



ANNO
1404

ALLE INFOS ZUM
SPIEL!

ANNO 1404 SETZT DIE SEGEL

Der vierte Teil der erfolgreichen Strategiereihe aus Deutschland setzt die Segel und zieht Fans dieses Mal in den Bann des Orients. Die einzigartige Aufbausimulation fasziniert durch ihre detailreiche Spielwelt. Es gilt wunderschöne Inseln zu besiedeln, trickreich Handel zu treiben, sich in der Kunst der Diplomatie zu üben und ein immer komplexer werdendes Wirtschaftssystem zu meistern. Auf diese Weise entstehen imposante Städte, die zu riesigen Metropolen wachsen können.

ANNO 1404 stellt die preisgekrönte Aufbaustrategiereihe auf eine neue Ebene. Es gilt nun ein fremdes und wundersames Land im fernen Osten zu entdecken: Den Orient! Dieses hochzivilisierte Land eröffnet neue Möglichkeiten im Spiel.

Durch die Hilfe der Verbündeten im Morgenland werden abendländische Städte zu florierenden Handelsmetropolen erblühen. Auch wenn eine Vielzahl nie zuvor da gewesener Spieleigenschaften mit ANNO 1404 kommen - es gilt weiterhin: ANNO bleibt ANNO. Ein Strategiespiel für Anfänger und Genreliebhaber gleichermaßen. Durch das intuitive Spielmenü, eine spannende Kampagne und einem motivierenden Endlosspiel-Modus werden alle ANNO-Spieler in der Lage sein, das einzigartige Erlebnis von ANNO 1404 zu genießen.

Besondere Eigenschaften:

Die Kultur und Technologie des Orients kennenlernen

Diplomatisch mit fremden Völkern interagieren, Vereinbarungen treffen und den eigenen diplomatischen Status erhöhen. Hierdurch können Techniken erlernt werden, die es ermöglichen, orientalische Güter herzustellen, die im Abendland begehrt sind.

Die Wüste erblühen lassen

Die Noria, eine mächtige Wasserpumpe, ist eine wertvolle Technologie, mit deren Hilfe trockene Wüsten-Inseln in fruchtbares Land verwandelt werden können.

Den Sultan treffen und seinen Respekt ernten

Beeindruckende Denkmäler in den Metropolen erwecken die Aufmerksamkeit fremder Herrscher. Je angesehener der Ruf des Spielers ist, desto umfangreicher werden seine Möglichkeiten im Spiel sein.

Ein Strategiespiel für Anfänger & Fortgeschrittene

Eine aufregende Kampagne führt Anfänger in die Welt von ANNO ein. Der „Sandkasten“-Modus (Endlosspiel) sorgt daneben für ungestörten Langzeitspielspaß. Spezielle Titel, Talente, Medaillen und weitere Auszeichnungen können im Kapitän's-Logbuch gesammelt werden.

ANNO 1404 IN ZAHLEN

- 2 Völker: Orient und Okzident
- 6 Zivilisationsstufen
- 1 Kampagne mit ca. 20 Stunden Spieldauer
- 20 mögliche Verbündete und Kontrahenten
- 1400 Aufträge
- 120 verschiedene Inseln in der Spielwelt
- 6 zusätzliche Szenarien neben der Kampagne
- 90 Minuten orchestraler Soundtrack
- 180 verschiedene, liebevoll animierte Einwohnertypen
- 24 Ressourcen im Spiel
- 200 Gebäude, von denen man 130 selber bauen kann (davon 64 Produktionsgebäude)
- 1000 Gebäude finden in der höchsten Ausbaustufe auf einer großen Insel Platz
- 64 Waren (davon sind 34 Zwischenwaren und 30 Endwaren; die Endwaren unterteilen sich in 21 Bedürfnis-, 4 militärische Waren und 5 verschiedene Baumaterialien)
- 9 verschiedene Schiffsarten
- 34 verschiedene Tierarten, darunter Pfau, Wasserbüffel, Orkas und Skorpione
- 3 Monumente: Kaiserdom, Sultansmoschee und Speicherstadt
- 20 Medaillen und weit über 100 Erfolge
- über 300 Items sind im Spiel
- 25 Errungenschaften
- 5 katastrophale Ereignisse: Sandsturm, Wirbelsturm, Gewitter, Pest und Großbrand
- 9 verschiedene Militäreinheiten



Verblüffende Fakten zu Anno 1404:

PC-Spiele wie ANNO sind heutzutage High-Tech-Entwicklungen und keine „Garagenproduktionen“ mehr. Bestände des Entwicklerteams aus nur einer Person, hätte die Entwicklungszeit des neuen ANNO 150 Jahre gedauert!

Auch den Vergleich zum Vorgänger ANNO 1701 muss das neue ANNO nicht scheuen:

- Die Metropolen in ANNO 1404 beherbergen 80% mehr Einwohner als die größten Städte in ANNO 1701.
- Es gibt jetzt nahezu doppelt so viele Waren im Spiel.
- Es gibt erheblich mehr Technologien und Objekte als in ANNO 1701.
- Auf der Kaiserdom-Baustelle arbeiten deutlich mehr Menschen als in einer durchschnittlichen ANNO 1701-Stadt
- Der Quellcode des Spiels ist 50% länger als in ANNO 1701; ausgedruckt würde er über 50.000 DinA4-Seiten füllen.
- Ein Baum in ANNO 1404 trägt fast doppelt so viele Blätter wie im Vorgängerspiel.
- Allein die Stoffanimation, z. B. für Segel, ist so aufwendig programmiert wie die Berechnung einer ganzen Stadt in ANNO 1701.
- Am perfekten Wasser in ANNO 1404 wurde fünf mal länger gearbeitet als bei ANNO 1701.
- Ein ANNO-Fan wird mindestens 100 Stunden länger an ANNO 1404 Spaß haben als an ANNO 1701.

DIE STORY DES SPIELS

ANNO 1404 bietet, neben den Szenarien für das sogenannte freie Spiel (Sandbox-Modus), eine Einzelspielerkampagne. In der Kampagne geht es um folgende Geschichte:

Es beginnt damit, dass der Spieler die Herrschaft über sein neues Lehen erhält. Er soll sich beim Aufbau einer kleinen Siedlung bewähren und findet dabei in Lord Richard Northburgh - den Vetter des Kaisers - einen hilfsbereiten Nachbarn und Mentor. Doch der Lord ist in Sorge, denn der Kaiser leidet seit einiger Zeit an einer mysteriösen Krankheit. Die letzte Hoffnung auf die Genesung des Monarchen scheint der gewaltige Dom zu sein, den der Lord errichten will.

Doch kaum hat sich der Spieler in seiner neuen Heimat eingelebt, tauchen Segel am Horizont auf: Guy Forcas ruft im Namen von Kirche und Kaiser einen Kreuzzug gegen den Orient aus.

Forcas steht in den Diensten des gefürchteten Kardinals Lucius. In seinem Namen soll er ein Heer aufstellen und alle nötigen Vorbereitungen für den Kreuzzug treffen. Ungeduldig und immer etwas überheblich, verpflichtet Guy den Spieler zu unzähligen Handlangerdiensten, denn der Kardinal soll bei seiner Ankunft alles zu seiner Zufriedenheit vorfinden. Dabei lernt der Spieler Marie d'Artois kennen, eine charismatische Heerführerin. Auch sie rüstet sich begeistert für den bevorstehenden Kreuzzug, denn sie glaubt, einer göttlichen Vision zu folgen. Selbst Lord Northburgh muss Forcas tatkräftig unterstützen, worüber sein Dombau ins Stocken gerät.



Lucius beginnt im Verlauf des Story-Modus mit dem Bau eines eigenen Doms, um sich die Unterstützung der Kirche zu sichern. Ein ungleicher Wettstreit um die Fertigstellung der beiden Monumentalbauten entbrennt, bei dem Lucius auch vor Sabotageakten nicht zurückschreckt.

Auch der Spieler ist in den einzelnen Missionen der Kampagne nicht untätig: Im Verlauf der Geschichte kann der Spieler die Gunst des Orients für sich gewinnen. Es gelingt dem Spieler, seine Kathedrale zuerst zu vollenden. Da taucht überraschend der Kaiser auf. Er ist mittlerweile genesen und stellt nun dem Spieler seine Flotte zur Verfügung. Endlich gelingt es, Kardinal Lucius zu besiegen und gefangen zu nehmen. Der Kreuzzug, den der Kaiser niemals angeordnet hatte, ist damit endgültig abgewendet.

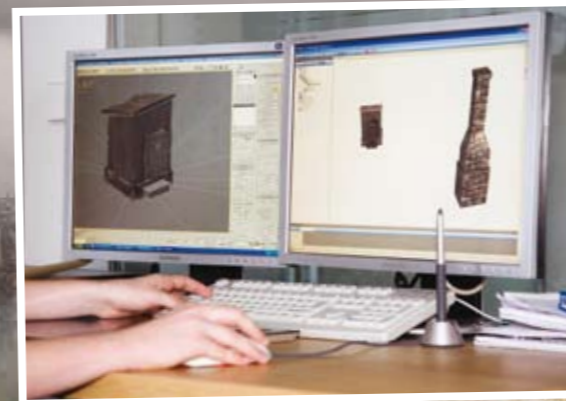
Mit dem Erscheinen des Sultans und der Übereinkunft der beiden Herrscher kann endlich ein friedliches Zusammenleben von Orient und Okzident beginnen.

MAKING OF... ANNO 1404

Das Spiel ist eine Produktion des deutschen Ubisoft-Studios Blue Byte, das ANNO 1404 von Related Designs in Mainz entwickeln lässt. Blue Bytes Executive Producer Christopher Schmitz ist hierbei für den Entstehungsprozess des Spiels verantwortlich und stimmt die jeweiligen Entwicklungsschritte eng mit dem Mainzer Team ab. Dabei profitiert Ubisoft von der Erfahrung, die Related Designs bereits mit der Produktion des Vorgängertitels ANNO 1701 sammelte.

Im Frühling 2007 ging die Entwicklung mit Konzeptarbeiten los und endet gut zwei Jahre später. Insgesamt waren an der Entwicklung über 100 Personen beteiligt, inklusive eines gesamten Orchesters, das den Soundtrack einspielte sowie ein umfassendes Team, das ANNO 1404 auf Herz und Nieren in der Qualitätssicherung prüfte.

Im Vorfeld der Spieleentwicklung fand eine umfangreiche Marktanalyse statt. Ganz genau wurden dabei die zahlreichen Rückmeldungen von ANNO-Fans gelesen, ebenso wie Testberichte des Vorgängerspiels in der Presse. Den Beteiligten war klar: Es wird Zeit für ein zweites, spielbares Volk in ANNO. Ein gewisses Bild im Hinterkopf - geprägt durch Märchen aus 1001 Nacht oder Sindbad, den Seefahrer - fiel die Wahl auf den alten Orient. Kooperation und Interaktion zwischen Okzident und Orient sollte Bestandteil des Spiels sein. Aber damit nicht genug. Der Spieler sollte selber orientalische Siedlungen erschaffen können.



Die liebevolle, detailreiche und farbenprächtige Inszenierung des Abend- und Morgenlandes des 15. Jahrhunderts verlangte nach einer leistungsstarken technischen Ausstattung. Die Engine ist eine komplette Eigenentwicklung des Entwicklungsteams. Für das Spiel wurden sämtliche Komponenten und Tools komplett neu geschaffen. Dabei war besonders wichtig, die ganze Produktionspipeline nochmals zu optimieren und die Technologie zukunftsfähig zu gestalten. Die Technologie stellt im Strategiegenre das Nonplusultra dar. Die Engine unterstützt sowohl DirectX9 als auch DirectX10. Besonders viel Arbeit wurde in den Multi-Core-Support gesteckt. Viele Module (Physik, Animationen, Effekte, Streaming) können auf mehreren CPU-Kernen berechnet werden. Dabei skaliert das System problemlos mit der Anzahl der Kerne. Außerdem gab es ein neues Terrain-System, welches Designern viel mehr gestalterischen Freiraum lässt. Die komplett neue Wassersimulation mit echten Geometrie-Wellen passt Objekte dynamisch an den Wellengang an.

ANNO 1404, IM WAHRSTEN SINNE DES WORTES: WIE WAR ES ANNODAZUMAL?

Das mittelalterliche Europa war eine agrarische Gesellschaft, die nur in äußerst bescheidenem Maße urbanisiert war. Trotzdem prägt die mittelalterliche Stadt maßgeblich unser Bild jener Epoche. Die agrarische Struktur Europas prägte auch den Konsum: Es herrschte das Prinzip der Selbstversorgung, das heißt, dass die Bauern auf dem Land sich mehrheitlich von Getreide und Gemüse ernährten; Fleisch stand äußerst selten auf dem Speiseplan. Die durchschnittliche Bevölkerung wandte ca. 80 bis 90 Prozent ihrer Einkünfte für Nahrungsmittel auf. Luxusgüter konnte nur eine extrem kleine Oberschicht finanzieren. Der Zugriff auf lokale Lebensmittel und Ressourcen blieb lange Zeit typisch. Die meisten Gebäude bestanden – auch in den Städten – aus örtlich verfügbarem Holz.



Prof. Dr. Brigitte Englisch und Dr. Rainer Pöppinghege, von der Uni Paderborn, zusammen mit Chris Schmitz zu Besuch im Entwicklerstudio.



Im Orient lagen im Unterschied zum lateinischen Europa (Dualismus von Papst und weltl. Herrschaft) geistliche und weltliche Machtstrukturen eng beieinander. Dies zeigt sich auch im Städtebau, denn die Moschee war religiöses und weltliches Machtzentrum gleichermaßen. Gleichwohl existierte daneben der Palast des jeweiligen Herrschers. Ein repräsentatives Rathaus, wie in den aufstrebenden Städten des europäischen Mittelalters, sucht man angesichts zentralistischer Herrschaftsstrukturen dagegen vergebens – dieser Befund gilt auch für kleinere Dynastien.

Eine wichtige Funktion nahm der Basar (arabisch: Suk) ein, auf dem die einzelnen Branchen von Handwerkern und Kaufleuten jeweils bestimmte Parzellen füllten. Das städtebauliche Zentrum bildete die Moschee. Ihr am nächsten lagen in der Regel die Handelshäuser für Luxuswaren. Auf wirtschaftlichem Gebiet sind, trotz militärischer Auseinandersetzungen, Kontakte zu verzeichnen. Davon zeugen ursprünglich arabische Wörter wie „Basar“, „Scheck“, „Tarif“ oder „Arsenal“, die den Weg in das europäische Handelsvokabular fanden, ebenso wie die arabischen Ziffern um 1200.

Wichtige Güter, die aus dem arabischen Raum nach Europa importiert wurden, sind Gewürze und Seide. Im Gegenzug exportierte man Silber und andere Metalle sowie Textilien. Für deren Produktion waren die Menschen im lateinischen Europa wiederum auf Färbemittel angewiesen, die zuvor aus dem Orient importiert werden mussten (z.B. Alaun und Indigo).

Eisen, Blei und andere Metalle zur Waffenproduktion waren in Europa in reichem Maße als im Orient vorhanden. Die Verwendung von Metallen, beispielsweise zu Schutzzwecken, verlieh den Europäern in den Kreuzzügen militärische Vorteile, die allerdings auf Kosten der Beweglichkeit (Rüstungen) gingen.

DEM SPIELSPAß AUF DER SPUR



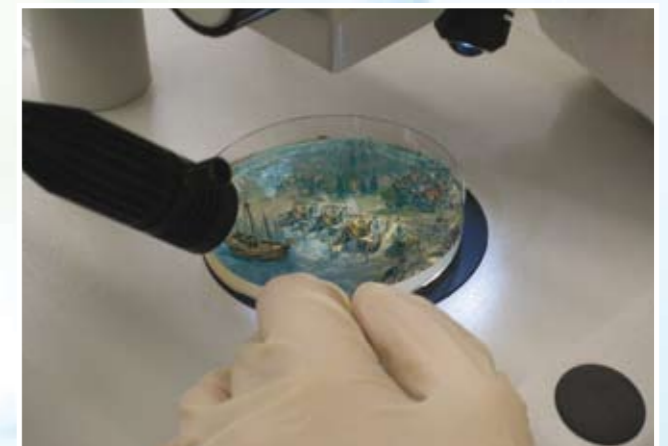
In der Erfurter Außenstelle des Fraunhofer-Instituts für Digitale Medientechnologie (IDMT) befasst sich das Team um Prof. Dr. Klaus P. Jantke mit Medienwahrnehmung und -wirkung. Auf der Games Convention 2008 entstand der erste Kontakt zwischen den thüringischen Wissenschaftlern und Ubisofts Spieleentwicklern aus Düsseldorf.

Die Forscher des Fraunhofer-Instituts stellten in der Folgezeit ihr Projekt „Layered Languages of Ludology“ (L3) vor – eine wissenschaftliche Sprache, mit der Spielerlebnisse beschrieben und in einem weiteren Schritt analysiert werden können. Die Ergebnisse und Aussagen der Forschungsarbeiten um Prof. Dr. Jantke helfen, Spielspaß zu optimieren.

So wurde ANNO 1404 zum Untersuchungsgegenstand am Fraunhofer IDMT – es wird im Namen der Wissenschaft gespielt. Durch die Begleitung des Betatesters von ANNO 1404 können die Forscher ausgewählte Spielsituationen in L3 benennen und untersuchen. Mit Hilfe der wissenschaftlichen Sprache kann man die Bausteine des Spiels analysieren und auffällige Merkmale sichtbar machen. Die Ergebnisse der Untersuchung können dann in Folgeprojekte des Ubisoft-Studios Blue Byte einfließen.



Prof. Dr. Klaus P. Jantke



INTERVIEW MIT ANNO 1404-EXECUTIVE PRODUCER CHRISTOPHER SCHMITZ

Wieder heißt es: ANNO bleibt ANNO! Was steckt jetzt hinter dieser Devise?

Wir halten an der beliebten Spielmechanik fest, die ANNO so erfolgreich gemacht hat. Natürlich wurde das Gameplay sinnvoll erweitert, wie mit dem neuen spielbaren Volk und zahlreichen technischen Verbesserungen, die sich auf das Spiel auswirken. Größere, vielfältigere Inseln können besiedelt werden. In den Städten entwickeln sich zusammenhängende Häuserzeilen, es werden Monumente gebaut, die das Stadtbild in ANNO wie nie zuvor prägen. Aber trotzdem: Spieler können sich auf ein ANNO-Erlebnis freuen, in dem sie zwar viel Neues entdecken, aber das bewährte Spielgefühl nicht vermissen.

Der Orient und Monumentalbauten wurden bereits angesprochen. Was übt hier den spielerischen Reiz aus?
In ANNO 1404 dreht sich, neben dem neuen Volk, alles um den Bau prachtvoller und riesiger Metro-polen – größer als jemals zuvor. Daher sind Monumente natürlich wichtig, wie z.B. der Kaiserdome oder die Sultansmoschee. Das sorgt für Langzeitmotivation beim Spielen. Ist beispielsweise der Dom fertiggestellt, wird das Spiel nochmal komplexer und stellt neue Herausforderungen, da die Einwohner an ihre Großstädte höhere Ansprüche stellen. Also, auch nach vielen Stunden Spielzeit bietet ANNO 1404 noch gänzlich neue Spielinhalte, das übt den besonderen Reiz am Bau großer Metropolen aus.

Was ist der Schlüssel zum Erfolg?

Der Bau solcher Monumente ist im Spiel natürlich teuer, so dass die Spieler sich Monumente erst mit entsprechenden Steuereinnahmen leisten können. Auf dem Weg dahin gilt es seine Wirtschaft zu meistern, die Bedürfnisse der Einwohner auf unterschiedliche Weise zu erfüllen, Ruhmespunkte zu gewinnen und neue Zivilisationsstufen zu erreichen. Durch regen Warenaustausch mit Orientsiedlungen wird dies erreicht. Denn nur im Orient können einige der im Abendland heiß begehrten Güter erstellt werden. Kooperation statt Konfrontation lautet das Motto. Auf diese Weise wachsen abendländische Siedlungen zu großen Metropolen heran.

An jede Zivilisationsstufe sind neue Spielinhalte geknüpft ...

Das ist richtig. Neue Gebäude können errichtet werden, neue Waren werden im Verlauf einer Partie freigeschaltet. So fühlen sich Anfänger nicht überfordert und den ANNO-Profis wird auch im sogenannten Endgame noch genügend Neues geboten. Im Abendland existieren fünf Zivilisationsstufen: Bettler - die eine Sonderstufe darstellen - Bauern, Bürger, Patrizier und Adelige. Im Orient sind es zwei weitere Stufen, nämlich Nomaden und Gesandte.

Größere Spielwelt, prachtvolle Inszenierung – wie sieht es denn mit den Systemanforderungen an den heimischen PCs aus?

ANNO ist ein Spiel, das traditionell eine sehr breite Fangemeinde anspricht. Darauf muss man Rücksicht nehmen. Unsere Spieltechnologie ist sehr skalierbar, so dass das Spiel auch auf älteren Rechnern gut spielbar ist und auf neuen PCs seine volle optische Pracht mit vielen Effekten zeigt.



HISTORIE

31.03.1998

25.10.2002

26.10.2006

DIE POPULÄRE AUFBAUSTRATEGIE-SERIE AUS DEUTSCHLAND EXISTIERT SEIT 1998.

BISLANG WURDEN WELTWEIT ÜBER 5 MILLIONEN ANNO-SPIELE VERKAUFT.

25.06.2009