

Hinweis

In dieser Demoversion stehen Ihnen nicht alle Funktionen der Vollversion zur Verfügung. So können Sie z.B. nur die Einführungsspiele sowie ein Szenario spielen. Das Spiel ist automatisch beendet, wenn Ihre Einwohner die Kategorie "Bürger" (Stufe 3) erreicht haben.

Spielstart

1. Bitte beenden Sie zuerst alle anderen Anwendungen!
2. Stellen Sie sicher, daß sie DirectX 3.0a oder höher auf Ihrem System installiert haben und alle Treiber authentisiert sind. Sollte dies nicht der Fall sein, können Sie sich eine aktuelle Version unter <http://www.microsoft.com/directx/default.asp> downloaden.
3. Starten Sie nun die "1602.EXE", in dem Verzeichnis, in das Sie die "ANNO 1602" – Demo installiert haben.

Technische Probleme

Bei Problemen, die nach Installation und Spielstart auftreten, z.B. der Mauszeiger läßt sich nicht oder nur sprunghaft bewegen oder ähnliches, prüfen Sie bitte mit der Datei DXSETUP.EXE, ob die Treiber Ihrer Grafikkarte von DirectX authentisiert wurden.

Stellen Sie sicher, daß Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte installiert haben. Diese finden Sie auf den Websites der Graphik- bzw. Soundkartenhersteller.

Fragen zur Anfangsphase des Spiels

?: Ich möchte ein Gebäude auf meiner Insel errichten, es gelingt aber nicht, sondern das Gebäude blinkt immerfort. Was ist der Grund?

!/: Hierfür kann es verschiedene Gründe geben: Haben Sie zunächst ein Kontor auf der Insel gebaut und Ihre an Bord mitgebrachten Waren entladen?

Ohne das Vorhandensein der entsprechenden Rohstoffe und Geld können keine Gebäude errichtet werden! Diese stehen Ihrer Bevölkerung jedoch nur zur Verfügung, wenn sie zuvor ins Kontor der Insel verladen wurden bzw. dort oder in Marktplätzen eingelagert werden.

Prüfen Sie in der Kopfzeile des Spielbildschirms, ob Sie genügend Materialien und Geld haben, um das Gebäude zu errichten. Die Zahlen in Klammern geben den Bedarf an Baumaterial des ausgewählten Gebäudes an, während die Zahl gleich neben der Klammer Ihre Vorräte anzeigt. Fehlt ein Rohstoff, so müssen Sie ihn erst beschaffen (z.B. einen Förster im Waldgebiet bauen, um Holz zu erhalten).

Sie haben alle benötigten Materialien sowie genügend Geld und können das Gebäude trotzdem nicht bauen? Dann haben Sie eventuell versucht, daß Gebäude außerhalb des Einzugsbereiches (EB=helle Fläche um das Gebäude herum im Infomodus und gelber Rahmen um das Gebäude im Baumodus) Ihrer Siedlung zu bauen. Es kann jedoch auch sein, daß das Terrain nicht für den Bau dieses Gebäudes geeignet ist. Sie können nur im Gesamteinzugsbereich Ihrer Siedlung bauen, welcher durch den Einzugsbereich des Kontors bestimmt wird und später durch den geschickten Bau von Marktplätzen erweitert werden kann. Mehr Informationen zu den individuellen Einzugsbereichen der einzelnen Gebäude und Betriebe sowie zur Bedeutung des Gesamteinzugsbereiches der Siedlung finden Sie im Handbuch auf den Seiten 28 bzw. 32.

?: Was bedeuten die sich drehenden Fragezeichen über meinen Handwerksbetrieben und Farmen?

!:

Die sich drehenden Fragezeichen deuten darauf hin, daß etwas mit der Auslastung der Betriebe nicht in Ordnung ist. Um mehr zu erfahren, klicken Sie zunächst auf das große Fragezeichen-Icon im Menü, und Sie gelangen in den Infomodus. Klicken Sie danach auf das entsprechende Gebäude, über dem sich ein Fragezeichen befindet. Sie bekommen nun im Menü die prozentuale Auslastung des Betriebes angezeigt. Ist diese sehr gering, überprüfen Sie bitte, ob der Betrieb mit den dort benötigten Rohstoffen ausreichend versorgt ist, und ob die Waren über eine Straßenanbindung von den Marktkarren abtransportiert werden können. Bedenken Sie auch, daß bestimmte Inseln sich nur zum Anbau bestimmter Güter eignen. Sind z.B. auf einer Ihrer Inseln für den Anbau von Trauben nur 50% angegeben, dann werden die Erträge und die Auslastung eines Weingutes auf dieser Insel entsprechend geringer sein, als bei 100%. Bedenken Sie auch, daß die Pflanzen und das Getreide nach der Ernte erst wieder nachwachsen müssen, was dann kurzzeitig einen Rohstoffmangel bei dem betreffenden Betrieb auslösen kann.

?:

Ich möchte die auf den Produktionskarten abgebildeten Gebäude errichten, kann Sie aber im Baumenü nicht finden. Wieso?

!:

Die meisten Gebäude in "ANNO 1602" können erst dann gebaut werden, wenn Ihre Pioniere eine bestimmte Stufe des Wohlstands und der Zufriedenheit sowie ausreichendes technisches Wissen erlangt haben. Je weiter sich Ihre Bevölkerung entwickelt, desto mehr und anspruchsvollere Gebäude stehen Ihnen automatisch zur Verfügung. Diese Gebäude erscheinen dann nach und nach im Baumenü an Stelle der grauen Platzhalter mit dem Fragezeichen. Bedenken Sie jedoch auch, daß der Bau größerer Gebäude, Handwerksbetriebe oder Verteidigungsanlagen das Vorhandensein großer Mengen von Rohstoffen und Geld sowie das Erreichen einer bestimmten Einwohnerzahl voraussetzt.

?:

Über meinen Produktionsbetrieben oder Farmen erscheint die Meldung "Lager voll". Was kann ich tun?

!:

Das Lager des Produktionsbetriebes oder der Farm ist voll. Es kann nicht weiterproduziert werden, bis die Waren von den Marktkarrenfahrern abgeholt und zu einem Marktplatz oder dem Kontor transportiert wurden. Prüfen Sie, ob Sie den Straßenanschluß wirklich bis ganz an das Gebäude herangeführt haben, um sicherzustellen, daß die Karren das Gebäude überhaupt erreichen können. Es kann allerdings auch sein, daß der Betrieb einen Rohstoff produziert, der derzeit nicht verbraucht werden kann und sich daher im Kontor sammelt. Ist die Lagerkapazität des Kontors erschöpft, so sollten Sie erstens versuchen, den Betrieb, der den Rohstoff herstellt, vorübergehend stillzulegen (über dem Betrieb erscheint ein "Zz"), um die Betriebskosten für diesen Betrieb zeitweilig zu sparen und zweitens sollten Sie ebenso versuchen, den Rohstoff zu verkaufen, solange Sie ihn nicht selbst weiterverarbeiten können. Langfristig bietet es sich natürlich an, den entsprechenden weiterverarbeitenden Betrieb auf Ihrer Insel zu errichten, damit Sie den Rohstoff selbst nutzen können. Vergessen Sie dann jedoch auch nicht, den Betrieb wieder "aufzuwecken", d.h. die Stilllegung wieder aufzuheben. Manchmal sind die Läger der Betriebe oder Farmen jedoch auch voll, wenn Sie sehr viele Produktionsbetriebe, Farmen und Plantagen gleichzeitig betreiben und parallel dazu nur wenige Marktplätze gebaut haben. Es mangelt Ihnen dann nämlich an Marktkarrenfahrern, die Ihre Waren vom Ort ihrer Entstehung zu den Marktplätzen bzw. dem Kontor bringen. Die Anzahl der zum Warentransport bereitstehenden Karren ist von der Anzahl der vorhandenen Marktplätze abhängig. Bauen Sie also Marktplätze.

?:

Obwohl ich fleißig Häuser baue und über ausreichend Zahlungsmittel verfüge, fallen einige der Wohnhäuser in meiner Siedlung zusammen. Woran liegt das?

!: Prüfen Sie die Zufriedenheit Ihrer Bürger, indem Sie im Infomodus auf eines der Wohnhäuser auf Ihrer Insel klicken. Das Gesicht des Pioniers im Menü verbildlicht den Zufriedenheitsgrad Ihrer Bevölkerung, und anhand der Balkendiagramme und Icons können Sie alles über die Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung erfahren. Es ist für den Erfolg des Spiels grundlegend, daß Sie die Bedürfnisse und Wünsche Ihrer Bürger stets erfüllen, da diese bei Unzufriedenheit Ihre Siedlung verlassen und die Wohnhäuser daraufhin einstürzen. Richten Sie Ihr Augenmerk bei der Erfüllung der Wünsche und Bedürfnisse Ihrer Einwohner vor allem auf die ausreichende Nahrungsversorgung!

Fragen zum fortgeschrittenen Spielverlauf

Besiedlung

?: Muß ich auf jeder Insel, die ich entdecke eine Siedlung bauen?

!: Nein. Sie müssen nur auf einer Ihrer Inseln eine Siedlung anlegen, damit Ihre Pioniere eine Heimstatt und Sie Steuereinkünfte haben. Die weiteren von Ihnen erkundeten Inseln können Sie durchaus auch für reine Monokulturen etc. nutzen. Wie Sie im einzelnen Verfahren, hängt allein von Ihrer persönlichen Strategie ab.

?: Wie erfahre Ich, wie viele Einwohner in meiner Siedlung, auf meiner Insel und auf allen meinen Inseln zusammengekommen leben?

!: Die Gesamteinwohnerzahl auf Ihrer Insel wird in der Kopfzeile des Spielbildschirms angezeigt. Die Gesamteinwohnerzahl aller Ihrer Inseln zusammengekommen erfahren Sie, wenn Sie im Infomodus durch Rechtsklicken mit der Maus auf die höchste Menüebene gehen. Ihm Rahmen der Gesamtbilanz sehen Sie auch die Einwohnerzahl auf allen Ihren Inseln. Um die Zielsetzung einiger Szenarien zu erfüllen, müssen Sie auch wissen, wie viele Ihrer Einwohner in einer Stadt eine bestimmte Zivilisationsstufe (Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute und Aristokraten) erreicht haben. Diese Zahl erfahren Sie, wenn Sie im Infomodus auf ein Wohnhaus in Ihrer Stadt klicken.

?: Wann und unter welchen Bedingungen kann Erz abgebaut werden?

!: Der Abbau von Erzen ist nur in Bergen möglich, in denen sich auch Erzvorkommen befinden. Beim Erkunden der Insel werden Erzvorkommen durch zwei sich drehende, gekreuzte Hämmer direkt über dem Berg angezeigt, in dem das Erz lagert. Um welches Erz es sich handelt, erkennen Sie an dem Symbol, das sich unter den Hämmern befindet. Der Abbau von Erzen ist erst mit fortgeschrittenem technischen Wissen der Einwohner möglich. Eine erste Erzmine kann erst dann gebaut werden, wenn eine bestimmte Anzahl Ihrer Einwohner zu Bürgern aufgestiegen sind.

!Achtung: Diese Funktion ist nur in der Vollversion implementiert!

?: Ich bekomme die Meldung, daß eine meiner Erzminen erschöpft ist. Was sind die Konsequenzen?

!: Haben Sie die Meldung erhalten, daß Ihre Erzmine erschöpft ist, prüfen Sie durch einen Blick auf den betreffenden Berg auf dem Spielbildschirm, ob über seinen Gipfel weiterhin das Icon für ein Erzvorkommen (gekreuzte Hämmer plus Erz) zu sehen ist. Ist es verschwunden, so handelte es sich lediglich um eine kleine Mine mit einem begrenzten Erzvorkommen, deren Vorräte nun endgültig erschöpft sind. Ihnen bleibt nichts anders übrig, als sie stillzulegen bzw.

abzureißen.

Ist das Icon weiterhin sichtbar, so handelt es sich um eine tiefe Erzmine, die Sie durch den Bau eines großen Erzbergwerkes weiter nutzen können. Das große Erzbergwerk steht Ihnen aber wiederum nur zur Verfügung, wenn eine entsprechend große Anzahl Ihrer Bürger eine hohe Entwicklungsstufe erreicht hat und Sie außerdem genug Geld haben, um den Bau des Erzbergwerkes zu finanzieren.

!Achtung: Diese Funktion ist nur in der Vollversion implementiert!

?: Was soll ich machen, wenn meine Insel zu klein ist, ich aber noch Nahrung brauche? Ist es sinnvoll, noch eine zweite Insel aufzubauen oder sollte ich besser mit meinem Computergegner handeln?

!: Das ist ganz von der von Ihnen gewählten Strategie abhängig. Möchten Sie schnell an Nahrungsmittel kommen, so ist es sinnvoll, mit dem Computerspieler diplomatische Beziehungen aufzunehmen, Handelsverträge zu schließen und ihm dann die benötigte Nahrung abzukaufen. Noch leichter haben Sie es, wenn Sie bei den "Fliegenden Händlern" Nahrung kaufen. Dies erweist sich jedoch meist schnell als eine sehr teure Variante den Hunger Ihrer Siedler zu stillen. Ist Ihnen Ihre Unabhängigkeit wichtig, so besiedeln Sie weitere Inseln auf denen Sie nur Nahrungsmittel anbauen bzw. produzieren.

?: Was ist der Unterschied zwischen Feldwegen, Pflasterstraßen und Plätzen?

!: Je nach Straßenbelag geht der Transport der Waren schneller oder langsamer vonstatten. Feldwege sind die langsamsten Transportwege, Plätze die schnellsten.

?: Manchmal wachsen Zuckerrohrfelder, Weinreben o.ä. unterschiedlich schnell auf einer Insel. Woran liegt das?

!: Einige Inseln weisen neben üppigem Bewuchs auch Wüstengebiete oder Steppe auf. Wenn Sie auf solchen Böden anbauen, werden die Pflanzen langsamer wachsen.

?: Ich habe ein riesiges Feld mit Tabak angepflanzt, aber er wird gar nicht geerntet!

!: Haben Sie auch eine Tabakplantage gebaut, damit der Tabak geerntet werden kann?

Achtung: Die Plantagen ernten nur die Felder ab, die sich in ihrem Einzugsbereich befinden.

Achten Sie auch auf einen Straßenanschluß!

!Achtung: Diese Funktion ist nur in der Vollversion implementiert!

?: Warum steigen die Einwohner nicht in die nächste Stufe auf, obwohl alle Bedürfnisse erfüllt und die Einwohner übergücklich sind (alle Bedarfsbalken sind bis zum Anschlag gefüllt)?

!: Stellen Sie sicher, daß Sie ausreichend Wohnhäuser gebaut haben. Prüfen Sie auch, ob Sie Ihren Einwohnern nicht vielleicht die Abholung von Baumaterialien verboten haben und diese nun seit längerer Zeit keine Baumaterialien zur Verfügung hatten und Ihre Siedlung somit auch nicht weiter ausbauen konnten. Weitere Infos zum Verbot der Abholung von Baumaterialien finden Sie im Handbuch in Kapitel 6.7.2 (Seite 35).

?: Was ist der Unterschied zwischen einer großen und einer kleinen Werft?

!: In der kleinen Werft können nur kleine Schiffe gebaut werden, während in der großen Werft alle Schiffe gefertigt werden können.

!Achtung: In dieser Demoversion können Sie nur eine kleine Werft bauen!

Handel

?: Wie aktiviere ich die Einstellungen zum Verkauf oder Einkauf, nachdem ich in der Warenübersicht ein Gut ausgewählt und mittels der Schieberegler die Menge und den Preis eingestellt habe?

!:

Ihre Einstellungen werden sofort automatisch aktiviert. Um das Einkaufs- bzw. Verkaufsmenü wieder zu verlassen, klicken Sie einfach einmal auf die rechte Maustaste.

?: Wie mache ich die Einstellungen im Verkaufs- oder Einkaufsmenü rückgängig, wenn ich z.B. eine Ware nicht mehr länger zum Verkauf anbieten möchte?

!:

Gehen Sie einfach ins Verkaufsmenü (Kontor - Kiste) und klicken Sie auf das Warenfeld der Ware, die Sie aus dem Angebot herausnehmen möchten. Das Feld ist nun aktiviert (gelber Rahmen). Klicken Sie dann auf das Eimer-Icon in der rechten unteren Ecke des Menüs, und die Einstellungen bezüglich dieser Ware werden gelöscht.

?: Können jeweils nur drei Waren gleichzeitig ins Verkaufsangebot für die Fliegenden Händler gelegt werden?

!:

Zunächst ja, da die Anzahl der Waren, die gleichzeitig zum Verkauf angeboten werden können von der Größe Ihres Kontors abhängig ist. Es gibt Kontore in vier verschiedenen Ausbaustufen. Das erste und damit das kleinste Kontor erlaubt lediglich drei Waren auszuwählen, das nächstgrößere Kontor bietet 4 Waren Raum, danach folgt ein Kontor mit einer Lagerfläche, die für 6 verschiedenen Waren ausreicht und das größte Kontor hat eine Kapazität von 8 verschiedenen Waren.

?: Was bedeuten die kleinen farbigen Pfeile in der Warenübersicht?

!:

Anhand der Pfeile, die zur Ware hin oder von der Ware weg deuten, können Sie auf einen Blick erkennen, welche Güter Sie bereits zum Verkauf (Pfeil deutet vom Warenfeld weg) bzw. zum Einkauf (Pfeil deutet zur Ware hin) eingestellt haben. Die Farbgebung der Pfeile gibt die Farbabstufungen der Preisklassen wieder, die Sie mit dem Preisschieberegler festgelegt haben. Grün entspricht günstigen Preisen, Rot hohen Preisen.

?: Wie kann ich versehentlich angewählte Waren aus dem Schiffs- und dem Marktwagen-Autoroutenmenü wieder entfernen?

!:

Wählen Sie erneut das Feld aus, dessen Ware sie entfernen wollen. Klicken Sie in der nun folgenden Warenübersicht einfach auf das leere Feld.

Sonderereignisse

?: Was kann ich gegen die Pest tun?

!:

Ein Arzt schafft Abhilfe. In sehr großen Siedlungen sind unter Umständen mehrere Ärzte erforderlich, um Ihre Bevölkerung vor dem schwarzen Tod zu retten. Bedenken Sie schon beim Bau der Wohnviertel, daß der Arzt nur Häuser erreichen kann, die über einen Straßenanschluß verfügen und, daß auch ein Arzt nur im Einzugsbereich seiner Praxis effektiv arbeitet.

!Achtung: Diese Funktion ist nur in der Vollversion implementiert!

?: Was hilft gegen die Dürre?

! : Wie im realen Leben: leider gar nichts.

?: Was kann ich gegen den Unhold tun, der meine redlichen Bürger und Marktkarrenfahrer in ihrer Stadt überfällt und Sie niederschlägt?

! : Ein Galgen schreckt Räuber und Gesindel ab.

!Achtung: Diese Funktion ist nur in der Vollversion implementiert!

Kampf: !Achtung: Diese Funktion ist nur in der Vollversion implementiert!

?: Ausbildung der Soldaten: Was bedeutet beim Ausbilden der Soldaten in der Burg die Zahl rechts oben im Feld, wo der auszubildende Soldat angezeigt wird?

! : Das ist der Countdown für die Ausbildungsdauer der Soldaten. Ist er bei 10 angekommen, und ist der Balken rot, dann hat dieser Soldat seine Ausbildung beendet und kann nun die Kaserne verlassen.

?: Meine Soldaten sind fertig ausgebildet - der Countdown hat 10 erreicht -, lassen sich aber trotzdem nicht aus der Burg aussenden. Woran liegt das?

! : Eventuell fehlen Ihren Soldaten noch die einheitenspezifischen Waffen. Ob dies zutrifft, erkennen Sie an der Farbe des Balkens im Ausbildungsmenü. Ist er orange, so fehlen noch Waffen, um Ihre Einheiten auszurüsten. Kaufen Sie die Waffen oder stellen Sie sie selbst her. Achten Sie darauf, daß Sie die passenden Waffen für Ihre Einheit erwerben oder herstellen, denn Kanoniere können z.B. mit Schwertern nicht viel anfangen. Damit die Waffen von den Einheiten in Ausbildung in der Burg genutzt werden können, muß sich entweder ein Marktplatz im Einzugsbereich der Burg befinden oder der Betrieb des entsprechenden Waffenschmiedes. Sind dann genügend Waffen für die Ausstattung der Soldaten vorhanden, so wechselt die Farbe des Balkens von Orange nach Rot und Sie können die Soldaten "aussenden".

?: Wie erkenne ich, ob und wie schwer meine Soldaten nach einem Kampf verwundet sind?

! : Die grünen Balken über den Soldaten kennzeichnen Ihre verbleibende Lebensenergie. Soldaten, deren Lebensenergie unter 50% gesunken ist, können Sie anhand des Rotkreuz-Icons im Kampfmenü alle gleichzeitig markieren, um Sie zum Arzt zu schicken. Nach einer gewissen Zeitspanne sind die Soldaten genesen und stehen Ihnen erneut zur Verfügung.

Szenarien

1. Wenn Sie sich im Hauptmenü dafür entschieden haben, ein Szenario zu spielen, so wird Ihnen nach einem Klick auf dessen Namen die konkrete Aufgabenstellung des Szenarios als "Auftragstext" angezeigt. Möchten Sie sich später im Spiel die genaue Aufgabenstellung noch einmal vergegenwärtigen, so können Sie im Optionsmenü das Icon für die Auftragstexte - ein großes A mit einem Fragezeichen - anklicken und den Text in der erweiterten Infoleiste auf dem Spielbildschirm erneut lesen. Zum Schließen des Textfensters, klicken Sie bitte einfach auf das X in der linken oberen Ecke.

2. Einige der Szenarien in "ANNO 1602" können nur erfolgreich abgeschlossen werden, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Einwohnern auf Ihrer Insel angesiedelt haben. Die Anzahl der Einwohner auf der Insel wird Ihnen in der Kopfzeile des Spielbildschirm angezeigt. Bitte beachten Sie, daß wenn Sie im Infomodus auf ein Wohnhaus in Ihrer Siedlung klicken, eine zweite Einwohnerzahl angegeben wird. Diese ist geringer als die Gesamteinwohnerzahl in der Kopfzeile, da hier die Arbeiter in den Betrieben nicht mitgezählt werden und sie sich lediglich auf die Anzahl der Bewohner bezieht, die eine Zivilisationsstufe erreicht haben. Folgende Zivilisationsstufen sind möglich: Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute, Aristokraten. Je nach Auftragstext des Szenarios kann also die Gesamteinwohnerzahl oder die Anzahl der Einwohner pro Zivilisationsstufe ausschlaggebend sein. Der Auftragstext: "Siedelt 150 Bürger in Eurer Stadt an", würde sich demnach auf die Einwohnerzahl in einer Siedlung auf der Zivilisationsstufe "Bürger" beziehen. Diese erhalten Sie, wenn Sie im Infomodus auf ein Wohnhaus in der betreffenden Stadt klicken.

Service und Kontakt (Hotline)

Sollten Sie technische Probleme oder weitere Fragen zum Programm haben, wenden Sie sich bitte an die Hotline der Firma BOMICO, die dieses Programm vertreibt.

Sie erreichen die Hotline montags bis freitags von 15:00 bis 19:00 Uhr unter

Telefon: (0 61 03) 33 44 44

Telefax: (0 61 03) 33 46 00

Mailbox: (0 61 03) 33 42 22

Schriftlich können Sie sich mit Fragen an folgende Adresse wenden:

Bomico

- Kundenservice -

Robert-Bosch-Str. 18

63303 Dreieich-Sprendlingen

Wenn Sie über das Internet Fragen an die Hotline stellen möchten oder Informationen zu aktuellen Produkten suchen, erreichen Sie die BOMICO-Website unter:

<http://www.bomico.de>

Aktuelle Informationen zu "ANNO 1602", der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH sowie zu unseren weiteren Produkten erhalten Sie auf der SUNFLOWERS-Website:

<http://www.sunflowers.de>

Bei technischen und spielerelevanten Fragen zu "ANNO 1602": anno1602@sunflowers.de

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH

Ohmstraße 2

D-63225 Langen

(c) 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH