

Anno History Collection

VOLLE KRAFT ZURÜCK

Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **25.6.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro (alle vier Spiele), 10 bis 15 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: –

Die Anno-Serie hat Spielegeschichte geschrieben. Jetzt gibt's die ersten vier Teile technisch überarbeitet, einzeln und im Paket. Aber was genau ist denn neu? Für wen lohnt sich das? Und wie spielen sich die Klassiker heute? Von Martin Deppe

Ach, ich spiele nur noch zehn Minuten! Na gut, vielleicht auch zwanzig. Ehrlich! Nun ist's sowieso egal, ich mache dann doch noch ein bisschen! Oh Gott, es wird hell!

Wenn ihr die Anfangsbuchstaben der vier Sätze zusammenbaut (oder einfach unsere Überschrift lest ...), habt ihr den Schuldigen gefunden: Anno! Seit 22 Jahren verbrennt

die mittlerweile siebenteilige Reihe unsere Zeit, allein schon das aktuelle Anno 1800 ist ein Spiel für die legendäre einsame Insel.

Mit der Anno History Collection bringt Ubisoft jetzt eine technisch verbesserte Version der ersten vier Serienteile raus, also Anno 1602 inklusive Addon Neue Inseln, neue Abenteuer, Anno 1503 mit Monster, Schätze und Piraten, Anno 1701 mit dem fulminanten Kampagnen-Addon Der Fluch des Drachen sowie Anno 1404 mit Venedig. Ah!

Kein Remake, kein Remaster

40 Euro verlangt Ubisoft für die Collection, die Preise der einzelnen Neuauflagen findet ihr in unserer Tabelle. 40 Euro für Spiele, die zwischen elf und 22 Jahre auf dem Buckel haben, sind ganz schön happig. Vor allem, weil wir hier wie bei der Siedler History Collection von Ende 2018 nicht über Remakes

oder Remasters reden, sondern über überschaubare technische Verbesserungen sowie Multiplayer via Uplay.

Neuerungen wie frische Kampagnen, KI-Änderungen oder eine verbesserte Grafik wie bei den Definitive Editions von Age of Empires sind nicht an Bord. Die bisherigen Fassungen der Spiele werden mit Erscheinungen der History Editions übrigens nicht verändert: Anders als bei Blizzards Zwangs-Asimilierung von Warcraft 3 durch die Reforged-Version gibt es also zum Beispiel keinen Patch von Anno 1404 Gold auf die Anno History Edition. Und: Die bisherigen Versionen werden zum Release der History Editions aus dem Ubisoft Store genommen. Wer sie bereits gekauft hat, kann sie aber weiterhin spielen und bei Bedarf auch neu herunterladen, etwa bei einem PC-Wechsel.

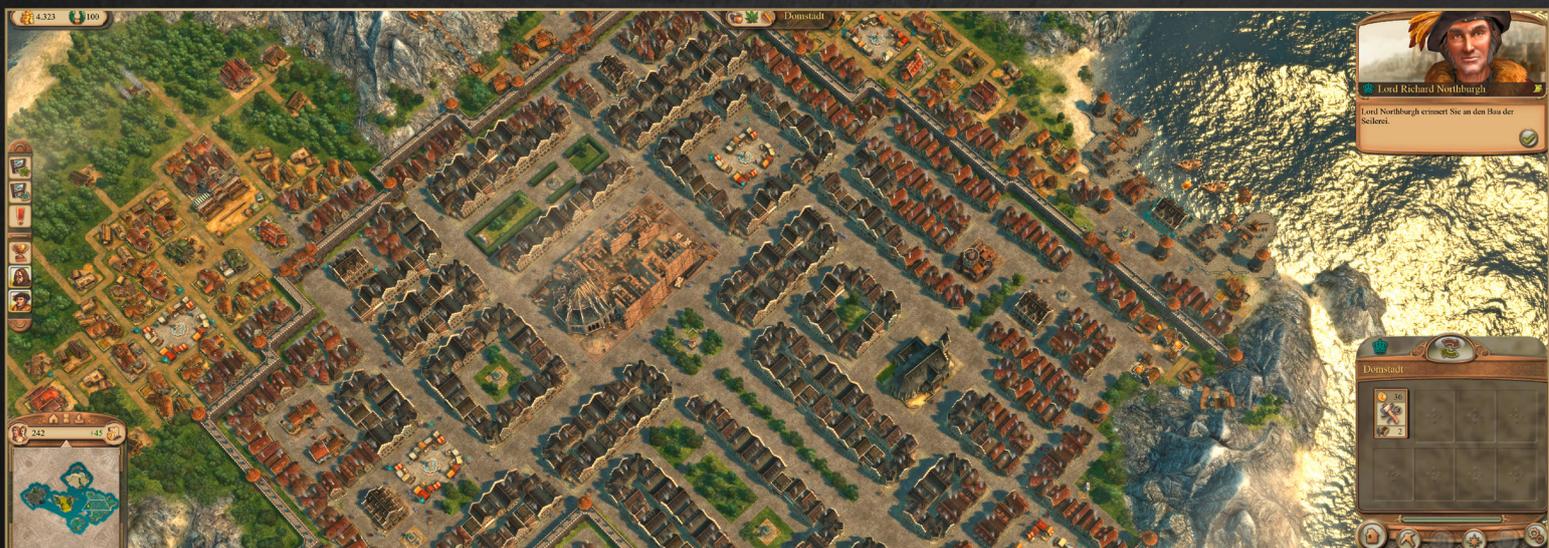
Wir haben alle vier Serienteile der Anno History Collection angeworfen, die technischen Änderungen sowie den Multiplayer getestet und vor allem eines ausprobiert: Wie spielen sich die Klassiker eigentlich heute? Jeder Serienteil bekommt von uns eine aktuelle, individuelle Wertung, und am Schluss gibt es eine Gesamtwertung für die komplette Anno History Collection.

Was ist bei allen vier History-Annos neu?

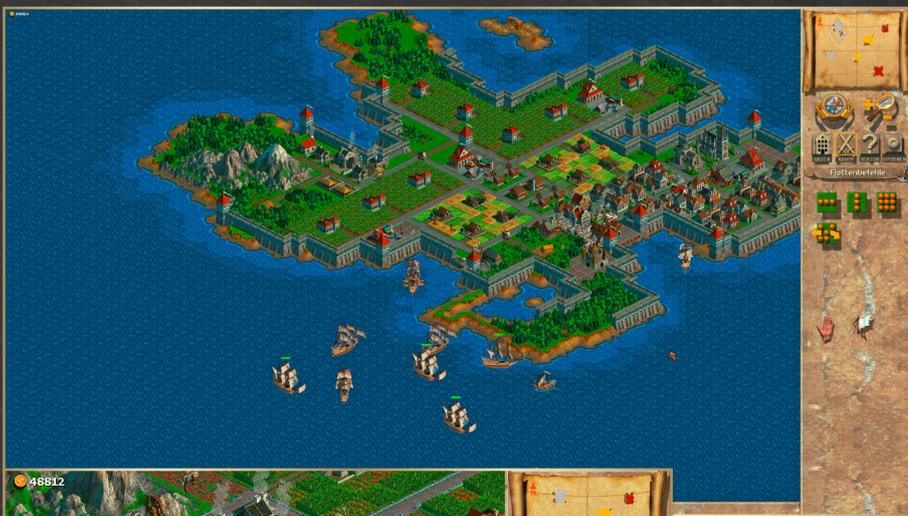
Alle vier Teile basieren jetzt auf 64-Bit-Technik (mehr dazu im Abschnitt Anno 1404). Ihr

Das kosten die einzelnen History Editions und das Gesamtpaket

History Edition	Preis
Anno 1602 + Addon	9,99 Euro
Anno 1503 + Addon	9,99 Euro
Anno 1701 + Addon	9,99 Euro
Anno 1404 + Addon	14,99 Euro
History Collection (alle vier Spiele + Addons)	39,99 Euro (statt 44,96 Euro)



Nach einer großen Alkohol-Lieferung sind Anno 1404 und Anno 1701 total breit. Kann aber auch an der neuen Multiscreen-Option liegen.



Direktvergleich: Anno 1602 History Edition mit 4K-Auflösung, maximalem Interface und ganz reingezoomt auf dem oberen Bild, sowie unten im Original mit 1024x768 und höchstem Zoom.

könnt bei allen Serienteilen die Auflösung auf bis zu 4K hochdrehen – was aber nicht bei allen sinnvoll ist. Die Introvideos laufen hingegen in ihrer Originalfassung und wurden nicht per Algorithmus verbessert, was bei Command & Conquer Remastered ja auch eher für unfreiwillige Heiterkeit sorgte.

Dafür lassen sich die teils futzeligen User Interfaces jetzt in Stufen bis auf Faktor 2,9 (je nach Spiel) vergrößern, das hilft vor allem Anno 1602 und Anno 1503. Alle vier Spiele bieten nun die Modi Vollbild, Vollbildfenster und Fenster. Bei Anno 1503 haben wir beim Testen jedoch das Problem er-

lebt, dass wir nach einem Task-Switch nicht mehr ins Spiel kamen, obwohl es im Hintergrund noch aktiv war. Wir empfehlen daher zumindest bei Anno 1503 die Einstellung Vollbildfenster, zumal ihr bei Anno 1602 und Anno 1503 im Multiplayer auf einen externen Chat zugreifen solltet. Denn der Ingame-Chat ist hier altersbedingt dann doch sehr rudimentär, zum Beispiel seht ihr eure Sätze nach dem Abschicken nicht mehr.

Ach ja, modernere Cursor-Varianten gibt's auch. Außer bei Anno 1503 (siehe unten) sind die Editoren enthalten – eine gute Quelle für spielergenerierte Szenarios ist

Und meine alten Savegames?

Die Spielstände bisheriger Anno-Versionen sind mit den neuen History Editions kompatibel. Das klappt auch mit Versionen, die ihr nicht direkt bei Ubisoft gekauft habt. Wir haben es unter anderem mit der Anno 1404 Gold Edition von GOG.com getestet: Beide Spielversionen nutzen denselben Savegame-Ordner, nämlich Benutzer/(Name)/Dokumente/Anno 1404/Savegames. Falls ihr noch Spielstände auf einem alten PC, Speicherstick oder einer antiken Diskette habt, kopiert ihr die Savegames (sie enden auf *.swv) einfach dort rein.



Dass wir das noch erleben dürfen: Anno 1503 kriegt nach fast 18 Jahren seinen (offiziellen) Multiplayer, ebenfalls via Uplay.

zum Beispiel Anнопool.de. Den vier Spielen liegen Produktionsketten-Poster bei (in der Box-Version auch physisch, plus eine Lithografie), dazu Desktop-Wallpapers sowie eine Handvoll neuer Musikstücke. Allerdings fehlen aus Lizenzgründen ein paar alte.

Multiplayer-Unterstützung?

Alle vier History-Versionen enthalten einen Multiplayer-Modus. Ja, auch Anno 1503! Die Spielerzahlen, Szenarios, Siegbedingungen und sonstigen Einstellmöglichkeiten entsprechen den Originalspielen, bei Anno 1404 sind zum Beispiel acht Spieler in vier Teams möglich, auf fehlende Positionen könnt ihr KI-Spieler setzen.

Online dürft ihr allerdings ausschließlich über Uplay spielen, und nur Anno 1701 und Anno 1404 bieten alternativ lokale Netzwerk-Matches. Für alle vier Spiele gilt: Sobald ihr beim Multiplayer-Setup auf »Spieler einladen« klickt, werden euch eure Uplay-Freunde angezeigt. Alternativ startet ihr ein Schnelles Spiel, dann sucht der Matchmaker erst nach Viererpartien, dann nach Dreiern und schließlich nach Matches für zwei Spieler. Dieses System konnten wir allerdings noch nicht ausgiebig testen, weil die History Editions zum Testzeitpunkt nicht live waren.

Wir gehen aber ohnehin davon aus, dass die meisten Multiplayer-Spieler mit ihren echten Freunden antreten werden. Denn bei Multiplayerpartien, die sich über Stunden oder mehrere Abende hinziehen können, sind Zufallsbekanntschaften eher riskant,



Anno 1602 lässt sich jetzt per Mausrad zoomen. Wir hätten uns für die optimale Übersicht allerdings mehr als lediglich die alten drei Zoomstufen gewünscht.

weil sie oft mittendrin keinen Bock mehr haben und einfach aussteigen.

Desync-Bugs (vor allem in Anno 1404), bei denen ab einer bestimmten Stadtgröße öfter die Verbindung abbricht, sollen laut Ubisoft behoben sein, da für die neuen Versionen eine modernere Sync-Recover-Technik zum Einsatz kommt. Wir hatten beim Ausprobieren keine Probleme, nur beim ersten Kontakt mit einem anderen Spieler ruckelte Anno 1404 einmal ganz kurz, um seine bisher verborgene Siedlung mit einem Schlag darzustellen. Danach ging's flüssig weiter. Apropos weiter: Hier kommen die vier History-Annos in der Einzelwertung!

Anno 1602 History Edition



Der tatterig-knuffige Opa

Im März 1998 schafft das winzige Team von Max Design ein riesiges Wunder: Wilfried Reiter, Ulli Koller sowie die Brüder Martin und Albert Lasser stellen ihr Anno 1602 fertig und erobern vom österreichischen Schladming aus weltweit die Herzen der Aufbauspieler. Denn die farnefrohen Inselwelten mit ihren emsigen Bewohnern setzen dem bisherigen Platzhirsch Siedler 2 noch mal einen drauf. Anno ist komplexer, größer und anspruchsvoller, und sein Spielprinzip-Grundstein bis heute unverändert: Insel suchen, Siedlung gründen, Bewohner beglücken, Bevölkerungsstufen und Gebäude freischalten, weitere Inseln besiedeln, expandieren und (ein bisschen) kämpfen.

In der History Edition von Anno 1602 könnt ihr neben den oben genannten Verbesserungen aller Neuauflagen jetzt die Maussteuerung auf die rechte Taste umstellen wie in aktuellen Spielen üblich – und endlich per Mausekran zoomen (1998 waren Mausekran noch neumodischer Schnickschnack und kaum verbreitet).

Allerdings sind uns die drei Zoomstufen zu wenig, denn in der 4K-Auflösung ist die Ansicht, die am nächsten am Geschehen ist, immer noch zu weit weg. Viele Spieler dürften daher gleich auf 2560x1.440 runtergehen, diese Auflösung fanden wir wesentlich



Anno 1404 History Edition in 4K und maximal rangezoomt. Die Monumentalbauten wie der (Aachener) Kaiserdom sind quasi die Vorfahren der Weltausstellung von Anno 1800.

angenehmer – dann passt auch das voll hochskalierte Interface gut. Die damals noch neuartigen Videoschnipsel, die bisher zum Beispiel bei einer Ressourcensichtung im Vollbild eingespielt wurden, sind jetzt in einer Minieinblendung in der rechten Bedienungsleiste zu sehen. Eine gute Entscheidung, denn die Filmchen waren und sind einfach furchtbar niedrig aufgelöst.

Doch jenseits des unkaputtbaren Spielprinzips und der antiquierten, aber immer noch hübschen, isometrischen Optik merkt man Anno 1602 auch in der History Edition den Zahn der Zeit an. Die Steuerung zum Beispiel ist nach heutigen Maßstäben echt umständlich. Wir können keine Wege automatisch um Gebäude herum bauen, sondern müssen die Strecken abschnittsweise legen, es gibt auch keine Vorschaufunktion – gebaut ist gebaut! Die Menüstruktur ist unübersichtlich, wir klicken deutlich häufiger als beim aktuellen, viel intuitiveren Anno 1800. Insgesamt kommt weniger Feedback von unseren Bewohnern und Konkurrenten. Obwohl das dezent panische »Es mangelt an Alkohol!« natürlich legendär ist.

Fazit: Bei aller Nostalgie – seine 22 Jahre merkt man Anno 1602 vor allem bei Steuerung, Feedback und dem starren Missionsdesign an. Hier wären auch mehr Zoomstufen nötig, denn die alte, aber liebevolle Grafik geht bei hohen Auflösungen leicht unter.

Anno 1503 History Edition



Endlich Multiplayer! Und sonst so?

Wenn man Anno-Veteranen fragt, was ihnen beim Stichwort »1503« spontan einfällt, kommt fast immer sofort: »Multiplayer!« Nicht weil der Multiplayer von 1503 so toll war – sondern weil's ihn trotz vollmundiger Versprechen schlicht nicht gab. Denn zum Release 2002 erschien im Anno-1503-Menü nur ein verschämt ausgegrauter Multiplayer-Button, den Modus blieb man schuldig.

Dann sollte der Mehrspielermodus mit dem Addon Schätze, Monster und Piraten nachgeliefert werden – doch stattdessen verschwand der Button klammheimlich. Anderthalb Jahre nach Release von Anno 1503 wurde der Modus auch offiziell eingestellt. Die Community hat's dann zwar mit inoffizi-



Optisch merkt man Anno 1404 sein Alter nicht an. Wasser, Wellen und Spiegelungen sehen immer noch gut aus.



Die Anno 1503 History Edition mit maximaler Auflösung und skaliertem Interface. Als Komfortfunktion ist die Mehrfachplatzierung von Wohnhäusern neu.



Anno 1701 lässt sich in der History Edition ebenfalls wieder im Multiplayer spielen – das war seit der Einstellung der Gamespy-Middleware erst mal nicht mehr möglich.

ellen Patches und Mods noch hinbekommen, aber richtig stabil war er nie.

Die mit Abstand wichtigste Neuerung der 1503 History Edition ist also der offizielle Multiplayer-Part, der ebenfalls via Uplay läuft, inklusive magerer fünf Mehrspielerszenarios – das hätten wirklich mehr sein dürfen! Außerdem fehlt der alte Editor, und Ubisofts Begründung liest sich abenteuerlich: Der Original-Editor sei nur auf Deutsch vorhanden und der Quellcode bereite Probleme beim Lokalisieren.

Da die History Editions aber nur in einer internationalen Fassung veröffentlicht werden, hat Ubisoft den Editor ganz weggelassen. Danke, Globalisierung! Immerhin könnt ihr bereits erstellte Szenarien mit der Histo-

ry Edition spielen. Außerdem hilft die neue Multiplacement-Funktion, ganze Wohnhäuserblocks in einem Rutsch zu bauen.

Heute spielt sich Anno 1503 vor allem knackig: Ihr bekommt kaum Warnungen, wenn etwas schief läuft, selbst wenn euer Volk gerade massiv Hunger schiebt. Untertanen zahlen keine Steuern, sondern füllen eure Staatskasse durch Wareneinkäufe an spezialisierten Marktständen (etwa für Nahrung und Salz oder Tabak und Gewürze). Bei einem Lieferengpass landet ihr deshalb schneller in der Schuldenfalle, als Peter Zwegat sein Flipchart aufstellen kann!

Fazit: Man merkt heute noch, dass Max Design vom Erfolg des ersten Anno völlig überrollt wurde. Anno 1503 ist trotz netter Ideen

wie Klimazonen und Eingeborenenvölkern sehr unrund. Da helfen auch die technischen Polituren nicht weiter. Wer 1503 nicht unbedingt im Multiplayer spielen will, kann den Teil auslassen, und für Serieneinsteiger ist er arg unzugänglich.

Anno 1701 History Edition



Bleibt alles anders

Nach Anno 1503 wirft Max Design das Handtuch und Anno 1701 erscheint 2006 unter den Fittchen von Related Designs, dem heutigen Ubisoft Mainz. Jetzt gibt's 3D-Grafik und viel mehr Untertanen-Feedback: Wenn wir unseren Herrscherjob gut machen, tanzt unser geliebtes Volk um unser goldenes poliertes Denkmal herum, und wenn wir Mist bauen, schwenkt der undankbare Pöbel seine Protestschilder, während unser Denkmal sichtlich einknickt. Erstmals tauchen statt namenloser Computervölker echte KI-Charaktere auf, darunter ein gewisser Hendrik Jørgensen, dessen Nachname Anno-1800-Spielern bekannt vorkommen dürfte. Die Konkurrenten bringen viel Atmosphäre und Dynamik ins Spiel, versorgen uns mit Quests, reagieren glaubwürdig auf unsere Aktionen, wenn wir ihnen etwa eine Insel wegschnappen oder mit Piraten handeln.

Der größte Vorteil der History Edition von Anno 1701 ist die Rückkehr des Multiplayers. Zwar gab's den auch schon im Originalspiel – aber weil er Gamespy-Middleware einsetzte, die mittlerweile längst nicht mehr verfügbar ist, konnte man 1701 zuletzt nicht online spielen. Außerdem lässt sich die Ansicht auf mehrere Monitore ausweiten – allerdings etwas umständlich über die Grafikoption »größenveränderliches Fenster«.



Anno 1701 gibt als erster Serienteil gescheites Feedback, ohne dass wir Statistiken wälzen müssen: jubelnde Untertanen vor unserem Denkmal.



Martin Deppe
@GameStar_de



Die Anno-Serie begleitet mich schon mein ganzes GameStar-Leben lang – vom ersten, kurzen 1602-Probespiel auf der Londoner ECTS (mit anschließender, langer Überzeugungsarbeit beim Chefredakteur, dass Anno kein »Siedler-Klon«, sondern was ganz Großes wird) bis hin zum Anno-1800-Sonderheft. Da muss ich echt aufpassen, dass keine Nostalgiebrille die Realität rosarot illuminiert. Und tatsächlich: Anno 1602 möchte ich auch in der History-Fassung privat echt nicht mehr länger spielen. Klar, aus spielesichtiger Sicht ist Max Designs Vier-Entwickler-Epos einmalig, aber nach 22 Jahren einfach zu altbacken, zu umständlich, zu mechanisch.

Das gilt auch für 1503 – das war für mich aber sowieso schon (mit Anno 2270) der schwächste Serienteil, da rettet auch die sanfte Überarbeitung nichts. 1701 spielt sich heutzutage schon flotter. Der Leuchtturm der History Collection ist aber klar Anno 1404, dank Orient, Riesenbauten, Boni-Items und seinem Ständig-was-umbauen-Flow. Jetzt weiß ich natürlich nicht, welche der vier Spiele ihr schon habt (und in welcher Version!), darum mein persönlicher Tipp: Legt euch Anno 1404 am besten einzeln zu, wenn ihr es noch nicht besitzt, aber nicht die ganze Collection – die ist mit 40 Euro nämlich echt zu teuer. Bis ihr 1404 und das starke Venedig-Addon durchgespielt habt, kostet die Sammlung bestimmt schon deutlich weniger.

Heute spielt sich die Anno 1701 History Edition wie ein junger und doch irgendwie älterer Bruder von Anno 1800. Viele Elemente sind schon drin, etwa das Questsystem und das direktere Feedback. Zum Glück ist das Addon Der Fluch des Drachen dabei, das damals rund ein Jahr nach dem Hauptspiel die fehlende Kampagne nachlieferte.



Sehr motivierend: Mit Quests ernten wir in Anno 1404 Ruhm, den wir wiederum in Items investieren. Anno 2070 baute das Item-System aus, Anno 1800 hat es fast schon übertrieben.



Auch heute ist Anno 1404 erstklassig – unter anderem wegen der orientalischen Inseln, die ein ganz anderes Vorgehen erfordern, Stichwort Bewässerung.

Fazit: Anno 1701 ist in der History Edition gut gealtert. Wenn ihr wie wir die 1800er-Kampagne viel zu kurz und schwach fandet, werdet ihr beim 1701-Addon glücklich – denn seine Kampagne ist für viele Veteranen mit Abstand die beste!

Anno 1404 History Edition



Immer noch genial

Anno 1404 war seit seinem Erscheinen 2009 der beliebteste Serienteil – bis Anno 1800 es vom Thron schubste, zumindest laut unserer Community-Umfrage. Im Anno-Ranking der GameStar-Redaktion steht es dagegen nach wie vor auf dem ersten Platz.

Weil das Originalspiel auch nach elf Jahren noch gut in Schuss ist, bringt die Anno 1404 History Edition die wenigsten signifikanten Neuerungen. Aber sie löst ein großes Problem: Das bisherige Anno 1404 stürzte im Endgame mit großen Bevölkerungszahlen häufig ab, weil die damals typische 32-Bit-Software nicht mehr als 4 GB Arbeitsspeicher adressieren kann – da nützt auch ein größerer Arbeitsspeicher nichts. Die History Edition nutzt hingegen ausschließlich 64 Bit, läuft dementsprechend aber auch nur auf Windows 7, 8.1 und 10 mit 64 Bit.

Anno 1404 spielt sich auch heute noch atemlos, ständig ist was umzubauen und

für Auftraggeber zu erledigen. Die orientalischen Inseln mit ihrer permanenten Dürre müsst ihr anders bebauen als ein Abendland-Eiland, zum Beispiel mit gewaltigen Noria-Wasserädern und komplett unterschiedlichen Produktionsketten. Oh, haben wir die Monumentalbauten wie den eindrucksvollen Kaiserdom erwähnt?

Fazit: Wenn ihr Anno 1404 noch nicht habt oder es im Endgame laufend abschiert, können wir euch die Anno 1404 History Edition uneingeschränkt empfehlen. Zusammen mit dem Venedig-Addon kriegt ihr hier das beste Anno jenseits von 1800! ★

ANNO HISTORY COLLECTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 3220 / AMD FX 4130	Core i5 4460 / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 660 / Radeon R7 265	Geforce GTX 770 / Radeon RX 470
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 Auflösungen bis 4K 👍 skalierbare Interfaces 👍 Anno 1404 ist immer noch schick
- 👎 1602 und 1503 technisch veraltet
- 👎 zu wenig Zoomstufen bei Anno 1602

SPIELEDISIGN



- 👍 zeitloses Spielprinzip 👍 guter Mix aus Bauen, Expandieren, Handeln
- 👍 zeigt die Entwicklung der Serie gut 👍 auch heute noch herausfordernd
- 👎 Sackgassengefahr bei Anno 1503

BALANCE



- 👍 faire Schwierigkeitsgrade 👍 ordentliche Tutorials 👍 Mausrad-Zoom bei Anno 1602
- 👎 Steuerung bei Anno 1602 und 1503
- 👎 schlechte Kampfsysteme an Land

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 Nostalgiegrip durch die Seriengeschichte 👍 immer was zu tun
- 👍 1701 und 1404 mit charismatischen KI-Herrschern 👍 stressfrei
- 👍 starke (Addon-) Kampagnen bei 1701 und 1404

UMFANG



- 👍 alle Addons dabei 👍 Map-Editoren dabei (außer 1503, aber Szenarios spielbar)
- 👍 Multiplayer via Uplay (auch 1503) 👍 Produktionskettenposter als pdf, je ein Wallpaper
- 👍 neue Musikstücke

FAZIT

Die History Editions bringen Neuerungen wie 4K-Auflösung und Multiplayer via Uplay, davon profitieren vor allem Anno 1503 und 1602.

