

## **Anno 1404 – der optimale Start (bis zu den ersten Adligen)**

### **Vorüberlegungen**

- Basierend auf dem Imperator-Szenario; Start mit Flaggschiff, 40t Werkzeug, 40t Holz, 10t Fisch, 10000 Gold.
- Die Okzident-Hauptinsel sollte möglichst über jeweils mindestens zwei Eisen- sowie Steinvorkommen verfügen.
- Die Orient-Hauptinsel sollte Fruchtbarkeit für Datteln, Gewürze und ggf. Ton aufweisen, außerdem sind ein oder mehr Quarzvorkommen von Vorteil.
- Natürlich können jeweils auch mehr Inseln besiedelt werden, um mangelnde Inselvoraussetzungen auszugleichen, des Weiteren gibt es Saatgut.
- Außerdem sind kurze Distanzen zwischen den Inseln anzuraten, um zu verhindern, Mitspieler unnötig schnell aufzudecken.
- Der Fokus zu Beginn liegt auf dem schnellstmöglichen Errichten einer eigenen Werkzeugproduktion und dem Erreichen einer angemessen positiven Bilanz, um sich wirtschaftlich und ab dem Bürgerlevel auch militärisch gegen starke Mitspieler behaupten zu können.

### **Der Spielbeginn**

- Unmittelbar zu Beginn werden die zehn Tonnen Fisch an Lord Northburg verkauft, Werkzeug und Holz wird bei ihm aufgekauft.
- Finden einer angemessenen Okzident-Hauptinsel, Errichten des Kontors.
- Fischer.
- Fünf bis sechs Holzfäller. Sechs sind denke ich zu bevorzugen, da schnell viel Holz benötigt wird.
- Marktplatz
- 24 Bauernhäuser, die für den Moment ausreichend sind, da die Fischerhütte genau so viele versorgen kann. Um das Einkommen zu maximieren, wird das Steuerlevel auf „glücklich“ gesetzt.
- Ausladen der verbleibenden Ressourcen vom Flaggschiff, aufbrechen zu Lord Northburg.
- Mosthof, sobald 60 Bauern erreicht werden
- Kapelle, sobald 90 Bauern erreicht werden. Steuerlevel auf Euphorisch, sodass schnellstmöglich Bürger in das Dorf einkehren.
- Mit den 50 Ruhm, die man für das Ansiedeln von 90 Bauern erhält, wird die entsprechende

Urkunde bei Northburg gekauft und der Großwesir aufgesucht.

### **Die ersten Bürger**

- Übergeben der Urkunde an Al Zahir, kaufen seiner zehn Werkzeuge.
- Suchen einer Orient-Hauptinsel mit dem Orient-Schiff.
- In der Zwischenzeit: Sobald die ersten Bürger einziehen, wird das Steuerlevel für sie auf „glücklich“ gesetzt. Häuser werden manuell aufgewertet, bis 16 Bürgerhäuser erreicht wurden.
- Steinmetz, gleich nachdem das erste Bürgerhaus erreicht wurde.
- Mosthof
- Fischer (Mosthof und Fischer können je nach Lagerbestand auch etwas später errichtet werden)
- Wenn möglich 16 weitere Bauernhäuser, die mit überschüssigem Holz errichtet werden. Dabei nicht unter 30 Holz gehen, um darauf achten, dass ausreichend Holz für die Werkzeugproduktion übrig bleibt.
- Beim Venezianer oder den anderen NPC-Händlern ausreichend Werkzeug kaufen, um die Werkzeugproduktion vollständig zu errichten. Dafür sind insgesamt 43 Holz, 22 Werkzeuge und 13 Steine vonnöten. Da die erste Werkzeugschmiede erst einmal ausgelastet werden muss, können mit dieser auch die fünf Werkzeuge für die zweite Schmiede produziert werden, die dann nicht unbedingt eingekauft werden müssten.
- Eisenmine
- Köhlerhütte
- Eisenschmelze
- Zwei Werkzeugschmieden
- Sollte noch kein Quest angeboten worden sein, bei einem der NPC-Händler im Diplomatie nach einem solchen Fragen.
- Weitere 14 Bauernhäuser. Dann sollten insgesamt 38 Bauern und 16 Bürgerhäuser vorhanden sein, die mit der aktuellen Warenproduktion versorgt werden können. Die Bilanz sollte um die +300 betragen. Dabei ist stets das Steuerlevel der Situation entsprechend anzupassen. Zu beachten ist, dass bei den NPC-Händlern Gold gegen Ruhm getauscht werden kann, um Prozesse zu beschleunigen. Aber zu beachten ist auch, dass es eventuell bessere Verwendungsmöglichkeiten für den Ruhm geben könnte, je nach Situation (neue Urkunden, Hilfsflotten, Errungenschaften, Items usw.)

- Ab diesem Punkt ist die Aufbaureihenfolge weniger „in Stein gemeißelt“.
- Parallel zum Errichten der Werkzeugproduktion kann bereits die Orient-Hauptinsel besiedelt werden (s.u.), allerdings nur in dem Maße, in dem das Budget es zulässt. Der finanzielle Fokus liegt auf den Werkzeugen.

### **Der Orient**

- Basaar
- 14 Nomadenhäuser
- Dattelfarm. Dabei wenn möglich auf fruchtbares Land zurückgreifen, um eine Noria zu vermeiden.
- Zwei Gewürzfarmen, sobald diese freigeschaltet werden und der entsprechende Bedarf bei den Bürgern des Okzidents besteht. Je nach Budget kann die zweite Farm auch etwas später folgen.
- Wenn 10-20t Gewürze produziert worden sind, werden sie per Handelsroute zur Okzident-Insel befördert.

### **Der Okzident**

- Vier Hanfplantagen
- Zwei Weber. Erst einmal kann auch lediglich eine Produktion errichtet werden, die zweite sollte jedoch sobald nötig folgen. Auch sollte mit dem Errichten der Weber jeweils gewartet werden, bis die Hanfproduktion angelaufen ist.
- Da voraussichtlich Werkzeuge knapp und Holz vorhanden sein wird, werden mit dem überschüssigen Holz weitere Bauernhäuser errichtet. Ein neuer Marktplatz wird ggf. errichtet. Sobald vonnöten werden neue Mostfarmen und Fischerhütten errichtet.
- Zwei weitere Steinbrüche, überschüssiger Stein sollte bspw. im Flaggschiff gelagert werden.
- Mit dem neuen Werkzeug werden Bauernhäuser zu Bürgerhäusern gemacht, bis von letzteren 60 vorhanden sind. Mehr können von zwei Gewürzfarmen nicht versorgt werden.
- Errichten der Schenke, sobald Gewürze aus dem Orient geliefert werden und angemessen viel Kleidung produziert wird.
- Jetzt werden die ersten Bürger zu Patriziern gemacht. Hier sollte nicht übermäßig viel Baumaterial investiert werden, weil Patrizier mit der aktuellen Versorgung kaum ein Mehr an Steuern zahlen.
- Nun sind um die 40 Bauernhäuser, 50 Bürgerhäuser und ein paar Patrizier vorhanden, die

Bilanz bei entsprechend korrektem Steuersatz um die +900. Zeit, um eine zweite Werkzeugproduktion zu errichten.

### **Patrizier und neues Land**

- Da ohnehin Bier und Brot benötigt wird, kann die zweite Werkzeugproduktion beispielsweise mit diesen und weiteren Stein- und Holzproduktionen auf einer neuen Insel produziert werden. Dafür werden 40t Holz, 40t Werkzeug und 20t Stein auf das Flaggschiff geladen und es wird ein Eiland mit Fruchtbarkeit für Weizen und Kräuter sowie Stein- und Erzressourcen gesucht und besiedelt.
- **Auf diesem neuen Eiland:**
- Zwei Holzfäller
- Eisenmine
- Köhlerhütte
- Eisenschmelze
- Zwei Werkzeugschmieden
- Steinbruch
- **Auf der Okzident-Hauptinsel:**
- Hanffarm
- Seilmacher
- Kleine Werft, sobald ausreichend Seile vorhanden sind und dem Bedarf entsprechend kleine Handelsschiffe gebaut werden können.
- **Im Orient:**
- Hier sollten die Nomadenhäuser parallel auf 30 aufgestockt und die nötigen Urkunden bei Al Zahir abgeliefert werden, um Quarz freizuschalten. Außerdem sollte eine Ziegenfarm errichtet werden.

### **Adlige und darüber hinaus**

- An dieser Stelle wird das Spiel noch freier, sollte noch individueller an das jeweilige Spiel und die jeweilige Situation angepasst werden. Vieles ist zu tun, auch parallel. Unter anderem:
- Errichten der Brot- und Bierproduktion auf der neuen Insel, Transport der Waren.
- Sobald Quarz freigeschaltet wird, sollte dieser abgebaut und in den Okzident geliefert werden.
- Errichten einer Glasproduktion.

- Ausbauen weiterer Bauernhäuser, errichten evtl. nötiger Warenproduktionen (insb. Kutten und Gewürze).
- Errichten einer Waffenproduktion und eines Turnierplatzes.
- Diplomatie sollte angemessen und je nach Bedarf betrieben werden.
- Zum Schutz vor eventuellen Kriegserklärungen und dem Korsaren sollten parallel außerdem die Häfen mit Abwehrtürmen, Reperaturkränen und die Hauptinsel mit einer Festung ausgestattet werden. Handelsrouten werden mit dem Flaggschiff oder kleinen Kriegsschiffen geschützt.
- Die Bevölkerung wird weiter bilanzfördernd ausgebaut, zunächst kann noch zu Adligen aufgestiegen werden. Letztendlich ist man bereit für den Krieg, zumindest jedoch souverän.