



Auf zu neuen Ufern

# ANNO 3

Vom Pixelhaus zum Prunkpalast: Die deutsche Aufbau-Legende geht 2006 in die dritte Runde und prahlt mit stimmungsvoller 3D-Grafik.

**D**eutsche Exportschlager lassen sich an einer Hand abzählen: Die Japaner feiern Oktoberfest, Bonzen aller Welt fahren Benz und Til Schweiger schauspielert in Hollywood. 1998 gesellte sich mit **Anno 1602** eine weitere Erfolgsgeschichte hinzu. Weltweit verkaufte sich das Aufbauspiel über zwei Millionen mal, der Nachfolger **Anno 1503** über 450.000 mal. Klare Sache, dass Publisher Sunflowers bereits den dritten Teil der lukrativen Reihe in Auftrag gegeben

hat. **Anno 3** (Arbeitstitel) soll im 2. Halbjahr 2006 erscheinen. Wir haben Sunflowers in Frankfurt besucht und uns eine frühe Version des Spiel angesehen.

## Personalwechsel

Die Anno-Schöpfer von Max Design haben mit dem dritten Teil der Reihe nichts mehr zu tun. Stattdessen lässt Rechte-Inhaberin Sunflowers die Wormser Spieleschmiede Related Designs an **Anno 3** arbeiten. Die neuen Entwickler haben bisher



Um Ihre Metropole vor Angriffen zu schützen, errichten Sie Stadtmauern – oder verzichten ganz aufs Militär. Denn wer friedlich bleibt, muss auch keine Feinde fürchten.

hauptsächlich Echtzeit-Strategietitel veröffentlicht (**No Man's Land**, **Castle Strike**) und deshalb kaum Erfahrung mit Aufbau- und Strategiespielen – laut Studiochef Thomas Pottkämper kein Problem, sondern eine Herausforderung. Wir erwarten, dass die Entwickler ihre Echtzeit-Kompetenz für den militärischen Teil des Spiels nutzen – denn KI und Armee-Steuerung gehörten zu den Schwächen von **Anno 1503**.

Ursprünglich sollte Related Designs den Echtzeit-Ableger **Anno War** entwickeln. Doch dieses Projekt liegt bis zum Erscheinen von **Anno 3** auf Eis. Serien-Miterfinder Wilfried Reiter sorgt als Berater für die Qualität von **Anno 3**. Das bewährte Spielprinzip bleibt daher erhalten: Sie besiedeln Inseln, errichten Betriebe wie Bäckereien und handeln Waren (Wein, Wolle etc.) mit Konkurrentstädten und neutralen Völkern. Dennoch planen die Entwickler zahlreiche Änderungen. Zum Beweis präsentiert uns Producer Christian Braun ein vorläufiges, 280-seitiges Designdokument. Reinschauen dürfen wir allerdings nicht: Alles noch streng geheim.

### Frischer Anstrich

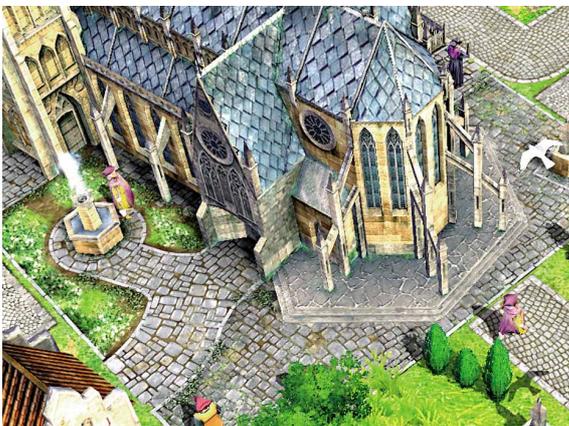
Die wichtigste Neuerung von **Anno 3**: Das Aufbauspiel erstrahlt in detaillierter 3D-Grafik. Polygon-Hirsche staken flüssig animiert über unbewohnte Inseln, Rotfüchse mit weißer Schwanzspitze sausen durch dichtes, wogendes Gras. Hie und da streift ein Bär um die Bäume, von denen Blätter rieseln. Diese Details lassen die **Anno 3**-Welt

lebendig und stimmungsvoll wirken. Für stilicheres Design sorgt Ulrike Koller: Die Grafikerin arbeitete bereits an **Anno 1503** mit und entwarf unter anderem die neutralen Venezier. Dennoch dürften der verspielte Comic-Look und die grellgrünen Wiesen von **Anno 3** nicht jedem gefallen – die Landschaften von **Siedler 5** wirken durch »schmutzige« Farben wie Grau und Braun deutlich realistischer.

Viele Gebäude und Produktionsketten sind liebevoll animiert. Der Getreidebauer etwa wandert mit der Sense durch wogende Ähren. Nach einigen Schwüngen trägt er ein Bündel Weizen unter dem Arm zurück zum Bauernhaus. Ein Arbeiter schleppt das Getreide sackweise zur Windmühle. Von dort bringt er Mehlsäcke in die Bäckerei – vor deren Tür ein Brezel-förmiges Schild im Wind wippt. Schließlich befördert ein Händler die fertigen Brote per Ziehkarre ins Warenlager. Atmosphärisches Detail: Die **Anno 3**-Engine unterstützt sogar Windrichtungen. Rauch aus dem Schornstein der Bäckerei und fallendes Laub wechseln mit den Böen ihre Richtung.

### Monströse Technik

Die 3D-Kamera wird auf Wunsch dreh- und zoombar sein. Alternativ bietet **Anno 3** vorgefertigte Perspektiven. Die »Postkarten«-Ansicht etwa zeigt die 3D-Landschaft im Panorama – Befehle dürfen wir dann allerdings nicht erteilen. Der Detailgrad ist hoch: Auf Dächern können wir einzelne Ziegel erken-



Die Kathedrale verschönert die Stadt und macht Anwohner glücklich. Nettes Detail: Priester in violetten Gewändern wandern um das Gotteshaus.



Die Anno-Welt ist lebendig und stets in Bewegung: Flüssig animierte Tiere streifen über unbewohnte Inseln. Grashalme wiegen sich sanft im Wind, von den Bäumen rieselt Laub.



Vor dem Kontor ankert eines unserer Schiffe, um Waren zur Hauptinsel zu bringen. Denn wie in den Vorgängern errichten wir auch in Anno 3 Außenposten auf unbewohnten Eilanden.



Aus der Vogelperspektive behalten Sie Ihre gesamte Stadt im Überblick. Bis zur Veröffentlichung wollen die Designer noch wesentlich mehr Gebäudemodelle einbauen.



Produktionskette: Getreidebauern ernten wogende Weizenfelder ab, Windmühlen verarbeiten das Getreide zu Mehl.



Schiffe spiegeln sich im schicken Shader-Wasser.



Mauersteine wirken dank Normal Mapping plastisch.

nen, die zudem dank »Normal Mapping« plastisch wirken. Die selbe Technik verwendet **Doom 3** zur Darstellung entstellter Monsterfratzen.

Wasser reflektiert per Pixel-Shader die Umgebung – was heute zu den Standard-Effekten moderner Grafikkarten zählt.

Managing Director Burkhard Ratheiser verspricht allerdings, **Anno 3** werde zur Veröffentlichung 2006 alle dann aktuellen 3D-Schmankerl beherrschen. Wir sind skeptisch: Schließlich basiert die **Anno 3**-Engine zu rund 30 Prozent auf dem angestaubten **Castle Strike**-Grafikgerüst. Das Ziel der Entwickler ist laut Ratheiser, dass **Anno 3** mit reduzierten Details bereits auf einer Geforce-3-Karte flüssig läuft.

### Jubel und Verzweiflung

In der Stadt tobt das Leben: Bunt gekleidete Bürger wandern durch Straßen und Parks. Vor der Kathedrale predigt ein Priester im lila Talar zu einer Menschenmenge. Solche Animationen sorgen nicht nur für Atmosphäre, sondern informieren gleichzeitig über den Zustand der Stadt. Wenn es der Siedlung gut geht, feiern die Bürger auf dem Marktplatz. In der Mitte des Platzes strahlt ein Brunnen samt goldener Heldenstatue, den Rand säumen farbenfrohe Stoffzelte.

Sind die Bewohner dagegen unglücklich, ändert sich dieser Anblick dramatisch: In Lumpen gehüllte Einwohner demonstrieren mit Protestschildern, streunende Hunde tapsen um

dreckige Marktstände. Bettler kauern um den Brunnen, aus dem Brackwasser gurgelt. Und die nun graue Statue zeigt einen gebrochenen Helden mit krummem Rücken. Sprachsamples untermalen die Proteste, etwa »Stadtluft macht frei? Dass ich nicht lache!« Mögliches Problem: Wenn sich die Designer nur auf optisches und akustisches Feedback konzentrieren, kommen die bei vielen Fans beliebten Statistiken zu kurz – das kostete bereits bei **Anno 1503** Übersicht und Bedienkomfort.

### Freie Eroberer

Ein wichtiges Element der **Anno**-Reihe ist die spielerische Freiheit: Im Endlosspiel entscheiden Sie selbst, ob Sie Nachbarstädte mit Waffengewalt erobern oder friedlich Handel treiben. Diese Freiheit wird auch in **Anno 3** erhalten bleiben. Die KI-Gegner werden sich Ihrer Strategie an-

passen: Wer brandschatzend von Insel zu Insel zieht, muss sich auch selbst gegen Invasoren verteidigen. Die Solokampagne soll dynamisch sein: Händler treffen auf friedliche Nachbarn, Eroberer führen heftige Schlachten. Ob sich diese Zweigleisigkeit auch auf die (noch geheime) Handlung auswirken wird, steht zurzeit nicht fest. Spielgrafik-Zwischensequenzen werden während der Einsätze die Story erzählen. Zwischen den Aufträgen gibt's gerenderte Cutscenes, die vom Grafikstudio Virgin Lands (**Spellforce**) erstellt werden.

Wer nicht alleine siedeln will, kann aufatmen: Die Verkaufsversion von **Anno 3** soll Handelskriege zwischen bis zu vier Spielern via LAN oder Internet unterstützen. Allerdings hatte Sunflowers auch für **Anno 1503** lang Zeit einen Multiplayer-Modus versprochen – der niemals erschienen ist... GR



Bei Problemen protestieren Demonstranten auf dem verwahrlosten Marktplatz samt gebeugter Statue.



Wenn die Stadt gedeiht, feiern die zufriedenen Bürger rund um eine glänzende Heldenstatue.

## ANNO 3

Genre: Aufbauspiel  
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Related Designs  
Status: zu 20 % fertig

Michael Graf: »Nicht nur die stimmungsvolle Grafik macht Lust auf mehr: Die Echtzeit-Experten von Related Designs könnten Pep ins leicht ausgelutschte Aufbau-Einerlei bringen. Das bewährte Anno-Feeling kommt durch die lebendige Welt jedenfalls bestens rüber. Schade, dass es vom eigentlichen Spiel bisher nur wenig zu sehen gab. Aber bis 2006 ist ja noch massig Zeit.«