



Anno 1404

»Wir lassen die Kirche im Dorf und die Moschee in Istanbul«, tönen in Bayern die Wahlplakate der Republikaner. Dabei wird in Deutschland doch schon längst emsig an Moscheen, Bazaren und Karawansereien gebaut – und das ist gut so!

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5586

Düsseldorf ist eine Hochburg des Karnevals, der Mode und Japaner. Hier gibt's die Kö, Altbier und die längste Theke der Welt. Interessiert Sie nicht? Uns auch nicht – wir wollen nämlich in den

Orient. Und der beginnt mitten in Düsseldorf, gleich hinter einem Dönerbüchchen. Hier hausen Blue Byte und Ubisoft, hier geht's erst in den Fahrstuhl, dann 604 Jahre zurück – und ab nach Osten.

Rhein, Rhein, Seine

Der Publisher Ubisoft hat Anno 2007 bekanntlich die Anno-Lizenz gekauft. Jetzt liegen die beiden größten deutschen Aufbauspiel-Serien, **Die Siedler** und **Anno**, in

den Händen des Pariser Weltunternehmens. Entwickelt wird das neue **Anno 1404** von Related Designs in Mainz (noch so eine rheinische Karnevals-Bastion!), die auch schon den Vorgänger **Anno 1701** gebaut haben. Verantwortlich für die Produktion ist hingegen Blue Byte – und deshalb präsentiert uns der Producer Christopher Schmitz das neue **Anno**. Eins vorab: Wer befürchtet hat, dass Ubisoft seine beiden Aufbau-Marken miteinander verpanscht, kann sich locker machen. Denn, um es mit einem arg strapazierten Standardsatz zu sagen: **Anno** bleibt **Anno**. Doch was ändert sich?

Posten im Osten

Schluss mit Asiaten und Indiern, denn der Orient ist die Neue Welt von **Anno 1404**. Hier endet unsere erste Seereise, hier beginnt unser neues Leben: Wie bei jedem **Anno** segeln wir an den Strand, zimmern unser erstes Kontor, gründen ein Dorf, beschaffen Waren für unsere Bürger. Die freuen sich und bauen bessere Häuser, bis wir schließ-



Solche **Metropolen** sollen auch Anno-Profis herausfordern. Die Häuser ähneln sich noch stark, im fertigen Spiel soll es über 200 Gebäudegrafiken geben.



STARTHAFEN ORIENT
STEPHAN MEYER
KAI SPÄNSNUTH



Wieder dabei: die enorm hübsche Postkartenansicht.



Gleich zwei westliche Schiffe ankern im orientalischen Hafen.



Heimelige Oasen statt trister Wüsten: Der Orient lockt mit kräftigen Farben, sogar das Wasser ist hier postkartentauglicher als im Westen.

lich eine brummende, pulsierende Stadt errichtet haben.

Das war die Superkurzversion einer typischen Partie, wie wir sie bisher kennen. Doch während dieses Grundgerüst bleibt, gibt es viele kleine und große Änderungen. Die größte: Das »Endspiel«, Hauptmotivation in **Anno**, soll fordernder werden. Bisher hat ein guter **Anno**-Spieler irgendwann keine Herausforderung mehr. Die Hauptinsel ist zugestrichelt, jeder Bewohner super drauf, das Staatsäckel voller als das von Lichtenstein und Monaco zusammen. Es soll sogar Spieler geben, die dann ihre Stadt abreißen und neu bauen.

Die Säulen der Erde

Große Bauvorhaben sollen solche Verzweiflungstagen verhindern:

Ihr Kaiser verlangt Monumentalbauten, für die er an Ihre Stadt den Metropolenstatus vergibt – und somit wieder neue motivierende Aufgaben. Diese Riesengebäude sind ähnlich aufwändig wie die Pyramiden bei Impressions **Pharao**: Sie müssen nicht einfach nur Unmengen an Steinen an die Baustelle karren, sondern verschiedene Materialien. Der Kaiserdom beispielsweise entsteht in drei Stufen, die jeweils andere Baustoffe brauchen, etwa Steine, Marmor und Gold.

Welche Monumente es noch gibt, wollte Christopher Schmitz noch nicht verraten. Nur so viel: »Auch der Orient hat monumentale Bauwerke.« Man muss kein Hellsheer sein, um zum Beispiel Istanbuls Hagia Sophia ganz oben auf die »Bestimmt dabei«-Liste

zu setzen. Doch an welchem Monument auch immer Ihre Untertanen demnächst arbeiten: So eine Riesengroßbaustelle sieht imposant aus, zumal hier mehr Leute werkeln als in einer kompletten **Anno 1701**-Stadt. Beim Anblick des halbfertigen Kaiserdoms wird uns richtig schlecht. Aber nicht, weil er so übel aussieht – sondern weil wir schlagartig Höhenangst bekommen, als wir die Maurer, Steinmetze und Bildhauer auf dünnen Brettern hoch über der Stadt rumturnen sehen.

Helmut, Kohl ist fertig!

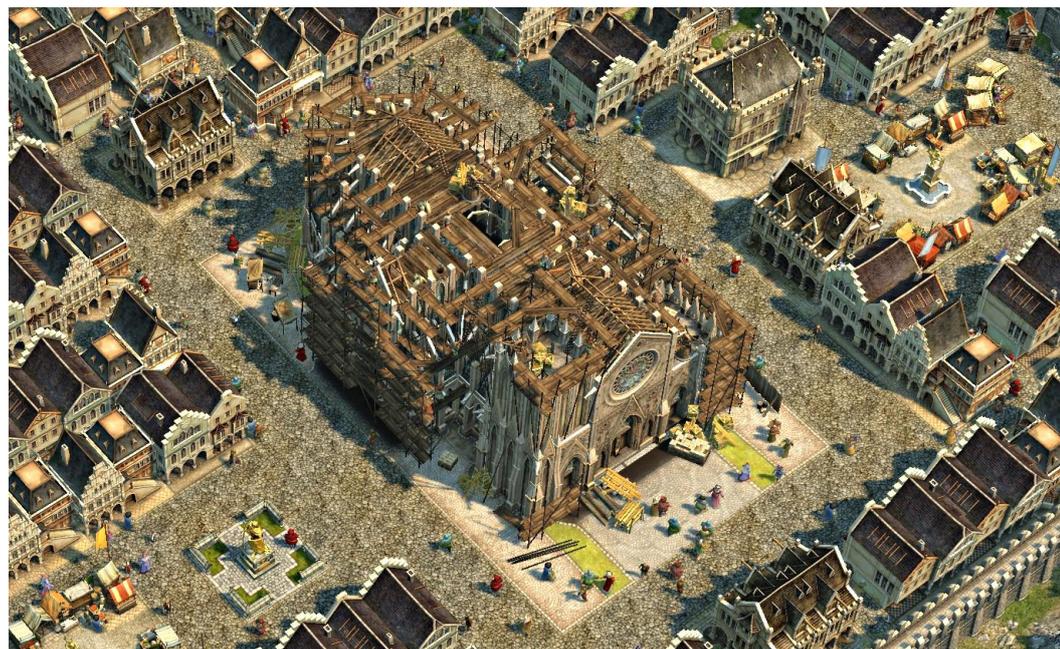
Doch bis wir so einen Dombau überhaupt anfangen dürfen, ist viel Arbeit angesagt. Unsere Bevölkerung setzt sich wieder aus fünf Stufen zusammen, vom Pionier bis zum Adeligen. Und wie-

der möchte jede Schicht regelmäßig bestimmte Waren am Marktplatz kaufen können. Neu sind die sogenannten Sub-Bedürfnisse: Bisher gab es zum Beispiel nur »Nahrung« – wer wollte, konnte seine Heimatinsel einfach ringsum mit Fischerhütten zubauen, denn Fisch zählte einfach als Nahrung. Mit **Anno 1404** wollen Ihre Insulaner aber abwechslungsreiche Mahlzeiten und verlangen unter anderem Fisch, Fleisch und Brot. Mehr Sub-Bedürfnisse wollte uns Ubisoft noch nicht verraten; wir tippen aber beispielsweise auf verschiedene Klamotten aus Hanf, Leder, Stoff oder gar teurem Pelz.

Die Grundbedürfnisse können wir wie gehabt selber decken, wenn auch mit neuen Rohstoffen und neuer Optik: Auf Kohlfeldern



Eine Konzeptzeichnung des orientalischen Hafengebäudes.



Die Krönung jeder Metropole: Ein Monument, das wir mit Unmengen Material und stufenweise errichten – hier etwa der Kaiserdom.



Die Story-Kampagne beginnt im Okzident, später dürfen wir aber auch **orientalische** Städte und Produktionsstätten errichten.

etwa wachsen die runden Köpfe jetzt einzeln und in Echtzeit statt wie früher in einer Sammeltextur, in der ein ganzes Feld stufenweise gereift ist. Mostbauern kippen ihre Ernte in große Tröge, in denen dann ihre Gattinnen barfüßig die Äpfel zermanschen. Lecker!

Mandel-Handel

Manche Waren können wir anfangs nicht selber herstellen. Sü-

ßes Marzipan und Kaffee etwa, denn dafür fehlen uns die passenden Rohstoffe und Technologien. Und hier kommt der Orient ins Spiel, denn dort können wir die Luxusgüter einkaufen und in die westliche Heimat schippern.

Viel lukrativer ist es natürlich, Marzipan und Kaffee selber herzustellen. Doch zum einen ist die Produktion nicht die einfachste (siehe Info-Kasten unten), zum

anderen sind wir Westler (zumindest in **Anno 1404**) schlicht zu doof, um Kaffeebohnen und Mandeln anzubauen – geschweige denn, sie sinnvoll weiterzuverarbeiten. Darum müssen wir die erforderlichen Technologien erst erlernen. Früher hätten wir dafür eine Uni gebraucht, in **Anno 1404** müssen gute Taten her: Wenn wir für unsere neuen Orient-Freunde Aufgaben erledigen, bekommen

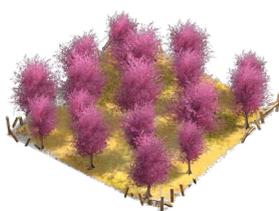
wir »Kumpelpunkte«, ähnlich den Rufpunkten in **World of Warcraft**. Mit diesen Punkten können wir wiederum Ost-Technologien freischalten, etwa die Noria, ein überdimensioniertes Wasserrad, das ganze Landstriche begrünt. Mit dem Wegfall der Uni müssen wir uns auch nicht mehr auf Forschungszweige festlegen, die sich gegenseitig ausschließen – jede Technologie ist nun von den Orientalen erlernbar. Vorteil: Das neue System macht die Forschungsabteilung zugänglicher, ohne dass die Komplexität leidet.

Orientierungssinn

Doch der Kulturaustausch geht noch weiter. Wir lernen nicht nur, wie man aus Wüsten Oasen macht: Anders als in den Vorgängern, wo wir mit Eskimos und Co. nur handeln konnten, errichten wir in **Anno 1404** selber orientalische Städte. Viele Gebäude haben dann zwar die gleiche Funktion und lediglich andere Namen und Optik (etwa der Basar, früher als Marktplatz bekannt), doch andere sind neu und können nur auf einer orientalischen Insel gebaut werden – darunter die oben erwähnten Produktionsstätten für Kaffee und Marzipan.

So entsteht Marzipan

Marzipan gewinnen Sie aus Zucker und Mandeln. Die Zuckermühle ist dabei auf einen Fluss angewiesen – somit sind die Anno-Flüsse keine Hindernisse mehr, sondern Voraussetzung für den Betrieb einiger neuer Gebäude. Um diese Technologien zu erlernen, müssen wir gute Beziehungen zu den Orientalen haben.



Auf dem hübschen **Mandelfeld** ernten wir die erste Marzipan-Zutat.



Im Gebäude **Mandelhain** sammeln fleißige Hände die knackigen Steinfrüchte.

➔ **Mandeln**



In der **Zuckerbäckerei** wird aus Zucker und Mandeln lecker Marzipan für den Adel.

➔ **Marzipan**



Gleichzeitig gewinnen wir auf einem **Zuckerrohr-Feld** Rohrzucker.



In der **Zuckerrohrplantage** wird der Rohrzucker gesammelt und abgeholt.



Die **Zuckermühle** (braucht einen Wasseranschluss) malt die Pflanzen.

➔ **Zucker**



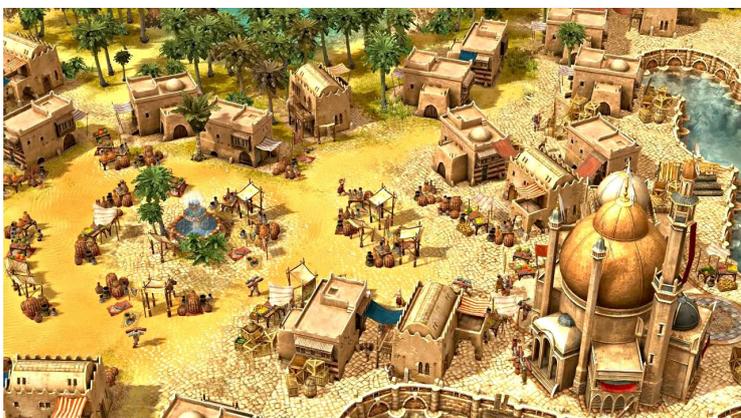
Regelmäßige **Warenlieferungen** machen uns im Orient beliebt. Als Belohnung gibt's seltene Güter.

Weggefallen sind dafür die neutralen Völker wie Indianer und Irokesen. Auch dem fliegenden Händler wurden die Flügel gestutzt. Stattdessen treffen wir auf potenzielle Handelspartner, die ins 15. Jahrhundert und Okzident-Orient-Szenario passen: Klöster etwa, oder Karawansereien, mit denen wir handeln können, sobald wir einen Basar in ihrer Reichweite gebaut haben.

Bunt und rund

Die Inselwelten werden nicht nur bis zu 70 Prozent größer als die

Spielwelt aus **Anno 1701**, sondern auch runder – im wahrsten Sinne. Die frische Grafike engine erlaubt deutlich natürlichere Formen (vor allem bei den Gebirgen), die Inseln wirken dadurch weniger eckig – auch wenn sie im Vorgänger durch handgebastelte Küstenverläufe rundere Formen vorzutauschen versuchten. Spielerisch noch wichtiger werden die Flüsse: Bisher nervten die nur, weil sie unseren kostbaren Baugrund zerteilten. Jetzt aber treiben die Gewässer Mühlen an, und vor allem im Orient müssen



Viele Orientgebäude sehen anders aus, haben aber die gleiche Funktion – etwa der **Basar** (links).



Karawansereien ersetzen die Fliegenden Händler aus Anno 1701; ihre Kamelkarawanen liefern frei Haus.



Die **Noria** sieht aus wie ein Laufrad für Riesenhamster, bewässert aber ganze Landstriche.

wir geschickt mit dem Nass umgehen, damit Mandelbäume auch brav blühen. Ochsengetriebene Brunnen holen Wasser aus dem Boden, welches aber nur direkt angrenzende Felder befeuchtet. Viel imposanter ist die oben erwähnte Noria, die erheblich mehr Wasser fördert. Der Effekt: Der Wirkungskreis wird deutlich größer, wir können reichere Ernten einfahren. Allerdings nur dort, wo auch wirklich was wächst: Kaffeebohnen etwa fühlen sich nur in südlichen Gefilden wohl. Und um die braunen Bohnen kaffeetauglich zu bekommen, brauchen wir wiederum das Wissen des Orients – denn nur hier gibt's die Baupläne für die Kaffeerösterei.

Windhosen

Richtig gut gefallen haben uns die neuen Windeffekte: Globale und lokale Winde lassen nicht nur die Segel der Schiffe hübsch flattern, sondern auch die Unterhosen an der heimatischen Wäscheleine. Rauchfahnen aus Hütten und Häusern verwirbeln im Wind, und die aufgeworfenen Wellen sehen schlicht fantastisch aus. Wer Wind sät, wird auch Sturm

ernten – wir gehen davon aus, dass es auch wieder Windhosen geben wird, die gerne mal Schiffe emporwirbeln und ganze Lieferungen auf den Grund der See schicken. Der böse **Anno**-Vulkan hingegen hat ausgedient: »Der hat die Spieler nur genervt, sie haben es gehasst, wenn ein Ausbruch ihre schöne Stadt zerlegt hat«, begründet der Producer Christopher Schmitz das Stilllegen der Vulkane.

Kämpfer in Rente

In beharrliches Schweigen hüllt sich Ubisoft, wenn es ums neue Kampfsystem geht. Die Seeschlachten, schon immer ungleich spannender als die Gefechte der Landratten, werden so bleiben wie gehabt. An Land hingegen soll es strategischer zugehen, wir scheuen keine einzelnen Trüppchen mehr herum. Die Schlachten sollen aber nach wie vor direkt auf der Karte toben, allerdings in größeren Dimensionen als gewohnt. Soll uns recht sein – die arg kleinen Armeen in **Anno 1701** waren fummelig zu steuern und häufig strohdoof unterwegs. *Martin Deppe* **DM**

Anno 1404

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **März 2009**
► Hersteller **Related Designs / Ubisoft** ► Status **zu 75% fertig**

Martin Deppe: Obwohl ich das Orient-Szenario nicht gerade spannend finde, gefällt mir Anno 1404 jetzt schon. Vor allem die Herausforderungen gegen Ende einer Partie klingen verlockend – schon bei Pharo und Kinder des Nils haben mir die Riesenbauten gefallen. Wenn die Kampagne so gut wird wie beim 1701-Addon und die Schlachten endlich mal gescheit steuerbar sind, dürfte 1404 der beste Teil der Serie werden.



redaktion@gamstar.de