



EIN SPIEL -
ZWEI KULTUREN
DER ORIENT IM
DETAIL ERKLÄRT!

IM AUFTRAG
DES KAISERS!
DIE UNTERSCHIEDE DER
DREI SPIELMODI

HANDEL, PRODUKTION
& DIPLOMATIE
WIE OKZIDENT UND
ORIENT KOOPERIEREN

MONUMENTALE
PRACHTBAUTEN
KAISERDOM &
SULTANSMOSCHEE

NEUE WELTEN
ENTDECKEN!
DIE SEEFAHRT
IM DETAIL



- DAS OFFIZIELLE MAGAZIN ZUM SPIEL -

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Ubisoft GmbH
Adlerstraße 74
D-40211 Düsseldorf
www.ubisoft.de

PRODUKTION, REDAKTION,
LAYOUT:

eleven media GbR
Kapellenweg 11
D-97273 Kürnach
mail@eleven-media.com

ANMERKUNG: Für die optimale Nutzung des Magazins empfehlen wir den [Adobe Reader 9](#) und den [Flash Player 10](#). Bei Fragen und technischen Problemen E-Mail an mail@eleven-media.com schicken

Disclaimer ([bitte klicken](#))

Übersetzung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

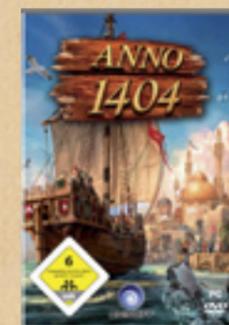
ANNO™1404 © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.Com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. ANNO, ANNO 1404, Sunflowers and Sunflowers logo are trademarks of Sunflowers GmbH in the U.S. and/or other countries. Sunflowers GmbH is a Ubisoft Entertainment company. Produced by Blue Byte GmbH, Developed by Related Designs GmbH, All rights reserved. Artworks by Tobias Mannewitz

Salem aleikum, Fremder!

Willkommen in der faszinierenden Welt von **ANNO 1404**. Erstmals in der Geschichte der Aufbaustrategiespiel-Serie spielt man zwei Völker – den Okzident und den Orient. Diese Ideen führt auf die Anregungen und Wünsche der großen **ANNO**-Community zurück.

Ihr dürft spielend erleben, wie die beiden Kulturen aufeinander treffen und im Laufe der Zeit eins werden.

Mit dem offiziellen interaktiven **ANNO 1404**-Magazin bieten wir euch eine 58-seitige Schmökerkost, die euch den Okzident und Orient mit all ihren Facetten in Wort, Bild und Video erklärt.

*Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
das ANNO 1404-Team.*

Inhalt

Vorwort.	02
Okzident & Orient	04
Die kaiserliche Kampagne	07
Das monumentale Endlosspiel	10
Ereignisreiche Szenarien	13
Steuern, Bedürfnisse & Aufstiegsrechte	14
Die ANNO-Baukunst von A - Z.	18
Produktionsstätten & -ketten	21
Items & Errungenschaften	26
Die vielen Gesichter der Diplomatie	29
Das indirekte Militärsystem.	34
Seefahrt, Schiffe und Hafenbau	37
Seehandel & Schiffsrouten	41
Kriegsschiffe auf hoher See	45
„Tor zur Welt“-Web-Feature.	48
Hinter den Kulissen von ANNO 1404	49
ANNO für Wii	52
ANNO für Nintendo DS	53
Das ANNO-Webportal	54
Das offizielle Strategiebuch	55
Großes ANNO-Gewinnspiel	56
Die limitierte Edition	57
Auf zu neuen Welten!	58

JA, MEINE FREUNDE WOLLEN AUCH DAS ANNO-MAGAZIN HABEN!

Einfach folgende Felder ausfüllen und auf „Abschicken“ klicken.

MEIN NAME

NAME MEINES FREUNDES

E-MAIL-ADRESSE MEINES FREUNDES

ABSCHICKEN

Ubisoft speichert keine eingegebenen Daten. Ubisoft nutzt die eingegebenen Daten ausschließlich zum Versand der Mail. Ubisoft gibt die Daten nicht an Dritte weiter.

DER OKZIDENT & DER ORIENT

In ANNO 1404 spielt man zwei Völker mit unterschiedlichen Kulturen. Das ist ein Novum in der Geschichte der Aufbaustrategiespiel-Serie.

Bislang kam das eigene, nordeuropäische Volk in **ANNO 1602**, **1503** und **1701** zwar im Laufe der Zeit mit anderen Kulturen in Kontakt, diese wurden aber bis dato ausschließlich vom Computer gesteuert und traten zumeist als Handelspartner, Rivalen oder Gegner in Erscheinung. Venezianer, Eskimos, Inder und elf weitere Zivilisationen bewegten sich in den Hauptspielen und Add-ons über die Computermonitore.

Das Abendland und das neue Morgenland bilden alles andere als eine Koexistenz. Nach der kurzen Einführungsphase gehen beide Kulturkreise auf Tuchfühlung. Mit dem Schiff überbringt man „einen Beweis des Guten Willens“.

Das ist eine Geschenkkunde, mit der man das Tor zum Orient aufstößt und zugleich der Auftakt zu einem altbekannten wie auch komplett neuem **ANNO**-Spielerlebnis. Ganz **ANNO**-typisch baut ihr sowohl in der nördlichen als auch in der südlichen Hemisphäre erste Siedlungen auf und kommt den Bedürfnissen der abendländischen und morgenländischen Bewohner gleichermaßen nach. Es kommt dann der Punkt, an dem beide Regionen ihr Wissen, ihre Technologien und ihre Lebensgewohnheiten untereinander austauschen müssen. Die frisch ins Bürgertum aufgestiegenen Inselbewohner des Okzidents fordern Gewürze des Orients. Und die Nomaden des Orients benötigen im Okzident

▶ **PLAY** ■ **STOP**

EINE KARTE - ZWEI WELTEN

Für mehr Infos zum Okzident und Orient mit der Maus über die Symbole fahren

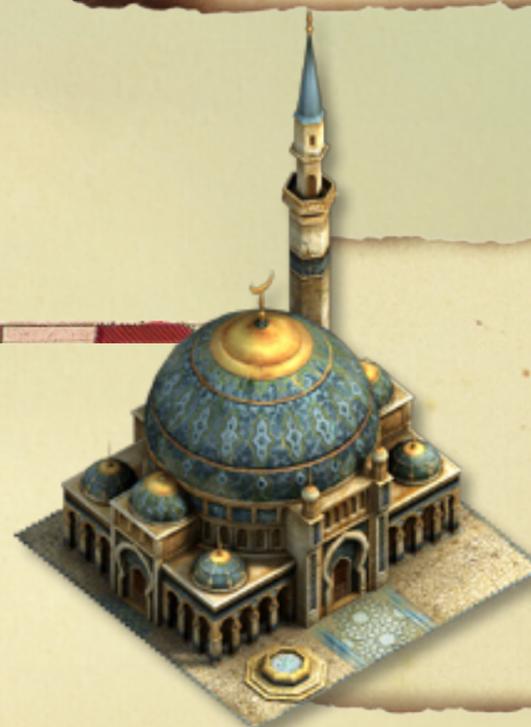
OKZIDENT

Der Begriff stammt aus dem Lateinischen („occidens“, Westen), ist ein Synonym für das Wort „Abendland“ und geht zurück auf die Weltanschauung des römischen Reichs. Früher umschrieb das Wort den europäischen Kontinent.



ORIENT

Der Begriff stammt ebenso aus dem Lateinischen („oriens“, Osten), ist ein Synonym für das Wort „Morgenland“ und geht ebenso zurück auf die Weltanschauung des römischen Reichs. Früher umschrieb das Wort den orientalischen Lebensraum.



gerodetes Holz und geschmiedetes Werkzeug, um weitere Gebäude errichten zu können. Das ist nur der Anfang der Zusammenkunft beider Welten. Im weiteren Spielverlauf werden Rohstoffe aus dem Norden und Süden zusammengeführt,

um ein Endprodukt herzustellen, das gezielt die Bedürfnisse einer der beiden Völker befriedigt. Ein anschauliches Beispiel liefern die Bücher ab, welche die okzidentalen Patrizier und Adligen einfordern. Zur Papierherstellung errichtet

man an einem Flussbauplatz eine Papiermühle. Diese benötigt Holz, um Papier herstellen zu können, das anschließend in die Druckerei befördert wird. Zum Drucken aufs Papier wird der Farbstoff Indigo benötigt. Dieser gedeiht im

Orient auf Inseln mit der entsprechenden Fruchtbarkeit. Die Pflanzen werden dort angebaut und mit einer Wasserpumpe (muss extra errichtet werden) bewässert. Per Schiff wird das kostbare Gut in den Okzident geschippert, so dass

DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN!

Der Okzident und Orient kooperieren: Um Bücher drucken zu können, werden Materialien aus dem Abend- und aus dem Morgenland benötigt. Bücher stillen das Bedürfnis nach Besitz in bestimmten Zivilisationsstufen.

OKZIDENT-INSEL

▶ Wald, Fluss

HOLZFÄLLERHÜTTE

- ▶ benötigt Bäume
- ▶ produziert Holz



PAPIERMÜHLE

- ▶ benötigt Holz und einen Flussbauplatz
- ▶ produziert Papier



ORIENT-INSEL

▶ Indigo-Fruchtbarkeit

NORIA

- Wasserpumpe
- ▶ macht Wüstenboden befruchtbar



INDIGOPLANTAGE

- ▶ benötigt Insel mit Indigo-Fruchtbarkeit
- ▶ bewirtschaftet fünf Indigofelder
- ▶ produziert Indigo-Farbstoff



DRUCKEREI

- ▶ benötigt Papier und Indigo
- ▶ produziert Bücher
- ▶ stillt das Bedürfnis nach Besitz



mit dem Papier und dem Indigo Bücher produziert werden. Und da die geschäftstüchtigen Patrizier und vornehmen Adligen stetig neuen Lesestoff haben wollen, richtet man eine Handelsroute ein, auf der ein Schiff automatisch Indigo vom Start- zum Zielhafen transportiert.

ANNO 1404 bietet diverse Herangehensweisen, inwieweit man das Morgenland in das Spielgeschehen mit einbindet. Natürlich immer in Abhängigkeit zum

gewählten Spielmodus. Man kann den Orient in erster Linie als Waren- und Materiallieferant nutzen, um den nördlichen Teil der Landkarte auf die Maximalstufe bei den Einwohnern und Gebäuden auszubauen.

Zum anderen kann man beide Völker auf einer Okzident-Insel verschmelzen lassen und die daraus entstehenden Vorteile für die Weiterentwicklung der abendländischen Zivilisationsstufen nutzen (mehr dazu ab Seite 14). Oder man baut beide

Völker gleichermaßen in allen Belangen bis zur Maximalstufe aus. Das verlangt, dass beide Parteien perfekt zusammenwirken – sowohl in Hinblick auf die dafür benötigten Rohstoffe und Endprodukte als auch auf die Zivilisationsstufen. Das ist auch der einzige Weg, um an die so genannten Endgame-Inhalte zu kommen. Dazu zählen die monumentalen Bauwerke (Speicherstadt, Kaiserdom, Sultanmoschee) und spezielle Missionen (Metropolen-Quests).



DIE KAISERLICHE KAMPAGNE

Machtkämpfe im Mittelalter! Durch die spannende Geschichte lernt man die ANNO 1404-Welt, ihre zwei Kulturen und ihre Einwohner bestens kennen.

Die Kampagne setzt sich aus acht abwechslungsreich gestalteten Kapiteln zusammen. Die mitreißende Story führt quer durch die **ANNO 1404**-Welt. Dabei erlernt man spielend alle Funktionen des Aufbaustrategiespiels – Bauen, Produktionsketten, Handel, Diplomatie, Militär und Seefahrt. Mit dem gesammelten Erfahrungsschatz ist man bestens für die zwei anderen Spielmodi „Endlosspiel“ und „Szenarien“ gerüstet.

Die Handlung der Kampagne ist gespickt mit überraschenden Kehrtwendungen und gemeinen Intrigen. Eigentlich soll man Lord Richard Northburgh, dem Vetter des Kaisers, dabei helfen, den mächtigen Dom fertig zu stellen, um Gott

um die Genesung des kranken Herrschers anzuflehen, da dieser an einer mysteriösen Krankheit leidet.

Diese politisch instabile Situation nutzen der kaltblütige Kardinal Lucius und sein skrupelloser Handlanger Guy Forcas aus. Sie rufen zum Kreuzzug gegen den Orient auf – unter dem Vorwand, dass alle Vasallen ihrer Lehenspflicht nachkommen müssen...

Jedes Kapitel setzt sich aus raffiniert in Szene gesetzten Haupt- und Nebenaufträgen zusammen, welche zugleich die Geschichte vorantreiben. Es müssen dabei Inseln bevölkert, Gebäude errichtet, Produktionsketten geknüpft und Seehandelsrouten eingerichtet werden,

PERSONENSUCHE

Die Stecknadel im Heuhaufen suchen: Nicht nur in der Kampagne, sondern auch in den zwei Spielmodi „Endlosspiel“ und „Szenarien“ müssen zeitweise einzelne Personen in den Städten ausfindig gemacht werden. Im Story-Modus sind es z.B. die Spione des Kardinals.



Von Bruder Hilarius wird man durch eine kleine Goldspende mit Holz und Werkzeug versorgt.

damit einerseits die Wünsche der Einwohner und Auftraggeber befriedigt und andererseits die spannende Handlung weitergesponnen wird. Die Lage spitzt sich dramatisch zu, wodurch das neuartige, ausgesprochen strategische Militärsystem von **ANNO 1404** voll zum Tragen kommt.

In der Kampagne kooperiert man intensiv mit dem Orient, man lernt die fremde Kultur, die exotischen Waren und die

erstaunlichen Technologien kennen. Des Weiteren kommt man mit vielen neutralen Charakteren in Kontakt, die man in den Spielmodi „Endlosspiel“ und „Szenarien“ ebenso antrifft. Dazu gehört unter anderem Abt Hilarius. Er lebt in einem Kloster und bietet Werkzeug und Holz zum Handel an. Gleichzeitig ist er eine Zeit lang Bestandteil des Plots.

Die Kampagne kommt ohne das Diplomatie-Menü und Errungenschaften aus,

mit denen man Spielelemente aufbessern kann, denn sie folgt ihre eigenen Regeln. Es stehen drei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, die Einfluss auf die Startbedingungen nehmen.

In der Genuss der ein oder anderen Nebenmission kommt man erst, wenn man die Kapitel mehrmals spielt und nach den Aufgaben sucht. Die Zusammenfassung am Ende eines jeden Kapitels gibt deshalb Aufschluss darüber, welche Abenteuer noch nicht erledigt wurden.

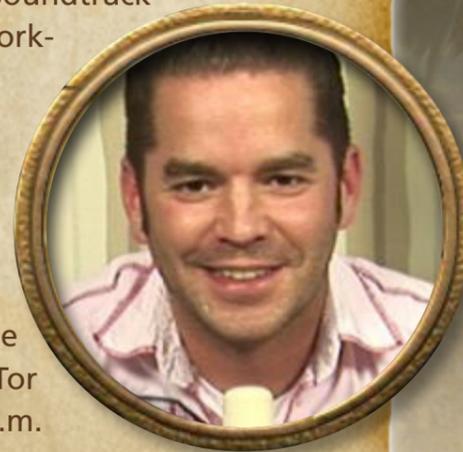
VIDEOSCREENSHOT: KAMPAGNE

Die komplette Einleitung des ersten Kapitels der Kampagne.* Wer diesen Abschnitt und noch viel mehr eigenhändig spielen möchte, lädt sich die Demo [hier](#) herunter.

UBISOFT-TV-
SONDERSENDUNG

DAS PROGRAMM

- Best of Ingame-Bericht: Was ist neu in ANNO 1404, Vergleich mit ANNO 1701, die neuen Features im Überblick
- Making of ANNO 1404: Besuch bei Related Designs, die Soundtrack-Produktion, der Artwork-Künstler u.v.m.
- ANNO 1404-Community-Event in Hamburg
- Service-Bericht: Tuning-Tipps, das neue Technik-Forum, das „Tor zur Welt“-Feature u.v.m.



CARSTEN KONZE, MODERATOR

*Es kann zu kurzen Ladezeiten kommen.

„Die Handlung der Kampagne ist gespickt mit überraschenden Kehrtwendungen und gemeinen Intrigen.“



DAS MONUMENTALE ENDLOSSPIEL

Keine Limits: Bei diesem Spielmodus wird unbegrenzter und nahezu grenzenloser Aufbaustrategie-Spielspaß geboten - der Name ist hier Programm.

Dieses Schiff ist ein Vertrauensbeweis seiner Majestät", sagt Lord Northburgh. Der Vetter des Kaisers ist der loyale Begleiter und Ratgeber im „Endlosspiel“, das tatsächlich unendliche lange gespielt werden kann. Bei nahezu allen **ANNO**-Fans ist dieser Modus seit jeher der beliebteste.

Wie funktioniert's? Zuerst definiert man mit einem der drei Schwierigkeitsgrade „Leicht“, „Mittel“ und „Schwer“ grob den spielerischen Anspruch. Anschließend bestimmt ihr in den fünf Menüpunkten „Diplomatie“, „Spielwelt“, „Allgemein“, „Startbedingungen“ und

„Siegbedingungen“, ob Naturkatastrophen und Krankheiten eine Bedrohung darstellen sollen, ob wenig oder viel Rohstoffe auf den Inseln vorhanden sind, ob die Inseln groß oder klein sein sollen und so weiter. Und wer dennoch ein festes Ziel braucht und nicht endlos **ANNO 1404** spielen möchte, legt eines oder gleich mehrere fest.

Wie bei jedem anderen Spielmodus in **ANNO 1404** auch, finden aufgrund dieser frei einstellbaren Parameter Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen ihre Herausforderung. Ein komfortabler Service ist hierbei, dass bei den Voreinstellungen ein blauer Balken am

EINSTELLMÖGLICHKEITEN

Die Einstellmöglichkeiten sind vielfältig. Damit gestaltet man vorab mit wenigen Mausklicks sein individuelles Endlosspiel.

ENDGAME-INHALTE

Bildergalerie: Diese Gebäude und Quests erhält man, wenn beide Völker ihre höchsten Zivilisationsstufen erreicht haben.



unteren Bildschirmrand Aufschluss darüber gibt (siehe Screenshot oben), inwiefern die persönlichen Änderungswünsche den gewählten Schwierigkeitsgrad nach oben oder unten verändern.

Im Endlosspiel folgt ihr keiner Story und keinen damit verbundenen Szenarien, deren Abläufe fest im Drehbuch verankert sind. Man startet stattdessen in einer

völlig unerkundeten Welt, deren Inseln entdeckt, bevölkert und fortan die Bedürfnisse der darauf lebenden Einwohner befriedigt werden wollen.

Lediglich die Aufträge, die man von den computergesteuerten Verbündeten angefragt bekommt, erzählen kurz und knapp eine Geschichte. Als Belohnung winken neben Goldstücken und Ruhm-

Punkten nützliche Items. Jedes davon machen das **ANNO 1404**-Leben ein Stück leichter. Die Verbesserungen wirken sich in einem oder gleich mehreren Punkten z.B. auf die Lager- und Produktionsstätten, den Handel oder auf die Schifffahrt aus. Mit diesen Upgrades stellt man eine der vielen Weichen, die umgelegt werden müssen, um an die so genannten

Endgame-Inhalte zu gelangen. Das sind Spielelemente, die man nur zu Gesicht bekommt, wenn die fest vorgegeben Einwohnerzahlen und Zivilisationsstufen erreicht wurden.

Die Endgame-Inhalte bestehen aus der Speicherstadt, dem Kaiserdom, das orientalische Pendant, die Sultansmoschee,

VIDEO-SCREENSHOT: ENDLOSSPIEL

Das Endlosspiel im Zeitraffer. Von der ersten Spielminute bis zum Kaiserdom. Viele Stunden vergehen, bis das Monument fertig gestellt ist und hoch in den ANNO-Himmel ragt.*

und der damit eng im Zusammenhang stehende, höchstmögliche Stadtstatus „Weltstadt“. Für den mehrstufig ausgelegten Bau der Monumente muss man mehrere Hundert Tonnen Baumaterial (Holz, Werkzeug, Stein, Glas, Mosaik) vorrätig und mehrere zehntausend Goldstücke zur Seite gelegt haben. Viele Spielstunden vergehen, bis die Produktionsstätten und die Transportwege die Einwohner ununterbrochen mit (Luxus-) Gütern versorgen und die Gebäude auf dem Eiland so perfekt platziert sind, damit der Lebensraum für die geforderte Zahl an Einwohnern gegeben ist.

Wer das alles geschafft hat, ist noch lange noch nicht am Ende der Fahnenstange angelangt. Man wird nach der Fertigstellung des Kaiserdoms bzw. der Sultansmoschee mit anspruchsvollen Metropolen-Quests auf Trab gehalten, so dass das „Endlosspiel“ auch auf höchstem Level seinem Namen gerecht wird.



*Es kann zu kurzen Ladezeiten kommen.

„Viele Spielstunden vergehen, bis man an die Endgame-Inhalte gelangt. Doch danach ist noch lange nicht Schluss...“

SECHS EREIGNIS- REICHE SZENARIEN

Sie spielen sich wie das Endlosspiel, sind aber trotzdem anders: Denn es müssen die fest vorgegebenen Aufgabenziele erfüllt werden.

Der Spielmodus ähnelt dem „Endlosspiel“ – mit dem großen Unterschied, dass die sechs Szenarien fest vorgegebene Enden besitzen. Jedes davon wird durch die Siegbedingungen erreicht, die sich von Abenteuer zu Abenteuer gänzlich unterscheiden.

Es stehen zwei leichte, zwei mittlere und zwei schwere Welten zur Auswahl, die entdeckt, bevölkert und bewirtschaftet werden wollen. Hier gilt: Je höher die Spielstufe, desto mehr und desto anspruchsvollere Siegbedingungen müssen erfüllt werden. Sie unterscheiden sich durch ihre wirtschaftlichen, diplomatischen und militärischen Schwerpunkte.

Für jedes Szenario werden die Inseln, die neutralen Kräfte, die Fraktionen etc. per Zufall generiert. So wird man auch beim wiederholten Spielen eines Szenarios immer wieder mit neuen Situationen konfrontiert.

Als Belohnung für ein abgeschlossenes Szenario erhält man eine Medaille, die im Spielerprofil zur Schau gestellt wird. Die Namen dieser Auszeichnungen stimmen mit Bezeichnungen der Abenteuer „Kurfürst“, „Baumeister“, „Diplomat“, „Gildenmeister“, „Heerführer“ und „Imperator“ überein. Wie bei den anderen zwei Spielmodi schaltet man hier ebenso Erfolge frei, für die man schicke Bonusinhalte bekommt.



Auf einen Blick: So sieht das Auswahlmenü samt den Siegbedingungen im Spielmodus „Szenarien“ aus.

STEUERN, BEDÜRFNISSE & AUFSTIEGSRECHTE

Drei Dinge, die eng miteinander verknüpft sind und das Herzstück des Spielprinzips bilden. Damit regelt man den Alltag in ANNO 1404.

Eine Art Perpetuum Mobile: Der Kreislauf bestehend aus Zivilisationsstufen, Bedürfnisbefriedigung und der berühmt-berüchtigten Steuerschraube kommt niemals zum Ruhen. Er bildet das Herzstück von **ANNO 1404**. So werden Gewinne erzielt, um weitere und neue

Investitionen tätigen zu können. Damit baut man die Bevölkerung und

die Infrastruktur weiter aus. So kommt man insbesondere in den Modi „Endlos-spiel“ und „Szenarien“ dem großen Ziel Kaiserdom und Sultansmoschee näher.

Blicken wir zuerst auf den Okzident. Jede Insel, die neu entdeckt und neu bevölkert wird, startet auf der Zivilisationsstufe „Bauer“. Passen die Voraussetzungen, werden die Inselbewohner sesshaft und steigen samt den Unterkünften zu Bürgern, dann zu Patriziern und schlussendlich zu Adligen auf.

Das erste Kriterium, das für den Aufstieg in die nächsthöhere Zivilisationsstufe erfüllt sein muss, sind voll bewohnte Häuser. Das erreicht man, indem man den Schieberegler der Steuerschraube

TUTORIAL: ZIVILISATIONSTUFEN

Producer Christopher Schmitz und Lead Game Designer Dirk Riegert geben noch mehr Infos zu Zivilisationsstufen in ANNO 1404.



▶ PLAY ■ STOP

auf die Stufe „Euphorie“ (dunkelgrün) oder „Frohsinn“ (hellgrün) bewegt und dementsprechende Gefühle bei den Einwohnern auslöst. Sind die Wohnhäuser bis unters Dach gefüllt, muss die Steuer-schraube auf „Euphorie“ stehen. Nur unter dieser Voraussetzung steigen die Hausbewohner auf.

Das zweite Aufstiegskriterium stellt die Bedürfnisse dar. Man unterscheidet zwischen acht verschiedenen Arten: Essen, Getränke, Gemeinschaft, Glaube, Kleidung, Vergnügen, Besitz und Sicherheit. Je höher die Zivilisationsstufe ist, desto mehr Bedürfnisse kommen hinzu, die ausreichend befriedigt werden wollen. Im fortgeschrittenen Spielverlauf setzt sich ein Warenbedürfnis aus mehreren Subbedürfnissen zusammen. Beispielsweise fordert ein Patrizier neben Most auch Bier ein. Die Weizenfelder, Produktionsstätten, Warenlager und



DIE BEDÜRFNISARTEN

Kurz und knapp erklärt, welche Bedürfnisse die Völker des Okzidents und Orients haben. **Für mehr Infos mit der Maus auf die Buttons klicken**

„Im Orient existieren mit den Nomaden und den Gesandten lediglich zwei Zivilisationsstufen.“

VIDEO-SCREENSHOT: DER AUFSTIEG

Die Spielszenen zeigen, wie an der Steuerschraube gedreht wird und wie man die Aufstiegsrechte verwaltet.

Versorgungslinien müssen dementsprechend ausgelegt sein, damit das Bier ununterbrochen in Strömen fließt.

Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei den Gebäudebedürfnissen ab. Die Wohnhäuser müssen im Einflussradius der öffentlichen Gebäude wie Kirchen, Marktplatz, Schenke oder Turnierplatz stehen. Die Bewohner müssen außerdem immer Zugang zu den Einrichtungen haben.

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen stufenerhaltenden Bedürfnissen und Aufstiegsbedürfnissen. Im Fall der Bauern dienen die Bedürfnisse Essen und Gemeinschaft der Grundversorgung und zur Sicherung der Existenz. Werden sie nicht befriedigt, steigen die Einwohner auf die Barrikaden und zünden ihre Behausungen an. Trinken und Glaube sorgen für den Aufstieg ins Bürgertum.

Hinzu kommt noch der Wohlstandsfaktor. In okzidentalischen und orientalischen Städten mit hohen Einwohnerzahlen entwickeln die Zivilisationsstufen „Bürger“, „Patrizier“, „Adlige“, „Nomaden“ und „Gesandte“ zusätzliche Bedürfnisse. In kleinen Städten ist das nur bedingt bis gar nicht der Fall. Die Toleranz bei der Bedürfnisbefriedigung sinkt proportional

„Im fortgeschrittenen Spielverlauf setzen sich Waren- und Gebäudebedürfnisse aus mehreren Subbedürfnissen zusammen.“

Für mehr Infos mit der Maus auf die Buttons klicken

ZWEI BESONDERE BEVÖLKERUNGSGRUPPEN

Die Bettler und die Gesandten sorgen für weitere Aufstiegsrechte in den Städten des Okzidents.



Glücklicher Bettler

BETTLER (OKZIDENT)

... sie sind Fluch und Segen zugleich. Bettler, denen man Armenhäuser baut und deren Bedürfnisse man erfüllt, erzeugen zusätzliche Aufstiegsrechte für die Bauern. Bettler ohne Herberge belagern stattdessen als Gesetzlose z.B. eure Produktionsstätten und schmälern deren Output enorm.

GESANDTE (ORIENT)

Ergänzt man eine okzidentale Insel durch eine orientalische „Niederlassung“ und lässt man oben drein die südlichen Einwohner zu Gesandten aufsteigen. Dadurch werden Aufstiegsrechte erzeugt, so dass ein weiter Teil der Bevölkerung zu Patriziern wird.



+1.790 Euphorischer Gesandte

zum Bevölkerungszuwachs. Reisen wir nun in den Orient: Dort existieren mit den Nomaden und den Gesandten zwei Zivilisationsstufen. Der Aufstieg erfolgt unter den gleichen Gesichtspunkten wie in den nördlichen Gefilden. Die beiden Zivilisationsstufen sind in jeweils drei diplomatische Ränge unterteilt. Diese erreicht man, indem man Großwesir Al-Zahir regelmäßig mit Geschenken in Form von

Urkunden beglückt, so dass das Ansehen immer weiter steigt. Mit jedem höheren diplomatischen Rang schaltet man weitere Bauoptionen frei. Die Bauwerke – sie sollen unter anderem neu hinzugekommene Bedürfnisse befriedigen – lassen sich allerdings erst errichten, wenn eine bestimmte Zahl Nomaden oder Gesandte auf einer Insel leben. Eine hohe Bevölkerungsdichte sorgt für

mehr Steuereinnahmen und schaltet zudem weitere Bauoptionen pro Volk frei. Von der Einwohnerzahl werden auch die Aufstiegsrechte maßgeblich beeinflusst. Damit die aufstiegsbereite Bevölkerung einer Insel den Sprung in die nächsthöhere Zivilisationsstufe schafft, muss auf dem Eiland eine gewisse Zahl an Einwohnern in den darunter liegenden Gesellschaftsklassen vorhanden sein. Demzufolge

kann sich nicht jedes Wohnhaus ständemäßig verbessern. Das Aufstiegsrecht wird erweitert, wenn für Bettler Armenhäuser errichtet und deren Bedürfnisse befriedigt werden. Noch mehr Auswirkung hat das Bauen von orientalischen Städten in der Inselwelt von **ANNO 1404**. Die Gesandten sorgen unabhängig von ihrem Wohort für zusätzliche Aufstiegsrechte für die Bürger.



DIE ANNO-BAUKUNST VON A BIS Z

Baustoffe, Gebäudebau und -ausbau. Das Ziel ist die Metropole samt den monumentalen Prachtbauten – sowohl im Okzident als auch im Orient.

DER KAISERDOM

Bildergalerie: Dokumentation über die vier Bauabschnitte des Monuments.

Im nördlichen Teil der **ANNO 1404**-Welt bestehen die Gebäude – egal ob Wohnhäuser, Lager oder Produktionsstätten – vornehmlich aus Holz und aus Stein. Zum Errichten wird in der Regel auch Werkzeug in rauen Mengen benötigt. Haben die Einwohner die Zivilisationsstufe „Patrizier“ erreicht, kommt Glas als ein weiterer Baustoff ins Spiel. Er ist beispielsweise zum Errichten der Druckerei erforderlich, die mit den dort hergestellten Büchern das Bedürfnis „Besitz“ befriedigt.

Um Glas überhaupt fabrizieren zu können, kommt ein Produktionsprozess ins Rollen, der wie so oft die abendländische und morgenländische Welt miteinander

verbindet: Der Quarz kommt aus dem Orient, die Waldglashütte produziert im Okzident aus Bäumen Pottasche. Die Glasschmelze wird in der nördlichen Hemisphäre errichtet, da das Endprodukt hier hauptsächlich zum Einsatz kommt. Um aber überhaupt einen Quarzbruch einrichten zu können, ist wiederum Holz und Werkzeug aus dem Abendland erforderlich. Der Kreis schließt sich.

Im Hinblick auf die Baustoffe ist der Orient vom Okzident abhängig. Bei den Rohstoffen, Zwischen- und Endprodukten, die die Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigen, verhält es sich genau anders herum. Holz, Werkzeug, Stein und Glas werden nicht nur im Okzident für

SCHÖNER WOHNEN: BAUSTOFFE FÜR DEN AUFSTIEG

Damit ein Wohnhaus eine Zivilisationsstufe höher steigen und mehr Bewohner fassen kann, wird Baumaterial benötigt. Hohe Einwohner- und Häuserzahlen sind wichtig für die Generierung von Aufstiegsrechten und Steuereinnahmen.

OKZIDENT



BAUERNHAUS

- ▶ max. 8 Einwohner
- ▶ benötigtes Material: Holz



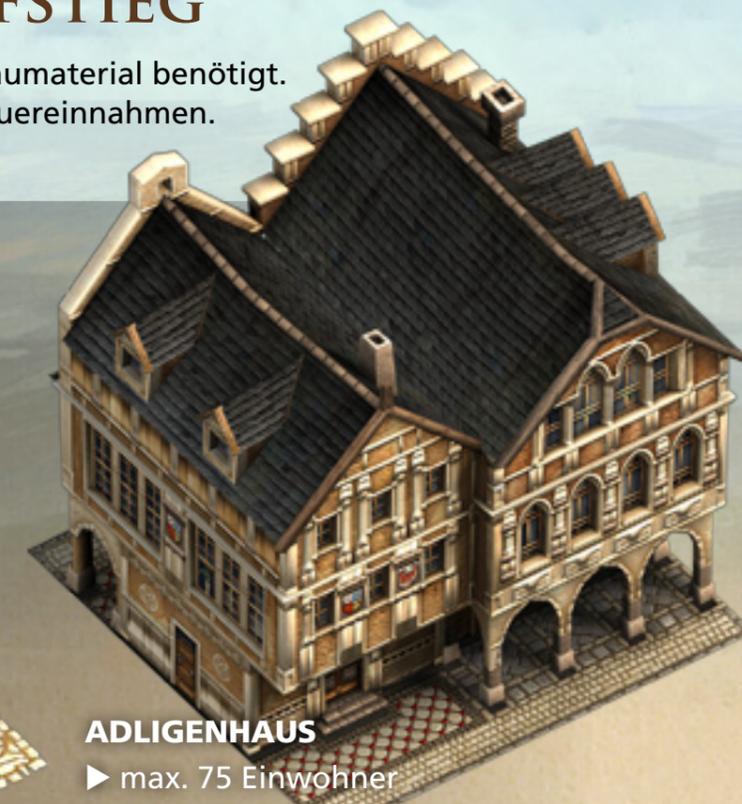
BÜRGERHAUS

- ▶ max. 15 Einwohner
- ▶ benötigtes Material: Holz, Werkzeug



PATRIZIERHAUS

- ▶ max. 25 Einwohner
- ▶ benötigtes Material: Holz, Werkzeug, Stein



ADLIGENHAUS

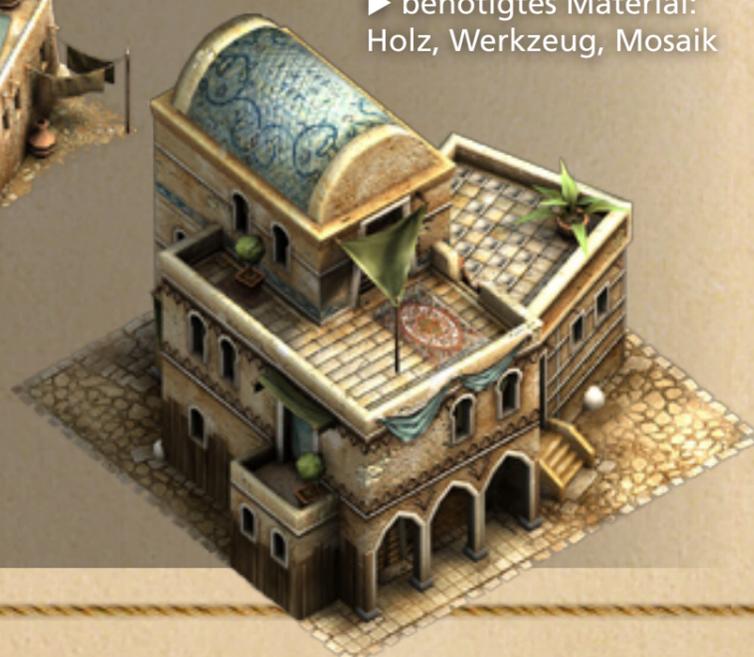
- ▶ max. 75 Einwohner
- ▶ benötigtes Material: Holz, Werkzeug, Stein, Glas

ORIENT



NOMADENHÜTTE

- ▶ max. 15 Einwohner
- ▶ benötigtes Material: Holz, Werkzeug



GESANDTE

- ▶ max. 25 Einwohner
- ▶ benötigtes Material: Holz, Werkzeug, Mosaik

das Bauen und das Aufsteigen der Wohngebäude in höhere Zivilisationsstufen und für das zweistufige Aufwerten der Kontore und Markthäuser benötigt. Gleiches trifft auch auf die orientalischen Eigenheime der Nomaden und Gesandten zu. Hier ersetzt lediglich Mosaik das Glas als „Luxus“-Baustoff.

Eine Kunst für sich stellt darüber hinaus das richtige Anordnen der Wohngebäude dar. Sie müssen einerseits im Einflussbereich der öffentlichen Gebäude stehen,

damit die Bedürfnisse nach Gemeinschaft, Glaube, Sicherheit etc. einwandfrei abgedeckt werden. Andererseits müssen die Bauwerke so angeordnet sein, dass so viele wie möglich auf kleinstem Raum platzsparend errichtet werden können. Schließlich bedeuten eine große Anzahl an Wohnhäusern höhere Steuereinnahmen und mehr Einwohner, die wiederum mehr Aufstiegsrechte erzeugen. Feste vorgegebene Einwohnerzahlen in allen Zivilisationsstufen des Okzidents und des Orients sind eine zwingende

VIDEOSCREENSHOT: BAU EINES STADTEILS

Diese Spielszenen zeigen die platzsparende Anordnung von Wohnhäusern in Zweierreihen und den anschließenden Aufstieg einiger Bauernhäuser ins Bürgertum.

Voraussetzung, um neue Bauwerke freischalten und um im späteren Spielverlauf die monumentalen Endgame-Inhalte Speicherstadt, Kaiserdom und Sultansmoschee errichten zu können. Für den Bau des kaiserlichen Gotteshauses werden für die einzelnen Bauabschnitte bestimmte Einwohnerzahlen vorausgesetzt, damit die Arbeiten angefangen bzw. fortgeführt werden können. Außerdem müssen Hunderte von Tonnen an Baumaterial vorrätig sein, damit die Baumaßnahmen nicht ins Stocken geraten.



DIE BAUSTOFFE

Vom Bauernhaus bis zur Sultansmoschee: Mit diesen Materialien wird in ANNO 1404 gebaut.



HOLZ



GLAS



WERKZEUG



MOSAIK



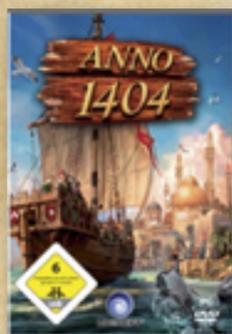
STEIN

„Baustoffe sind für das Aufsteigen der okzidentalen Wohngebäude in eine höhere Zivilisationsstufe nötig.“

PRODUKTIONS- STÄTTEN UND -KETTEN

*Die heimlichen Stars in ANNO 1404:
Die Betriebe laufen rund um die Uhr, um den
Wünschen der Bevölkerung nachzukommen.*

PC-DEMOVERSION



Die kostenfreie Probierversion bietet die ersten zwei Missionen der Einzelspielerkampagne und ein Endlosspiel-Szenario (beschränkt auf 60 Minuten Spielzeit), das die meisten Technologien, Gebäude und Einheiten der Vollversion beinhaltet.



Egal ob Okzident oder Orient, die Fruchtbarkeiten geben vor, welche Produktionsstätten auf welchen Inseln erbaut werden können. Auf den Inseln wachsen und gedeihen immer nur bestimmte Pflanzen, Getreidesorten, Kräuter etc. Aus den Fruchtbarkeiten werden Baustoffe, Rohstoffe, Zwischenwaren oder Endprodukte hergestellt, mit denen die Bedürfnisse der zwei Völker und deren Zivilisationsstufen befriedigt werden.

Mit speziellen Items, die man entweder mit Ruhm bei den Bündnispartnern kauft oder vereinzelt als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Missionen bekommt, fügt man einem Eiland maximal eine wei-

tere Fruchtbarkeit hinzu. Auf den Nordinseln ist allerdings nur abendländisches Saatgut verwendbar, auf den Südsinseln nur morgenländisches. Die Ergänzungen sorgen dafür, dass bei Produkten, die sich aus mehreren Waren zusammensetzen, die Produktionsstätten auf einer Insel errichtet werden können und somit der Transportweg per Schiff wegfällt.

Des Weiteren verfügt jede Insel über verschiedene Vorkommen. Stein, Eisen und Kohle findet man sowohl in der nördlichen als auch in der südlichen Hemisphäre vor. Sole und Bärenhöhlen gibt es nur im Abendland. Gold, Messing, Quarz und Muscheln baut man dagegen nur im Morgenland ab. Die Vorkommen

TUTORIAL: WIRTSCHAFTSSYSTEM

Producer Christopher Schmitz und Lead Game Designer Dirk Riegert erläutern in dem Video unter anderem den Warenanbau im Orient.



▶ PLAY ■ STOP



Hier werden Gewürze angebaut. Sie sind das erste orientalische Exportgut, das der Okzident einfordert.

liefern den Produktionsstätten Material, aus denen sie Baustoffe, Rohstoffe oder Zwischenwaren erzeugen, die anschließend vielseitig eingesetzt werden. Die Ressourcen gehen im Laufe des Spiels

immer wieder zur Neige. Per Mausclick und mit ausreichend Gold erneuert man sie in regelmäßigen Abständen, damit die Warenflüsse nicht an ihren Quellen versiegen.

Die Bodenverhältnisse und die Vegetation der Nordinseln unterscheiden sich von den Südinseln deutlich. Die saftig grüne Landschaft bildet den Kontrast zu einer Umgebung mit unwirtlichem Wü-

stenboden, auf dem so gut wie kein Gras wächst. Daher müssen für den landwirtschaftlichen Anbau im Orient die Plantagen und Felder mit Wasserschöpfrädern, so genannten Norias, fruchtbar gemacht werden.

Dann lassen sich – man lese und staune – neben orientalischen einige okzidentalen Gebäude errichten, die der Bevölkerung mitunter das Leben erleichtern. Der Bau und die uneingeschränkte Nutzung

von Holzfällerhütten und die damit verbundene Erst- und Wiederanforstung von Wald ist eines von mehreren wie auch sinnvollen Beispielen. Und da Eisen, Kohle und Stein im Orient abgebaut werden können, lässt sich Werkzeug schmieden, das beim Bau von nahezu allen Gebäuden benötigt wird. Überdies unterscheidet man zwischen Produktionsstätten und -ketten, die Materialien und Waren produzieren,



Noch mehr Videos gibt's auf Ubisoft-TV

VIDEOSCREENSHOT: PRODUKTIONSKETTE BIER

Zum Bierbrauen werden Weizen, ein Klostergarten und eine Klosterbrauerei benötigt. Die drei Gebäude befinden sich auf derselben Insel. Die Einflussradien der Betriebe überschneiden sich. Die Gesellen holen die Waren direkt ab.

mit denen wiederum Produktionsstätten und -ketten errichtet werden können, die Waren für die Bevölkerung herstellen. Zum ersten Kreislauf gehören Produktionsketten, die Stein, Eisen oder Kohle abbauen oder Bäume roden. Die Materialien werden entweder als Baustoff für alle möglichen Gebäude verwendet oder sie werden in anderen Betrieben weiterverarbeitet, um Werkzeuge, Waffen, Handels- und Kriegsschiffe usw. herzustellen. Zum zweiten Kreislauf gehören Betriebe, die Getränke, Speisen, Kleidung, Luxusgüter usw. anfertigen, damit direkt die Bedürfnisse der einzelnen Zivilisationsstufen der zwei Völker befriedigt werden.

Durch steigende Bevölkerungszahlen müssen die Produkte in großen Mengen produziert werden und vorrätig sein, damit schnellstmöglich die Wünsche der Einwohner erfüllt werden. Daher unterteilt man insbesondere in den

„Durch steigende Bevölkerungszahlen müssen die Produkte in großen Mengen vorrätig sein.“

VOM KUPFER ZUM KERZENLEUCHTER

Die aufwändige Produktionskette ausführlich erklärt: Um das Luxusgut herstellen zu können, sind Waren aus dem Okzident und aus dem Orient nötig.

OKZIDENT



IMKEREI

- ▶ erzeugt Bienenwachs
- ▶ benötigte Fruchtbarkeit: Bienen



HANFPLANTAGE

- ▶ erzeugt Hanf
- ▶ benötigte Fruchtbarkeit: Hanf



LICHTZIEHEREI

- ▶ erzeugt Kerzen
- ▶ benötigt: Bienenwachs und Hanf



ORIENT



KUPFERMINE

- ▶ baut Kupferz ab
- ▶ Vorkommen: Kupfer



KÖHLEREI

- ▶ erzeugt Kohle
- ▶ Vorkommen: Bäume

ODER

KOHLBERGWERK

- ▶ baut Kohle ab
- ▶ Vorkommen: Kohle



KUPFERSCHMELZE

- ▶ erzeugt Messing
- ▶ benötigt: Kupfer und Kohle



FEINSCHMIEDE

- ▶ erzeugt Kerzenständer
- ▶ benötigt: Messing und Kerzen

Modi „Endlosspiel“ und „Szenarien“ frühzeitig in Wohn- und Produktionsinseln. Das jeweils flächenmäßig größte Eiland im Okzident und Orient verwendet man in der Regel zum Auf- und Ausbau der Stadt, so dass viele Aufstiegsrechte

generiert werden können, wodurch wiederum die Voraussetzungen für den Bau der Monumente gegeben sind. Auf allen anderen Inseln platziert man die Produktionsstätten entsprechend der vorhandenen Fruchtbarkeiten und Vor-

kommen. Rohstoffe und Zwischenwaren, die lokal nicht verfügbar sind, werden fortan von Handelsschiffen angeliefert. Das sind sowohl Erzeugnisse aus dem Orient als auch aus dem Okzident, wodurch die beiden Kulturen förmlich mit-

einander verschmelzen. Etliche Güter, die in den Zivilisationsstufen „Patrizier“ und „Adlige“ eingefordert werden, benötigen sehr viele Zulieferer. Die Arbeitsschritte von der Rohstoffgewinnung bis hin zur Fertigstellung gestalten sich dem-

VIDEOSCREENSHOT: DIE ORIENTALISCHE NORIA

Das Wasserschöpfrad macht den Wüstenboden erst fruchtbar. Datteln, Gewürze, Indigo und vieles mehr wachsen auf dem bewässerten Boden. Allerdings muss man darauf achten, dass die Wasservorrät nicht nur Neige gehen.

entsprechend aufwändig. Um beispielsweise Kerzenleuchter unters okzidentale Volk bringen zu können, laufen ab einem bestimmten Punkt sieben Prozesse gleichzeitig ab – es ist eine der umfangreichsten Produktionsketten in **ANNO 1404**. Die vielschichtigen Produktionsabläufe, zur Gewinnung der Baustoffe, die zum Bau der Gebäude benötigt werden, die letzten Endes die Kerzenleuchter herstellen, wurden in die Rechnung nicht mit einbezogen.

Obendrein spielen die Items, die man als Belohnung für Missionen oder im Tausch gegen Ruhm bei den Bündnispartnern erhält, eine wichtige Rolle. Sie erhöhen die Produktivität einer Fertigungsstätte bei gleichem Wareneinsatz um etliche Prozentpunkte oder stellen sogar mehr Marktkarren auf einer Insel bereit, sodass der Abtransport der Erzeugnisse in die Markthäuser und die Kontore merklich schneller von statten geht.

„Die Fruchtbarkeiten geben vor, welche Produktionsstätten auf welchen Inseln erbaut werden können.“



DIE WELT DER ITEMS & ERRUNGENSCHAFTEN

Eine Frage des Ruhms: Von diesen zwei wichtigen Features profitieren der Handel, die Produktionsketten, die Diplomatie etc. Sie machen das Leben in ANNO 1404 leichter.

Für erreichte Ziele (neuer Stadtstatus, neue Zivilisationsstufe, Kontakt mit Orient etc.) und erfolgreich erledigte Handels-, Rettungs- und Militäraufgaben wird man mit Ruhm-Punkten belohnt. Im Diplomatie-Menü kauft man diese Zähler auch bei Verbündeten gegen bare Münze. Ruhm stellt neben Gold eine zweite Währung dar. Damit erwirbt man bei den verbündeten Handelspartnern keine Waren, sondern nützliche Items.

Im Allgemeinen gilt: Je höher die Kategorie (Bauern-, Bürger-, Patrizier- oder Adligen-Waren), in der das Item eingeordnet ist, desto vorteilsbringender die Wirkung. Es gibt insgesamt etwas mehr als 300 Items, welche die verschiedens-

ten Bereiche in **ANNO 1404** verbessern. Im Umfeld der Kontore und Markthäuser und den damit eng verbundenen Produktionsstätten profitiert man unter anderem durch zusätzliche Karrenschieber, was einen schnelleren Abtransport der Waren vom Ort der Herstellung zum Kontor gewährleistet, durch einen höheren Output der landwirtschaftlichen und handwerklichen Betriebe, durch eine größere Lagerkapazität der Speicher und so weiter. Im Angebot stehen ferner Saatgut-Items zum Ausbringen neuer Fruchtbarkeiten, Items, die den Einflussbereich von öffentlichen Gebäuden vergrößern oder Items, welche die Aufstiegsbeschränkungen innerhalb der Zivilisationsstufen lockern. Pro Insel darf man maximal drei

VIDEO-SCREENSHOT: ITEMS UND ERRUNGENSCHAFTEN

Zuerst werden Items gesockelt, anschließend werden einige Errungenschaften mit Ruhmpunkten aufgewertet.

Items gleichzeitig anwenden. Jedes davon wird im Kontor, im Warenhaus oder in der Hafenmeisterei im Menüpunkt „Schatzkammer“ in einem Sockel gebunden. Inaktive Items deponiert ihr in den eigens dafür vorgesehenen Ablageflächen (siehe Video-Screenshot links).

Im Bereich der Seefahrt lassen sich die Items nur auf einzelne Handels- und Kriegsschiffe anwenden, sie wirken nicht flottenübergreifend. Die Anzahl der Itemslots pro Schiff hängt vom jeweiligen Modell ab. So vergrößert ihr beispielsweise bei Handelsschiffen das Fassungsvermögen der Ladekammern oder erhöht die Fahrgeschwindigkeit permanent um ein paar Prozentpunkte. Bei Kriegsschiffen hält man nach Items Ausschau, die die Schadens- oder Trefferpunkte steigern. Obendrein werden Items angeboten, die für sämtliche Schiffsmodelle förderlich sind. Diese reduzieren die Unterhaltskosten, vergrößern die Sichtweite

„Es gibt insgesamt etwas mehr als 300 Items, welche die verschiedensten Bereiche in ANNO 1404 verbessern.“

GRÜNE, BLAUE UND LILA ITEMS

Kleiner, aber feiner Unterschied: Die drei Item-Sorten unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Attribute und Verfügbarkeit. **Für mehr Infos mit der Maus auf die Buttons klicken**

(nützlich beim Erkunden der **ANNO**-Welt), starten Expeditionen außerhalb der regulären Karte, bringen Zimmermänner an Bord, die automatisch einen während einer Seeschlacht beschädigten Kahn instand setzen etc.

In eine ähnliche Kerbe schlagen die Errungenschaften (ab Zivilisationsstufe „Bürger“). Deren Wirkung ist nicht auf eine Insel oder auf ein Schiff beschränkt. Sie wirken sich allumfassend auf die Kulturkreise des Okzidents, Orients und der Korsaren aus und sind dementsprechend auch so unterteilt. Die Errungenschaften gibt es in den drei Stufen Bronze, Silber und Gold mit neun Themenbereichen, die wiederum drei Mal aufgelevelt werden können. Es muss eine Farbstufe zu einem gewissen Maß ausgebaut sein, um in die nächst höher gelegene Ebene zu gelan-

gen. Die Errungenschaften wirken sich auf die verschiedensten Spielelemente aus: Im Okzident und Orient erhöht man zum Beispiel schrittweise das Schiffslimit der Flotte, man verbessert das eigene diplomatische Feingefühl oder man schaltet im Kontor des Verbündeten zusätzliche Waren und Items für verschiedene Zivilisationsstufen frei. Gleiches gilt, wenn man mit den zwielichten Korsaren koalitiert. Etliche Errungenschaften verbessern darüber hinaus mehrere Attribute von Schiffen, Bauwerken oder diplomatischen Mitteln zugleich. Sie ähneln den blauen Items. Mit dem Unterschied, dass die prozentualen Aufwertungen geringer ausfallen, da a) das Aufleveln in drei Stufen geschieht und b) die Auswirkungen sich über einen oder gleich mehrere Kulturkreise erstrecken und nicht auf einzelne Objekte.



„Im Bereich der Seefahrt lassen sich die Items nur auf einzelne Schiffe anwenden.“

DIE VIELEN GESICHTER DER DIPLOMATIE

Geschicktes Verhandeln und Taktieren bringt erst den gewünschten Erfolg. Damit gewinnt man neues Land, mehr Verbündete und letzten Endes das gesamte Spiel.

Während die Kampagne ihre eigenen Regeln hat, kommt man im Endlosspiel und in den Szenarien am Menüpunkt Diplomatie nicht vorbei. Neben dem Gebäudebau, dem Handel, den Produktionsketten und dem Ausbau der Zivilisationsstufen stellt auch der richtige Umgang mit den Verbündeten und Feinden eine unglaublich wichtige Komponente dar.

Die Diplomatie ist ein wirkungsvolles Machtinstrument, um mit anderen Parteien, mit denen man sich den Insellebensraum teilt, in allen Situationen zurechtzukommen. Man schließt Friedens-, Handels- und Bündnisverträge

oder erklärt einer Fraktion den Krieg. Feindseeligkeiten führen in der Regel zu Belagerungen anderer Inseln und/oder zu Schlachten auf hoher See.

Um eine höhere Vertragsstufe als den Friedensvertrag (siehe Kasten „Vertragsarten“) zu erreichen, kommt es auf euer Ansehen an, das ihr beim jeweiligen Vertragspartner genießt. Man steigert es, indem man beispielsweise für die andere Fraktion Aufträge erledigt, sich bei ihr einschmeichelt (kann mit den Errungenschaften verbessert werden) oder Tribut zahlt. Gleichmaßen verschlechtert man die Beziehungen, indem man die

DIPLOMATISCHES TRIO

Mit Lord Richard Northburgh, Al-Zahir und Hassan ben Sahid interagiert man intensiv im „Endlosspiel“ und den „Szenarien“. **Für mehr Infos auf die Buttons klicken**



DIPLOMATIE-MENÜ

Hier schließt man Verträge mit den anderen Parteien, man leistet Abgaben, um Ruhm zu erlangen bzw. um ihn einzutauschen. Hier steigert man auch das Ansehen.

„Mit den Geschenkkurkunden öffnet man anfangs das Tor zum Orient.“

Verträge stufenweise aufkündigt, Tribute fordert oder den Wünschen nicht mehr nachkommt bis letzten Endes der Kriegszustand herrscht. Letzteres passiert, wenn man den Forderungen des computergesteuerten Korsarenführers Hassan ben Sahid nicht nachkommt. Er verlangt in regelmäßigen Abständen „Schutzgeld“,

damit eure Handelsflotte nicht auf den Meeresgrund geschickt wird. Erst durch Gefälligkeiten, wie dem Abschließen einer „besonderen“ Aufgabe verbrüderet man sich mit dem Freibeuter. Eine Ausnahme bilden Lord Richard Northburgh und Großwesir Al-Zahir. Sie sind euch allezeit wohl gesonnen.

VERTRAGSARTEN

In ANNO 1404 unterscheidet man zwischen diesen vier Kontrakttypen.

Für mehr Infos mit der Maus auf die Buttons klicken



*„Ruhm ist das diplomatische Bezahlungsmittel,
das sich vielfältig einsetzen lässt.“*

Friedvolle Handels- und Bündnispartnerschaften tragen generell innerhalb kürzester Zeit Früchte: Die Handelsschiffe der Vertragspartner gehen in euren Häfen vor Anker und kaufen die feil gebotenen Produkte. Anderweitig liefern sie gegen Bezahlung Erzeugnisse, womit man frühzeitig einer sich anbahnenden Waren-

knappeit oder einem Produktionsengpass entgegenreten kann. Die Anzahl der Handelsschiffe steigt, wenn die Ränge der Errungenschaften „Handelsflotte des Kaisers“, „Versorgungsflotte des Großwesirs“ oder „Stillschweigende Vereinbarung“ mit Ruhmpunkten erweitert werden.

VIDEOSCREENSHOT: DAS TOR ZUM ORIENT

Salem aleikum! Das Tor zum Orient wird geöffnet: Das Flaggschiff überbringt Großwesir Al-Zahir eine ordentliche Geschenkkurkunde. Er bedankt sich dafür mit einer Karavelle.

Ruhm ist das diplomatische Bezahlmittel, das sich vielfältig einsetzen lässt. Damit bittet man um die Unterstützungsflotten des Kaisers und des Orients. Die Verstärkung geht nach überstandener Mission in euren Besitz über. Wie viele Schiffe zu Hilfe eilen, hängt davon ab, wie weit der Rang bei den Errungenschaften „Königliche Armada“ und „Seestreitkräfte des Orients“ ausgebaut wurde.

ANNO 1404 bietet viele Mittel und Wege, Ruhm zu erlangen. Man erhält ihn oftmals von den Vertragspartnern als Entlohnung für abgeschlossene Aufträge. Ebenso zeigt der intensive Handel mit den Bündnispartnern Al-Zahir und Lord Northburgh Wirkung. Zudem werden eure allgemeinen Spielleistungen honoriert: das kann ein neuer Stadtstatus, der erstmalige Aufstieg in die nächsthöhere Zivilisationsstufe, die Entdeckung des Orients sein und so weiter. Sollten die Ruhmpunkte knapp werden,

„Man schließt Friedens-, Handels- und Bündnisverträge oder erklärt jemanden den Krieg.“

BELOHNUNGEN

In den Spielmodi „Endlosspiel“, „Kampagne“ und „Szenarien“ werden eure erbrachten Leistungen gebührend honoriert. **Für mehr Infos auf die Buttons klicken**

„Mit einem besseren Ansehen steigt die Verhandlungsbereitschaft anderer Parteien.“

stellen die Abgaben an Al-Zahir und Lord Northburgh eine weitere mögliche Bezugsquelle dar. Das heißt, ihr tauscht bei den Handelspartnern Gold gegen eine entsprechend große Menge Ruhm ein. Umgekehrt erhaltet ihr eine Finanzspritze, wenn ihr Ruhm für Gold einlöst.

Mit Ruhm kauft man in den Häfen der Verbündeten auch allerlei Items, wozu unter anderem die Geschenkkunden gehören. Man erwirbt sie im Kontor von Lord Northburgh und überbringt sie anschließend mit dem Schiff Al-Zahir (siehe Video-Screenshot). Die Präsente werden bei der Ankunft im morgenländischen Hafen des Großwesirs direkt in Ansehen

umgewandelt. Damit öffnet ihr anfangs das Tor zum Orient, später steigert ihr damit eure Reputation im Morgenland Stück für Stück. Die hellblaue Anzeigenleiste im Profil von Al-Zahir füllt sich mit jeder überreichten Geschenkkunde ein Stück mehr. Jede neu erreichte Ansehenstufe (von insgesamt sechs) schaltet zusätzliche Bauoptionen frei, wovon beide, sowohl der Okzident als auch der Orient und deren Zivilisationsstufen profitieren. Die höchste Ansehenstufe ist „Vertrauter des Sultan“. Erst dann kann die Sultansmoschee errichtet werden, wodurch die anspruchsvollen Metropolen-Quest des orientalischen Herrscher freigeschaltet werden.



DAS INDIREKTE MILITÄRSYSTEM

Der Kampf wird mittels verschiedener aktiver und passiver Militärgebäude ausgetragen. Das strategische Hauen und Stechen ist spielentscheidend.

Wenn Krieg herrscht, dann sprechen die Waffen des 15. Jahrhunderts – sowohl im Okzident als auch im Orient. Beide Völker verfügen aufgrund der unterschiedlichen Kulturen über andere Technologien.

In der Kampagne sind Schlachten auf hoher See genauso wie auf den Inseln ein essentieller Bestandteil des Missionsdesigns. Im Endlosspiel und den Szenarien dienen sie unter anderem dazu, den Lebensraum zu vergrößern oder zu verteidigen und die vorgegebenen Siegbedingungen („Letzter Überlebender“) zu erreichen.

Die ersten kriegerischen Handlungen, mit denen man normalerweise in Kontakt kommt, sind kleinere Seeschlachten.

Mit dem Flaggschiff oder kleinen Kriegsschiffen, führt man Missionen für diplomatische Vertragspartner aus oder man beschützt die eigene Handelsflotte vor den halsabschneiderischen Korsaren. Im weiteren Verlauf von **ANNO 1404** übernehmen die bewaffneten Schiffe noch weitere wichtige Aufgaben. Sie attackieren die gegnerischen Häfen und Küstenbereiche, die bebaut oder bewacht sind und eskortieren die ungeschützten Truppschiffe, damit diese sicher an ihrem Ziel ankommen.

Für das so genannte Ausheben von Truppen ist die Zivilisationsstufe „Adlige“ nötig, im Morgenland müssen in der Bevölkerung Gesandte leben und euer Ansehen muss den Status

„Der Kreislauf aus Zivilisationsstufen, Bedürfnisbefriedigung und der Steuerschraube kommt niemals zum Ruhen.“

OKZIDENT



KLEINES HEERLAGER

- ▶ Trefferpunkte: 1800
- ▶ Angriffskraft 3



GROSSES HEERLAGER

- ▶ Trefferpunkte: 3300
- ▶ Angriffskraft 6

TREBUCHETSTELLUNG

- ▶ Trefferpunkte: 2000
- ▶ Angriffskraft 5
- ▶ Fernkampf



„Berater des Großwesirs“ erreicht haben. Dann darf der Bergfried bzw. die orientalische Festung errichtet werden. Beide Gebäude „produzieren“ Einheiten, indem Gold, Waffen oder Kriegsmaterial sowie ein Teil des Militärbudgets aufgebraucht wird, dessen Größe wiederum von der Einwohnerzahl abhängt. Nach der Fertigstellung tritt eine Abklingzeit in Kraft.

Auf Seiten des Okzidents stehen ein kleines und ein großes Heerlager sowie eine Trebuchetstellung zur Verfügung. Das Gerät ist die größte und präziseste mittelalterliche Belagerungsmaschine des Mittelalters. Das orientalische Heerlager, die Kanonenstellung und die Mineureinheit (untergräbt feindliche Mauern) sind die militärischen Instrumente des Morgenlandes. Sämtliche Gebäude verwandeln sich in Transportboote, sobald sie auf eine andere Insel übersetzten.

Es gibt zwei Herangehensweisen, ein fremdes Eiland zu erobern: Entweder bildet man einen Brückenkopf, indem man im Küstengebiet ein Truppenboot in eine Trutzburg umwandelt, über

ORIENT



ORIENTALISCHES HEERLAGER

- ▶ Trefferpunkte: 1200
- ▶ Angriffskraft 5

KANONENSTELLUNG

- ▶ Trefferpunkte: 1400
- ▶ Angriffskraft 5
- ▶ Fernkampf

MINEURSTELLUNG

- ▶ Trefferpunkte: 400
- ▶ Angriffskraft 1
- ▶ können Mauern untergraben



TUTORIAL: MILITÄRSYSTEM

Executive Producer Christopher Schmitz und Lead Game Designer Dirk Riegert erklären die neuartige, sehr strategische Spielmechanik.



▶ PLAY ■ STOP

die alle nachfolgenden Einheiten an Land gehen. Oder man baut ein Kontor (Stichwort: Nachschub), über das die Einheiten den fremden Inselboden betreten – vorausgesetzt die Gegenpartei leistet keinerlei Widerstand. Beide Methoden führen zum gleichen Ziel: Mit den Heerlagern werden die Marktplätze und Handelsge-

bäude belagert, dann die dazugehörige Infrastruktur so unbeschadet wie möglich übernommen und der Gegenspieler zur Aufgabe gezwungen.

Um Land zu gewinnen, verlegt man die Militärbauwerke. Sie werden ab- und an anderer Stelle wieder aufgebaut, so dass sich die Aktionskreise der Nahkampfseinheiten mit denen des Gegners überlappen. Abhängig davon, wie sich das Kräfteverhältnis gestaltet und ob die eigenen Truppen mit Errungenschaften und Items aufgebessert wurden, nehmen



Noch mehr
Videos gibt's
auf Ubisoft-TV

DER RAUBRITTER & DER ASSASSINE

Diese beiden Herren ermöglichen Militäroperationen, auch wenn die dafür notwendige Zivilisationsstufe bzw. das dafür nötige Ansehen noch nicht erreicht wurde.



Barnabas

RAUBRITTER BARNABAS

... und seine Mannen residieren auf einer Burg, die sich auf einer Nordinsel befindet. Für Gold und literweise Bier ziehen sie umgehend in die Schlacht.



die Kämpfe ihren Lauf. Mit den Aktionsradien der Militäreinheiten sperrt man zudem die Bauflächen, auf die der Gegenspieler ein mögliches neues Kontor oder Markthaus setzen könnte – so treibt man ihn systematisch in die Enge. Sowohl die Trebuchet- als auch die Kanonenstellungen agieren aus der Ferne. Sie sind auf keine sich überschneidenden Aktionskreise von Freund und Feind angewiesen und richten viel Schaden an. Mit ihnen bringt man die massiven Befestigungsanlagen zum Einsturz, hinter der

AL RASHID

... lebt in seiner Assassinenfestung auf einer Südinsel. Gold, Teppiche und Hanf sind es im Wert, seine Truppen loszuschicken.



Al Rashid

sich so mancher Gegenspieler in Sicherheit wägt.

Um das eigene Machtzentrum vor Übergriffen zu schützen, baut man an den Hafeneinfahrten Wehrtürme. Im Landesinneren errichtet man rings um die Siedlung eine Stadtmauer, die zusätzlich mit Wach- und Wehrtürmen verstärkt wird. Das Torhaus und der Zwinger gewähren des Weiteren nur den eigenen Einheiten Durchlass. Ein Teil dieser passiven Militärbauwerke verteidigt sich automatisch, sobald sich ein Feind in deren Aktionsradius befindet.



SEEFAHRT, SCHIFFE UND HAFENBAU

Die Bevölkerung und die Produktionsstätten wollen permanent mit allerlei Waren versorgt werden. Das geschieht über das Meer.

Die Seefahrt gestaltet sich in **ANNO 1404** vielfältig: Transport, Handel, Diplomatie, Rettungsaktionen, Eskortieren, Seekämpfe und vieles mehr. Diese Missionen werden abhängig vom Auftrag mit den Handels-, Kriegs- und Flaggschiffen getätigt. Jeder Schiffstyp hat seine Stärken und Schwächen und empfiehlt sich aufgrund seiner Bauweise und Ausstattung für bestimmte Unternehmungen. Die auf den nächsten Seiten folgenden Kapitel „Seehandel & Schiffsrouten“ und „Seestreitmacht“ gehen detailliert auf die zivile und militärische Schifffahrt ein.

Die erste Anlaufstelle für all diese Schiffe sind die eigenen Häfen. Mit fortschreitendem Spielverlauf erweitert man den Wa-

renumschlagsplatz mit diversen Gebäuden und Bauwerken. Abhängig davon, welche der vier möglichen Zivilisationsstufen eure Bevölkerung bereits erreicht hat, stehen bestimmte zivile und militärische Konstruktionen zur Verfügung. Der Warenbedarf der Bevölkerung und das politische Umfeld, sprich die diplomatischen Bündnisse oder die kriegerischen Auseinandersetzungen mit anderen Parteien, bestimmen, wie die Hafenanlagen ausgebildet werden.

Die Ausgangsbasis bildet entweder zu Spielbeginn ein Kontor (bei Neubesiedlung einer Insel) oder ab der Zivilisationsstufe „Bürger“ die Hafenmeisterei, die einen Hafenbereich erzeugt. Beide

TUTORIAL: HÄFEN

Executive Producer Christopher Schmitz und Lead Game Designer Dirk Riegert vertiefen im Video die neuen Funktionsweisen der Häfen.



Das zweite Symbol von links in der Lupe ist die Speicherstadt. Das Hafengebäude erweitert die Laderäume der Schiffe.

▶ PLAY ■ STOP

Bauwerke dienen den Handelsschiffen als Anlegestelle. Laufen mehrere Schiffe zeitgleich einen Hafen an, werden sie der Reihe nach abgefertigt – es kommt zu Wartezeiten, was sich auf die Produkti-

onsketten und auf die Warenversorgung auswirken kann. Daher stehen ab der Zivilisationsstufe „Patrizier“ Landungsstege und somit weitere Anlegestellen zur Verfügung.

Je höher die Zivilisationsstufe, desto mehr Waren werden verbraucht. Im Hafenbereich lagert man die Produkte in großen Mengen, indem man kleine Warenhäuser (ab „Bürger“) und größere (ab „Adlige“) errichtet. Sie erweitern alle Warenkam-

mern einer Siedlung.

Das Nonplusultra ist die Speicherstadt: Das Monument wird in mehreren Bauabschnitten hochgezogen – der Gold- und Materialverbrauch sind enorm.

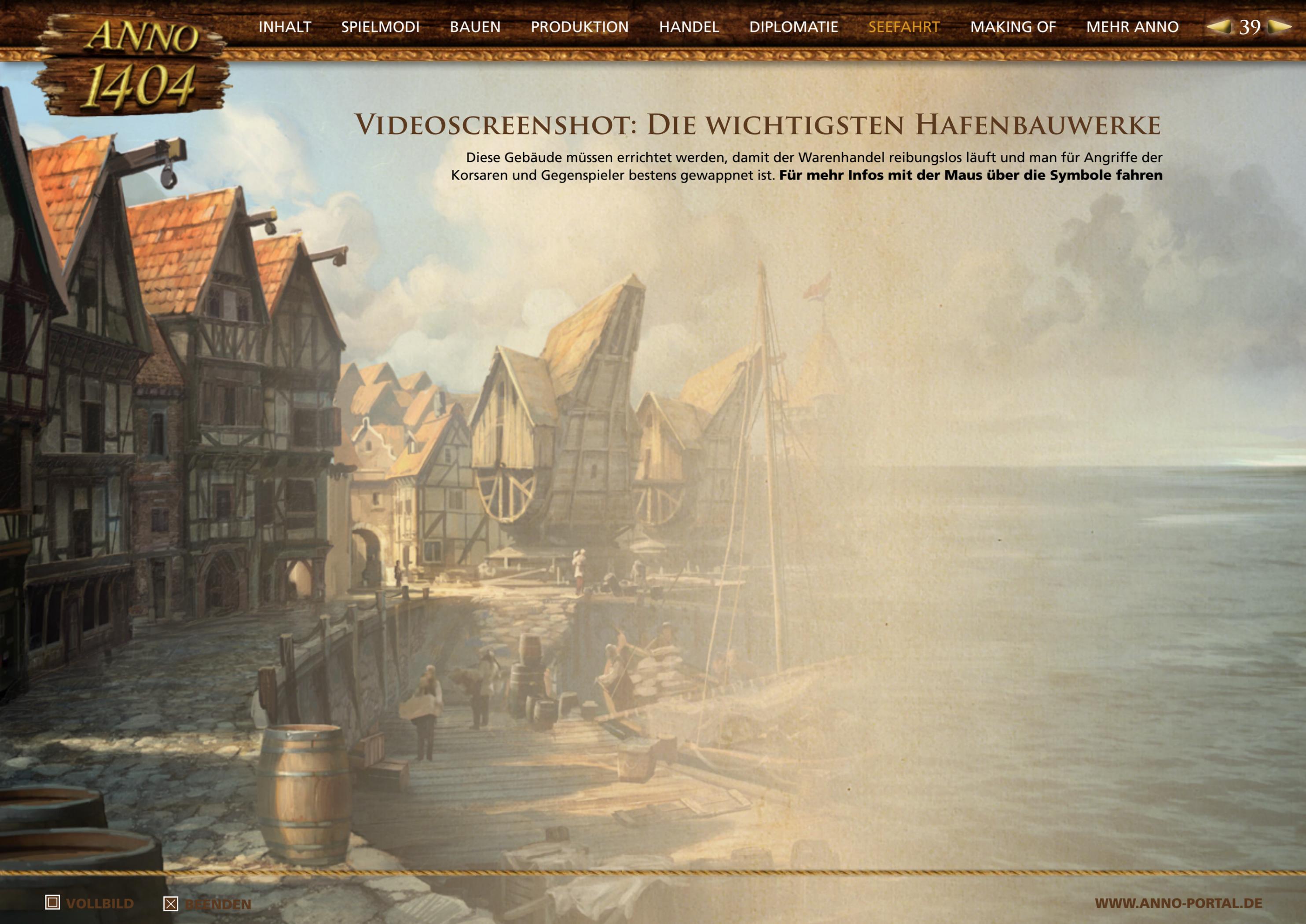
Dieses Monument fasst 300 Tonnen und bildet somit eine zwingend notwendige Baumaßnahme, um anschließend genügend Holz, Werkzeug, Stein und Glas für den Bau des Kaiserdoms lagern zu können.



Noch mehr
Videos gibt's
auf Ubisoft-TV

VIDEOSCREENSHOT: DIE WICHTIGSTEN HAFENBAUWERKE

Diese Gebäude müssen errichtet werden, damit der Warenhandel reibungslos läuft und man für Angriffe der Korsaren und Gegenspieler bestens gewappnet ist. **Für mehr Infos mit der Maus über die Symbole fahren**



MULTIKULTURELLER HAFEN IM ORIENT

Dieser Hafen in der südlichen Hemisphäre besteht aus abendländischen und morgenländischen Werften, damit vor Ort schnelle und großräumige Schiffe gebaut werden können. **Für mehr Infos mit der Maus über die Symbole fahren**

Übrigens, nach der Fertigstellung erhalten eure Schiffe einen Geschwindigkeitsbonus (plus 5 Prozent) und ihre Laderäume fassen 15 Tonnen mehr. Abhängig von der Zivilisationsstufe stehen eine kleine und große Werft im Okzident und eine orientalische Werft zur Verfügung. Hier laufen sowohl die Handelsschiffe als auch die Kriegsschiffe vom Stapel.

Wie bei nahezu allen anderen Bauwerken, platziert ihr die Werften in beiden Kulturkreisen, sodass z.B. das Baumaterial für die Sultansmoschee – das orientalische Pendant des Kaiserdoms – auf schnellstem Weg und zugleich in rauen Mengen in den südlichen Teil eurer Landkarte geschippert wird.

Zusätzlichen Rückenwind verleihen die Items und die Errungenschaften. Man erhält sie für Ruhm in den entsprechenden Bereichen auf der Karte oder in den Menüs. Mit der Verbesserung „Zoll auf Teppiche“ wird beim Verkauf der Knüpfware an Handelspartner auf einer Insel ab einer bestimmten Abnahmemenge Zoll erhoben. Mit der Errungenschaft „Handelsflotte des Kaiser“ steigen stufenweise die Anzahl der Handelsschiffe und deren Budget für Einkäufe.

„Orientalische Schiffe fahren schneller als abendländische, stecken aber weniger Treffer weg.“

SEEHANDEL & SCHIFFSROUTEN

Rohstoffe und Waren, die nur auf bestimmten Inseln im Abend- und Morgenland verfügbar sind, werden mit Handelsschiffen zu anderen Häfen und Kontoren transportiert.

Wer ein ausgeprägtes Knowhow über die Handelsschiffe hat, für den ist es ein Leichtes, die **ANNO**-Bevölkerung auf die Zivilisationsstufe „Adlige“ zu hieven. Je höher der Einwohnerstatus und je größer somit die Einwohnerdichte ist, umso höher fallen bekanntlich die Ansprüche aus. Um diesen gerecht zu werden, muss der Warenfluss wie am Schnürchen klappen. Und das lässt sich nur mit einer gut disponierten Handelsflotte bewerkstelligen.

Die Handelsschiffe unterteilt man in zwei Klassen – in die des Okzidents und in die des Orients. Die Schiffe beider

Fraktionen unterscheiden sich in puncto Ladekammern und Fahrtgeschwindigkeit. Europäische Schiffe verfügen über mehr Ladekammern als die arabischen, schipern aber aufgrund der schweren Last langsamer über die **ANNO**-Meere. Das gilt sowohl für die kleinen als auch für die großen Handelsschiffe. Zudem tummelt sich auf beiden Seiten jeweils ein „Exot“. Das Flaggschiff des Abendlandes verfügt über Kanonen. Gleiches gilt für das große Handelsschiff des Morgenlandes. Beide Schiffe lassen sich dementsprechend universell, also auch für Militäraktionen einsetzen. Mehr zu diesem Thema lest ihr im nächsten



Die Funktion „Handelsplatz“ sorgt für willkommenen zusätzlichen Umsatz.

Artikel „Kriegsschiffe auf hoher See“ ab Seite 45.

Tempo und Tonnen – das sind die zwei Schlagwörter, die den kompletten Warentransport bestimmen. Mehr Geschwindigkeit und mehr Frachtkapazität erhält man, indem man die Schiffe einzeln mit Items „frisirt“. Die Upgrades kauft ihr in den Häfen der Bündnispartner, indem ihr Ruhm als Bezahlmittel einsetzt, oder

ihr bekommt sie als Teil der Belohnung nach einer erfolgreich gemeisterten Mission. Beispiele für solche Aufwertungen sind „Hochwertiges Segeltuch“, das die Fortbewegungsgeschwindigkeit um 20 Prozent erhöht, oder „Großzügige Ladekammern“, die das Frachtvolumen um 20 Tonnen aufstocken. Im Menü „Errungenschaften“ verbessert ihr die gesamte Flotte mehrstufig. Man setzt hierfür ebenso Ruhm-Punkte ein, um für

jede Fraktion – Okzident wie auch Orient – das Tempo und die Aufnahmekapazität der Frachträume prozentual zu erhöhen, wenn auch in einem kleineren Maße als mit den schiffsbezogenen Items.

Dreh- und Angelpunkte sind die Häfen. Das Ansteuern dieser Verkehrsknotenpunkte muss perfekt koordiniert sein. Mit dem Routenplaner legt man die Handelsrouten fest. Für jede Verkehrslinie

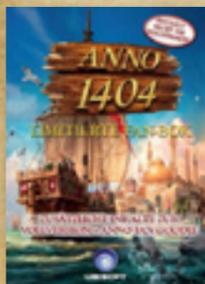
definiert ihr im ersten Schritt den Namen der Verbindung. Dann folgt die Bestimmung der Häfen, die angelaufen werden sollen, welche Waren dort an Bord gebracht und welche gelöscht werden sollen. Abschließend entscheidet ihr, welche und wie viele Schiffe auf dieser Route pendeln.

Das Ergebnis: Im fortgeschrittenen Spielverlauf stellen die Schiffverkehrslinien die pulsierenden Lebensadern dar. Über die gesamte Seekarte erstreckt sich ein engmaschiges Verkehrsnetz, das die ANNO-Facilitäten und die -Bevölkerung mit Rohwaren, Zwischen- und Endprodukten gleichermaßen versorgt.

AUFTRÄGE FÜR HANDELSCHIFFE

Diese friedfertigen Missionstypen erledigt man abseits des regulären Handels über die Seewege. **Für mehr Infos mit der Maus auf die Tasten klicken**

GOLDENES FLAGGSCHIFF



Aufgepasst! Wer sich die limitierte ANNO 1404-Fan-Box sichert, wird mit einem exklusiven, goldenen Schiff belohnt. Außerdem erhaltet ihr ein exklusives Segel und Flaggenmotiv sowie einen Schlüsselanhänger im Look der Anno-Holzplanke. Abgerundet wird das Ganze mit der Spieleverpackung ohne USK-Logo.



„Die Schiffverkehrslinien sind die pulsierenden Lebensadern von ANNO 1404.“

„Mit dem Routenplaner automatisiert man die Handelswege auf See.“

ROUTEN-PLANUNG IN 7 SCHRITTEN

Mit dem Routenplaner werden Rohstoffe und Endprodukte automatisch zwischen den Inseln hin und her transportiert. **Für mehr Infos auf die Pfeile klicken**



Passiver Handel: In den Kontoren und Häfen werden Waren von Handelspartnern automatisch ge- und verkauft.

Passiven Handel betreibt man mit den Versorgungsflotten der computergesteuerten Bündnispartner. Sie legen in regelmäßigen Abständen in euren Häfen an. Bei Bedarf liefern die Partner zusätzliche Waren – sollten die eigenen Einrichtungen einmal nicht mehr mit der Produktion nachkommen oder sich die Einrichtung einer festen Verbindung und die

damit verbundenen Schiffsanschaffungs- und Betriebskosten nicht rentieren. Und umgedreht bringt man mit dieser Art von Handel auch überschüssige Warenkontingente an den Mann. Hier regeln der von euch per Schieberegler festgelegte Verkaufspreis pro Tonne und die Produktarten die Nachfrage, wodurch mehr Gold in die **ANNO**-Kasse gespült wird. 

KRIEGSSCHIFFE AUF HOHER SEE

Der Warenfluss hat oberste Priorität. Damit dieser niemals ins Stocken gerät, sorgen bewaffnete Schiffe für sichere Transportrouten.

Der dritte Aspekt der Seefahrt in **ANNO 1404** stellt alle kriegerischen und militärischen in den Mittelpunkt. Sowohl im Endlosspiel und in der Kampagne als auch in den Szenarien spielen die bewaffneten Schiffe eine enorm wichtige Rolle – allerdings mit einer unterschiedlichen Verteilung der Schwerpunkte.

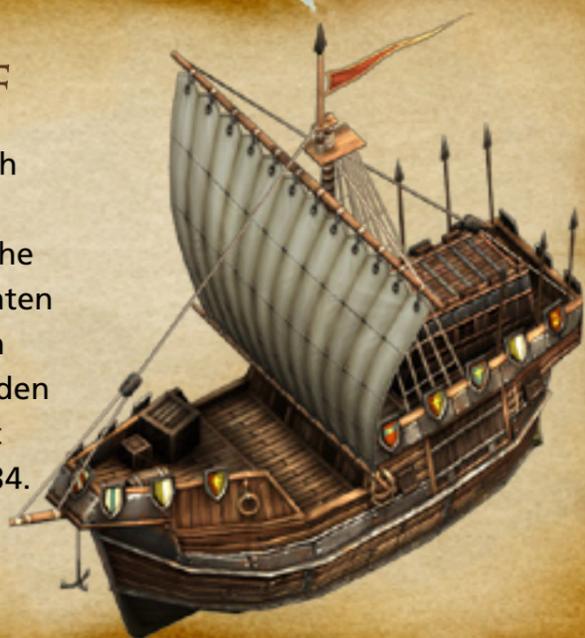
Analog zu den Handelsschiffen unterscheidet man auch bei den Kriegsschiffen zwischen großen und kleinen Ausführungen sowie abend- und morgenländischen Schiffstypen. Die Modelle des Okzidents weisen andere Eigenschaften auf als die des Orients. Die Robustheit und Feuerkraft der europäischen Schiffe bildet einen klaren Kontrast zur Schnelligkeit der

arabischen. Die Kriegsschiffe, aber auch das Flaggschiff des Abendlandes und das mit Kanonen ausgestattete orientalische Handelsschiff, sind die Allrounder unter allen Kähnen. Sie können – sollten alle Stricke reißen – in einem begrenztem Maß Waren befördern und parallel dazu die Kanonen sprechen lassen.

Apropos Kanonen! Bei den Bordgeschützen unterscheidet man zwischen zwei Ausführungen. Kleine Kriegsschiffe des Okzidents und sämtliche Korsarenschiffe (leicht, mittel, schwer) führen Ballisten mit sich. Das sind armbrustähnliche Riesengeschütze. Sie richten deutlich weniger Schaden an als die Schwarzpulverkanonen, mit denen alle anderen

TRUPPENSCHIFF

Ein Truppenschiff sticht automatisch in See, wenn man seine Einheiten verschiffen und damit eine feindliche Inseln invasieren möchte. Die Soldaten marschieren zum nächst gelegenen Hafen, gehen an Bord und lichten den Anker. Mehr zu diesem Thema liest man im Kapitel „Militär“ ab Seite 34.



„Bei den Bordgeschützen unterscheidet man zwischen Ballisten und Kanonen.“

militärisch ausgerichteten Schiffe ausgestattet sind.

Die Angriffskraft und die damit verbundenen Trefferpunkte erhöht man, indem man die Schiffe individuell mit Items aufwertet. Zum Beispiel bieten die Bündnispartner in ihren Heimathäfen das Upgrade „Schwere Geschosse“ an, das 30 Prozent mehr Schaden verursacht. Darüber hinaus nehmen bestimmte Ertragschaften positiven Einfluss auf die Kampfkraft der gesamten Flotte.

Wer seinen Ruhm zielgerichtet investiert, erhöht stufenweise die Trefferpunkte der eigenen Armada oder der Hilfsflotte.

Hilfsflotte? Diese ruft man im Ernstfall, sprich, wenn die eigene Seestreitmacht schwächer ist als die des Gegners. Ein Mausklick im Diplomatie-Menü reicht dafür aus. Bestimmte Rahmenbedingungen müssen allerdings erfüllt sein, damit man die Verstärkung bekommt.

Es müssen 60 Echtzeitminuten verstreichen,

bis die Hilfsflotte ein weiteres Mal gerufen werden kann. Nach dem überstandenen Scharmützel gehen die Schiffe übrigens in euren Besitz über.

Blicken wir nun auf die verschiedenen Aufgaben, bei denen Kriegsschiffe zwingend notwendig sind. In den Missionen (bringen Ruhm, Gold und/oder Waren) eskortiert man Schiffe der Bündnispartner, geht man auf Abfangkurs, wenn feindliche Schiffe im Inselreich

MILITÄREINSÄTZE

Diese kriegerischen Auftragstypen führt man in den Spielmodi aus.
Für mehr Infos mit der Maus auf die Buttons klicken

Mit genügend Ruhm-Punkten fordert man eine Hilfsflotte an. Die Schiffe gehen in euren Besitz über.



*„Die Angriffskraft erhöht man mit
eigens dafür vorgesehenen Items.“*

für Unruhe sorgen, bricht man Handelsblockaden, da sonst der Nachschub ins Stocken gerät und vieles mehr. Abseits davon gehen die Kriegsschiffe ihrem „Alltag“ nach. Per Mausclick fahren sie auf vorher festgelegten Wegpunkten Patrouille. Sie kontrollieren die Küstenregionen einer Insel oder sichern Handelsrouten ab. Ferner besteht die Möglichkeit,

dass sie einem Handelsschiff ständiges Geleit bieten.

Infolgedessen legt man auch fest, ob ein Kriegsschiff bei Feindkontakt sich offensiv (verfolgt den Feind) oder defensiv (bleibt auf Kurs und wehrt sich nur) verhält. Diese Einstellung wird immer auf die jeweilige Aufgabe eines Schiffs abgestimmt. Feuer frei!



DAS TOR ZUR WELT

Hinter dieser Bezeichnung steckt der ideenreiche Online-Community-Service. Hier wird mit Bildern, Speicherständen und Profilen „gehandelt“.

VIDEO: DAS TOR ZUR WELT



▶ PLAY ■ STOP

Mit dem Postkarten-Modus (F1-Taste im Spiel drücken) steht eine besondere Kameraperspektive zur Verfügung, mit der man die erschaffene **ANNO 1404**-Welt aus einem cineastischen Blickwinkel betrachtet. Die Sichtweise und die visuellen Effekte, die hier wunderbar zur Geltung kommen, machen es möglich, sehenswerte Screenshots von den eigenen Städten, Häfen, Produktionsketten und so weiter anzufertigen. Den Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Im Anschluss lädt man die Schnappschüsse mit wenigen Mausklicks auf die offizielle „Tor zur Welt“-Seite hoch. Voraussetzung

dafür ist ein aktiver ubi.com-Account, den man direkt im Spiel kostenfrei anlegt. Auf dieselbe Art könnt ihr eure Speicherstände up- und die von anderen Spielern downloaden. So dürfen andere **ANNO**-holics eure prachtvoll bebauten Inseln oder die clever angelegten Produktionsketten begutachten und bei Interesse damit weiterspielen.

Das „Das Tor zur Welt“-Feature wird durch das zur Schau stellen des eigenen Spielerprofils mit allen Medaillen und Erfolgen abgerundet. Weitere Infos zur Community-Funktion **lest ihr hier**.



HINTER DEN KULISSEN VON ANNO 1404

Das beste und erfolgreichste Aufbaustrategiespiel trägt das Gütesiegel „Made in Germany“. Deshalb wurde auch für das neueste ANNO ein riesengroßer Aufwand betrieben.

DAS ANNO'SCHE RECHENEXEMPEL

Wer die Quersumme aus „1503“, „1602“, „1701“ oder aus „1404“ bildet, erhält als Ergebnis den Wert „9“. Diesen mathematischen Gag erlauben sich die Entwickler seit dem ersten Teil, der 1998 erschienen ist. Sicherlich wird auch für kommende ANNO-Folgen dieses Zahlenspiel die Titelgebung beeinflussen. ANNO 1206 oder ANNO 1305? Wer weiß...

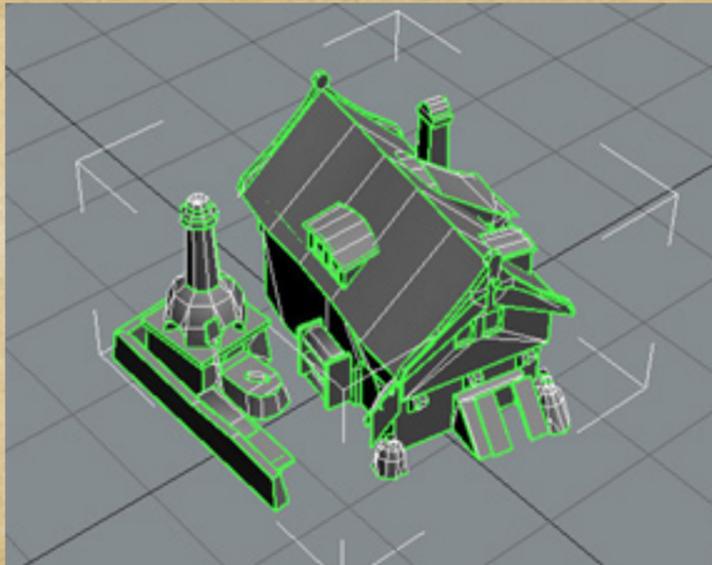
Mainz, die Landeshauptstadt von Rheinland-Pfalz, ist zugleich der Sitz von Related Designs ([hier geht's zur offiziellen Homepage](#)), den Machern von **ANNO 1404**. Passender kann ein Standort für eine Firma, die ein Aufbaustrategie-Spiel mit feudaler Thematik programmiert, nicht sein. Die Römer schlugen hier beispielsweise ihre Zelte auf, seit mehr als 1200 Jahren ist die Stadt ein Erzbistum und besitzt daher einen Dom. Und seit dem Mittelalter ist der Weinanbau und -handel ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Das sind alle Elemente, die man in **ANNO 1404** vorfindet. Die Römer exklusive. Folglich liegen für Related Designs die **ANNO**-Inspirationen direkt vor der Haustür.

An der Mainzer Entwicklerschmiede besitzt Ubisoft 30 Prozent der Anteile. Diese bekam man, als das französische Softwarehaus den frühere Publisher Sunflowers im Frühjahr 2007 akquirierte. In den Jahren zuvor zeichnete sich Max Design für die Programmierung von **ANNO 1603** und **ANNO 1502** verantwortlich. Die Österreicher gönnten sich nach der Fertigstellung des zweiten Teils eine Auszeit, so dass Related Designs mit den Arbeiten an **ANNO 1701** betraut wurde. Neben dem Hauptspiel produzierte das Studio auch das **ANNO 1701**-Addon „Der Fluch des Drachen“ verantwortlich. Hier kommt man mit vielen anderen fremden Kulturen und Handelspartnern in Kontakt.

ENTWICKLER-TAGEBÜCHER

Insider-Infos pur: Die kreativen Köpfe von Related Designs erklären euch im Detail, wie die einzelnen Bereiche von ANNO 1404 entstanden sind.

Die Themen
(zum Lesen anklicken)



In **ANNO 1404** ist das Konzept auf dem Höhepunkt angelangt: Man interagiert und kooperiert mit dem Orient. Die typischen morgenländischen Lebensgewohnheiten, Waren und Technologien nehmen Einfluss auf den Spielverlauf. Außerdem stellt der Orient das zweite spielbare Volk dar – das ist ein Novum in der **ANNO**-Historie.

Um diese beiden Welten im Aufbaustrategie-Spiel wiederum optimal in Szene setzen zu können, arbeiteten in Spitzenzeiten mehr als 100 Personen an dem PC-Titel. Das Kern-Team besteht aus 60

Leuten. Dazu gehörten auch mehrere Designer, die sich ausschließlich um die physikalisch korrekte Darstellung von Rauch oder beispielsweise die Bewegungsabläufe der Figuren bei ihren Tätigkeiten (Fischen, Karren schieben, Holz fällen etc.) kümmerten.

Um das 15. Jahrhundert im neuesten **ANNO** so authentisch wie möglich darstellen zu können, arbeitete Related Designs mit zwei Historikern der Universität Paderborn zusammen. Die beiden Professoren Dr. Brigitte Englisch und Dr. Rainer Pöppinghege prüften, ob

VIDEOS: MAKING OF ANNO 1404

Einige Personen, die am Aufbaustrategiespiel mitgewirkt haben, erzählen über ihre Arbeit am PC-Spiel. **Für mehr Infos mit der Maus auf die Buttons klicken**



Noch mehr
Videos gibt's
auf Ubisoft-TV

„In Spitzenzeiten arbeiteten mehr als 100 Entwickler an ANNO 1404 für PC.“

die Darstellungen des Okzidents und des Orients im Spiel historisch korrekt sind, indem sie die echte Historie mit der im Spiel verglichen. Für diesen Zweck fertigte Dr. Pöppinghege ein Exposé an (hier downloaden).

Vom Frühjahr 2007 bis Juni 2009, sprich bis wenige Tage vor der Veröffentlichung, werkelte Related Designs an **ANNO 1404**. Zu Beginn standen die Konzeptarbeiten auf dem Plan. Im Spätherbst 2008 wurde der Soundtrack aufgenommen. Diesen haben der preisgekrönte Komponist Tilman Sillescu und seine Kollegen

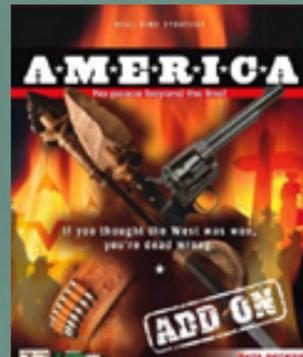
von Dynamedion komponiert. Seit **ANNO 1503**, dem ersten Teil, wirkt die Firma an der musikalischen Untermalung der Aufbaustrategie-Reihe mit. Ähnlich wie bei **ANNO 1701** setzten Tilman Sillescu & Co. auf die Inszenierung mit einem Live-Orchester und auf einen Chor. Im sächsischen Halle an der Saale wurden die **ANNO 1404**-Stücke eingespielt. Im Spiel hört man über 60 orchestrale Leckerbissen, die insgesamt eine Spieldauer von mehr als 90 Minuten haben. Der Soundtrack ist auf der Bonus-DVD der Limitierten Edition enthalten. 



SPIELOGRAFIE RELATED DESIGNS



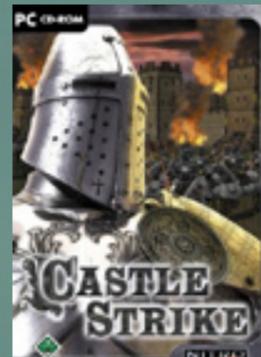
AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE
Echtzeitstrategie für PC | 2000



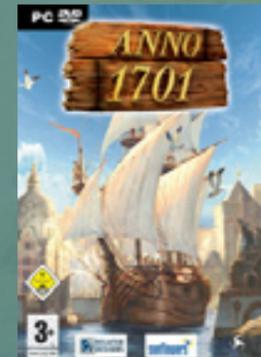
AMERICA (ADDON)
Echtzeitstrategie für PC | 2001



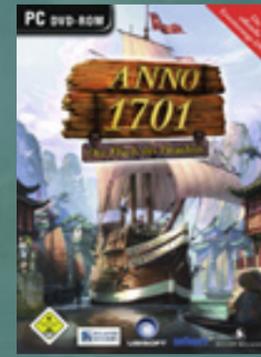
NO MAN'S LAND
Echtzeitstrategie für PC | 2003



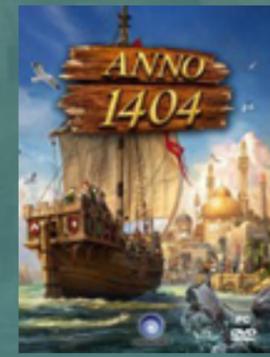
CASTLE STRIKE
Echtzeitstrategie für PC | 2003



ANNO 1701
Aufbaustrategie für PC | 2006



ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN (ADDON)
Aufbaustrategie für PC | 2007



ANNO 1404
Aufbaustrategie für PC | 2009

ANNO FÜR WII

Vollkommen anders als die PC-Fassung: Mit dem Nunchuk und der Wiimote wird im Handumdrehen eine neue Welt erschaffen.



Noch mehr
Videos gibt's
auf Ubisoft-TV

UBISOFT-TV DIRECTOR'S CUT



Ubisoft-TV-Moderator erklärt euch, wie sich die Wii-Version spielt. Des Weiteren interviewt er Andreas Suika, den Lead Game Designer von Keen Games, dem Entwicklerstudio von ANNO für Wii und DS.

▶ **PLAY** ■ **STOP**

Die Steuerung von **ANNO: ERSCHAFFE EINE NEUE WELT** für Nintendo Wii ist das Herzstück des Aufbaustrategiespiels. Man benutzt die Wiimote als verlängerten Arm auf dem Bildschirm. Mit ihr errichtet man Gebäude, baut Wege, legt die Steuern fest und so weiter. Die Handhabung fällt sehr intuitiv und einfach aus, sodass man bereits nach wenigen Spielminuten den Dreh raus hat. Wer möchte, verwendet zusätzlich ein Nunchuk, um komfortabler zoomen und scrollen zu können.

Vergleicht man **ANNO: ERSCHAFFE EINE NEUE WELT** für Wii mit **ANNO 1404** für PC, unterscheiden sich die Inhalte und die Grafik deutlich. Im Story-Modus begibt man sich als Prinz William auf die Reise nach fruchtbaren Inseln, um die in der Heimat hungernde Bevölkerung mit dem Nötigsten versorgen zu können. Hierbei trifft der Königssohn nach einer

bestimmten Zeit auf die Menschen, die Kultur und die Technik des Orients – dem inhaltlichen Schwerpunkt aller aktuellen **ANNO**-Versionen. Ins Auge stechen zudem die Zeichentrickgrafik und der hilfreiche Farbcode der einzelnen Gebäude. Neben dem Story-Modus gibt es noch das Endlosspiel. In beiden Varianten dürfen zwei Aufbaustrategen gleichzeitig ihre Spielkünste beweisen. Der zweite Spieler assistiert dem ersten kooperativ, indem er Brände löscht, für mehr Wind in den Segeln sorgt, den Output von Produktionsstätten erhöht u.v.m.



**ANNO: ERSCHAFFE
EINE NEUE WELT
SYSTEM:
NINTENDO WII
SPIELER: 1
USK: FREI
ERSCHEINT:
ERHÄLTlich**

ANNO FÜR NINTENDO DS

Die Handheld-Ausgabe von „ANNO: Erschaffe eine neue Welt“ folgt der gleichen Philosophie wie die „große“ Wii-Version.



In der portablen Aufbastrategie-Version errichtet man Gebäude, kommt man den Bedürfnissen der Bevölkerung nach und sorgt dafür, dass Rohstoffe erzeugt und Waren produziert werden, indem man ganz typisch für das Handheld ausschließlich mit dem Stylus auf dem Touchscreen agiert. Sämtliche Menüs und Bedienelemente sind leicht zugänglich und nahezu selbsterklärend, sodass man sich rasend schnell in den zwei Spielmodi „Endlosspiel“ und „Kampagne“ zurechtfindet.

Beim letztgenannten Modus folgt man demselben packenden Plot wie in der Wii-Version. Der greise König George schickt im Jahr 1404 seine beiden Söhne aus, damit sie das unter Armut und Hunger leidende Volk retten. Die DS-Version

unterscheidet sich im Hinblick auf den gesamten Spielverlauf, die Produktionsketten und die Waren, die hergestellt werden, von der PC-Version deutlich. Miteinander gemein hat man den Orient als wichtigen Handelspartner. Die Menschen aus Nahost haben auch hier Waren und Technologien parat, die für die kulturelle, technische und wirtschaftliche Weiterentwicklung des Abendlandes vonnöten sind.



**ANNO: ERSCHAFFE
EINE NEUE WELT
SYSTEM:
NINTENDO DS
SPIELER: 1
USK: FREI
ERSCHEINT:
ERHÄLTlich**



DAS ANNO- WEBPORTAL

Die offizielle Homepage ist die zentrale Anlaufstelle für alle ANNO 1404-Abenteurer.



Auf www.anno-portal.de findet man alle brandheißen News zum neuen Spiel sowie Basisinfos zu allen **ANNO**-Teilen.

Neben den obligatorischen Screenshots, Videos (Ubisoft-TV) und Trailern ladet ihr euch auf der Seite hübsche Wallpapers und vorgefertigte Signaturen herunter, mit denen ihr beispielsweise eure Forenbeiträge ausschmückt. Das ist aber längst noch nicht alles...

Der Menüpunkt „Community“: Von hier aus werdet ihr mit den vielen **ANNO**-Fanseiten verbunden, die mit viel Herzblut von eingefleischten Fans betrieben werden. Als besonders hilfreich erweist sich das offizielle **ANNO**-Forum. Hier

fragt ihr Gleichgesinnten große Löcher in den Bauch oder tauscht eure Spielerfahrungen untereinander aus.

Mit etwas Glück trifft man hier sogar auf den einen oder anderen Entwickler von Related Designs, der euch bis dato unbekannte Kniffe verrät oder einfach nur aus dem Nähkästchen plaudert.

Als kurzweilige Lesetipps empfehlen sich die User-Stories. Engagierte **ANNO**-Hobbyautoren lassen euch mit ihren Kurzgeschichten noch tiefer in die mittelalterliche Welt des Aufbaustrategiespiels abtauchen. Abgerundet wird die offizielle Website durch die Entwicklertagebücher, die dir in diesem Magazin auf Seite 50 ausführlich vorgestellt werden.



DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

ORIENTierungshilfe: Dieses Werk ist für alle ANNO-Fans Informationsquelle und Sammlerstück zugleich.

Der Hamburger Future Press Verlag veröffentlicht im Juli das offizielle **ANNO 1404**-Strategiebuch. Es steht immer dann zur Seite, wenn Fragen aufkommen, die Produktion ins Stocken gerät oder akute Geldnot besteht. Welche Bedürfnisse hat die Bevölkerung und wie muss eine Stadt welcher Größe versorgt werden? Wie bekommt man mehr Aufträge? Was ist beim Bau von Monumenten zu beachten? Hier gibt das Buch kompetente Antworten und verhilft euch zu mehr Spielspaß.

Mit zahlreichen Tabellen und Übersichten, Diagrammen zu den verzweigten Produktionsketten und vielen weiteren Informationen erleichtert das Buch ins Spiel zu finden und eine Strategie zu

entwickeln, die zum persönlichen Spielstil passt. Ein ausführlicher Lösungsweg für die Kampagne zeigt, wie man geschickt durchkommt und euch kein einziger Auftrag dabei entgeht. Reich bebilderte Erklärungen zum Spielablauf geben Hilfestellung bei allen möglichen Problemen des Spiels. Ein eigenes Kapitel mit Listen und Tabellen präsentiert Baukosten, Errungenschaften und vieles Weitere auf einen Blick.

Damit das Buch auch nach intensiver Nutzung noch gut aussieht, spendiert Future Press der kompletten Druckauflage ein hochwertiges Hardcover. Die Seiten sind dazu mit robuster Fadenheftung gebunden und ein Lesezeichen gibt es obendrauf.



**ANNO 1404 - DAS
OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH**
HERAUSGEBER:
FUTURE PRESS
ERSCHEINT:
JULI 2009
ISBN-NR.
9783940643728

GROSSES ANNO GEWINNSPIEL

Mitmachen und tolle Preise gewinnen! Wer die Preisfrage richtig beantwortet, gewinnt mit etwas Glück eines dieser grandiosen ANNO-Pakete.

WELCHES VOLK SPIELT IHR IN ANNO 1404 NEBEN DEM OKZIDENT?

- A. DAS FIRMAMENT
- B. DEN KONTINENT
- C. DEN ORIENT

1. PREIS

- Dell XPS PC
- ANNO 1404 Limitierte Edition
- ANNO 1404 T-Shirt
- ANNO 1701 T-Shirt und Mousepad

2. UND 3. PREIS

- ANNO 1404 Limitierte Edition
- ANNO 1404 T-Shirt
- ANNO 1701 T-Shirt und Mousepad
- ANNO 1503 Brettspiel & Erweiterung

4. PREIS

- ANNO 1404 Limitierte Edition
- ANNO 1404 T-Shirt
- ANNO 1701 T-Shirt und Mousepad

5. PREIS

- ANNO 1404 Limitierte Edition



Ubisoft speichert keine eingegebenen Daten. Ubisoft nutzt die eingegebenen Daten ausschließlich zum Versand der Mail bzw. der Gewinnspielteilnahme. Ubisoft gibt die Daten nicht an Dritte weiter. Teilnahmeberechtigt sind nur Personen aus Deutschland und Österreich.

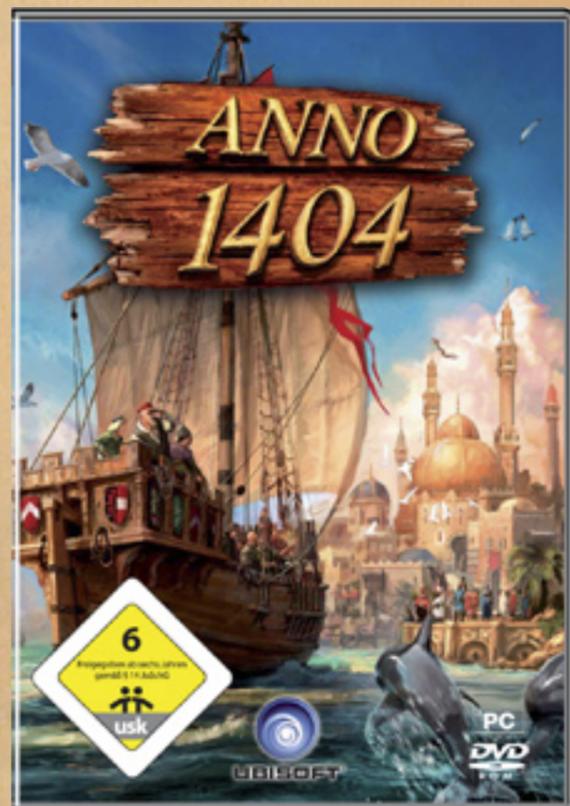
DIE LIMITIERTE EDITION IM ÜBERBLICK

*Solange der Vorrat reicht! An dieser schmucken Sammler-
edition kommen echte ANNO-Fans nicht vorbei.
Ihr könnt sie auf der nächsten Seite direkt bestellen.*



AUF ZU NEUEN WELTEN!

Jetzt im Handel erhältlich. Viel Spaß beim Spielen!



EXKLUSIV FÜR PC!



-LIMITIERTE EDITION-

DATEN

GENRE: Aufbaustrategie

ENTWICKLER: Related Designs, Blue Byte

USK: ab 6 Jahren

BETRIEBSSYSTEM: Windows XP und Vista

SYSTEMANFORDERUNGEN

BETRIEBSSYSTEM:

Minimum: Windows® 2000 / XP (SP2) / Vista

Empfohlen: Windows XP (SP3), Windows XP (64-bit), Windows Vista (SP1), Windows Vista (64-bit)

PROZESSOR:

Minimum: 3 GHz Intel Pentium®4 oder vergleichbar

Empfohlen: Intel Core2 Duo E4600 (2,4 GHz) oder AMD Athlon64x2 4800+ (2,5 Ghz)

ARBEITSSPEICHER:

Minimum: 1 GB RAM

Empfohlen: 2 GB RAM

GRAFIKKARTE:

DirectX® 9.0c kompatibel mit 128 MB mit Pixel Shader 2.0, DirectX® 9.0c kompatibel mit 512 MB mit Pixel Shader 3.0

MINIMALER FESTPLATTENSPEICHERPLATZ:

6 GB

DVD-ROM:

nur für Installation benötigt

SOUNDKARTE:

DirectX® 9.0c kompatibel

DIRECTX®:

Version 9.0c

ANNO™1404 © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.Com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. ANNO, ANNO 1404, Sunflowers and Sunflowers logo are trademarks of Sunflowers GmbH in the U.S. and/or other countries. Sunflowers GmbH is a Ubisoft Entertainment company. Produced by Blue Byte GmbH, Developed by Related Designs GmbH, All rights reserved. Artworks by Tobias Mannewitz

