



Anno Online

Anno im Browser, kann das funktionieren? Wir haben uns in den offenen Betatest gestürzt und stellen fest: Ja, kann es. Wenn man sich darauf einlässt.

⊕ Stärken

- + angenehm komplex
- + tolle Optik
- + super für nebenher

⊖ Schwächen

- sehr zeitaufwändig

Browserspiel

WAS **Aufbau-Strategie** WER **Ubisoft** WO **Gamestar.de/Quicklink/8130**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Auf DVD: Preview-Video

Es soll ja **Anno**-Fans geben, die dem Science-Fiction-Szenario von **Anno 2070** nicht viel abgewinnen können. Zu viel kühle Technologie, zu wenig beschauliches Mittelalter-Idyll. Der Free2Play-Browserspiel-Ableger **Anno Online** schickt uns jetzt zurück in die Zeit von **Anno 1404**. Der liebevolle 2D-Grafikstil erinnert angenehm an den großen Bruder, **Anno Online** sieht für einen Browsertitel sehr gut aus. Und auch abseits der Optik weckt der erste Internet-

Sproßling wohlige Erinnerungen an die Hauptserie. Die Angst, **Anno Online** könnte bloß ein stark runter gedummes **Anno 1404** sein, verpufft schon nach wenigen Spielminuten. Denn nach wie vor dreht sich alles darum, unsere Bevölkerung zu beglücken. Die hat nämlich abhängig von ihrer Entwicklungsstufe (Bauern, Handwerker, Kaufleute, Adlige) unterschiedliche und immer schwieriger zu stillende Bedürfnisse.

Während sich Bauern noch mit ein bisschen Fisch, einem Marktplatz für die Gemein-

schaft, Milch und später noch einer Kapelle zufrieden geben, fordern Handwerker schon Brot und eine Taverne und Apfelsaft und eine Feuerwehr. Letztere ist übrigens nur kosmetischer Natur, Feuer, die Pest oder sonstige Katastrophen fehlen in **Anno Online**. Traditionell gilt: Je später das Bedürfnis in der Bevölkerung auftritt, desto komplexer gestaltet sich die Produktionskette. Um einen Laib Brot herzustellen, brauchen wir nicht nur drei unterschiedliche Gebäudetypen, wir müssen auch noch herausfinden, wie viele Weizenfarmen eine Mühle belie-

Grafikvergleich Online vs. Offline



Der direkte Vergleich zeigt: Zwar ist das 2D-Bild in **Anno Online** (links) deutlich schärfer, **Anno 1404** (rechts) besticht dafür durch eine greifbarere, organischere 3D-Optik. Keine Frage, in den Grafiken für **Anno Online** steckt eine Menge Liebe zum Detail. Trotzdem sieht der große Bruder durch seine hübschen, von allen Seiten zu bewundernden Bauten nochmal einen Tick besser aus.



Die **Grafik** kann sich sehen lassen: Die Gebäudegrafiken sind detailliert, und überall wuselt irgendetwas herum.



Die Preise im **Shop** variieren stark. Fakt ist aber: Mit genug Geduld muss niemand Geld ausgeben.

fern müssen, damit die mit 100prozentiger Effektivität läuft. Eine leichte Übung für **Anno**-Veteranen, aber gar nicht so einfach für Neulinge, und das trotz des eingebauten, recht hilfreichen Tutorials.

Was unterscheidet **Anno Online** nun von der Hauptserie? In erster Linie das Tempo. Blue Byte drosselt den sowieso schon gemächlichen **Anno**-Takt noch weiter, allerdings nicht wie in vielen anderen Browserspielen durch eine ewig lange Bauzeiten. Die Gebäude stehen und funktionieren sofort, nachdem wir sie irgendwo in die Gegend gepflanzt haben. Stattdessen fehlt die Zeitbeschleunigung, zusätzlich ist die Produktion von Waren sehr zeitaufwändig. Um zum Beispiel einen Fisch aus dem Meer zu ziehen, braucht unser Fischer 90 Sekunden – und ist damit noch einer unser flottesten Arbeiter. Außerdem verzögert noch etwas anderes das Wachstum unserer Siedlung: Platzprobleme. Während wir in den klassischen **Annos**

einfach einen Marktplatz bauen und so unsere Insel weiter erschließen konnten, müssen wir das Eiland in **Anno Online** nach und nach aufdecken. Das kostet viele Ressourcen und noch mehr Zeit (bereits der dritte Enthüllungsbereich dauert stattliche 24 Stunden). Alternativ könnten wir in die Tasche greifen und Echtgeld bezahlen. So sparen wir Zeit und Ressourcen. Zum Free2Play-Modell aber gleich mehr.

Auch abgesehen vom langsamen Tempo gibt es einige Dinge, die Serien-Veteranen vermissen werden. Zum Beispiel dürfen wir den Steuersatz für unsere Bürger nicht festlegen, auch den Verbrauch bestimmter Waren dürfen wir ihnen nicht verbieten. Noch dazu besitzen wir anfangs – Sitzen Sie gut? – kein einziges Schiff! Also müssen wir mit der uns zugeteilten Insel vorlieb nehmen, die übrigens für jeden Spieler gleich aussieht. KI-Gegner gibt's in den Inselreichen ebenfalls nicht, jeder Spieler siedelt alleine. Folgerichtig hat Blue Byte auch komplett aufs Militär verzichtet. Das muss man nicht mögen, aber auch nicht hassen, schließlich geht's bei **Anno** seit jeher vorrangig darum, eine möglichst schöne Siedlung mit gut ge-

ölten Warenkreisläufen aufzubauen – und nicht um Dauerkriege mit den Nachbarn. Bis wir unseren ersten Kahn zimmern und andere Inseln besiedeln dürfen, ziehen allerdings einige (echte) Tage ins Land. Zumindest ohne Abstecher in den Echtgeld-Shop. Erst wenn wir einen Kahn besitzen, dürfen wir auch mit anderen Spielern handeln, bis zu diesem Zeitpunkt merken wir nur am globalen Chat-Fenster, dass neben uns noch viele andere Menschen an ihren Städten und Warenkreisläufen feilen.

Positiv aufgefallen sind uns die vielen Komfort- und Hilfsfunktionen, die **Anno Online** bereitstellt. Vor kurzem erst hat der Entwickler Blue Byte die unfassbar nützliche Funktion eingebaut, bereits errichtete Gebäude zu verschieben – ohne Mehrkosten. Das hat uns schon mehrere große Abrissarbeiten erspart. Unge-

wohnt ist anfangs die Tatsache, dass wir die Ansicht nicht drehen können. Das sorgt erst mal für Frust, denn so gestaltet sich besonders

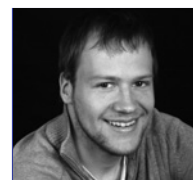
der Wegbau ziemlich fummelig. Bis man die Leertaste entdeckt, die blendet im Baumodus nämlich kurzerhand umstehende Hindernisse aus. Wer die Serie nicht kennt und sich nicht zutraut, sich gleich in ein komplexes Browserspiel zu stürzen, der sei dennoch versichert: **Anno Online** macht es Neulingen leicht. Das Quest-System dient nämlich in erster Linie als Tutorial und als Leitfaden, an den man sich das ganze Spiel über halten kann. Jedes neu verfügbare Gebäude wird mit der Aufgabe eingeführt, es zu errichten. Wer sich also nicht sicher ist, was es als Nächstes zu tun gilt, der folgt einfach der Missionskette.

Bleibt noch die Frage, wie fair das Free2Play-System ist. Für einige Quests erhalten wir geringe Mengen der Premium-Währung »Rubine«, immer mal wieder 30, 40 Stück, das reicht aber noch lange nicht für größere Anschaffungen. Beispielsweise schlägt bereits ein kleines Schiff mit 790 Rubinen zu Buche, was immerhin gut fünf Euro entspricht. Auch Warenpakete und Ziergebäude werden im Shop angeboten. Fakt ist aber jetzt schon: Auch ohne Geld auszugeben, kommen wir in **Anno Online** bestens zu-



recht, und das ist schließlich das Wichtigste. Nur müssen wir dafür eben in Kauf nehmen, dass alles sehr lange dauert. Was **Anno Online** aber zum perfekten Spiel für die Mittagspause macht. Beziehungsweise für die Mittagspausen der nächsten Wochen und Monate. **MW**

Anno Online drosselt das Tempo



Für Siedler mit Geduld

Malte Witt
Trainee
malte@gamestar.de

Anfangs war ich skeptisch, weil mich Browserspiele normalerweise eher kalt lassen. Das hat weniger mit der Qualität der einzelnen Titel zu tun, sondern mehr damit, dass ich einfach nicht so gerne nebenher spiele. Also haderte ich auch mit Anno Online: »Mein Gott, kann das nicht wenigstens etwas schneller gehen?« Meine anfänglichen Zweifel sind dann allerdings ebenso schnell gewichen, wie mein Anno-Fanherz höher schlug. Denn im Grunde ist Anno Online bloß ein verlangsamtes Anno 1404. Alle wichtigen Spielelemente haben ihren Weg in den Browser gefunden, und beim entspannten Häuslebau kann zumindest ich gut auf Feuer, Pest und Steuerfeinheiten verzichten – auch wenn das andere Anno-Freunde anders sehen mögen. Ich nehme zwar nicht zurück, dass ich anfangs einem Kollegen gegenüber frotzelte: »Anno Online ist das perfekte Spiel für den gelangweilten Verwaltungsfachangestellten.« Abfällig meine ich das jetzt aber nicht mehr, denn genau das kann und will Anno Online sein: ein ideales Nebenher-Spiel.