

# Weg mit der

Endlich, ein neues Anno! Insider-Info: Die Zeit bis zur Ankündigung war deshalb so lang, weil die Macher ewig eine unverbrauchte Jahreszahl mit der Quersumme neun gesucht haben. Dabei ergäben sich so viele Möglichkeiten, wenn man diese unsinnige Vorgabe endlich mal fallen lassen würde. Hier sind unsere Vorschläge! Von Markus Schwerdtel

## Anno 1666

Klar, ein Anno im 17. Jahrhundert gab es natürlich schon mal – den legendären ersten Teil Anno 1602. In diesem Aufbauspiel aber konzentriert sich alles auf eine einzige Stadt: London. Wie gewohnt zieht ihr eure Siedlung hoch und betreut Produktionskreisläufe, nur diesmal eben am Ufer der Themse. Zugegeben, der Spielablauf ist im Vergleich zu Anno 1800 dezent langweilig, schließlich lässt die Industrialisierung noch gut 200 Jahre auf sich warten. Dafür haben sich die Macher für das Endgame etwas ganz Besonderes ausgedacht. Anstatt eines popeligen Monuments haltet ihr nämlich im Spielejahr 1666 am 2. September eine Überraschung für die Bürger parat – geschichtsbeflissene Pyromanen wissen, was jetzt kommt: Auf Knopfdruck entfesselt ihr eine mehrstäufige Feuersbrunst, die eure Stadt dem Erdboden gleichmacht. So könnt ihr auf einer quasi frischen Karte (bis auf die Asche, aber nun) wieder von vorn anfangen, Anno 1666 ist damit sozusagen ein brandheißes Aufbau-Rogue-like!

## Anno 5004

Anfang des sechsten Jahrtausends hat sich die Menschheit längst selbst abgeschafft... äh, digitalisiert! Nur die Ärmsten der Armen fristen ihr Dasein noch im eigenen Körper, diesem traurigen, mit Knochen und Gekröse gefüllten Hautsack. Wer es sich leisten kann, überträgt sein Bewusstsein in gigantische Supercomputer, so groß wie ganze Städte – und genau die baut ihr in Anno 5004. Zwar müsst ihr auch hier klein mit den Hütten der »echten« Menschen anfangen (irgendwer muss ja den Müll wegräumen), aber schon ab der zweiten Zivilisationsstufe designt ihr die Leiterbahnen (heißen die dann überhaupt noch so?) eines mächtigen Quantencomputers. Ihr priorisiert Aufgaben, verwaltet RAM und Cache-Speicher, verteilt die stetig steigende Rechenlast und verhindert Bluescreens – die kommen offenbar nie aus der Mode. Und natürlich sorgt ihr dafür, dass eure digitalen Bürger gut unterhalten werden und glücklich sind. Andernfalls hinterlassen sie euch nämlich eine schlechte Google-Bewertung oder löschen sich im schlimmsten Fall vor lauter Kummer sogar selbst. Huch, Anno 5004 hat jetzt ja doch die Quersumme neun?! Tja, die Power des Quantencomputers macht es möglich!

## Anno -1801

Natürlich müsste ein Anno -1801 korrekterweise Anno 1801 v. Chr. heißen. Aber erstens ist das ein ganz schön sperriger Name, und zweitens wissen wir ja nicht, welchem Glauben ihr so anhängt. Keine Ahnung, wie viele Jahre vor dem fliegenden Spaghettimonster die alten Ägypter gelebt haben. Genau dorthin entführt uns nämlich Anno -1801, an den Nil der Antike. Dort zieht ihr am Ufer eine hoffentlich florierende Siedlung hoch. Anfangs versorgt sich die Bevölkerung noch mit der Jagd auf Strauße, später gedeihen Plantagen mit Kichererbsen, Getreide oder Flachs. Geessen wird vom Geschirr, das eure Töpfereien aus dem Nilschlamm drehen. Der Fluss sorgt durch seine Überschwemmungen für reiche Ernte, sofern ihr mit Tempeln die Götter besänftigt. Der Höhepunkt des Endgames ist die Errichtung von stolzen Pyramiden, dem Pharaos zu Ehren. Apropos Pharaos, irgendwie kommt uns das alles ganz schön bekannt vor. Egal, in einem Anno gab es das bisher nicht, und Ubisoft hat außerdem gute Anwälte!

## Anno 2063

Dass die bisherigen Zukunfts-Annos nicht immer Fan-Lieblinge waren, weiß man natürlich auch beim Entwickler in Mainz. Trotzdem nehmen die Macher einen neuen Anlauf, diesmal mit einer klaren Ausrichtung und einem spannenden Ziel als der öden Mondbesiedlung, gäh! Der Schwerpunkt in diesem Aufbauspiel liegt ganz auf der Forschung: Fusionsreaktoren, Astromechanik und theoretische Physik füllen den Technologiebaum. Das ist zwar nicht immer verständlich, aber nachvollziehbar, denn ähnlich wie Anno 1666 ist Anno 2063 auf ein bestimmtes Datum ausgerichtet: Bis zum 5. April 2063 muss alles parat sein, damit der erste bemannte Weltraumflug mit Warp-Antrieb starten kann! Ist der gelungen, und Zefram Cochrane hat den ersten Kontakt mit den Vulkanierern hergestellt, geht das Spiel erst richtig los: In schier unzähligen Addons besiedelt ihr sämtliche Planeten des Star-Trek-Universums, von Adarak Prime (unter Cardassischer Herrschaft!) über Bajor, Betazed und Ferenginar bis hin zu Zeon Minor. Die fälligen Lizenzgebühren zahlt Ubisoft aus der Portokasse, mit den Trekkies verdient man schließlich Millionen. Nur von Planeten aus »Star Trek Discovery« hält man sich wohlweislich fern.

