



Ein **Vulkanausbruch** verläuft in drei Phasen: In der ersten bebt der Berg nur, in der zweiten spuckt er **Feuerbrocken** (links), in der letzten ergießen sich zusätzlich **Lavaströme** über die Insel.



Anno 1404 Venedig

Das Anno-Inselreich wächst bald um die berühmte Lagunenstadt, deren Schiffe und Spione auch im neuen Mehrspieler-Modus eine wichtige Rolle spielen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6618

Es gibt keine große Ubisoft-Verschwörung. Nur eine kleine. Denn dass in den Spielen des Publishers derzeit häufiger die Stadt Venedig auftaucht – zuletzt in **Assassin's Creed 2**, nun im Addon zu **Anno 1404** – ist Zufall. Zumindest fast. »Wir haben uns für Venedig entschieden, weil es als Drehscheibe zwischen Morgen- und Abendland wunderbar in unser Szenario passt«, stellt der **Anno**-Designer Guido Schmidt klar. Dass es trotzdem eine Verbindung zur Meuchelsimulation gibt, verrät der Producer Christopher Schmitz: »Ein Kollege, der an Assassin's

Creed 2 gearbeitet hat, schickte mir Fotos von Venedig.« Das half den Anno-Machern bei der Gestaltung der Gondelstadt-Fraktion, nicht aber bei den spielerischen Neuerungen. Schließlich kraxeln in **Anno 1404: Venedig** keine Kutenkiller über Dächer, hier dreht sich alles um Politik, Spionage – und den neuen Mehrspieler-Modus. Wir haben die Entwickler besucht und einen ersten Blick auf die Erweiterung geworfen.

Missionswahl

Wenn Guido Schmidt über **Venedig** spricht, schwärmt er vom

»größten Anno-Addon aller Zeiten«. Das klingt erst mal komisch, schließlich bringt die Erweiterung keine Kampagne, sondern 15 frei wählbare Einzelmisionen. Die sollen dafür 40 Stunden Spielzeit bieten und sich in drei Anspruchsgrade unterteilen.

Gelegenheitsspieler bestreiten storylastige Aufträge, in denen etwa der Holländer Willem van der Mark nach seiner Tochter sucht. Fortgeschrittene wagen sich an Missionen, die jeweils ein Spielelement hervorheben: Unter anderem machen Sie als Korsar Handelsrouten unsicher oder kreuzen mit Ihrem Flaggschiff durch ein Meeres-Labyrinth. Und dann gibt's da noch die Profi-Herausforderungen; zum Beispiel sollen Sie 1.404 Adelige anlocken, ohne Steuern einzutreiben. Also müssen Sie die Luxuswünsche der Blaublüter über Handelslöse finanzieren – knifflig.

Gemeinsam siedeln

Im Mehrspieler-Modus über Netzwerk und Internet gibt's keine besonderen Ziele, hier bestreiten Sie Endlos-Partien. »Die sind eben der beliebteste Modus«, begründet Christopher Schmitz. Maximal acht Spieler passen auf eine Inselkarte, aufgeteilt in bis zu vierköpfige Teams. Vorausgesetzt, Sie finden so viele Mitstreiter, denn Partien können mehrere Tage dauern. Für Gelegenheitsspieler wären knackig-kurze Koop-Missionen die bessere Lösung gewesen.

Innerhalb eines Teams kontrolliert jeder Spieler alle Mili-

täreinheiten, Schiffe und Gebäude; die Rohstoffe fließen in einen gemeinsamen Pool. »Weil große Reiche ziemlich komplex werden, sollte man die Aufgaben aufteilen«, rät Schmidt. »Zum Beispiel baut ein Spieler das Abendland aus, ein anderer den Orient. Der dritte führt Kriege, und der vierte löst Quests.« Die Koop-Inselhatz klingt spaßig, auch wenn nicht eingespielte Teams Absprache-probleme bekommen dürften.

Neues aus Venedig

In den Solo-Missionen und Mehrspieler-Partien wird Venedig eine zentrale Rolle spielen, das als neutrale Fraktion zu den **Anno**-Mächten stößt. Neue Warenketten bringen die Norditaliener nicht, dafür aber neun Errungenschaften. Unter diesen freischaltbaren Belohnungen ist auch der venezianische Palast, den Sie wie das Schloss in **Anno 1701** selbst basteln, und zwar aus acht Einzelteilen (Mauern, Toren, etc.) sowie einem Dutzend Zierelementen wie Organisten und Tierkäfigen.

Überdies verhökern die Venezianer zwei neue Schiffe. Kleine Handelskoggen fassen massig Fracht, sind flink und verkommen unter Beschuss nicht gleich zu lahmen Segelschnecken. Dadurch eignen sie sich ideal zum Warentransport in Kriegszeiten. Gleiches gilt für ihre teureren Brüder, die großen Handelskoggen, die Schmidt als »Flaggschiffe 2.0« bezeichnet: schnell, geräumig und fast so schwer bewaffnet wie ein ausgewachsener Kriegspott.



Den **venezianischen Palast** (unten) bauen Sie aus Gebäudeteilen und Zierelementen (oben, kleine Auswahl) selbst zusammen.





Heimlich-Manöver

Darüber hinaus bringt **Venedig** zwei große spielerische Neuerungen, die erste ist die Spionage. Gegen Goldgebühr infiltrieren Sie in Konkurrenzstädten beliebig viele Wohngebäude. Dann erscheint beim nächstgelegenen öffentlichen Bauwerk (Marktplatz, Kirche etc.) Ihr Agent, der zum Zielhaus schleicht. Dabei kann ihn Ihr Mehrspieler-Rivale allerdings anklicken, um ihn so auszuschalten. Wer ein abgelegenes Bauwerk besetzen will, erhöht also die Gefahr, aufzufliegen – denn der Spitzel ist länger unterwegs.

Was genau er in der Feindstadt anstellen kann, hängt vom ursprünglich besetzten Gebäude ab. Falls Sie etwa ein normales Haus infiltrieren, dürfen Sie andere Wohnbauten abfackeln. Wer den Spion hingegen in einem Adelspalast versteckt, kann Brunnen vergiften, um die Pest zu verbreiten. Und aus Nomadenhütten tapsen Bauchtänzerinnen, die auf dem Marktplatz Bürger beklauen.

Außer der Drauflick-Methode gibt's noch eine weitere Möglichkeit, Spione auszuschalten: die

Geheimkabinette. Aus diesen Polizeiposten stapfen Wächter, die auf ihrem Rundgang alle Bauten im Umkreis absuchen und Spione verhaften. Wer mag, kann die Kabinette als Wohnhäuser tarnen, um Feinde in Fallen zu locken.

Ratskauf

Die zweite große Neuerung ist die venezianische Ratsversammlung, dank der Sie Inseln friedlich übernehmen können. Denn jede Siedlung hat fünf Ratssitze, einer davon geht automatisch an den Stadtgründer. Die anderen Mandate sind allerdings käuflich – für jeden Spieler. Und sobald jemand die Ratsmehrheit (also drei von fünf Sitzen) hält, darf er das Eiland kaufen. Der Preis richtet sich nach der Bebauung, selbst eine unscheinbare Plantagensiedlung schlägt mit satten 87.000 Goldstücken zu Buche. Um Übernahmeversuche zu verhindern, können Sie und Ihre Verbündeten feindliche Sitze zurückkaufen.

Der Vulkan im Detail

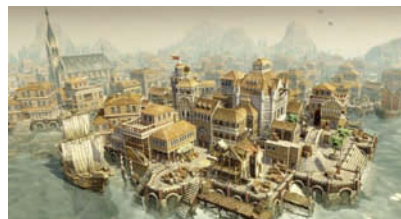
Darüber hinaus plant Related Designs diverse Detailverbesserungen.

Zum Beispiel wollen die Entwickler die bislang mäßige Balance der Militäreinheiten besser auf Mehrspieler-Partien abstimmen. Und weil es in **Anno 1404** nichts brachte, Bettler aus der Stadt zu werfen, bekommen Sie dafür nun eine Spende von den ortsansässigen Partizipanten. Ebenfalls neu ist das Vogtei-Menü, eine Übersicht über alle Gebäude.

Am wichtigsten sind allerdings die neuen Vulkaninseln. Deren Eigentümer kann nämlich selbst bestimmen, welche Bodenschätze auf ihnen lagern. Das funktioniert wie beim Saatgut aus **Anno 1404**: Bei den Venezianern kaufen Sie Gegenstände, um Ressourcen freizuschalten. Wer etwa einen »Fleißigen Schlepper« erwirbt, darf fortan auf allen Vulkaninseln Eisenerz schürfen. Und zwar unendlich viel, denn die Vorräte gehen nie zur Neige. Das Problem ist nur: Auf einer Vulkaninsel gibt's auch – einen Vulkan. Wenn der ausbricht, ebnen Feuerbrocken und Lavaströme Ihre Siedlung ein. Doch Moment, das gab's auch schon in **Anno 1701** – eine Verschwörung? **GR**



Zu den bekannten Anno-Mächten gesellt sich **Venedig** als neue neutrale Fraktion. Deren Hauptgebäude ist der **Hafen** (oben), unten sehen Sie weitere **Impressionen**.



Die venezianischen Schiffe



Die **kleine Handelskogge** (links) segelt flink und hat einen geräumigen Frachtraum. Gleiches gilt für die **große Handelskogge** (rechts), die zudem bewaffnet ist.

Anno 1404: Venedig

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **Februar 2010**
► Hersteller **Related Designs / Ubisoft** ► Status **zu 85% fertig**

Michael Graf: Okay, zwei Dinge hätte ich mir für Venedig noch gewünscht: eine richtige, fortlaufende Kampagne sowie Koop-Missionen. Ansonsten macht die Erweiterung aber einen ausgesprochen stimmigen Eindruck, die Neuerungen fügen sich nahtlos in die bewährte Anno-Mechanik ein. Ich freue mich schon auf Heikos Gesicht, wenn ich im Mehrspieler-Modus seine Inseln sabotiere – und anschließend einfach kaufe.



micha@gamstar.de