

## Anno 1404 für Beginner

**Für Anfänger rate ich, mit einem Endlosspiel anzufangen, höchstens mit einem leichten Gegner (besser keinem).** Hier kannst du in Ruhe alles ausprobieren ohne dir große Sorgen machen zu müssen. Vor allem sei neugierig, probiere alles aus. Drücke jeden Knopf, jeden Regler, mit der linken oder rechten Maustaste und schaue was passiert oder auch nicht. Sei neugierig, gehe auf Entdeckungstour. Das ist ein Teil des Spiele-Sinns von Anno. Auch gibt es im Anno-Forum (<http://forums-de.ubi.com/eve/forums/a/cfrm/f/7951039175>) sehr viel Spieletipps von anderen Spielern.

Halte dich am Anfang mit deiner Bauwut im Zaum. Nicht dein Wille zählt am Anfang, sondern der Bedarf deiner Bewohner. Bauen kannst du später so viel du willst, am Anfang legst du das Fundament und das will gut erstellt werden. Natürlich führen viele Wege in die Glückseligkeit, meines ist nur ein Beispiel.

**Bringe deine Wirtschaft in Schwung**, baue das, was deine Leute je nach Zivilisationsstufe benötigen in ausreichender Menge an. Leichter Überschuss ist erstrebenswert. Komme ins Plus.

**Handel bringt Segen**, in diesem Fall Geld und Ruhm.

Ich baue am Anfang meistens 4-6 Holzfällerhütten, da Holz ein Grundbaustoff ist. Dazu kommen gleich 2-4 Fischerhütten, Marktplatz und Häuser bis Holz ausgeht. Im Kontor wird gleich Werkzeug auf Einkauf gestellt und Fisch auf Verkauf (immer Maximal 50% der Warenmenge, Holz und Werkzeug nicht verkaufen). Eventuell senke ich auch noch den Verkaufspreis geringfügig, soll heißen, ist der Standardverkaufspreis 105 Taler, senke ich den Preis auf 95 Taler. Dadurch kaufen die anderen bei dir mehr ein. Probiere es einmal aus. Sobald ich Most anbauen kann, das gleich Spiel. Und so geht es weiter mit jeder Entwicklungsstufe. Leinenkuten, Bier, Brot, Lederwämser, usw. (Seile erst viel später). Sollte irgendwann kein Slot mehr frei sein (Kontor ausbauen), auch werden geringere Waren durch bessere ausgetauscht. (z.B.: Fisch gegen Bier). Das nennt man Passiven Handel (z.B.: Lord hat gehandelt, 9 t. Seile, 8 t. Stein = 961 Taler Gewinn).

Sollten sich trotzdem die Waren anhäufen, dann aufs Schiff damit und ab zum Lord, Wesir oder zu deinen Mitspielern. Das ist dann aktiver Handel, hier gibt es dann nicht nur Geld, sondern auch Ruhm (die zweite Währung in Anno, wichtig für den Orient und Verbesserungen deiner Errungenschaften, Items).

**Verhindere den Automatischen Aufstieg deiner Einwohner.** Behalte die Kontrolle darüber, sonst geht dir sehr schnell das Material und Geld aus.

Dazu hast du mindestens vier Möglichkeiten:

Erstens: Erhöhe die Steuern,

Zweitens: Sperre am Marktplatz die Aufstiegsrechte,

Drittens: Behalte ihnen Gebäude, die sie zum Aufstieg benötigen, vor.

Viertens: Behalte ihnen Produkte, die sie benötigen, vor (Produziere sie, aber sperre sie ihnen).

Lasse deine Einwohner Haus für Haus aufsteigen, also jeweils 5 bis 10 Häuser auf einmal, dann erhöhst du die Steuern auf die nächste Stufe, wartest bis alle eingezogen sind und schaust in dein Kontor in welche Richtung deine Waren sich bewegen (Pfeil). Dann entweder mehr Produkte anbauen oder noch mehr Häuser aufsteigen lassen. Stetig nährt sich das Eichhörnchen.

Die Steuern kannst du nutzen, musst es aber nicht. Wenn du richtig spielst, brauchst du keine Steuern erhöhen (auch bei nur 10.000 Startgeld) und kannst so ein Land der Glückseligkeit erschaffen. Es ist nur eine Frage der Balance und des Handels.

### **Baue nicht alle Gebäude für eine Produktionskette auf einmal.**

Beispiel Werkzeug: Dazu benötigst du die Erzmine, Köhlerhütte (Kohlebergwerk), Erzschnmelze und Werkzeugmacher. Alle Betriebe gleichzeitig hin zu stellen ist finanziell schlecht. Denn solange noch kein Erz und Kohle im Kontor vorhanden sind, kann die Erzschnmelze kein Eisen herstellen und der Werkzeugmacher ohne Eisen kein Werkzeug, da beiden das Material fehlt. Aber die Kosten laufen trotzdem und gerade am Anfang ist Geld knapp. Also nacheinander bauen und erst wenn Material im Kontor ist, das nächste Gebäude aus der Kette bauen. **Achte auf 100% Auslastung.**

Spätestens wenn du Werkzeug herstellst, solltest du dich um den Orient kümmern. Ich mache das allerdings schon mit dem ersten Ruhm vom Lord, also noch bei Bauern. Meine erste Handelsroute, Gewürze (alles) vom Orient in den Okzident und Holz und Werkzeug in die andere Richtung (nur 2-5 Tonnen). Für den Orient gilt dasselbe wie für den Okzident, außer dass du hier noch Ruhm für die Bittbriefe und die verschiedenen Ränge benötigst. Im Okzident kein Werkzeug mehr einkaufen, dafür im Orient, Datteln und Milch verkaufen, jeweils 50%.

Übrigends Hassan ben Sahid brauchst du erst ab dem ersten Patrizier zu bezahlen.

### **Dann solltest du dich aber entscheiden, wie du mit ihm umgehst.**

Entweder du zahlst nicht, dafür wird er dich angreifen und deine Schiffe versenken, du musst dich also wehren (Waffen herstellen, Kriegsschiffe bauen, Hafenwehrtürme, beim Lord und Wesir Schiff um Unterstützung bitten usw.). Das kostet Geld, ist aber sehr effektiv. Irgendwann kommt das letzte Gefecht, das sind so 40 Schiffe auf einmal gegen dich. Rüstung wohlauf, für die Krieger. Ist meins, keine Gnade für das feige Pack.

Oder du bezahlst ihn ganz einfach und richtest ihm irgendwann ein großes Gelage aus. Ist sehr teuer, aber außer „ohne Korsaren“ zu spielen die einzige friedliche Möglichkeit.

**Früher oder später musst du weitere Inseln besiedeln**, da nicht alles auf deiner gedeiht. Auch hier kannst du wieder mehrere Wege gehen. Früher ist besser. Erstens, du besetzt die Insel einfach, die du später benötigst (Wein, Imker). Baue Kontore und Markthäuser, bis die Insel abgedeckt ist (nur, wenn noch andere Mitspieler vorhanden sind). Das sichert dir zwar die Insel, ist aber sehr ineffektiv. Es kostet je nach Anzahl der Markthäuser und Größe der Insel schon mal so 50 bis 100 Talerchen. Also gleich noch einen Marktplatz und 2 Fischerhütten eventuell auch noch eine Mostfarm (wenn gedeiht, eventuell Schiffskreisel machen) und soviel Bauern angesiedelt bis Insel bei angezogener Steuerschraube im Plus ist. (Schiffskreisel: Ein Schiff versorgt gleich mehrere Insel mit Most).

**Zweitens, du nutzt neue Inseln gleich als Warenlieferanten.** Baue also deine Produktionsbetriebe darauf. Aber auch das verursacht Kosten. Auch hier dasselbe machen wie bei eins. Den ganzen Platz für Betriebe benötigst du am Anfang eh nicht (Beispiel Brot: für 727 Patrizier benötigst du eine Bäckerei, eine Mühle und zwei Weizenfarmen). Später kannst du die Bauern immer noch umsiedeln bis dahin aber kostet dir die Produktion nichts oder bringt sogar noch ein dickes Plus.

Auch hier kannst du Waren verkaufen (Fisch, Most, Brot usw.) Nutze auch hier den passiven Handel. Bei fast all meinen Kontoren ist Ware zum Verkauf ausgeschrieben. Ich habe z.B. im Orient eine kleine Insel (ohne Datteln) mit 8 Mandelplantagen, 1 Kontor, 3 Markthäuser, 1 gr. Noria, 1 Fischerhütte., 1 Zimmerer, 1 Marktplatz, 25 Bauernhäuser mit. 200 Bauern, meine Kosten belaufen sich auf -290 Taler, Bauern nur mit Fisch versorgt komme ich auf -51 T. (+239) mit Most auf +70 T. (+360). Also Kosten für Mandeln gleich Null. Dasselbe funktioniert mit Zuckerrohr. Produktionskosten gleich Null oder Plus.

Hinzu kommt noch der Verkauf bei deinen Gesandten (Megaplus). Das reicht bei 8 Mandel und Zuckerrohrplantagen plus Endbetriebe für sage und schreibe 10.000 Gesandte bei Null Kosten (2.500 Gesandte pro Zuckerbäckerei). Ich habe gerade 5.000 Gesandte, also verkaufe ich den Überschuss wie folgt: Sie erhalten für die ausgewählten Waren, 225t. Marzipan, 75t. Rosenöl, 75t. Perlenketten, insgesamt 46.800 Talerchen.

**Drittens, du machst eine Steueroase daraus.**

Ist ähnlich wie eins nur konsequenter. Also 1 Kontor, 1 Marktplatz, je 4 Fischerhütten und Mostfarmen und dann soviel Bauern drauf wie nur möglich. Das bringt satten Gewinn und du brauchst dich nicht mehr darum zu kümmern. Stellst du noch eine Kapelle darauf und lässt ca.60 Häuser (von 100) zu Bürgern aufsteigen bringt dir das ca. 1.285 Taler, wenn du großzügig bist und ihnen noch Gewürze spendierst, so

steigt dein Gewinn auf 1500 Taler. Hanf und Webstube brauchst du nicht, da das nicht viel bringt (außer du willst die Leute nicht nackig rumlaufen lassen). 4 Hanf und 2 Webstuben (inklusive Gewürze) da kommst du nur auf 1.557 Taler. (Leinenkuppen kosten dazu noch viel Platz) Es kann sein, dass du eventuell noch zwei bis drei Zimmermänner und zwei Feuerwachen dazu stellen musst (das ist aber nicht immer nötig, warte ab, ob es brennt oder nicht).

### **Viertens, du nutzt sie, um Waren speziell für den Lord, den Wesir oder deine Mitspieler zu produzieren.**

Hier kannst du auch eins bis drei machen, nur erweiterst du das Ganze noch etwas konsequenter. Beispiel, auf dieser Insel gibt es zwei Erzminen und eine Kohlenmine. Nun am Anfang baust du eine Werkzeugproduktionskette auf (siehe weiter oben), später wenn du Adlige hast, erweiterst du das Ganze um eine zweite Kette, da du jetzt ja auch die Kohlenmine nutzen kannst und somit 100% Auslastung erhältst bei geringen Platzbedarf. An deinem Kontor schreibst du Werkzeug zum Verkauf aus, desweiteren nimmst du ein Schiff und richtest eine Handelsroute zum Lord oder Wesir ein. Was bringt das? Nun, jedesmal einen Batzen Geld (je nach Entfernung 2.000 T.) und Ruhm (450) und das in regelmäßigen Abständen. Siehe drittes Parteienfenster kleiner brauner Balken. Beispiel Al Zahir hat gehandelt, 32 T. Werkzeug = + 2.752 Taler. Zur Erinnerung, Herstellungskosten für dich gleich Null oder Plus.

Punkt vier gilt auch für deine Mitspieler (Trottel KI). Übrigends das Wort Mitspieler kommt daher „mit ihnen spielen“, also schmeichle ihnen und wenn du einen Handelsvertrag mit ihnen hast, dann treib auch Handel mit ihnen.

**Viele Spieler haben deswegen Probleme mit den Computer-Mitspielern, weil sie nicht mit ihnen spielen sondern sie nur nebenher laufen lassen.** Handel verbessert dein Ansehen, ebenso wie regelmäßige Turniere. Bei meinem ersten Spiel hatte ich auch Probleme mit Marie de Artois, kaum konnte ich über den Tellerrand schauen schon kam sie mit Göttlichen Krieg daher. Warum? Ich hatte einen Handelsvertrag mit ihr, aber keinen Handel und die Turniere vernachlässigt. Beim nächsten Mal habe ich das besser gemacht, siehe da, mit keinem Mitspieler mehr Probleme (Lucius hatte ich noch nicht). Hier kannst du mehrere Möglichkeiten wählen. Ich nutzte meistens jede.

Erstens: Siehe Punkt vier, herstellen von Waren nur für KIs, mit Handelsroute.

Zweitens: Gelegentlich Überschuss an sie verkaufen.

Drittens: Waren von ihnen kaufen ob nötig oder nicht. Nur bei genügend Geld.

Viertens: Kaufe bei einem Waren und verkaufe sie beim anderen. Wenn du gut bist fällt auch noch etwas für dich ab. Preise für Einkauf und Verkauf vergleichen.

Durch regelmäßigen Zuwachs von Ruhm fällt es dir leichter, dich um deine Errungenschaften (F10) zu kümmern, oder sinnvolle Items zu erwerben (Updates für Schiffe und Produktion).

**Je größer du wirst, desto mehr solltest du deine Lagerkapazität erhöhen (Hafenausbau),** sprich zuerst kleine Lagerhäuser, später große Lagerhäuser und auf wichtigen Insel eine Speicherstadt. Bei Patriziern kannst du schon 150 Tonnen gebrauchen. Das verschafft dir ein gutes Polster und denke daran, 50% der Warenmenge zum Verkauf ausschreiben.

Auch auf deinen Produktionsinseln ist dieses sinnvoll. Beispiel Fleischproduktion: Da reicht eine locker für 1.136 Adelige. Es dauert aber lange, bis du so viele Adelige hast. Also erhöhe die Lagerkapazität auf Haupt- und Produktionsinsel (verkaufen nicht vergessen, passiv, aktiv). Ach so, ich stelle auch immer noch einen Betrieb extra hin. Beispiel Brot: Dafür brauchst du zwei Weizenfarmen, eine Mühle, eine Bäckerei. Ich stelle aber drei Weizenfarmen hin. Denn bestimmte Waren brauchst du auch, um Aufträge erledigen zu können (liefere für ein Schiff auf See 10t. Weizen). Zweitens schaffst du dir so noch eine Reserve für Notfälle. Ups, nicht aufgepasst, Mehl geht aus, schnell noch eine Mühle hingestellt. Das kannst du nicht, wenn du genau produzierst. Ach so, da diese Überschüsse meistens auf Produktionsinseln auftreten die eine begrenzte Lagerkapazität haben, ab und zu mal vorbeischippern und Weizen und Mehl auf Hauptinsel verfrachten.

**Du musst deine Rohbetriebe nicht an das Straßennetz anbinden, wenn ein passender Endbetrieb in Reichweite ist.** Nur die Endbetriebe müssen an das Straßennetz angebunden sein. Das ist aber nur zur Grundversorgung sinnvoll. Wenn nämlich die Lager (z.B. Brot) voll sind, dann wird auch kein Weizen mehr geerntet und kein Mehl mehr gemahlen. Obwohl deine Weizenfarmen also nichts produzieren, verursachen sie weiter die vollen Kosten. Das gilt auch für die Mühlen. Bei allen angeschlossenen Betriebe kann es schon sein das die drei Marktkarren nicht ausreichen (voll ausgebaut) und du noch ein oder zwei dazu stellen musst (mehr Kosten).

**Wer Krieg spielen will, sollte von Anfang an die dazu benötigten Waren herstellen.** Also nicht erst Waffen, Festung oder Kriegsschiffe herstellen, wenn ich angegriffen werde. Ab Patrizier ist bei mir jedes zweite Schiff, das gebaut wird, ein Kriegsschiff. Diese benutze ich derweil als Schiffskreisel (siehe oben). Mehrere davon zu einem Geschwader vereint, sind leicht per Zahlentaste auf den richtigen Kurs zu bringen. Die ersten drei Kriegsschiffe halte ich als schnelle Eingreiftruppe vor, für Hassan al Hosenmatz. Denn wie schon einst die alten Römer sagten „Wer in Frieden leben will, der rüste für den Krieg“. Ist bei Anno 1404 zwar idiotisch, aber Schiffe versenken macht doch schon mal Spaß. Vor allem wenn du gut stehst mir Hassan, kannst ihm dann später Kaperbrief und Entermannschaft abkaufen und seine Schiffe kapern (diese kannst du nicht bauen, selten kaufen).

Ach ja noch ein Tipp zum Thema Schiffe: Später solltest du auf große orientalische Handelsschiffe setzen. Weil die sich erstens wehren können, die kannst du schneller machen (sind sie eh schon) und mit richtigem Item lassen sich die Kosten auf 50% reduzieren.

**Einen Waren-oder Produktionsrechner benötigst du nicht. Er kann aber hilfreich sein.** Da sowieso immer wieder die Meldung kommt „ihre Noria verbraucht das

letzte Wasser, ihrem Bergwerk gehen die Rohstoffe aus“, nutzte ich dies gleich, erstens, um alle Norias bzw. Bergwerke auf dieser Insel aufzufüllen und zweitens schadet ein Blick in Kontor nicht. Gleichzeitig kann man noch einmal seine Betriebe ansehen ob alles rund läuft.

**Spiel verlangsamten oder beschleunigen?** Habe ich noch nie gemacht, weil ich eigentlich immer genug zu tun habe. Geht mir im Okzident gerade das Holz aus, so kann ich im Orient vielleicht wieder ein paar Häuser oder Betriebe aufbauen, eine neue Insel besiedeln, meine Betriebe kontrollieren, Waren verschiffen usw. Nach ein paar Minuten ist Holz wieder vorhanden und ich kann dort weitermachen, wo ich wollte. Vorteil, es laufen immer mehrere Projekte gleichzeitig, so erfolgt ein schnellerer Aufbau.

---

**Sooooo, ich denke das sollte fürs erste reichen.**

Ich habe bestimmt nicht an alles gedacht und viele machen es anders und kommen auch zu guten Resultaten. Das ist ja gerade das schöne bei Anno, jeder kann spielen, wie er will, wird glücklich oder geht Pleite.

ps: Die Zahlen sind aus der Referenzkarte des Strategiebuchs oder selber getestet.

Autor dieser Anleitung: **Hammelleit (aus dem Anno 1404 Forum von Ubisoft)**

<http://forums-de.ubi.com/eve/forums/a/tpc/f/4921078286/m/1191067718/p/1>