

Ein Strategiespiel baut Geschichte

ANNO-HISTORIE

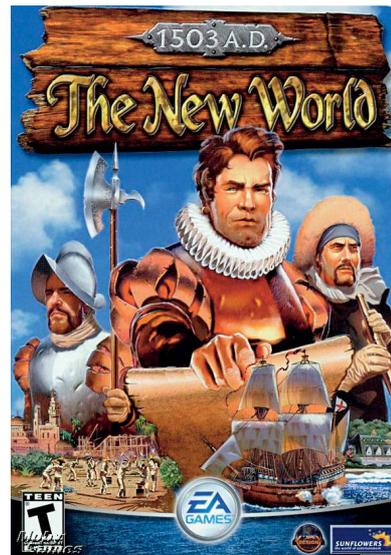
Vor rund acht Jahren dachten viele, es sei nur ein weiterer Siedler-Klon. Dann wurde Anno 1602 zum bis heute meistverkauften deutschen PC-Spiel. GameStar blickt zurück.

auch mit ein paar ärgerlichen Kapiteln und ohne Happy-End für das österreichische Entwicklerteam Max Design.

1869 kommt vor 1602

Für das Team der drei Firmengründer Albert und Martin Lasser sowie Wilfried Reiter war **Anno 1602** das erste Aufbauspiel. Zuvor entwickelte Max Design die reinrassigen Wirtschaftssimulationen **1869** (1992) und **Oldtimer** (1994) sowie den postapokalyptischen Strategie-Rollenspiel-Mix **Burntime** (1993). Auch **Anno 1602** sollte eigentlich ein globales Strategiespiel werden, der Aufbau-Part war anfangs nur ein Teilspekt. Doch weil sich bereits das Insel-Besiedeln als Freizeitkiller allererster Kajüte entpuppte, beschlossen die Entwickler, globale Elemente wie eine strategische Weltkarte über Bord zu werfen. Warum machten Aufbau und Pflege eines kleinen Inselreiches so süchtig? Zum einen durch das ebenso fordernde wie motivierende System der Entwicklungsstufen: Die Inselbewohner begannen als Pioniere, wurden zu Bürgern und Kaufleuten und erreichten schließlich den Aristokraten-Status. Für je-

Wir haben keinen Alkohol mehr!« Normalerweise ist das ein Ausruf, der eine Freitagnacht erheblich verkürzt. Anders 1998: Wer damals diese Worte hörte, konnte sich ziemlich sicher sein, dass er frühestens am nächsten Morgen sein Bett wiedersieht. Schließlich galt es, neue Produktionsbetriebe zu bauen, Warenkreisläufe zu optimieren, Handelsverträge zu schließen. Schuld war **Anno 1602**, das mit seiner Kombination aus Aufbau-, Wirtschafts- und Echtzeit-Strategiespiel Hunderttausende Hobby-Architekten um den Schlaf brachte. Der Beginn einer Erfolgsgeschichte mit weltweit mehr als 4,5 Millionen verkauften **Anno**-Spielen, allerdings



Anno 1503 erschien auch in den USA, unter dem Namen **The New World**. Vertriebspartner war EA.

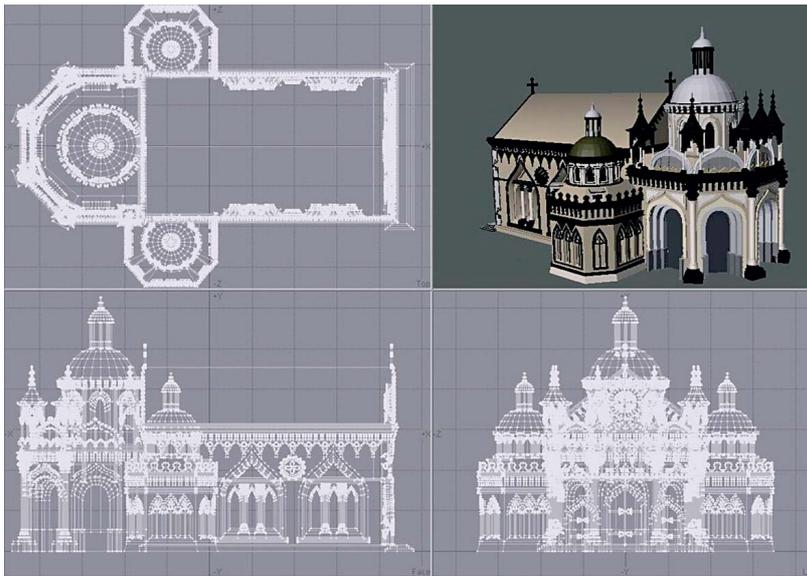
de neue Stufe musste der Spieler mehr und wertvollere Güter produzieren und wurde dafür mit prächtigeren Gebäuden belohnt. Zum anderen machte bei **Anno 1602** allein schon das Zuschauen Spaß. Ähnlich wie bei **Die Siedler** war jeder Handgriff der Inselbewohner liebevoll animiert, doch anders als beim Aufbauspiel-Konkurrenten von Blue Byte hatten die Spieler bei **Anno 1602** auch wirklich die Muße, jedes Detail zu entdecken. Denn die KI-Gegner passten sich automatisch der Spielweise an. Wer friedlich vor sich hin baute, brauchte keine Angriffe zu fürchten. Wohl ein Hauptgrund, warum fast die Hälfte aller **Anno**-Käufer Frauen waren – in Zeiten vor den **Sims** noch ein Novum.

Man spielte auch online

Auch männliche Siedler-Experten bekamen bei **Anno 1602** eine Menge zu tun: 23 komplexe Warenkreisläufe, Diplomatie- sowie Handlungsoptionen und Echtzeit-Schlachten, die mit gerade mal vier Truppentypen allerdings nur ein Randaspekt blieben. Trotz des meist friedlichen und eher langwierigen Spielablaufs war **Anno 1602** Ende der 90er dank stabiler Multiplayer-Partien ein gern gesehener Gast auf LAN-Partys.



Die hochdetaillierten und ordentlich animierten 2D-Grafiken von **Anno 1503** waren Ende 2002 ein echter Augenschmaus. Das Spiel gilt als einer der letzten Höhepunkte der ausgehenden 2D-Ära.



Jedes **Hausmodell** in Anno 1503 wurde detailliert berechnet. Grafikerin Uli Koller ist studierte Architektin.

Max Design und Publisher Sunflowers erkannten das Potenzial der wachsenden Community und veröffentlichten neun Monate nach dem Hauptprogramm das Addon **Neue Inseln, Neue Abenteuer**. Der Inhalt der Erweiterung war enttäuschend: Die 20 neuen, knüppelhaften Szenarios waren nur von absoluten **Anno**-Experten zu bezwingen. Für den Hauptreiz von **Anno 1602**, das Endlosspiel, gab es nur wenig Neuerungen: mit der Wassermühle gerade mal ein (spielerisch nutzloses) Gebäude, dazu ein paar frische Animationen (Gaukler, Kraken). Immerhin lieferte das Addon auch einen komfortablen, aber optionsarmen Editor, der bis zum Erscheinen des bereits beschlossenen Nachfolgers die **Anno**-Jünger beschäftigen sollte.

Man spielte nicht mehr online

Im Mai 2000 war es dann endlich so weit: Auf der E3-Messe in Los Angeles präsentierten Max Design und Sunflowers eine erste Version von **Anno 1503**, das alles schöner, größer und besser machen sollte als der ohnehin schon großartige Vorgänger. Dementsprechend schraubte sich die Erwartungshaltung bei Spielern und Presse in bislang ungeahnte Höhen. Auch GameStar drehte fleißig mit und erreichte den immer noch gültigen Rekord von vier Ti-

telstories. Zeit war schließlich genug, denn der Release von **Anno 1503** wurde immer wieder verschoben – ursprünglich angekündigt für das Frühjahr 2001, erschien die Strategie-Hoffnung erst zum Weihnachtsgeschäft 2002. Im Nachhinein eigentlich kein Wunder, angesichts von 600.000 Zeilen Programmier-Code (150.000 im Vorgänger), 345 Gebäudetypen (90 im Vorgänger), 43 Produktionsketten (23), 14 Militäreinheiten (4) und einer zusätzlichen Story-Kampagne mit zwölf Missionen. So kam es, wie es kommen musste: **Anno 1503** war ein tolles Aufbauspiel (GameStar-Wertung: 87), aber gerade die Neuerungen konnten die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen. Die aufgebohrten Echtzeit-Schlachten kranken an der mäßigen Einheiten-KI, die Eingeborenen-Völker waren mehr grafische Statisten als ein Spielelement, die Story-Kampagne frustrierte mit einem zu hohen Schwierigkeitsgrad, der versprochene Multiplayer-Modus fehlte.

Aus für Max Design

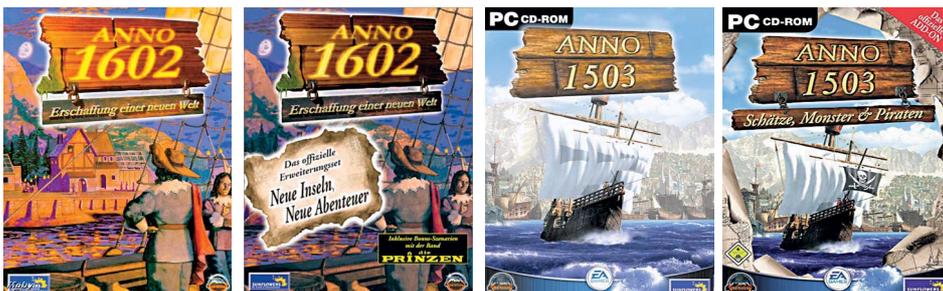
Insgesamt vier Patches konnten viele Mängel von **Anno 1503** beheben. Der Multiplayer-Modus blieb jedoch weiterhin ein Versprechen. Auch das Ende 2003 erschienene Addon **Schätze, Monster und Piraten** lieferte zwar neue Szenarios, sinnvolle Be-



Eines der Faszinationselemente von Anno 1602: Die Entwicklung vom **Dorf** zur **Patrizierstadt**.

dienungsverbesserungen und zwei frische Gebäude, aber erneut keine Multiplayer-Partien. Im März 2004 mussten Max Design und Sunflowers schließlich eingestehen, dass sie die Arbeiten am Mehrspieler-Patch eingestellt hätten, weil »erhebliche technische Probleme trotz intensiver Bemühungen nicht gelöst werden konnten«. Die Fangemeinde war fassungslos.

Der schlechten Nachricht für alle **Anno**-Fans folgte eine weitere: Im Frühjahr 2004 lösten sich das Entwicklerteam von Max Design auf. Dennoch geht die **Anno**-Geschichte weiter. Das Studio Related Designs (**No Man's Land**) bastelt derzeit mit über 100 Entwicklern und einem Budget von zehn Millionen Euro an **Anno 1701**, das Ende dieses Jahres erscheinen soll. Zum Team gehören auch zwei ehemalige Max-Design-Mitglieder: Wilfried Reiter und die Grafikerin Uli Koller. Die Chancen stehen also gut, dass wir uns bald wieder nächtelang über Alkoholmangel freuen dürfen.



Im Lauf von acht Jahren erschienen zwei Hauptprogramme der **Anno-Serie** mit jeweils einem Addon. Teil 3 ist in Arbeit.