

Wie, wo und wann geht das Aufbau-Epos weiter?

# HIER KOMMT DAS NÄCHSTE ANNO!



**Wo spielt das nächste Anno? Und vor allem: wann? Wir haben fünf realistische Nachfolger von Anno 1800 entworfen und auf ihre Wahrscheinlichkeit geprüft.** Von Martin Deppe

Die Anno-Reihe hat ganz schöne Zeitsprünge hingelegt. Aber wie geht's weiter? Wir haben fünf mögliche Anno-Fortsetzungen entwickelt, die harte Kriterien erfüllen: Das Setting muss die Bereiche Besiedelung, Aufbau, Expansion, Produktion und Handel vereinen. Auch Schiffe spielen eine entschei-

dende Rolle, bekommen aber in vier unserer fünf Szenarien Konkurrenz. Und in einem Setting legen wir den Begriff »Schiff« sehr weit aus. Letzte Bedingung: Die Quersumme im Titel unserer Kandidaten muss natürlich neun sein. In einer unserer Fortsetzungen steckt sogar eine doppelte Neuner-Quersumme! ★

## Anno 1926

Setting: Die goldenen Zwanziger

Historischer Hintergrund: Die Zwanzigerjahre würden perfekt zum Anno-Kosmos passen. Hier treffen Aufbruchstimmung und Technologiegläubigkeit aufeinander. Luxusschiffe werden zu schwimmenden Hotels, die Titanic-Katastrophe ist längst verdrängt, der Erste Weltkrieg lang vorbei. Der Orient-Express lässt Entfernungen luxuriös schrumpfen. Automobile von Maybach, Horch und Adler sind internationale Verkaufsschlager, man fährt Cabrio. In den Goldenen Zwanzigern beginnt auch die Blütezeit der Luftfahrt, schon kurz nach dem Ersten Weltkrieg wird das zivile Fliegen immer selbstverständlicher. 1919 nimmt zum Beispiel die Junkers F 13 den Passagier- und Frachtbetrieb in den USA auf, der einmotorige Tiefdecker ist auch bei Expeditionen sehr beliebt. Auch die ersten Hubschrauber und Wasserflugzeuge starten Anfang des 20. Jahrhunderts.

### Welche Spielelemente bringt Anno 1926?

Blue Byte könnte die Eisenbahn weiter ausbauen, die in Anno 1800 erfolgreich Einzug gehalten hat. Statt nur Öl zu transportieren, befördern die Züge sämtliche Waren – ganz nach dem Vorbild der USA ab Mitte des 20. Jahrhunderts. Also eine Kombination aus klassischen Anno-Schiffen, die Seehäfen beliefern, und einem Eisenbahnnetz, über das der Gütertransport zwischen Häfen und den Lagern im Binnenland läuft. Das bedeutet allerdings, dass die einzelnen Warenmengen wirklich physikalisch werden: Zum Beispiel ist ein

Stahlbarren dann nicht mehr auf der ganzen Insel verfügbar, sondern nur im jeweiligen Lager. Mit einem Eisenbahnsystem könnten auch mehrere Ortschaften auf einer Insel eingeführt werden. Wie die Lagerhäuser der ersten Annos, die Bauland freigeschaltet haben, gründen wir in Anno 1926 Siedlungen und statten sie weiter aus – aber eben nicht nur eine Siedlung pro Insel. Dörfer, Städte und Metropolen stellen dann immer umfangreichere Forderungen, zum Beispiel nach einem dieser neomodischen Lichtspielhäuser. Mit Zügen ließen sich auch Personen befördern, wie die Pendlerkais in Anno 1800. Dampflokomotiven hätten übrigens noch einen entscheidenden Vorteil: Sie sorgen für die typische Anno-Nostalgie. Denn Segelschiffe haben 1926 längst gegen Dampfschiffe verloren, stattdessen bringen die schnaufenden Loks Eisenbahnromantik ins Spiel. Auch die Luftfahrt könnte in Anno 1926 vorangetrieben werden. Flugzeuge übernehmen dann die Rolle der Luftschiffe aus dem DLC Die Passage. Schiffe bleiben aber der Hauptversorger der Inselwelten, denn ein klassisches Anno ohne rege Schifffahrt ist schlicht kein Anno!

### Wie wahrscheinlich ist ein Anno 1926?

Anno 1926 wäre die logische Fortsetzung von Anno 1800 und könnte stark auf das bisher Erreichte aufbauen. Allerdings hat das Setting auch einen Nachteil: Die Goldenen Zwanziger sind bekanntlich eine sehr kurze Epoche zwischen den beiden Weltkriegen. Und da ein »Kriegs-Anno« völlig undenkbar ist, müsste sich das Spiel auf diesen konkreten Zeitabschnitt konzentrieren, statt wie in den Vorgängern auf eine großzügig ausgelegte Epoche zu setzen. Trotzdem halten wir ein Anno in dieser Epoche für wahrscheinlich.



In Anno 1926 könnten Flugzeuge Luftfracht übernehmen – eine logische Weiterentwicklung der Luftschiffe aus dem Anno-1800-DLC Die Passage.



Auch die Züge aus Anno 1800 wären in einem Zwanzigerjahre-Anno wieder dabei. Sie transportieren aber nicht nur Öl, sondern sämtliche Waren sowie Passagiere.

# Anno 09

Setting: Römisches Reich

Historischer Hintergrund: Nein, wir haben Anno 09 nicht gewählt, weil die Quersumme total einfach auszurechnen ist. Okay, ein bisschen schon. Aber vor allem, weil das Imperium Romanum nicht nur militärisch auf Zack, sondern auch ein gewaltiges Handelsreich war. Denn die alten Römer unterhielten einen regen »weltweiten« Warenverkehr mit Handelsschiffen. Die größten Seeschiffe transportierten rund 100 bis 450 Tonnen, extrem dicke Pötte schafften auch 1.300 Tonnen. Auch auf den Flüssen tummelten sich Schiffe und Boote, vor allem in Gallien/Germanien, Südspanien (Olivienöl) und Ägypten (Getreide). Die Römer gründeten zahllose Siedlungen und perfektionierten den Straßenbau. Unter dem Motto »via est viva« (eine Straße bedeutet Leben) entstand auf dem italienischen Stiefel und in den Provinzen ein engmaschiges Straßennetz inklusive Handelsstationen.

## Welche Spielelemente bringt Anno 09?

Flüsse spielen in Anno 09 eine größere Rolle als in den Vorgängern. Als neue Mechanik werden Flussschiffe eingeführt, die Siedlungen im Binnenland versorgen – so wie in unserem Anno-1926-Szenario oben. Die Bewässerungskanäle, die wir in Anno-1800-DLC Land der Löwen angelegt haben, könnten im Anno 09 noch wichtiger werden. Denn neben der Landwirtschaft will auch die Bevölkerung frisches

Wasser – und das kommt über die legendären Aquädukte. Straßen dienen in Anno 09 nicht nur wie bisher zum Warentransport zwischen Produktionsstätten und Lagern, sondern verbinden auch die Siedlungen miteinander. Güter wurden damals mit Eseln und Maultieren beziehungsweise Kamelen transportiert; Ochsenkarren waren zwar langsam, wuppten aber mehr Ladung. Im Spiel könnte das dann so aussehen, dass wir in der Haupt-Session eine historische Metropole à la Rom errichten, die wir aus dem Umland und den Provinz-Sessionen versorgen. Monumente würde dieses Setting auch mehr als genug hergeben, Kolosseum und so, ihr wisst schon.

## Wie wahrscheinlich ist ein Anno 09?

Für Anno 09 spricht, dass das Römische Reich sehr unterschiedliche Gebiete umfasste. Britannien, Germanien, Spanien, Nordafrika und der Nahe Osten wären gut als Spiel-Sessionen mit eigenen Besonderheiten geeignet, Stichwort spanische Silberbergwerke. Trotzdem ist das Setting zwar spannend, aber unwahrscheinlich. Denn ein Anno-Nachfolger im Imperium Romanum wäre im Vergleich zu Anno 1800 ein sehr großer Rückschritt, nicht nur zeitlich. Wir bekämen deutlich weniger Technologien, vor allem keine Eisenbahn mehr. Flussschifffahrt ist optisch außerdem schwerer umzusetzen als Seefahrt, wenn die Kähne sich natürlich bewegen sollen. Und zuletzt spricht ein großes ethisches Problem gegen ein Römer-Anno: Die römische Wirtschaft fußte extrem auf Sklaverei – ein viel zu heißes Eisen für die stets gewollt wohlige Anno-Atmosphäre.



Im Römer-Anno werden Waren auch über Flüsse geschippert. Fernstraßen machen den Wasserwegen Konkurrenz (Bild aus Total War: Rome 2).

Seeschlachten mit Galeeren? Was Rome 2 kann, kann unser Anno 09 schon lange!



1926? Falls ihr nach der Quersumme 9 in 1926 sucht. Das ist sogar eine doppelte, denn die vier Ziffern in 1926 ergeben zusammen gerechnet 18 – und die Quersumme aus 18 ist die 9. Warum wir doppelt moppeln? Weil 1926 die einzige Neuner-Quersumme in den Goldenen Zwanzigern ist.

# Anno – Das 9. Zeitalter

Setting: Fantasy-Welt

Mal weg von der echten Weltgeschichte: Wie wäre es mit einer Fantasy-Welt voller Elfen, Zwerge und Menschen und Einhornmetzgereien?

## Welche Spielelemente bringt ein Fantasy-Anno?

Unterschiedliche Fraktionen mit eigenen Lebensweisen, Zielen und Bauwerken – das hatten wir schon in Anno 2070. Damals spielten wir die umweltbewussten Ecos, kapitalistischen Tycoons und die emsig forschenden Techs, die alle drei wiederum mehrere Bevölkerungsstufen mitbrachten. Das könnte auch in einem Fantasy-Setting funktionieren. Müsste allerdings klassische Fantasy sein, denn Dark Fantasy



Das Fantasy-Anno auf unserer Liste möglicher Anno-Fortsetzungen bringt Magie als neues Spielelement (Bild zeigt Distant Kingdoms).

## Anno 900

Setting: Wikingerzeit

Historischer Hintergrund: Die Wikinger gründeten Städte, zum Beispiel um 770 das legendäre Haithabu und später Trondheim, Oslo und das irische Dublin, das sich aus einem einfachen Handelszentrum zur Großstadt entwickelte. Wikinger entdeckten und besiedelten Grönland (ca. um das Jahr 900 n. Chr.), und Leif Eriksson betrat um die Jahrtausendwende sogar Neufundland und kabbelt sich seitdem mit Christoph Kolumbus um den Titel »Entdecker Amerikas«.

Wikinger kolonialisierten Küstengebiete sowie Inseln und errichteten ein dichtes Handelsnetz. Neben den Langschiffen, die gerne einen Drachenkopf am Bug führten, bildeten die »Knorr«-Frachtschiffe das zivile Rückgrat der Wikingerflotten. Sie wurden aber auch für den Transport von Kriegern genutzt. Aufgrund ihres geringen Tiefgangs und flachen Kiels konnten die Boote weit ins Landesinnere vorstoßen – wie Paris, Köln oder Trier leidvoll erfahren mussten.

## Welche Spielelemente bringt Anno 900?

Auch ein Wikinger-Anno würde die Seefahrt um Flussschiffahrt erweitern, denn dieser historische Faktor gehört einfach dazu. Flüsse



Wikinger waren nicht nur Plünderer, sondern auch Entdecker, Händler, Stadtgründer und Kolonisten – das spricht für unser Anno 900!

passt nicht zur positiven Anno-Grundstimmung. Vor allem die Zwerge sind ein spannendes Volk – erstmals in der Anno-Geschichte geht's mit ihnen unter Tage, in Bergwerke und Höhlenstädte. Ihre Stärken Bergbau und Erfindungsgeist passen gut in eine Anno-Welt, während die Elfen nachhaltig im Einklang mit der Natur leben und die Menschen beide Eigenschaften vereinen.

## Wie wahrscheinlich ist Anno – Das 9. Zeitalter?

Sehr unwahrscheinlich. Anno würde sich zu weit von seinem bisherigen Erfolgsrezept mit echten, wenn auch dezent romantisierten Epochen wegbewegen. Wenn es schon in den Bereich Mythen gehen soll, könnten wir uns allerdings eine abgeschwächte Variante vorstellen: Das oben beschriebene antike Römer-Setting von Anno 09, aber mit einem nie untergegangenen Atlantis!



Elfen, Zwerge und andere Fraktionen haben in unserem Fantasy-Anno eigene Schiffstypen. Diese Kampfszene stammt aus Schlacht um Mittelmeer 2.

(und Fjorde) wären also echte Transportwege statt nur Produktionsplätze für Gerbereien und Papiermühlen wie etwa in Anno 1404. Ein wichtiges Spielelement ist der Transport der im Landesinneren produzierten Waren zu den Küstenstädten. Güter gibt's mehr als genug: Die echten Wikinger handelten und tauschten zum Beispiel Honig, Wachs, Bernstein, Seide, Brokat und Gewürze. Unter anderem betrieben sie in der schwedischen Provinz Bergbau, um Eisen zu gewinnen. Sessions bieten sich ebenfalls mehr als genug an. Neben der skandinavischen Heimat beispielsweise England, Island, Grönland, Frankreich und Deutschland. Das Fernziel Neufundland ist genauso möglich wie der Mittelmeerraum, in den die echten Wikinger Mitte des neunten Jahrhunderts ebenfalls vorgestoßen sind.

Allerdings schreit ein Wikinger-Setting auch nach Landkämpfen – und die waren in Anno nie wirklich gut, darum haben die letzten Serienteile auch darauf verzichtet.

## Wie wahrscheinlich ist ein Anno 900?

Ubisoft hat mit Valhalla gerade gezeigt, dass ein Wikingerszenario grundsätzlich funktionieren kann. Außerdem sind die Wikinger aufbauspielmäßig noch nicht so abgegrast wie etwa die Römerzeit (Caesar-Reihe, Imperium Romanum). Neben Anno 1926 halten wir das Wikinger-Anno daher für das wahrscheinlichste neue Anno.



Allerdings sind die Kämpfe ein Knackpunkt: Statt Küstenbombardements oder Seeschlachten kommt's auf Nahkämpfe an, wie in Assassin's Creed Valhalla. Und da schwächelt die Anno-Serie bekanntlich.

## Ausgedacht und abgeschossen

Über diese drei neuen Anno-Settings haben wir kurz nachgedacht – und sie gleich wieder verworfen.

### Anno 9000 BC

Ein Steinzeit-Anno klingt zwar lustig, allerdings bestanden die ersten Wasserfahrzeuge höchstens aus aufgeblasenen Fellen, mit denen Jäger Flüsse überquerten. Holzschiffe gab's selbst bei den findigen Ägyptern erst rund 1500 vor Christus. Und ohne Schiffe gibt's kein Anno. Außerdem hat Ubisoft mit Far Cry Primal vergleichsweise bescheidene Verkaufserfolge erzielt, da ist ein weiterer Steinzeitausflug für den Publisher sehr unwahrscheinlich.

### Anno 1350

Spielt kurz vor Gründung der Hanse (1356). Spannendes Thema – aber zeitlich natürlich viel zu dicht an Anno 1404.

### Anno 1494

Greift die Entdeckung Amerikas durch Christoph Kolumbus auf, ist aber thematisch dann doch zu nah an Anno 1503.

## Anno 9000

### Setting: Das Sonnensystem

Wissenschaftlicher Hintergrund: Bis zum Mond hat es Anno ja schon geschafft – warum nicht darüber hinaus? Unser Nachbarplanet Mars ist ja durchaus kolonisierbar, anders als die Venus mit ihren muckeligwarmen 500 Grad und einem Luftdruck von schlappen 90 Bar. Auch die Gasplaneten Jupiter und Saturn fallen aus. Aber: Die Jupitermonde Europa, Kallisto und vor allem Ganymed lassen sich durchaus besiedeln – ebenso der Saturntrabant Titan und Neptuns Satellit Triton. Der Jupitermond Ganymed ist zum Beispiel in der Sci-Fi-Serie »The Expanse« kolonisiert, ebenso im Roman »Farmer in the Sky« von Robert A. Heinlein (»Starship Troopers«).

### Welche Spielelemente bringt Anno 9000?

Anno 2205 war mit seinem Zukunftsthema zwar nicht so erfolgreich wie die anderen Serienteile, das lag aber vor allem an den fehlenden steuerbaren Frachtschiffen (die fuhren nur lahm als Statisten herum), dem Freischalten von Gebieten wie auf Schienen und den abstrakten, nichtphysikalischen Gütern, die wir nur schnöde über Schieberegler transferiert haben.

Anno 9000 könnte es bedeutend besser machen! Ausgehend von der Erde und unserem Mond als Zwischenstation transportieren wir Kolonisten und Waren gen Mars und zu den oben genannten Monden. Auch Orbitalstationen sind denkbar, quasi wie eine zweite Ebene analog zur Tiefsee in Anno 2070. Wichtig sind zwei Elemente: Wir transportieren Ressourcen und Güter mit Raumschiffen statt wieder mit abstrakten Schieberegeln. Und Produktionsgebäude müssen gut erkennbar sein, das haben Anno 2070 und Anno 2205 aber auch schon recht ordentlich hinbekommen.

Auch ein Mutterschiff analog zur Arche aus Anno 2070 wäre ein schönes Element: Wir bauen es modular aus, erkunden potenzielle neue Bauplätze, und das Basisschiff dient als Startpunkt für die Kolonialisierung. Bei der Besiedlung spielt in Anno 9000 dann auch Terraforming eine entscheidende Rolle. Anno 1800 und Anno 1404 haben es mit ihren Bewässerungssystemen ja schon im Kleinen vorgemacht.

### Wie wahrscheinlich ist ein Anno 9000?

Nach Anno 2205 und Anno 2070 (die auch in unserem subjektiven Redaktions-Ranking auf den hinteren Rängen landeten) dürfte Ubisoft erst mal die Finger von einem Zukunftsszenario lassen. Das ist zwar schade, aber verständlich – Anno-Fans spielen einfach lieber in der guten alten Zeit.



Anno 2205 (hier der Orbit-DLC) kam zwar nicht an die anderen Serienteile heran, doch unser Anno 9000 wäre viel besser – vor allem dank Raumschiffen statt Schieberegeln!



Der Jupitermond Titan ist eine der Sessions in unserem Anno 9000 (Bild: Industries of Titan).