

Das neue Anno ist fast fertig, und wir sind völlig fertig. Wer einmal eine Partie beginnt, kann Schlafen vergessen.

# Anno 1404

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 5586

Der Plan war so verflucht einfach: Wir bauen eine Kirche und nutzen die gute Stimmung unserer Untertanen für eine saftige Steuererhöhung. Dummerweise fehlen uns dafür aber noch 25 Tonnen Glas, das wir nur mit Hilfe von Quarzsand herstellen können. Den Quarzsand wiederum gibt es ausschließlich in den Steinbrüchen der Wüste. Und an die dafür nötigen Technologien gelangen wir erst, wenn wir im Orient noch 200 Nomaden ansiedeln, dem Großwesir zwei weitere Geschenke überreichen und unseren Ruhm durch die Ausrichtung eines Ritterturniers vergrößern.

Der simple Kirchenbau wird uns also in Anno 1404 nicht nur noch mindestens eine halbe Stunde beschäftigen, sondern uns auch im Minutentakt mit spannenden spielerischen Neuerungen bombardieren. Das Erstaunliche ist dabei, dass sich Wüste, Orient, Geschenke und Ruhm so logisch und natürlich in die bewährte Anno-Mischung aus Aufbau, Erforschen und Handeln einfügen, als ob sie schon immer da gewesen wären. Die Mainzer Entwickler von Related Designs haben zwar den Mehrspieler-Modus gestrichen, ansonsten aber alles richtig gemacht.

## Eine Kampagne

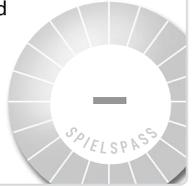
Wer alle Neuerungen entdecken will, darf dafür locker 20 Stunden einplanen. Denn so lange dauern die acht Missionen der Kampagne. Die richtet sich anders als in Anno 1503 nicht an Vollprofis, sondern spielt sich eher wie ein enorm unterhaltsam verpacktes Tutorial. In den ersten beiden Missionen lernen Sie den grundlegenden Siedlungsbau und Warentransport, indem Sie den Berater des Kaisers bei der Errichtung eines riesigen Doms unterstützen. Die sehr klischeehafte, aber dennoch spannende Geschichte kommt dabei schnell in Fahrt. Ein zwielichtiger Kardinal plant einen Kreuzzug gegen den Orient. Also helfen Sie im dritten Einsatz beim Aufbau einer gewaltigen Kriegsflotte und bauen Ihren ersten großen Hafen. Ansehnliche Zwischensequenzen in Spielgrafik und die aus dem Vorgänger bekannten animierten Porträts treiben dabei die sich zuspitzenden Ereignisse voran.

Das alles ist ein großer Spaß für Anno-Einsteiger, Serienveteranen werden sich jedoch zumindest in der ersten Kampagnenhälfte deutlich unterfordert fühlen, zumal sich die drei Schwierigkeitsgrade lediglich in den Start-



## Keine Wertung?

Unser Vorabtest basiert auf einer nicht ganz fertigen Version von Anno 1404. Bis zur Veröffentlichung am 25. Juni wollen die Entwickler noch an Balancing- und KI-Optimierungen arbeiten. Weil das noch einige unserer wenigen Kritikpunkte ausbügeln könnte, warten wir mit dem endgültigen Urteil.



bedingungen unterscheiden. Weiteres Kampagnenmanko: Obwohl mehrere Missionen jeweils auf der gleichen Inselwelt spielen, dürfen Sie Ihre selbstgebauten Städte und Plantagen nicht mit in den nächsten Auftrag nehmen, sondern müssen mit vorgefertigten Mustersiedlungen weitermachen. Trotz Dutzender versteckter Nebenquests ist der Wiederspielwert der Kampagne deshalb gering.

## 65 Waren

Egal ob Kampagne oder Endlos-spiel: Am grundlegenden Anno-

Spielprinzip hält selbstverständlich auch der vierte Serienteil fest. Erneut erkunden Sie eine riesige Inselwelt, um dort Kolonien zu errichten, Waren zu produzieren und Handel zu treiben. Wenn Sie bestimmte Gebäude- und Versorgungs-Voraussetzungen schaffen, steigen Ihre Untertanen



Die Schlachten kontrollieren Sie nun über Gebäude. Das ist weniger actionreich als im Vorgänger, passt aber erheblich besser zum eher gemächlichen Spieltempo.

## Wie gut funktionieren die Neuerungen?



**Kampagne:** Verläuft streng linear und ist für Profis zu leicht. Dennoch ein unterhaltsames Training für das Endlosspiel.



**Orient:** Erweitert das Spiel um eine komplett neue Kultur mit eigenen Gebäuden und Produktionsketten. Eine großartige Ergänzung!



**Kampfsystem:** Gebäudeorientiert und wesentlich übersichtlicher als die hektischen Schlachten des Vorgängers. Allerdings ziemlich leicht.



Eine **typische Patrizier-Stadt**: Die wichtigsten Steuerzahler werden durch eine Mauer geschützt, vor den Toren liegen die landwirtschaftlichen Betriebe und unser ausgebauter Hafen.

von Bauern über Bürger und Patrizier zum Adligen auf. Mit jeder Zivilisationsstufe erhöhen sich zwar die Ansprüche, aber auch die Steuereinnahmen. **Anno 1404** schafft das Kunststück, dieses Wechselspiel aus Warenversorgung, Steuereinnahmen und Siedlerzufriedenheit einerseits komplexer, andererseits aber auch nachvollziehbarer zu machen als im Vorgänger. So gibt es zwar wesentlich mehr Gebäude, und Warentypen, diese werden nun jedoch auf bis zu acht Grundbedürfnisse wie Sicherheit, Kleidung und Nahrung verteilt. Bauern genügt ein wenig Fisch, um satt zu werden, Patrizier fordern zusätzlich noch Gewürze und

Brot. Sobald Sie ein Gebäude der entsprechenden Zivilisationsstufe anklicken, sehen Sie dank klar verständlicher Icons und Balken auf einem Blick, welche Bedürfnisse in welchem Maße befriedigt werden. Alarmsignale, ein umsichtiger Berater (und schlimmstenfalls demonstrierende Untertanen) sorgen dafür, dass Ihnen garantiert kein Problem entgeht. Wichtige Handelsrouten lassen sich auf einer übersichtlichen Strategiekarte der Spielwelt mit nur wenigen Mausclicks automatisieren. Wer mag, kann sich sogar seine am häufigsten benötigten Icons auf bis zu zwei optionale Schnellzugriff-Leisten legen. Komfortabler geht's nicht!

### Zwei Kulturen

Spätestens wenn Ihre Bürger (die zweite Zivilisationsstufe) Gewürze fordern, müssen Sie zwangs-

läufig auch die südlichen Inseln besiedeln. Dann kommt mit dem Orient eine komplett neue Kultur ins Spiel, samt eigener Gebäude,

### Einfach genial

**Heiko Klinge:** Eigentlich ist der Motivations-trick von Anno 1404 super simpel: dem Heiko immer schön brav mehrere Spielziele direkt vor die Nase hängen. Nur noch drei Tonnen Glas bis zum Kirchenbau, zwei Aufträge bis zum Kaffee-Saatgut, eine Produktionskette bis zur nächsten Zivilisationsstufe. Ich falle drauf rein und versinke für weitere fünf Stunden in meiner Inselwelt. Die große Leistung dieses Meisterwerks besteht darin, alle seine Einzelteile so motivierend und nachvollziehbar zu verbinden, dass ich gar nicht mitbekomme, wie komplex mein Aufgabengebiet eigentlich ist. Ich registriere nur, dass mir von 50 Spielstunden nicht eine Sekunde langweilig war.



heiko@gamestar.de



**Monumentalbauten:** Stellen sicher, dass auch die Endphase einer Partie fordernd und spannend bleibt. Super für die Langzeitmotivation!



**Neutrale Gebäude:** Verschaffen unterschiedliche Vorteile und erhöhen so die Attraktivität bestimmter Inseln. In der Praxis eher irrelevant.



**Modularer Hafen:** Kein Hafen gleicht dem anderen, die einzelnen Gebäude wie Lager und Reparaturkran erfüllen wichtige Funktionen.

## Momentaufnahmen eines Endlosspiels



Die fanatische **Kreuzritzerin Marie d'Artois** liegt mit jedem im Krieg und hat in ihrer Festung gerade eine neue Armee rekrutiert.



Die Stadt des unterwürfigen **Guy Forcas** liegt bereits in Trümmern. Einen weiteren Angriff von Marie wird er wohl nicht überleben.



Am äußersten Ende der Spielwelt erfüllen wir einen Auftrag und retten **Schiffbrüchige**. Der Lohn: 30 Ruhmpunkte.



Probleme im **Orient**: Die Dattelnversorgung ist ins Stocken geraten, unsere hungrigen Nomaden fackeln die Siedlung ab.



Zum Glück floriert unsere gut geschützte **Hauptstadt**. Steuergelder haben uns den Bau einer großen Kirche ermöglicht.

Produktionsketten und sogar Zivilisationsstufen (Nomaden und Gesandte). Die spielerischen Unterschiede sind zwar gering, aber durchaus vorhanden. So müssen Sie die Wüste erst mit Hilfe von Wasserrädern begrünen, bevor Sie dort Dattelplantagen oder Ziegenfarmen errichten können. Nomaden sind anspruchloser als Bürger, zahlen dafür aber weniger Steuern. Und orientalische Schiffe segeln etwas schneller, halten allerdings auch weniger aus.

Je weiter Ihre Orient- und Okzident-Siedlungen sich entwickeln, desto mehr müssen sie zusammenarbeiten. So fordern Ihre Adligen Duftöle, Rosenzucht und Duftmischerei sind jedoch Tech-

nologien der Wüstensöhne. Umgekehrt generieren Gesandte so genannte Handelsrechte, mit denen Sie zusätzliche Bürger zu Patriziern befördern dürfen.

### Drei Parteien

Orientalische Gebäude und Technologien müssen Sie grundsätzlich erst freischalten, und dazu benötigen Sie Ruhm, die neue und neben Gold wichtigste Ressource in **Anno 1404**. Den verdienen Sie quasi nebenbei, und zwar bei nahezu jedem spielerischen Erfolgserlebnis. So gibt es viel Ruhm, wenn Ihre Siedlung eine neue Zivilisationsstufe erreicht, wenig, wenn Sie einen der vielen Nebenaufträge erfüllen und etwa

Schiffbrüchige retten oder eine Handelsflotte eskortieren.

Mit dem verdienten Ruhm können Sie bei den drei neutralen Parteien, die grundsätzlich jede Inselwelt bevölkern, besondere Gegenstände und Boni einkaufen: Beim Vertreter des Kaisers ersteinen Sie ein Geschenk für den Sultan. Beim Gesandten des Sultans bekommen Sie als Dank neue Baupläne für den Orient und kaufen bei der Gelegenheit gleich noch eine verbesserte Wasserpumpe. Und wer Piratenüberfälle vermeiden will, handelt einen kostspieligen Pakt mit deren Oberhaupt aus und kann in dessen Hauptquartier zum Beispiel einen Sextanten kaufen, der die

Sichtweite von Schiffen erhöht. Das Ruhm-System bereichert das **Anno**-Spielprinzip um eine ebenso sinnvolle wie motivierende Komponente. Ständig haben Sie eine Belohnungskarotte vor der Nase, die Sie unbedingt noch erreichen wollen.

### Drei Armeen

Manchmal hängt die Belohnungskarotte dummerweise aber auch vor der Nase eines Gegners. Dann können Sie das Problem diplomatisch lösen und etwa Geldgeschenke verteilen oder auch Handels- und Bündnisverträge vereinbaren. Jeder KI-Gegner hat seine eigene Persönlichkeit und reagiert entsprechend anders, in un-



Wir haben einen Auftrag für den **kaiserlichen Berater** erfüllt. Zur Belohnung erhalten wir Rufpunkte.

serer Vorab-Testversion allerdings manchmal auch etwas unlogisch. So erklärte uns die Kreuzritterin Marie d'Artois den Krieg, obwohl wir mit ihr wenige Minuten zuvor einen Friedensvertrag geschlossen hatten.

Seeschlachten steuern sich wie im Vorgänger, werden aber durch die oben erwähnten Gegenstände etwas anspruchsvoller, weil Sie nun auch höhere Sichtweiten, verstärkte Planken und Pulverfässer (die zeitverzögert explodieren) in Ihre Strategie einbeziehen müssen.

Die Landschlachten wurden dagegen einer Radikalkur unterzogen. In Ihrer Festung rekrutieren Sie nun keine einzelnen Einheiten mehr, sondern Gebäude: ein kleines und großes Heerlager sowie eine Kriegsmaschinen-

stellung. Diese Lager platzieren Sie entlang der erwarteten Frontlinie, die dazugehörigen Armeen gehen dort automatisch in Stellung. Jedem Gebäude können Sie nun Angriffs-, Bewegungs- oder Unterstützungsbefehle erteilen. Das Ergebnis sind große, aber dennoch übersichtliche Schlachten, die taktisch allerdings ziemlich anspruchslos ausfallen und sich oft minutenlang ziehen.

### Null Leerlauf

Bei aller Gemütlichkeit: Der aufbauspieltypische Leerlauf bleibt in **Anno 1404** die absolute Ausnahme. Es gibt einfach immer was zu optimieren, was neben dem Ruhm an unzähligen Verbesserungen an der Spielmechanik liegt, die vor allem bei fortgeschrittener Partiedauer den Schwierigkeitsgrad sukzessive anziehen. Ein paar Beispiele: Es ist nicht mehr möglich, sämtliche Untertanen auf die höchste Stufe zu bringen, wodurch Sie Stadtviertel noch sorgfältiger planen müssen. Häfen können Sie jetzt individuell gestalten, inklusive Kaimauern, Landungsstegen und Wachtürmen. Auf vielen Inseln gibt es neutrale Gebäude wie Kloster oder Assasinenfestungen, die Ihnen bei Anbindung an Ihre Siedlung unterschiedliche Vorteile verschaffen. Und wer die ultimative Herausforderung sucht, wagt sich an die Errichtung von drei unterschiedlichen Monumentalbauten (Kaiserdom, Sultansmoschee und Speicherstadt), was meist auch die völlige Umgestaltung Ihrer Metropole erfordert. Selbst **Anno**-Veteranen werden daran kräftig zu knabbern haben – und das nicht nur lächerliche 30 Minuten wie bei unserem Kirchenbau, sondern locker mehrere Stunden. **HK**



Eine der vielen neuen **Orient-Produktionsketten**: Aus Indigo und Seide entstehen Teppiche.

## Mini-FAQ

### Wie sind die Hardware-Anforderungen?

Die Entwickler haben Wort gehalten: Wer den Vorgänger flüssig spielen konnte, wird auch keine Ruckler bei Anno 1404 erleben. Für maximale Details sollten es aber mindestens ein Mehrkern-Prozessor und zwei Gigabyte RAM sein.

### Brauche ich eine Online-Verbindung?

Zum Kopierschutz hält sich Publisher Ubisoft noch bedeckt. Allerdings gibt es in Anno 1404 einige Community-Funktionen, die Sie nur nutzen dürfen, wenn Sie sich auf [ubisoft.com](http://ubisoft.com) registrieren. Dann sollen Sie während des Spielverlaufs erreichte Erfolge, Screenshots und Spielstände online präsentieren können. Diese Funktionen fehlten in unserer Version noch.

### Wie stabil und fehlerfrei läuft das Spiel?

Unsere Vorab-Testversion stürzte in rund 50 Spielstunden dreimal ab. Der Grund ist den Entwicklern laut eigener Aussage bekannt und soll bis zur Veröffentlichung behoben sein. Bis auf die im Test erwähnten KI-Ungeheimheiten, die ebenfalls ausgebessert werden sollen, sind uns keine weiteren nennenswerten Bugs aufgefallen.

## ANNO 1404 AUFBAUSPIEL

**ENTWICKLER** Related Designs (Anno 1701, GS 12/06: 91 Punkte) **TERMIN (D)** 25.6.2009  
**PUBLISHER** Ubisoft **CA. PREIS** 50 Euro  
**SPRACHE** Deutsch **USK** ab 6 Jahren  
**AUSSTATTUNG** Pappschuber-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch

---

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 100 Stunden

**GENRE STRATEGIE**

- SPASIS: Toller Kampagnen-Einstieg, langfristig motivierendes Endlosspiel.
- SCENARIO: realistisch (fiktiv)
- MASSTAB: lokal (global)
- SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)
- EINHEITEN: Individuen (Masse)
- HANDLUNG: einfach (komplex)

---

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

**EINSTIEG** leicht (schwierig)  
**SPIELMECHANIK** einfach (komplex)  
**SPIELTEMPO** langsam (schnell)

**HILFEN** Tutorial-Kampagne, Mentor, Hilfstexte  
**SPEICHERSYSTEM** Freies Speichern

**ERFORDERT**

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

---

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAD-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 3,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte

**PROFITIERT VON** Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10  
**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe  
**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**3D-GRAFIKKARTEN**

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

---

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ liebevoll gestaltete Gebäude und Einwohner + fantastische Wassereffekte + idyllische Inseln + bis ins letzte Detail animiert	10 / 10
<b>SOUND</b>	+ sehr gut gesprochene Kommentare der Bürger und KI-Spieler + stimmungsvoller Soundtrack + etwas dünne Kampfgeräusche	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ vorbildliche Lernkurve + Kampagnenstart für Profis zu simpel + Werden die Schwierigkeitsgrade noch optimiert?	? / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ unzählige stimmungsvolle Details + Panorama-Perspektive + Größenverhältnisse + ausgeprägte Gegner-Charaktere	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ individuell anpassbare Menüs + viel Feedback direkt im Spiel + unzählige optionale Hilfsanzeigen + konfigurierbare Shortcuts	10 / 10
<b>UMFANG</b>	+ zufällig generierte Inselwelten + Orient + Monumentalbauten + angemessen lange Kampagne + kein Multiplayer-Modus	9 / 10
<b>STARTPOSITIONEN</b>	+ zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten + faire Inselverteilung + unterschiedliche starke KI-Gegner + immer gleiche Anfangsphase	9 / 10
<b>KI</b>	+ jeder Gegner hat andere Spielweise + nutzt Schwachstellen + Schiffs-Wegfindung + Behebt Related Designs noch die Aussetzer?	? / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ sieben Zivilisationsstufen + komplexes, logisches Produktionssystem + spannende Orient-Besiedlung + nur drei Militäreinheiten	9 / 10
<b>ENDLOSSPIEL</b>	+ abwechslungsreiche Ziele + Langzeitspaß dank Monumentalbauten + Bleibt das Endlosspiel auch auf Dauer fordernd?	? / 10

---

**PREIS/LEISTUNG** **Sehr gut**

**FAZIT** Ein Meilenstein des Aufbauspiel-Genres.

-  
SPIELFASS