



Anno 1404

Einsteigerfreundlich war Anno schon immer. Mit dem nächsten Teil der Aufbauspiel-Serie sollen nun auch Profis glücklich werden. Das Rezept: mehr Vielfalt, mehr Herausforderungen – und mehr Armut.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5586

Kleine Scherzfrage: Was haben Fußballstar Michael Ballack und die Anno-Serie gemeinsam? Beide haben ein Endspiel-Trauma! Klingt komisch, ist aber so. Ballack verdaddelte 2000 mit Leverkusen am letzten Spieltag die deutsche Meisterschaft, verlor zweimal das Finale der Champions League und konnte auch mit der deutschen Nationalelf weder bei der WM 2002 noch bei der EM 2008 das Endspiel gewinnen. Und was hat das nun mit Anno zu tun? Auch Deutschlands beliebtester Strategie-Reihe ging bislang immer im Endspiel die Puste aus. Egal ob in Anno 1602, 1503 oder 1701: Früher oder später hatte

man jedes Gebäude errichtet, sämtliche Warenkreisläufe optimiert und alle Inselbewohner in den Aristokratenstatus befördert. Es gab keine Herausforderungen mehr, die Partie wurde deshalb zwangsläufig langweilig.

Genau das soll mit Anno 1404 nun anders werden. Wir haben uns vor Ort bei den Entwicklern von Related Designs die aktuelle Version angeschaut, um herauszufinden, mit welchen Maßnahmen Anno 1404 das Endspiel-Trauma überwinden will.

Wirtschaftsfragen

Wichtigste Maßnahme: Anno 1404 bekommt ein komplett neu-



Felder und Plantagen werden nicht mehr automatisch platziert, sondern müssen angelegt werden.

es Wirtschafts-System spendiert. Sämtliche Gebäude und Endwaren werden nun acht Grundbedürfnissen zugeordnet: Nahrung, Gesellschaft, Trinken, Glaube,

Kleidung, Vergnügen, Besitz und Sicherheit. Diese Bedürfnisse müssen Sie in ausreichender Menge befriedigen, damit Ihre Bevölkerung glücklich ist und eine neue Zivilisationsstufe erreichen kann. Je höher die Stufe, umso mehr Abwechslung fordern Ihre Untertanen bei den unterschiedlichen Bedürfnissen. Beispiel Kleidung: Bauern und Bürger geben sich schon mit Leinenhemden zufrieden, Patrizier hätten zusätzlich gern noch Lederwesten, und Adlige fordern sogar Brokatgewänder. Dieses System erlaubt es Related Designs, mehr und vor allem komplexere Produktionsketten einzubauen. Zum Vergleich: In Anno 1701 gab es 35 Warentypen, für Anno 1404 planen die Entwickler 65. Allein um eine Lederweste zu produzieren, benötigen Sie nicht nur einen Schweinehof plus Gerberei, sondern auch eine Salzmine mit Saline sowie entweder eine Köhlerhütte oder ein Kohlebergwerk. Der Effekt: Je länger eine Partie dauert und je stärker Ihre Bevölkerung wächst, desto anspruchsvoller wird es, alle acht Bedürf-



Die detailverliebte animierte Baustelle des Kaiserdoms. Die Errichtung solch eines Monuments wird mehrere Spielstunden dauern.



Mit den **Bettlern** feiert eine neue, sehr ungewöhnliche Zivilisationsstufe Anno-Premiere. Je wohlhabender und größer Ihre Stadt wird, desto mehr müssen Sie sich mit dem Problem der Armut auseinandersetzen.

nisse perfekt zu erfüllen. Anders als im Vorgänger soll es dieses Mal sogar unmöglich sein, alle Bewohner auf die höchste Zivilisationsstufe zu bringen.

Bauentscheidungen

Wer viele Gebäude errichten will, muss sich zwangsläufig mit Standorten und Transportrouten auseinandersetzen. Auch hier wird **Anno 1404** anspruchsvoller, aber auch vielseitiger als die Vorgänger, weil Sie häufiger das Gelände berücksichtigen müssen. Beispiel unsere Lederweste: Der Schweinehof sollte idealerweise auf einer Wiese platziert werden, ein Köhler benötigt zum Herstellen von Holzkohle einen Wald, die Salzmine ein entsprechendes Rohstoffvorkommen. Gerbereien wiederum können Sie nur an fließenden Gewässern platzieren.

Auf südlichen Inseln müssen Sie sich dagegen selbst um die Bewässerung kümmern. Mit Norrias, orientalischen Wasserpumpen, können Sie so selbst Wüsten in blühende Oasen verwandeln. Ställe und Plantagen benötigen dabei mehr Platz als in **Anno 1701**

und werden deshalb auch nicht mehr automatisch mit dem dazugehörigen Gebäude platziert. Stattdessen ist es Ihre Entscheidung, wie Sie die Felder rund um die Gebäude anordnen. Positiver Nebeneffekt: Die Inselsiedlungen verabschieden sich vom Reißbrett-Look der Vorgänger, zumal

Wohn- und Produktionsbereiche zwangsläufig stärker voneinander getrennt liegen.

Handelsbeziehungen

Weil Sie künftig mehr Platz für die Warenproduktion benötigen, bekommen Sie fairerweise auch mehr Platz zum Siedeln. Zum ei-

nen sind die Inseln bis zu 70 Prozent größer als in **Anno 1701**. Zum anderen kommt mit dem Orient eine komplett neue Kultur ins Spiel – samt eigener Gebäude, Produktionsketten und sogar Zivilisationsstufen. Wer die richtigen Voraussetzungen schafft, darf sein Wüstenvolk von Noma-



Diese **Orientsiedlung** hat bereits die Gesandten-Zivilisationsstufe erreicht. Eine Moschee erfüllt das Glaubensbedürfnis der Bewohner.



Der **Hafen eines Handelspartners** illustriert, dass Anno beim grafischen Detailgrad noch einmal gehörig zugelegt hat.



Zu Beginn siedeln Sie nicht mehr mit Pionieren, sondern mit **Bauern**.



Um **Perlenketten** herzustellen, benötigen Sie eine Muschelbank.

den zu Gesandten befördern. Bis zu einem gewissen Punkt können sich Orient und Okzident auch wunderbar getrennt voneinander entwickeln. Wüstenbewohner trinken eben Milch statt Most oder essen Datteln statt Fisch. Doch je weiter sich die beiden unterschiedlichen Kulturen entwickeln, desto wichtiger wird das Zusammenspiel. Wer etwa Bücher produzieren will (gehören zum Besitz-Bedürfnis), benötigt mit Papiermühle und Druckerei Technologien der alten Welt, an die Tinte gelangt er aber nur über die Indigoplantagen des Orients.

Die Zusammenarbeit soll aber noch weit über den Austausch

von Waren hinausgehen. So können Sie mit Bau- und Handelserfolgen, aber auch mit dem Ausrichten von Turnieren Ruhmpunkte erwerben, die Sie im Orient gegen so genannte Errungenschaften eintauschen. Das können neue Gebäude sein wie eine orientalische Werft, mit der Sie besonders flotte Schiffe bauen. Oder Sie investieren die Ruhmpunkte in Upgrades. Als Beispiel nannten die Entwickler unter anderem eine größere Flotte für den fahrenden Händler, wodurch Sie schneller auf Warenengpässe reagieren können. Damit das Zusammenspiel von Orient und Okzident reibungslos funktioniert,

überarbeitet Related Designs das Menü zum Erstellen von Handelsrouten. Das neue System soll einerseits unkomplizierter, andererseits aber auch flexibler werden als im Vorgänger. Wie genau dieser Spagat funktioniert, wollte oder konnte man uns allerdings noch nicht zeigen.

Aufstiegsrechte

Selbst wenn der Handel mit dem Orient floriert, heißt das noch lange nicht, dass Ihre Untertanen im Rekordtempo vom Bauern zum Adligen aufsteigen. Das Mittelalter war schließlich eine starre Ständegesellschaft, und **Anno 1404** simuliert das mit den neu

eingeführten Aufstiegsrechten. Das Prinzip: Selbst wenn Sie sämtliche Bedürfnisse befriedigen, benötigen Sie zusätzlich noch eine bestimmte Menge an Untertanen, um Bürgerrechte, Handelsprivilegien (für Patrizier) oder Adelstitel zu bekommen. Die Menge der so erhaltenen Aufstiegsrechte ist außerdem begrenzt, sodass Sie nur einen bestimmten Teil Ihrer Bevölkerung befördern können. Allerdings sollen Sie sich Aufstiegsrechte dazu verdienen dürfen, indem Sie bestimmte Aufgaben erledigen. Wer etwa eine große Orient-Kolonie errichtet, bekommt zur Belohnung zusätzliche Handelsprivilegien. Das soll den Spieler motivieren, auch abseits der Hauptsiedlung zu expandieren. Praktischer Nebeneffekt: Die Städte in **Anno 1404** sehen deutlich glaubwürdiger aus als in den Vorgängern, weil sie nicht mehr nur aus Adelshäusern bestehen, sondern sich aus reichen und armen Vierteln zusammensetzen.

Armutsprobleme

Wo es Reichtum gibt, muss zwangsläufig auch Armut existieren – eine Wahrheit, die **Anno** bislang immer ignoriert hat. Mit dem neuen Teil wird sich das ändern, denn dieser führt mit den Bettlern eine ebenso neue wie ungewöhnliche Zivilisationsstufe ein. Je größer und wohlhabender Ihre Stadt wird, desto mehr Bettler werden Sie auf den Straßen entdecken. Sie können das Problem ignorie-



Die **Produktionsketten** werden komplexer. Hier sehen Sie, was alles nötig ist, um ein Lederwams herzustellen. Alternativ zur Köhlerhütte können Sie auch per Bergwerk ein Kohlevorkommen erschließen.

Die Benutzeroberfläche (noch in Arbeit)



ren, was sich negativ auf die Laune Ihrer Bevölkerung auswirkt. Sie können das Problem aber auch lösen, indem Sie Hospize bauen, was freilich sowohl Geld als auch Platz und Nahrung kostet. Hartherzige Stadtherren können die Bettler auch einfach vor die Tür setzen. Die Folge: Die derart Ausgegrenzten werden zu Gesetzlosen, die mit Vorliebe ungeschützte Produktionsgebäude vor den Stadtmauern überfallen. Egal, wie Sie sich entscheiden: Eine optimale Lösung wird es nicht geben – wieder eine Herausforderung mehr fürs Endspiel.

Kaiserdom-Herausforderungen

Die mit Abstand größte Herausforderung von **Anno 1404** werden die Monumentalbauten. Mit dem Kaiserdom hat Related Designs erst eine Variante enthüllt, es wird aber definitiv weitere Monsterprojekte geben, darunter auch welche für den Orient. Der Errichtung solch eines Giganten soll mehrere immer komplexer werdende Bauphasen umfassen und Sie einige Spielstunden beschäftigen. Allein schon deshalb, weil Sie für die Riesenbaustelle einen Großteil Ihrer Hauptinsel umpla-

nen müssen. Und warum sollte man sich den ganzen Stress überhaupt antun? Natürlich weil die Monumente eine ganze Reihe von Vorteilen bringen. Der Kaiserdom erfüllt etwa in seinem enorm großen Einzugsgebiet sämtliche Gebäudebedürfnisse. Und er macht – wen wundert's – den Kaiser auf Ihr Inselparadies aufmerksam, was sich wiederum in neuen Aufträgen niederschlagen soll.

Kampagnenhoffnung

Neues Bedürfnis-System, Aufstiegsrechte, Bettler, Monumentalbauten: Das alles muss erst-

mal verdaut und vor allem gelernt werden. Eine nahezu unmögliche Aufgabe für das Endlosspiel, deshalb wird es in **Anno 1404** definitiv auch eine Kampagne geben. Details hält Related Designs noch geheim, wir gehen aber angesichts der gestiegenen Komplexität davon aus, dass Sie dieses Mal über mehrere Missionen hinweg an der gleichen Inselwelt basteln werden. Ob Kampagne oder freies Spiel: **Anno** scheint sein Endspiel-Trauma tatsächlich zu überwinden. Michael Ballack sollte sich ein Beispiel nehmen, spätestens zur WM 2010. **HK**



Durch die Aufstiegrechte soll ein natürliches, mittelalterliches **Stadtbild** entstehen.

Anno 1404

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Related Designs / Ubisoft** ► Status **zu 80% fertig**

Heiko Klinge: Profi-Strategen haben gern mal die Nase über die Anno-Serie gerümpft: zu leicht durchschaubar, zu wenig langfristige Herausforderung. Beides wird sich mit Anno 1404 definitiv ändern. Bleibt nur zu hoffen, dass Related Designs bei aller Begeisterung für die neue Komplexität auch die Einsteigerfreundlichkeit im Auge behält. Denn dann könnte Anno 1404 den genialen Vorgänger tatsächlich noch übertrumpfen.



heiko@gamstar.de