



Das schöne **Venedig** ist unsere erste Anlaufstelle, wenn es um fiese Intrigen und Politik geht. Hier finden wir auch Spezialisten wie Geologen oder Gegenspieler.



Anno 1404 Venedig

Wenn die Gondeln Bauern tragen: Im Addon zu Anno 1404 kümmern Sie sich nicht nur um Brot und Bier, sondern auch um die hohe Politik. **Vor allem im tollen Multiplayer-Modus.**

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6618

Die Lagunenstadt Venedig ist ein immer gern gebuchter Schauplatz für dramatische Filmszenen. James Bond war schon da, Kaiserin Sissi auch, Indiana Jones sowieso. Aber auch in Spielen hält die Stadt formidabel als Kulisse her, unter anderem

für **Assassin's Creed 2**, **Venetica** natürlich oder **Indiana Jones 3**. Venedigs Ruhm fußt nicht nur auf seinen Kanälen, Gondeln und regelmäßigen Absaufmeldungen. Als Drehscheibe zwischen West und Ost war die norditalienische Stadt über ein Jahrtausend lang ei-

ne der wichtigsten politischen und wirtschaftlichen Mächte Europas, ihre Herrscher lavierten geschickt zwischen Byzanz und dem christlichen Westeuropa. Genauso erleben Sie die neutrale Stadt im Addon **Venedig**: wunderschön anzuschauen, mit Vorsicht zu genießen!

Neutrales Venedig? Anders als im letzten Addon, **Anno 1701: Der Fluch des Drachen**, gibt's in **Anno 1404: Venedig** keine komplette Kampagne. Stattdessen stehen 15 Szenarios in drei Schwierigkeitsgraden zur Wahl. Jedes betont verschiedene Aspekte des Spiels, zum Beispiel Abenteuer und Diplomatie oder Logistik und Aufbau. Auf Profis warten knifflige Einsätze, in denen Sie ganz ohne Steuern Tausende von Adligen ansiedeln oder auf extrem wenig Bauland imposante Siedlungen hochziehen müssen. Ubisoft gibt die Spielzeit der Missionen mit rund 40 Stunden an – ziemlich tiefgestapelt, wir kommen beim Test eher auf 60 Stunden, spielen aber auch gemütlich und nehmen jede Nebenmission mit. Zum Beispiel die neuen regelmäßigen Lieferungen, mit denen wir richtig Geld einsacken, wenn wir 20er-Stapel Teppiche, Lederklamotten oder sonstige Wunschgüter zum Handelspartner schippren.



Darf in keinem Anno fehlen: Das **Do-it-yourself-Schloss** samt Zierobjekten. Da werden sogar die Sims neidisch!



Feurio! Wir haben im **Schlupfwinkel** (oben rechts, mit Illuminaten-Symbol) einen Aufstand angezettelt.

Sobald wir in einem Szenario oder im Endlosspiel Venedig entdeckt haben, können wir in der Adriametropole wie bei einem normalen neutralen KI-Spieler Aufträge abholen, handeln und Verträge schließen. Neue Waren oder Produktionsgebäude gibt es im Addon nicht, wohl aber zwei venezianische Schiffe. Nein, keine Tourigondeln, sondern stolze Handelsgokgen: Die kleine steckt viel Treffer ein, ist aber trotzdem flott und hat gleich vier Laderäume. Die große Kogge, von Ubisoft liebevoll »Flaggschiff 2.0.« getauft, ist sozusagen die eierlegende Wollmilchente mit satten sechs Laderäumen, mehr Kanonen als ein kleines Kriegsschiff und noch viel höheren Unterhaltskosten. Die beiden Koggen können wir in unseren normalen Werften bauen, indem wir gegen Ruhmpunkte die entsprechende Errungenschaft von den Venezianern kaufen.

Kaufen statt raufen

Apropos kaufen: Eine andere Errungenschaft aus Venedig birgt richtig schön Spielsprengstoff. Neuerdings können Sie gegnerische Inseln nämlich aufkaufen, ohne dass ein Schuss fällt. Das spielt sich ein wenig wie **Die Gilde**: In jeder Siedlung gibt es einen Stadtrat mit fünf Sitzen. Sobald Sie die Mehrheit gekauft haben (also mindestens drei), dürfen Sie die komplette Siedlung gegen einen weiteren Obolus einsacken.

Klingt simpel, kostet allerdings deftig Asche. Denn mit jedem weiteren Sitz steigt auch der Preis, und wer schließlich den Stadtschlüssel kaufen will, der muss richtig lohnen. So schlägt eine einfache Plantageninsel insgesamt schon mit über 80.000 Gold zu Buche, für eine Haupt-

insel haben wir mal eben über 250.000 abgedrückt. Und das auch nur, wenn der Besitzer sich nicht wehrt. Der kann feindbesetzte Ratssitze nämlich zurückkaufen, außerdem bekommt er als Inseleigentümer immer einen Nachlass und einen Gratis-Sitz.

Vor allem im Multiplayer-Modus macht das Inseleschachern richtig Laune und fordert cleveres Taktieren. Sollen wir vorsichtshalber die eigenen Inseln sichern, bevor sie uns jemand wegkauft? Oder auf Angriff gehen und eine benötigte Produktionsinsel übernehmen, statt sie umständlich selbst aufzubauen? Per Dekret die Ratssitze verteuern, allerdings auch für uns selbst? Überraschungsaktionen gibt es dabei aber nicht – **Anno** bleibt auch hier eher gemütlich, zwischen dem Kauf zweier Sitze müssen wir ein paar Minuten warten.

Sabotage!

Erinnern Sie sich noch an die Suchaufgaben in **Anno 1404**, als

Multiplayer: Gewaltenteilung

Acht Spieler können online oder im Netzwerk spielen. Bis zu vier Teilnehmer passen in ein Multiplayer-Team. Da alle auf die gemeinsamen Ressourcen, Schiffe und Truppen zugreifen können, ist gute Absprache (zum Beispiel per Ingame-Chat, Teamspeak oder Skype) der Schlüssel zum Erfolg. Hier ein Beispiel zur Aufgabenteilung:



Spieler A kümmert sich um die **Hauptinsel** samt Bevölkerung und Grundversorgung.



Spieler B sorgt für die Besiedelung und Bewirtschaftung geeigneter Inseln, vor allem im **Orient**.



Spieler C kommandiert die »**Einsatzflotte**«: Er handelt mit anderen Spielern und löst Questaufgaben.



Spieler D übernimmt **militärische Aufgaben** wie das Aufbauen von Verteidigung und Truppen.

wir in x Minuten y Agenten aus einer wuseligen Großstadt picken mussten? Diese teils wahnsinnig machende Sucherei gibt es im Addon wieder, mit noch schlimmeren Folgen. Wenn wir nicht schnell genug sind, besetzt der zur Fahndung ausgeschriebene Saboteur nämlich eines unserer Wohngebäude. Von dort aus kann er je nach Zivilisationsstufe verschiedenen Schabernack treiben. Vom simplen Wohnhausbrand (Bürger) über einen Aufstand (Patrizier) bis zur ausgewachsenen Seuche (Adelige) ist einiges im Angebot. Im Orient lenken hingegen Bauchtänze-

rinnen die Basarbesucher ab, die danach bar jeden Bargelds sind. Fies: Ganz nebenbei senkt so ein Stadtbrand auch die Kosten für den Kauf einer Insel.

Gegen die Saboteure helfen Geheimkabinette: Die setzen wir wie ein normales Bauwerk auf unsere Insel, fortan patrouillieren Wachen auf Saboteursuche durch die Straßen. Witzig: Diese Geheimgebäude können wir ebenfalls als normale Wohngebäude tarnen. Aber Obacht, ein Bürgerhaus im Adeligenviertel oder eine Patriziervilla im Orient fallen ein ganz klein bisschen auf, vor allem in Multiplayer-Partien ...



Nochmal Feurio, diesmal aber richtig: Der **Vulkan** aus Anno 1701 ist zurück. Doch das Siederrisiko lohnt sich!

Für jeden etwas

Martin Deppe: Sie spielen Anno am liebsten im stillen Kämmerlein, tüfteln an Stadtplanung und Handelsrouten? Dann ist Venedig ideal für Sie. Sie spielen Anno am liebsten mit anderen Herrschern, mit- oder gegeneinander oder beides? Dann ist Venedig ideal für Sie. Denn das Addon baut konsequent die Stärken des Hauptprogramms aus: Handel und Aufbau, die lebendigen KI-Spieler und diplomatischen Möglichkeiten, die Errungenschaften und die fordernde Symbiose mit dem Orient. Abgesehen vom Multiplayer-Part sind die Neuerungen einzeln betrachtet zwar nicht bahnbrechend, fügen sich aber in ihrer Gesamtheit geschickt in die Spielmechanik ein. Eine Kampagne vermisst ich dabei überhaupt nicht, denn die neuen Szenarios entschädigen mich dafür locker.



redaktion@gamestar.de

Zu acht an die Macht

Venedig legt im neuen Multiplayer-Modus dann so richtig los: Via Internet oder Netzwerk tummeln sich bis zu acht Spieler in vier Teams auf einer Inselwelt, fehlende Mitspieler können wir durch KI-Herrscher ersetzen. Das erlaubt viele Kombinationen, etwa vier Teams mit je zwei Menschen oder ein Viererteam gegen drei kleinere. Dazu kommen zahlreiche Einstellungen zur Weltgröße und -beschaffenheit, Siebedingungen und so weiter. Der Multiplayer-Part ist durchdacht. Das fängt schon bei Details an. Beim Starten der Partie sehen wir zum Beispiel auch die Ladebalken unserer Mitspieler, und wenn wir den Spielstand speichern, passiert das bei den anderen Teilnehmern gleichzeitig. So müssen wir später beim Laden keine großen Datenpakete verschicken. Sie können eine gespeicherte Partie übrigens auch solo weiterspielen.

Die Perfektion

Heiko Klinge: Anno 1404 hatte nur wenige Schwachpunkte. Nahezu alle bügelt das Addon aus, von der immer noch schwachen Militär-KI einmal abgesehen. Schönbauer erhalten ihren geliebten Palast aus Anno 1701 zurück, Multiplayer-Fans freuen sich über ebenso spannende wie tadellos funktionierende Online-Partien. Aber auch Solostrategen bekommen mit Venedig, den Stadträten und dem dicken Szenario-Paket mehr als genug Futter, um erneut wochenlang in der Inselwelt zu versinken. Allerdings sollten Sie sich erst ans Addon wagen, wenn Sie das Hauptprogramm in- und auswendig kennen, denn die Neuerungen richten sich größtenteils an Anno-Profis. Ein nahezu perfektes Addon für ein nahezu perfektes Aufbauspiel!



heiko@gamestar.de

Kleckern? Protzen!

Das Spielen im Team erfordert allerdings Disziplin und genaue Absprachen. Denn alle Mitglieder haben Zugriff auf alle Ressourcen, Schiffe und Truppen; wenn ein Mitspieler querschießt, ist Ärger vorprogrammiert. Bei unseren Testpartien standen wir laufend in Sprechverbindung. Idealerweise übernimmt jeder Spieler einen eigenen Aufgabenbereich (siehe Kasten). Schön für Schönbauer, die gern ihre Mitspieler und Untertanen beeindruckten: Im Baumenu wartet jede Menge Venedig-Zierrat à la Löwensäule oder Künstler samt Leinwand. Allen voran das obligatorische, achteilige Schloss, das Sie nach Belieben zusammenbasteln können.

Anno 1404: Pompeji

Spätestens seit 79 nach Christus fragt man sich: Wer ist eigentlich so doof, direkt an einem Vulkan zu siedeln? **Venedig** gibt die Antwort: Im Addon locken Vulkaninseln mit reichen Ressourcen, die nie erschöpfen. Mit den neuen Geologen schalten Sie quasi Joker-Vorkommen frei. Ein billiger Geologe findet etwa Eisen, ein teurer sogar Diamanten oder Gold. Dumm nur, dass so ein Vulkan gern mal ausbricht und Ihre schöne Siedlung in eine Lavalampe verwandelt. *Martin Deppe*



Für Ruhm kaufen wir **Zollgesetze**, sodass uns jeder Händler Extrawaren abgeben muss. Diese kleine Venedig-Kogge zahlt Fisch als Zoll.

ANNO 1404: VENEDIK

AUFBAUSPIEL-ADDON

ENTWICKLER	Related Designs (Anno 1404, GS 08/09: 91 Punkte)	TERMIN (D)	25.2.2010
PUBLISHER	Ubisoft	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 60 Stunden

Ob Szenario oder Endlosspiel: Die Motivation ist immer hoch.

GENRE STRATEGIE

- SCENARIO** realistisch fiktiv
- MASSTAB** lokal global
- SPIELSTIL** Aufbau Kampf
- EINHEITEN** Individuen Masse
- HANDLUNG** einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Mentor, detaillierte Hilfstexte, dutzende Starteinstellungen

SPEICHERSYSTEM freies und automatisches Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

MINIMUM 3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte Hauptprogramm

STANDARD Core 2 Duo E4300 A64 X2/3500+ AMD 2,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte Hauptprogramm

OPTIMUM Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 3,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte Hauptprogramm

PROFITIERT VON Breitbild-Monitor, Surround-Hardware, DirectX 10

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Tages

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Teams kooperativ (8), Teams gegeneinander (8)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** ja **nein**

DEDICATED SERVER ja **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden

FAZIT Vor allem im Team macht Anno 1404 enorm Spaß – und erst recht süchtig!

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevoll gestaltete Gebäude und Einwohner + fantastische Wassereffekte + idyllische Inseln + bis ins letzte Detail animiert	10 / 10
SOUND	+ sehr gut gesprochene Kommentare der Bürger und KI-Spieler + stimmungsvoller Soundtrack + etwas dünne Armeegeräusche	9 / 10
BALANCE	+ Addon-Neuerungen fügen sich gut ein + stets nachvollziehbar + Endlosspiel frei konfigurierbar + einige Szenarios zu simpel	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unzählige stimmungsvolle Details + Panorama-Perspektive + glaubwürdige Größenverhältnisse	10 / 10
BEDIENUNG	+ individuell anpassbare Menüs + viel Feedback direkt im Spiel + unzählige optionale Hilfsanzeigen + konfigurierbare Tastenkürzel	10 / 10
UMFANG	+ 15 Szenarios in drei Stufen + toller Multiplayer-Modus mit Koop + neue Taktiken (Inselkauf!)	10 / 10
STARTPOSITIONEN	+ zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten + faire Inselverteilung + unterschiedlich starke KI-Gegner + immer gleiche Anfangsphase	9 / 10
KI	+ jeder Gegner hat eine andere Spielweise + nutzt Schwachstellen + schwach in militärischen Konflikten + Schiffswegfindung	7 / 10
EINHEITEN	+ sieben Zivilisationsstufen + komplexes, logisches Produktionssystem + Orient-Besiedelung + nur drei Militäreinheiten	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ abwechslungsreiche Ziele + Langzeit Spaß dank Monumentalbauten + neue venezianische Erfolge	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Toller Multiplayer und viele kleine Neuerungen.

93

SPIELSPASS