



Ganz herausgezoomt: Alle Spieler haben die gleiche **Startinsel**. Im Osten haben wir vor zwei Monaten mit der Bebauung angefangen. Nach mehreren Umbauten ist das Stadtzentrum jetzt im Westen. Den Norden müssen wir noch freispielen.

Stärken

- + bewährte Anno-Spielmechanik
- + sehr komplex
- + immer was zu tun
- + lässt sich gratis spielen...

Schwächen

- ... ist dann aber sehr langwierig
- Shop ist extrem teuer
- nur einfache Handelsrouten

Anno Online

Sie vermissen seit Anno 2070 das olle Mittelalter? Sie haben viel Zeit und Geduld ODER Geld? Falls ja, sollten Sie weiterlesen. Falls nicht, natürlich auch. Von Martin Deppe

Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte (Die Siedler 7, GS 05/10: 88 Punkte)** Termin: **Februar 2013 (Open Beta)** Spieler: **unbegrenzt**
 Sprachen: **Deutsch, Englisch, vier weitere** Preis: **kostenlos (Free2Play, Ingame-Shop, keine Monatsgebühren)**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#) [Auf XL-DVD: Test-Video](#)

Holzfaller Siegfried ist stolz: Die letzten fünf Bäume sind umgehauen, ein Karren karrt die fünf Stämme ins Lagerhaus an der Küste. Das dürfte jetzt voll sein, denkt sich Siegfried, und schlappt dem Karren hinterher, um die Ankunft des Transportschiffs abzuwarten, das sein Tagewerk auf die Hauptinsel bringen wird. Und er wartet. Und wartet. 29 Minuten lang. Dann materialisiert urplötzlich das Segelschiff, dockt am Kontor an, lädt 40 Milchkannen ab – und segelt wieder davon. Leer! Über Siegfrieds Holzfallerhütte erscheint ein hüpfendes Ausrufezeichen, sie ist voll, das Lager auch. Siegfried stellt grummelnd die Arbeit ein und schnappt sich einen Dockarbeiter: »Hat der Kapitän mein Holz vergessen? Und warum bringt der ausgerechnet Milch? Hier wohnt doch niemand, das ist eine Produktionsinsel! Bier, okay, aber MILCH?« Der Dockarbeiter zuckt mit den Schultern: »Aus welchem Jahr bist denn Du gefallen? Aus 1404? Das Schiff kann halt nur 40 Einheiten pro Hin- und Rückfahrt laden. Und die Milch brauchen wir, um die

Nebelwand dahinten loszuwerden! Aber keine Panik, Bier kommt in ein paar Tagen auch noch.« Ein paar Tage? Siegfried ist entsetzt. Haben diese verfluchten Seeleute denn keine Arbeitsmoral? Tja, Siegfried, uns ist es da nicht anders gegangen. Wer das erste Mal das Free2Play-

Browserspiel **Anno Online** anwirft, findet sich gleich in vertrauten Gefilden wieder. Wir errichten auf der Hauptinsel einen Marktplatz, die ersten Bauernhäuser, eine Holzfallerhütte, wir legen erste Wege an. Schicken schon mal ein Schiff los, um ... Schiff? Hallo? Schihiff? Fehlanzeige: Es gibt gar kein Schiff, das können wir vielleicht in



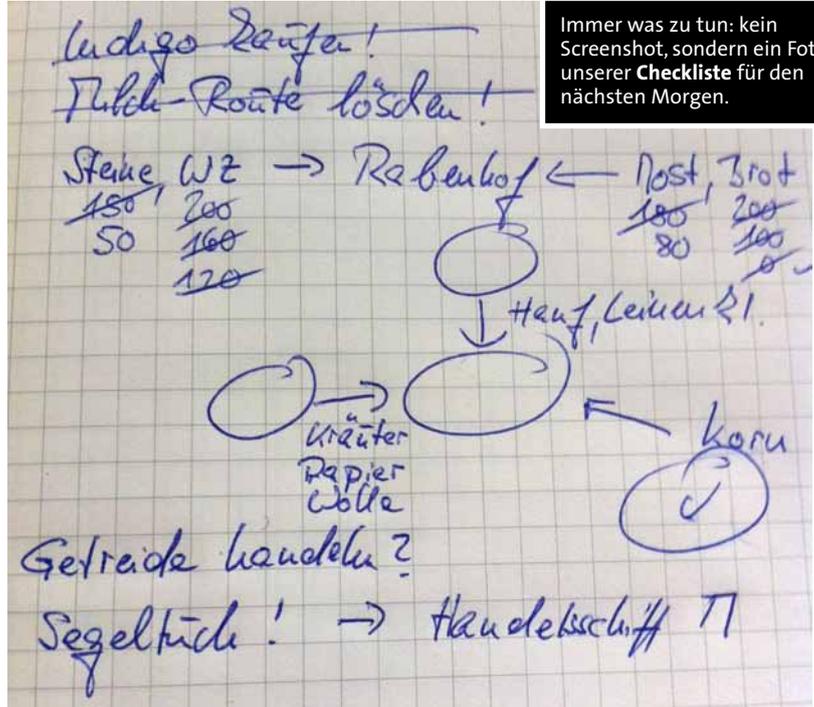
Ganz reingezoomt: Ein großer Markt und ein **Turnierplatz** dominieren das Stadtzentrum.



Motivierend: Mehr Bevölkerung schaltet neue Gebäude frei.



Morgenapell: Zwei Erkundungsschiffe, zwei Schatzsucher und ein mittleres Handelsschiff (von oben nach unten) warten auf unsere Kommandos.



Immer was zu tun: kein Screenshot, sondern ein Foto unserer Checkliste für den nächsten Morgen.

ein paar Tagen bauen. Denn in **Anno Online** müssen wir uns tempomäßig extrem umstellen, im Vergleich zu den »richtigen« **Annos** spielt sich die Browser-Variante wie mit angezogener Handbremse. Die können Sie zwar lösen – aber nur für viele, viele Euro. Doch dazu später mehr. Grundsätzlich spielt sich **Anno Online** also wie die bisherigen Serienvertreter: Unsere Bevölkerung besteht anfangs aus Bauern, wir besorgen ihnen Fisch, Milch und eine Kapelle, sie steigen zu Handwerkern auf, dann Kaufleuten, schließlich zu Adelligen. Weil wir nicht alle gewünschten Rohstoffe auf unserer Hauptinsel kriegen, müssen wir auf anderen Inseln zum Beispiel Hanf abbauen, Kräuter oder Sole. Letztere holen wir aus einem Bergwerk, gewinnen Salz daraus, das wiederum eine Gerberei braucht, um Tierhäute schön fluffig zu machen und zu Lederwässern zu verarbeiten. So weit, so bekannt.

Doch während die Arbeiter ungefähr im normalen **Anno**-Tempo schuften und zum Beispiel alle 140 Sekunden eine Einheit Sole aus dem Salzstock klopfen, trödeln andere Beteiligte ganz enorm. Etwa beim Schiffbau: Schon der kleinste Transportkahn braucht ein paar Stunden, weil wir erst Segeltuch und Planken produzieren müssen, bevor der einstündige Schiffsbau überhaupt

beginnen kann. Bei einem mittleren Transportschiff sind's schon mindestens 14 Stunden: zweimal fünf Stunden für hochwertigere Planken und Segeltücher, plus vier Stunden Bauzeit. Doch selbst wenn so ein Transportschiff endlich fertig ist, hat es die Ruhe weg: Es braucht grundsätzlich 30 Minuten für den Hin- und Rückweg zu einer Produktionsinsel. Wenn wir zusätzliche Segel basteln, geht's zehn Prozent schneller. Ist Ihnen schon zu langsam? Warten Sie's ab, es geht noch träger. Alle Inseln, also auch unsere Startinsel, sind sektorenweise von Nebel bedeckt. Um den zu lupfen, brauchen wir viel Gold, Nahrungsmittel und Getränke (etwa Brot und Milch oder, ganz verwegen, Bier und Most). Selbst mit einem großen Transportschiff, das 150 Einheiten fasst, dauert das Herbeischaffen Stunden. Auch das Lagerhaus vor Ort muss groß genug sein. Wenn das benötigte Lupf-Material endlich da ist, klicken wir auf »Aufdecken« und ... warten. Mindestens einen Tag. Bei weiteren Sektoren einer Insel auch mal zwei Tage. Oder vier. Oder acht. ACHT!

Das Faszinierende daran: Es macht Spaß. Weil wir stolz darauf sind, das Material or-

ganisiert zu haben, dass unsere Planung funktioniert hat. Wir sind froh, dass das Transportschiff wieder frei ist, wir bald mehr Bauplatz bekommen, vielleicht endlich ein Kohlevorkommen finden. Klar, die Wartezeit ist gemein, aber die Vorfreude umso größer. Es ist ein bisschen wie beim eigenen Häuschen: Entweder bauen wir alles selber – das ist anstrengend und dauert ewig, dafür sind wir beim Einzug umso stolzer. Oder wir kaufen für viel Geld das fertige Haus. Für viel, viel Geld. Denn das geht in **Anno Online** natürlich auch: Keinen Bock auf Wartezeit, der Nebel soll sofort weg? Kein Problem, kostet halt echte Euro. Der erste Sektor einer Insel liegt bei rund 3,70 Euro, der letzte auf unserer Hauptinsel bei happigen 25 Euro. Doch wir können noch viel mehr Geld im Shop lassen: zehn Euro für ein großes Transportschiff etwa, 20 für eine komplett aufgedeckte mittlere Insel, unglaublich dreiste 57 Euro für eine große Insel mit Bienenwachs- und Trauben-Vorkommen, aber ohne Nebel. Bitte rechnen Sie unbedingt dreimal nach, bevor Sie im Shop etwas kaufen – und überlegen Sie dann noch mal genau, ob Ihnen die umgangene Wartezeit das Geld wirklich wert ist.

Immer was zu tun



Vernebelte Sektoren aufzudecken ist ein tagelanges Unterfangen. Oder ein teures: Für gut zwölf Euro ist der Nebel sofort weg.



Toll: Wenn wir sieben Most liefern, gibt's als Belohnung unter anderem ... sieben Most.



Need for Speed!

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich bin ein geduldiger Mensch. Quasi eine Mischung aus westfälischer Eiche und Yoda in Groß. Doch noch nie hat meine Plus-Taste so gelitten wie bei diesem Test: Immer wieder habe ich draufgeklopft, um das Spiel vorzuspulen. Vergebens. Das nervt vor allem abends, wenn ein Handelsschiff schnell noch auf Indigo-Einkaufstour soll, aber noch ewig mit einem anderen Auftrag unterwegs ist. Oder wenn noch sieben Werkzeuge fehlen, um das Kohlebergwerk zu bauen.

Aber wenn man sich auf das Schnecken-tempo einlässt, greifen die bekannten Anno-Tugenden auch im Browser: Es macht Spaß, seine Warenketten zu optimieren, auf die nächsten Ziele hinzuarbeiten, zu planen. Anno Online ist zwar nicht so komplex wie seine großen Brüder, aber deutlich fordernder als der Vetter Siedler Online. Allerdings auch deutlich teurer: Die Euro-Preise im Shop sind echt unverschämt hoch. Gut, dass sich das Spiel auch komplett gratis bestreiten lässt. Wenn ein Yoda Du bist.

Ganz wichtig ist aber: Sie müssen nichts kaufen. **Anno Online** lässt sich komplett (!) gratis spielen. Ein Euro-Transportschiff ist nicht besser als das selbstgebaute, und ein Kontor-Upgrade ist ein Kontor-Upgrade, egal ob selbstgebaut oder per Sofortkauf. Auch die obligatorischen »Das ist ja Pay-2Win!«-Schreie sind unberechtigt – weil's gar kein »Win« gibt.

Denn **Anno Online** ist dermaßen friedlich, dass es schon weh tut: Es gibt keine Kämpfe, keine Kriegsschiffe, keine Bodentruppen, keine Erdbeben oder Tornados, nicht mal eine klitzekleine Totenkopfflagge ist zu sehen. Abgesehen von Kühen, Schweinen, pelztragenden Wildtieren und Siegfrieds Bäumen sind keine Opfer zu beklagen. **Anno Online** ist pures Bauen, Produzieren, Schippern und Handeln. Trotz des »Online« im Namen spielt im Prinzip jeder für sich allein,

Flirtplattform mit Spiel drumrum

man kann zwar indirekt mit anderen Spielern handeln, befreundete »besuchen« und seit kurzem ihre Produktionsstätten mittels Fisch, Salat und so weiter kurzfristig schnell arbeiten lassen – das war's aber auch.

Im öffentlichen Chat wird wild geknuddelt und geherzt. Zum Glück lässt sich der Chat beiseiteschieben – um ihn wieder vorzuholen, wenn man eine Frage hat. Denn die Mitspieler und Moderatoren beantworten Fragen schnell, freundlich und kompetent. Und Fragen gibt es viele, denn **Anno Online** ist komplex. Da kann sogar mehr schiefgehen als in normalen **Annos**, die wir immer im Blick haben – bei **Anno Online** hingegen pendeln die Schiffe ja auch nachts, wenn wir schlafen. Dadurch braucht das Spiel deutlich mehr Planung. Bei einem normalen **Anno** können wir ja schnell eingreifen, wenn etwas schiefläuft: Die Druckerei hat kein Papier mehr? Schiff anklicken, zur Papierinsel schicken, beladen, heimfahren, abladen, fertig. Dauert zwei Minuten oder so. Bei **Anno Online** dauert's eine halbe Stunde, weil ein Transportschiff ja 15 Minuten für den einfachen Weg braucht. Für Gelegenheitsspieler ist das Browser-**Anno** nichts.

Der wichtigste Unterschied in **Anno Online**: Wir können alle Gebäude einer Insel nachträglich verschieben. Klingt lapidar, ist aber bitter nötig. Denn wie im klassischen Spiel werden nach und nach mehr Gebäude freigeschaltet – eine Kirche ersetzt die Kapelle, Kaufleute wollen einen Turnierplatz, zu den Fischerhütten gesellen sich Getreidefarmen, Mühlen, Bäckereien. Kennt man ja. Weil der Bauplatz aber irgendwann alle ist, können wir entweder tagelang auf die nächste Sektor-Entnebelung warten – oder eine **Tetris**-artige Umbauaktion starten, Platz für die Kirche freischaufeln, Handwerkerhäuser heranschieben, die Kornfelder an den Rand pfirmeln. Oder doch lieber per Erkundungsschiff eine Getreideinsel suchen und mit einem Kolonieschiff besiedeln, was zusammen locker einen Tag kostet? Trotz all seiner Lahmarschigkeit: Die freien Entscheidungsmöglichkeiten, verschiedenen Takti-

ken und prima verzahnten Elemente machen **Anno Online** zu einem echten Anno, bei dem immer was zu tun ist. Auch für Holzfäller Siegfried. Martin Deppe / **MT**

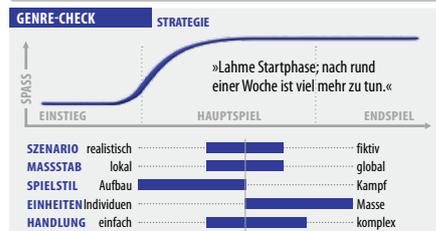
TERMIN Februar 2013 (Open Beta) PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Anno Online

Aufbau-Strategie

Publisher Ubisoft
Entwickler Blue Byte
Sprache Deutsch, Englisch, vier weitere
Ausstattung - (Browser-Spiel)

Kopierschutz Anmeldung



GRAFIK

- detaillierte Spielwelt (für ein Browser-Spiel)
- Gewusel + verschiedene Varianten bei Wohnhäusern ...
- ... aber fast immer gleiche Produktionsgebäude

SOUND

- passende Mittelaltermusik ...
- ... null Umgebungsgeräusche
- generell kaum Soundeffekte

BALANCE

- gute Mischung aus Bedürfnisse erfüllen, bauen und handeln
- bestens verzahnte Wirtschaft + extrem langsames Spieltempo
- komplexere Zusammenhänge werden nicht erklärt

ATMOSPHÄRE

- stimmiges »Mittelalter«-Szenario
- schön große Hauptinsel + Anno-Spielgefühl kommt rüber
- trockene Textmeldungen

BEDIENUNG

- verschiebbare Gebäude + praktischer Zoom
- Geländepunkte auf Tasten speicherbar
- nervige Umbau-Orgien

UMFANG

- Spielzeit über Monate + Events (aber selten)
- zu wenige (aber ausreichend) Gratis-Inseln
- anfangs Leerlauf + keinerlei Kämpfe

KARTENDESIGN

- sehr unterschiedliche Inseltopographien + Gelände muss geschickt genutzt werden
- keine zusammenhängende Spielwelt + Aufdecken von Sektoren extrem langwierig

TEAMWORK

- freundliche und hilfsbereite Mitspieler + Freunde können Inseln besuchen und Produktion steigern
- Gilden ... + die kaum etwas bringen
- insgesamt mageres Zusammenspiel

EINHEITEN & GEBÄUDE

- mehr Schiffsklassen als in Anno 1404
- lange Produktionsketten
- keinerlei Militär und Piraten

ENDLOSSPIEL

- Märklin-Effekt: man hat nie alles fertig gebaut
- Inseln immer weiter optimierbar + sehr viele Zufallsquests
- Nebenquests teils sofort erfüllbar

6/10
4/10
7/10
8/10
8/10
7/10
7/10
6/10
8/10
9/10

Anno meets Tetris: **Platzsparend** zu bauen erinnert eher an DDR-LPGs als an eine Mittelalter-Idylle.



Leicht abgespecktes Anno für sehr Geduldige.

70 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Free2Play

ANSPRUCH: ANFÄNGER

PROFIS

MINIMUM Pentium 4, 1,0 GHz
Athlon XP 1700, GeForce 210
1,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

STANDARD Pentium 4,3,4 GHz
Athlon 64 3800+, GeForce GT 120
2,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E7200
Athlon 64 X2 6000+, GeForce GTX 260
2,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

SPIELZEIT 2000 Stunden