



Preview: Mega-Mod New Horizons

HORIZONT-ERWEITERUNG

Ein erfahrenes Team rund um Modder »Taubenangriff« schraubt seit Jahren an der heiß erwarteten Fernost-Mod New Horizons. Wir konnten die aktuelle Entwicklungsversion probespielden – und sind begeistert. Von Martin Deppe

Auf den Fußspuren von Anno 1701 – Fluch des Drachen: Die Mega-Mod New Horizons schickt euch bald in den Fernen Osten. Der Umfang der Gratis-Erweiterung ist allerdings jetzt schon riesig:

- neue Session »Eastern Atoll« weit im Osten von Cap Trelawney
- dort zwei neue Bevölkerungsstufen Nóngmín (Bauern) und Gōngrén (Arbeiter)
- komplett neue Wohn- und Produktionsgebäude sowie öffentliche Bauwerke
- neue Fruchtbarkeiten und Bodenschätze
- zwei zusätzliche lokale Jahreszeiten: Sommer und Monsun
- drei neue NPCs mit eigenen Inseln: Schmuggler James Goodwill, Admiral Wu und die feurigen Pyrophorer-Piraten
- Charaktere mit Animationen und deutscher Sprachausgabe
- die Alte Welt und Cap Trelawney bekommen besonders anspruchsvolle Magnaten als sechste Bevölkerungsstufe
- neue Items passend zur Fernost-Session
- neue / angepasste Schiffstypen

Die neue Fernost-Session

Das neue Gebiet im Fernen Osten erreicht ihr über eine Quest, die euch der Schmuggler James Goodwill gibt, sobald ihr den ersten Investor habt. Sehr schön: Die Weltkarte lässt sich weiter nach Osten scrollen, dann

ist die neue Session auch als Kontor zu sehen – alternativ drücken wir die Taste 6 auf dem Ziffernblock.

Die Rahmenhandlung: Die Königin hat das bisherige Territorium der privaten Eastern Trade Agency übernommen, deren Anführer mysteriöserweise verschwunden sind. Die Story lehnt sich dezent ans historische Vorbild der East India Company an.

Die animierten Gesichter und die Sprachausgabe der Charaktere und Einwohner hat das Modder-Team aus Serienteilen ab Anno

1701 übernommen und angepasst. Ihr hört also sinnvoll ausgewählte Sätze aus den Klassikern. Der animierte Admiral Wu basiert zum Beispiel auf einem Asiaten aus Anno 1701: Der Fluch des Drachen, und Hiro Ebashi aus Anno 2070 ist in der Mod ein optisch modernisierter Bauer.

Durch den Monsun

Die Fernost-Session besteht aus vielen gleichfalls kleinen Inseln, die neue Fruchtbarkeiten und Rohstoffvorkommen



Während des Monsuns geht auf den Feldern nichts. Die Texte werden noch deutsch lokalisiert.



Falls euch der Bauer rechts oben bekannt vorkommt: Das ist Hiro Ebashi aus Anno 2070 (rechts).



Der Massengutfrachter hat nur drei Warenslots, aber 600 Tonnen Kapazität.

bieten, zum Beispiel Reis, Pfeffer, Iridium und Maulbeeren (die Pflanzen braucht ihr für Seidenspinnerräupen, die für euch Seidenfäden spinnen). Als Baumaterial kommt ihr anfangs mit Brettern aus, ab Arbeiterstufe braucht ihr aber Steine (nicht Ziegel), die ihr aus örtlichen Vorkommen klopft – die gibt's aber nicht auf jeder Insel.

Im Eastern Atoll bricht regelmäßig die Monsunzeit aus. Dann pladdert eine halbe Stunde lang Dauerregen auf die Welt runter, und rotierende Wolkenbruch-Items über Farmen verkünden »Sorry, hier geht grad gar nix!« Denn während des Monsuns stellen Reisfelder, Teeplantage und Co. die Produktion ein. Ihr müsst also gut vorplanen und im Sommer möglichst Überschüsse produzieren, damit Weiterverarbeitern wie Küchen oder der Sake-Brauerei nicht die pflanzlichen Rohstoffe ausgehen.

Nóngmín und Gōngrén

Die beiden Bevölkerungsstufen Nóngmín und Gōngrén spielen sich ganz klassisch, sind aber schon früh anspruchsvoller als ihr Pendant in der Alten und Neuen Welt. Die Nóngmín-Bauern wollen als Grundnahrung schon Sushi, und dafür karrt ihr Reis, Algen



und Störe in eine Multifunktionsküche (die produziert alternativ Soy-Sauce aus Soy-Bohnen und Mehl). Ihr müsst auch schon früh Ressourcen aus anderen Sessions herbeischippen, zum Beispiel Zuckerrohr aus der Neuen Welt, um mit Pflaumen aus dem lokalen Anbau den begehrten Umeshu-Pflaumenwein zu keltern.

Die aufwändigste Fernost-Produktionskette ist die Koto-Zither. Für das 13-saitige traditionelle Instrument braucht ihr zehn Rohstoffe und Zwischenprodukte wie Bambus, Seide oder eben Saiten. Im Vergleich mit den teils ausufernden Produktionsketten ei-

Das Team hinter New Horizons

Modder »Taubenangriff« arbeitet seit September 2019 an New Horizons. Die ersten beiden Jahre noch alleine, danach mit wechselnder Teambesetzung. Aktuell besteht die internationale Truppe aus 15 Moddern, darunter viele bekannte Namen:

Taubenangriff
jje1000
Hier0nimus
Lion053
MrKoekie

kskudlik
Fam
Der4ndere
Fishboss
Jakob

Taludas
Violet Chaolan
xXLittleKeyXx
muggenstuermer
Judekw



Magnaten-Wolkenkratzer sind noch etwas höher als die Investoren-Pendants.



Die größte Produktionskette der Mod: edles Schreibgerät für Magnaten.



Pandas sind eine der sechs Tierarten des Bambuswald-Sets.

nes DLCs wie Aufstieg der Neuen Welt ist das aber zum Glück überschaubarer. Manche Rohstoffe ergattert ihr auch nur per Handel, so bietet zum Beispiel der grummelige Admiral Wu flaschenweise Hefekulturen feil, die ihr für die Sake-Produktion braucht.

Heiligtümer statt Strom

Öffentliche Wunschgebäude wie Tempel und Badehaus gibt's ebenfalls, auch Feuerwehr, Krankenhaus und Polizeiwache solltet ihr bauen – die kommen alle im passenden

Asia-Look daher, denn New Horizons recycelt nur wenige Gebäude von Anno 1800.

Kraftwerke lassen sich hingegen nicht erreichen. Stattdessen findet ihr auf manchen Inseln Ruinen von Heiligtümern. Die könnt ihr mit Baumaterial wie Tonziegel (werden aus Bambus und Lehm gebrannt) restaurieren, und jedes Heiligtum bringt euch sessionweit (!) einen Effizienz-Boost. Falls ihr mit dem DLC Reiche Ernte spielt, könnt ihr auch Traktoren und Silos einsetzen, um Farmen und Plantagen zu pushen.

Dolchstoß für die Königin

Bei den drei NPC-Spielern (Pyrphorier als Piraten und Admiral Wu als Händler und Questgeber) hat es uns besonders Schmuggler James Goodwill angetan. Denn der hat zum einen eine besonders coole Insel, auf der zum Beispiel ein gestrandetes Monitor-Kriegsschiff als stationäre Geschützplattform dräut. Zum anderen bekommt ihr hier auch noch richtig viel zu tun: Denn der geschäftstüchtige Schmuggler ist ganz heiß auf Konterbande-Waren wie Alkohol oder Waffen. Wenn ihr Schnaps, Kanonen und Co. an seine geheimen Lagerhäuser liefert, bis eins voll ist, bietet er euch wiederum spezielle »Export«-Missionen an.

Ob ihr die Konterbande selbst produziert oder einkauft, bleibt euch überlassen. Ihr könnt auch ganz dreist eurer Queen in den Rücken fallen: Gelegentlich kreuzt nämlich ein königlicher Konvoi durch die Fernost-Welt. Wenn ihr den überfallt (mit Kriegsschiffen plus Freibeuter-Item), lockt Beute, die ihr an den Schmuggler liefert. Also Belohnung für Schmuggler-Aufträge winken wiederum Lizenzen, mit denen ihr bei Goodwill besonders mächtige Items eintauschen könnt. Allein schon der ganze Schmuggler-Teil von New Horizon dürfte euch Dutzende Spielstunden vereinnahmen!

Items – nicht nur für Tierfreunde

Apropos Items: Auch davon bringt die Monster-Mod jede Menge mit. Eure Zoos zum Beispiel freuen sich über die drei neuen Sets Bambuswald, Ozeanien und Planet der Affen. Dazu kommen Spezialisten für alle möglichen Produktionsprozesse und Bedürfnisse, etwa die legendäre Bürgermeisterin Jian, die euch starke Versorgungsboni für Sushi und Peking-Ente einbringt.

Fies: Viele der bisherigen Items werden durch die Mod generft, also abgeschwächt. Allerdings nur optional – wer weiter mit den originalen Item-Boni spielen will, kann das entsprechende Modul der Mod abschalten.

Buddha bei die Fische

Fernost ohne Ornamente geht natürlich gar nicht, darum haben die Modder typische Deko-Elemente zusammengestellt. Den größten Schwung schaltet ihr über das große Gartenportal frei. Das ist eines der letzten Bauwerke auf der Gōnggrēn-Stufe und funktioniert ähnlich wie der Strand des DLCs Aufstieg der Neuen Welt.



Das Arsenal reicht vom akkurat geharkten, Zen-konformen Kieselweg über Bonsai, Buddha-Statue und Samurai-Denkmal bis zur siebenstöckigen Pagode, hier können sich Schönbauer echt austoben. Die ersten Besucher sind bei uns auch schnell eingetrudelt, mit schicken Kimonos und Schirmchen.

Neue Schiffe: ein Segler, viele Dampfer

New Horizons führt auch weitere Schiffe ein. Abgesehen von einer obligatorischen Dschunke sind das ausschließlich Dampfer. Wir haben zum Beispiel gern den Massengutfrachter eingesetzt. Dieser Bulk Freightier hat zwar nur drei Warenslots, dafür passen je 200 Tonnen rein statt der regulären 50. Ihr könnt also 600 Tonnen transportieren, doppelt so viel wie das herkömmliche Frachtschiff. Außerdem dampft der Massengutfrachter 20 Prozent schneller zwischen den Sessions als das Standardmodell. Sehr praktisch ist auch das Reparaturschiff, quasi ein schwimmender Reparaturkran, der angeschlagene Kollegen auch auf hoher See wieder zusammenflückt.

Zu den Dampfschiffstypen gesellen sich aktuell noch ein Torpedoboot und ein leichter Kreuzer. Falls ihr die Great Eastern sucht, müsst ihr zweimal hinschauen: Die wird mit der Mod New Horizons nämlich zum Schwere Kreuzer, aber auch das ist per Modul-Deaktivierung optional, wenn sie lieber ein fettes friedliebendes Frachtschiff bleiben soll.

Neues für die Alte Welt

In der Alten Welt sowie Cap Trelawney zieht eine sechste Bevölkerungsstufe ein: die Magnaten. Ihr könnt Investorenhäuser zu Magnat-Residenzen ausbauen – falls ihr mit dem DLC Dächer der Stadt spielt, auch zu imposanten Wolkenkratzer, die sind sogar einen Tick höher als ihre Investoren-Pendants. Magnaten fordern unter anderem Fernost-Produkte wie süffigen Sake oder präziöses PorzellanGeschirr.

Die dickste Produktionskette sind Füllfederhalter. Die Schreibgeräte könnt ihr zwar in der Alten Welt herstellen, aber die beiden Bestandteile Gold und Iridium müsst ihr importieren, letzteres aus der Fernost-Session. Aber auch hier gilt: Die Produktionsketten sind nicht so überkomplex wie manche aus



New Horizons hat auch ein Herz für Schönbauer (nein, der Autor gehört nicht dazu).



Beim Schmuggler könnt ihr regionale Items kaufen oder gegen Lizenzen transformieren.



Wenn ihr den Konvoi überfallt, erbeutet ihr Wertgegenstände und Dro..., äh, Medikamente!

den Ubisoft-DLCs. Ihr müsst auch nicht alle DLCs haben, denn die Mod kommt auch ohne Waren aus Arktis oder Enbessa aus.

Welche Vorteile euch die Magnaten bringen, steht noch nicht hundertprozentig fest, dürfte aber auf Effizienzboni in ihrem Radius hinauslaufen. Schön anzuschauen sind ihre Wolkenkratzer aber jetzt schon.

Wann ist Release von New Horizons?

So, jetzt haben wir euch garantiert auf New Horizons heiß gemacht, und ihr wollt am

liebsten gleich gen Osten aufbrechen. Wann die Mod veröffentlicht wird, wollte uns Obermodder »Taubenangriff« partout nicht verraten, um im Team »keinen Druck aufzubauen«. Wir haben uns deshalb darauf geeinigt, nur die ersten drei Ziffern des Release-Jahres anzugeben: 202x.

Wir gehen aber davon aus, dass New Horizons vor dem nächsten Anno-Titel erscheint. Denn wenn sich dann alle Fans auf den neuen Serienteil stürzen, wäre es schade um die langjährige Mod-Arbeit für Anno 1800. ★