



Wiederentdeckung einer neuen Welt

ANNO 1701

Bisher wussten wir nur, dass es gut aussieht. Kurz vor der E3 verrieten uns die Entwickler alles andere über Anno 1701.



Dirk Riegert beantwortet unsere erste Frage, noch bevor wir sie überhaupt stellen können: »Ja, der Multiplayer-Modus ist bereits spielbar und funktioniert prächtig!« Der Lead Designer bei Related Designs kennt die Wünsche der **Anno**-Spieler. Kein Wunder, schließlich haben er, sein Team und Publisher Sunflowers mehr als 70.000 von ihnen befragt. Wir waren vor Ort, um uns einen Nachmittag lang das Umfrage-Ergebnis anzuschauen: eine fast fertige Version von **Anno 1701**.

Zurück zu den Ufern

Ein Schiff segelt in schöner 3D-Grafik auf eine Insel zu – das kennen wir bereits seit den ersten **Anno 1701**-Bildern. Was die Screenshots jedoch nicht verraten: Im Spiel rotieren Rohstoffsymbole über den malerischen Wiesen, Flüssen und Bergen und verraten bereits beim ersten Sichtkontakt, welche Ressourcen wir auf der Insel finden. Die nervigen **Anno 1503**-Abschlagschereien mit dem Scout hat Related Designs über

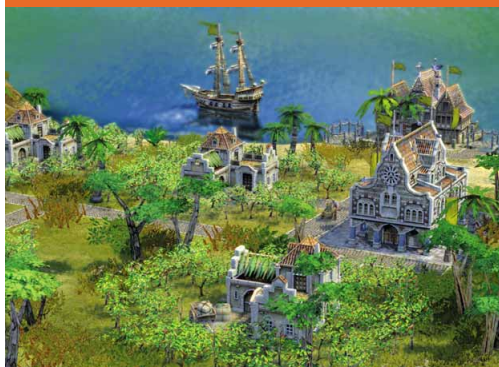
Bord geworfen. Bereits die ersten Präsentationsminuten zeigen deutlich, in welche Richtung die **Anno 1701**-Kogge segelt: zurück zu den Serienwurzeln von **Anno 1602**, aber mit deutlich mehr Komfort und Atmosphäre. So verlegen Sie Straßen erneut im rechtwinkligen Raster, müssen den Gebäudeingang jedoch nicht mehr zum Weg ausrichten. Dafür dürfen Sie auf Wunsch den Wohnhaus-Typ selbst bestimmen; es soll pro Entwicklungsstufe fünf optische Varianten

geben. »Eine Option für die Schönbauer«, erklärt Dirk lächelnd. Noch ein atmosphärisches Detail: Nach wie vor bevölkern Dutzende liebevoll animierte Tierarten die Inseln. Anders als in den Vorgängern halten sie sich jetzt dank der neuen Flucht-KI jedoch fern von Siedlungen und Armeen.

Pralinen-Kette

Das generelle Spielprinzip bleibt freilich unangetastet: Auch in **Anno 1701** planen, bauen und entwickeln Sie eine In-

EINE NEUE PRODUKTIONSKETTE



Nur im Süden gedeiht Kakao, den Sie auf Plantagen ernten.



Imker züchten Bienen, die fleißig Honig sammeln.



In der Konfiserie werden beide Zutaten zu Pralinen veredelt.



Stimmungsunterschied: Wenn die Siedlung floriert, feiern die Bürger am Dorfplatz und das Bier fließt. Sind die Bewohner unzufrieden, demonstrieren sie dies mit Protestschildern und Fackeln.

selkolonie, um aus bettelarmen Pionieren zunächst Siedler, dann Bürger, Kaufleute und schließlich Aristokraten zu machen. Mit jeder Entwicklungsstufe fordern Ihre Inselbewohner immer mehr und vor allem luxuriösere Waren sowie geistige und kulturelle Einrichtungen. Also errichten Sie Kirchen, Schulen, Landwirtschafts- und Handwerksbetriebe, um den stetig steigenden Bedarf zu befriedigen. Den Großteil der Produktionsketten kennen **Anno**-Veteranen bereits aus dem Vorgänger, aber natürlich dürfen Sie sich auch auf neue Planungsherausforderungen freuen. So verlangten Kaufleute künftig nach Pralinen, die in der Konfiserie aus Kakao und Honig hergestellt werden. Das Problem: Während Imker nur auf nördlichen Inseln genügend Blumen für ihre Bienen finden, gedeiht Kakao ausschließlich in südlichen Gefilden. Also müssen Sie neue Kolonien gründen.

Sobald Sie sämtliche Voraussetzungen für die nächste Evolutionsstufe erfüllen, bekommen Ihre Inselbewohner wie in den beiden Vorgängern automatisch prächtigere und vor allem größere Wohnhäuser, genügend Baumaterial vorausgesetzt. In **Anno 1701** können Sie den Ausbau jetzt jedoch auch schrittweise pro Gebäude befehlen. Zum einen steuern Profispieler den Warenverbrauch so deutlich gezielter, zum anderen dürfen Dirks »Schönspieler« künftig ein realistisches Stadtbild mit Armen- und Reichtumsvierteln auf die Inseln zaubern.

Steuern steuern!

Je höher die Entwicklungsstufe und je mehr Bedürfnisse wir befriedigen, desto höhere Steuern akzeptieren die Inselbewohner. Jawohl, Sie haben richtig gelesen: Der umständliche und undurchsichtige Marktstand-Warenverkauf von **Anno 1503** gehört der Vergangenheit an, in Zukunft erhöhen Sie bei finanziellen Engpässen wie schon in **Anno 1602** einfach den Steuersatz.

Ob das eine schlaue oder eine dumme Idee war, sehen Sie direkt auf der Straße. Wenn alles gut läuft, dann folgen Ihre Ein-

wohner einem geregelten Tagesablauf, gehen in die Kirche, kaufen am Markt ein und torkeln nach dem Kneipenbesuch betrunken nach Hause. Wenn sie unzufrieden sind, werfen sie stattdessen Steine gegen Ihr Denkmal, prügeln sich, ziehen als brandschatzender Mob durch die Gassen und verlassen schlussendlich ihre Häuser. Gleichermaßen fair wie spannend: Die zurückgelassenen Ruinen bleiben anders als im Vorgänger eine Zeit lang stehen und werden erneut bezogen, wenn Sie die Laune Ihrer Untertanen schnell wieder heben.

Komfort dank Karte

Selbst mit mehreren Inseln werden Sie Handel treiben müssen, um die höchste Evolutionsstufe (Aristokrat) erreichen zu können. Denn die vier neuen Luxusgüter Elfenbein, Jade, Pelze und Talismane können Sie selbst nicht herstellen – die bekommen Sie entweder beim freien Händler (teuer), bei den vier Eingeborenenvölkern (billig, aber stellen jeweils nur eins her) oder bei den Piraten (gefährlich!). »In Anno 1503 waren die Eingeborenen zwar hübsch anzusehen, aber spielerisch na-



Eine ausgebaute Anno-Siedlung samt Landwirtschaftsbetrieben (im Vordergrund). Die Kamera lässt sich sehr weit herauszoomen.



hezu wertlos – das wollen wir ändern«, verdeutlicht Dirk. Und zeigt uns gleich darauf die unserer Meinung nach spektakulärste Neuerung von **Anno 1701**: die Strategiekarte. Denn sie bringt deutlich mehr Komfort in den **Anno**-Alltag. Die Karte zeigt auf einen Blick sämtliche entdeckten Bereiche der Spielwelt samt Rohstoffvorkommen, Kontoren, Armeen und Schiffen. Mit wenigen Mausklicks planen Sie Handelsrouten mit bis zu vier Stationen und weisen sie Ihren Handelskoggen zu. Wer mag, kann sogar seine militärischen Einheiten über diese Karte dirigieren.

Handeln können Sie freilich auch mit den Computergegnern, und die haben in **Anno 1701** deutlich mehr Profil als in den Vorgängern. Statt »Grün«, »Blau« und »Rot« heißen sie künftig Hendrik Jorgensen, Carmen Marquez oder Fürst Igor Yegorov. Insgesamt stehen zwölf Gegner-Charaktere zur Wahl, die jeweils über individuelle Wesenszüge und vor allem Spielstrategien verfügen. Während der junge Poet Hendrik Jorgensen jedem Konflikt aus dem Weg geht und sich auch beim Handeln leicht übers

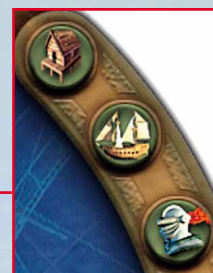
Gekürzte Militärausgaben

Stichwort Militär: Auch bei den optionalen Echtzeit-Kämpfen orientiert sich **Anno 1701** am ersten Teil der Serie. Es gibt nur noch drei Einheitentypen: In-

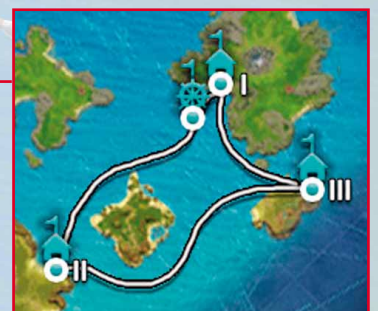
Missionen statt Kampagne

Related Designs wird bewusst auf eine zusammenhängende Kampagne verzichtet. »Anno

Über die Ziffern wählen Sie bereits gespeicherte Handelsrouten, per Klick aufs Schiffs-Icon erstellen Sie eine neue.



Filter für das Anzeigen von Kontoren, Schiffen und Militäreinheiten.



Die jeweils markierte Handelsroute wird weiß hervorgehoben. Ziffern zeigen die Reihenfolge der Stationen an.



Die vier Eingeborenenvölker: Die Azteken ① stellen Talismane her, Inder ② jagen Elefanten ihr Elfenbein ab, Irokesen ③ können Pelze herstellen, und Asiaten ④ verkaufen Jade.

1503 hat schließlich gezeigt, wie schlecht sich die Serie für so etwas eignet«, erläutert uns Dirk. Stattdessen basteln die Entwickler zehn große voneinander unabhängige Missionen,

die jeweils eine eigene Geschichte erzählen und sogar speziell designte Gebäude liefern. Worum es in den Missionen geht, wollte Dirk allerdings noch nicht verraten.

Dafür konnten wir herausfinden, dass es auch im Endlosspiel erzählerische Elemente geben soll. Darum kümmern sich die neuen, rund 150 unterschiedlichen Händlermissionen. Zum Beispiel bekommen alle Spieler gleichzeitig den Auftrag, ein bestimmtes Treibgut zu bergen. Wer es als erster beim freien Händler abliefern, bekommt eine dicke Belohnung. Das verspricht vor allem Spannung für die Multiplayer-Partien, die laut Dirk »wirklich schon jetzt« ein-



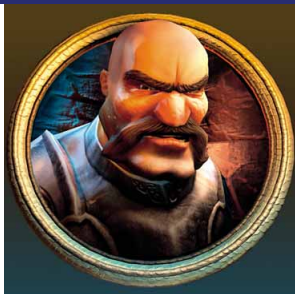
Lead Designer Dirk Riegert erklärt GameStar-Redakteur Heiko Klinge die Neuerungen von Anno 1701.

wandfrei funktionieren. Das scheint ihm erstaunlicherweise echt wichtig zu sein... **HK**

ZWEI KI-CHARAKTERE



Carmen Marquez... ist bei Piraten groß geworden und pflegt zu ihnen nach wie vor ein hervorragendes Verhältnis. Die Inbesitznahme von Inseln beobachtet sie stets misstrauisch, reagiert auch aggressiv. Allerdings ist Carmen eine verlässliche Bündnispartnerin.



Fürst Igor Yegorov... ist ein Choleriker, der grundsätzlich eine große Streitmacht in Bereitschaft hält. Je mächtiger Sie werden, desto gefährlicher werden Sie in seinen Augen. Glücklicherweise ist Igor alkoholabhängig und lässt sich durch Rumlieferungen wieder besänftigen.

ANNO 1701

Genre: Aufbauspiel
Termin: Oktober 2006

Entwickler: Related Designs / Sunflowers
Status: zu 85% fertig

Heiko Klinge: »Unfassbar: Ich bin mit einer seitenlangen Wunschliste zu Related Designs marschiert und konnte während der Präsentation wirklich jeden einzelnen Punkt als erledigt abhaken. Was die Anno-Serie groß gemacht hat, wird beibehalten und verbessert; was bei Anno 1503 nicht funktionierte, fliegt über Bord. Dazu kommen – jawoll – ein Multiplayermodus und tolle neue Ideen wie die Strategiekarte. Anno 1701 segelt ganz klar in Richtung Hit!«



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E149**