

## PC Review - Anno 1701

Vom kleinen Inseldorf zum Imperium – In der neuen Welt lockt neben sagenhaften Reichtümern unzählig viel Spielspaß – Ist Anno 1701 das beste Anno aller Zeiten?

Land in Sicht! Wir entdecken eine kleine Insel, errichten ein Kontor für unsere mitgebrachten Waren und bauen ein paar Wohnhäuser für unsere Pioniere, doch wie wird es weitergehen? Sollen wir die Insel erkunden, Ihre Bodenschätze heben und unserer Stadt zu Ruhm und Reichtum verhelfen? Anno-Veteranen sollten jetzt schon wissen, dass es sich hierbei eher um eine rhetorische Frage handelt. Denn im neuesten Werk von Related Designs ist es Ihre Aufgabe eine Kolonie in unbekanntem Terrain zu gründen und daraus eine florierende Kleinstadt und letztendlich ein Machtzentrum der Wirtschaft und Industrie zu errichten.

### Vom Pionier zum Aristokraten

Rom wurde ja bekanntlich auch nicht an einem Tag erbaut und so errichten wir erst einmal einen Dorfplatz, der auch im späteren Verlauf den Mittelpunkt der Stadt bilden wird. Um ihn herum errichten wir einfache Holzhäuser und für unsere frommen Pioniere eine Kirche. Da sich unsere Vorräte nun langsam dem Ende neigen, schicken wir einen Holzfäller in den Wald und unsere Jagdhütte und der Fischer sorgen für Nahrung. Nun bauen wir noch eine Schaffarm und eine angrenzende Schneiderei, welche die Wolle zur warmen Kleidung verarbeitet. Damit unser Markkarren die Waren nicht immer vom weit entfernten Kontor holen muss, errichten wir einen Marktplatz und schon steigt unser Rohstoff-Portfolio. Damit sich unsere Pioniere nun zu Siedlern weiterentwickeln, müssen wir vom freien Händler Werkzeuge einkaufen, da wir diese in den Anfangsminuten noch nicht selbst produzieren können.

Alternativ bietet der freie Händler auch immer wieder lukrative Aufträge an, die in der Regel wenig arbeitsintensiv sind und grundsätzlich hohe Goldbeträge und wertvolle Rohstoffe als Belohnung einbringen. Allmählich fangen unsere Pioniere an ihre Häuser auszubauen und werden zu Siedlern. Diese sprudeln zwar mehr Steuern in die Kasse, haben dafür aber auch höhere Ansprüche und bestehen auf Tabak, Alkohol und Schulbildung. Eine Schule ist schnell gebaut, unsere Hopfenfarmen werfen erste Erträge ab und nach kurzer Zeit rollt der Brauereimeister auch schon liebevoll animiert die ersten Bierfässer zum Marktplatz. Tabak hingegen ist wesentlich schwieriger zu bekommen, da er nur auf bestimmten Inseln im Süden wächst und gedeiht. Also bauen wir eine Werft und geben unser erstes Entdeckerschiff in Auftrag, welches sogleich lossegelt und die neue Welt erkundet. Anders als im letzten Anno-Teil bekommen Sie auf jeder Insel angezeigt, welche Rohstoffe vorhanden sind und was Sie anbauen können. Unsere Insel bietet ideale Bedingungen für Tabak- und Kakaopflanzen, welche wir im späteren Verlauf für Pralinen benötigen. Ein Bedürfnis der Bürger.

### Sie sind nicht allein

Sie sollten jedoch nicht denken, dass Anno keine anspruchsvolle Wirtschafts-simulation ist, denn besonders im fortgeschrittenen Spielverlauf beginnt eine wahre Hatz nach den raren Rohstoffen in der neuen Welt. Ihre Gegenspieler sind zwölf K.I Fürsten, die jedoch genialer Weise jeweils einen eigenen Charakter haben: Hendrik Jorgensen beispielsweise fährt einen Schmusekurs und schenkt uns immer wieder größere Goldsummen, damit wir auch ja sein Verbündeter bleiben. Agatha von Thielen hingegen müssen wir bestechen, um mit Ihr Alkohol handeln zu können, die beliebte Dame ist jedoch süchtig nach Pralinen, dass wiederum können wir nutzen um Ihr die Köstlichkeiten zu Höchstpreisen zu verkaufen. Die K.I ist somit nicht nur ein kompetitives Mittel, sondern durch aus ein strategischer Faktor, da es quasi unmöglich ist alle Produkte selbst herzustellen. Besonders im Zeitalter der Aristokratie sollten Sie auf gut funktionierende Handelsbeziehungen bauen können, da beispielsweise die für Parfüm notwendigen Blumen nur auf sehr wenigen Inseln zu finden sind. Anders als in den Vorgängern können Sie Ihre Handelsrouten jedoch mit Hilfe eines übersichtlichen Menüs und wenigen Mausklicks komfortabel festlegen.

### Fazit

Kann es ein Leben nach Anno geben? Nach ca. 25 Teststunden und etlichen Multiplayer-Partien im



Redaktionsnetzwerk kann ich das kaum glauben.

Related Designs hat das Kunststück vollbracht alte Anno-Tugenden zu bewahren, den Balast aus 1503 über Bord zu werfen und unzählige geniale Ideen wie die lebendige K.I, den fahrenden Händler, die Strategiekarte und noch viele Dinge mehr harmonisch in die wunderschöne Anno-Welt einzubinden. Und wenn ich mal wieder Kollege Johannes mit meiner wirtschaftlichen Stärke oder mit Militär und dem Einsatz von Spionen und Saboteuren in die Knie zwingen, lacht auch mein Multiplayer-Herz wieder.

(Text: Benjamin Kratsch)