

Gaming Virgin: Anno 1800

DIE ENTDECKUNG DER LANGSAMKEIT

Kann man Anno 1800 heute noch anfangen, wenn man es nie gespielt hat?

Unser Autor hat seine Frau als Versuchskaninchen eingesetzt. Von Alexander Krützfeldt



Alexander Krützfeldt

Alexander, 36, schreibt für Zeitungen und Magazine. Außerdem einmal im Jahr die Geburtstagseinladungen für seine Mutter. Dank Anno 1800 hat er gemerkt, warum er nie eine Modelleisenbahn besitzen oder mit dem Ernst eines Spätberufenen Oberstromleitungen fotografieren wird. Handwerklich ist er auch nur so mittelbegabt, und die meisten seiner Fehler sind ihm hinreichend bekannt. (Foto: Jörg Singer)

Ich habe meine Frau betrogen. Vielleicht habe ich auch die Redaktion übers Ohr gehauen. Natürlich weiß ich, dass das nicht okay ist. Die Geschichte geht so: An einem Wochenende fragte mich Peter Bathge, ob ich je Anno gespielt hätte. Ich sagte Nein. Daraufhin gab Peter mir ein bisschen zu freudig Anno 1800 samt allen sieben Millionen DLCs und meinte, ich solle bitte einen Text darüber schreiben. Ob man als Anfänger noch reinkommen könne. Das war natürlich eine Falle, warum sonst sollte er so besetzt sein von dieser Idee?

Drei Tage habe ich Anno 1800 ausprobiert. Ich habe Häuser in Rastern gezogen und geklont. Wirtschaftszweige schnell eta-

bliert und in Windeseile positive Bilanzen gehabt. Es war fordernd, keine Frage. Aber es fehlte das, was Peter sich offensichtlich wünschte: komplette Überforderung. Also kam ich auf eine Idee. Barbara saß auf dem Sofa, strickte verloren an ihrem weinroten Pullover. »Liebling«, sagte ich, »ich muss dir etwas zeigen.« Sie hob milde lächelnd den Kopf und meinte: »Grad keine Zeit.« Ich sagte: »Es dauert nur fünf Minuten!« Und da war dieses sauschlechte Gewissen.

Die Erbsünde

Dazu muss man wissen, dass meine Frau Barbara Civilization ausschließlich auf episch spielt. Alles andere ist ihr nämlich zu

hektisch. Gut, eine Runde dauert dafür dreieinhalb Monate, aber hey. Zeit ist kein Faktor. Sie startet auch neu, wenn es keine Zitronen gibt. Tundra besiedelt sie grundsätzlich nicht. Mir schoss deshalb sofort in den Sinn, dass sie das perfekte Versuchsobjekt für Anno 1800 wäre. Keine andere Person, die ich kenne, kann sich so hoffnungslos in Details verlieren.

Einmal haben wir Fahrräder in Trinidad geliehen, und der Mechaniker sagte noch, während er sich die Hände an einem Lappen abputzte, die Stadt sei so gebaut worden, dass Piraten, die vom Meer kommen, sich darin verirren, und Barbara so: Hold my beer! Einmal bog sie falsch ab, und für den





So sieht ungefähr jede Stadt von mir aus. Raster. Vierecke. Immer vier oder sechs Häuser. Und dann bis Ende des Spiels das Clone-Tool.

Rest des Tages war sie verschwunden. Gegen Abend kam sie in einem weiten Bogen um die Ecke gefahren, in die Straßen unserer kleinen Wohnung, und als ich fragte, wie es so war, legte sie prüfend die Hand an die bunten Fassaden und seufzte: »Diese Häuser!« Andere Leute hätten sich vielleicht vor Gangs gefürchtet. Aber wenn du zu ergriffen bist, kannst du dich nicht fürchten.

Ein anderes Mal schlug ich ihr ein kleines Sushi-Lokal im Rotlichtviertel von Paris vor. Wir saßen unter dem Deckenventilator mit unseren laminierten Speisekarten. Barbara hatte sich erst stundenlang gegen den Laden gewehrt, Sushi möge sie vermutlich sowieso nicht, und als sie sich nach 40 Minuten für ein Gericht entschieden hatte, und als wir dann rausgingen an die Luft und die Pariser Theater leuchteten in der Nacht, da steckte sie ihren Arm unter meinen und sagte: »Einfach eine gute Idee.«

So lief es auch bei Civilization, bei Banished und bei allen anderen Aufbauspielen, die ich ihr je gegeben hatte, wobei sie vieles auch profan fand. Wenn man nicht je-

den Garten und jede Laterne gestalten konnte, mochte sie es nicht. Man muss sich Barbara als hochsensibles Wesen vorstellen, deren empfindliche Antennen sich in schönen Details verfangen. Sie wäre, so dachte ich, komplett überfordert mit Anno 1800, diesem Mammut von einem Spiel.

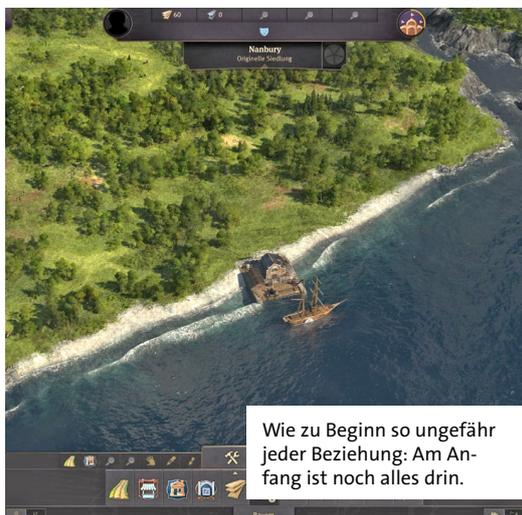
Startbedingungen

Natürlich wusste sie nicht, was da auf sie zukommt. Sie hatte Anno nie gespielt. In der Vergangenheit musste ich sie auch immer überzeugen und kam mir vor wie in einer Feeding-Beziehung. Das ist nicht okay, ich weiß das. Barbara brauchte ein paar Minuten, dann zog sie sich langsam den Stuhl ran. Nachdem sie fünf Minuten im Hauptmenü mit dem Wegklicken von Extra-Inhalten beschäftigt war, erstellte sie einen Charakter. Dafür brauchte sie schon mal ewig. Auf das Aussuchen der Fahne, des Avatar-Bildes sowie des Namens entfielen in Gänze locker 20 Minuten. Sie fragte, ob man das notfalls wieder ändern könne, und ich sagte: »Bestimmt.« Dann wurden wir an der Küste

rausgeworfen, die Wellen rollten sanft gegen die Klippen, und Barbara seufzte und meinte: »Ich liebe es jetzt schon.« Ich dachte: Peter würde seinen Text kriegen.

Ich brachte ihr Schokolade und Tee, weil sie praktisch meine Arbeit machte. Sie fragte, wie viel das Spiel koste, und ich sagte: »In dieser Variante bestimmt über 100 Euro.« Barbara baute einen Marktplatz, wie jemand teures Geschirr einräumt. Jedes Haus drehte sie im Schnitt 14 mal, wählte es neu an, damit es einen anderen Skin bekam, und nach einer halben Stunde hatte sie ein Bauernhaus gebaut.

Ich dachte an die Anno-Metropolen mit Millionen Einwohnern, die ich im Internet gesehen hatte. In diesem Tempo würde zuerst der Fotograf für die Goldene Hochzeit im Gasthaus »Zur Mühle« vorbeikommen, ehe es in Barbaras Anno nur eine Kirche gab. Ungeduldig trommelte ich mit den Fingern auf der Stuhllehne. Völlig vertieft sagte Barbara, während die Maus über den Bildschirm hetzte, dass Peter sicher ein netter Typ ist, wenn er uns sowas schenkt.



Wie zu Beginn so ungefähr jeder Beziehung: Am Anfang ist noch alles drin.



Barbara währenddessen: »Vor meiner Kirche müssen unbedingt Bäume stehen. Oh, Moment. Es gibt viele Bäume!«



Im Gegensatz zu mir nutzt Barbara den Platz einfach besser. Damit der Kai unten genau gerade verläuft, hat sie mehr als eine Stunde geschoben.



Einen Tag war Barbara mal damit beschäftigt, Quarz zu suchen: »Ist das nicht komisch? Es gibt auf der gesamten Karte kein Quarz!« (Quarz baut man im Meer ab.)

Ihre Stadt wächst und gedeiht

Während Barbara ihr zweites Bauernhaus drehte, rief ich beim Italiener an. Holte Geld von der Bank. Fuhr zum Italiener. Suchte hektisch über die Schulter blickend einen Parkplatz. Wartete. Hielt Smalltalk an der Antipasti-Vitrine. Als ich mit den suspenden Pizzaschachteln durch die Tür kam, schaute Barbara nicht mal auf. »Du hast in dieser Zeit drei Bauernhäuser gebaut, gratuliere«, sagte ich und stellte die Pizzen ab. »Faultiere bewegen sich auch nur vier Meter die Minute.« »Ich habe entdeckt«, sagte Barbara, »dass ich alles, was ich gebaut habe, kostenlos umsetzen kann. Das ist fantastisch.« »Wie findest du es?«, fragte ich. »Ich liebe es jetzt schon.« Bis Mitternacht hatte Barbara eine Feuerwehr gebaut, einen Holzfaller, ein Lagerhaus sowie das Sägewerk. Was bei mir vermutlich innerhalb von zehn Minuten passiert wäre. Ich verliere, sobald etwas funktioniert, wahnsinnig schnell die Lust dran. Denn ich mag eigentlich nur, neue Gebäude freizuschalten. Puzzeln ist absolut nichts für mich. Ich setze einfach zwei, drei Holzfaller hin, direkt daneben völlig un-

schön die Sägewerke, das Lagerhaus. Und dann baue ich Bauernhäuser, damit die Arbeiter kommen. Ich bin ein kalter Pragmatiker. »Ich gehe jetzt ins Bett«, sagte ich, und als Antwort kam nur: »Mhm, mhm.« Als ich mir die Decke bis ans Kinn gezogen hatte und so auf der Seite lag, betrachtete ich noch eine Weile den blauen Schimmer an der Wand. Ab und an hörte ich es klicken, dann schlief auch schon ich ein.

Weniger angefangene Spielstände

Im Laufe der Woche verbrachte Barbara jede freie Minute in dem Spiel. Die Mittagspausen, alle Abende. Wenn sie nicht spielte, spielte ich. In meinem Tempo war ich jedes Mal total überfordert, wenn ich die dritte Bevölkerungsschicht erreicht hatte oder die Expeditionen mit weiteren Inseln losgingen. Nach einer Woche hatte ich acht angefangene Spielstände, und Barbara hatte einen. Sie kolonisierte gleichzeitig die Neue Welt. Für Quests anderer Leute hatte sie keine Zeit. Sie suchte Quarz. Als die ersten Handwerker bei ihr einzogen und ihre schönen Fachwerkhäuser errichteten, hörte ich sie

bis ins Badezimmer quietschen vor Begeisterung. Während meine Städte aussahen wie lieblose Schachbretter, entwickelten sich bei ihr organische kleine Ortschaften, die langsam zusammenwuchsen. Als ich die Schweinemast baute und die Metzger und die Eisenerzminen und Fabriken, bemerkte ich anschließend, dass die Bevölkerung das hässlich fand und sich über den Qualm beschwerte. Barbara baute das, ohne jedes Wissen, automatisch auf eine andere Insel oder ganz weit weg, mit der Begründung, dass etwas so Hässliches nicht in die Nähe ihrer Fußgängerzonen komme. Minutenlang schaute sie Bewässerungsgräben an. Und als das Land der Löwen auftauchte, brauchte sie eine ganze Weile, um sich vom Schock der tiefstehenden Sonne, der neuen Gebäude, der Giraffen in der Savanne zu erholen.

»Überfordert dich das nicht?«, fragte ich. »Doch, schon«, sagte sie. »Es ist wirklich zu viel von allem. Aber ich liebe es so sehr, ich glaube, es ist jetzt mein Lieblingsspiel. Ich mag einfach diese Spiele nicht, die einem alles vorgeben und wo man selbst nichts mehr zu entscheiden hat.«

Immer wieder schob sie Gebäude hin und her, ordnete alles mit einer Sorgfalt neu an, die ich nie hätte. Während ich ihr so über die Schulter schaute und ihre Geduld bewunderte, dachte ich auch darüber nach, was das eigentlich über unsere Beziehung aussagt. Wenn sie das kleine Faultier ist, das immer bei schönen Dingen stehen bleiben möchte, um sie eine Weile zu betrachten, und wenn ich der Typ bin, der sie an der Hand schon weiter reißt; müsste ich dann nicht aus Respekt mal langsamer machen? Überfordere ich sie vielleicht, wie dieses Spiel mich überfordert?

Erschaffung einer neuen Welt

In den nächsten Tagen, wenn Barbara spielte, räumte ich mein Arbeitszimmer auf, dann

die Abstellkammer. Ich schichtete all den hässlichen Trödel weg, der sich bei mir so angesammelt hatte. Alle Zimmer, die Barbara in ihrer Obhut hat, sehen immer aus, als wolle man sie jemandem verkaufen.

Nach anderthalb Wochen hatte Barbara ein stattliches Städtchen entwickelt. Schiffe querten die Meere, um alles mit Waren zu versorgen. Alles griff harmonisch ineinander. Ich checkte heimlich meine Spielstände. Bei mir war alles Kraut und Rüben, dafür blieben meine Bilanzen satt positiv, während Barbara nie Geld hatte. Mir fiel auf, dass ich die Grundnahrungsmittel immer beim Discounter kaufe. Und dass Barbara mir Einkaufswünsche schickt, wenn ich gerade unterwegs bin, die man nur beim Rewe kriegt. Und ich hatte mich schon über meine negative Bilanz gewundert. Vielleicht ist sie so eine Art Verzierungsmministerin?

Als ich an einem anderen Tag abends nach Hause kam, saß Barbara im Halbdunkel und baute die Speicherstadt. »Ich finde es so gut, dass dieses Spiel wenigstens mal Leute belohnt, die einfach schön bauen wollen«, sagte sie. »Wo gibt es das noch?« Außerdem möge sie, dass das Spiel so gar kein Tempo habe. Dass man sich Zeit lassen könne, wenn man möchte. Anschließend plante sie zwei Stunden einen kleinen Park.

Sie sorgte sich ehrlich um ihre Bevölkerung. Alle ihre Bedürfnisse mussten vollkommen erfüllt sein. Als Journalistin wollte sie auch die turnusmäßig erscheinende Zeitung nicht zensieren, erzählte sie mir, während ich an ihrem Stuhl lehnte und sinngemäß sagte: »Du musst tun, was nötig ist.« Eine Weile sah sie mich schockiert an. Dann zensierte sie die Zeitung. Sagte aber, dass sich das irgendwie nicht gut anfühle. Dann stellte sie ihren Leuchtturm um, wobei sie ihre gesamte Speicherstadt neu sortieren musste, und das reichte dann auch wieder für einen ganzen Abend. Ich fragte mich, ob es Tiere geben könnte, die noch langsamer als Faultiere sind. Barbaratiere.

Auf zu neuen Ufern

»Was haben wir also gelernt?«, fragte ich meine Frau, als ich am Text saß, mit dem ich mich ebenfalls schwertat. »Vielleicht«, sagte Barbara, »dass du wenig Geduld hast.« Ich notierte: »Wenig Geduld.« »Und dass es dir völlig egal ist, wie es um dich rum aussieht. Auch wenn Chaos ist«, sagte Barbara. »Hey. Das hat überhaupt nichts mit dem Spiel zu tun«, intervenierte ich. »Doch, klar«, antwortete sie. »Unter anderem.«

»Wenn wir also gerade schon bei persönlichen Anschuldigungen sind: Gibt es auch nette Dinge, die du im Rahmen so eines Artikels äußern möchtest?«, fragte ich. »Mal schauen«, sagte Barbara. »Du bist effizient. Du machst Kasse. Du durchdenkst alles sehr genau und verlierst schnell den Spaß, wenn du es verstanden hast.« »Aber das ist doch gut«, sagte ich, »nicht jeder kann sich stundenlang mit einer einzelnen Brücke aufhalten. Stell dir mal vor, wie dieses Land aussä-

he.« »Hübsch«, sagte Barbara. »Eindeutig«, sagte ich. »Vielleicht entgehen dir so die vielen kleinen Wunder, auf die du dich nicht einlässt.« »Könnte natürlich sein.«

»Und was ist dir an mir aufgefallen?«, fragte Barbara, und all das hatte spätestens jetzt den Duktus einer Egetherapie. Ich tippete mir mit dem Kuli an die Lippe. »Du bist gründlich. Sehr gründlich. Und du kannst dich auf Dinge einlassen wie ein kleines Kind. Wie du dich freust, wenn du diese Brücke endlich gebaut hast. Wie es dich regelrecht überrennt.« Ich überlegte weiter.

Lang lebe die Königin!

»Du kannst dich um alles zeitgleich kümmern, und es scheint dir nichts auszumachen. Oder jedenfalls lässt du es dir nicht anmerken. Du baust drei Inseln gleichzeitig, und wenn was misslingt, machst du es einfach noch mal. Du bist sehr geduldig.« »Bin ich nicht«, sagte Barbara. »Doch, bist du. Und du bist eine Ästhetin, deshalb bist du auch immer schön angezogen, während ich neben dir rumlaufe, als hätte sich Bernie Ecclestone an den Arm von Grace Kelly verirrt. Ich meine, stört dich das nicht?« »Manchmal«, gab Barbara zurück und presste die Lippen aufeinander.

»Und du schenkst immer tolle Sachen. Wenn Weihnachten ist und mein Geburtstag, dann hast du wochenlang überlegt, und so-

gar die Verpackungen sind mit einer Liebe handgemacht, dass man sie bei so einem Hygge-Laden ins Fenster stellen könnte.« Barbara sagte gar nichts. »Und ich ...« Ich hielt inne. »Ich schenke gar nichts Schönes. Meine Käufe sind Spontankäufe, die ich dann irgendwann wiederfinde, dezent hinten in den Schrank geräumt. Warum ... warum hast du mir das nie gesagt?« Sie wartete eine Weile und sagte dann: »Weil ich dachte, dass du vielleicht selbst draufkommst.« »Oh Mann«, sagte ich. »Es tut mir leid.« »Ist schon gut«, sagte sie. »Wir kennen uns ja auch nicht erst seit vorgestern.«

Und dann sah ich sie eine Weile an. Und dachte an alles, was ich mit dieser Frau erlebt hatte. Und wie oft ich nicht an sie gedacht hatte. Und was sie mir bedeutet. Und dann sagte ich: »Ich finde es toll, wie schön du die Dinge machst, ganz ehrlich. Auch wenn ich mich manchmal frage, wie man ein Haus 14 Mal drehen kann und wie man eine halbe Stunde nur für eine einzelne Straße brauchen kann. Aber gut.«

Barbara lächelte. »Schon wieder«, sagte sie dann. »Was denn?«, fragte ich. Sie: »Du kriegst es einfach nie mit.« »Was denn?«, versuchte ich es nochmal. Sie: »Wenn ich schon 40 Jahre für eine Straße bei Anno brauche, hast du dich nie gefragt, wie lange ich gebraucht haben muss, um dich sorgfältig auszusuchen?« ★

