



Anno 1404 ist der bisher letzte Serienteil, der in der Vergangenheit spielt – und gleichzeitig am weitesten zurückgeht. Auch technisch und spielerisch heute noch ein großartiges Spiel!

Der große Anno-Report, Teil 2

20 JAHRE INSELRAFFEN

Zurück, vorwärts, vorwärts, zurück: Die Zeitsprünge der nächsten Anno-Settings klingen wie ein verzweifelter Fahrschüler in seiner ersten Stunde. Doch durch dieses Zeitalter-Gehüpfe entstehen zwei der bisher besten Serienteile. Aber auch ein Anno, das alte Tugenden über den Haufen wirft, »um Ballast loszuwerden«. Doof nur, dass wir alle genau diesen Ballast so mögen! Von Martin Deppe

Was bisher geschah: Im ersten Teil unseres großen Anno-Rückblicks (Ausgabe 05/18) haben wir von den vier tapferen Entwicklern von Max Design berichtet, die in Schladming in Österreich das legendäre Anno 1602 in Laufe von zwei Jahren aus der Taufe gehoben haben. Wir berichteten von der erfolgreichen Zusammenarbeit mit dem deutschen Publisher Sunflowers. Wir schilderten, welch großer Erfolg Anno 1602 wurde, wie dieser Erfolg dem Nachfolger Anno 1503 fast das Genick gebrochen hätte, und wie die Zusammenarbeit zwischen Max Design und Sunflowers zu einem Ende kam. Und zuletzt machten wir Stop in Mainz, wo Anno bei Related Designs ein neues Zuhause fand.

In der Ausgabe 05/18 findet ihr den ersten Teil unseres großen Anno-Reports. Alternativ kann man den Artikel auch auf GameStar.de/Plus lesen.





Weil's wirklich immer was zu tun gibt, wird Anno 1404 nie langweilig. Hier erledigen wir einen Job für Lord Richard, der uns mit einem Segel-Upgrade und Ruhm belohnt. Letzterer dient als eine Art Währung, mit der wir zum Beispiel Saatgut für unsere schlappe Dattel-Insel kaufen können. Und schon baumelt die nächste Mohrrübe vor unserer Nase!

gert und Co. tun nur ein bisschen so als ob, »aber eigentlich war das nicht wirklich das, was man aufgebaut hatte, was in der nächsten Mission dann da war«. Die bebaute Insel wurde also nicht eins zu eins in die folgende Mission übernommen, stattdessen hat das Team abgeschätzt, wie und was Otto Normal-spieler am Ende einer Mission ungefähr gebaut haben dürfte. »Es war eine Art Zwischenschritt, weil wir schon das Gefühl hatten, es geht ja sehr darum, was die Spieler aufbauen bei Anno, ihre Welten zu erschaffen. Das ist ja dieser Kerngedanke bei dem Spiel, und da war es uns einfach superwichtig, möglichst viel davon auch in der Kampagne zu bewahren.«

Abgang Sunflowers, Auftritt Ubi

Mitten in der Entwicklungsphase, im April 2007, übernimmt Ubi-soft Sunflowers und damit deren 30 Prozent Anteil an Related Designs sowie die Rechte an Anno. Für Dirk Riegert ändert sich durch den neuen Publisher erst mal nichts. »Wir haben weiterhin alle Freiheiten genossen, das Spiel so weiterzuentwickeln wie geplant und es auch so über die Ziellinie zu bringen.« Aber wie toppt man ein Anno 1701, das schon so viel richtig gemacht hat? Indem man diese richtigen Sachen perfektioniert und die wenigen Schwächen ausbügelt. Und genau das macht Anno 1404: Es motiviert auch nach über 100 Stunden noch, weil ständig etwas zu tun, umzubauen, zu planen ist – und das Spiel selbst dann noch Überraschungen auspackt. Es gibt keine »perfekte« Stadt mehr, weil ständig alles im Wandel ist. Wir müssen zum Beispiel den Hafen ausbauen und deswegen die Fischer umsiedeln. Bettler kommen in die Stadt, Bürger wollen ihre Wohnhäuser renoviert haben, Adelige fordern plötzlich Unmengen Wein. Und dann sind da noch diese Monumentalbauten wie



Anno 1800? Jetzt schon?

Noch während Related Designs an Anno 1701 werkelt, denken sie über einen möglichen Nachfolger nach. Und das ist interessanterweise nicht Anno 1404, sondern tatsächlich ein Anno 1800 im Industriezeitalter. Doch sie verschieben diesen Plan erst mal, so der damalige Lead Game Designer Dirk Riegert, »wir wollten dieses Setting machen, hatten aber das Gefühl, es ist zu früh, der Schritt zu radikal. 1404 und Orient, das ist was, das ist jetzt das Richtige für die Serie. Und ich denke, es war auch die richtige Entscheidung zum damaligen Zeitpunkt«. Für einen großen Teil der Anno-Fans ist 1404 bis heute ihr Favorit. Dass sein zweites Spiel als Game Lead Designer so rundum rund geworden ist, erklärt sich Riegert so: »Wir hatten zum ersten Mal ein Anno gemacht, nämlich 1701, und das Gefühl: »Mensch, jetzt haben wir verstanden, wie das funktioniert«, und haben dann eben versucht, bei Anno 1404 das Ganze zu perfektionieren, also das perfekte klassische Anno zu erschaffen. Es ist auch für mich so ein persönlicher Liebling.« Auch Wilfried Reiter berät das Team wieder, wenn auch nicht so umfangreich wie bei 1701.

Anno 1404 perfektioniert das Gefühl, wirklich eine Welt zu erschaffen. Das klappt vor allem deswegen so gut, weil das Spiel trickst. In der Kampagne nehmen wir unsere Insel(n) nämlich quasi mit in die nächste Mission. Doch nur quasi, denn Dirk Rie-



Wenn wir im Orient bauen, muss Bewässerung her. Dafür sorgt hier unsere »Große Noria«, die die Wüste in eine fruchtbare Oase verwandelt. Die Schöpfanlage können wir aber erst bauen, wenn wir den Rang »Privilegierter des Kalifen« erreicht haben.



Königsdisziplin Kaiserdom: Diesen Monumentalbau können wir beginnen, sobald wir zweitausend Adelige haben. Hier sind wir in der vorletzten Bauphase. Anno 1404 hat noch zwei weitere Monumente: Das Pendant Sultansmoschee und die (einfacher zu errichtende) Speicherstadt. Alle drei bringen uns satte Boni.

der Kaiserdom (siehe Bild), die wir in mehreren Bauphasen errichten. Es gibt schlicht keinen Leerlauf in Anno 1404!

Damit nicht genug: Südliche Inseln bekommen nicht nur eine andere Optik und Klimazone, wir bauen hier auch komplette orientalische Siedlungen, mit eigenen Gebäuden, Bedürfnissen und Produktionsketten (Marzipan!). Obendrauf gibt's ein tolles Ruhmsystem, das sogar aus Patzern Stärken macht: Wenn wir zum Beispiel übersehen haben, dass auf unserer neuen Südinsel keine Mandeln wachsen, die wir aber zum Weiterverarbeiten brauchen (Marzipan!!), erledigen wir halt eine der vielen optionalen Nebenmissionen, kassieren Ruhm als Belohnung, und mit dem holen wir uns beim ortsansässigen Großwesir Al Zahir das dringend benötigte Mandelsaatgut. Denn mit Saatgut können wir eine Insel so »terraformen«, dass die gesäten Pflanzen hier wachsen. Zusammen mit Zucker werden die Mandeln in der Zuckerbäckerei endlich zum Endprodukt (Marzipan!!!).

Eins ändert sich durch die Ubisoft-Übernahme aber doch: Das Team bekommt jetzt Zugriff auf eine Spezialabteilung im Pariser Hauptquartier. Die kümmert sich ausschließlich um historische Recherche, unter anderem für die noch ganz junge Assassin's-Creed-Reihe. Alle Studios, die irgendwie mit Ubi verbandelt sind, können diese Hüter des Wissens kontaktieren. Wir stellen uns das ein bisschen wie in der Schlusszene vom ersten Indiana-Jones-Film vor, nur rückwärts: Ein Mann schlurft durch geheime Lager unter dem Louvre, holt eine Kiste mit der Bundeslade heraus und ruft Dirk Riegert an: »Oui, sie existiert wirklich!«

Ah, Vene...!

Auch Anno 1404 bekommt ein Addon, es erscheint knapp ein Jahr nach dem Hauptspiel. Hinter dem schlichten Namen Venedig steckt eine durchdachte Erweiterung, die das ohnehin tolle 1404 noch ein ganzes Stück grandioser macht. Wir können zum Beispiel besiedelte Inseln einfach von KI-Konkurrenten (oder unseren Multiplayer-Kumpels) kaufen, indem wir im örtlichen fünfsitzigen Stadtrat mindestens drei Stimmen für uns gewinnen. Gerade im Mehrspielermodus ist das Taktieren um Inseln genial, denn hier dürfen wir auch in Koop-Teams antreten. Dann haben die bis zu vier Mitglieder Zugriff auf die gemeinsamen Schiffe, Ressourcen und Truppen – nur wer sich da gut abspricht, hat in diesem Modus eine Chance.

Obwohl Anno 1404 und sein Venedig-Addon mittlerweile acht respektive neun Jahre auf dem Buckel haben, spielt sich das Epos heute immer noch frisch und kann auch optisch prima mithalten. Es ist gleichzeitig das bisher letzte Anno in einem Mittelalter-Renaissance-Setting, und schon deswegen bei denjenigen Anno-Spielern Kult, die mit den beiden nächsten Serienteilen mal so gar nichts am Hut haben ...



Das Venedig-Addon macht Anno 1404 nahezu perfekt – mit viel Atmosphäre, kaufbaren Inseln und einem hervorragenden Multiplayer-Part kassiert es die höchste GameStar-Wertung für ein Anno-Spiel: 93 Punkte!



Sind die bekloppt?

Nach 1404 steht Related erneut vor dem Problem, etwas nahezu Perfektes noch besser machen zu müssen. Also noch ein Anno weit in der Vergangenheit? Laaangweilig. Etwas Gewagtes soll her! Anno 1800 steht wieder im Raum, doch diesmal ist dieses Setting nicht mehr gewagt genug, etwas viel Wilderes soll es sein. Dirk Riegert hat eine irrwitzige Idee, die bald ganz ohne Übertreibung zu den mutigsten Schritten der Spielegeschichte zählen wird: Das nächste Anno soll in der Zukunft spielen! »Ich habe nicht gedacht, dass das bei Ubisoft Anklang findet, schließlich birgt es ein gewisses Risiko. Aber die haben zu unserem Vorschlag nur gesagt, klar, das ist eine super Idee, das ist wirklich was Neues, macht das doch einfach!«

Natürlich geht man so einen Schritt nicht holterdiepolter, sondern plant ihn sehr genau. Das Anno-Team befragt die Community sehr oft und tiefgehend: Können wir diesen Wechsel wagen, oder muten wir der Spielerschaft damit zu viel zu? »Es war tatsächlich so, dass viele Spieler, wenn sie an Science-Fiction gedacht haben, eben nicht die klassische Science-Fiction vor



Händler Trenchcoat residiert auf einem ausrangierten Flugzeugträger, auf dem sogar Schafe flanieren. Sein Angebot ist allerdings nicht ganz so flauschig – wie wär's mit schweren Waffen?

Free2Siedel

Jahrelang gibt es Anno auch als Free2Play-Browserspiel. Anno Online startet Ende 2012 unter Blue Bytes Fittichen und bringt das Anno-Spielgefühl zumindest halbwegs rüber. Im Mittelpunkt steht unsere Hauptinsel, die wir nach und nach mit Wohnhäusern und Produktionsstätten füllen. Wer die Originalspiele schon arg gemütlich findet, kann in Anno Online nebenbei Winterschlaf halten: Denn das Spieltempo schleicht extrem dahin, allein schon bis zum ersten eigenen Schiff dauert es bereits mehrere echte (!) Tage. Und weil wir Produktionsinseln erst freischalten müssen, sind auch hier sehr lange Wartezeiten zu überbrücken – es sei denn, man macht echte Euros locker. Für ein Free2Play-Spiel ist das, viel Geduld vorausgesetzt, trotzdem ganz okay. Vor allem das Tetris-artige ständige Umplatzieren der Hauptinselgebäude bringt Hirnwindungen in Wallung. Denn mit jedem freigespielten Inselabschnitt müssen wir die Verteilung frisch überdenken, damit möglichst jede Bevölkerungsgruppe ihre Bedürfnisse erfüllt bekommt. Nach über fünf Jahren nimmt Ubisoft im Januar 2018 Anno Online offline.

Vier echte Tage, bis links der nächste Abschnitt unserer Produktionsinsel freigeschaltet ist? Das ist selbst für ein Free2Play-Spiel arg lang.

Augen hatten, sondern Space Operas wie Star Trek, Star Wars, solche Dinge. Und das hat natürlich nicht so gut gepasst, da haben sie gedacht, nein, das ist zu viel Fantasy, das passt nicht so richtig zu Anno, das wollen wir nicht. Aber nachdem den Leuten erst mal klar war, dass es sich wirklich um so eine Art mögliche Zukunft handelt, also durchaus was Glaubwürdiges, da hatten sie das Gefühl, Mensch, das interessiert mich! Auch in einem Anno-Kontext, warum nicht? Das ist wirklich eine gute Abwechslung. Nachdem wir das wussten, sind wir auch ganz selbstbewusst dieses Risiko eingegangen.«

Hätte, hätte, U-Boot-Kette

Zur Vorbereitung schaut sich das Team Dokus über die Tiefsee an und darüber, wie durch den Klimawandel bestimmte Bereiche der Erde wieder im Meer versinken werden. Wodurch natürlich auch Inseln entstehen, welch glückliche Fügung. »Das wa-



Bitte warten ... bitte warten ... das nächste Schiff ist gleich für Sie da. Anno Online definiert den Begriff »Gemütlichkeit« völlig neu.



ren so Ideen, die haben uns dann darauf gebracht, Mensch, das könnte doch total interessant sein!« Anno 2070 spielt zwar in der Zukunft, ist aber immer noch ein Anno, mit der gleichen Grundmechanik wie damals der Urahn aus Österreich. Auch wenn es dauert, sich daran zu gewöhnen, dass wir jetzt nicht mehr Rumbrennerei und Zuckerbäckerei bauen, sondern Ölplattformen und Immunpräparat-Hersteller. Zusammen mit dem späteren Addon Die Tiefsee ist Anno 2070 das komplexeste aller Annos, mit Produktionsketten über bis zu neun Glieder,



Anno 2070 ist nicht nur der mit Abstand mutigste Serienteil, sondern auch der düsterste. Die Umstellung aufs Nahe-Zukunft-Szenario ist anfangs zwar gewöhnungsbedürftig, aber das Anno-Räderwerk greift schnell wieder wie geschmiert.



Die futuristische Arche ist unser schwimmendes Hauptquartier. Wir nehmen sie von Einsatz zu Einsatz mit, verbessern sie mit Items und optimieren sie für unseren Spielstil.

von denen wir einige sogar auf dem Meeresboden verketten müssen. Denn in 2070 bauen wir nicht nur Inseln zu, sondern auch das Meer – sowohl über der Wasserlinie als auch darunter.

Doch das Setting und die Unterwasserwelt sind nicht die einzigen Innovationen, die 2070 auffährt. Mit der sogenannten Arche, die wir mit Bonus-Items ausstaffieren, bekommen wir ein schwimmendes Hauptquartier. Das nehmen wir von Mission zu Mission mit, ebenso die installierten Boni (mehr Windkraft-Effizienz und so weiter). Auch toll: Der Multiplayer-Modus, mit immer neuen Mini-Kampagnen, mit täglichen Quests und weltweiten politischen Abstimmungen, die ebenfalls Boni freischalten. Dank dieser »Welt um die Welt« wird Anno 2070 auch heute noch viel online gespielt. Dass es »nebenbei« auch klassische Multiplayer-Modi gibt, geht dabei fast schon unter. Ach ja, haben wir die drei spielbaren Fraktionen erwähnt, die rücksichtslos umweltverschmutzenden Tycoons, die baumschmusenden Ecos und die wissbegierigen Techs? Wer genügend Zivilisationsstufen emporsteigt, kann sogar alle drei freischalten und spielen, mit jeweils eigenen Produktionsketten sowie Bedürfnissen. So viel zur Komplexität von Anno 2070.

Related wird blau

Der mutige Schritt in die Zukunft ist ein voller Erfolg, Anno 2070 bis heute das kommerziell erfolgreichste Spiel der Serie. Nicht nur wegen seiner höheren Verkaufszahlen in Deutschland, sondern auch wegen der gewachsenen internationalen Verkäufe. Das liegt nicht nur daran, dass Publisher Ubisoft nun mal internationaler auftritt als ein Sunflowers: Das Interesse jenseits des deutschsprachigen Raums ist sprunghaft gewachsen, weil das



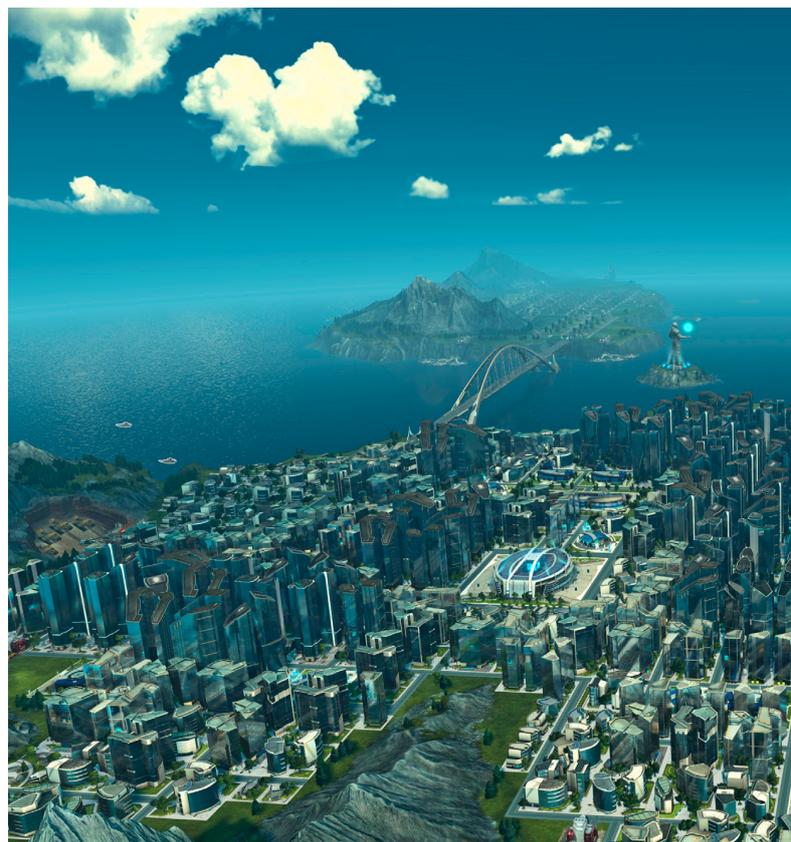
In Anno 2070 geht's auch mal der Umwelt an den Kragen: Unsere Bohrplattform steht in Flammen! Mit einem Ölteppichreiniger-Item, das wir auf ein Schiff flanschen, können wir die Sauererei beheben.



Mit U-Booten versorgen wir Unterwasser-Kontore und holen Rohstoffe, Zwischenprodukte und Fertigwaren aus der Tiefe. Der Wechsel zwischen Oberfläche und Meeresgrund ist butterweich.

Nahe-Zukunft-Setting dort angesagter ist als das eher verklärte Mittelalter-Renaissance-Szenario der Vorgänger. Aber gleichzeitig spaltet der Zeitsprung auch die Anno-Gemeinde – wie diese beiden Zitate aus den Kommentaren unter unserem damaligen 2070-Test exemplarisch zeigen: »Nein, nein, nein ... Ein Anno ohne den Mittelalterkitsch ist kein Anno! Wird ausgelassen!« oder »Vom Gameplay her mit Abstand das beste Anno. Das Setting ist Geschmackssache. Ich find's geil.«

Am 11. April 2013 schließlich kauft Ubisoft auch die restlichen 70 Prozent der Geschäftsanteile von Related Designs und übernimmt das Studio damit komplett. Die Entwickler bleiben zwar in Mainz, tragen aber seit Juni 2014 den traditionsreichen Namen Blue Byte, genauer gesagt Blue Byte Mainz – das Hauptquartier liegt seinerzeit in Düsseldorf, im selben Gebäude wie Mutti Ubisoft. Von dort sind es nur ein paar Kilometer bis Mülheim, wo 1988 Thomas Hertzler und Lothar Schmitt allerdings Blue Byte gegründet haben. Hier entstanden Klassiker wie Die Siedler, Battle Isle und Historyline. Blue Byte war auch Publisher von Massive Developments Schleichfahrt.





Fly me to the Moon: Auf dem Mond hat die Energieversorgung höchste Priorität. Okay, Schutzschilde gegen Meteoriten sind auch nicht ganz unwichtig. Wobei – die brauchen ja Strom.



In der Arktis müssen wir dafür sorgen, dass niemand friert. Darum richten wir die Wohngebäude um die Produktionsstätten herum, damit deren Abwärme die Bewohner muckelig warm hält.



Anno bleibt Anno ... oder?

Über vier Serienteile lang laute das Mantra: »Anno bleibt Anno!« Und dann kam Anno 2205. Das ist ohne Zweifel ein sehr gutes Aufbauspiel – aber für viele Spieler (und GameStar-Redakteure!) eben kein richtiges Anno mehr. Denn zu viel ist verschwunden, was ein Anno bisher ausmachte, egal in welchem Jahrhundert es spielte. Keine direkt steuerbaren Handelsschiffe mehr. Keine physikalisch vorhandenen Ressourcen, denn die werden jetzt automatisch transferiert. Und keine gleich voll zugängliche Spielwelt, sondern freischaltbare Gebiete.

Was zur Hölle sollte das, fragen wir Dirk Riegert, dessen Redefluss jetzt ein bisschen stockt: »Anno ist seit 1602 eine sehr stabile Serie. Jeder Teil hatte andere Schwerpunkte, aber die Quintessenz von Anno war immer dieselbe, das hat 1602 schon sehr perfekt definiert. Stell dir das vor wie einen Rucksack, mit dem du rumrennst. Und mit jedem neuen Anno-Spiel legt dir da jemand einen großen Wackerstein mit rein. Dieser Stein ist die Erwartungshaltung, die alle an das nächste Spiel haben – also alles Bisherige plus X. Aber je länger so eine Serie ohne kompletten Reboot läuft, desto mehr Steine hast Du in diesem Rucksack. Irgendwann wirst Du zu einer Art Titanic, die kaum noch navigierbar ist, weil sie voller Erwartungen und Dinge steckt, die es mal in der Serie gab und die jeder irgendwie gut fand. Wir wollten daher nicht nur ein neues Setting, sondern im spielerischen Bereich manches geradeziehen.«

Das können wir ja durchaus nachvollziehen – aber muss das Team deshalb gleich den ganzen Rucksack wegwerfen? Und tatsächlich wird 2205 kontrovers aufgenommen, gibt Dirk Riegert zu. »Es gab Spieler, die haben gesagt, super, das fokussiert sich auf das, was wir gut finden. Das waren vor allem die friedlichen Spieler, die einfach nur ungestört aufbauen möchten. Aber diejenigen, die eher den Konflikt und die spielerische Freiheit wollen, also eine Spielwelt, in der sie alles machen und sich jederzeit umentscheiden können, die waren unzufrieden. Vor allem aufgrund von Dingen, die wir weggelassen haben.«

Freiheit an der kurzen Leine

Manche Änderungen am bewährten Konzept sind von Anfang an bewusste Entscheidungen des Anno-Teams. Zum Beispiel das



Anno 2205 ist nicht das beste, aber das optisch eindrucksvollste aller Annos. Über die beiden Brücken im Hintergrund haben wir neue Abschnitte der Karte freigeschaltet – denn Schiffe gibt's hier nur noch als Staffage.



Wer braucht schon coole Schiffe, wenn man Ressourcen auch über »Transfer-Routen« verteilen kann? Na wir! Der Wegfall der physikalisch vorhandenen Ressourcen war einer der vielen Kritikpunkte an Anno 2205.



Endlich wieder richtige Schiffe! Und was für welche! In Anno 1800 sollen Segelschiffe, Dampfer sowie Segeldampfer Waren umherschippen, Gegner versenken und Häfen bombardieren. Dafür verzichtet das Spiel voraussichtlich auf Bodentruppen.

Multisession-Gameplay, also das Verknüpfen mehrerer Inselwelten. So können wir als Spieler quasi gleichzeitig in der Arktis und auf dem Mond siedeln und Ressourcen zwischen beiden Karten hin und her transportieren. Grundsätzlich eine gute Idee, doch wir fühlen uns dadurch auch gegängelt, weil Anno 2205 seine Spielwelt und die unterschiedlichen Schauplätze sozusagen erst stückweise freischaltet. Klar, es sind große Inseln, aber wir können sie eben nicht wie früher auf eigene Faust erkunden und besiedeln, wie und wann wir es wollen, sondern müssen einer vorgegebenen Abfolge folgen.

Geschrumpfte Welt

Und es gibt eben auch Spieler, die am liebsten die ganze Zeit im ersten Kartenabschnitt bleiben wollen, um hier perfekt zu siedeln. Doch die machen in 2205 kaum Fortschritte, denn das Gros der Gebäude wird erst freigeschaltet, wenn man in den nächsten Kartenabschnitt oder die nächste Session wechselt. Viele Spieler fühlen sich durch diesen Vorwärtswang bevormundet – zumal er an typische Free2Play-Titel erinnert, in denen man neue Gebiete auch erst freischalten muss. Das Freischalten dauert in Anno 2205 zwar keine vier echten Tage (ja, wir reden von dir, Anno Online), verwässert aber das klassisch gemütliche Spielprinzip, sich erst mal eine Hauptinsel auszuschauen und von dort aus Rohstoffinseln zu erschließen. Und zwar in dem Tempo und in der Reihenfolge, wie wir es wollen, nicht wie uns das Spiel vorgibt. Hinzu kommt, dass 2205 zwar größere Inseln hat, aber viel weniger. Auch die Spielwelten, in denen die Inseln liegen, sind deutlich kleiner als noch in 2070: In Anno 2205 hat eine Welt 800 mal 800 Bauplätze, in Anno 2070 und 1404 waren es noch 1.200 mal 1.200 dieser sogenannten Grids. Mit Anno 2205 ist eine Karte also um rund 56 Prozent geschrumpft! Aufgrund des teils harschen Feedbacks und der vergleichsweise mauen Verkaufszahlen haben sich Blue Byte und Ubisoft die Knackpunkte im Rückblick natürlich genau angeschaut und analysiert. Die totaala überraschende Konsequenz dieser internen Untersuchungen: Zurückrudern, aber ganz schnell! Schließlich soll das nächste Anno wieder zur alten Größe finden – im wahrsten Sinne des Wortes.

Anno 1800

Release: 4. Quartal 2018 (geplant)

Addon: hoffentlich ein richtiges statt Mini-DLCs



Mit Volldampf in die Vergangenheit

Und jetzt kommt es doch: Das Setting, das Related Designs schon nach 1701 fast umgesetzt hätte. Nämlich die Zeit der Dampfmaschinen und Dampf-Segelschiff-Zwitter, der Industrie 1.0 mit ihren Schlotbaronen und der aufkommenden Arbeiterbewegung. In Anno 1800 soll eine Inselwelt wieder größer werden, mit 1.800 mal 1.800 Grids sogar mehr als doppelt so groß wie noch Anno 2070. Viel wichtiger: Die echten, physikalischen Rohstoffe kehren zurück, wir transportieren sie mit Gespannen über ein verlegbares Wegesystem. Und weil sie eng mit dem Warentransport verknüpft sind, kehren auch die guten, alten Schiffe zurück. Die wiederum Hafenanlagen wie Werften und Docks brauchen, die wir selber aus einzelnen Elementen anlegen und individualisieren dürfen – bis hin zu mächtigen Abwehrgeschützen, gegen die unsere alten 1602-Kanonen mickrig wirken.

Schön: Der technologische Übergang von Segel- zu Dampfschiffen wird dabei ein entscheidender Faktor sein, es gibt sogar Schiffe, die sowohl Wind- als auch Dampfkraft nutzen können, die sogenannten Segeldampfer. Dirk Riegert bestätigt uns, dass Wind nicht nur als netter Effekt über Kornfelder streicht, sondern für die majestätischen Segelschiffe eine echte treibende Kraft ist. Wie sehr die Anno-Fans auf ein klassisches Spielgefühl achten, merkt er übrigens kurz nach unserem Interview – da erklären die Entwickler nämlich, in Anno 1800 Rohstoffvorkommen unendlich machen zu wollen. Jede errichtete Kohle- oder Erzmine erschöpft also nie, sondern liefert einen kontinuierlichen Output. Unendliche Vorkommen gab's zwar schon in 1602 und 1701, aber dazu brauchten wir eine entsprechende Fundstelle und ein besonderes Bergwerk. In 1404 und 2070 konnten wir eine erschöpfte Mine gegen (Spiel-)Geld oder Items wieder

Der Kampf mit dem Kampf



In Anno 1602 wirkten die Landeinheiten ein wenig deplatziert.



Anno 1701 entschlackt das Militärsystem, die Schlachten spielen sich ... okay.



Anno 2070 verzichtet auf Bodentruppen und setzt dafür drei Fliegertypen ein – hier ein Bomber.



Klare Trennung: In separaten Missionen geht's in Anno 2205 zur Sache, wir können unsere Flotte vergrößern und die Schiffsklassen verbessern. Oder ganz auf Kämpfe verzichten.

Während die Seegefechte in der Anno-Serie gut funktioniert haben, waren die Landschlachten fast immer ihre Achillesferse. Schon bei 1602 hatten wir den Eindruck, dass die damalige Echtzeitstrategie-Welle da Druck ausgeübt hat, nach dem Motto: »Das spielen gerade alle, das brauchen wir auch, das muss auf der Box stehen!« Wir fragen Jürgen Reußwig, wie es damals zur Entscheidung kam. Reußwig: »Ja, wir brauchten das. Aber es war schon früh geplant, für Spieler, die nicht nur siedeln und eine Stadt aufbauen wollen, sondern auch Action. Aber wir wollten natürlich keine vollwertige Echtzeitstrategie reinbringen.« Auch Wilfried Reiter findet die Landgefechte in 1602 nicht so gelungen, aber »im Multiplayer haben sie gut funktioniert, da haben wir im Team sogar um echtes Geld gespielt.«

Doch so richtig gut wie der Rest werden die Landgefechte nie: In 1503 scheitern sie an der dusseligen KI, in 1701 wird die Truppenvielfalt wieder von 13 auf sieben abgespeckt, die simplen Schlachten mit Schere-Stein-Papier-Prinzip funktionieren aber wenigstens solide. Anno 1404 stellt von einzelnen Truppen auf globale Armeen um – das ist übersichtlicher und passt besser zum gemächlichen Spieltempo. Allerdings verschlafen die KI-Konkurrenten das neue Konzept, sie erklären uns gerne mal den Krieg, greifen aber nie an, oder sie bauen an völlig unsinnigen Stellen Abwehrtürme. 2070 hat gar keine Bodentruppen mehr, sondern setzt auf eine Luftwaffe mit Drohnen und Bombern, selbst feindliche Warenlager erobern wir mit Hawk-Fliegern aus der Luft. Der Verzicht auf Panzer und andere Landeinheiten erledigt wenigstens nebenbei die Wegfindungsprobleme der Vorgänger und passt ganz gut zum modernen Setting. Und weil sich vor der Küste Überwasserschiffe und U-Boote mit Wasserbomben und Torpedos beharken und einige Schiffe als schwimmende Flak dienen, kommen auch Kämpfernaturen auf ihre Kosten. Die kriegen in Anno 2205 schließlich eigene Spielplätze: Das Anno-Team lagert Seegefechte komplett auf separate Karten aus, auf denen wir mit einer wachsenden Flotte gegen KI-Pötte und stationäre Abwehranlagen antreten können. Aber nicht müssen – wer nur friedlich spielen will, ignoriert die Gefechts-Sessions einfach, denn die dortigen Ressourcen-Belohnungen lassen sich auch kampfflos produzieren.

Natürlich darf man bei all dem Hin-und-her-Eiern zwischen den unterschiedlichen Landkampf-Systemen nicht vergessen, dass Aufbauspiele und Schlachten grundsätzlich eine komplizierte Beziehung führen. Denn in einem Echtzeit-Strategiespiel können wir zerstörte Gebäude recht fix ersetzen – doch was ist, wenn in einem Anno ein ganzer Produktionszweig pulverisiert wird, an dem wir stundenlang gebaut und gefeilt haben? Dirk Riegert dazu: »Das ist einfach ein Interessenskonflikt der grundsätzlichen Spielmechanik. Es hat auch einen Grund, weshalb viele Aufbauspiele gar keinen Militärpart haben. Aber Anno hat aus verschiedenen Gründen seit dem ersten Teil einen Militärteil, und ich glaube auch nicht, dass der verhandelbar ist.« Auch das kommende Anno 1800 verzichtet auf Landtruppen, das Team fokussiert sich auf Seeschlachten und Angriffe gegen befestigte Hafenanlagen. Spannend dürfte das Aufeinanderprallen der beiden Generationen sein, wenn Segelschiffe auf Dampfschiffe stoßen. Denn während die Dampfer stets gleich schnell fahren, sind die alten Segler vom Wind abhängig – mit ihm also deutlich schneller, gegen den Wind hingegen lahm und leicht auszumanövrieren.

auffüllen. Aber grundsätzlich unendliche Vorkommen? Das gab's noch nie, und die Anno-Veteranen protestieren prompt, sie befürchten ein Aufweichen der über die Jahre hinweg eingebrannten Komplexität. Das überraschte Team verspricht flugs, sich die Alternativvorschläge der Community genau anzuschauen. Überhaupt hört das Team sehr genau hin, wie die Fans auf neue Ankündigungen reagieren – kein Wunder nach dem spielerischen und kommerziellen Rückschlag durch Anno 2205. Insgesamt haben wir deshalb ein gutes Gefühl beim zurückgeruderten 1800, was das Setting und die bisher bekannten Ideen angeht. Die Zeichen stehen also gut, dass Anno bald wieder Anno wird. Auch Wilfried Reiter, der »Grandseigneur von Anno« (O-Ton Dirk Riegert), ist übrigens gespannt auf den neuen Serienteil. Aber den wird er nur ganz privat spielen ... ★



So, zum Abschluss noch ein Schmunzelbild: Hier hat ein Minecraft-Anno-Fan mal eben ein 1602-Kontor zusammengeklotzt. Respekt!