

Anno 1800

# IM AUFBAURAUSSCH

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Studio Mainz** Termin: **4. Quartal 2018**

**Exklusivtermin in Mainz: Wir konnten als erstes und einziges Spielmagazin die aktuelle Version von Anno 1800 spielen – und haben dabei glatt die Zeit vergessen. Genau so muss es sein!** Von Martin Deppe

Nach Mainz zu kommen, um bei Blue Byte Anno 1800 probezuspielen, ist wie eine

doppelte Zeitreise. Denn das Studio liegt im großen Einkaufszentrum »Römerpassage«, in dem sich sozusagen die Geschichte stapelt. Ganz unten geht's los, mit einem Tempel aus der Römerzeit. Darin huldigten bis ins dritte Jahrhundert die Bürger von Mogontiacum der altägyptischen Göttin Isis und der römisch-orientalischen Magna Mater – schließlich haben die pragmatischen Römer fremde Götter einfach importiert, um sich nach ihrem Ableben quasi alle Optionen of-

fenzuhalten. Dieser Tempel ist schuld daran, dass die Bauarbeiter des neuen Shoppingtempels 1999 eine lange Zwangspause einlegen mussten, weil sie beim Tiefgaragen-Ausschachten überraschend auf die alten Tempelgrundmauern gestoßen sind – und erst mal eine Horde Archäologen das Kommando übernahm. Seit ein paar Jahren thronen nun die Anno-Macher oben in der fertigen Römerpassage, gerade erst haben sie sich noch ein komplettes Stockwerk



Gut zu unterscheiden: die Behausungen der ersten drei Bevölkerungsstufen Bauern (am linken und rechten Rand des Bildes), Arbeiter und Handwerker. Bald schaffen wir den Sprung zu den Ingenieuren. Wegen des neuen Arbeitskraftsystems sind auch die Bauern wertvoll, wir müssen nicht mehr jeden Untertan zum Adligen erheben. Verzeihung, zum Investor – so heißt die fünfte Stufe in Anno 1800.



Die Pökelfleischfabrik links in der Mitte fertigt aus Rindfleisch Corned Beef, mit Paprika (im Hintergrund) und Stahl werden daraus später Gulaschsuppendosen. Halblinks im Vordergrund werden derweil Fischdosen befüllt. Ganz links der Lagerbereich einer Textilfabrik, voller Stoffballen.

dazu gemietet, weil die Belegschaft (auch dank der Arbeit an Anno 1800) dauernd wächst. Wie das eben so ist, wenn man an einem der vielleicht wichtigsten Spiele aus Deutschland werkelt.

Die zweite Zeitreise beginnt bei Blue Byte selbst. Zurück aus der Zukunft ist bekanntlich angesagt, nach den beiden futuristischen Szenarios Anno 2070 (hui!) und Anno 2205 (Schwamm drüber) siedeln, bauen und produzieren wir endlich wieder in der Vergangenheit. Und zwar ganz, ganz klassisch, mit echten, steuerbaren Schiffen. Und mit Waren, die wirklich physisch auf und zwischen den Inseln unterwegs sind, statt nur mit Schieberegeln abstrakt verteilt zu werden. Doch wie spielt sich Anno 1800 ganz konkret, wie wirken sich die angekündigten Neuerungen und Änderungen am lebenden Objekt aus?

### Laufwege statt Luftlinie

Die ersten Schritte in Anno 1800 kennen wir seit 20 Jahren im Schlaf: Kontor errichten, Fischerei bauen, mit einem Weg verbinden, Hauptweg anlegen, die ersten Pionierhütten anflanschen. Halt, stopp, die heißen jetzt Bauernhütten, denn Bauern stellen die erste Bevölkerungsstufe. Anfangs reicht Holz als Baumaterial, wir setzen also zwei Holzfällerkontrollen in den benachbarten Wald, dazu ein Sägewerk – und wundern uns nach ein paar Minuten, dass die Holzfäller nix zu tun haben, aber das Sägewerk mit der Arbeit nicht hinterherkommt. Wachsen die Bäume etwa schneller, als unsere Säge sägt? Tatsächlich: Wir müssen umdenken, idealerweise kommen auf einen Holzfäller jetzt zwei Sägewerke. Auch später stoßen wir auf eine verkehrte Welt, oft brauchen wir zwei weiterverarbeitende Gebäude pro Rohstofflieferant, in den bisherigen Serienteilen war's ja oft genau andersrum. Ob das so bleibt, steht jedoch noch nicht fest, viele Rohstoffketten sind noch in der Balancing-Phase. Sicher ist aber eine andere Neuerung, die wir gleich mal ausprobieren: Anno 1800 be-

rechnet bei Kneipe, Kirche und Co. jetzt die Strecken, die unsere Bürger tatsächlich dorthin laufen müssen – nicht die Luftlinie wie bisher. Ist ja auch logisch, schließlich marschierst ihr auch im echten Leben nicht durch die Wohnzimmer der gesamten Nachbarschaft, um schnurstracks in den Supermarkt zu kommen. Hoffen wir zumindest. Bevor wir in Anno 1800 öffentliche Bauten platzieren, gibt's also keine runde Radiusanzeige mehr, stattdessen zeigen uns grün-rote Linien entlang der Wege, welche Wohnhäuser noch in Laufweite liegen und welche in die Röhre gucken. Wegen dieses neuen Systems ist mehr Planung im Vorfeld gefragt, es reicht nicht, wenn ihr in der Dorfmitte genug Platz für die später freigeschalteten Gemeindegebäude lasst – ihr solltet auch ein kleinmaschigeres Wegenetz mit kleineren Häuserblöcken anlegen als bisher. Bei etwaigen Fehlplanungen ist Anno 1800 allerdings gnädiger: Wie in Anno 2205 (und dem kürzlich eingestellten Anno Online) können wir gebaute Häuser auch nachträglich ganz benutzerfreundlich verschieben. Kommentar

von Blue Byte dazu: »Bei Anno 2205 war ja nicht alles schlecht.«

### New York statt Rothenburg

Apropos Blöcke: Auch Anno 1800 kennt nur schnurgerade Wege, die wir wie bisher nur in vier Richtungen verlegen können. Mit den stets rechtwinkligen Kreuzungen und Gabelungen wirkt der Grundriss unseres bescheidenen Dörfchens schon jetzt eher wie ein frühes New York als wie ein schiefes Rothenburg ob der Tauber mit seinen teils extrem spitz aufeinander zulaufenden Gassen. Wir fragen Creative Director Dirk Riegert, warum Anno immer noch auf die Rasterstraßen setzt statt auf freien Straßenbau wie City Skylines oder das hauseigene Siedler 7. Der ist (wie immer) um keine wortreiche Begründung verlegen, hier die Kurzfassung: »Wir haben uns auf die neuen Features konzentriert, die waren uns wichtiger als freies Bauen.« Also ziehen wir wie gehabt unsere schnurgeraden Straßen und biegen rechtwinklig ab, statt sie gleich direkt aufs Ziel auszurichten – ungefähr so, als würden wir eine Straße von Stuttgart nach Berlin erst hoch nach Bremen verlegen und dann rechts rüber nach Berlin. Das sieht vor allem bei abgelegenen Bodenressourcen wie Erz oder Lehm auch nach sechs Anno-Teilen noch merkwürdig aus – und ist für unsere Karren deutlich weiter als der direkte Weg.

Dafür dürfen sich Schönbauer jetzt bei vielen Bauernhöfen und ihren Pflanzenfeldern austoben. Sobald wir die Farm errichtet haben, können wir wie früher Felder dazu kaufen – aber jetzt sind es deutlich mehr, bei den Getreidefeldern zum Beispiel schlappen 96 kleine Quadrate. Wie wir die anlegen, bleibt uns überlassen, wir können theoretisch auch alle 96 schnurgerade hintereinander anordnen, unseren Namen damit schreiben (allerdings ziemlich eckig) oder »Das ist das Haus vom Nikolaus« nachzeichnen. Wir fragen nach: Nein, auf die Effizienz des Farmers hat es keine Auswirkung, wie sein Feld angelegt ist.



Stadtattraktivität: Camford kriegt eine gute Naturwertung – kein Wunder, die Insel ist ja erst spärlich bebaut und bevölkert. Allerdings ist die Luft nicht mehr ganz taufrisch (-2 bei Pollution), was der Kulturwert (+3) so gerade eben ausbügelt.



## Die perfekte Siedlung

- ① Anno 1800 beginnt ganz klassisch mit ein paar (Bauern-)Hütten.
- ② Der Marktplatz ist wieder das erste öffentliche Gebäude, das unsere Untertanen fordern – bauen wir doch gern!
- ③ Später kommt das Rathaus hinzu, in das wir auch VIP-Items sockeln können – etwa einen alten Gendarmen, der den Bürgern Sicherheit vermittelt. Diese Items gibt's in mehreren Qualitätsstufen, sie sind ideal zum Optimieren der eigenen Spielweise (oder um Schwächen auszubügeln).
- ④ Arbeiterhäuser bestehen bereits aus Stein und sind mehrstöckig. Jetzt geht es los mit den unterschiedlichen Arbeitskräften!
- ⑤ Die Eisenindustrie verpestet die Luft.
- ⑥ Weil wir noch keine Kohle abbauen können, müssen Köhler im Wald Holzkohle produzieren – das belastet die Umwelt noch mehr.
- ⑦ Zum Glück haben wir auch ein paar Kornfelder, die unsere »Ökobilanz« verbessern – und damit die Attraktivität unserer Stadt.
- ⑧ Ruhig mal ein paar Grünflächen und Bäume stehen lassen, denn die grünen Lungen bringen ebenfalls Schönbau-Punkte.
- ⑨ Warenlager können wir upgraden, dann bekommen sie etwa mehr Laderampen. Die Waren werden ja in Anno 1800 wieder physikalisch transportiert, halleluja!



Gut gemacht: Dutzende Touristen strömen über den Besucherhafen (gibt's ab Bevölkerungsstufe drei) in die Stadt, weil Weltausstellung und ein Zoo locken. Im Vordergrund die Hafenmeisterei, die wie Rathaus und Gildengebäude VIP-Items aufnehmen kann, die uns Handelsboni einfahren.

### Use the Workforce!

Sehr groß ist dafür die Auswirkung des neuen Arbeitskraft-Systems. In bisherigen Serienteilen war es ja so, dass wir im Idealfall alle Untertanen dermaßen beglückt und wohlversorgt haben, dass sie auf die höchste Stufe geklettert sind und zum Beispiel Adelige wurden. Allerdings ist so ein Volk, das ausschließlich aus Adeligen besteht, natürlich etwas unrealistisch – schließlich muss ja auch jemand die Säpfen tragen, den Diamantschmuck löten und die guldernen Bettpfannen leeren. Anno 1800 behält das klassische Fünf-Stufen-System bei, ergänzt es aber durch die Arbeitstypen: Technisch simple Tätigkeiten wie Bäume umhauen oder Getreide rupfen erledigen die Bauern (die niedrigste Stufe), doch wenn die Jobbeschreibung komplexer wird, etwa im Stahlwerk, sind schon Bürger der Stufe zwei gefragt, die Arbeiter.



Unsere frühe Landwirtschaft: vorne Schweineköben, in der Mitte Mühle und Bäcker sowie Hopfenfarm, Malzkessel und hinten links die Brauerei (die nur ganz sanft qualmt, ehrlich!). Im Hintergrund rechts Tongrube und Ziegeleien. Ach ja, Schnaps brennen wir da auch noch, fürs Herrengedeck.

Das bekommen wir beim Anno-1800-Probe-spielen sehr schnell stark zu spüren: Wenn wir eine höherstufige Produktionsstätte bauen wollen, brauchen wir nicht nur genug Baumaterial, sondern auch die passende Belegschaft. Die wiederum kriegen wir nur, wenn unsere Stadt entsprechende Viertel hat. Anfangs ist das noch simpel, wir lassen einfach ein paar Bauernhütten auf ihrer Stufe, obwohl wir sie schon upgraden könnten, weil sie gut versorgt sind, und befördern nur einen Teil von ihnen auf die Arbeiterstufe. Als wir später die dritte Stufe freischalten, die Handwerker, wird's schon deutlich kniffliger, denn für die Herstellung von beispielsweise Gulaschsuppendosen brauchen wir mehrere verkettete Produktionsstätten mit unterschiedlichem Fachkräftebedarf: für die Viehzucht, Paprikafarm und Pökelfleischfabrik, für die Schwerindustrie, die aus Kohle und Erz Stahl schmiedet, der wiederum in die Konservenfabrik wandert. So, und jetzt stellt euch das mal mit Tier-5-Produktionsketten vor, die bis zu vier Arbeiterklassen brauchen. Also Bauern, Arbeiter, Handwerker und Ingenieure. Sie alle montieren dann für die jüngst enthüllte fünfte Bevölkerungsstufe, die Investoren, Luxusgüter wie neu-modische Grammophone und Motorwagen.

#### Pendler und Händler

Dabei haben wir auf unserer Testspiel-Hauptinsel noch Glück, für unsere Gulaschsuppendosenproduktionskettenkombo können wir bestimmt alle Ressourcen auf der Hauptinsel produzieren: Kohle? Check. Erz? Check. Rindfleisch? Check. Paprika? Mist!

Zum Glück haben wir unser einziges Schiff in weiser Voraussicht schon mal die Welt er-

kunden lassen und dabei eine Insel aufgestöbert, auf der unsere fehlenden Paprikaschoten gedeihen können. Also schippern wir Holz und Steine rüber, errichten erst ein Kontor, dann den Paprika-Bauernho... Mist. Wir brauchen ja auch noch Arbeitskräfte! Die Ressource Arbeitskraft wird nämlich neuerdings pro Insel berechnet. Zum Glück ist noch Holz übrig, wir können also ein Mini-Dorf bauen, um genug Bauern anzusiedeln. Aber wie sieht's später mal aus, wenn wir auf unseren Produktionsinseln höherstufige Produktionsgebäude mit den zugehörigen Spezialisten füllen sollen? Müssen wir dann auf jeder Insel eine komplette Stadt inklusive Wohngebiete hochziehen? Jein, so schlimm wird es nicht. Alternativ können wir

dann nämlich auch benötigte Arbeitskräfte per Schiff importieren. Wie genau das geht, konnten wir noch nicht ausprobieren, wir gehen aber davon aus, dass man Pendler-Routen für seine Schiffe anlegt, die dann die diversen Arbeiterklassen wie Waren-Items transportieren. Ob die dann wirklich pendeln, also nach ihrer Schicht wieder auf die Heimatinsel zum Schlafen fahren, oder permanent auf der Produktionsinsel arbeiten, ist noch offen. Wenn die Leiharbeiter tatsächlich pendeln sollten, wird es richtig, richtig komplex. Und: Die Schiffe mit den Arbeitskräften sind natürlich enorm wichtig – ein gefundenes Fressen für Piraten, NPC-Herrscher und Multiplayer-Feinde (zu denen wir auch noch kommen).



Jetzt stinkt's der Natur gewaltig: Für Luxusgedöns wie Taschenuhren (links), Karosserien (rechts) und Motoren (links hinten) qualmen die Schlotte nonstop. Außerdem brauchen diese Fabriken alle Eisen und Kohle als Rohstoffe – vielleicht sollten wir sie komplett auf eine andere Insel verlagern.



Das neue Arbeitskraft-System wirkt sich auch auf unsere Produktionsinseln aus. Zumindest eine rudimentäre Siedlung sollte her, um genug Bauern und Arbeiter vor Ort zu haben – die müssen ja nicht mal glücklich sein. Alternativ schaffen wir sie per Schiff rüber.

### Schönbauer und Schlotbarone

So, jetzt haben wir viel über Luftlinien, Effizienz und Human Resources erzählt. Aber ein Anno ist ja mehr als das, zum Beispiel will auch die Schönbauerfraktion auf ihre Kosten kommen. Und das tut sie gleich mehrfach. Zum einen, weil Anno 1800 schon optisch echt was hermacht. Unsere 4x96 im Wind wogenden Weizenfelder sind einfach

heimelig anzuschauen, die dazwischen rotierenden Windräder und qualmenden Bäckereien lassen wieder echtes Anno-Feeling aufkommen. Aber auch die Schwerindustrie sieht schick aus – wenn man auf verqualmte Bildschirme steht, denn die Schloten hauen nicht nur irgendwelche Verschmutzungs-Statistiken raus, sondern jede Menge wabernen, förmlich beißenden Qualm.

Zum anderen werden wir als Schönbauer mit einer höheren »City Attractiveness« belohnt, also einer attraktiven Stadt. In früheren Annos gab's ja Schmuckelemente wie Brunnen, Zierhecken und freispielbare Schlossbauteile. Doch fast alle Zierelemente waren reine Kosmetik, wir haben im Endeffekt eben trotzdem alles lieber auf Effizienz und Profit getrimmt – etwa so, als würden wir an einer Chemiewaffenfabrik (als Feigenblatt, haah) Efeu pflanzen. In Anno 1800 gibt's solchen Zierrat auch (sogar in sehr groß, dazu kommen wir noch), aber das Schönbauen wird noch stärker belohnt. Bei unserer Anspielpartie schielen wir immer wieder mal auf einen Statistik-Screen, der gnadenlos die Attraktivität unserer Insel bewertet: Okay, für Ornamente und so Zeugs hatten wir noch keine Zeit, deshalb gibt's bei Kultur null Punkte. Dafür haben wir einen prima Naturwert, weil wir noch nicht die ganze Insel zugepflastert haben. Beim Festivitäten-Rating haben wir wiederum null Punkte, weil unsere Einwohner noch nicht dermaßen begeistert von unseren Taten sind, dass sie uns eine Party geschmissen hätten.



Auch in der Schule wuselt der Faktor: Der dicke Lehrer rennt armrudernd herum, Kinder spielen auf dem Pausenhof mit Holzreifen, hüpfen auf der Rutsche, reiten auf Steckenpferden. Nur die Smartphones fehlen, die waren wohl zu klein für den Grafiker von Blue Byte.

### Die dicken Onkels

Das waren die drei positiven Disziplinen, aber wir fahren auch Punktabzüge ein: Zum Beispiel hat jüngst ein Feuer Ruinen hinter-

## Anno Union: Welches Schiff darf's denn sein?

Abstimmungen, Hintergrundinfos, viele Diskussionen: »Dank« Anno 2205 ist Blue Byte Mainz und Ubisoft bei Anno 1800 Transparenz und der Dialog mit der Community wichtig. Und das nicht nur als Lippenbekenntnis. Auf der Webseite anno-union.com schreibt das Team zum Beispiel regelmäßig Abstimmungen aus. Zuletzt standen fünf spezielle Schiffe zur Wahl, die wir zwar nicht selber bauen, aber etwa durch Quests verdienen oder Piraten abknöpfen können. Hier die fünf Kandidaten, gewonnen hat ganz knapp das oberste, dicht gefolgt vom zweiten. Aber der Wettbewerb geht noch weiter!



### 1 »Der imperiale Stolz«

Fett gepanzert und bewaffnet, kräftiger Dampftrieb und drei Segelmasten. Quasi das Vorgängermodell eines imperialen Sternzerstörers. Kein Wunder, dass der Entwurf gewonnen hat.

### 2 »Der eiserne Drache«

Erinnert stark an ein Ironclad-Panzerschiff – allerdings mit zwei Flammenwerfern an Deck. Sozusagen ein heißes Eisenschiff.

### 3 »Die schwarze Perle«

Der Name kommt euch bekannt vor? Dann übersetzt ihn einfach ins Englische und denkt an einen verfluchten Depp.

### 4 Schlepper

Klein, aber oho: Die wendigen Kraftpakete zerrn ihre Fracht hinter sich her. Logisch, sonst wären es ja Schieber.

### 5 Touristendampfer

Wer braucht schon Kanonen, wenn's gemütliche Liegestühle, Sonnenschirme und Schirmchen in den Drinks gibt?

lassen, und solche Trümmerhaufen treiben den bösen Wert »Geschmacklosigkeit« nach oben. Unsere mulmig-machenden Hafengeschütze sowie die stinkende Seifenfabrik sind unseren Untertanen ebenfalls ein Dorn im Auge (und in der Nase). Aber auch unsere Stahlindustrie brockt uns Minuspunkte ein, wegen der Verschmutzung. Unser sechster Wert, Unsicherheit, ist ganz schwach negativ, schuld ist wieder das erwähnte Feuer. Wir ersetzen die abgebrannten Arbeiterhäuser also schnell wieder durch Farmerhütten, was die Anziehungskraft unserer Stadt sofort hebt. Und weil die Feuersbrunst langsam in Vergessenheit gerät, erholt sich auch der Unsicherheitsfaktor schleichend.

Eine gute Attraktivitätsstufe lockt VIPs an, die sich in unserer Stadt niederlassen wollen. Wenn wir ihnen das passende Domizil

hinstellen, bringt uns der Prominente handfeste Vorteile. Drei Gebäudetypen sind das derzeit: Gildenhäuser, Rathäuser und die Hafenmeisterei. So kann sich zum Beispiel ein alter Gendarm bei uns niederlassen, und wenn wir ihm einen Slot im Rathaus freimachen, erhöht er die Sicherheit im Umkreis, die Gefahr eines Aufstands unzufriedener Bürger sinkt. Spezialisten in der Hafenmeisterei hingegen spenden uns Handelsvorteile, und solche im Gildengebäude erhöhen die Produktion im Umland. Wir konnten zwar beim Probespielen noch keinen VIP anlocken, bei einer Eskortquest aber als Belohnung einen Gärtner abgreifen. Im Gildengebäude platziert, hat er fortan den Ausstoß der Zuckerrohr- und Tabakplantagen erhöht. Weil wir die drei VIP-Gebäude mehrfach errichten können, lässt sich unsere Insel stark

spezialisieren, ähnlich wie über die individualisierbare Arche in Anno 2070. Und es ergibt durchaus Sinn, alle störenden Faktoren von der Hauptinsel zu verbannen, indem wir etwa die stinkige Metallindustrie auf eine andere Insel auslagern. Also wie bei einer Hochzeitsfeier, auf der die dicken Onkels mit ihren Herrenwitz-Emissionen an einen Nebentisch gesetzt werden, damit sie nicht das strahlende Brautpaar verdecken.

### Kanonen oder Nähmaschinen?

Aber auch ohne das neue »Unser Dorf soll schöner werden«-System stehen wir dauernd vor Entscheidungen. Sollen wir das knappe Getreide zu Mehl mahlen und zum Brotbacken weiterreichen? Oder für die Talgproduktion verwenden, ein Zwischenprodukt für die Seifenherstellung? Oder kombi-



Neben der Weltausstellung ist der Zoo das zweite Großprojekt, das Touristen anlockt. Ab Bevölkerungsstufe drei (Handwerker) können wir den wichtigen Eingang bauen. Danach geht's modular weiter mit Gehegen, Wegen, Pavillons und so fort. Quasi wie beim Schloss von Anno 1404.

nieren wir das Getreide doch mit Hopfen und Malz – ihr ahnt schon, wo diese Produktionskette endet. Und weil Anno 1800 ja die Industrialisierung aufgreift, sind auch komplexere Haushaltsgegenstände gefragt, zum Beispiel können wir den aufwändig gegossenen Stahl genauso in kriegerischen Kanonen verwenden wie friedlich in Nähmaschinen und Konservenbüchsen.

Der alte Anno-Flow ist dadurch beim Anspielen sofort wieder da, denn irgendwas fehlt immer, ist zu optimieren, umzubauen. Doch auch für abgebrühte Anno-Veteranen fühlt sich Anno 1800 beim Ausprobieren frisch und unverbraucht an. Blue Byte hat eine gute Mischung hinbekommen aus komplett vertrauten Abläufen, leicht veränderten Mechaniken (etwa die Laufwege zu den öffent-

lichen Gebäuden), stärkeren Modifikationen wie die Arbeitskraft und ganz neuen Systemen wie der Stadt-Attraktivität.

#### Plappermäuler

Auch die liebgewonnenen KI-Nachbarn sind zurück – auch wenn sie natürlich längst nicht alle lieb sind. Der dezent versnobte Sir Archibald, der hibbelige Willie Wibblesock, die höfliche Prinzessin Qing, die resolute Bente Jorgensen (!) – sie alle kommentieren unsere Taten (»Glückwunsch, du hast eine neue Insel besiedelt! Die ist aber ganz schön dicht bei meiner!«). Schon kurz nach Spielstart meldet sich eine rassige Piratin und bietet ihre Waffenruhe an, gegen Schutzgeld, versteht sich. Wie in den guten, alten Anno-Zeiten haben wir umfangreiche Diplomatie-Möglichkeiten, allen voran Handelsabkommen, die einen emsigen Warenaustausch zwischen den Inselkontoren erlauben. Der Routenplaner könnte übrigens eins zu eins aus Anno 2070 stammen, denn das Zusammenklicken der Orte, Schiffe sowie der ein- und auszuladenden Waren funktioniert exakt genauso – da war aber auch echt nichts zu verbessern. Halt, eine Neuerung gibt's doch: Wir können auch fremde Schiffe chartern, wenn wir selber zu wenige haben oder uns schlicht nicht um Details kümmern wollen.



Die diversen Tierarten können wir wie die VIP-Items platzieren. Sibirische Tiger bringen uns dann mehr Respekt-Ruf ein als die betulichen Hirsche. Die Behausungen verändern sich je nach Bewohnern, bis hin zum Aquarium. Bestimmte Viecher-Sets bringen uns noch weitere Boni.



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de

»Uuuund, wie findest du's?« Diese Frage stellen uns Publisher und Entwickler logischerweise immer, wenn wir uns gerade ihr epochales Meisterstück angeschaut haben. Ubisoft geht da noch einen Schritt weiter – die Jungs wollen gleich ein druckreifes Zitat. Zum Glück habe ich das schon geahnt, musste aber auch nur zwei Sekunden überlegen: »Anno ist zurück!« Denn mit Anno 2205 bin ich nie richtig warm geworden, das war für mich ein gutes Aufbauspield, aber eben kein Anno. 1800 hingegen, das könnte genau meins werden. Ich mag die Epoche der Industrialisierung, die Kolonialzeit, die frühen Dampfschiffe, die Anfänge der Eisenbahn. Es dürfte eine gute Mischung aus dem klassischen Spielprinzip und genügend Neuerungen und Verbesserungen werden. Das fängt ja schon in der frühen Spielphase an, weil ich plötzlich auch die Ressource Arbeitskraft im Auge behalten muss und das Spiel jetzt die Laufstrecke in die nächste Pinte berechnet, nicht einfach die Luftlinie. Klingt nach Detailkram, wirkt sich aber gerade für die Schön- und die Effizienzbauer stark aus! Klar, ich habe längst nicht alles gesehen, viele Fragen bleiben noch offen – aber das, was ich gesehen und gespielt habe, war stimmig und durchdacht.

Und der Krieg? Was ist mit den Gefechten, die in früheren Teilen oft Kritikpunkte waren? Hier schweigt sich Blue Byte noch beharrlich aus. Klar ist, dass es keine Landarmeen geben wird, der Fokus liegt auf den Gefechten Schiff gegen Schiff sowie Schiff gegen Hafengeschütz. Allerdings sollen wir sehr wohl wieder ganze feindliche Inseln leerfegen oder samt Immobilien übernehmen können, um deren Produktion einzuheimsen. Kämpfe finden auch definitiv nicht mehr auf separaten Session-Maps statt wie noch im schwarzen Schaf Anno 2205. Stattdessen schlagen wir die Gefechte wieder auf der normalen Inselkarte. Allerdings haben wir bei der Variante Schiff-gegen-Schiff noch viele Platzhalter-Animationen erlebt, und bei Angriffen gegen Hafengebatterien waren Letztere teils gar nicht animiert. Aber das kommt natürlich noch alles rein. Dafür wurden uns Schusswinkel angezeigt, unsere Schiffe konnten nur einen recht schmalen seitlichen Kegel abdecken. Laut Creative Director Dirk Riegert brauchen die Seeschlachten zwar »kein Mikromanagement, aber wir haben durchaus spezielle Waffen und Projektile dabei«. Dass auch der Wind eine Rolle spielen wird, ist schon länger bekannt. Gerade das unterschiedliche Verhalten von Segelschiffen, Dampfschiffen und den Hybriden dürfte dann schön taktisch werden.



Creative Director Dirk Riegert (rechts) im Gespräch mit Martin Deppe (mit Oldschool-Notebook).

### Eisenbahn reloaded

Noch spannender finden wir aber das Thema Eisenbahn. Die sollte ursprünglich neben den Karrenschiebern (bringen Ressourcen zu den nahen Betrieben) und Kutschen (fahren Fertigwaren und Überschüsse zu den Lagerhäusern) nur eine Nebenrolle spielen. Wir haben zwar vermutet, dass Schienen die Warenlager miteinander verbinden könnten – doch das ist nicht nötig, da die Lagerhäuser einer Insel »gespiegelt« werden, also jede eingelagerte Ware in allen Depots gleichzeitig verfügbar ist. Aber viele Spieler wollten mehr Eisenbahn, »also haben wir das Fass doch noch mal aufgemacht«, so Dirk Riegert bei unserem Besuch. Mehr will er noch nicht verraten.

Also raten wir mal selber: Bahnhöfe könnten ein öffentliches Gebäude werden, das unsere Investoren fordern, und mit Eisenbahnen könnten wir zum Beispiel die Stadtteilzentren miteinander verbinden. Dagegen spricht allerdings das erwähnte sture Wegekonzept mit seinen schnurgeraden Straßen: Das lässt sich nicht einfach auf Schienen übertragen, da Züge bekanntlich nicht rechtwinklig abbiegen. Und wir glauben kaum,



Release von Anno 1800 ist offiziell Ende 2018. Inoffiziell aber schon viel früher. Sagt zumindest dieser ausgedruckte 1404-Bewohner an einer Mainzer Büropinnwand.

dass Blue Byte für die Eisenbahnen kurvige Bahnstrecken implementiert, die Mechanik aber im restlichen Spiel nicht nutzt. Hmm... es sei denn, wir dürfen zum Beispiel eckige »Fliesen« verlegen, etwa dreimal drei Quadrate groß und mit einer 90-Grad-Kurve darauf, nach der es mit der Bahnstrecke wieder schnurgerade weitergeht. Und schon würden wir wieder alles umbauen. Schneisen für die Schienen schlagen, die Strecken optimieren. Hilfe, wo sollen wir bloß die Zeit für all das hernehmen? ★



Bergwerke wie diese Kupfermine bekommen automatisch Loren der Marke Indiana Jones, die zwischen Grube und Hauptgebäude pendeln. Aber Blue Byte will auch die richtigen Eisenbahnen weiter ausbauen – jedoch noch nicht verraten, wie genau das funktionieren soll!