockade
Saboteur an Bord		–	Havarie
Salomonisches Urteil		–	Schiff abfangen
Schlüssel des Friedens II		–	Lieferung
Schreckensbericht		–	Blockade
Schwere Last		–	Havarie
Schwimmende Fässer		–	Bergung: Schiffbrüchige
Schwimmende Kunst		–	Bergung: Schiffbrüchige
Schwimmender Spion		–	Bergung: Schiffbrüchige
Seebestattung		–	Schiff abfangen
Segnung		–	Wimmelbild: Mönch
Spitze Hügel		–	Lieferung
Staatsgeheimnisse		–	Bergung: Treibgut
Tracht des Orients		1 Seidenweberei	Lieferung
Überfall		–	Blockade
Übermut tut selten gut		–	Bergung: Schiffbrüchige
Ungewollte Hilfe		–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Unschuldsbeweis		–	Havarie
Vergesslichkeit		1 Zuckermühle, 1 Rösterei	Havarie
Verhandlungsbasis		–	Kartograph
Verschollene Fracht		–	Bergung: Treibgut
Versteckte Kriegskasse		–	Schatzsuche
Wache Bohne		1 Rösterei	Lieferung
Waffen!		1 Kanonengießerei	Havarie
Wappen der Kulturen I		–	Wimmelbild: Mönch
Wappen der Kulturen II		–	Lieferung
Wappen der Kulturen III		–	Schiff abfangen mit Eskorte
Wappen der Kulturen IV		1 Perlentaucher-hütte	Lieferung
Wappen der Kulturen V		–	Eskorte
Weise Langfinger		–	Eskorte
Weiße Flecken		–	Kartograph
Zeichen setzen		–	Schiff abfangen
Zerfließende Kunst		1 Imkerei	Lieferung
Zu den Waffen		–	Flotte
Zwickmühle		–	Blockade

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN SPIELERN 3

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Großwesir Al Zahir			
Das Fest	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Das Glück des Schwächeren	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Der Hofnarr	Bauern	–	Wimmelbild: Narr
Der Holzwurm	Bauern	–	Lieferung
Die neue Zeitrechnung	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Die Sandbank	Bauern	–	Havarie
Die seltsame Truhe	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Diplomatenflut	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Edle Gäste	Bauern	1 Mosthof	Lieferung
Gestohlene Schriften I	Bauern	–	Lieferung
Gnade	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Ruhe nach dem Sturm	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Schmuggelgut	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Verlorenes Geheimnis	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Wasserräder	Bauern	–	Lieferung
Ziegeninvasion	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Am Ende der Geduld	Nomaden	–	Schiff abfangen
Die Zusammenkunft*	Nomaden	–	Eskorte
Erwischt!	Nomaden	–	Wimmelbild: Spion
Flaschenpost	Nomaden	–	Bergung: Treibgut
Goldener Boden	Nomaden	1 Tongrube	Lieferung
Hexenstunde*	Nomaden	–	Wimmelbild: Hexe
Justitia*	Nomaden	–	Schiff abfangen
Nachbarschaft	Nomaden	–	Eskorte
Versteckspiel*	Nomaden	–	Schatzsuche
Austausch der Kulturen	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Das Recht des Stärkeren	Bürger	1 Seilerei, 1 Eisenschmelze	Havarie
Der Assassine	Bürger	–	Wimmelbild: Assassine
Der grüne Dunst	Bürger	1 Hanfplantage	Lieferung
Der Quacksalber	Bürger	–	Wimmelbild: Alchemist
Die Schatzhöhle	Bürger	–	Schatzsuche
Die verlorene Flotte I	Bürger	1 Seilerei	Bergung: Schiffbrüchige
Die verlorene Flotte II	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Die verlorene Flotte III	Bürger	–	Lieferung
Dokumentation II	Bürger	–	Lieferung
Drohende Fluten	Bürger	–	Havarie
Erntereif	Bürger	–	Schiff abfangen
Friedensdienst	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Fruchtbare Inseln	Bürger	–	Lieferung
Fundstücke	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Geschenk I	Bürger	1 Gewürzfarm	Havarie
Hafenschäden	Bürger	1 Steinmetzhütte	Lieferung
Hier drüben!	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Hinweise	Bürger	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
In Samt und Seide	Bürger	1 Webstube	Lieferung
List und Tücke	Bürger	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Logbücher	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Nebelschwaden	Bürger	–	Havarie
Schmiede das Eisen, solang es heiß ist	Bürger	1 Köhlerhütte	Lieferung
Sperrgebiet II	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Streit unter Männern	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Takelage	Bürger	1 Seilerei	Lieferung
Wichtige Medizin	Bürger	–	Bergung: Treibgut
... und nichts als die Wahrheit	Patrizier	–	Wimmelbild: Hexe
Allsehende Augen	Patrizier	1 Köhlerhütte	Kartograph
Alte Bekannte	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Angemessener Dank I	Patrizier	1 Papiermühle	Lieferung
Blockadebrecher	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Das Lieblingsrezept	Patrizier	1 Mühle	Lieferung
Das Wespennest	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Der belesene Großwesir	Patrizier	1 Druckerei	Lieferung
Der Diplomat	Patrizier	1 Gerberei	Havarie
Der Fremde I	Patrizier	1 Backhaus, 1 Papiermühle	Schatzsuche (vermisste Person)
Der Fremde II	Patrizier	–	Lieferung
Der Fremde III	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Der Fremde IV	Patrizier	–	Lieferung
Der Preis des Friedens	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Der Vorposten	Patrizier	–	Kartograph
Die Grabung	Patrizier	–	Kartograph
Die heilige Stätte	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Havarie
Die Schatulle	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Die Unbelehrbaren	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Die Warnung	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Ehre der Ähre	Patrizier	1 Weizenfarm	Lieferung
Familienbande	Patrizier	–	Schiff abfangen
Feindliche Flotte	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiff abfangen mit Eskorte
Forschung	Patrizier	–	Lieferung
Geheimbotschaft II	Patrizier	–	Lieferung
Geheimnisvolles Schloss	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Gunst und Missgunst	Patrizier	1 Waffenschmiede	Blockade
Hab und Treibgut	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Im Namen der Wissenschaft	Patrizier	1 Klostergarten	Lieferung
Keine Kompromisse!	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Legendär	Patrizier	–	Schatzsuche
Neue Beutel	Patrizier	1 Gerberei	Lieferung
Neuer Geschmack	Patrizier	1 Saline	Lieferung
Rattenplage	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Rohstoffe im Überfluss	Patrizier	1 Papiermühle	Kartograph
Schachspiel I	Patrizier	–	Lieferung
Schulung	Patrizier	–	Wimmelbild: Ritter
Seemannsgarn?	Patrizier	–	Schiff abfangen
Seenot im Orient	Patrizier	–	Havarie
Sicherheit geht vor	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Staubige Straßen	Patrizier	1 Glasschmelze	Lieferung
Stürmische Fahrt	Patrizier	–	Havarie
Tatendrang	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Tiefschlaf	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Unbegrenzte Möglichkeiten?	Patrizier	1 Papiermühle, 1 Indigoplantage	Kartograph
Unentschlossen	Patrizier	1 Waffenschmiede	Flotte
Unter falscher Flagge	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Handelsschiff
Verheerung an der Küste	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Bettlerstrom	Adlige	–	Havarie
Blinde Eiferer	Adlige	–	Blockade
Blumenmeer	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Brauchbare Dinge	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Brief und Siegel	Adlige	1 Imkerei	Lieferung

*1 nötiger Gesandter

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN SPIELERN 4

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Brisante Ladung	Adlige	–	Eskorte
Das Geisterschiff I	Adlige	–	Havarie
Das Geisterschiff II	Adlige	–	Lieferung
Das Geisterschiff III	Adlige	–	Lieferung
Das nasse Grab	Adlige	1 Lichtzieherei	Havarie
Das Spiel der Könige	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Der Abtrünnige	Adlige	–	Blockade
Der alte Kahn	Adlige	1 Kelterhaus	Havarie
Der Einsiedler	Adlige	1 Kelterhaus	Schatzsuche (vermisste Person)
Der Günstling des Sultans	Adlige	–	Blockade
Der Hinterhalt	Adlige	–	Havarie
Der Sextant I	Adlige	–	Havarie
Der Sextant II	Adlige	–	Lieferung
Der Überlebende	Adlige	1 Kürschnerei	Schatzsuche (vermisste Person)
Der Weg des Kriegers	Adlige	–	Lieferung
Der Zwischenhändler	Adlige	1 Kupferschmelze, 1 Schlachterei	Havarie
Die Erleuchtung	Adlige	–	Kartograph
Die gestohlene Staatskasse	Adlige	–	Schiff abfangen
Die Urnen	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Die wundersame Rettung	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Drohender Krieg II	Adlige	–	Lieferung
Ein Geschenk für den Sultan	Adlige	–	Eskorte
Ein wahrer Alptraum	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Eindeutige Initialen	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Explosive Ladung	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Familienehre	Adlige	–	Schiff abfangen
Fässer ohne Boden	Adlige	1 Fassküferei	Lieferung
Felle für den Sultan	Adlige	1 Pelztierjagdhütte	Lieferung
Figuren der Macht	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Fischzug	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Freie Seewege	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Früchte für den Orient	Adlige	1 Weingut	Lieferung
Für ein kleines Lächeln	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung
Geeinte Klingen	Adlige	–	Lieferung
Gegenwehr	Adlige	1 Kriegsmaschinen-werkstatt	Lieferung
Geldsorgen	Adlige	–	Blockade
Glasige Augen	Adlige	1 Brillenmacherei	Lieferung
Grausamkeiten	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Grenzschutz	Adlige	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Güldener Einband	Adlige	1 Goldmine	Lieferung
Hilfslieferung	Adlige	–	Havarie
Inflation	Adlige	1 Goldschmelze	Lieferung
Intriganten	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Kaperbrief	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Land in Sicht	Adlige	–	Kartograph
Maßnahmen	Adlige	1 Kürschnerei	Kartograph
Meer in Ketten	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Morsche Planken	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Preisverfall	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Schlüssel des Friedens I	Adlige	–	Lieferung
Schutzbrillen	Adlige	1 Brillenmacherei	Lieferung
Segel am Horizont	Adlige	–	Flotte
Sicherung des Hafens	Adlige	1 Kanonengießerei	Lieferung
Sonnenfinsternis	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung
Sternklare Nächte	Adlige	1 Kürschnerei	Lieferung
Tauchausrüstung	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Traurig, aber wahr	Adlige	–	Blockade
Überfallkommando	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Überspannter Bogen	Adlige	–	Schiff abfangen
Unfairer Vorteil	Adlige	–	Blockade
Unglückliche Rettung	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Verleumdung	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Vermessen	Adlige	–	Kartograph
Versalzen	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Von höchster Instanz	Adlige	–	Flotte
Zum Vergnügen	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Auftraggeber: Hassan ben Sahid			
Güldener Ballast	Bauern	–	Bergung: Treibgut
Kaperbrief	Bauern	–	Spezial: Item benutzen
Rum am Rad	Bauern	–	Havarie
Barmherzigkeit für einen Korsaren	Bürger	–	Lieferung
Der Erzfeind	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Freund oder Feind	Bürger	–	Lieferung
Informationen	Bürger	–	Wimmelbild: Assassine
Sicherheitsmaßnahmen	Bürger	1 Seilerei	Lieferung
Übereifrige Korsaren	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Unheilsbote	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Versorgung für die Versorgung	Bürger	–	Havarie
Blockadeversuch	Patrizier	–	Blockade
Der geheime Stützpunkt	Patrizier	–	Schiff abfangen
Erschließung	Patrizier	1 Papiermühle	Kartograph
Kaperbrief in Aussicht	Patrizier	–	Eskorte
Kollision mit einer Unbekannten	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Korsarenliteratur	Patrizier	1 Papiermühle	Lieferung
Verstärkung der Planken	Patrizier	–	Havarie
Vier über die Planke	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Chancengleichheit auf See	Adlige	–	Lieferung
Der Korsarenjäger	Adlige	–	Flotte
Der unehrliche Korsar	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Enthüllung eines Spions	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Eskorte für einen Händler	Adlige	–	Eskorte
Geiselhaft	Adlige	–	Havarie
Hochverrat	Adlige	–	Blockade
Lösegeldforderung	Adlige	1 Perlenknüpferei	Lieferung
Schwere Zeiten	Adlige	–	Flotte
Unbekannte Riffe	Adlige	–	Kartograph
Auftraggeber: Der Kaiser			
Abendunterhaltung	Adlige	–	Wimmelbild: Gaukler
Abenteuerlust I	Adlige	–	Havarie
Abenteuerlust II	Adlige	–	Lieferung
Abenteuerlust III	Adlige	–	Kartograph
Abenteuerlust IV	Adlige	–	Flotte
Abenteuerlust V	Adlige	–	Eskorte
Anschlag der Korsaren	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Anteilnahme	Adlige	–	Bergung: Treibgut

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN SPIELERN 5

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auslieferung	Adlige	–	Lieferung
Bekennung	Adlige	–	Lieferung
Bündnispflege	Adlige	–	Siegbedingung
Das Komplott I	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Das Komplott II	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Das Komplott III	Adlige	–	Flotte
Das Komplott IV	Adlige	–	Wimmelbild: Ritter
Das Komplott V	Adlige	–	Blockade
Das Komplott VI	Adlige	–	Eskorte
Das Rathaus	Adlige	–	Lieferung
Der kaiserliche Garten I	Adlige	–	Lieferung
Der kaiserliche Garten II	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Der kaiserliche Garten III	Adlige	–	Lieferung
Der kaiserliche Garten IV	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Der kaiserliche Garten V	Adlige	–	Eskorte
Der Koloss des Meeres	Adlige	–	Havarie
Des Kaisers Gnade I	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Des Kaisers Gnade II	Adlige	–	Wimmelbild: Hexe
Des Kaisers Gnade III	Adlige	–	Blockade
Des Kaisers Gnade IV	Adlige	–	Lieferung
Des Kaisers Gnade V	Adlige	–	Kartograph
Des Kaisers Gnade VI	Adlige	–	Eskorte
Des Kaisers Gnade VII	Adlige	–	Eskorte
Diplomaten in Not	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Diplomateneskorte	Adlige	–	Eskorte
Fahndung	Adlige	–	Lieferung
Für Reich und Krone	Adlige	höchstens 3 Große Kriegsschiffe	Siegbedingung
Geeinte Klingen I	Adlige	–	Wimmelbild: Ritter
Geeinte Klingen II	Adlige	–	Lieferung
Geeinte Klingen III	Adlige	–	Flotte
Geeinte Klingen IV	Adlige	–	Lieferung
Gefährliche Gewässer	Adlige	–	Eskorte
Gegenschlag	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Gelage am Hof	Adlige	–	Lieferung
Genesung	Adlige	–	Lieferung
Gerechte Strafe	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Höfische Intrige I	Adlige	–	Havarie
Höfische Intrige II	Adlige	–	Lieferung
Höfische Intrige III	Adlige	–	Blockade
Höfische Intrige IV	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Höfische Intrige V	Adlige	–	Kartograph
Innere Stärke	Adlige	–	Siegbedingung
Kaiserwürden I	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Kaiserwürden II	Adlige	–	Kartograph
Kaiserwürden III	Adlige	–	Flotte
Kaiserwürden IV	Adlige	–	Lieferung
Kaiserwürden V	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Kaiserwürden VI	Adlige	–	Eskorte
Kleiderbund	Adlige	–	Lieferung
Konklave	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Korsarenblockade	Adlige	–	Blockade
Kreuzfahrtschiff	Adlige	1 Zuckerbäckerei	Kartograph
Mit den eigenen Waffen	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Mummenschanz	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Orientalische Delikatessen	Adlige	–	Lieferung
Orientalische Separatisten	Adlige	–	Flotte
Politische Gegner	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Ruhm und Ehre	Adlige	–	Siegbedingung
Schutz für die Inselwelt	Adlige	–	Flotte
Sichere Bande	Adlige	–	Siegbedingung
Spielbrett der Macht I	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Spielbrett der Macht II	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Spielbrett der Macht III	Adlige	–	Lieferung
Spielbrett der Macht IV	Adlige	–	Eskorte
Stadtrenovierung	Adlige	–	Lieferung
Stolz der Flotte	Adlige	–	Havarie
Unterstützung	Adlige	1 Kelterhaus, 1 Zuckerbäckerei	Kartograph
Vertrauter	Adlige	–	Lieferung
Vetternwirtschaft	Adlige	–	Blockade
Volksfest	Adlige	–	Lieferung
Wer den Frieden will ...	Adlige	–	Lieferung
Wissen ist Macht	Adlige	Gunst der Gesandten, Rang 3	Siegbedingung
Zeugenschutzprogramm	Adlige	–	Eskorte
Zur Erinnerung	Adlige	–	Havarie
Auftraggeber: Der Sultan			
Al Hamra I*	Adlige	–	Lieferung
Al Hamra II*	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Al Hamra III*	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Al Hamra IV*	Adlige	–	Blockade
Auf der Flucht*	Adlige	–	Wimmelbild: Korsar
Auf frischer Tat*	Adlige	–	Eskorte
Auslieferung*	Adlige	–	Lieferung
Bekennung*	Adlige	–	Lieferung
Das gefälschte Wappen I*	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Das gefälschte Wappen II*	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Das gefälschte Wappen III*	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Das gefälschte Wappen IV*	Adlige	1 Kanonengießerei	Havarie
Das gefälschte Wappen V*	Adlige	–	Havarie
Das Geschenk*	Adlige	–	Eskorte
Das große Fest I*	Adlige	–	Lieferung
Das große Fest II*	Adlige	–	Wimmelbild: Gaukler
Das große Fest III*	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Das große Fest IV*	Adlige	–	Blockade
Das große Fest V*	Adlige	–	Eskorte
Das Korsarenschiff*	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Das schwimmende Gefängnis*	Adlige	–	Havarie
Das Serail*	Adlige	–	Kartograph
Denkzettel*	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Der Bruder*	Adlige	1 Kelterhaus	Schatzsuche (vermisste Person)
Der Verräter*	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Die abtrünnigen Sieben*	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Die Chroniken*	Adlige	–	Lieferung
Die falschen Chronisten I*	Adlige	–	Lieferung
Die falschen Chronisten II*	Adlige	–	Kartograph
Die falschen Chronisten III*	Adlige	–	Havarie

**1 nötiger Gesandter*

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN SPIELERN 6

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Die falschen Chronisten IV*	Adlige	–	Lieferung
Die falschen Chronisten V*	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Die falschen Chronisten VI*	Adlige	–	Lieferung
Die Freipresser*	Adlige	–	Blockade
Die unwiderstehlichen Tänzerinnen*	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Die Weltkarte*	Adlige	–	Kartograph
Ehre beweisen*	Adlige	–	Eskorte
Einklang I*	Adlige	–	Havarie
Einklang II*	Adlige	–	Wimmelbild: Nonne
Einklang III*	Adlige	–	Lieferung
Einklang IV*	Adlige	–	Blockade
Einklang V*	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Einklang VI*	Adlige	–	Lieferung
Fahndung*	Adlige	–	Lieferung
Fruchtbare Inseln*	Adlige	–	Kartograph
Für die Nachwelt I*	Adlige	–	Schiff abfangen
Für die Nachwelt II	Adlige	–	Lieferung
Für die Nachwelt III*	Adlige	–	Lieferung
Für die Nachwelt IV*	Adlige	–	Kartograph
Gebetsteppiche*	Adlige	–	Lieferung
Geldsäcke*	Adlige	–	Blockade
Genesung*	Adlige	–	Eskorte
Güldene Bereitschaft*	Adlige	–	Siegbedingung
Günstige Gelegenheit*	Adlige	–	Havarie
Haremsresidenz *	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Hoher Besuch*	Adlige	–	Lieferung
Kleiderbund*	Adlige	–	Lieferung
Maritimes Symbol*	Adlige	höchstens 3 Orientalische Handelsschiffe	Siegbedingung
Meer ohne Wiederkehr *	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Plünderer *	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Qualitäten eines Vertrauten*	Adlige	–	Siegbedingung
Respekt*	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Rufmord*	Adlige	–	Flotte
Schlechte Ernte*	Adlige	–	Lieferung
Schleichende Krankheit I*	Adlige	–	Lieferung
Schleichende Krankheit II*	Adlige	–	Wimmelbild: Hexe
Schleichende Krankheit III*	Adlige	–	Schiff abfangen
Schleichende Krankheit IV*	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Schleichende Krankheit V*	Adlige	–	Eskorte
Schwerer Schlag*	Adlige	–	Schatzsuche
Steine für den Orient*	Adlige	–	Lieferung
Verpflichtung*	Adlige	–	Siegbedingung
Verschleiß*	Adlige	–	Lieferung
Verschwörer I*	Adlige	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Verschwörer II*	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Verschwörer III*	Adlige	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Verschwörer IV*	Adlige	–	Flotte
Verschwörer V*	Adlige	1 Kanonengießerei	Kartograph
Verschwörer VI*	Adlige	–	Lieferung
Vertrauter *	Adlige	–	Lieferung
Waffenbruder*	Adlige	1 Orientalisches Heerlager, 1 Kanonenstellung	Siegbedingung: Zivilisationsstufe

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN GEBÄUDEN 1

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Akademie der Weisen			
Das Wissen des Orients	Bauern	–	Siegbedingung
Konstruktionslücke	Bürger	–	Havarie
Waren im Verzug	Bürger	–	Havarie
Wissenschaft in Kisten	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Des Sultans Schiff I	Patrizier	1 Seilerei	Lieferung
Des Sultans Schiff II	Patrizier	–	Eskorte
Die Sternkarte	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Forscherdrang	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Havarie
Närrischer Kulturaustausch	Patrizier	–	Wimmelbild: Narr
Patentspionage	Patrizier	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Wenn einer eine Reise tut ...	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Das Geisterschiff I	Adlige	1 Kelterhaus	Havarie
Das Geisterschiff II	Adlige	–	Wimmelbild: Alchemist
Das Geisterschiff III	Adlige	–	Eskorte
Das Geisterschiff IV	Adlige	–	Lieferung
Die Forschungsstation	Adlige	–	Havarie
Lehrreich	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Schriften der Weisheit	Adlige	–	Schatzsuche
Schulschiffe in Gefahr	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Treibende Erkenntnisse	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Über die Planke	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Auftraggeber: Alchemistenturm			
Für die Wissenschaft	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Grüner Gral	Bürger	–	Schatzsuche
Kostbare Fracht	Bürger	1 Seilerei	Havarie
Große Liebe	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Großer Sprung	Patrizier	–	Havarie
Vom Himmel hoch	Patrizier	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Brennende Steine	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Die Kraft des Faktischen	Adlige	–	Havarie
Gefahrentransport	Adlige	–	Eskorte
Ikarus	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Jahrhunderttrank	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Quintessenz I	Adlige	1 Rosenzüchterei	Lieferung
Quintessenz II	Adlige	–	Wimmelbild: Alchemist
Quintessenz III	Adlige	–	Eskorte
Schlaftrunken	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Stein der Weisen I	Adlige	–	Kartograph
Stein der Weisen II	Adlige	–	Lieferung
Stein der Weisen III	Adlige	–	Lieferung
Stein der Weisen IV	Adlige	–	Lieferung
Stein der Weisen V	Adlige	–	Eskorte
Wer Wind sät	Adlige	–	Bergung: Treibgut

** 1 nötiger Gesandter*

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN GEBÄUDEN 2

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Alter Baum			
Der Schutz der Hexen	Bauern	–	Siegbedingung
Ausgehungert	Bürger	–	Havarie
Ertrinkende Tränke	Bürger	1 Seilerei	Havarie
Vorahnung	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Das Rezept für den Zaubertrank	Patrizier	1 Klostergarten	Lieferung
Der Großinquisitor	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Die vierte Schwester I	Patrizier	–	Wimmelbild: Hexe
Die vierte Schwester II	Patrizier	1 Klostergarten	Lieferung
Die vierte Schwester III	Patrizier	–	Eskorte
Exotische Kräuter	Patrizier	–	Havarie
Wettlauf gegen die Zeit	Patrizier	–	Schiff abfangen
Alte Rezepte	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Betrügerischer Adel	Adlige	–	Schiff abfangen
Das Feuerwerk I	Adlige	1 Goldschmelze	Wimmelbild: Alchemist
Das Feuerwerk II	Adlige	1 Lichtzieherei	Schatzsuche (vermisste Person)
Das Feuerwerk III	Adlige	1 Goldschmelze	Lieferung
Das Feuerwerk IV	Adlige	–	Havarie
Das Feuerwerk V	Adlige	–	Lieferung
Das Feuerwerk VI	Adlige	–	Eskorte
Explosive Ware	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Familienerbe	Adlige	–	Schatzsuche
Hexenjagd	Adlige	–	Flotte
Renovierungsarbeiten	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung
Auftraggeber: Assassinenfestung			
Assassinen anwerben	Bauern	–	Siegbedingung
Feuchtes Grab	Bauern	–	Bergung: Schiffbrüchige
Eidbruch	Bürger	–	Schiff abfangen
Feigheit vor dem Feind	Bürger	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Pleiten, Pech und Pannen	Bürger	–	Havarie
Abtrünnig	Patrizier	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Der Abtrünnige	Patrizier	–	Wimmelbild: Assassine
Der Verbündete I	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Der Verbündete II	Patrizier	–	Eskorte
Verbotenes Wissen	Patrizier	–	Schiff abfangen
Zu viel Arbeit	Patrizier	–	Schiff abfangen
Die Kunst des Krieges	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Ehrenwerter Auftrag	Adlige	–	Eskorte
Heikler Auftrag	Adlige	–	Flotte
Im Verzug	Adlige	–	Havarie
Kodex und Glauben I	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Kodex und Glauben II	Adlige	–	Wimmelbild: Assassine
Kräfteausgleich	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Tag des Blutes	Adlige	–	Schiff abfangen
Taktischer Rückzug	Adlige	1 Kelterhaus	Lieferung
Verrat!	Adlige	–	Schiff abfangen
Weg des Kriegers I	Adlige	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Weg des Kriegers II	Adlige	–	Lieferung
Weg des Kriegers III	Adlige	–	Lieferung
Weg des Kriegers IV	Adlige	–	Kartograph
Weg des Kriegers V	Adlige	–	Lieferung
Weg des Kriegers VI	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Bergkloster			
Klosterwaren	Bauern	–	Siegbedingung
Mönch im Fass	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Alkohol am Steuerrad	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Havarie
Festbier I	Patrizier	1 Klostergarten	Lieferung
Festbier II	Patrizier	–	Eskorte
Geheime Zugänge	Patrizier	1 Tongrube	Lieferung
Kräuter vom Besten	Patrizier	–	Lieferung
Lieferengpass	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Havarie
Tribut für die See	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Ungeheuer gefährlich!	Patrizier	–	Havarie
Wertvolles Nass	Patrizier	–	Eskorte
Ausbau des Klosters	Adlige	–	Lieferung
Das Frauenkloster I	Adlige	–	Eskorte
Das Frauenkloster II	Adlige	–	Wimmelbild: Nonne
Das Frauenkloster III	Adlige	–	Lieferung
Das Frauenkloster IV	Adlige	1 Kelterhaus	Lieferung
Der vermisste Mönch	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Ein Ei gelegt ...	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Feuchte Worte des Herrn	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Illumination	Adlige	1 Lichtzieherei	Havarie
Martyrium auf See	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Offen für Neues	Adlige	–	Eskorte
Auftraggeber: Grabungsstätte			
Besitzanspruch	Bürger	–	Eskorte
Verloren und wiedergefunden	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Versunkenes Artefakt	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Assistent	Patrizier	1 Papiermühle	Schatzsuche
Der Kostenfaktor	Patrizier	–	Havarie
Erkundung	Patrizier	1 Papiermühle	Kartograph
In der Falle	Patrizier	–	Wimmelbild: Alchemist
Neider	Patrizier	–	Eskorte
Spuk!	Patrizier	–	Wimmelbild: Ritter
Vergessene Kultur	Patrizier	1 Backhaus	Schatzsuche
Aufklärung	Adlige	–	Eskorte
Das vermisste Schatzschiff	Adlige	–	Havarie
Gefährliches Halbwissen	Adlige	–	Schatzsuche
Gestrandet!	Adlige	–	Havarie
Kartenfehler	Adlige	–	Kartograph
Teufel im Detail I	Adlige	1 Goldschmelze	Eskorte
Teufel im Detail II	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Teufel im Detail III	Adlige	–	Schatzsuche
Teufel im Detail IV	Adlige	–	Lieferung
Verzwickt I	Adlige	–	Havarie
Verzwickt II	Adlige	–	Eskorte
Zweite Meinung	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Auftraggeber: Karawanserei			
Exotische Waren	Bauern	–	Siegbedingung
Termingeschäfte	Nomaden	–	Havarie

AUFTRÄGE VON NEUTRALEN GEBÄUDEN 3

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Geschäftstüchtig	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Handel mit den Beduinen	Bürger	–	Lieferung
Treibende Schätze	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Das marode Schiff	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Die verwitterte Schatzkarte	Patrizier	–	Schatzsuche
Geleitschutz	Patrizier	–	Eskorte
Ware aus Fernost	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Ausbau der Karawanserei I	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Ausbau der Karawanserei II	Adlige	–	Wimmelbild: Ritter
Ausbau der Karawanserei III	Adlige	–	Lieferung
Der untreue Gehilfe I	Adlige	1 Lichtzieherei	Schatzsuche (vermisste Person)
Der untreue Gehilfe II	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Der untreue Gehilfe III	Adlige	–	Blockade
Der untreue Gehilfe IV	Adlige	–	Schiff abfangen
Der Warenflüsterer	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Heuschrecken der Meere	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Neue Wege	Adlige	–	Kartograph
Rivalisierende Händler	Adlige	–	Eskorte
Vollmundige Versprechungen	Adlige	1 Seidenweberei	Lieferung
Wrackteile	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Auftraggeber: Raubritterburg			
Raubritter anwerben	Bauern	–	Siegbedingung
Der Fehdehandschuh	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Die Bresche	Bürger	1 Steinmetzhütte	Lieferung
Die neue Axt	Bürger	1 Eisenschmelze	Lieferung
Landratten	Bürger	–	Havarie
Der Feigling	Patrizier	–	Schiff abfangen
Rätselhaft	Patrizier	1 Papiermühle, 1 Waffenschmiede	Schatzsuche
Schützenhilfe	Patrizier	–	Eskorte
Brandpfeile	Adlige	1 Kupferschmelze	Lieferung
Damenraub	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Das Arsenal I	Adlige	–	Lieferung
Das Arsenal II	Adlige	–	Schiff abfangen
Das Arsenal III	Adlige	–	Wimmelbild: Assassine

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Das Arsenal IV	Adlige	–	Flotte
Die Diener	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Geteilte Last ist halbe Last	Adlige	–	Schiff abfangen
Herausgefordert	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Morgendliches Grauen	Adlige	–	Flotte
Verpasste Gelegenheit?	Adlige	–	Schiff abfangen
Verwundet I	Adlige	–	Wimmelbild: Hexe
Verwundet II	Adlige	–	Lieferung
Verwundet III	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Würfelglück	Adlige	–	Schatzsuche
Auftraggeber: Wallfahrtsort			
Ruhmreiche Erscheinungen	Bauern	–	Siegbedingung
Der Schrein	Bürger	1 Steinmetzhütte	Lieferung
Die Reliquie	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Pilger in Not	Bürger	–	Havarie
Vermisste Kleidung	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Die strafende Hand	Patrizier	1 Backhaus	Havarie
Fauler Zauber I	Patrizier	1 Saline	Wimmelbild: Alchemist
Fauler Zauber II	Patrizier	–	Lieferung
Menschliche Wärme	Patrizier	–	Lieferung
Unverhoffter Fang	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Zu neuen Horizonten	Patrizier	–	Eskorte
Das Wunder I	Adlige	1 Kelterhaus	Wimmelbild: Mönch
Das Wunder II	Adlige	–	Havarie
Das Wunder III	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Das Wunder IV	Adlige	–	Lieferung
Das Wunder V	Adlige	–	Eskorte
Die Salbung	Adlige	1 Rosenzüchterei	Lieferung
Die Zeremonie	Adlige	1 Kupferschmelze	Havarie
Große Not im Boot	Adlige	–	Havarie
Heilige Fracht	Adlige	–	Eskorte
Hoher Besuch	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
In Trance	Adlige	–	Eskorte
Licht im Dunkel	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung

AUFTRÄGE VON COMPUTERSPIELERN 1

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Baronessa Constanza Zanchi			
Anmaßungen	Patrizier	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Auf Umwegen I	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Auf Umwegen II	Patrizier	–	Lieferung
Bedrohte Kunst	Patrizier	–	Eskorte
Blaue Verführung	Patrizier	1 Indigoplantage	Lieferung
Das Exempel	Patrizier	–	Schiff abfangen
Gestrandete Schönheit	Patrizier	–	Havarie
Maskenball	Patrizier	1 Ziegenfarm	Lieferung
Später Fund	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Verlorene Heiligtümer	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Verlorene Informationen	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Alles Lüge	Adlige	–	Schiff abfangen
Anerkennung	Adlige	–	Siegbedingung
Das Gesetz der See	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Das große Fest I	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung
Das große Fest II	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Das große Fest III	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Das große Fest IV	Adlige	–	Eskorte
Die Baronessa im Pelz	Adlige	1 Kürschnerei	Lieferung
Eine gute Tat	Adlige	–	Havarie
Erbarmungslos	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Gescheiterte List	Adlige	–	Flotte
Glanz und Gloria I	Adlige	–	Schiff abfangen

AUFTRÄGE VON COMPUTERSPIELERN 2

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Glanz und Gloria II	Adlige	1 Goldmine	Lieferung
Glanz und Gloria III	Adlige	1 Perlenknüpferei	Lieferung
Handelsgeschick	Adlige	1 Goldschmelze	Lieferung
Im rechten Licht	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Komplimente	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
List und Schiffe	Adlige	–	Eskorte
Perlenwahn	Adlige	1 Perlentaucherhütte	Lieferung
Rosenduft	Adlige	–	Havarie
Ruhmreich	Adlige	–	Spezial: Ruhm erreichen
Schätze auf Reisen	Adlige	–	Eskorte
Schöne Kräuter	Adlige	–	Wimmelbild: Hexe
Strafe à la Zanchi	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Suche nach dem Jungbrunnen I	Adlige	–	Wimmelbild: Alchemist
Suche nach dem Jungbrunnen II	Adlige	–	Lieferung
Suche nach dem Jungbrunnen III	Adlige	–	Schiff abfangen
Suche nach dem Jungbrunnen IV	Adlige	–	Kartograph
Suche nach dem Jungbrunnen V	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Suche nach dem Jungbrunnen VI	Adlige	–	Lieferung
Verteilter Betrug	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Auftraggeber: Sir Gavin Langton			
Der Segen des Herrn	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Ein kühner Plan	Bürger	1 Seilerei	Lieferung
Ein nasser Medicus	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Gerte und Zaumzeug	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Neue Sporen	Bürger	1 Eisenmine	Lieferung
Schöne Maid	Bürger	1 Webstube	Lieferung
Schützenhilfe	Bürger	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Schwere Ladung	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Unglück beim Walfang	Bürger	–	Havarie
Das Aufgebot	Patrizier	–	Eskorte
Gäste in Gefahr	Patrizier	–	Havarie
Männer über Bord!	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Nachtmahre	Patrizier	1 Seidenplantage	Lieferung
Purer Luxus	Patrizier	1 Glasschmelze	Lieferung
Ungleiche Brüder	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Zu viele Möglichkeiten	Patrizier	1 Papiermühle, 1 Indigoplantage	Schatzsuche
Das Gelage I	Adlige	1 Schlachterei	Lieferung
Das Gelage II	Adlige	–	Lieferung
Das Porträt	Adlige	–	Lieferung
Das Turnier I	Adlige	1 Seidenweberei	Bergung: Schiffbrüchige
Das Turnier II	Adlige	–	Lieferung
Der goldene Löffel	Adlige	–	Schatzsuche
Der Schmied und seine Gesellen	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Der Schürzenjäger	Adlige	1 Duftmischerei	Lieferung
Der vermisste Schmied	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Die Memoiren I	Adlige	1 Imkerei	Wimmelbild: Mönch
Die Memoiren II	Adlige	–	Lieferung
Die Memoiren III	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Etwas Großes	Adlige	–	Siegbedingung
Hinein ins Abenteuer	Adlige	–	Eskorte
Langfinger auf der Flucht	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Münze	Adlige	1 Goldmine	Lieferung
Prahlhans I	Adlige	1 Goldmine	Lieferung
Prahlhans II	Adlige	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Prahlhans III	Adlige	–	Havarie
Prahlhans IV	Adlige	–	Blockade
Trunkenheit am Steuer	Adlige	–	Havarie
Verhindert	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Versicherung	Adlige	–	Siegbedingung
Vor dem Fall	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Zechkumpane	Adlige	1 Kelterhaus	Lieferung
Auftraggeber: Giovanni di Mercante			
Das Familiendenkmal	Bürger	1 Eisenmine	Lieferung
Der verlorene Abakus	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Papierkram	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Baden gegangen	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Erweiterung des Angebots	Patrizier	1 Klostergarten	Lieferung
In die Enge getrieben	Patrizier	–	Havarie
Kaperfahrt	Patrizier	–	Schiff abfangen
Konkurrenzkampf	Patrizier	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Unsichere Routen	Patrizier	–	Eskorte
Warenkunde	Patrizier	1 Dattelplantage	Lieferung
Bestechungsversuche I	Adlige	1 Zuckerbäckerei	Lieferung
Bestechungsversuche II	Adlige	–	Wimmelbild: Assassine
Bestechungsversuche III	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Das Sonderangebot	Adlige	–	Lieferung
Der Geheimtipp	Adlige	–	Schatzsuche
Des Kaufherrn neue Kleider	Adlige	1 Goldschmelze	Lieferung
Die Konkurrenz schläft nicht	Adlige	1 Rösterei	Lieferung
Die Nerven liegen blank I	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Die Nerven liegen blank II	Adlige	1 Kelterhaus	Lieferung
Die Nerven liegen blank III	Adlige	–	Wimmelbild: Hexe
Die Nerven liegen blank IV	Adlige	–	Eskorte
Ein Stück vom Kuchen	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Erbitterte Konkurrenz	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Erfolg schafft Neider	Adlige	–	Flotte
Es kommt ein Schiff geladen	Adlige	–	Havarie
Gelöste Zunge	Adlige	1 Kelterhaus	Lieferung
Im Auftrag der Familie	Adlige	–	Eskorte
Kostspielige Krankheit	Adlige	–	Wimmelbild: Alchemist
Leichte Beute	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Manifest des Erfolgs	Adlige	1 Speicherstadt	Siegbedingung
Mit klarem Blick	Adlige	–	Lieferung
Moralische Grenzen I	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Moralische Grenzen II	Adlige	1 Zuckerbäckerei	Lieferung
Moralische Grenzen III	Adlige	–	Schiff abfangen
Moralische Grenzen IV	Adlige	–	Flotte
Reich bemessen	Adlige	–	Spezial: Vermögen erreichen
Reparaturen	Adlige	–	Havarie
Streithähne	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Wehrhafter Händler	Adlige	–	Schiff abfangen
Wirtschaftsspionage I	Adlige	1 Schlachterei	Wimmelbild: Spion
Wirtschaftsspionage II	Adlige	1 Schlachterei	Lieferung

AUFTRÄGE VON COMPUTERSPIELERN 3

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Guy Forcas			
Das Gerücht	Bürger	1 Gewürzfarm	Lieferung
Diebe	Bürger	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Glückliche Fügung	Bürger	–	Havarie
Glückliche Überlebende	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Spröde Taue	Bürger	–	Havarie
Der rechtmäßige Besitzer	Patrizier	–	Eskorte
Die Gesandtschaft	Patrizier	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Gastfreundschaft I	Patrizier	–	Lieferung
Gastfreundschaft II	Patrizier	–	Eskorte
Glückliche Fügung	Patrizier	1 Saline	Lieferung
Sabotage	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Uneinsichtiger Verräter	Patrizier	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Wider die Piraten!	Patrizier	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Zu spät?	Patrizier	–	Havarie
Eine Frage des Vertrauens I	Adlige	–	Schiff abfangen
Eine Frage des Vertrauens II	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Eine Frage des Vertrauens III	Adlige	–	Wimmelbild: Korsar
Eine Frage des Vertrauens IV	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Flagge zeigen I	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Flagge zeigen II	Adlige	–	Flotte
Flagge zeigen III	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
In Stein gemeißelt	Adlige	1 Kaiserdom	Siegbedingung
Keine Ehre unter Dieben	Adlige	–	Eskorte
Kollision	Adlige	–	Havarie
Kostbare Roben	Adlige	1 Seidenweberei	Lieferung
Kriegstreiber	Adlige	–	Flotte
Kurzer Prozess	Adlige	–	Schiff abfangen
Sakrileg	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Schlecht beraten	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Schwere Bürde	Adlige	–	Schiff abfangen
Täuschung I	Adlige	–	Havarie
Täuschung II	Adlige	–	Lieferung
Täuschung III	Adlige	–	Blockade
Trauerfeier	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung
Tückische See	Adlige	–	Schiff abfangen
Untiefen	Adlige	–	Havarie
Verschwörung	Adlige	–	Eskorte
Volksherrschaft	Adlige	–	Siegbedingung: Zivilisationsstufe
Wer es findet ...	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Auftraggeber: Helena Flores			
Die verlorene Schatulle	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Fehlverhalten	Bürger	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Flickwerk	Bürger	1 Webstube	Havarie
Wenn alle Stricke reißen	Bürger	1 Seilerei	Havarie
Der Galan	Patrizier	–	Schiff abfangen
Ein Hauch von Luxus I	Patrizier	1 Seidenplantage	Lieferung
Ein Hauch von Luxus II	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Gekränkte Eitelkeit	Patrizier	1 Waffenschmiede	Lieferung
Hungrige Mäuler	Patrizier	1 Backhaus	Lieferung
Im Schutze der Nacht	Patrizier	–	Eskorte
Mastbruch	Patrizier	–	Havarie
Präventive Vergeltungsmaßnahmen	Patrizier	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Vom Glück verlassen	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Zum Wohle des Volkes	Patrizier	–	Wimmelbild: Narr
Bauernstadt	Adlige	–	Siegbedingung: Zivilisationsstufe
Betörender Duft	Adlige	–	Lieferung
Der Familienschatz I	Adlige	–	Schatzsuche
Der Familienschatz II	Adlige	–	Wimmelbild: Nonne
Der Familienschatz III	Adlige	–	Blockade
Eine Herzensangelegenheit	Adlige	–	Eskorte
Feige Bande	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Gefährliche Abenteuerlust	Adlige	–	Flotte
Glaubenshilfe	Adlige	1 Sultansmoschee	Siegbedingung
Habgierige Verwandte	Adlige	–	Schiff abfangen
Neugier	Adlige	–	Schatzsuche
Rasend vor Eifersucht	Adlige	–	Schiff abfangen
Ratten!	Adlige	1 Zuckermühle	Havarie
Rollentausch I	Adlige	–	Lieferung
Rollentausch II	Adlige	–	Kartograph
Rollentausch III	Adlige	–	Havarie
Rollentausch IV	Adlige	–	Lieferung
Routensicherung	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Schutz für den Schatz	Adlige	–	Eskorte
Schwere Zeiten	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Schwimmende Wünsche I	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Schwimmende Wünsche II	Adlige	–	Lieferung
Wintereinbruch	Adlige	1 Kürschnerei	Havarie
Auftraggeber: Hildegard von Lewenstein			
Abgetrieben	Bürger	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Arme Seelen	Bürger	100 Bettler	Bergung: Schiffbrüchige
Ausgestoßen	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Glück im Unglück	Bürger	–	Havarie
Gnadenakt	Bürger	–	Lieferung
Kindheitstraum	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Sankt Martins Gebot	Bürger	1 Webstube	Lieferung
Stürmische Ankunft	Bürger	1 Seilerei	Havarie
Vergebung	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Aus höchster Not	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Ausbaupläne	Patrizier	1 Papiermühle	Kartograph
Blinder Eifer	Patrizier	1 Glasschmelze	Lieferung
Bücher in Gefahr	Patrizier	–	Havarie
Die Wege des Herrn	Patrizier	1 Ziegenfarm	Lieferung
Familienglück	Patrizier	–	Eskorte
Goldfieber	Patrizier	1 Backhaus	Schatzsuche
Heiliger Schein I	Patrizier	1 Glasschmelze	Lieferung
Heiliger Schein II	Patrizier	–	Wimmelbild: Mönch
Heiliger Schein III	Patrizier	1 Mosaikmacherei	Lieferung
Winterkleid I	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Winterkleid II	Patrizier	–	Lieferung
Allen die Schrift I	Adlige	–	Wimmelbild: Alchemist
Allen die Schrift II	Adlige	–	Lieferung
Allen die Schrift III	Adlige	–	Eskorte
Angehörige	Adlige	1 Schlachterei	Schatzsuche (vermisste Person)
Arme Seelen	Adlige	–	Siegbedingung: Zivilisationsstufe

AUFTRÄGE VON COMPUTERSPIELERN 4

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Die Aufführung I	Adlige	1 Backhaus	Lieferung
Die Aufführung II	Adlige	1 Weingut	Lieferung
Entführung	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Heilkunst	Adlige	1 Zuckermühle	Lieferung
Heimaterde	Adlige	1 Druckerei	Kartograph
Illuminiert	Adlige	1 Lichtzieherei	Lieferung
Kleine Sünde	Adlige	–	Lieferung
Ordensniederlassungen	Adlige	–	Kartograph
Pestschiff	Adlige	–	Havarie
Todsünde	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Vermisst!	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Zu neuen Ufern	Adlige	–	Eskorte
Auftraggeber: Leif Jorgensen			
Sühnebau	No.	–	Lieferung
Abwechslung	Bürger	–	Wimmelbild: Narr
Das rauschende Fest	Bürger	–	Lieferung
Der große Auftritt	Bürger	–	Lieferung
Die Kinderlaute	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Die Laute	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Die Wunderlaute	Bürger	–	Schatzsuche
Dramatische Bühne	Bürger	1 Webstube	Lieferung
Ein Funke Hoffnung	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Kulturbanausen	Bürger	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Musiker auf See	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Undank ist der Welt Lohn	Bürger	–	Havarie
Die goldene Feder	Patrizier	–	Schiff abfangen
Kindheitserinnerungen	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Kontor in Not	Patrizier	–	Blockade
Korsarenplage	Patrizier	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Kreative Einsamkeit	Patrizier	–	Kartograph
Respekt und Anerkennung	Patrizier	1 Waffenschmiede	Lieferung
Schutz für die Angebetete	Patrizier	–	Eskorte
Übersinnliche Wahrnehmung	Patrizier	–	Wimmelbild: Hexe
Bärenjagd	Adlige	1 Kürschnerei	Lieferung
Blockadebrecher	Adlige	–	Flotte
Das Feinste vom Feinen	Adlige	1 Duftmischerei	Havarie
Das Fest der Feste	Adlige	1 Duftmischerei	Lieferung
Der Schatz der Jorgensens	Adlige	–	Schatzsuche
Hochverrat! I	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Hochverrat! II	Adlige	–	Schiff abfangen
Hochverrat! III	Adlige	1 Kelterhaus	Lieferung
Hoffnungsschimmer I	Adlige	–	Lieferung
Hoffnungsschimmer II	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Hoffnungsschimmer III	Adlige	1 Goldmine	Lieferung
Immer auf die Kleinen	Adlige	–	Flotte
Insula Musae	Adlige	1 Duftmischerei	Kartograph
Kulturaustausch	Adlige	–	Eskorte
Leif Jorgensens Schwester I	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Leif Jorgensens Schwester II	Adlige	–	Eskorte
Pelze Pelze Pelze I	Adlige	1 Kürschnerei	Lieferung
Pelze Pelze Pelze II	Adlige	–	Blockade
Talent	Adlige	Höfische Architektur, Rang 3	Siegbedingung
Tributeintreiber	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Was zusammengehört ...	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Weitere Hoffnung	Adlige	1 Duftmischerei	Lieferung
Weltfrieden	Adlige	–	Siegbedingung
Zu neuen Ufern	Adlige	–	Eskorte
Auftraggeber: Kardinal Lucius			
Aasfresser	Patrizier	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Angemessene Buße	Patrizier	–	Eskorte
Bauernopfer	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Falsche Anschuldigungen	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schatzsuche (vermisste Person)
Hexenhammer I	Patrizier	–	Wimmelbild: Hexe
Hexenhammer II	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Hexenhammer III	Patrizier	–	Eskorte
Im Dienste des Herrn	Patrizier	–	Havarie
Im Keim ersticken	Patrizier	–	Schiff abfangen
Pflichtbewusstsein	Patrizier	–	Lieferung
Zum Wohle des Volkes	Patrizier	–	Eskorte
Zünglein an der Waage	Patrizier	–	Eskorte
Allsehendes Auge	Adlige	–	Schiff abfangen
Angemessen	Adlige	–	Spezial: Vermögen erreichen
Denkzettel	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Der Zehnte	Adlige	–	Schatzsuche
Deus vult!	Adlige	–	Schiff abfangen
Eine Frage der Zeit	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Entwaffnet!	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Freund oder Feind?	Adlige	–	Flotte
Für Glauben und Gerechtigkeit	Adlige	1 Kriegsmaschinenwerkstatt	Lieferung
Gerechter Zorn	Adlige	–	Schiff abfangen
Geschichtsschreibung I	Adlige	1 Perlentaucherhütte, 1 Goldmine	Wimmelbild: Mönch
Geschichtsschreibung II	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Geschichtsschreibung III	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Geschichtsschreibung IV	Adlige	–	Flotte
Geschichtsschreibung V	Adlige	–	Lieferung
Geschichtsschreibung VI	Adlige	–	Schiff abfangen
Glückes Geschick	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Gott will es!	Adlige	–	Siegbedingung
Heilige Pflicht	Adlige	1 Kaiserdom	Siegbedingung
Heiliger Anspruch	Adlige	–	Eskorte
In die Schranken weisen	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Innere Ordnung	Adlige	–	Flotte
Machtdemonstration	Adlige	–	Lieferung
Machtspiele	Adlige	–	Eskorte
Narrenvertrag	Adlige	1 Kanonengießerei	Havarie
Söldner her!	Adlige	–	Wimmelbild: Ritter
Teufelswerk I	Adlige	1 Fassküferei	Kartograph
Teufelswerk II	Adlige	–	Schiffsjagd: Handelsschiff
Teufelswerk III	Adlige	–	Havarie
Teufelswerk III	Adlige	–	Lieferung
Teufelswerk IV	Adlige	–	Blockade
Teufelswerk V	Adlige	–	Eskorte
Teufelswerk VI	Adlige	–	Flotte
Unaufhaltsam	Adlige	–	Eskorte
Undank ist der Welt Lohn	Adlige	–	Schiff abfangen

No. = Nomaden

AUFTRÄGE VON COMPUTERSPIELERN 5

Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Auftraggeber: Marie d'Artois			
Ein neuer Mönch	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Retter in der Not	Bürger	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Das Fünfte Gebot	Patrizier	–	Schiff abfangen
Die Feuersbrunst	Patrizier	1 Klosterbrauerei	Lieferung
Die Flotte I	Patrizier	–	Lieferung
Die Flotte II	Patrizier	–	Eskorte
Die Heilige	Patrizier	–	Eskorte
Kapitän in Seenot	Patrizier	–	Havarie
Meuterei auf dem Wachboot	Patrizier	–	Havarie
Schiffbruch	Patrizier	–	Havarie
Spezereien	Patrizier	1 Ziegenfarm	Lieferung
Vergeltungsschlag	Patrizier	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Visionen von Unheil	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Achse des Guten	Adlige	–	Siegbedingung
Das Artefakt	Adlige	–	Schatzsuche
Der Dritte Reiter	Adlige	1 Schlachterei	Lieferung
Der Erzbischof	Adlige	–	Eskorte
Der Ketzer	Adlige	–	Schiff abfangen
Der Unterhändler	Adlige	–	Eskorte
Die alte Weise I	Adlige	–	Kartograph
Die alte Weise II	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Die alte Weise III	Adlige	–	Lieferung
Die Gerechtigkeit obsiege!	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Entsatz von See	Adlige	–	Flotte
Freundschaftsdienst	Adlige	–	Schiffsjagd: Kriegsschiff
Gewissensbisse	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Glaube und Krieg	Adlige	1 Kriegsmaschinen-werkstatt	Lieferung
Glaubenskampf	Adlige	–	Siegbedingung
Heimtücke	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Marie von [Stadtname] I	Adlige	1 Kriegsmaschinen-werkstatt, 1 Kanonengießerei, 1 Goldmine	Lieferung
Marie von [Stadtname] II	Adlige	–	Eskorte
Marie von [Stadtname] III	Adlige	–	Lieferung
Marie von [Stadtname] IV	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Marie von [Stadtname] V	Adlige	–	Flotte
Marie von [Stadtname] VI	Adlige	–	Eskorte
Marodeure	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Mauern gegen Hass	Adlige	1 Kriegsmaschinen-werkstatt	Lieferung
Offen für Neues	Adlige	–	Lieferung
Reise in die Vergangenheit I	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Reise in die Vergangenheit II	Adlige	–	Lieferung
Reise in die Vergangenheit III	Adlige	–	Schiff abfangen
Reise in die Vergangenheit IV	Adlige	–	Lieferung
Schlüssel zur Wahrheit	Adlige	1 Schlachterei	Lieferung
Spione der Kirche	Adlige	–	Wimmelbild: Spion
Versunkene Reliquie	Adlige	1 Kelterhaus	Havarie
Visionen von Blut	Adlige	1 Kanonengießerei	Havarie
Wahrer Reichtum	Adlige	1 Kaiserdom	Siegbedingung
Auftraggeber: Willem van der Mark			
Das vergessene Schiff	Bürger	–	Havarie
Ein großes Herz	Bürger	–	Havarie
Festtagswirren	Bürger	–	Lieferung
Frommer Zuspruch	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Schwerer Verlust	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Winterliche Bedürfnisse	Bürger	1 Webstube	Lieferung
Der Informant I	Patrizier	–	Flotte
Der Informant II	Patrizier	–	Eskorte
Der Narr im Fass	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Geistiges Eigentum	Patrizier	–	Eskorte
Höchste Zeit!	Patrizier	1 Druckerei	Lieferung
Jedem, was er verdient	Patrizier	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Mast– und Schotbruch	Patrizier	–	Havarie
Narretei!	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Ungeheuerlicher Schaden	Patrizier	–	Havarie
Von Küste zu Küste	Patrizier	–	Kartograph
Waffen wider Willen	Patrizier	1 Waffenschmiede	Lieferung
Antike Artefakte	Adlige	1 Kelterhaus	Schatzsuche
Ärgerliche Verzögerung	Adlige	1 Schlachterei	Havarie
Blick in die Sterne I	Adlige	–	Kartograph
Blick in die Sterne II	Adlige	–	Wimmelbild: Alchemist
Blick in die Sterne III	Adlige	–	Lieferung
Blick in die Sterne IV	Adlige	–	Lieferung
Das Spiel der Könige	Adlige	1 Goldmine	Lieferung
Ein wichtiger Gast I	Adlige	1 Seidenweberei	Lieferung
Ein wichtiger Gast II	Adlige	–	Blockade
Eine heiße Spur I	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Eine heiße Spur II	Adlige	–	Kartograph
Eine heiße Spur III	Adlige	–	Lieferung
Eine heiße Spur IV	Adlige	–	Havarie
Einzigartige Waren	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Fatales Übergewicht	Adlige	1 Kanonengießerei	Havarie
Freundschaftsdienst	Adlige	1 Zuckerbäckerei	Lieferung
Heikles Unterfangen	Adlige	–	Eskorte
Hilfe für die Akademiker	Adlige	–	Bergung: Schiffbrüchige
Kalter Krieg	Adlige	1 Kriegsmaschinen-werkstatt	Lieferung
Nadel im Heuhaufen	Adlige	–	Eskorte
Optische Schätze	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Todestag	Adlige	1 Lichtzieherei, 1 Perlentaucherhütte	Lieferung
Vergeltung an einem Schwindler	Adlige	–	Schiffsjagd: Korsarenschiff
Wunder im Sand*	Adlige	–	Siegbedingung: Zivilisationsstufe

** 1 nötiger Gesandter*

BEWOHNERAUFTRÄGE

Auftraggeber und Auftragsgebäude	Name des Auftrags		Sonstige Voraussetzungen	Auftragstyp
Backhaus	Kulturgebäck	Ad.	Marzipan	Lieferung
Badehaus*	Elterlicher Segen	Patrizier	1 Waffenschmiede	Eskorte
Badehaus	Samtige Wärme	Patrizier	Teppiche	Lieferung
Badehaus*	Eigennutze	Adlige	Duftwasser	Lieferung
Badehaus	Freudenbad	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Bergfried	Rekruten	Pa.	–	Havarie
Dattelplantage	Bedrohte Ernte	Bürger	–	Havarie
Dattelplantage	Bestaunter Stein	Bürger	Stein	Lieferung
Dattelplantage*	Hennenkampf	Ad.	–	Bergung: Treibgut
Eisenschmelze	Schmelztiegel	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Feuerwache	Brenzlige Situation	Bürger	–	Bergung: Schiffbrüchige
Fischerhütte	Schlechtes Gewissen	Bauer	–	Havarie
Fischerhütte	Verlorener Fischer	Bauer	–	Bergung: Schiffbrüchige
Fischerhütte	Vom Meer genommen	Bauer	–	Lieferung
Gerberei	Neues Ansehen	Ad.	Duftwasser	Lieferung
Gewürzfarm	Backen und lieben	Patrizier	Brot	Lieferung
Goldschmiede	Unabhängigkeit	Patrizier	Glas	Lieferung
Große Noria*	Aufseher	Patrizier	–	Wimmelbild: Orientalischer Ritter
Große Werft	Pfeiler der Macht	Adlige	–	Kartograph
Große Werft	Schatten der Vergangenheit	Adlige	Brokatgewänder, Duftwasser	Havarie
Große Werft	Sicheres [Stadtname]	Adlige	1 Orientalisches Kriegsschiff	Siegbedingung
Großes Lagerhaus	Aus der Masse	Adlige	Teppiche	Lieferung
Hafenmeisterei	Getrennte Wege	Adlige	–	Schatzsuche (vermisste Person)
Hafenwehrturm	Salziger Gegner	Adlige	–	Lieferung
Holzfällerhütte	Hab und Gut	Ba.	–	Bergung: Treibgut
Holzfällerhütte	Einsamer Holzfäller	Adlige	–	Wimmelbild: Bauchtänzerin
Imkerei	Stich	Adlige	–	Wimmelbild: Hexe
Indigoplantage	Abschrift	Pa.	Bücher	Lieferung
Kapelle	Quälender Narr	Ba.	–	Wimmelbild: Narr
Kapelle	Drillinge	Bürger	Milch	Lieferung
Kapelle	Flüchtige Braut	Bürger	–	Wimmelbild: Nonne
Kapelle	Entführung	Adlige	–	Schiff abfangen mit Eskorte
Kapelle	Hilfloser Helfer	Adlige	–	Wimmelbild: Mönch
Kirche	Liebeswahn	Patrizier	–	Flotte
Kirche	Reliquie	Patrizier	–	Schatzsuche
Kirche	Ehrenplatz	Adlige	–	Eskorte
Kirche	Gatte gesucht	Adlige	1 Goldmine	Schatzsuche (vermisste Person)
Kirche	Neuer Wahn	Adlige	Perlenketten	Lieferung
Kleine Noria	Spende	Pa.	1 Waffenschmiede	Eskorte
Kleine Noria	Neuer Ansporn	Ad.	Fleisch	Lieferung
Kleines Lagerhaus	Letzte Planke	Pa.	1 Waffenschmiede	Eskorte
Kohlebergwerk	Untertage	Ad.	–	Lieferung
Landungssteg	Falscher Hafenmeister	Patrizier	1 Waffenschmiede	Schiff abfangen
Landungssteg	Flottenüberholung	Patrizier	1 Karavelle	Siegbedingung
Landungssteg	Missglückte Löschung	Patrizier	–	Bergung: Treibgut
Mandelplantage*	Handfest	Ad.	–	Bergung: Schiffbrüchige
Marktplatz	Dämonen	Pa.	1 Papiermühle	Kartograph
Medikus	Begehrte Medizin	Adlige	–	Bergung: Treibgut
Medikus	Schwielen	Adlige	–	Lieferung
Mosaikmacherei	Gescheiterte Erfindung	Bürger	–	Bergung: Treibgut
Moschee	Außergewöhnlicher Muezzin	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Moschee	Bekehrung	Bürger	–	Wimmelbild: Mönch
Moschee	Gläserne Weisheit	Adlige	Brillen	Lieferung
Moschee*	Zeit für Etablierung	Adlige	1 Orientalisches Handelsschiff	Siegbedingung
Mosthof	Gute Partie	Adlige	–	Eskorte
Orientalische Festung*	Verhinderte Ehre	Bü.	–	Havarie
Orientalische Festung	Kriegslehre	Ad.	Kriegsmaschinen	Lieferung
Orientalische Werft	Mitbringsel	Pa.	Brot	Lieferung
Orientalische Werft*	Einzigartige Schande	Adlige	–	Schiff abfangen
Orientalische Werft	Neue Märkte	Adlige	Pelzmäntel	Lieferung
Papiermühle	Erlernte Perfektion	Pa.	1 Kupfermine	Lieferung
Pelztierjagdhütte	Bärenjunge	Bü.	–	Schiff abfangen
Pelztierjagdhütte	Wählerischer Bär	Ad.	Marzipan	Lieferung
Perlentaucherhütte*	Die Perle	Pa.	Brot	Schatzsuche
Quarzbruch*	Waffenhilfe	Adlige	Kriegsmaschinen	Lieferung
Reparaturkran	Geprellt	Adlige	–	Schiff abfangen
Schenke	Der Verdächtige	Bürger	–	Wimmelbild: Spion
Schenke	Ein Tropfen Kummer	Bürger	–	Havarie
Schenke	Hoher Einsatz	Patrizier	Bier	Havarie
Schenke	Suchmannschaft	Patrizier	–	Bergung: Schiffbrüchige
Schenke	Armer Edelmann	Adlige	Marzipan	Lieferung
Schenke	Begehrtes Gebräu	Adlige	Kaffee	Lieferung
Schenke	Schweigegeld	Adlige	–	Lieferung
Schuldturm	Auf freiem Fuß	Pa.	–	Wimmelbild: Korsar
Schuldturm	Obsthagel	Ad.	–	Lieferung
Seidenplantage	Raupenfutter	Bürger	Leinenkutten	Lieferung
Seilerei	Neue Materialien	Bürger	Teppiche	Lieferung
Teppichknüpferei	Flusen	Pa.	Lederwämser	Lieferung
Tongrube	Unterirdische Rettung	Bü.	–	Bergung: Schiffbrüchige
Turnierplatz	Ritterlicher Skandal	Ad.	1 Waffenschmiede	Schiff abfangen
Wachturm	Berühmter Schurke	Pa.	1 Waffenschmiede	Schiff abfangen
Wachturm	Lange Nächte	Adlige	Kaffee	Lieferung
Waffenschmiede	Strahlender Krieger	Adlige	1 Kupferschmelze	Lieferung
Webstube	Auferstehung	Adlige	–	Lieferung
Weingut	Verschmähter Tropfen	Adlige	–	Kartograph
Werkzeugmacherei	Neues Leben	Adlige	–	Lieferung
Ziegenfarm	Eiswüste	Bürger	–	Lieferung
Ziegenfarm	Entführtes Zieglein	Bürger	–	Havarie
Ziegenfarm	Fassmilch	Ad.	Wein	Lieferung
Zimmermannshaus	Des Zimmermanns' Schatz	Bü.	–	Schatzsuche

**1 nötiger Gesandter* *Ad. = Adlige* *Ba. = Bauer* *Bü. = Bürger* *Pa. = Patrizier*

Wii NINTENDO DS.

www.shr.cc

Mit dem ersten ANNO, speziell entwickelt für Nintendo DS & Wii, wirst du jetzt im Handumdrehen zum Baumeister großer Städte und Entdecker fremder Länder und Kulturen.

Eine bunte, neue Welt wartet darauf, von dir erkundet zu werden. Entdecke Inseln und ihre Bodenschätze, schließe Freundschaften mit neuen Völkern und nutze das gesammelte Wissen, um deine eigenen florierenden Städte zu gestalten. Auch von unterwegs auf Nintendo DS.

www.anno-konsole.de

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.Com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Anno, Sunflowers and Sunflowers logo are trademarks of Sunflowers GmbH in the U.S. and/or other countries. Sunflowers GmbH is a Ubisoft Entertainment company. Produced by Blue Byte. Developed by Keen Games. Artwork by Henrik Fetz.

UBISOFT

Übersicht der Items

In der folgenden Übersicht finden Sie alle Items, die zufällig im Spiel auftauchen können. Außer Acht gelassen wurden dabei jedoch die Auftragsgegenstände, die für verschiedene Aufträge befördert werden müssen und meist keine weitere Funktion besitzen, sowie die zum Teil sehr mächtigen Items, die auf die Kampagne beschränkt sind. Mehr zu den Items aus der Kampagne erfahren Sie im Lösungsweg des Kapitels „Die Kampagne".

Entwickler-Tipp
Matthias Nock, Game Designer
Mein Tipp: Kleines Item, große Wirkung!

In ANNO 1404 gibt es zahlreiche Items zu entdecken, sei es als Belohnungen für Aufträge, als Erfindungen und Funde der neutralen Gebäude oder im Verkauf bei den Hafeninseln. Items haben die unterschiedlichsten Wirkungen und bringen bei gezieltem Einsatz oft große Vorteile mit sich. Es lohnt sich also immer, die Augen nach neuen Items offen zu halten!

Setzen Sie Ihre Items immer dort ein, wo sie die größten Effekte mit sich bringen und Ihnen damit vielleicht den entscheidenden Vorteil verschaffen. Beispielsweise sollten Items, die die Produktivität eines Betriebes steigern, auf derjenigen Insel gesockelt werden, auf der Sie die meisten dieser Betriebe unterhalten. Items, die den Einflussbereich von öffentlichen Gebäuden erweitern, gehören natürlich auf die Hauptinseln. Interessant ist der Einsatz von Handelszöllen auf den Inseln, die den meisten Warenhandel mit sich bringen. Probieren Sie einfach aus, wie und wo Sie mit den Items den größten Nutzen für sich schaffen!

Überaus interessant ist auch die Kombination von verschiedenen Items. So kann beispielsweise eine Entermannschaft mit einem Kaperbrief kombiniert zu einer mächtigen Waffe werden, mit welcher Sie Schiffe anderer Parteien in Ihren Besitz bringen können, ohne diplomatische Konsequenzen fürchten zu müssen.

Übrigens sind die Effekte der Items stets kumulativ und deshalb ist es alles andere als uninteressant, ein Item in zweifacher Ausführung sein Eigen nennen zu dürfen!

Wegen der Vielzahl an Items und Wirkungen sind die Items im Folgenden neun verschiedenen Kategorien zugeordnet, die getrennt voneinander aufgeführt werden. Innerhalb dieser Kategorien sind die Items nach Wirkungsbereichen vom schwächsten zum mächtigsten Objekt sortiert. Dies ermöglicht einen raschen Vergleich mit ähnlichen Items, und Sie können gut abschätzen, wie mächtig ein Item ist, das Sie erhalten haben. Einen Anhaltspunkt dafür geben auch die Ruhmkosten der Items, die überall in der linken Datenspalte aufgeführt sind.

Wenn Sie ein bestimmtes Item finden möchten, sollten Sie zunächst überlegen, in welche Kategorie es gehört. Sehen Sie dann in der Spalte der (oder einer) zugehörigen Wirkung nach, für welche Items etwas eingetragen ist, und Sie dürften das gesuchte Item recht schnell aufspüren. Für viele Items sind im Buch, anders als im Spiel, exakte Werte angegeben, sodass Sie erfahren, was genau sich hinter Angaben wie „niedrig" verbirgt.

Die größte Item-Gruppe bilden die Schiffsitems, von denen es zwei Untergruppen gibt: erstens die ständig wirksamen oder mehrmals einsetzbaren Items, zweitens die nur einmal einsetzbaren Items. Alle Schiffsitems müssen in den Sockeln von Schiffen platziert werden, wenn sie genutzt werden sollen.

Bei den ständig wirksamen Items genügt die Platzierung im Sockel, um den Bonus des Items auszulösen. Mit solchen Items können Sie Ihre Schiffe etwa widerstandsfähiger oder schneller machen oder ihre Kampfkraft steigern. „Schiffsreparatur" ermöglicht es dem Schiff, selbst dann Trefferpunkte zurückzugewinnen, wenn es nicht in der Nähe eines Reparaturkrans ist. „Reduzierte Verlangsamung" verringert den Verlust an Geschwindigkeit, den ein Schiff erleidet, wenn es beladen und/oder beschädigt ist.

Einmal einsetzbare Items verschwinden nach der Benutzung. Sie müssen im Sockel aktiviert werden und haben dann für begrenzte Zeit oder augenblicklich eine besondere Wirkung: Kaperbriefe lassen Angriffe ohne Kriegserklärung zu, Pulverfässer jagen das betreffende Schiff in die Luft und richten dabei in zwei unterschiedlich großen Radien viel Schaden an. Weiße Flaggen verhindern Angriffe, Karten schicken das Schiff auf eine Expedition jenseits der Spielwelt, von der es reich beladen, schwer beschädigt oder gar nicht zurückkehren kann. Mit Entermannschaften kann man ein fremdes Schiff eventuell der eigenen Flotte hinzufügen, und Strohballen verbergen durch die Rauchentwicklung Schiffe im Wirkungsbereich vor Feinden; allerdings kann sich das Schiff mit dem qualmenden Strohballen nicht mehr bewegen.

KATEGORIE „SCHIFFE“
A) STÄNDIG WIRKSAME UND MEHRMALS EINSETZBARE ITEMS

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Erhöhter Schaden	Reduzierte Nachladedauer	Schiffsreparatur (TP/Minuten)	Erhöhte Sichtweite	Reduzierte Verlangsamung	Vergrößerte Ladekammern	Erhöhte Geschwindigkeit	Verringerte Unterhaltskosten	Erhöhte Trefferpunkte
Erweiterte Ladekammern		20	–	–	–	–	–	+10t	–	–	–
Großzügige Ladekammern		40	–	–	–	–	–	+20t	–	–	–
Riesige Ladekammern		60	–	–	–	–	–	+30t	–	–	–
Einfaches Ersatzsegel		20	–	–	–	–	25%	–	–	–	–
Reißfestes Ersatzsegel		40	–	–	–	–	50%	–	–	–	–
Hochwertiges Ersatzsegel		60	–	–	–	–	100%	–	–	–	–
Verbessertes Segeltuch		40	–	–	–	–	–	–	10%	–	–
Hochwertiges Segeltuch		60	–	–	–	–	–	–	20%	–	–
Erstklassiges Segeltuch		100	–	–	–	–	–	–	25%	–	–
Hart am Wind segeln	zum Aktivieren	100	–	–	–	–	–	–	30%	–	–
Verstärkte Planken		40	–	–	–	–	–	–	–	–	10%
Beschlagene Planken		60	–	–	–	–	–	–	–	–	20%
Gehärtete Planken		80	–	–	–	–	–	–	–	–	30%
Verbesserte Geschosse		40	10%	–	–	–	–	–	–	–	–
Solide Geschosse		80	20%	–	–	–	–	–	–	–	–
Schwere Geschosse		120	30%	–	–	–	–	–	–	–	–
Tödliche Geschosse		120	40%	–	–	–	–	–	–	–	–
Solider Sextant		20	–	–	–	10%	–	–	–	–	–
Kunstvoller Sextant		30	–	–	–	20%	–	–	–	–	–
Legendärer Sextant		40	–	–	–	30%	–	–	–	–	–
Beschwipste Besatzung		20	–	–	–	–	–	–	–	25%	–
Trunkene Besatzung		30	–	–	–	–	–	–	–	50%	–
Volltrunkene Besatzung		40	–	–	–	–	–	–	–	100%	–
Passabler Schiffszimmermann		50	–	–	50	–	–	–	–	–	–
Versierter Schiffszimmermann		100	–	–	100	–	–	–	–	–	–
Breitschultriger Schiffszimmermann		150	–	–	150	–	–	–	–	–	–
Exzellenter Schiffszimmermann		150	–	–	200	–	–	–	–	–	–
Verspielter Delfin	nur grafische Wirkung (folgt dem Schiff)	750	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Pfeilschneller Schwertfisch	nur grafische Wirkung (folgt dem Schiff)	750	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Kolossaler Schwertwal	nur grafische Wirkung (folgt dem Schiff)	1000	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Abgebrühter Schiffsmaat	Nautik – Korsaren	100	–	–	–	–	–	+10t	10%	–	–
Einäugiger Schiffszimmermann	Nautik – Korsaren	100	–	–	100	–	–	–	10%	–	–
Jähzorniger Steuermann	Nautik – Korsaren	100	–	–	–	–	–	–	10%	50%	–
Buckliger Korsar	Nautik – Korsaren	100	–	–	–	15%	–	–	10%	–	–
Einbeiniger Pirat	Nautik – Korsaren	100	–	–	–	–	25%	–	10%	–	–
Narbengesichtiger Kapitän	Nautik – Korsaren	100	–	–	100	–	–	+10t	20%	–	–
Verwegener Steuermann	Nautik – Korsaren	200	–	–	–	–	–	+10t	20%	50%	–
Aufbrausender Maat	Nautik – Korsaren	200	–	–	–	25%	–	+20t	20%	–	–
Einarmiger Kapitän	Nautik – Korsaren	200	–	–	–	–	25%	+20t	20%	–	–
Rotbart der Rachsüchtige	Nautik – Korsaren	500	–	–	100	30%	–	+30t	30%	75%	–
Gutmütiger Matrose	Nautik – Orient	100	–	–	–	–	25%	+10t	–	–	–
Beleibter Schiffskoch	Nautik – Orient	100	–	–	100	–	–	–	–	50%	–
Asketische Ausguckwache	Nautik – Orient	100	–	–	–	15	25%	–	–	–	–
Frohsinniger Rudergänger	Nautik – Orient	100	–	–	100	–	25%	–	–	–	–
Kundiger Schiffsmaat	Nautik – Orient	100	–	–	–	–	25%	–	10%	–	–
Emsiger Seefahrer	Nautik – Orient	500	–	–	–	–	25%	+10t	20%	–	–
Wackerer Kapitän	Nautik – Orient	500	–	–	–	–	25%	–	20%	50%	–
Gestandener Steuermann	Nautik – Orient	500	–	–	–	25%	25%	+20t	–	–	–
Ehrwürdiger Kapitän	Nautik – Orient	500	–	–	–	–	25%	+20t	–	50%	–
Aadil der edle Seefahrer	Nautik – Orient	800	–	–	100	30%	–	+30t	30%	75%	–
Tüchtiger Matrose	Nautik – Okzident	100	–	–	–	–	–	+10t	10%	–	–
Redseliger Bordpfarrer	Nautik – Okzident	100	–	–	100	–	–	–	10%	–	–
Geselliger Smut	Nautik – Okzident	100	–	–	–	–	–	–	10%	50%	–
Aufmerksamer Wachmatrose	Nautik – Okzident	100	–	–	–	15%	–	–	10%	–	–
Drahtiger Rudergänger	Nautik – Okzident	100	–	–	–	–	25%	–	10%	–	–
Erfahrener Seemann	Nautik – Okzident	500	–	–	100	–	–	+10t	20%	–	–
Genügsamer Bootsmann	Nautik – Okzident	500	–	–	–	–	–	+10t	20%	50%	–
Umsichtiger Kapitän	Nautik – Okzident	500	–	–	–	25%	–	+20t	20%	–	–
Rauer Seebär	Nautik – Okzident	500	–	–	–	–	25%	+20t	20%	–	–

KATEGORIE „SCHIFFE“
A) STÄNDIG WIRKSAME UND MEHRMALS EINSETZBARE ITEMS

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Erhöhter Schaden	Reduzierte Nachladedauer	Schiffsreparatur (TP/Minuten)	Erhöhte Sichtweite	Reduzierte Verlangsamung	Vergrößerte Ladekammern	Erhöhte Geschwindigkeit	Verringerte Unterhaltskosten	Erhöhte Trefferpunkte
Kapitän Klaas van Heems	Nautik – Okzident	800	–	–	100	30%	–	+30t	30%	75%	–
Tauber Kanonier	Marine – Korsaren	150	22%	10%	–	–	–	–	–	–	–
Übelriechender Rudergänger	Marine – Korsaren	150	10%	–	–	–	–	–	–	–	10%
Verrückter Smutje	Marine – Korsaren	150	10%	–	–	–	–	–	10%	–	–
Griesgrämige Bordwache	Marine – Korsaren	150	–	–	–	–	–	–	10%	–	15%
Scharfsichtiger Toppsmatrose	Marine – Korsaren	150	10%	–	–	15%	–	–	–	–	–
Blutrünstiger Bukanier	Marine – Korsaren	250	45%	20%	–	–	–	–	–	–	20%
Grimmiger Kapitän	Marine – Korsaren	250	30%	–	50	–	–	–	–	–	40%
Verschlagener Freibeuter	Marine – Korsaren	250	20%	–	–	–	–	–	15%	–	30%
Zähnefletschender Pirat	Marine – Korsaren	250	30%	–	–	–	50%	–	–	–	10%
Der verfluchte Messerjockel	Marine – Korsaren	600	30%	–	100	–	25%	–	10%	–	40%
Flinker Bordschütze	Marine – Orient	150	22%	10%	–	–	–	–	–	–	–
Mutiger Seemann	Marine – Orient	150	10%	–	100	–	–	–	–	–	–
Furchtloser Rudergänger	Marine – Orient	150	10%	–	–	–	25%	–	–	–	–
Dickfelliger Seemann	Marine – Orient	150	–	–	–	–	25%	–	–	–	15%
Hellhörige Bordwache	Marine – Orient	150	–	–	–	15%	–	–	–	–	15%
Schießwütiger Kapitän	Marine – Orient	600	45%	20%	–	–	25%	–	–	–	–
Galanter Kommandant	Marine – Orient	600	15%	–	50	–	–	–	–	–	40%
Würdevoller Flottenkapitän	Marine – Orient	600	20%	–	–	–	25%	–	–	–	30%
Heldenhafter Kapitän	Marine – Orient	600	30%	–	100	–	–	–	–	–	10%
Rasul der schreckliche Seefahrer	Marine – Orient	1000	30%	–	100	–	25%	–	–	–	40%
Pflichtbewusster Kanonier	Marine – Okzident	150	22%	10%	–	–	–	–	–	–	–
Hartgesottener Obermaat	Marine – Okzident	150	10%	–	–	–	–	–	–	–	10%
Versierter Seemann	Marine – Okzident	150	10%	–	–	–	–	–	10%	–	–
Fingerfertiger Maat	Marine – Okzident	150	–	–	–	–	–	–	10%	–	15%
Lautstarke Bootswache	Marine – Okzident	150	10%	–	–	15%	–	–	–	–	–
Verlässlicher Flottenkapitän	Marine – Okzident	600	45%	20%	–	–	–	–	–	–	20%
Erfahrener Kapitän	Marine – Okzident	600	15%	–	50	–	–	–	–	–	40%
Adretter Steuermann	Marine – Okzident	600	20%	–	–	–	–	–	15%	–	30%
Kampferprobter Kommandant	Marine – Okzident	600	30%	–	–	–	25%	–	–	–	10%
Kapitän Heinrich der Kühne	Marine – Okzident	1000	30%	–	100	–	–	–	10%	–	40%

KATEGORIE „SCHIFFE“
B) EINMAL EINSETZBARE ITEMS

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Wirkungsdauer (Minuten)	Innerer Explosionsradius	Äußerer Explosionsradius	Mindestschaden innerer Radius	Mindestschaden äußerer Radius	Schaden bei Fehlschlag	Expeditionsdauer (Minuten)	Belohnungsgruppe	Erfolgschance	Multiplikator Trefferpunkte	Multiplikator Schaden
Verrußter Kaperbrief	Angriff ohne Kriegserklärung möglich	50	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Versiegelter Kaperbrief	Angriff ohne Kriegserklärung möglich	100	8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Kaperbrief des Sultanats	Angriff ohne Kriegserklärung möglich	150	13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Kaiserlicher Kaperbrief	Angriff ohne Kriegserklärung möglich	200	20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Wahnwitziges Pulverfass	Sprengt eigenes Schiff	200	–	5	7	80%	50%	–	–	–	–	–	–
Hochexplosives Pulverfass	Sprengt eigenes Schiff	100	–	5	11	80%	35%	–	–	–	–	–	–
Gestopftes Pulverfass	Sprengt eigenes Schiff	75	–	5	10	80%	35%	–	–	–	–	–	–
Kleines Pulverfässchen	Sprengt eigenes Schiff	50	–	4	9	80%	35%	–	–	–	–	–	–
Löchrige weiße Flagge	Macht Schiff unangreifbar	50	10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Unbeschädigte weiße Flagge	Macht Schiff unangreifbar	80	15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Gut sichtbare weiße Flagge	Macht Schiff unangreifbar	130	20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Strahlend weiße Flagge	Macht Schiff unangreifbar	200	30	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Karte eines verschollenen Ritters	Startet Expedition	80	–	–	–	–	–	50–100%	3–6	Standard	80%	–	–
Von Algen überwucherte Seekarte	Startet Expedition	80	–	–	–	–	–	50–100%	4–8	Standard	80%	–	–

KATEGORIE „SCHIFFE“
B) EINMAL EINSETZBARE ITEMS

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Wirkungsdauer (Minuten)	Innerer Explosionsradius	Äußerer Explosionsradius	Mindestschaden innerer Radius	Mindestschaden äußerer Radius	Schaden bei Fehlschlag	Expeditionsdauer (Minuten)	Belohnungsgruppe	Erfolgschance	Multiplikator Trefferpunkte	Multiplikator Schaden
Geheimnisumwitterte Schatzkarte	Startet Expedition	80	–	–	–	–	–	50-100%	6-12	Spezial	80%	–	–
Höchst mysteriöse Schatzkarte	Startet Expedition	80	–	–	–	–	–	50-100%	9-15	Spezial	80%	–	–
Blutbefleckte Karte	Startet Expedition	50	–	–	–	–	–	35-100%	3-6	Standard	50%	–	–
Versiegelte Expeditionskarte	Startet Expedition	50	–	–	–	–	–	35-100%	4-8	Standard	50%	–	–
Handgeschriebene Schatzkarte	Startet Expedition	50	–	–	–	–	–	35-100%	6-12	Spezial	50%	–	–
Schatzkarte eines toten Edelmanns	Startet Expedition	50	–	–	–	–	–	35-100%	9-15	Spezial	50%	–	–
Zerfledderte Karte	Startet Expedition	30	–	–	–	–	–	20-100%	3-6	Spezial	30%	–	–
Vergilbte Schatzkarte	Startet Expedition	30	–	–	–	–	–	20-100%	4-8	Spezial	30%	–	–
Zerrissene Seekarte	Startet Expedition	30	–	–	–	–	–	20-100%	9-15	Spezial	30%	–	–
Ramponierte Karte	Startet Expedition	30	–	–	–	–	–	20-100%	6-12	Spezial	30%	–	–
Versoffene Entermannschaft	Ermöglicht Entern	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1
Tapfere Entermannschaft	Ermöglicht Entern	100	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1,3	1,3
Berüchtigte Entermannschaft	Ermöglicht Entern	150	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1,6	1,6
Blutrünstige Entermannschaft	Ermöglicht Entern	200	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	2
Pechbenetzte Strohballen	Verbirgt Schiffe im Wirkungsbereich	50	10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Pechgetränkte Strohballen	Verbirgt Schiffe im Wirkungsbereich	100	20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Pechtriefende Strohballen	Verbirgt Schiffe im Wirkungsbereich	150	30	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

Die Items der Kategorie **„Militär“** werden im Kontor einer Insel platziert. Alle eigenen Militäreinheiten auf der betreffenden Insel sind dann von ihrer Wirkung betroffen. Vor allem die mächtigen Items dieser Kategorie, die mehrere Boni kombinieren, können beträchtlichen Einfluss auf den Ausgang von Kämpfen an Land haben. Bewahren Sie Items, die Sie zur Verteidigung nutzen möchten, im Kontor wichtiger Inseln auf, aber sockeln Sie sie erst nach Ausbruch eines Krieges. Bis dahin können Sie die Boni ziviler Items nutzen. Wenn Sie eine fremde Insel erobern möchten, empfiehlt es sich, die dort errichtete Trutzburg frühzeitig in ein Kontor umzuwandeln oder sich als Erstes des fremden Kontors zu bemächtigen, damit Sie einen Platz zum Sockeln Ihrer militärischen Items haben – erst dann können Sie deren Vorteile auf der Insel in Anspruch nehmen.

KATEGORIE „MILITÄR“

Name des Items	Anm.	Preis (Ruhm)	Erhöhter Nahkampfschaden	Erhöhter Fernkampfschaden	Reduzierte Nachladedauer	Verringerte Unterhaltskosten	Erhöhte Trefferpunkte
Verstärkte Befestigung		100	–	–	–	–	10%
Gewaltige Befestigung		200	–	–	–	–	20%
Ausgezeichnete Befestigung		300	–	–	–	–	30%
Schwere Kettenrüstung		100	–	–	–	–	10%
Eisenbeschlagener Vollharnisch		200	–	–	–	–	20%
Kaiserlicher Prunkharnisch der Hoffnung		300	–	–	–	–	30%
Geschliffenes Schwert		150	10%	10%	–	–	–
Gehärtetes Kurzschwert		250	15%	15%	–	–	–
Kunstvolles Breitschwert		350	20%	20%	–	–	–
Kaiserliches Langschwert der Regentschaft		350	30%	30%	–	–	–
Verbesserte Geschosse		150	–	10%	–	–	–
Massive Geschosse		250	–	15%	–	–	–
Durchschlagende Gechosse		350	–	20%	–	–	–
Zerstörerische Geschosse		350	–	30%	–	–	–
Stolzer Krieger	Orient	250	15%	–	–	–	15%
Treffsicherer Schütze	Orient	250	–	25%	10%	–	–
Umsichtiger Wachposten	Orient	250	–	15%	–	–	15%
Scharfsinnige Hofwache	Orient	250	–	25%	10%	–	–
Edler Schwertmeister	Orient	400	20%	30%	–	–	20%
Verwegener Bedouinenfürst	Orient	400	–	40%	20%	–	20%
Emir Khan der Furchtlose	Orient	1500	–	50%	30%	30%	30%
Heerführer Abdullah der Heroische	Orient	1500	50%	50%	–	30%	30%
Tapferer Landsknecht	Okzident	250	15%	–	–	–	15%
Unerbittlicher Ladeschütze	Okzident	250	–	25%	10%	–	–
Trotzige Turmwache	Okzident	250	–	15%	–	–	15%
Kühner Hofmarschall	Okzident	250	–	25%	10%	–	–
Furchterregender Ritter	Okzident	400	30%	30%	–	–	20%
Widerspenstiger Schutzvogt	Okzident	400	–	40%	20%	–	20%
Burgherr Ludwig der Rasende	Okzident	1500	–	50%	30%	30%	30%
Heerführer Hadrian der Grausame	Okzident	1500	50%	50%	–	30%	30%

Items der Kategorie **„Siedlungen“** erleichtern es Ihnen durch verringerte Bau– oder Unterhaltskosten, mehr Lagerkapazität oder größere Einflussbereiche bestimmter Gebäude, Ihre Städte wachsen zu lassen. Die Items müssen im Kontor einer Insel gesockelt werden und wirken bei allen angegebenen Gebäuden auf dieser Insel.

In die Kategorie **„Wirtschaft“** fallen hauptsächlich Items, welche die Produktivität bestimmter Gebäude steigern. Sie müssen dann weniger Gebäude dieses Typs errichten, um auf die gleiche Warenmenge zu kommen wie sonst. Auch die beiden Items, die Ihnen zusätzliche Marktkarren einbringen, können Ihre Wirtschaft ankurbeln, weil Waren dann schneller abgeholt werden – Sie können also länger mit dem Ausbau von Markthäusern warten oder mehr Produktionsgebäude in ihrem Einflussbereich platzieren, ohne dass es in den Betrieben zu „Staus“ kommt.

Sockeln Sie die Items im Kontor einer Insel, um allen Gebäuden des genannten Typs auf der Insel den Bonus zu verleihen.

Zöllner und Zollwaren können Ihnen bestimmte Bonuswaren einbringen. Dazu müssen am Kontor der Insel, auf der das Item gesockelt ist, gewisse Mindestmengen gehandelt werden. Stellen Sie also möglichst viele Waren zum Verkauf ein und senken Sie den Verkaufspreis eventuell noch, um die Bonuswaren möglichst oft zu erhalten. Es kann sich lohnen, nur für die Zollware ein billiges Produktionsgebäude zu errichten, dessen Waren vollständig in den Verkauf gehen.

Auch die Errungenschaften, mit denen die Handelsflotten der neutralen Spieler vergrößert werden („Versorgungsflotte des Kaiserreichs“, „Versorgungsflotte des Großwesirs“ und „Stillschweigende Vereinbarung“) sind sehr hilfreich, wenn Sie eine gute Zollware oder einen Zöllner gesockelt haben. Sofern regelmäßig viel an Ihrem Kontor gehandelt wird, können Sie vielleicht eine ganze Produktionskette einsparen oder kommen an genug Baumaterial, Seile, Waffen, Kriegsmaschinen oder Kanonen, ohne überhaupt je selbst etwas vom betreffenden Warentyp zu produzieren.

Übersteigen die durch Zölle erhaltenen Warenmengen Ihren Bedarf, können Sie die betreffende Ware ebenfalls zum Verkauf freigeben: So kaufen Ihre Mitspieler Ihnen die Ware ab, lassen aber gleich einen beträchtlichen Teil dieser Ware als Zoll an Ihrem Kontor zurück. Sie erhalten im Endeffekt also für geringe verkaufte Warenmengen viel Geld.

Die Items der Kategorie **„Bevölkerung“** verschaffen Ihnen für begrenzte Zeit zusätzliche Aufstiegsrechte. Um diese Items voll auszunutzen, sollten Sie Ihre Stadt zunächst maximal ausbauen, also alle aufstiegsbereiten Häuser aufsteigen lassen, und eine gute bis reichliche Versorgung mit allen benötigten Waren gewährleisten. Legen Sie außerdem ordentliche Vorräte des Baumaterials an, das beim Gewähren des betreffenden Aufstiegsrechts verbraucht wird.

Sperren Sie der Bevölkerung dann das Baumaterial, aktivieren Sie das Item im Kontor und lassen Sie möglichst viele Häuser aufsteigen – das

KATEGORIE „SIEDLUNGEN“

Name des Items	Anm.	Preis (Ruhm)	Verringerte Baukosten	Verringerte Unterhaltskosten	Verringerte Unterhaltskosten (stillgelegt)	Vergrößerter Einflussbereich	Vergrößerte Warenkammern
Fußreliquiar des Pilgers	Glaube Okzident	200	–	–	–	10%	–
Rosenkranz der heiligen Büßerin	Glaube Okzident	400	–	–	–	20%	–
Hochheiliger Reliquienschrein des Apostels	Glaube Okzident	1500	–	–	–	30%	–
Gezinkte Würfel des Glückspielers	Vergnügen	200	–	–	–	10%	–
Liebliche Harfe des Minnesängers	Vergnügen	400	–	–	–	20%	–
Glorreicher Humpen des Zechers	Vergnügen	1500	–	–	–	30%	–
Siegel des Kaisers	Sicherheit	200	–	–	–	10%	–
Heiliger Hammer der Gerechtigkeit	Sicherheit	400	–	–	–	20%	–
Goldener Reichsapfel des Kaisers	Sicherheit	1500	–	–	–	30%	–
Palmwedel des heiligen Märtyrers	Glaube Orient	200	–	–	–	10%	–
Goldenes Tabernakel der Andacht	Glaube Orient	400	–	–	–	20%	–
Himmlischer Stein des Propheten	Glaube Orient	1500	–	–	–	30%	–
Siegelring des Zunftmeisters	Produktion Okzident	250	–	10%	10%	–	–
Siegelring der orientalischen Zünfte	Produktion Orient	250	–	15%	15%	–	–
Siegelring des Hansebaumeisters	Speicherstadt	200	–	25%	–	–	–
Siegelring des Dombaumeisters	Kaiserdom	1500	–	25%	–	–	–
Siegelring des Orientbaumeisters	Sultansmoschee	1500	–	25%	–	–	–
Siegelring des Hafenmeisters	Hafensystem	150	–	20%	–	–	–
Sieglring des Heerführers	Armeen	250	–	20%	–	–	–
Siegelring des Burgherren	Festungsanlagen	200	–	20%	–	–	–
Verbriefter Erlass des Hansebaumeisters	Speicherstadt	300	25%	–	–	–	–
Kaiserlicher Erlass des Dombaumeisters	Kaiserdom	400	25%	–	–	–	–
Fürstlicher Erlass des Orientbaumeisters	Sultansmoschee	350	25%	–	–	–	–
Verbürgter Erlass des Flottenbaumeisters	Schiffe	250	25%	–	–	–	–
Erweiterter Speicher		100	–	–	–	–	+5t
Großzügiger Speicher		150	–	–	–	–	+10t
Gewaltiger Speicher		200	–	–	–	–	+15t
Exzellenter Hansebaumeister	Speicherstadt	350	25%	25%	–	–	–
Kaiserlicher Dombaumeister	Kaiserdom	2000	25%	25%	–	–	–
Genialer Orientbaumeister	Sultansmoschee	2000	25%	25%	–	–	–

geht von Hand deutlich schneller, als wenn Sie einfach nur abwarten. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie auf „Aufstiegsrecht verleihen“ klicken, steigt sofort die maximal mögliche Zahl von Häusern auf, aber Sie haben dann natürlich weniger Einfluss auf das Aussehen des Stadtbilds.

Auf diese Weise können Sie mehr Häuser des betreffenden Typs haben als nach den normalen Spielregeln möglich, die Einwohnerzahl kann also auch ohne den Bau neuer Häuser anwachsen und Sie erhalten mehr Steuern. Nicht genutzte zusätzliche Aufstiegsrechte verfallen nach 5 Minuten, aber solange die Warenversorgung gewährleistet ist, fallen die zusätzlich aufgestiegenen Häuser nicht auf die niedrigere Zivilisationsstufe zurück.

Besonders praktisch sind die Items dieser Kategorie, wenn es zu den Siegbedingungen gehört, eine bestimmte Zahl von Einwohnern einer gewissen Zivilisationsstufe zu erreichen – Sie können die Bedingung dann auch mit einem kleineren „Unterbau“ von Einwohnern niedrigerer Zivilisationsstufen erfüllen. Haben Sie in den Einstellungen für Ihre Partie eine hohe Inselschwierigkeit gewählt, sind diese Items ebenfalls sehr nützlich, weil es aufgrund des spärlich vorhandenen Bauplatzes schwierig ist, große Siedlungen mit vielen Adligen zu errichten.

KATEGORIE „BEVÖLKERUNG“

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Zusätzliche Aufstiegsrechte	Wirkungsdauer (Minuten)	Sperrzeit (Minuten)
Goldener Stadtschlüssel	Bürger	1200	10%	5	65
Siegel der Handelsherren	Patrizier	1400	10%	5	65
Kaiserliches Dekret	Adlige	1600	10%	5	65
Abakus der Gelehrten	Gesandte	1400	10%	5	65

KATEGORIE „WIRTSCHAFT“

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Zusätzliche Marktkarren	Erhöhte Produktivität
Hölzerner Melkschemel	Ziegenfarmen	70	–	25%
Großer Weidenkorb	Dattelplantagen	70	–	25%
Eiserne Knüpfnadel	Teppichknüpfereien	70	–	25%
Engmaschiges Fischernetz	Fischerhütten	80	–	25%
Hölzerne Mostpresse	Mosthöfe	80	–	25%
Geschliffene Doppelaxt	Holzfällerhütten	80	–	25%
Eiserne Erdharke	Gewürzfarmen	100	–	25%
Hölzerner Webstuhl	Webstuben	100	–	25%
Gehärtete Spitzhacke	Steinmetzhütten	100	–	25%
Großer Brennofen	Mosaikmachereien	100	–	25%
Massiver Amboss	Werkzeugmachereien	120	–	25%
Hölzernes Seilerrad	Seilereien	120	–	25%
Großer Kohlemeiler	Köhlerhütten	120	–	25%
Großer Holzbackofen	Backhäuser	130	–	25%
Kupferner Sudkessel	Klosterbrauereien	130	–	25%
Hölzerner Gerbebottich	Gerbereien	130	–	25%
Bewegliche Lettern	Druckereien	130	–	25%
Großer Schmelztiegel	Glasschmelzen	150	–	25%
Große Schmiedezange	Waffenschmieden	150	–	25%
Gehärtete Spitzhacke	Salzminen	150	–	25%
Große Lore	Kohlebergwerke	150	–	25%
Hölzerne Rührkelle	Zuckerbäckereien	180	–	25%
Eiserne Röstpfanne	Röstereien	180	–	25%
Gläserne Phiolen	Duftmischereien	180	–	25%
Kleiner Schmiedhammer	Perlenknüpfereien	180	–	25%
Scharfes Schlachtermesser	Schlachtereien	200	–	25%
Große Weinpresse	Kelterhäuser	200	–	25%
Spitzes Kürschnermesser	Kürschnereien	200	–	25%
Gläserne Handspindel	Seidenwebereien	200	–	25%
Gehärteter Schleifstein	Brillenmachereien	200	–	25%
Filigrane Zange	Feinschmieden	200	–	25%
Steinerne Gussform	Kanonengießereien	250	–	25%
Lange Eisennägel	Kriegsmaschinenwerkstätten	250	–	25%
Zusätzliche Marktkarren		150	1	–
Zusätzliche Marktkarren		350	3	–
Trinkfreudiger Zunftmeister	Endwaren Getränke	220	–	25%
Wohlhabender Zunftmeister	Endwaren Besitz	250	–	25%
Geschniegelter Zunftmeister	Endwaren Kleidung	280	–	25%
Wohlgenährter Zunftmeister	Endwaren Nahrung	300	–	25%
Gewappneter Zunftmeister	Militär	350	–	25%
Kaiserlicher Geologe	Kohle, Salz, Eisen	350	–	25%
Emsiger Zunftmeister	Baumaterial	400	–	25%

KATEGORIE „ZOLL“

Name d. Items	Anm.	Preis (Ruhm)
Zollware Holz		40
Zollware Most		40
Zollware Fisch		40
Zollware Milch		40
Zollware Datteln		40
Zollware Gewürze		60
Zollware Leinenkutten		60
Zollware Stein		60
Zollware Werkzeug		80
Zollware Teppiche		80
Wegezoll Seile	Korsaren	80
Zollware Brot		100
Zollware Lederwämser		100
Zollware Bücher		100
Wegezoll Bier	Korsaren	100
Wegezoll Waffen	Korsaren	100
Zollware Pökelfleisch		150
Zollware Wein		150
Zollware Pelzmäntel		150
Zollware Glas		150
Zollware Mosaik		150
Wegezoll Kriegsmaschinen	Korsaren	150
Zollware Brillen		200
Zollware Kerzenleuchter		200
Zollware Kaffee		200
Wegezoll Perlenketten	Korsaren	200
Wegezoll Kanonen	Korsaren	200
Zollware Marzipan		300
Zollware Brokatgewänder		300
Zollware Duftwasser		300
Beflissener orientalischer Zöllner	Besitz Orient	160
Gemütlicher orientalischer Zöllner	Getränke Orient	160
Gewichtiger orientalischer Zöllner	Nahrung Orient	180
Frohsinniger Zöllner	Getränke Okzident	180
Stattlicher Zöllner	Kleidung Okzident	180
Grimmiger Wegelagerer der Korsaren	Seile, Waffen, Kriegsmaschinen, Kanonen	200
Raffgieriger Wegelagerer der Korsaren	750 Goldmünzen	200
Beleibter Zöllner	Nahrung Okzident	200
Eifriger Zöllner	Baumaterial	250
Tüchtiger Zöllner	Besitz Okzident	250

In die Kategorie **„Aktionen“** sind Items eingeordnet, mit denen Sie einen Vertrag erzwingen, eine neue Fruchtbarkeit erzeugen oder kostenlos ein Gebäude errichten können. Die Items müssen aktiviert werden, um den Bonus zu nutzen. Aktivieren Sie eine der Bullen, gilt für bestimmte Zeit unabhängig von Ihrem aktuellen Ruf ein Vertrag zwischen Ihnen und den Computerspielern.

Saatgut wird im Kontor einer Insel gesockelt und aktiviert, um die Insel für eine neue Pflanzenart fruchtbar zu machen. So können Sie eventuell Produktionsketten auslagern, ohne weitere Inseln besiedeln zu müssen, oder Sie gelangen doch noch an eine Ware, deren mögliche Produktionsinseln Ihnen schon von den Computerspielern weggeschnappt wurden. Beachten Sie, dass Saatgut nur auf Inseln genutzt werden kann, in deren Fruchtbarkeitsanzeige noch ein Fragezeichen erscheint. Saatgut ist außerdem nur auf Inseln des zugehörigen Kulturkreises anwendbar.

Mit einem Bauplan können Sie kostenlos ein Gebäude errichten. Der Bauplan bleibt allerdings im Kontor gesockelt, solange das Gebäude besteht – wenn Sie den Bauplan entsockeln oder das Gebäude abreißen, werden Bauplan und Gebäude zerstört. Besonders nützlich sind natürlich die Baupläne der teuren Fundamente von Kaiserdom und Sultansmoschee sowie Baupläne von Gebäuden, die nach Ihrem gegenwärtigen Entwicklungsstand eigentlich noch nicht verfügbar wären.

Mit den **„Geschenken für den Orient“** verschaffen Sie sich Ansehen beim Großwesir, was neue diplomatische Ränge freischalten kann. Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt „Ruhm und Ansehen“ des Kapitels „Spielablauf“.

Wenn Sie feindliche Schiffe versenken, bleiben manchmal Waren oder Items als Treibgut zurück. Sie können dabei durchaus nützliche Items aus den bereits aufgeführten Kategorien bekommen. Oft genug handelt es sich jedoch um Kuriositäten, die höchstens für ganz bestimmte Personen von Wert sind. Diese Items haben keine weitere Funktion, sie lassen lediglich Rückschlüsse auf den früheren Besitzer zu und können immerhin am Kontor von Lord Northburgh oder dem Großwesir zum halben Ruhmpreis verkauft werden.

Durchschnittlich bringt ein solches Item Ihnen 25 Punkte Ruhm ein. Wenn Sie viele gegnerische Schiffe versenken und immer fleißig alles einsammeln, was danach im Meer treibt, kann das also eine nicht unerhebliche Ruhmquelle sein. Lassen Sie sich mit dem Einsammeln des Treibguts aus versenkten Schiffen allerdings nicht zu viel Zeit, da es sonst nach einer Weile in den Wogen versinkt.

KATEGORIE „GESCHENKE FÜR DEN ORIENT“

Name des Items	Preis (Ruhm)	Ansehen
Ordentliche Geschenkurkunde	50	50
Großzügige Schenkungsurkunde	100	100
Fürstliche Lehnsurkunde	250	250
Kaiserliche Belobigungsurkunde	500	500

KATEGORIE „AKTIONEN“

Name des Items	Anmerkung	Preis (Ruhm)	Mindestdauer (Minuten)	Sperrzeit (Minuten)
Bleierne Handelsbulle	Erzwingt Handelsvertrag	150	15	60
Silberne Handelsbulle	Erzwingt Handelsvertrag	200	30	60
Goldene Handelsbulle	Erzwingt Handelsvertrag	300	60	60
Bleierne Friedenssbulle	Erzwingt Friedensvertrag	100	15	60
Silberne Friedenssbulle	Erzwingt Friedensvertrag	150	30	60
Goldene Friedensbulle	Erzwingt Friedensvertrag	250	60	60
Bleierne Bündnisbulle	Erzwingt Bündnisvertrag	200	15	60
Silberne Bündnisbulle	Erzwingt Bündnisvertrag	250	30	60
Goldene Bündnisbulle	Erzwingt Bündnisvertrag	350	60	60
Saatgut Datteln		50	–	–
Saatgut Most		50	–	–
Saatgut Hanf		50	–	–
Saatgut Kräuter		100	–	–
Saatgut Gewürz		100	–	–
Saatgut Indigo		100	–	–
Saatgut Weizen		100	–	–
Saatgut Ton		100	–	–
Saatgut Seidenraupen		150	–	–
Saatgut Zuckerrohr		200	–	–
Saatgut Kaffee		200	–	–
Saatgut Bienenvolk		200	–	–
Saatgut Rosen		200	–	–
Saatgut Trauben		200	–	–
Saatgut Mandeln		200	–	–
Bauplan Friedhof		30	–	–
Bauplan Gauklerlager		30	–	–
Bauplan Orientalisches Gauklerlager		30	–	–
Bauplan Noria		50	–	–
Bauplan Kohlebergwerk		50	–	–
Bauplan Kirche		60	–	–
Bauplan Kriegsmaschinenwerkstatt		60	–	–
Bauplan Große Werft		70	–	–
Bauplan Orientalische Werft		80	–	–
Bauplan Proviantmagazin		100	–	–
Bauplan Sultansmoschee Fundament		300	–	–
Bauplan Kaiserdom Fundament		350	–	–

KATEGORIE „AUS VERSENKTEN SCHIFFEN“

Name des Items	Preis (Ruhm)
Spindel mit Seemannsgarn	50
Holzbein des Käpt'ns	50
Verlauste Perücke	50
Leeres Rumfass	50
Unleserliche Flaschenpost	50
Bildnis einer Bauchtänzerin	50
Schöpfkelle des Kombüsenjungen	50
Furchterregendes Haifischgebiss	50
Halbes Steuerrad	50
Frivole Galionsfigur	50
Hängematte des faulen Maats	50
Zerstörtes Buddelschiff	50
Zerbrochener Krug	50
Tonscherbe	50
Stück einer antiken Vase	50
Zerbrochenes Relikt	50
Bruchstück eines Kelchs	50
Zerbrochene Büste	50
Fragment einer antiken Statue	50
Zerbrochenes Artefakt	50
Keramikreste	50
Skelettreste	50
Rostige Daumenschrauben	50
Eiserne Jungfrau	50
Blutbesudelte Pergamente	60
Blutroter Talar	60
Aufgeweichtes Gebetsbuch	60
Öffentliche Hetze	60
Edles Zingulum	60
Neunschwänzige Katze	60
Gefäß mit Salböl	60

Name des Items	Preis (Ruhm)
Verbeulter Weihwassersprenger	60
Seltsame Liste	60
Verzweifelter Liebesbrief	60
Giftgetränkte Schreibfeder	60
Gebrauchter Hochzeitsschleier	60
Falsche Wimpern	60
Zerbrochener Handspiegel	60
Baronessa in Öl auf Leinwand	60
Faltenkur des großen Alchemisten	60
Verkorktes Riechfläschchen	60
Filigrane Pinzette	60
Vollmundiges Handelsabkommen	60
Engbeschriebenes Bilanzbuch	60
Bindender Knebelvertrag	60
Letztes Hemd	60
Durchnässtes Bittgesuch	60
Geeichte Waage	60
Hölzerner Ellenstab	60
Einfacher Abakus	60
Fingierte Zolldokumente	60
Vergilbter Schuldschein	60
Ledernes Tagebuch	50
Nass triefender Erpresserbrief	50
Kompromittierendes Schreiben	50
Schwarze Kutte	50
Verworfene Brandrede	50
Sammlung gefälschter Siegel	50
Gerahmte Insektensammlung	50
Phiole mit Gift	50

Name des Items	Preis (Ruhm)
Ausgestopfte Katze	50
Lederne Geißel	50
Verbeulte Rüstung	50
Abgegriffener Rosenkranz	50
Schartiges Schwert	50
Visionäre Zeichnung	50
Bildnis der Märtyrerin	50
Verschimmeltes Brot	50
Zerbrochener Armbrustbolzen	50
Zerfleddertes Banner	50
Blutiges Verbandtuch	50
Flakon mit Weihwasser	50
Revolutionäres Traktat	50
Schwarze Perücke	50
Durchnässte Gewandung	50
Eine Hand voll Rosenblüten	50
Zweideutige Miniatur	50
Fläschchen Eselsmilch	50
Kunstvoller Vogelkäfig	50
Spitzenbesetzter Unterrock	50
Hölzerne Kastagnetten	50
Halbes Herzamulett	50
Intimes Tagebuch	50
Spitzenbesetzes Tuch	50
Ein Satz Dietriche	50
Ausgelaufener Duftwasserflakon	50
Leidenschaftlicher Liebesbrief	50
Goldener Löffel	50
Wuchtige Jagdtrophäe	50
Filigrane Bartschere	50
Verosteter Eisenhandschuh	50

Name des Items	Preis (Ruhm)
Einfache Strickleiter	50
Vergilbter Abschiedsbrief	40
Gravierte Brosche	40
Zerbrochener Kamm	40
Insignien des Botschafters	40
Abgegriffene Bibel	40
Güldene Haarlocke	40
Mehrseitiges Testament	40
Verkleckerte Halskrause	40
Philosophische Schriften	40
Selbstbildnis in Öl	40
Modrige Tinktur	40
Chronik des Ordens	40
Zerbrochenes Augenglas	40
Silbernes Kruzifix	40
Durchnässte Habite	40
Vergorenes Kräuterelixier	40
Nasser Klingelbeutel	40
Gebundenes Kräuterlexikon	40
Einfacher Gehstock	40
Duftendes Lavendelsäckchen	40
Zerbrochene Querflöte	40
Abgeknickte Pfauenfeder	40
Zerfledderte Notenpapiere	40
Verstimmte Laute	40
Geckenhafter Hut	40
Leifs gesammelte Liebeslyrik	40
Minneklage in 7 Strophen	40
Gestopfte Strumpfhose	40
Kunstvolle Schalmei	40
Bestickte Schlafhaube	40