



Die Community von
Anno 1800

Ganz schön viel los hier

Die Community von Anno 1800: Was macht sie so besonders, welche Rolle spielen die Mainzer Entwickler und die Anno Union – und welche Spielertypen sind da eigentlich unterwegs? Von Heike »LadyHahaa« Klüh



Die Fischer sollten eigentlich erst nach den Wurstmachern kommen, doch die Community wollte einen klassischen Start.

Ich bin bereits seit sieben Jahren fester Bestandteil der 1800er-Gemeinde und habe schon vor Release an internen Tests teilgenommen. Die Community von Anno 1800 ist für mich etwas ganz Besonderes: Jeder ist willkommen, und alle mögen das Spiel. Entsprechend freundlich ist der Umgang miteinander. Es fühlt sich familiär an, und da sind die Entwickler eingeschlossen. Ausreißer, die sich nicht an die Netiquette halten, werden direkt zurechtgestutzt.

Dass diese Community so schön atoxisch ist, hat drei Hauptgründe:

- Aufbauspielerinnen und -spieler sind per se konstruktiver unterwegs als beispielsweise Shooter-Fans
- die meisten spielen Anno 1800 solo oder höchstens im kooperativen Koop, da sind Konkurrenzdenken und Wettbewerb schlicht unnötig
- die Anno-Community hat ein höheres Durchschnittsalter als zum Beispiel »Generation Fortnite« – sie spielt und postet somit entspannter

Community schon im Vorfeld einbezogen

Aber auch das Mainzer Studio Ubisoft Blue Byte hat viel richtig gemacht, um mit den Spielern zusammen Anno 1800 zu formen. Und das sogar schon knapp zwei Jahre vor Release: Am 18. August 2017 eröffnete die Anno Union, quasi eine direkte Verbindung zum Entwicklerstudio in Mainz.



Schon im August 2017, knapp zwei Jahre vor Release von Anno 1800, eröffnet die Anno Union. Sie ist der direkte Draht zwischen Blue Byte in Mainz und der Community.

So tickt Anno 1800

Mein persönliches Highlight der Mainzer Mission, auf Spielerfeedback zu reagieren, sind die Uhren im Spiel. Wenn ihr im Spiel genauer hinschaut, seht ihr, dass alle Uhren die Realzeit anzeigen. Daran bin ich schuld: Ich saß beim Testen in Mainz vor dem Bildschirm, und wir hatten nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Ich hatte keine Uhr dabei, also habe ich den Bildschirm abgesucht, aber keine Uhr gefunden. Das habe ich einem der Entwickler gesagt – und darum gab's zum Release Uhren an Kontoren, Schulen, Universitäten, als Deko-Element und so weiter.



Kein Bier vor vier: Die Hopfenbauern im Hintergrund wissen immer, wie spät es ist.



Marathonspieler: TheDirtyOldMan hat Stand März 2024 insgesamt 12.680 Stunden auf dem Anno-Tacho – seine aktuelle Partie läuft da auch schon wieder 1.880 Stunden.

In der Anno Union teilte das Studio regelmäßig Infos aus der Entwicklung und holte die Meinungen der Spielerinnen und Spieler ein. Im Laufe der Jahre wurden so immer wieder Wünsche aus der Community in Anno 1800 umgesetzt. Das fing bereits vor Release an, da konnten wir einen KI-Charakter ins Spiel wählen. Meine Favoritin Florence Morel hat es leider nicht geschafft.

Wo ist der Fisch?

Auch Kernelemente der Serie wurden von den Spielern gewünscht, sodass die Entwickler eigentlich geplante Änderungen aufgrund des Feedbacks wieder verworfen ha-

ben. Ein Beispiel: Die klassischen Annos beginnen immer mit einer einfachen Fischerhütte, die das erste Grundnahrungsmittel liefert. Doch für das Jahr 1800 passte eine simple Fischerhütte nicht wirklich, deshalb hatte das Team eigentlich gleich zum Spielstart eine größere Produktionskette mit Wurstkonserven geplant.

Allerdings wollten bei einer Community-Umfrage fast 80 Prozent ihre liebgewonnenen Fischer wieder direkt zum Partiebeginn bauen. Also schmiedete Blue Byte die Nahrungskette kurzerhand wieder um, seitdem kommt zuerst Fisch auf den Tisch, und erst bei der Arbeiterstufe geht's um die Wurst.

ANNO 1800

Zuletzt gespielt vor 5 Stunden

Das Spiel läuft bereits.

Spielzeit 12680 Std., 41 Min.

Warum keine Bodentruppen?

Eines der am heftigsten diskutierten Themen bei der Entwicklung von Anno 1800 war die Landkriegsführung. Bodentruppen waren in der Anno-Reihe ohnehin heiß umstritten und nie wirklich gut implementiert, darum hat das Studio sie für Anno 1800 letztendlich weggelassen und sich lieber auf Kriegsschiffe, Küstengeschütze und schließlich in der vierten Season militärische Luftschiffe konzentriert.

Aber dieser Verzicht auf Landeinheiten kam eben nicht von »oben herab«, sondern wurde ausgiebig mit der Community diskutiert. Ubisoft hat Spielerinnen und Spieler ins Studio eingeladen, Feedback und Wunschlisten analysiert, das Militär noch einmal auf den internen Prüfstand gestellt – und erst dann beschlossen, keine Landeinheiten einzuführen. Aber eben mit einer nachvollziehbaren Begründung.

Fokustest-Feuertaufen

Wie bei jeder größeren Spieleentwicklung haben die Entwickler auch bei Anno 1800 Fokustests durchgeführt. Dutzende Spielerinnen und Spieler aus der Community





Erst nach langem Hin und Her mussten die Landstreitkräfte einen Rückzug machen (Bild aus Anno 1701).



Mit dem kostenlosen Game Update 18 kam Ingame-Mod-Support dazu.

konnten gut ein Jahr vor Release ausgiebig die aktuelle Version testen. Neben dem Feedback aus der Anno Union waren diese Tests ein wichtiger Bestandteil des Entwicklungsprozesses. Denn erst in der Praxis zeigt sich, ob Features wirklich auf Anhieb verständlich und auch bei längeren Sessions noch sinnvoll sind.

Nach dem Release: regelmäßige Game Updates
Aber auch nach dem Release am 16. April 2019 gab es neben den Content-DLCs und kosmetischen Paketen kostenlose, umfangreiche Game Updates, allein schon für die PC-Version sind es mittlerweile 18 Updates. Auch hier flossen jede Menge Ideen und Wünsche der Spieler mit ein. Zuletzt kam Ende 2023 der vielgewünschte Mod-Support direkt im Spiel dazu – besser spät als nie! ★



Zeitreisende haben (fast) alle Anno-Teile gespielt – hier das zweitbeliebteste unserer Leserinnen und Leser: das famose Anno 1404.



Die Spielertypen

Anno 1800 lässt sich so vielfältig spielen, dass hier ganz verschiedene Spielertypen zusammenkommen und sich auch Spielstile miteinander mischen. Da sind zum Beispiel diese Typen:

Schönbauer wie Pirolino1966 (Twitch und Youtube), der erst eine stabile Wirtschaft aufbaut und dann eine Insel superschön baut.

Immer-wieder-neu-Starter, die in fünf Jahren noch keinen einzigen Investor auf den Inseln hatten, noch nie eine Weltausstellung gebaut oder die Karibik bereist haben.

Rekordbauer wie ZazunoTv auf twitch.tv und Youtube, der stets eine Excel-Tabelle im Hintergrund offen hat und genauestens ausrechnet, wie jede Kachel am besten zu bebauen ist.

Effizienzbauer wie desman2k6 auf twitch.tv und Youtube, der die perfekten Layouts nutzt und die passendsten Items verwendet, um die maximale Anzahl an Einwohnern auf eine Insel zu bekommen und ausreichend zu versorgen.

Challenge-Bauer wie Radlerauge, der sich immer wieder Ziele setzt und erreicht. Zum Beispiel hunderttausend Einwohner in drei Stunden ansiedeln. Das waren dann zwar nur Bauern – aber hey, Hunderttausend sind Hunderttausend!

Marathonspieler wie Carsten von Olnhäusen, der seit über 12.600 Stunden in Anno 1800 unterwegs ist. Also umgerechnet mal eben ein Jahr, fünf Monate und eine Woche am Stück.

Casual-Spieler, so wie ich eine bin. Sie vereinen etwas von jedem Spielertyp – Hauptsache, die Einwohner sind glücklich, zufrieden und alles läuft. Hier mal ein Layout, dort mal etwas Schönbau, aber ein wenig Effizienz muss auch sein.

Neulinge, die es auch nach fünf Jahren noch gibt. Zum Beispiel VP_Gaming auf twitch.tv, die sich schlauerweise erfahrene Koop-Partner dazu holt, um nicht allein vor den Aufgaben zu stehen.

Die Zeitreisenden: Für diese Gruppe ist Anno 1800 »nur« ein weiterer Zeitsprung. Denn die Zeitreisenden spielen auch andere Annos, sie sind im Jahr 1404 genauso unterwegs wie in der fernen Zukunft von 2205. Fun Fact: Das Jahr 1800 liegt fast genau in der Mitte.

GameStar-Redakteure wie Martin Deppe, der für Guides und Sonderhefte immer alle neuen Inhalte schnell freischalten muss, um den Redaktionsschluss zu schaffen. Weil er trotzdem möglichst schöne Screenshots machen will, sind seine Inseln oft wie Kulissen: Vorne ein tolles Motiv wie die Weltausstellung – doch dahinter brennt die Hütte. Wortwörtlich.

