

Anno 1404



+ GameStar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5586

+ DVD

Video-Special

Nur gucken, nicht anfassen! Mit einer Mischung aus Neid und Ehrfurcht bestaunen wir die Prachtinsel unseres Mentors Lord Richard Northburgh. Umrahmt von einer gewaltigen Stadtmauer reihen sich Hunderte protzige Patrizier- und Adelshäuser aneinander. Vor den Stadttoren formen Dutzende Weizenfelder, Apfelplantagen und Weinstöcke ein wunderschönes Natur-Mosaik. Eigentlich die perfekte Insel-Idylle – wäre da nicht die riesige Baustelle mitten im Stadtzentrum. Hier soll irgendwann mal der monumentale Kaiserdome stehen. Doch weil die Bauarbeiten nur schleppend vorangehen, braucht Lord Northburgh unsere Hilfe.

Also nicht gucken, anfassen! Denn als weltweit erstes Magazin dürfen wir **Anno 1404** einen

ganzen Tag lang probespielen. Und dabei entdecken wir nicht nur Prachtinseln, sondern auch viele bislang unbekannte Verbesserungen, eine umfangreiche Kampagne sowie ein revolutionäres neues Kampfsystem.

Große Aufgaben

Mit dem Rundflug über die Metropole von Lord Northburgh beginnt nicht nur dieser Artikel, sondern auch die erste Kampagnenmission von **Anno 1404**. Ein cleverer Motivationstrick: Wir müssen zwar erst mal klein anfangen, bekommen aber trotzdem schon mal einen Vorgeschmack darauf, was wir später einmal alles bauen dürfen. Stadt, Landwirtschaft und Dombaustelle präsentiert uns das Spiel in Form einer kleinen Zwischensequenz. Und damit ent-



Unser Mentor **Lord Richard Northburgh** hilft uns sowohl bei den Missionen als auch im Endlosspiel.

Das neue Anno wird schöner, größer und komplexer als sein genialer Vorgänger – so weit, so kalter Kaffee. Aber spielt es sich auch besser? Wir waren weltexklusiv zu Gast beim Entwickler Related Designs, um genau das herauszufinden.



Inhalt

Mega-Preview	24
Mini-FAQ	25
Eine typische Metropole	26
Die neutralen Fraktionen	27
So funktioniert das Kampfsystem	28
Die verbesserte Strategiekarte	30
Die Kriegsindustrie	32

Mini-FAQ

Größer und anspruchsvoller – das klingt verdächtig nach Anno 1503. Wie vermeiden die Entwickler ein weiteres Komplexitätsmonster?

Zum einen wird die Kampagne deutlich einsteigerfreundlicher als in Anno 1503. Sie erspielen sich die vielen Neuerungen Mission für Mission in leicht verdaulichen Häppchen. Zum anderen können Sie das Endlosspiel noch genauer konfigurieren als im Vorgänger und es so exakt an Ihren bevorzugten Spielstil anpassen.

Wie hoch werden die Hardware-Anforderungen?

Noch optimieren die Entwickler. Ihr Ziel ist es, dass Anno 1404 keine höheren Mindest-Anforderungen stellt als der Vorgänger. Bei unserem Probespiel lief es trotz maximaler Details und aktivierter Kantenglättung schon absolut flüssig, allerdings auf einem modernen Quadcore-PC. Fest steht bereits, dass Anno 1404 sowohl von DirectX 10 als auch von Mehrkernprozessoren profitieren wird.

Wird es einen Multiplayer-Modus geben?

Definitiv! Die Entwickler wollten uns zwar noch keine konkreten Details verraten, vieles spricht aber dafür, dass der Multiplayer-Modus noch mal ein gutes Stück umfangreicher wird als in Anno 1701. Wir tippen vor allem auf deutlich mehr Community-Funktionen.

decken wir schon die erste wichtige Verbesserung. Weil die Mainzer Entwickler von Related Designs das Kamerasystem überarbeitet haben, gibt es statt dröger Dauer-Draufsicht nun häufig wechselnde Perspektiven, wodurch die Spielgrafikfilmchen deutlich dynamischer wirken.

Die Kamerafahrt führt uns schließlich zu unserer eigenen

kleinen Insel, wir können endlich mit der Dombau-Unterstützung beginnen. Lord Northburgh erklärt uns Schritt für Schritt und nicht ganz uneigennützig, wie wir unsere erste funktionierende Bauernsiedlung errichten und eine effiziente Holzproduktion hochziehen. Für Anno-Einsteiger ein wunderbar motivierender Kampagnenbeginn – für Serien-

veteranen wie uns trotz dreier Schwierigkeitsgrade ein wenig anspruchslos. Schließlich haben wir die Baureihenfolge Kontor, Marktplatz, Wohnhäuser, Holzfäller, Fischerhütte schon Dutzende Male abgespult. So zumindest unser vorläufiger Eindruck ... bis plötzlich unsere ersten Inselfiedler anfangen, gegen ihre Lebensbedingungen zu protestieren.

Viele Bedürfnisse

Was ist passiert? »Ganz einfach«, so unser altkluger Lord, »ihr habt bei euren Wohnhäusern den Straßenanschluss vergessen.« Im Vorgänger wäre das noch kein Problem gewesen, in Anno 1404 stört es bei unseren Bauern jedoch ganz empfindlich den Wunsch nach Gemeinschaft. Und das liegt am neuen Bedürfnis-



Dramatische Belagerungsschlacht: Wir sollen die Stadt Edenreuth verteidigen. Mit einem Trébuchet ① hat der Feind eine Bresche in unsere Mauer geschlagen. Seine Heerlager ② liegen außerhalb der Reichweite unserer Wachtürme. Sollte die anrückende Armee ③ in die Stadt gelangen, haben wir diese Kampagnenmission so gut wie verloren.



Dank der neuen **Verfolgerperspektive** können wir die Wassereffekte aus nächster Nähe bewundern.

System, das den Siedlungsbau erheblich anspruchsvoller und spannender macht. Unsere Untertanen haben nun je nach Zivilisationsstufe bis zu acht Bedürfnisse, die wir mit Waren, Gebäuden oder eben einem Straßenanschluss befriedigen müssen: Nahrung, Gemeinschaft, Getränke,

Kleidung, Unterhaltung, Luxus und Sicherheit. Bei unseren Bauern ist das noch relativ simpel, zumal die nur vier Bedürfnisse haben: Als Nahrung reicht Fisch, als Getränk Most, um den Glauben kümmert sich eine Kapelle. Das Gemeinschaftsproblem lässt sich mit einem Marktplatz und ein

paar zusätzlichen Wegen ebenfalls fix aus der Welt schaffen.

Übersichtliche Versorgungslücken

Dabei helfen uns diverse kleine, aber feine Bedienungsverbesserung: Wir klicken einfach das Wohnhaus an, in dem die unzufriedenen Bauern leben – wie immer markiert durch einen roten Blitz. Neu ist, dass wir nun durch klar verständliche Icons und Balken auf einen Blick sehen, welche Bedürfnisse in welchem Maße befriedigt werden. Alles, was in unserer Siedlung damit zu tun hat, wird von der Kapelle bis zum Straßenanschluss grün hervorgehoben. Tatsächlich kommen wir beim Probespiel jeder noch so kleinen Versorgungslücke binnen Sekunden auf die Schliche. Keine Selbstverständlichkeit, wenn man bedenkt, dass die letzte Zivilisationsstufe »Adelige« allein für ihr Nahrungsbedürfnis vier unter-

schiedliche Waren verlangt (Brot, Gewürze, Fisch und Fleisch). Unsere Bauern jedenfalls sind schnell wieder glücklich, was wir gleich mal zum Anlass nehmen, ein wenig die Steuern zu erhöhen. Beim logischen Wechselspiel aus Warenversorgung, Steuerersatz und Siedlerzufriedenheit bleibt also alles beim Alten. Gut so, das war schließlich schon im Vorgänger nahezu perfekt.

Kleine Gags

Unsere Holzproduktion läuft nun zwar auf Hochtouren, bis wir aber genügend für eine erste Bretterlieferung beisammen haben, müssen wir noch ein wenig warten. Lord Northburgh bietet uns an, dass wir in der Zwischenzeit gern die riesige Dombaustelle besichtigen können. Wir nehmen sein Angebot wörtlich, klicken auf das Gebäude und entdecken so eine versteckte Bonusaufgabe: Man vermisst den Baumeister,



Die neutralen Fraktionen



Okzident: Hier residiert Lord Richard Northburgh, Berater des Kaisers und gleichzeitig unser Mentor. Northburgh verkauft Waren und verschafft uns immer wieder lukrative Nebenquests. Er gewährt Darlehen, sendet Hilfsflotten, fordert aber auch ab und an Tribute.



Orient: Großwesir Al Zahir greift erst ein, wenn wir die südlichen Inseln entdeckt haben. Sobald wir sein Vertrauen gewonnen haben, hilft er bei der Wüstenerschließung. Im Wesentlichen besitzt er dieselben Fähigkeiten wie Northburgh, allerdings in orientalischer Variante.



Korsaren: Eine stete Gefahr für unsere Handelskonvois! Allerdings können wir für begrenzte Zeit einen kostspieligen Friedensvertrag schließen. Solange das Abkommen aktiv ist, dürfen wir spezielle Güter mit den Korsaren handeln, etwa Schiffe, Kanonen oder Entermannschaften.

der garantiert wieder betrunken in irgendeiner Ecke rumlungert – ob wir ihn nicht finden können? Wir lassen unseren Blick über das detailverliebt animierte Baustellen-Gewusel schweifen, allein hier ist schon mehr los als auf einer kompletten Insel in **Anno 1701**. In der Nähe eines Bauge-

rüsts finden wir schließlich den heftig schwankenden Baumeister, zur Belohnung kassieren wir 1.500 Goldstücke. Die Entwickler wollen in jeder der acht Kampagnen-Missionen viele solcher kleinen Gags, Bonus- und Nebenaufträge verstecken. Ziel ist es vor allem, dass die Inselwelten da-

durch lebendiger und weniger mechanisch wirken.

Dutzende Waren

Das hinzuverdiente Geld können wir gut gebrauchen, da wir nun auf unserer Insel eine Kapelle bauen sollen. Dafür benötigen wir Werkzeuge, die wir zumindest in

dieser Mission nur durch Handel erwerben können – wir dürfen also weder eine Eisenmine noch eine Werkzeugschmiede bauen. Mit diesen künstlichen Beschränkungen wollen die Entwickler sicherstellen, dass sowohl Einsteiger wie auch Profis Stück für Stück und ohne Stress ans stark



Eine typische Metropole

Für solch eine riesige Stadt werden wir rund acht bis zehn Spielstunden benötigen. Beachten Sie die klare Unterteilung in Produktions- und Wohnbereiche sowie die drei vertretenen Zivilisationsstufen Bürger, Patrizier und Adelige. Daraus ergibt sich ein deutlich natürlicheres Stadtbild als in den Vorgängern.

So funktioniert das Kampfsystem



In Anno 1404 steuern Sie Ihre Armeen nicht mehr direkt, sondern über Militärbauwerke wie das **große** ① und das **kleine Heerlager** ②. Über ein **Menü** ③ können wir dem dazugehörigen Truppenverband Angriffs-, Unterstützungs- und Verlagerungsbefehle erteilen. Hier attackieren unsere Armeen den feindlichen **Brückenkopf** ④.

ausgebaute Wirtschaftssystem herangeführt werden. Denn statt der 35 Warentypen in **Anno 1701** gibt es nun 65. Viele davon müssen sogar mehrfach verwertet werden. So benötigen wir Hanfplantagen nicht nur für die Hemdenherstellung, sondern auch für die Takelagen unserer Schiffe.

Für uns ist das vorerst alles noch Zukunftsmusik. Wir freuen uns vielmehr darüber, dass wir die Werkzeuge aus Lord Northburghs Kontor nun komfortabel per Maus auf unser Schiff ziehen können – eine weitere sinnvolle Bedienungsverbesserung. Die Rückfahrt zu unserer Insel beobachten

wir per [F1]-Taste aus der neuen Verfolgerperspektive. Spielerisch eigentlich sinnlos, nutzen wir die Kino-Funktion trotzdem bei nahezu jeder Entdeckungsreise. Denn so können wir das atemberaubend schöne und vor allem glaubwürdig simulierte Wasser aus nächster Nähe erleben.

Lineare Geschichten

Eine Kapelle und zwei Baumaterial-Lieferungen später haben wir sämtliche Ziele der ersten Kampagnenmission erfüllt. Zur Belohnung sehen wir in einer weiteren Zwischensequenz, wie der Kaiserdom die nächste Baustufe erreicht – und eine große Flotte von



Auch im **Orient** dürfen wir Siedlungen errichten, – Samt eigener Gebäude, Produktionsketten und Zivilisationsstufen.



Auf dem detailverliebt animierten **Turnierplatz** können wir gegen Gold Ritterspiele austragen und so Ruhmpunkte verdienen.

Kriegsschiffen im Hafen von Lord Northburgh einläuft. Der Kardinal plant einen Kreuzzug gegen den »ungläubigen« Orient, und wir sollen bei den Kriegsvorbereitungen helfen. Das fiktive Abenteuer nimmt also langsam Fahrt auf und wird wie im **Anno 1701-Addon Der Fluch des Drachen** hauptsächlich mit Hilfe von animierten Charakterporträts erzählt. Nach unseren ersten Eindrücken ist die Geschichte recht spannend und wendungsreich, allerdings auch sehr klischeehaft. Wir treffen auf verblendete Geist-

liche, schmierige Berater, naive Ritter und weise Wesire.

Schlecht für den Wiederspieler: Die Kampagne wird streng linear verlaufen. Und obwohl wir teils mehrere Aufträge lang in derselben Inselwelt unterwegs sind, dürfen wir unsere selbstgebaute Städte und Plantagen nicht mit in den nächsten Abschnitt nehmen. Stattdessen müssen wir mit sinnvoll vorgefertigten Mustersiedlungen weitermachen. Das mag leichter sein fürs Balancing, dennoch verschenkt **Anno 1404** hier viel at-

mosphärisches Potenzial. Dafür sind die vier von uns gespielten Missionen ebenso abwechslungsreich wie umfangreich. Die meisten Probleme lassen sich zudem auf mehrere Arten bewältigen.

Endlose Spiele

Wir verlassen die Kampagne und widmen uns dem Endlosspiel. Wie gewohnt können wir die Partie mit Hilfe von Dutzenden Einstellungsmöglichkeiten exakt an unsere persönlichen Vorlieben anpassen, von der Größe der Inseln über die Anzahl der Gegner

bis hin zu den Siegbedingungen. Neu ist eine Art dynamischer Schwierigkeitsgrad-Balken, der uns bei jeder Optionsänderung sofort visualisiert, wie sich das auf die Komplexität der Inselbesiedlung auswirkt – gerade für **Anno**-Neulinge eine prima Idee. Serienveteranen freuen sich dagegen über das neue Punktesystem, das ihre Leistungen im Endlosspiel vergleichbar macht.

Neutrale Fraktionen

Überraschung: Auch zu Beginn unserer Endlosspartie begegnen

Die verbesserte Strategiekarte

Die Strategiekarte informiert in Echtzeit über die **Standorte** von Kontoren, Schiffen und Armeen.

Über die **Stecknadeln** können Sie den Verlauf der Route feinjustieren, um Feindkontakt zu vermeiden.

Nie wieder Verwirrung: Eine **weiße Linie** verbindet jedes Schiff mit der ihm zugeordneten Handelsroute.



Hier verwalten Sie Ihre **Handelsrouten**, die Sie erneut frei bezeichnen dürfen.

Die einzelnen **Stationen** der gewählten Handelsrouten mit dem entsprechenden Warentransfer.

Per **Schieberegler** bestimmen Sie die Verlademenge. Der Pfeil illustriert die Richtung des Transfers.

Die **Schiffszuordnung** für die Route. Ein grüner Balken zeigt an, wie ausgelastet der Laderaum ist.

Die Kriegsindustrie



wir Lord Richard Northburgh. Er ist mit seiner eigenen kleinen Kolonie in der Inselwelt vertreten. Wieder hilft er uns als freundlicher Berater bei den ersten Siedlungsschritten, quasi als optionales Tutorial. Außerdem übernimmt er die Rolle des fahrenden Händlers aus **Anno 1701**. Wir können bei ihm jedoch nicht nur Waren einkaufen, sondern – neu – auch Darlehen beantragen. Außerdem vergibt er als Repräsentant des Kaisers immer wieder lukrative Aufträge, etwa einen versunkenen Schatz zu bergen.

Neben Lord Northburgh gibt es noch zwei weitere neutrale Persönlichkeiten, mit denen wir

uns im Endlosspiel auseinanderzusetzen müssen: das Korsaren-Oberhaupt und den Großwesir Al Zahir. Ersterer übernimmt die Rolle der Piratenkapitäns Ramirez aus **Anno 1701**, überfällt also mit seinen Schiffen ungeschützte Handelskonvois, lässt sich aber auch als Handels- und Bündnispartner gewinnen. Letzterer hilft uns bei der Erschließung des Orients – dazu gleich mehr.

Ruhmreiche Taten

Großwesir Al Zahir kommt ins Spiel, sobald unsere Siedler die zweite Zivilisationsstufe »Bürger« erreichen. Denn dann fordern sie Gewürze, und wir müssen

zwangsläufig die südlichen Inseln erschließen. Dafür benötigen wir vor allem eines: Ruhm – die neue und neben Gold wichtigste Währung in **Anno 1404**. Ruhm bekommen wir, wenn wir unsere Siedlung ausbauen, Piratenschiffe vernichten, Handelsverträge erfüllen, Aufträge abschließen, Turniere ausrichten – also praktisch für jedes kleinere oder auch größere Erfolgserlebnis. Mit den so gewonnenen Ruhmpunkten steigen wir im Ansehen beim Großwesir und damit auch im diplomatischen Rang. Wir beginnen als »Fremder« und können in sechs Stufen bis zum »Vertrauten des Sultans« emporklettern. Das lohnt sich, denn mit jeder Stufe schalten wir neue Gebäude und Technologien des Orients frei. Wo anfangs nur ein paar Gewürzplantagen vor sich hin welken, entstehen später dank orientalischer Wasserpumpen im wahrsten Sinne des Wortes blühende Oasen.

Orientalische Verbindungen

Mit der entsprechenden Diplomatienstufe dürfen wir darüber hinaus auch im Orient Siedlungen errichten – samt eigener Gebäude, Produktionsketten, Zivilisationsstufen und sogar Monumentalbauten. Wir züchten Rosen, tau-

chen nach Perlen, befördern unsere Nomaden zu Gesandten und können schließlich sogar eine gigantische Sultansmoschee errichten – das orientalische Pendant zum Kaiserdom.

Der Kniff: Je weiter sich ihre Okzident- und Orientsiedlungen entwickeln, desto mehr müssen sie zusammenarbeiten. Orientalische Gesandte generieren etwa Handelsrechte, mit denen wir Bürger zu Patriziern befördern dürfen. Diese zahlen zwar kräftig Steuern, fordern aber auch Luxusgegenstände wie Bücher und Parfüm, die wir wiederum nur mit Indigo und Rosen, also Rohstoffen des Orients herstellen können. Das komplexe Zusammenspiel von Ruhm, Okzident und Orient macht **Anno 1404** vor allem gegen Ende einer Partie deutlich anspruchsvoller als die Vorgänger. In unserer Probepartie – ein von den Entwicklern vorbereiteter Spielstand – gab es jedenfalls ständig etwas zu optimieren.

Effektive Handelsrouten

In unserer Endlosspartie haben wir inzwischen sechs Inseln besiedelt, darunter eine große Stadt und eine Orient-Siedlung. Ohne gut geplante Handelsrouten würden unsere Untertanen schneller



Sinnvolle Hilfe: Sobald wir ein Haus anwählen, werden alle bedürfnisrelevanten Gebäude grün hervorgehoben.



Die neue Grafiktechnologie ermöglicht **realistischere Größenverhältnisse** als im Vorgänger.



Das höchste Ziel für Orientsiedler: der Bau einer riesigen **Sultansmoschee**.



Je mehr **Wachtürme** wir bauen, desto mehr Soldaten schützen unsere Mauer.



Die **Seeschlachten** funktionieren genau wie im Vorgänger, sehen aber deutlich besser aus.

auf die Barrikaden gehen, als wir »Steuersenkung« sagen können. Die perfekte Gelegenheit, um einen Blick auf die komplett überarbeitete Strategiekarte zu werfen. Unsere Diagnose: Operation gelungen, Komfort lebt. Mit wenigen Mausclicks automatisieren wir selbst die komplexesten Transportrouten. Besonders hilfreich ist, dass wir sämtliche Schiffe und Häfen nun ohne Menü-Umwege direkt auf der Karte zuordnen können. Und erstmals dürfen wir auch den Verlauf jeder Route frei bestimmen, um etwa gezielt korsarenverseuchte Gewässer zu vermeiden.

Revolutionäre Kämpfe

Weil in unserem Endlosspiel alles friedlich bleibt, wechseln wir noch einmal zurück zu einer späteren Kampagnenmission. Schließlich wollen wir noch das neue Kampfsystem ausprobieren. Und was wir nun erleben, ist für **Anno**-Spieler tatsächlich eine echte Revolution: Bei der Verteidigung einer riesigen Stadt befehlen wir keine einzelnen Einheiten mehr, sondern ganze Armeen. Die Konflikte werden also einerseits monumentaler und andererseits leichter zu kontrollieren. Der taktische Anspruch geht dennoch mehr als in Ordnung, wie wir nun hautnah erleben.

Die erste Angriffswelle soll in wenigen Minuten eintreffen, es wird Zeit aufzurüsten. In der Festung bestellen wir jedoch keine Einheiten mehr, sondern Gebäude: ein kleines und ein großes Heerlager sowie eine Kriegsmaschinen-Stellung. Wir platzieren die Lager entlang der erwarteten Frontlinie und beobachten, wie die dazugehörigen Truppen dort Stellung beziehen. Logisch, dass der Aufbau eines Trébuchet-Katapults dabei deutlich länger dauert als der eines kleinen Heerlagers. Außerdem verstärken wir unsere Stadtmauer mit Wachtürmen. Mit jedem platzierten Turm erhöht sich dabei die Zahl der Verteidiger auf den Wehrgängen.

Monumentale Belagerungen

Ein Alarmsignal ertönt, der Feind landet mit seinen Kriegsschiffen und einer riesigen Streitmacht an unserer Insel. Dazu muss er am Strand jedoch erst mal einen Brückenkopf errichten. Das entsprechende Gebäude heißt Trutzburg und bindet glücklicherweise schon mal eine seiner sieben Armeen – Angriffe werden also kostspieliger und aufwändiger als noch in **Anno 1701**. Bleiben immer noch sechs Truppenverbände, die auf unsere Stadt zumarschieren.

Die nun folgende Schlacht kontrollieren wir über die Gebäude. Jedem Heerlager können wir Angriffs-, Unterstützungs- oder Verlagerungsbefehle erteilen. Da jedes Militärgebäude (auch die Mauern) einen bestimmten Einflusskreis besitzt, entwickelt sich schnell eine klar erkennbare Frontlinie. Das alles funktioniert bereits prächtig: Endlich keine zerfaserten Klein-Klein-Scharmützel mehr, sondern große und dennoch gut beherrschbare Belagerungsschlachten, die derzeit allerdings noch etwas unspektakulär ausschauen. Bis zum Verkaufsstart im Sommer wollen die

Entwickler deshalb vor allem noch die Kampfeffekte und -animationen verbessern. Dann sollen Gebäude wirklichkeitsgetreu in Flammen aufgehen, Trébuchet-Geschosse durchschlagende Wirkung haben, und Belagerer die Mauern mit Leitern erstürmen. Gut so, denn schließlich muss gerade bei einem **Anno**-Spiel das Gucken genauso viel Spaß machen wie das Anfassen. Und die Chancen stehen ausgezeichnet, dass dies in **1404** besser gelingt als jemals zuvor. **HK**

Anno 1404

► **Angespielt** ► **Genre** Aufbauspiel ► **Termin** 2. Quartal 2009
► **Hersteller** Related Designs / Ubisoft ► **Status** zu 90% fertig

Heiko Klinge: Der geniale Vorgänger hatte eigentlich nur drei größere Schwächen: die fehlende Kampagne, das aufgesetzte unübersichtliche Kampfsystem und die fummelige Handelsrouten-Verwaltung. All diese Probleme löst Anno 1404 mit Bravour, auch wenn ich mir für die Kampagne etwas mehr Freiheit gewünscht hätte. Trotzdem ist mir eine Potenzial-Einschätzung selten so leicht gefallen: Anno 1404 wird nicht nur eines der größten, sondern auch eines der besten Strategiespiele 2009.



heiko@gamstar.de

Potenzial Ausgezeichnet