

## Der große Anno-Report, Teil 1

# 20 JAHRE INSELRAFFEN

Was braucht man, um ein Imperium zu gründen? Gold? Armeen? Göttliche Macht? Nö. 100 Gold, drei Werkzeuge und sechs Holz reichen. Damit bauen wir vor zwei Jahrzehnten unser erstes Kontor – und gleichzeitig die Basis für eine echte Erfolgsgeschichte, die zwei Entwicklerteams, bald sieben Serienteile und 801 Jahre umspannt. Im ersten Teil unserer zweiteiligen Reportserie knöpfen wir uns die ersten 297 Jahre vor. Von Martin Deppe

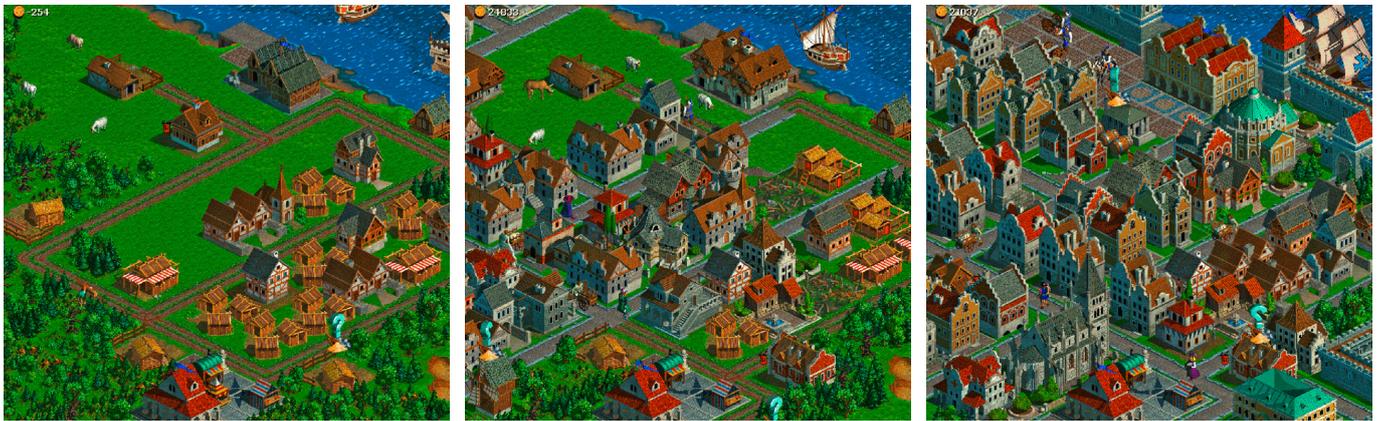
Kennt ihr die Wirtschaftssimulation Tourist? Dieses Spiel, in dem ihr als Reiseveranstalter Survival-Trips in den Dschungel anbietet, die Alpen mit Skipisten pflastert und Mittelmeerstrände mit Bettenburgen betoniert? Nie gehört? Kein Wunder, denn Tourist hat es nie gegeben – es hatte von Anfang an keine Chance, wurde brutal weggeschubst von einem Spiel, das zwar auch mit Wirtschaft und Strand und Meer zu tun hat, aber jeden gleich in seinen Bann zieht, der es anfasst. Sein schlichter Arbeitstitel: 1602.

1996 reisen Wilfried Reiter sowie die Brüder Martin und Albert Lasser, die Gründer des winzigen österreichischen Entwicklerstudios Max Design, zum deutschen Publisher Sunflowers nach Langen bei Frankfurt. Zwei Spiele stellen sie vor, von denen sie

Sunflowers überzeugen wollen: Tourist, programmiert von Albert Lasser, und 1602, das Wilfried Reiter programmiert hat. Jürgen Reußwig ist damals Projektleiter bei Sunflowers und weiß noch heute, wie 1602 sie sofort gepackt hat: »Es gab eine große, grüne Insel, man konnte schöne Häuser bauen, alles war gleich so lebendig, und man wollte einfach immer weitermachen.« Tourist ist trockener, es erinnert an Sim City und besteht aus Bauteilen, die man in die isometrische Landschaft setzt. Vielleicht wäre auch das ein gutes Spiel geworden, wir werden es jedoch nie erfahren, Sunflowers entscheidet sich für 1602. Es ist der Beginn einer wunderbaren Freundschaft zwischen Max Design und dem Publisher. Das mag übertrieben klingen, trifft es aber gut – bis zu einem bestimmten Punkt.



Zum Test von Anno 1602 haben wir in der GameStar 05/1998 aus mehreren Screenshots eine Bilderbuch-Insel gebastelt. Redakteur Martin Deppe hatte extra eine Karte mit zwei Bergen organisiert, denn seine Headline sollte eigentlich »Eine Insel mit zwei Bergen« heißen. Also genau wie im Lied von Jim Knopf und Lokomotivführer Lukas. Doch Chefredakteur Jörg Langer kannte den Kultsong nicht, darum musste die Headline weichen. Aus Rache spielte Martin ein paar Monate später auf seiner Hochzeit, zu der auch Jörg eingeladen war, die Techno-Coverversion rauf und runter.



Wenn wir unsere Bewohner gut versorgen, wird aus unserem Pionierhüttendorf bald eine imposante Stadt. Wobei »bald« in Anno-Sprech locker ein paar Stunden Spielzeit bedeutet.



### Das Geld geht zur Neige!

Der Publishing-Vertrag mit Sunflowers rettet Max Design vor dem Aus, denn das Team ist damals total pleite, wie uns Wilfried Reiter heute erzählt. Die vorherigen Spiele des Studios (siehe Kasten) haben sich zwar ordentlich verkauft, doch die

Gründung einer Vertriebsniederlassung in Paderborn wird zum Groschengrab, das sogar die Einnahmen aus der 1994er-Wirtschaftssimulation Oldtimer verschlingt. »Uns ging es richtig schlecht, wir hätten fast die Rechte an unseren eigenen Spielen verloren. 1602 hätten wir niemals alleine stemmen können.«

Doch dank des rettenden Publishing-Vertrags kann sich das dreiköpfige Team enorm vergrößern: Um genau ein Drittel, denn die studierte Architektin Ulli Koller stößt als Grafikerin dazu. Kein Witz: 1602, das inzwischen Anno 1602 heißt, wird über die nächsten Jahre von exakt vier Entwicklern gestemmt. Albert Lasser und Wilfried Reiter programmieren, wobei sich Albert auf die KI konzentriert und Wilfried um Handelsroutinen, Wegfindung, Interface und »Regelwerk« kümmert. Martin Lasser und Ulli Koller feilen derweil an der Grafik arbeiten. Schon damals ist die winzige Teamgröße ungewöhnlich und heute für so ein aufwändiges Spiel völlig unmöglich. Wilfried Reiter: »Wir haben keine Projektpläne gemacht, sondern uns auf Zuruf abgesprochen. Wir saßen ja alle im selben Büro und konnten flexibel arbeiten. Im Jänner 1996 haben wir angefangen, im Mai hatten wir schon was zu spielen. Die Hälfte der Zeit habe ich gespielt, das war sehr cool. Wir sind morgens um acht rein und um Mitternacht raus. Wir wollten das so!«

### Von der Insel zum Archipel

Bei der Präsentation in Langen besteht 1602 noch aus einer einzigen Insel. Erst nach und nach kommen die Elemente hinzu, die ein Anno bis heute ausmachen: mehr Inseln, mit verschiedenen Anbaumöglichkeiten für Pflanzen, dazu Handel, Diplomatie, Piraten. Max Design und Sunflowers arbeiten dabei eng zusammen, aber ohne dass der Publisher dem emsigen Quartett ständig reinquatscht. Stattdessen hält Sunflowers ihm den Rücken frei und arbeitet den vier Entwicklern zu. Rund 20 Leute



Pompeji 2.0: Wer ist eigentlich so blöd und siedelt an einem Vulkan? Immerhin haben wir am Fluss eine Feuerwehr errichtet.

Theoretisch ist über TCP/IP auch ein Spiel über das Internet möglich. Von einem Spiel über das Internet raten wir jedoch aufgrund der ungleichmäßigen und oftmals zu geringen Datenübertragungsrate ab.

Im Handbuch von Anno 1602 raten die Entwickler vom Online-Multiplayer ab, weil's Synchronisierungsprobleme geben kann. Doch es soll bald schlimmer kommen.

sitzen beim Publisher in Hessen, denken sich Szenarios aus, kümmern sich um die QA. Drei Mann sind hier ausschließlich mit dem Designen der Inseln beschäftigt, denn Max Design will keine Stangenware aus dem Zufallsgenerator, sondern handgemachte Küstenlinien, Buchten, Flüsse, Berge. »Die waren sehr pingelig«, sagt uns Jürgen Reußwig im Interview, und das meint er durchaus anerkennend. Er selbst ist damals mit Anno mitgewachsen und hat als Projektleiter die Unterstützungs-Mannschaft in Langen aufgebaut.

Als wir Wilfried Reiter und Jürgen Reußwig fragen, was bei der Entwicklung die größte Hürde war, bekommen wir zwei völlig unterschiedliche Antworten. Programmierer Reiter rasselt die ganzen technischen Herausforderungen herunter: »Die Systemgröße! Anno 1602 läuft ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM, heute hat jedes Handy das Fünffzigfache an Leistung. Speichermanagement war also entscheidend. Einen Erfahrungsaustausch übers Internet gab es 1997/98 kaum. Da hat man noch zum Buch gegriffen, aber vor allem viel selbst gekocht.« Projektleiter Reußwig hingegen erinnert sich an ganz andere Herausforderungen: »Wir wussten gar nicht, wann wir fertig sind! Es gab keine Vorproduktionsphase, das Spiel hat sich sehr organisch entwickelt, wir haben mittendrin neue Ideen übernommen. Das war eine wirklich iterative Entwicklung, doch irgendwann haben wir immer gewusst: Das wollen wir! Da steckte viel Herzblut von Max Design drin, das war genau ihr Baby. Und wir haben ihnen so viel Zeit gegeben, wie sie wollten.«

#### London: der erste Kontakt

Sowohl Sunflowers als auch Max Design ahnen da schon, dass Anno 1602 ein richtig großes Ding wird. Vor allem im deutschsprachigen Raum ist das Interesse riesig. Auf der ersten Londoner ECTS-Fachmesse im September 1997, direkt nach unserer GameStar-Erstausgabe, schaut sich Michael »Mick« Schnelle die aktuelle Fassung von Anno 1602 live an und ist schwer angetan. Lustige Randnotiz: Die deutsche Sunflowers-Mitarbeiterin am Messestand kennt Mick nicht, und er sie nicht – also plaudern beide die ganze Zeit auf Englisch. In unserem Messebericht der GameStar-Zweitausgabe landet Newcomer Anno 1602 prompt auf Platz vier der zehn besten Strategiespiele der ECTS. Nur auf dem vierten? Tja, damals rockt und rollt bekanntlich die Echtzeitstrategie-Welle, also muss Anno hinter unseren

Messe-Favoriten Starcraft, Age of Empires und Populous 3 parken (und vor einem gewissen Jagged Alliance 2). Unser damaliges Fazit zu Annos Messeauftritt: »Locker-flockiges Aufbau-Strategiespiel mit hübsch anzusehender Isometrie-Graphik, das Handel und Diplomatie über kriegerische Auseinandersetzungen stellt.«

Doch der immer noch begeisterte Mick muss bei Chefredakteur Jörg Langer harte Überzeugungsarbeit leisten, dass Anno ein Knaller wird – denn Jörg sieht Anno eher als einen weiteren Siedler-Klon. Aber Mick ist ein westfälischer Sturkopp und lässt nicht locker, darum darf er ein Heft später eine Seite Preview schreiben. Darin fallen Worte wie »unwiderstehlich«, »fesselnd« und »prächtig« – für Micks Verhältnisse die pure Ekstase!

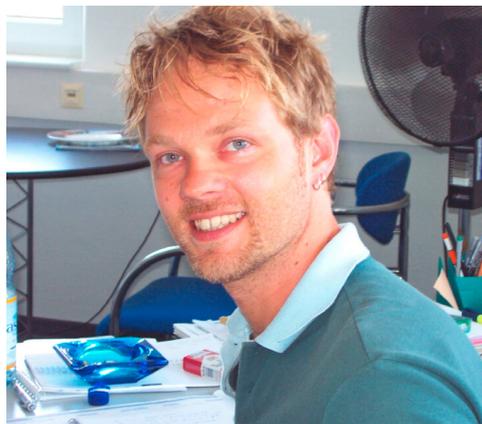
#### What a wonderful World!

Zumindest damals galten Wirtschaftssimulationen als typisch deutsch und im Ausland eher »schwer vermittelbar«. Aber auch hier rennt Anno 1602 offene Türen ein. Sunflowers lässt das Spiel auf der ECTS und der E3 (damals noch in Atlanta) auf einem großen Monitor laufen, und die lebendige Welt zieht internationale Journalisten genauso an wie die Einkäufer der großen Distributoren. Auf Jürgen Reußwig kommt ein Japaner zu, der kein Wort Englisch spricht, geschweige denn Deutsch, zeigt auf die laufende Demo und lacht dabei nonstop. Weil vom Standpersonal auch zufällig niemand Japanisch kann, zieht der Geschäftsmann unverrichteter Dinge von dannen – und kommt Stunden später mit einem Dolmetscher zu Jürgen Reußwig zurück. »Er wollte Anno unbedingt für den japanischen Markt haben, und wurde dort später tatsächlich unser Publisher. Das war auf den Messen immer so, die Leute haben sich das Spiel angeschaut und wollten dann auch mal bauen. Selbst die Amerikaner, die sonst eher auf schnelle Action stehen, haben nach drei gebauten Hütten und der ersten Produktionskette kapiert, wie das Gameplay funktioniert.« Auch Wilfried Reiter bestätigt, wie zugänglich Anno selbst für Fachbesucher war, die mit Wirtschaftssimulationen sonst nichts am Hut haben: »Der liebevolle Ersteindruck ging ja weg von den frühen, trockenen WiSims, und wir konnten ihnen viel anhand von Sim City erklären.«

Den GameStar-Lesern müssen wir Anno nicht mehr groß erklären, die freuen sich seit Micks Jubel-Preview auf das Insel-Epos. Woher wir das wissen? Weil damals in den GameStar-Ausgaben Umfragekarten eingeklebt sind, die der geneigte Leser ausfüllen und als Postkarte (!) oder per Fax (!) in die Redaktion schicken kann. Zwei Fragen sind für uns besonders wichtig: »Auf welche Spiele warten Sie zurzeit?« und »Über welche Themen wollen Sie mehr lesen?« Anno 1602 kassiert dabei so viele Papier-Likes, dass wir in der Ausgabe 3/98 einen exklusiven Vorabtest als Titelstory bringen. Darin ist endlich auch Chef Jörg angemessen begeistert, er lobt den obligatorischen Wuselfaktor und, typisch Jörg, »dass ich fast alles kontrollieren kann.« Ganz fertig ist Anno 1602 da allerdings noch nicht, daher vergeben



Der Programmierer und Game Designer Wilfried Reiter hat 1991 Max Design mitgegründet.



Der damalige Projektleiter Jürgen Reußwig in seinem Sunflowers-Büro. Wobei wir uns fragen, ob er sich gerade mit dem Ventilator die Haare fönt ...



Ulli Koller ist schuld, dass Anno so lebendig ist: Die Grafikerin zaubert unter anderem Pflanzen und Tiere ins Spiel – hier einen Elefanten für Anno 1503.

wir im Vorabtest keine finale Wertung. Gut zwei Monate sind's da noch bis zum geplanten Release im April 1998. Das reicht Max Design doch dicke – oder?

### Abbruch! Abbruch!

Am Ende wird es dann doch eine verdammt knappe Kiste: In der Nacht vor der Presswerk-Deadline sitzt das Sunflowers-Team vor dem CD-Brenner. Auch Max Design ist natürlich angereist, um die Gold-Master zu produzieren, also die Original-CD fürs Presswerk. Anno 1602 soll einen ganz modernen Kopierschutz kriegen, der sozusagen auf überlangen CDs basiert. Der Trick: Das Spiel wird auf einer 700-MB-Scheibe ausgeliefert, die also mehr Speicherplatz hat, als die damals handelsüblichen 650-MB-Exemplare. Dadurch ist der Kopierschutz doppelt sicher: Normale CD-Brenner, wie sie von privaten Raubkopierern für Freunde und Nachbarn verwendet werden, streiken bei 700 MB, und 700-MB-Rohlinge sind ohnehin kaum zu kriegen.

Für seine Anno-Goldmaster hat Sunflowers vom Presswerk also so einen »übergroßen« Rohling bekommen – und zwei Reservescheiben, man weiß ja nie. Prompt bricht der erste Brennvorgang mit einer Fehlermeldung ab, die Goldmaster-CD ist im Eimer. Macht aber nix, sind ja noch zwei Rohlinge da! Vorsichtshalber schraubt das Team den zweiten Brennvorgang auf Doublespeed runter. Das dauert zwar länger, ist aber weniger fehleranfällig. Und tatsächlich: Diesmal gibt's keine Fehlermeldung, keinen Abbruch, der Brenner brennt. Und brennt. Und brennt. Vermutlich würde er heute noch brennen, wenn das entnervte Team den Vorgang nicht abgebrochen hätte. Bleibt also Rohling Nummer Drei: »Wir haben sehr andächtig davorgesessen«, weiß Jürgen Reußwig heute noch, »das waren die längsten 40 Minuten meines Lebens.« Halleluja, diesmal klappt's, und die Gold-Master landet pünktlich im Presswerk. Das jetzt auf Hochtouren presswerkelt, denn Anno 1602 bricht bereits einen ersten Rekord ...

### Mal eben C&C überholt

300.000 Stück, mehr geht nicht! Diese Zahl gilt damals bei Publishern als Obergrenze, wenn ein neues Spiel in die deutschen Läden kommt. Selbst bei heiß erwarteten Blockbustern bleibt jede Schachtel jenseits dieser Schallmauer im Regal liegen. Nicht mal Command & Conquer hat sie durchbrochen. Doch

## Max Design: Was bisher geschah

Wilfried Reiter und die Brüder Martin und Albert Lasser sind bereits seit Mitte der Achtzigerjahre befreundet, sie spielen damals am liebsten WiSims wie Kaiser und Oil Imperium im Hot-Seat-Modus. 1991 gründen sie im heimischen Schladming Max Design. Ihre Spiele sind bis auf wenige Ausnahmen WiSims, meist mit historischem Hintergrund, darunter 1992 das Segelschiff-Epos 1869: Hart am Wind sowie Oldtimer, das 1994 erscheint und die Entwicklung der Automobilindustrie von 1886 bis 1929 inszeniert.

Anno 1602 soll ursprünglich die Fortsetzung von 1869 werden, doch das Team denkt sich immer mehr neue Elemente aus: Der Hafen lässt sich ausbauen, daraus wird eine Stadt, schließlich eine Insel. Statt des sperrigen Namens »1869 2« bekommt das Spiel schließlich den Arbeitstitel 1602. Nach einem halben Jahr Entwicklung präsentieren die drei Freunde ihr 1602 bei Sunflowers – der Rest ist Geschichte. Heute haben die Lasser-Brüder mit Computerspielentwicklung nichts mehr am Hut. Wilfried Reiter betreibt eine Agentur für Webservices und Gamedesign, www.devpoint.at. Und weil die drei (und Grafikerin Ulli Koller) noch in der Gegend wohnen, sehen sie sich öfter. Aber nicht mehr täglich von acht bis Mitternacht.



Links: Die drei Gründerväter von Max Design posieren 1994 für ihr Spiel Oldtimer: Wilfried Reiter (hinten), Albert Lasser (vorn) und sein Bruder Martin (als Chauffeur). Rechts: Die Wirtschaftssimulation 1869 dreht sich schon um Segelschiffe und Handel.

dem Marketing-Experten Adi Boiko, der Sunflowers 1993 gegründet hat, ist dieses 300.000-Limit völlig egal. Er will mehr, und pumpt mal eben 450.000 Stück in den deutschen Markt – es ist die bisher höchste Day-One-Auslieferungszahl aller Zeiten, sagt Jürgen Reußwig.

Wer damals in einen Spieleladen oder in die üblich verdächtigen Großmärkte marschiert, kommt um Anno 1602 nicht herum. Im wahrsten Sinne des Wortes: Die Schachteln stehen nicht verschämt in den Regalen, sondern zu Pyramiden aufgetürmt im Eingangsbereich, davor Schatztruhen mit noch mehr Packungen. In Rekordzeit sind die 450.000 Stück weg, das Presswerk liefert nach, Anno 1602 knackt die erste Million. Selbst 2002, da sind weltweit über zwei Millionen vertickt, landet das vier Jahre alte Spiel noch mal ganz oben in den deutschen Verkaufscharts – und in einer anderen Pyramide. Denn der Vertriebspartners AK Tronic stellt im Einzelhandel rote Spitzbauten auf, in denen er verbilligte Altspiele präsentiert. Auch hier entpuppt sich Anno als Renner, allein in den ersten vier Wochen setzt Sunflowers weitere 50.000 Stück ab. Bis heute sollen es



Anno 1602 wird ein Erfolg. Hier feiern das Max-Design-Quartett und Jürgen Reußwig die ersten 400.000 verkauften Packungen. Für 200.000 gibt's so eine Platin-Urkunde, darum kriegen die fünf gleich eine zweite.



Work hard, party harder: Wir wissen zwar nicht, was die Alufolie-Outfits mit Anno zu tun haben, immerhin ist es die Platin-Party und nicht die Alu-Party, aber so ist sie, diese wilde Gamesbranche!



Auch für den Test von Anno 1503 haben wir eine Doppelinsel-Doppelseite zusammengepuzzelt. Eine Heidenarbeit, aber sie hat sich gelohnt!

weltweit und mit unzähligen Wiederauflagen, Bundles und so weiter rund vier Millionen Stück sein – eine glaubwürdige Zahl.

### Zimmermänner & Frauenzimmer

Dass Anno 1602 ein Erfolg wird, will Wilfried Reiter schon während der Entwicklung gemerkt haben: »Das hat sogar meine Mama gespielt! In meinem Bekanntenkreis waren auch Nicht-Spieleaffine, die bei Anno hängengeblieben sind. Für viele war es das allererste Spiel überhaupt, das sie sich gekauft haben. Meine Ärztin hat sich für Anno extra einen PC angeschafft, weil sie nur einen Mac hatte.« Mama? Ärztin? Die beiden Damen sind exemplarisch für die hohe Frauenquote in der Anno-Gemeinde, laut Wilfried Reiter waren es 30 bis 35 Prozent, »das ist heute ganz normal, war aber damals ungewöhnlich hoch.«

Übrigens wirkt sich auch der ungewöhnliche Kopierschutz extrem positiv auf die Verkaufszahlen aus. Während der Höhenflug von Starcraft, das unmittelbar vor Anno 1602 erscheint, kurz darauf schon wieder einbricht, hält sich Anno konstant oben in den Verkaufscharts von Saturn, die wir damals in jeder GameStar-Ausgabe veröffentlichen. Denn Starcraft setzt wie fast alle Spiele auf einen Software-Kopierschutz, der aber in kürzester Zeit geknackt ist. Ein halbes Jahr später thront Anno auf Platz 3, Blizzards Echtzeit-Klassiker sinkt indes auf Rang 16 hinab. Und ein ganzes Jahr nach Release liegt 1602 auf Platz 7, und Starcraft ist ... verschwunden.

### Die Jane Fonda der Aufbauspiele

Für diesen Report haben wir Anno 1602 nach langer Zeit (wir mussten ja die ganzen Nachfolger spielen!) mal wieder angeworfen. Bei vielen Klassikern übertünchen nostalgische Erinnerungen ja die harte Wahrheit, vor allem die 3D-Spiele, die Ende der Neunziger der schiere Grafikwahnsinn waren, sind heute zum Heulen – nicht nur für die Augen. Und Anno 1602? Ist heute genauso zeitlos gut zu spielen wie vor 20 Jahren! Wir fühlen uns sofort wie zu Hause, die hübsche, bunte Isometrie-Welt ist in Würde gealtert und kann mit heutigen Titeln im pixeligen Retro-look locker mithalten, die schmissige Titelmelodie pfeifen wir gleich mit. Auch rückwirkend betrachtet greift der PR-Slogan »Anno bleibt Anno«, wir finden uns sofort wieder zurecht, bauen unser Kontor, die Holzfällerhütte, den Jäger. Nur selten stützen wir: Per Mausrad zoomen geht nicht, da müssen wir schon die Tasten F2, F3 und F4 bemühen, die sich aber auch mal gerne gedrückt fühlen. Und als wir ein Piratenschiff versenken, können wir die herumdümpelnden Beutekisten nicht mit unserem Schiff aufsammeln. Doch das ist Kleinkram, denn ansonsten ist Anno 1602 auch anno 2018 ein hervorragendes Aufbauspiel!



### Von total pleite nach total platt

Nach dem fulminanten Erfolg von Anno 1602 (und dem Addon Neue Inseln, Neue Abenteuer, das noch im selben Jahr zum Weihnachtsgeschäft rauskommt) ist das Quartett von Max Design erstmal eines: total platt. Über zwei Jahre lang fast jeden Tag von acht bis Mitternacht zu arbeiten, das hinterlässt Spuren, auch wenn man seine Arbeit liebt. Die Österreicher genießen daher erst mal die Erfolgswelle. Trotzdem soll natürlich ein Nachfolger her, auch er soll in nur zwei Jahren fertig sein. Dass es letztendlich viereinhalb werden, bis Anno 1503 erscheint, hat gleich mehrere Gründe.

Wilfried Reiter und seine Partner wollen das Team vergrößern: »Doch es war wahnsinnig schwierig, Leute zu kriegen. Da hat sich gerächt, dass wir in Schladming so abgelegen sind. Wir haben uns zwar fähige Verstärkung direkt aus dem Ort geholt, aber auch die mussten wir erst formen.« Die Teamgröße wächst auf rund zehn Personen, auch Sunflowers rüstet auf, doch das ist für einen Brocken wie Anno 1503 immer noch zu wenig. Womit wir beim nächsten Grund für die Entwicklungszeit wären.



Max Design stockt für Anno 1503 zwar die Teamgröße auf, doch für so ein großes Projekt sind's immer noch zu wenig Mitarbeiter. Aus den anfänglich geplanten zwei Jahren Entwicklungszeit werden vier.



### 3D! Oder doch nicht?

Jürgen Reußwig, mittlerweile Development Director bei Sunflowers, fasst das Projekt Anno 1503 mit einem Wort zusammen: »Überambitioniert! Wir haben Riesenlisten geschrieben, was man noch reinmachen kann, was besser werden soll. Das Spiel war überdesignt, wir wollten zu viel. Wir mussten also wieder alles glattbügeln, um dem Charakter von Anno gerecht zu werden. Das war kein Redesign, aber wir haben alles auf den Prüfstand gestellt: Brauchen wir das wirklich? Und gleichzeitig sollte 1503 einen technischen Schritt machen.«

Dieser technische Schritt ist eher ein Sprung, erinnert sich Wilfried Reiter: »Die Welt sollte viermal so groß werden, es sollte mehr Kampf geben, Online-Multiplayer, aus den bisher 256 Farben sollten Echtfarben werden. Die Grafikmenge ist explodiert, und trotzdem wollten wir, dass 1503 auch auf kleinen Rechnern läuft.« Während das Studio am 1602-Addon arbeitet, experimentiert der Österreicher sogar mit einer 3D-Engine – 1998 haben sich die 3D-Grafikkarten endgültig durchgesetzt, da müssen sich zweidimensionale Titel warm anziehen. Doch das 3D-Experiment haut nicht hin, die damaligen Grafikkarten sind mit dem gewünschten Detailgrad überfordert: »Wir haben gesehen, dass die Glaubwürdigkeit und die Atmosphäre darunter gelitten haben.« Der Programmierer trickst trotzdem weiter, entwickelt sozusagen eine Pseudo-3D-Version. Er lässt zum Beispiel, vereinfacht gesprochen, die Landschaft in 3D, während die Bauwerke im klassischen 2D dargestellt werden. »Doch diese Tricks haben nur funktioniert, wenn wir den Look von 1602 übernommen haben, wir wollten aber einen höheren Detailgrad.« Nach einem satten dreiviertel Jahr wirft das Team die reine 3D-Engine über den Haufen und stellt wieder auf 2D um. Über Tiefen- und Z-Puffer trickst Wilfried Reiter trotzdem wieder 3D-Elemente rein, zum Beispiel transparentes Wasser oder Stadttore, die durchmarschierende Einwohner kurzzeitig verdecken: »Wir haben für eine 2D-Grafik das meiste 3D rausgeholt!« Ein dreiviertel Jahr des Experimentierens und dann in die Tonne damit? Da würde jeder Publisher Fingernägelkauen. Jürgen Reußwig sieht das (zumindest heute) tiefenentspannt: »Klar, Du kannst mit 3D zoomen und drehen. Aber 1503 sah in 2D wirklich schöner aus. Es gab auch keine Kompromisse – wenn Max Design sagt, wir wollen 2D, dann wurde das gemacht.«

### PCs aus dem Takt

Aus geplanten zwei Jahren Entwicklungszeit sind mittlerweile fast vier geworden. Doch es gibt immer noch eine große Baustelle: den Multiplayer-Modus. Denn im neuen Anno sollen wir auch online mit- und gegeneinander spielen, nicht nur im LAN wie beim Vorgänger. Auch hier ziehen Publisher und Entwickler

## Annos Geburtsort: Schladming

Kontrastprogramm: Anno 1602 wird nicht auf einer Insel geboren, sondern im Wintersportort Schladming in der Steiermark, 745 Meter über dem Meer. Als die Redakteure Mick Schnelle und Martin Deppe das erste Mal nach Schladming fahren, um für Anno 1602 einen Tipps-Artikel zu recherchieren, fühlen sie sich trotzdem gleich wie in Anno-Land: Vorbei geht's an Stadtmauerteielen mit einem Rundturm, dann durch ein altes Stadttor. Rundherum thronen die Berge, in denen jahrhundertlang Silber, Blei und Kupfer abgebaut wurden. Aber Max Design ist verflucht schwer zu finden. Was nicht nur daran liegt, dass es 1998 noch keine erschwinglichen Navis gab. Die richtige Straße finden wir nämlich schnell – aber die Suche nach der Hausnummer gestaltet sich schwierig, weil die Schladminger ihre Häuser nicht der Reihe nach nummerieren, sondern nach Baujahr. Die Nummer 1 ist also das älteste Haus in einer Straße, nicht das erste.

Was diese vier Leute von Max Design da eigentlich seit Jahren treiben, weiß in Schladming keiner so genau: »Die machen irgendwas mit Spielen«. Doch das ändert sich schlagartig, als Anno 1602 auch in den österreichischen Spielecharts auf Platz 1 landet. Denn jetzt berichten Tageszeitungen, Radiosender und sogar das Fernsehen über das Wunderteam. Publisher Sunflowers und Max Design liegen zwar nur rund 450 Kilometer Luftlinie auseinander. Aber weil in Österreich bekanntlich ständig Berge im Weg rumstehen, ist das fast eine Tagesreise – Jürgen Reußwig muss zum Frankfurter Flughafen, fliegt dann nach Salzburg, weiter geht's mit dem Mietwagen. Für Anno 1503 fliegt er einmal mit dem Europachef von Electronic Arts, David Gardner, in einer Chartermaschine Richtung Salzburg (EA ist der Publisher von Anno 1503), um ihm in Schladming die aktuelle Version zu präsentieren. Als der EA-Manager hört, wie lange man von Salzburg nach Schladming fährt, fragt er den Piloten, ob er den beiden einen Hubschrauber organisieren kann. Und tatsächlich steigen Reußwig und Gardner am Salzburger Flughafen in einen Helikopter um, und landen kurz darauf am Rand von Schladming. Spätestens jetzt kennt hier jeder Max Design!

Als wir Wilfried Reiter für diesen Report interviewen, kommen wir auch auf die damalige Hausnummernpolitik zu sprechen. Ist das heute immer noch so kompliziert? »Nein«, antwortet der Österreicher, »noch schlimmer. Weil Ortsteile von Schladming mittlerweile zusammengewachsen sind und einige Verbindungsstraßen durch beide Orte führen, gibt's ein paar Hausnummern sogar doppelt!«



Malerisches Schladming: Diese Szenerien könnten auch aus Anno 1602 stammen (Quelle: Wikipedia)

Foto links: Wikipedia / Gakuro, CC BY-SA 3.0

an einem Strang. Sunflowers-Mann Reußwig in unserem Interview: »Das war damals eines der Features, die auf die Packung mussten. Max Design wollte es unbedingt drin haben, aber mit der überschaubaren Teamgröße war es nicht machbar. Es gab keine ›Out of the Box‹-Lösung, alles musste von Hand entwickelt werden. Albert Lasser hat wirklich alles versucht, niemand sonst im Team kannte sich so gut aus, aber wir hatten einfach massive Synchronisierungsprobleme.«

Wilfried Reiter erklärt uns im Detail, warum der Multiplayer-Modus zur Achillesferse wurde: »Damals hatte man die Wahl zwischen einem Server-Client-Modell oder Peer-to-Peer. Wir ha-



Raues Klima: Anno 1503 hat fünf Klimazonen und acht KI-Völker, von denen wir jeweils eine ganz bestimmte Ware tauschen können. Wenn wir statt zu tauschen, ein Volk vernichten, werden wir verflucht – was aber keine spielerischen Auswirkungen hat.



Mutige Spieler lassen sich sogar auf den Handel mit dubiosen Piraten ein, die jetzt eigene Nester bauen.

ben uns zuerst für das Client-Server-Konzept entschieden, und das hat auch funktioniert. Aber weil immer mehr Figuren ins Spiel kamen, ist das Modell an seine Grenzen gestoßen. Darum sind wir auf Peer-to-Peer gewechselt. Doch die damalige Technologie war noch sehr abhängig vom Betriebssystem und basierte noch nicht auf Fixkomma-, sondern auf Gleitkommatechnik. Bei der Synchronisierung hatten die beteiligten Rechner ab der dritten oder vierten Nachkommastelle oft unterschiedliche Resultate. Wir haben noch versucht, dass die Berechnung in solchen Fällen neu durchgeführt und abgeglichen wird, fanden aber nie eine gute Lösung. Darum haben wir es nach dreieinhalb Jahren Entwicklung sein lassen, das Spiel musste ja auch raus.« Doch das Thema Multiplayer soll sich noch länger hinziehen, wir kommen nachher noch darauf zurück.

**Bloß nicht anlehnen!**

Als Anno 1503 im Oktober 2002 erscheint, viereinhalb Jahre nach dem bahnbrechenden 1602, ist die Erwartungshaltung natürlich enorm. Und tatsächlich sind viele Elemente des Spiels grandios: Die Entscheidung, Anno 1503 in 2D zu lassen, war

zum Beispiel goldrichtig. Es sieht organischer und natürlicher aus als sein Vorgänger. Unsere Bauten wirken nicht mehr wie mit dem Lineal gezogen ausgerichtet, sie sind jetzt verwinkelter, windschiefer, ihre Übergänge zum Terrain weicher. Vor allem die Pionierhütten sehen aus, als würden sie gleich zusammenklappen. 1503 wirkt jetzt wie eine realistische Welt, wozu auch Flora und Fauna beitragen: Über 150 Tierarten tummeln sich auf den Inseln, es gibt fünf Klimazonen von Polar bis Dschungel, die wiederum mit unterschiedlichen Rohstoffen und Anbaumöglichkeiten locken. Neu sind auch die acht Völker, wir können bei Eskimos, Indianern und Azteken wertlosen Plunder gegen Edelsteine, Gold oder Seide tauschen. 46 Waren gibt's jetzt, doppelt so viel wie bisher, sowie ein motivierendes Forschungssystem, das zum Beispiel Bergwerke effizienter macht.

Anno 1503 ist aber nicht nur größer geworden, sondern in manchen Punkten auch weniger zugänglich. Während wir im Vorgänger noch einfach Steuern kassierten, müssen wir jetzt an Marktständen die geforderten Waren an unsere Bevölkerung verkaufen. Der große Nachteil: Bei Versorgungsengpässen stürzen unsere Einnahmen ab, und weil wir ja nicht kurzfristig die Steuern erhöhen können, landen wir schnell in der Schuldenfalle. Generell wehelt Anno 1503 nicht mehr mit dem Zeigefinger, wenn's irgendwo knirscht. Während uns in 1602 noch eine dräuende Stimme »Der Alkohol geht zur Neige!« zurief, warnt uns 1503 nicht mal vor einem dramatischen Nahrungsmangel. Teil zwei ist bei Weitem nicht mehr so einsteigerfreundlich wie sein unbedarfterer Vor-

**Anno analog**

Zu Anno 1503 und Anno 1701 gab's auch eine Brettspielumsetzung. Beide stammen vom Analogspiel-Papst Klaus Teuber und erscheinen im Spielverlag Kosmos. Und beide sind längst ausverkauft. Als wir testweise auf der Kosmos-Webseite nach »Anno« suchen, gibt's trotzdem drei Treffer: bei Dino-Spielzeug namens Tyrannosaurus Rex (jetzt bitte kurz grübeln!).



Das Brettspiel Anno 1503 funktioniert auch bei Stromausfall und kassiert 2003 gute Noten.

Klaus Teubers Anno 1701 erinnert mit seinen Sechseckfeldern gleich an seinen Hit Siedler von Catan.



Das Schloss setzt sich aus einzelnen Elementen wie Hauptteil, Flügel oder Ecktürme zusammen. So ein Bauteil wird für je tausend Aristokraten freigeschaltet.



Die drei Max Design-Gründer haben sich ins Intro von Anno 1503 geschmuggelt. Wilfried Reiter als Ausguck,



... und Albert Lasser (links) sowie Bruder Martin am Wirtshaustisch

gänger. Das gilt auch für die heiß erwartete Kampagne, deren Schwierigkeitshürde viel zu hoch liegt – und die mit einer lahmen Story um ein entführtes Amulett und eine mysteriöse Prinzessin (oder war's andersrum?) echt enttäuscht. KI-Mängel beim ebenfalls aufgerüsteten Militär (es gibt jetzt 14 Truppentypen) frustrieren Echtzeit-Strategen: Die Truppen finden selbst kürzeste Wege nicht und rennen wild durcheinander, ihre Formationen nehmen sie erst am Zielort ein. Auf unseren Vorschlag hin baut Sunflowers damals eine Art Zeitlupenfunktion ein, damit wir unsere Soldaten wenigstens halbwegs koordinieren können.

#### Erst grau, dann ausgefallen

Unterm Strich ist auch Anno 1503 ein sehr gutes Aufbauspiel, aber eben nicht der erwartete Mega-Hit – dafür patzt es an zu vielen Stellen. Die Verkaufszahlen machen denn auch nur einen Bruchteil von denen des Vorgängers aus, was vor allem an den weggebrochenen Gelegenheitsspielern liegen dürfte, für die das Epos schlicht zu komplex ist, Stichwort Schuldenfalle. Bis heute ist 1503 aber auch der Serienteil, bei dem der Multiplayer-Modus in schlechter Erinnerung bleibt. Beziehungsweise nicht bleibt, denn es gab ihn ja nie, zumindest nicht offiziell. Zum Release schlummert auf der CD zwar eine Beta-Version im »Data«-Verzeichnis, die sich freischalten lässt, doch die ist unspielbar. Dann soll der Modus per Patch nachgereicht werden, aber auch das passiert nicht, stattdessen lässt Sunflowers den bisher im Hauptmenü ausgegrauten Multiplayer-Button mit einem der Patches verschwinden, was der Stimmung der Spieler nicht gerade förderlich ist.

Wilfried Reiter: »Wir wollten den Mehrspielerpart schließlich im Addon nachreichen. Doch dafür hätten wir alles umbauen und hunderttausende Programmzeilen von Fließkomma auf Fixkomma umstellen müssen. Das war weder finanziell noch energiemäßig machbar. Es ist bis heute eine Wunde, in die Leute immer mal wieder Salz streuen. Aber ich denke, dass es 90 Prozent der Anno-Spieler eigentlich egal war.« Anfang 2004, ein Vierteljahr nach dem Addon Schätze, Monster und Piraten, stellt Sunflowers die Entwicklung des Multiplayers ein. Inoffiziell gibt es aber sehr wohl einen Multiplayer-Modus: Den haben Fans in Eigenregie entwickelt. Auch in der aktuellen Fassung von GOG.com hat das Hauptmenü von Anno 1503 zwar keinen Multiplayer-Button, doch mit etwas Handarbeit in der Registry lässt sich der Modus zumindest im LAN starten.



Weil der Multiplayer-Part von Anno 1503 partout nicht funktioniert, nimmt Sunflowers mit einem der Patches den Button aus dem Hauptmenü. Mit ein paar Registry-Eingriffen lässt sich der Button zwar aktivieren (siehe unteres Bild), doch stabil läuft's trotzdem nicht. Erst Fans entwickeln eine Lösung, mit der sich online ganz ordentlich spielen lässt. Wenn man nach 16 Jahren noch Mitspieler findet.

#### Wir haben uns auseinandergeliebt!

1503 ist in Sachen Verkaufszahlen zwar kein Blockbuster wie sein Vorgänger, aber immer noch verflüxt erfolgreich. Doch nach insgesamt fünf Jahren Entwicklung am Hauptspiel plus Addon ist Max Design jetzt endgültig ausgepowert. Das kleine Team will eine Pause, sich neu orientieren, vielleicht erst mal etwas anderes machen als gleich wieder ein Anno. Zumal alle in Schladming bleiben wollen und es somit keine Aussicht auf eine größere Mannschaft gibt, die ein neues Anno entstressen würde. Aber Publisher Sunflowers hat die Rechte an der Marke und drängt natürlich auf einen dritten Teil. Doch Wilfried Reiter hat damals kein gutes Gefühl mehr: »Das Verhältnis wurde etwas unrund. Es fühlte sich nicht so an, als ob man gemeinsam weitermacht. Das Vertrauen hat durch die zweijährige Verzögerung bei Anno 1503 gelitten.« Es knallt zwar nicht zwischen den beiden Partnern, aber es knirscht. Wilfried Reiter macht erst mal ganz alleine eine Weltreise, um Abstand zu gewinnen.

Max Design zieht schließlich die Reißleine und beendet die Zusammenarbeit. Doch aufgrund von Konkurrenz-Klauseln kann das Team auch lange Zeit nicht mit einem anderen Publisher ein anderes Spiel beginnen. Im April 2004 entlässt Max Design die rund zehn Mitarbeiter, nur die Gründer Wilfried Reiter sowie Martin und Albert Lasser bleiben, sie kündigen »eine Pause und Neuorientierung« an. Doch de facto ist es das Ende, nur kurz wird das Trio zwei Jahre später als »Red Monkeys« auftauchen

und Investoren für ein noch namenloses postapokalyptisches MMORPG suchen. Das war's dann aber auch. Nur Wilfried Reiter hat danach noch mit Anno zu tun – dazu kommen wir gleich.



## Anno 1701

Release: 26. Oktober 2006

Addon: Der Fluch des Drachen

### Mainz! Mainz! Mainz!

Sunflowers muss sich also ein neues Team suchen – und wird ganz in der Nähe fündig. Nicht in Worms, wie unser Kollege und Geografie-Muffel Michael Graf damals in seiner Preview behauptet, sondern in Mainz. Dort sitzt nämlich Related Designs (was sich übrigens auf Mainz reimt, Micha – kleine Gedankenstütze für die Zukunft), ein Entwickler, der sich vor allem mit Echtzeit-Strategietiteln wie No Man's Land und Castle Strike einen guten Namen gemacht hat. Unterschiedlicher könnten die Mainzer und die Schladminger übrigens kaum sein: Während letztere ja gern auf Zuruf gearbeitet und Ideen einfach mal ausprobiert haben, ist Related straffer organisiert, der quirliche Co-Chef Thomas »Potti« Pottkämper ein Anhänger von NASA-Projektmanagementsystemen.

Ursprünglich sollte Related Designs für Sunflowers Anno War entwickeln, einen Echtzeit-Strategie-Ableger. Doch weil Anno 3, so der Arbeitstitel, durch den Ausstieg von Max Design ja herrenlos ist, kriegt Related den Auftrag. Erfahrung mit Aufbauspielen? Null. Dafür soll Wilfried Reiter als Berater mit an Bord, dann klappt das schon. Und Anno Wars? »Liegt erst mal auf Eis«, schreibt Michael Graf damals, Sunflowers protestiert zwar, doch bekanntlich gibt's bis heute kein Echtzeit-Strategiespiel im Anno-Universum. Gott sei Dank.



Spielermacher, Schauspieler: Burkhard Ratheiser und Thomas Pottkämper, zwei der vier Gründer von Related Designs. Daneben Schauspieler Sky Du Mont, der unseren KI-Konkurrenten Francois Bataille spricht. Ganz rechts Dirk Riegert, damals Lead Designer, heute Creative Director. Sky Du Mont hat übrigens auch einen Werbespot für Anno 1701 gedreht, der uns ganz schön nervte.



Ursprünglich war der Plan, dass Related Designs den RTS-Ableger Anno Wars entwickelt (auf dem Bild ein früher Entwurf). Doch dann trennen sich Max Design und Sunflowers.

### Videogame killed the Videostar

Bei unserem Besuch im Herbst 2004 gibt's von Anno 3, das bald Anno 1701 heißen wird, schon eine frühe Version zu sehen. Diesmal gleich in 3D! Die Anno-3-Engine basiert zwar auf der älteren Engine von Castle Strike, doch schon damals sind wir beeindruckt, was das Team unter der Leitung von Technik-Guru Burkhard Ratheiser da rausholt. Zum einen nämlich viel optisches Feedback, wie wir uns als Inselherrscher gerade schlagen: Machen wir unseren Job gut, errichten uns unsere Untertanen eine goldige Heldenstatue auf dem Marktplatz. Bauen wir hingegen Mist, marschieren sie mit Protestschildern um das nun gramgebeugte Versagerdenkmal. Auch die »Postkartenansicht« gibt's damals schon, mit ihr schalten wir auf eine Art Diorama-Perspektive um, inklusive Tiefenunschärfe. Aktiv spielen können wir darin nicht, aber sie sieht super aus.

Für diesen Report haben wir uns Dirk Riegert geschnappt, er ist damals Lead Game Designer bei Related Designs. Den Job hat er übrigens wie die Jungfrau ihr Kind bekommen: Vorher war er Fernsehredakteur beim SWR, bis ihn ein Kumpel auf den vakanten Job beim Spieleentwickler hinweist. Wenn man mit ihm über die Serie plaudert, ist die frühere Fernsehkarriere nonstop durchzuhören: Quereinsteiger Dirk Riegert redet wie ein Wasserfall und packt dabei seine Anekdoten aus – herrlich.

### Auseinanderbauen und gucken

Als Dirk Riegert den Anno-Job übernimmt, rechnet er natürlich mit einer ordentlichen Dokumentation der beiden Vorgängerspiele. Damit kann es ja nicht so furchtbar schwer sein, einen dritten Teil zu entwickeln! Doch statt Ordner voller Pläne und Designdokumente bekommt er zwei Spielepackungen auf den Tisch gelegt: Anno 1602 und Anno 1503. »So, und jetzt machst du das dritte!« Dirk und das Team analysieren die beiden Spiele bis ins Detail und betreiben Reverse Engineering – bauen also sozusagen den Motor auseinander, um zu gucken, wie ihn Max Design damals eigentlich konstruiert hat. »Wir haben den Code

## Inseln für die Hosentasche



2007 veröffentlicht Ubisoft Anno 1701 auf Nintendos DS (links im Bild). Und schafft das Kunststück, die auf dem PC so riesigen Inseln auf den winzigen DS-Doppelscreen zu packen und trotzdem viel Anno-Atmosphäre reinzubringen. Die DS-Variante ist bei Handel und Kampf logischerweise kastriert, doch immer noch schön fordernd-tüftelig. Auch die Kampagne ist klasse – und sogar besser als die Einzelszenarios des PC-Vorbilds. 2009 folgt Anno: Erschaffe eine neue Welt, das im Jahr 1404 spielt und auf dem DS sowie der Wii (rechts) erscheint. Auch dieser Ableger ist richtig gut geworden. Die Wii-Version ist übrigens der einzige Ausflug auf eine Konsole, denn weder Xbox noch Playstation haben je ein Anno erlebt.





Goldjunge: Wenn wir unseren Herrscherjob gut machen, tanzt das Volk um unser Denkmal herum. Also fast wie im echten Leben.



Ein Piratennest zerstören? Das finden unsere KI-Nachbarn super. Was Piratenboss Ramirez davon halt, könnt ihr euch ungefähr ausmalen.

geknackt, die DNA entschlüsselt!«, ist sich Riegert sicher.

Doch als Anno-Veteran Wilfried Reiter später als Berater dazu stößt, guckt er sich an, was das neue Team bisher so gebaut hat, und raunt nur »Ja, so hätten wir das auch machen können. Haben wir aber nicht. Egal, das funktioniert auch.« Dirk Riegert ist heilfroh, dass er quasi den Segen von Max Design bekommen hat: »Dass da ein fast völlig anderer Motor im neuen Anno läuft, das hat der Spieler gar nicht mitbekommen.« Mit der Neukonstruktion von Related Design und Reiters umfangreichen Wissen über die Zusammenhänge bei den Warenkreisläufen und Produktionsketten treffen quasi Tradition und Moderne zusammen. An der Grafikfront hilft übrigens auch Ulli Koller wieder mit, sie sorgt als Concept Artist erneut für viel Anno-Flair, indem sie Atmosphäre und Stil der beiden Vorgänger in die neue 3D-Welt umzieht. Und um mal eben die beiden Teamgrößen zu vergleichen: Während an Anno 1602 ja noch vier Entwickler gezimmert haben, sind es jetzt über 50.

### Endlich Multiplayer – für einen hohen Preis

Doch 1701 bringt nicht nur 3D und viel mehr optisches Feedback, wie gut oder schlecht uns die Einwohner eigentlich so finden, sondern auch jede Menge weitere Neuerungen. Zum Beispiel ein Questsystem, mit dem wir abwechslungsreiche und lukrative Aufträge von Händlern bestreiten. Oder die KI-Konkurrenten, die glaubwürdig auf unser Verhalten reagieren – wenn wir etwa mit dem Piratenboss Ramirez gemeinsame Sache machen, sind die KI-Mitbewerber stinkesauer. Und: Anno 1701 hat endlich einen Multiplayer! Warum nicht gleich so? »Du kannst 1503 und 1701 technisch nicht miteinander vergleichen«, erklärt Dirk Riegert, »das war ein kompletter Engine- und Codewechsel, da ist nichts wiederverwendet worden. Als wir mit 1701 angefangen haben, war uns die Multiplayer-Problematik natürlich schon bekannt, der Mehrspielermodus hatte höchste Priorität.« Bei seiner Entwicklung kommen den Mainzern ihre Echtzeit-Strategieurzeln zu Gute, schließlich ist in diesem Genre fast immer Multiplayer mit an Bord.

Dafür bleibt etwas anderes auf der Strecke: »Das war eine harte Entscheidung. Den Multiplayer haben wir gepackt – aber wir schaffen die Kampagne nicht bis zum Release.« Also entkoppelt Related Designs den Storymodus und verlegt ihn in das Addon Der Fluch des Drachen, das rund ein Jahr nach Anno 1701 erscheint. Weil Sunflowers diese Entscheidung diesmal schon früh bekannt gibt, flammt nicht noch mal so ein Kommunikationsdebakel auf wie bei Anno 1503 und dem Multiplayer. Und die Extrazeit bis zum Addon hat dem Team wirklich gutgetan, denn das Abenteuer im fernen Asien ist für viele Anno-Veteranen die bisher beste Kampagne aller Serienteile. Und gleichzeitig ein Ausblick auf den nächsten. ★



Neues Spiel, neues Team: Anno 1701 bekommt von Related Designs gleich mal eine starke 3D-Engine verpasst. Die grundsätzliche Spielmechanik der Serie bleibt aber unverändert (Glück gehabt!), etwa die fünf Bevölkerungsstufen von spartanischen Pionier bis zum dauernörgelnden Aristokraten.

### Im nächsten Heft geht's weiter

Im zweiten Teil unseres großen Anno-Reports erfahrt ihr unter anderem:

... wie zwei völlig unterschiedliche Serienteile die Community spalten

... warum ein Rucksack voller Steine schuld an Anno 2205 ist

... wie Ubisoft und Blue Byte Mainz einen Weltrekord im Zurückrudern aufstellen