

Anno 1800

GEBT MIR DAS!



AUFBAUSPIELE

Géraldine wünscht sich als Schönbauerin in einem ihrer liebsten Aufbauspiele ein Feature mehr als alles andere. Also hat sie die Entwickler von Anno 1800 einfach mal gefragt.



Géraldine Hohmann

Géraldine stellt ästhetisches Bauen in Aufbauspielen über alles. Vielleicht habt ihr ja im Podcast schon mal von ihrer legendären Schweineinsel in Anno 1800 gehört, die sie gebaut hat, um alle potenziell hässlichen Gebäude aus ihrer schönen Hauptstadt zu verbannen. Als studierte Game Designerin und Spielejournalistin gehört sie außerdem zu diesen Menschen, die ständig Feature-Ideen haben, um ihre Lieblingsspiele vermeintlich zu verbessern. Aber was sagen eigentlich die Entwickler selbst dazu?

Mich machen genau zwei Eigenschaften als Mensch aus: Ich bin in Aufbauspielen leidenschaftliche Schönbauerin, und ich gehe extrem gerne auf Flohmärkte. Sollte ich also jemals auf einem Flohmarkt eine mysteriöse Öllampe erstehen und feststellen, dass sich darin ein freundlicher Dschinn befindet, der mir einen Wunsch erfüllt, dann wäre meine Antwort klar: Vergiss Reichtum und ewige Jugend, ich will einen Blaupausenmodus in Anno 1800, in dem ich auch noch nicht freigeschaltete Gebäudetypen auf der Karte planen kann! Weil es aber unwahrscheinlich ist, dass das in nächster Zeit passiert, habe ich mich für einen anderen Weg entschieden und kurzerhand bei den Entwicklern von Anno 1800 nachgefragt. Die hatten eine spannende, wenn auch niederschmetternde Antwort für mich.

Der ultimative Schönbautraum

Also Folgendes: Ihr kennt ja sicher den Blaupausenmodus in Anno 1800. Ein wunderbar praktisches Tool, das mich Gebäude und Ornamente aus dem Katalog in meiner Stadt »vorbauen« lässt, ohne Baumaterial und Geld zu verschwenden. So kann ich zum einen gefahrlos Anordnungen ausprobieren und zum anderen ganze Stadtviertel vorplanen, wenn mir noch die Mittel dazu fehlen. Das Problem ist nur: Dieses Feature funktioniert ausschließlich für Gebäude, die ich bereits durch die entsprechende Bevölkerungsstufe freigeschaltet habe. Und dabei wäre es doch ein echter Segen, bei einem neuen Durchlauf direkt Öltransport, Weltausstellung und Gebäude für die gehobenen Stadtviertel vorplanen zu können, um irgendwann die perfekte Stadt hochzuziehen!

Also dachte ich mir: Was soll die falsche Bescheidenheit? Frage ich mal direkt bei Ubisoft nach, warum es diese Möglichkeit bisher nicht gibt. Die Entwickler verraten mir daraufhin: »Der Hauptgrund dafür, dass es nicht möglich ist, den Blaupausenmodus zu nutzen, um noch nicht freigeschaltete Gebäude vorzubauen/zu planen, war, dass man sich auf die bestehenden und neuesten Gebäude konzentrieren sollte, da man in Anno 1800 normalerweise einer bestimmten Route folgt, um neue Gebäude und Produktionsketten freizuschalten. Auf diese Weise weiß man immer, was als Nächstes ansteht und worauf man sich konzentrieren muss. Man könnte auch sagen, es hat eine Art Leitfunktion.« Außerdem erklären sie mir, dass

ein voller Katalog Neulinge »überfordern oder sogar abschrecken« könnte und die »Überraschung nehmen« würde. Das ist natürlich komplett nachvollziehbar. Auf der anderen Seite würde ich mir eine solche Funktion gar nicht von Anfang an wünschen. Im Gegenteil: Ich würde hoffen, dass das eine freispielbare Belohnung ist. Ein Anreiz, danach noch einmal eine neue Karte zu beginnen. Eine Art Spezialmodus. Bedenkt mal, wie viel Spaß es machen würde, von Anfang an Riesen-DLCs wie Dächer der Stadt vorzuplanen und dann alles hochzuziehen!

Anno 1800 geizt ja nicht mit zahlreichen DLCs und kostenlosen Updates, die seit dem Release unglaublich viel am Spiel geschraubt, verbessert und hinzugefügt haben. Aber ein freier Blaupausenmodus werde sehr wahrscheinlich nie kommen, vertreten mir die Entwickler: »Vom technischen Standpunkt aus gesehen dürfte es keine Einschränkungen geben, auch wenn wir es nicht getestet haben. Es war eine Designentscheidung, und wir planen derzeit nicht, einen freien Baumodus hinzuzufügen.«

Klar, am Ende macht das Puzzeln und Umbauen der Karte einen großen Teil des Spielflusses von Anno 1800 aus. Aber mit den Szenarien wie Eden am Ende und Co. zeigen die Entwickler ja, dass sie auch keine Angst vor gänzlich anderen Spielmodi haben. An der Stelle muss ich also gestehen, dass mich noch eine dritte Eigenschaft als Mensch auszeichnet: Ich gebe nie die Hoffnung auf, selbst wenn mir bereits eine Absage erteilt wurde. Also wer weiß? Vielleicht wird mein Traum ja doch noch irgendwann Realität. Auch ohne Flaschengeistwunsch. ★



Der Blaupausenmodus in Aktion: Mit wenigen Klicks wechsele ich vom Plan zur Realität.