



Anno-Historie

Ein Strategiespiel baut Geschichte

Vor rund 17 Jahren dachten viele, es sei nur ein weiterer Siedler-Klon. Dann wurde Anno zur bis heute meistverkauften deutschen PC-Spiel-Marke. GameStar blickt zurück auf die bewegte Geschichte der Aufbauspiel-Serie. Von Heiko Klinge

TITELSTORY

Wir haben keinen Alkohol mehr!« Normalerweise ist dies eine Feststellung, die 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 sechs Millionen ver-

kauften Anno-Spielen, allerdings auch mit ein paar traurigen Kapiteln und ohne Happy-End für das österreichische Entwicklerstudio von 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).

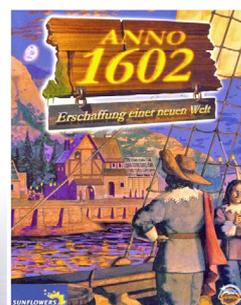
Auch Anno 1602 sollte eigentlich ein globales Strategiespiel werden, der Aufbauart war anfangs nur ein Teilaspekt. Doch weil sich bereits das Inselbesiedeln als Freizeit-

killer allererster Kajüte entpuppte, beschlossen die Entwickler, globale Elemente wie eine strategische Weltkarte über Bord zu werfen. Aber 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 jede 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 auch keine Angriffe zu fürchten. Wohl ein Hauptgrund, warum fast die Hälfte aller Anno-Käufer Frauen waren – in Zeiten vor den Sims noch ein absolutes Novum.



1998 ist Anno 1602 noch ein echter Überraschungshit. Die Mischung aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation ist seinerzeit ebenso einzigartig wie das monatlang motivierende Endlosspiel.



LAN-Party like 1602

Auch männliche Siedel-Experten bekamen bei Anno 1602 eine Menge zu tun: 23 stellenweise sehr komplexe Warenkreisläufe, Diplomatie- sowie Handelsoptionen und Echtzeitschlachten, die mit gerade mal vier Truppentypen allerdings nur ein Randaspekt blieben. Trotz des meist friedlichen und verhältnismäßig langwie-

rigen Spielablaufs war Anno 1602 Ende der 90er dank stabiler Multiplayer-Partien auch ein gern gesehener Gast auf LAN-Parties. 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 optinsarmen Editor, der bis zum Erscheinen des bereits beschlossenen Nachfolgers die Anno-Jünger beschäftigen sollte.



Das erste Addon der Serie »Neue Inseln, Neue Abenteuer« erscheint bereits sechs Monate nach dem Hauptspiel und enttäuscht entsprechend mit einem mageren Umfang.

1503, die unendliche Geschichte

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 Titelstories. Zeit war schließlich genug, denn der Release von Anno 1503 wurde immer wieder ver-

soben – 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.

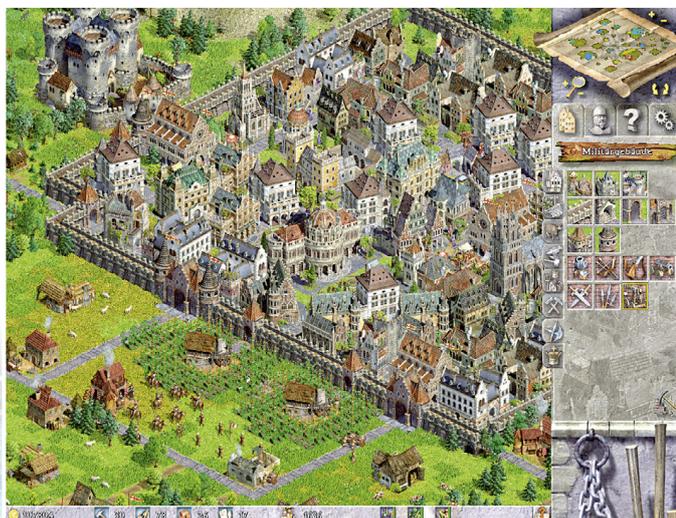
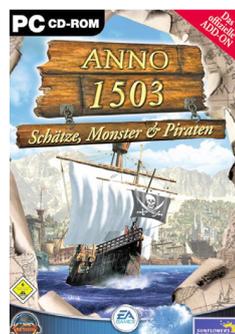
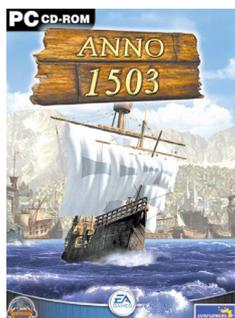
So kam es, wie es kommen musste: Anno 1503 war ein tolles Aufbauspiel und einer der letzten optischen Höhepunkte der Pixelgrafik-Ära. Aber gerade die vielen Neuerungen konnten die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Die aufgebohrten Echtzeit-Schlachten krankten an der mäßigen Einheiten-KI, die Eingeborenen-Völker waren mehr grafische Statisten als ein Spielelement, die Story-Kam-

pagne frustrierte mit einem viel zu hohen Schwierigkeitsgrad, der versprochene Multiplayer-Modus fehlte. Im Nachhinein war unsere Wertung (87) vielleicht etwas zu hoch.

Abgang Max Design

Insgesamt vier Patches konnten viele Mängel von Anno 1503 beheben. Der Multiplayer-Modus blieb jedoch weiterhin ein Versprechen.

Der schlechten Nachricht für alle Anno-Fans folgte eine weitere: Im Frühjahr 2004 löste sich das Entwicklerteam von Max Design auf. Über die Gründe wurde damals viel spekuliert. Klar ist, dass es einerseits viele Unstimmigkeiten mit Publisher und Geldgeber Sunflowers gegeben hatte. Andererseits war das gerade mal 13-köpfige Entwicklerteam auch enorm erschöpft und zermürbt von der



Anno 1503 gilt als einer der optischen Höhepunkte der Pixelstrategie-Ära, aber auch als spielerisch schwächster Serienteil.



Die 1503-Erweiterung »Schätze, Monster und Piraten« liefert zwar neue Karten, aber nicht den versprochenen Multiplayer-Modus.

extrem langen, stressigen und problematischen Produktion von Anno 1503.

Auftritt Related Designs

Dennoch ging die Anno-Geschichte weiter. Das Mainzer Entwicklerstudio Related Designs hatte sich einen Namen mit solide produzierten und vor allem pünktlich fertig gestellten Echtstrategiespielen wie America, Castle Strike und No Man's Land gemacht.

Ursprünglich sollte das Team für Sunflowers eigentlich einen kampflastigen Serienableger mit dem Arbeitstitel Anno War entwickeln. Nach dem Aus von Max Design wurde aus Anno War schließlich Anno 1701, das im Sommer 2004 zunächst

mit viel Brimborium unter dem Namen Anno 3 angekündigt wurde.

Ein großes Entwicklungsproblem für Related Designs stellte sich dabei im Nachhinein als Glücksfall heraus: Weil das Team wegen des Streits zwischen Sunflowers und Max Designs nicht auf den Programmcode von Anno 1503 zugreifen konnte, musste es quasi bei Null anfangen und deshalb Anno 1701 auf das Wesentliche reduzieren. Wichtigste Vorgaben von Sunflowers waren lediglich, dass Anno den Sprung zu 3D schafft und wieder einen funktionstüchtigen Multiplayer-Modus bekommt – und in beiden Disziplinen hatte Related Designs schon jahrelange Erfahrung angesammelt. Und im

Verlauf der Produktion konnte auch Serienvater Wilfried Reiter für das Team gewonnen werden. Er half in beratender Funktion mit, das typische Anno-Gefühl auch ins Jahr 1701 zu transportieren.

1701, zurück zu den Wurzeln

Fairerweise muss außerdem gesagt werden, dass Related Designs wesentlich mehr Mittel zu Verfügung gestellt bekam als seinerzeit Max Design. Das Kernteam war mit rund 50 Mann fast viermal so groß, das Entwicklungsbudget betrug laut Sunflowers für damalige Verhältnisse fast schon größenwahnsinnige zehn Millionen Euro.

Die Investition zahlte sich jedoch aus: Anno 1701 schmiss überflüssigen 1503-Ballast wie Marktstände, die Scouts oder das Häuser-Ausrichten über Bord, reaktivierte das bewährte Waren- und Steuersystem aus Anno 1602 und verfeinerte dies alles mit einigen dezenten, aber sinnvollen Neuerungen wie Sabotage-Aktionen, Nebenquests oder einer Strategiekarte für Handelsrouten. Einzig die quietschbunte Optik traf nicht jedermanns Geschmack. Zum Lohn hagelte es Bestwertungen (91 Punkte im GameStar-Test) und neue Verkaufsrekorde.

Für Publisher Sunflowers war Anno 1701 dennoch das letzte Kapitel der Firmengeschichte. Denn das 1993 gegründete Unternehmen hatte sich mit dem zwar qualitativ hochwertigen, aber viel zu kostspieligen und kommerziell erfolglosen Dino-Strategiespiel Parawold (entwickelt vom Berliner Studio SEK-Ost) böse verhasst. Der französische Weltmarktführer Ubisoft – pikanterweise Publisher des langjährigen Anno-Konkurrenten Die Siedler – kaufte im April 2007 das finanziell schwer angeschlagene Sunflowers und sicherte sich so alle Rechte an der Anno-Serie sowie 30 Prozent am Entwickler Related Designs.

Der französische Weltmarktführer Ubisoft – pikanterweise Publisher des langjährigen Anno-Konkurrenten Die Siedler – kaufte im April 2007 das finanziell schwer angeschlagene Sunflowers und sicherte sich so alle Rechte an der Anno-Serie sowie 30 Prozent am Entwickler Related Designs.

Kampagnenfluch

Trotz des Riesenerfolgs lief natürlich auch bei Anno 1701 nicht alles reibungslos. So war eine Kampagne ursprünglich schon für das Hauptprogramm geplant, musste dann aber aus Zeitgründen aufs Addon verschoben werden.

Trotzdem oder gerade deshalb gilt Anno 1701: Der Fluch des Drachen in den Augen der Serienfans als bislang beste Anno-Erweiterung. Denn anders als in den Nachfolgern musste die



Nach dem überladenen Vorgänger reduzierte der neue Entwickler Related Designs Anno 1701 auf die Kernelemente der Serie. Der knallbunte Grafikstil war allerdings Geschmackssache.



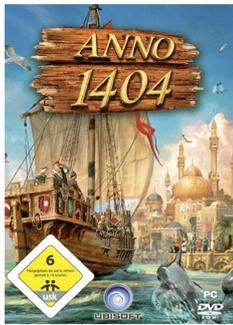
Im 1701-Addon »Der Fluch des Drachen« erleben Anno-Fans die bis dato beste Kampagne der Seriengeschichte mit ebenso spannende wie abwechslungsreichen Missionen.





Anno 1404 gilt unter Fans als bislang bester Serienteil und führte mit den Monumentalbauten sowie der spielbaren Orientfraktion zwei überaus gelungene Neuerungen ein.

Kampagne hier keine Rücksicht auf Einsteiger nehmen und konnte sich so ganz auf ebenso abwechslungsreiche wie anspruchsvolle Missionen mit einer wendungsreichen Geschichte konzentrieren, die Anno-Spieler bis nach Asien führte. Sie mussten einen wertvollen Edelstein bergen, Brände löschen oder den Wiederaufbau unserer Stadt nach einem Meteoriteneinschlag (!) managen. Auch heute noch spielsenswert!



1701-Pflicht und 1404-Kür

Nachdem Related Designs mit Anno 1701 ihre Pflicht erfüllt und die Traditionsserie erfolgreich ins 3D-Zeitalter befördert hatten, konnten sie sich mit Anno 1404 nun der Kür widmen, sprich: mehr Innovationen wagen und genau das Anno entwickeln, das sie selbst gern spielen würden.

Inseln, Städte und Gebäude sollten größer werden, das Endlosspiel anspruchsvoller, die Aufgaben abwechslungsreicher. Letzteres erreichten die Entwickler, indem sie mit dem Orient erstmals eine zweite Fraktion mit eigenen Gebäuden, Produktionsketten und Herausforderungen ins Spiel brachten. So mussten wir etwa Wüstenlandschaften mit Hilfe von Wassermühlen begrünen, um sie nutzbar zu machen. Ursprünglich war sogar geplant, dass Orient und Okzident komplett getrennt voneinander spielbar sind, was aus Zeitgründen jedoch ebenso verworfen werden musste wie ein Multi-

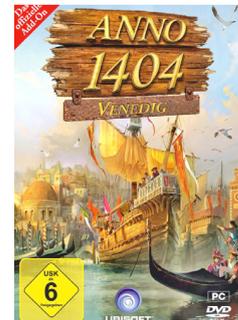
player-Modus. Obwohl Anno 1404 qualitativ unbestritten den Zenit der Serie markierte (91 Punkte im GameStar-Test), sorgte es dennoch bei Veröffentlichung im Juni 2009 für viel Unmut bei den Spielern. Schuld war ein umstrittener Online-Kopierschutz, der standardmäßig nur drei Aktivierungen zuließ. Erst im September 2009 reagierte Publisher Ubisoft auf die Kritik und entfernte per Patch die Online-Aktivierung.

Erst Venedig, dann die Tiefsee

Inzwischen gute alte Anno-Tradition: Was es nicht ins Hauptprogramm geschafft hat, wird per Addon nachgeliefert. Anno 1404: Venedig (erschien im Februar 2010) legte entsprechend den Fokus auf den Multiplayer-Modus – neu und extrem motivierend war, dass man Partien nun kooperativ spielen konnte.

Und mit Stadträten gab es erstmals eine Möglichkeit, gegnerische Inseln friedlich zu erobern (was freilich Unsummen an Geld kostete) anstatt mit Waffengewalt. Ein nahezu perfektes Aufbauspiel wurde so weiter perfektioniert. Der Lohn: die Serien-Rekordwertung von 93 Punkten im GameStar-Test.

Die Messlatte für ein neues Anno hing also extrem hoch, das traditionelle Renais-

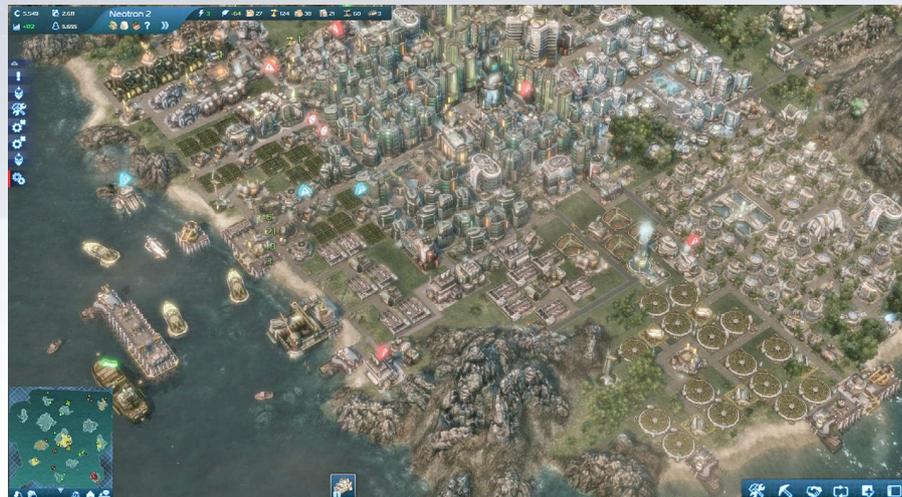


Das 1404-Addon heißt zwar »Venedig«, viel spannender als der namensgebende neutrale Handelspartner ist aber der neue Koop-Modus.

sance-Szenario war thematisch so gut wie ausgeschöpft. Auch Publisher Ubisoft wollte die Serie neu ausrichten. Wie also weitermachen? Die zündende Idee kam den Entwicklern, als sie sich die Tiesee-Dokumentation »Deep Blue« anschauten: »Was wäre, wenn man im fünften Anno die Welt nicht nur auf Inseln über Wasser, sondern auch auf Tiefseeplateaus erbauen könnte?« Dazu müsste das nächste Anno freilich in der Zukunft spielen. Überraschenderweise für Related Designs kam die Idee sowohl bei Ubisoft als auch bei geheimen Marktforschungsumfragen blendend an, das ambitionierte Projekt Anno 2070 konnte also tatsächlich umgesetzt werden.

Anno 2070: Ab in die Zukunft

Am 17. November 2011 erschien Anno 2070 in den Läden. Der Sprung in die Zukunft war geglückt (GameStar-Wertung: 90), und zum ersten Mal in der langen Seriengeschichte war dieses Mal schon im Hauptprogramm alles drin, was die Fans erwarten – inklusive Kampagne und Multiplayer-Modus. Vielleicht sogar schon einen Tick zu viel. Denn erstmals konnte und musste man nicht nur auf zwei Ebenen siedeln (Inseln und Meeresboden), sondern auch drei Fraktionen spielen, und zwar gleichzeitig! Nämlich die umweltfreundliche Eden Initiative (kurz: Ecos), der profitorientierte Global Trust (kurz: Tycoons) und die wissenschaftlich herausragende S.A.A.T.-Gruppe (kurz: Techs). Hinzu kam, dass die Funktionsweise einer Algenfarm naturgemäß schwieriger zu vermitteln ist als die einer Windmühle. Anno 2070 erforderte entsprechend viel Einarbeitungszeit, und mit dem Ende 2012 erschienenen Addon Die Tiefsee schlug es dem Komplexitäts-Fass endgültig den Boden aus. Die dort eingeführten Bionik-Anzüge halten bis heute den Rekord für die längste Produktionskette: Vier Herstellungsbetriebe und zehn benötigte Rohstoffe, die teils über,



Mit Anno 2070 wechselt die Serie erstmals in die Zukunft und macht Umweltschutz zum zentralen Thema. Erstmals gibt's drei Fraktionen und mit dem Meeresboden eine zweite Spielenebene.

teils unter Wasser hergestellt, weiterverarbeitet und verschifft werden mussten.

Als erster Serienteil verfügte Anno 2070 auch über zahlreiche Online-Funktionen.

Wer sich einloggte, konnte kostenlose und regelmäßig nachgeschobene Minikampagnen spielen (je mehr User teilnahmen, desto größer die Belohnung für alle), Erfolge fürs Profil freischalten, seine Lieblingsfraktionen in Senatswahlen unterstützen sowie sein Arche-Mutterschiff auch fürs Solospiel mit Items pimpen. Gerade Letzteres sorgte allerdings für viel Kritik in der Community, weil sich so viele Solosiedler zum Online-Spiel gegängelt fühlten.

Auf der anderen Seite war es sicherlich auch den Online-Funktionen und zahlreichen teils kostenlos nachgeschobenen Inhalten zu verdanken, dass Anno 2070 zum langjährigsten und letzten Endes auch kommerziell erfolgreichsten Teil der Serie wurde. Gerade international zahlte sich der Wechsel von der Renaissance zum populäreren Science-Fiction-Szenario mehr als aus. Auch für Publisher Ubisoft, der sich daraufhin entschloss, den langjährigen Auftragsent-

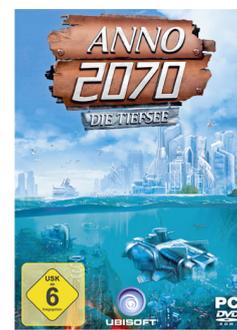
wickler zu kaufen und aus Related Designs künftig Blue Byte Mainz zu machen, wodurch die Anno-Entwickler jetzt ironischerweise den gleichen Studionamen trugen wie ihr einstiger Siedler-Konkurrent.

Alles erreicht, was nun?

Der Durchbruch auf dem internationalen Markt ist sicherlich ein entscheidender Grund, warum die Anno-Serie auch im nächsten Teil dem Zukunftsszenario treu bleibt. Allerdings versichert das Entwicklerteam rund um den langjährigen Creative Director Dirk Rieger durchaus glaubhaft, dass sie ihre Science-Fiction-Geschichte noch nicht zu Ende erzählt haben. Zumindest scheint der zaghafte Zeitsprung mehr Raum für spielerische Innovationen gelassen zu haben. Waren eigentlich alle Serienteile seit Anno 1701 »nur« Erweiterungen des gleichen Spielprinzips bis hin zur Komplexitäts-Kulmination Anno 2070, stellt Related Designs ... pardon ... Blue Byte Mainz nun viele bewährte Systeme auf den Kopf und entwirft Eckpfeiler wie das Endlosspiel oder das Warensystem von Grund auf neu.

Und danach? Ein Addon zu 2205 wird es mit Sicherheit geben, schließlich muss noch ein Multiplayer-Modus nachgeliefert werden – das gebietet die Serientradition. Wenn der Erfolg sich fortsetzt, und davon ist angesichts des aktuellen Aufbauspiel-Booms auszugehen, dann

wird es sicherlich auch wieder einen Szenariowechsel geben. Bei unserem Besuch für Anno 2205 haben die Entwickler ein weiteres Mal betont, dass grundsätzlich alles denkbar ist, egal ob Altertums-, Mittelalter-, Gegenwarts- oder gar Fantasy-Variante. Hauptsache, die Quersumme im Titel ergibt eine 9. Die inzwischen 17 Jahre umfassende Anno-Geschichte ist also noch lange nicht zu Ende geschrieben. **HK**



Die 2070-Erweiterung macht das Aufbauspiel mit zahlreichen neuen Gebäuden und teils extrem langen Produktionsketten endgültig zum Komplexitätsmonster.