

1404 vs. 2070

Anno 1404

Siedeln: Wie seit dem allerersten Anno errichten wir unsere Wohnhäuser rund um das **Gemeindezentrum 1**. Die Bewohner brauchen eine **Straßenanbindung 2** zu öffentlichen Bauten wie der **Kapelle 3**, die das Bedürfnis nach Religion stillt, oder der **Feuerwehr 4**, die Brände löscht.



Das **Baumenü 1** listet alle Bauwerke einer Stufe, das wird schnell voll und unübersichtlich. Bodenschätze können wir realistisch nur an entsprechenden Vorkommen abbauen – ein **Kohlebergwerk 2** darf also nur auf ein Kohlevorkommen. **Warenhäuser 3** holen die Güter ab, wir dürfen nur in ihrer Umgebung bauen. Eine **Anzeige 4** listet alle vorhandenen Bodenschätze auf.



Mit einem **Kontor 1** fängt alles an, es ist das erste Gebäude, das wir auf eine neue Insel setzen müssen. Hier laden wir per **Schiff 2** Waren ab und ein, kaufen und verkaufen an fremde Pötte. Mittdrin rudern **Fischer 3**, die das erste Nahrungsmittel fangen.



Was ist neu, was ist anders, was ist gleich? Unser Bildervergleich zeigt, wie sich die Anno-Spielwelt in 666 Jahren geändert hat.

Anno 2070



Auch der moderne Anno-Insulaner sehnt sich nach **Gemeinschaft 1**. Über das **Straßennetz 2** erreicht er öffentliche Gebäude wie das **Kasino 3** der Tycoon-Fraktion. Auch die **Feuerwehr 4** gibt's wieder. Neu: Bauwerke brauchen Energie, hier wird der Saft von einem stinkigen **Kohlekraftwerk 5** produziert.



Im neuen Anno ist das **Baumenü 1** cleverer strukturiert: Per Klick auf das gewünschte Endprodukt werden alle dafür benötigten Bauwerke oben als Buttons angezeigt. Außerdem gibt es »Blanko-Bodenschätze«: Wo ein **Minensymbol 2** rotiert, dürfen wir ein beliebiges Bergwerk hinpflanzen. Bei zwei Vorkommen beispielsweise zwei **Kohleminen 3** oder jeweils eine. Abgeholt werden die Ressourcen wieder vom Warendepot **4**. Welche Ressourcen die Insel bietet, verrät die Anzeige **5**.



Die modernen Häfen sehen zwar völlig anders auch, arbeiten aber genauso wie früher. Kern ist das **Kontor 1**, das sich wie seine Vorgängermodelle ausbauen lässt. **Schiffe 2** sorgen natürlich für den Warentransport, auch die **Fischer 3** sind wieder unterwegs, müssen aber nicht mehr rudern. Ein **Reparaturdock 4** flickt angeschlossene Schiffe.