

Das nächste Anno

AUFBAU, NEU ERFUNDEN

Wie lässt sich das Meisterwerk Anno 1800 noch toppen? Heiko sagt: Gar nicht. Für ihn müssen die Entwickler Anno neu denken, wenn sie nicht in alte Fallen tappen wollen. Von Heiko Klinge



Am Anfang war Anno 1602. Aber wie geht es in Zukunft mit der Aufbauserie weiter?



Heiko Klinge

Heiko ist seinerzeit durch GameStar auf Anno 1602 aufmerksam geworden, bei Anno 1503 war er bereits der Haupttester. Seitdem hat er hunderte Stunden in die Aufbauspielserie versenkt. Für ihn ist es deshalb auch die bemerkenswerteste Leistung von Anno, dass er nach all den News, Previews und Tests nie die Lust auf noch eine Endlospartie verloren hat. Sein liebster Serienteil ist nach wie vor Anno 1404.

Anno lässt sich Zeit. So viel Zeit wie noch nie. Vier Jahre waren bislang das Maximum, wie lange wir auf einen neuen Serienteil warten mussten. Im April wird Anno 1800 unglaubliche fünf Jahre alt, und noch ist vom Nachfolger nichts in Sicht. Das hat bestimmt gute Gründe. Schließlich steht Ubisoft Mainz vor der wahrscheinlich größten Herausforderung in der Seriengeschichte.

Deshalb denke und hoffe ich, dass gar nicht erst versucht wird, einen klassischen Nachfolger von Anno 1800 zu entwickeln. Die Aufbauspiel-Serie braucht stattdessen einen umfassenden Neustart.

Knifflige Nachfolge

Bereits zum Release im April 2019 war Anno 1800 ein Umfangsmonster, das dank sage

und schreibe zwölf Content-DLCs im Laufe der Jahre noch viel monströser wurde. Mich erinnert Anno 1800 inzwischen an einen auf maximale Höhe gebauten Jenga-Turm. Es sieht beeindruckend aus, aber wenn auch nur noch ein einziges Teil obendrauf gelegt wird, stürzt alles in sich zusammen. Ich bin sicher: Die Entwicklerinnen und Entwickler wissen das auch, weshalb die klassische Nachfolger-Lösung fürs nächste Anno ausfällt – nämlich einfach das Bekannte noch größer und ausgefeilter zu machen. Also so, wie es etwa zwischen Anno 1404 und Anno 2070 oder zwischen Anno 2205 und Anno 1800 das Credo war. Denn meiner Ansicht nach würden sie damit gleich bei mehreren Spielelementen an unüberwindbare Grenzen stoßen:

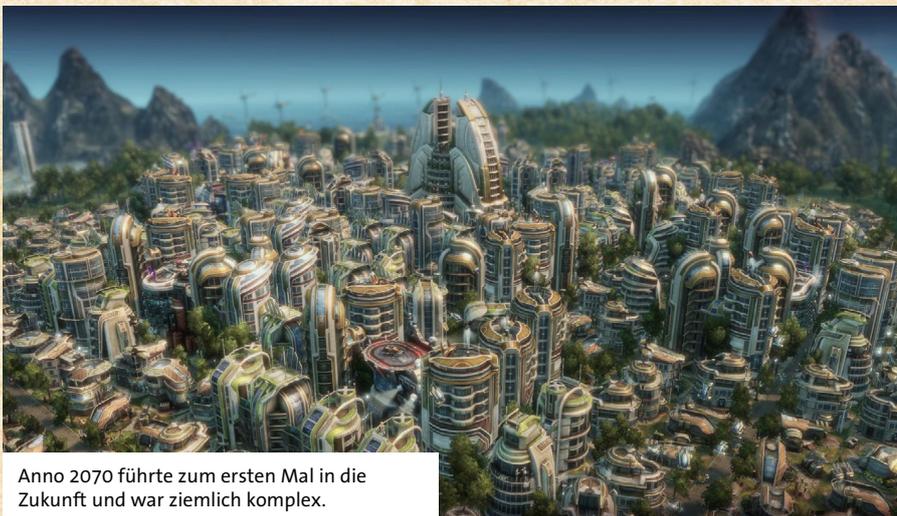
Das Session-System: Wer in Anno 1800 sämtliche DLCs aktiviert, muss mit Alte Welt, Neue Welt, Kap Trelawney, Arktis und Enbessa gleich fünf miteinander verzahnte Spielwelten parallel managen. Das neue Anno noch größer zu machen und mich noch mehr Maps verwalten zu lassen, würde das Spielerlebnis nicht mehr bereichern. Ergo braucht es einen neuen Ansatz.

Bevölkerungsgruppen: In Anno 1800 kann ich mich durch 14 Zivilisationsstufen arbeiten. Auch hier hat Anno 1800 eine Grenze erreicht, dass mehr Bevölkerungsgruppen das Spiel nicht weiter verbessern würden. Ein Nachfolger muss gezwungenermaßen die Menge zurückfahren und dabei automatisch auch die daran geknüpften Prinzipien mindestens überdenken, wenn nicht sogar über den Haufen werfen.

Die Kampagne: Vielleicht der streitbarste Punkt, weil die Kampagne bereits zum Release zu den wenigen Schwächen zählte. Diese Schwäche wurde immer sichtbarer, die Missionen und Geschichten wirkten zunehmend wie Alibi-Fremdkörper.

Anno kann es schaffen

Die gute Nachricht: Anno hat in seiner Seriengeschichte schon zweimal nachgewiesen, dass es sich neu erfinden kann. Die schlechte Nachricht: Das ging einmal gut und einmal nur so mittelgut. Beginnen wir mit dem Positivbeispiel, nämlich Anno 1701. Auch hier stand das Entwicklerstudio vor der Herausforderung, nach dem Komplexitätsmonster Anno 1503 die Aufbauserie zu entschlacken. Die Lösung war eine Radikalkur. Das damals neue Studio Related Designs strich unzählige Features und fokussierte sich voll und



Anno 2070 führte zum ersten Mal in die Zukunft und war ziemlich komplex.

ganz darauf, die Quintessenz von Anno 1701 so rund wie möglich hinzubekommen. Als nur mittelgute Neuerfindung muss man im Nachhinein betrachtet sicherlich Anno 2205 einordnen, auch wenn ich persönlich viel Spaß damit hatte. Beim direkten Nachfolger des hochkomplexen Anno 2070 blieben die Entwickler zwar dem Zukunfts-Setting treu, stellten dafür aber nahezu alles andere auf den Kopf. Die Session-Mechanik feierte ebenso ihre Premiere wie die im Endlosspiel integrierte Kampagne, Konflikte fanden auf separaten Kampfkarten statt, das Waren- und Transportsystem wurde radikal vereinfacht. Mein Punkt ist aber: Selbst beim eher kontrovers diskutierten Anno 2205 hat Ubisoft Mainz bei der Neuerfindung vielleicht nicht alles auf Anhieb richtig gemacht, aber die Grundlage für ein Meisterwerk wie Anno 1800 geschaffen und obendrein einen Großteil davon erhalten, was Anno im Kern ausmacht. Das ist wahrlich nicht jeder Aufbauspieler gelungen.

Weniger Tiefe, mehr Breite

Aus meiner Sicht kann das nächste Anno die genannten Herausforderungen nur lösen, wenn es sich wieder aufs Nötigste, was die Aufbauserie ausmacht, reduziert:

- eine Handvoll Zivilisationsstufen
- ein paar Dutzend Produktionsketten in ansteigender Komplexität
- klar lesbare Waren- und Handelskreisläufe
- ein frei konfigurierbares Endlosspiel mit hohem Wiederspielwert
- die typische Anno-Wohlfühlatmosphäre samt schicker Modellbauoptik

Also eigentlich nur das, was es alles schon in Anno 1602 im Jahr 1998 gab. Um dennoch nicht als Rückschritt, sondern als Fortschritt gegenüber Anno 1800 zu wirken, braucht es Veränderungen des Spielprinzips. Beim Rückfortschritt zu Anno 1701 war das die 3D-Grafik, beim Rückfortschritt zu Anno 2205 das Session-System. Mein Tipp – okay, vielleicht auch ein bisschen meine Hoffnung – ist, dass der Rückfortschritt beim nächsten Anno bedeutet, mehr in die Breite als in die Tiefe zu gehen. Konkrete Möglichkeiten, wie das aussehen könnte, wären etwa ...

1 Eine große Aufbau-Open-World

Ich traue es Ubisoft Mainz technisch absolut zu, die zuletzt auf Sessions aufgeteilte Partie in einer gigantischen Spielwelt zu vereinen. Natürlich muss es zum Setting passen, aber schon Anno 1404 hat gezeigt, wie sehr das Spiel davon profitieren kann, wenn es in einer Inselwelt diverse Biome gibt. Reduziert die Produktionsketten, aber macht es strategischer, wo ich was bauen kann.

2 Kampagne als separater Modus

Ich bin ein riesiger Fan der Kampagnen von Anno 1701: Der Fluch des Drachen, Anno 1404 und Anno 2070. Statt mir gleich das

volle Optionspaket vor den Latz zu knallen und mehr schlecht als recht Storyelemente mit einem freien Spiel zu verheiraten, konnte ich mich hier Mission für Mission in die Möglichkeiten des Aufbauspiels vorantasten und gleichzeitig eine motivierende Geschichte erleben.

3 Mehrere Völker

Das wäre mit Sicherheit die größte Innovation, aber für mich auch die spannendste. Statt eine zusammenhängende Zivilisation mit 14 Bevölkerungsstufen ans Verwaltungslimit zu treiben, gebt mir lieber drei unterschiedliche Völker mit jeweils fünf Stufen – Breite statt Tiefe. Sowohl der Multiplayer-Modus als auch Kampagne und freies Spiel würden meines Erachtens von diesem Plus an spielerischer und atmosphärischer Abwechslung profitieren.

Gebt mir ein Altertums-Anno!

Wunderbar umsetzbar wäre etwa all das in einem Altertums-Anno, das im Mittelmeerraum der Antike spielt – egal ob es nun Anno 9, Anno 54 oder Anno 162 heißt. Die Mittelmeerregion wäre eine ebenso große wie abwechslungsreiche Spielwiese, die man auch problemlos im Anno-Stil historisch frei interpretieren könnte. Mit Römern, Griechen, Ägyptern oder Persern gäbe es gleich mehrere Völker, die sich spielerisch

und optisch voneinander abheben könnten und Monumentalbauten direkt im Gepäck führen. In einer Kampagne könnte ich ihre Besonderheiten erlernen, bevor ich mich mit ihnen in Multiplayer-Partien um die Vorherrschaft im Mittelalter balge. Auch aufs mit Anno 1800 etablierte Season-Pass-System ließe sich dieses Setting perfekt übertragen, weil sich sowohl die einzelnen Völker ausbauen lassen würden (etwa mit neuen Monumentalbauten oder technischen Errungenschaften) als auch komplett neue Völker ergänzen. Aber ich gebe zu: Ein bisschen ist hier mein Wunsch der Vater des Gedankens, persönlich rechne ich mit einem anderen Setting. Denn wie viele von euch wissen, muss die Quersumme der Anno-Zahl immer 9 ergeben. Was aber vielleicht weniger von euch wissen: Studiointern wird bis zum offiziellen Reveal des Namens chronologisch gezählt. Anno 1800 hieß entsprechend jahrelang schlicht Anno 7, aktuell arbeitet Ubisoft an Anno 8. Das Altertums-Setting kann ergo erst beim übernächsten Anno passieren, denn als Ubisoft Mainz würde ich es mir ganz sicher nicht entgehen lassen, dass das neunte Anno auch offiziell zu einem Anno 9 wird. Gut möglich also, dass ich auf mein favorisiertes Setting noch etwas länger warten muss. Aber ich bin ziemlich sicher, dass die dritte Neuerfindung von Anno schon beim nächsten Serienteil passiert. ★

