

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.
Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.
Und woher zur Hölle willst du das wissen?
So eine vorlote Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...
Und wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.
Keine Angst, du bist hier nicht allein.
Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.
Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.
Telekom.
Wir stehen am heutigen Tage am Hafen.
Eine Kiste voller Kartoffelschnapps in der einen, ein weißes Taschentuch in der anderen Hand.
Mit Ränen in den Augen winkten wir dem abwahnden Schiff,
das sich mit einem lauten Dröhnen aus seinem Schiffsohn verabschiedet.
Es ist ein wunderschönes Schiff.
Das vielleicht schönste Schiff, auf dem wir jemals reisen durften.
Es ist die SS Anno 1800.
Sie geht heute auf ihre letzte große Reise,
um dann für immer in einem Hafen anzulegen und sich zur Ruhe zu setzen.
Dort wird sie umfunktioniert zu einem Schiffsrestaurant oder einem Hotel oder Museum,
das Besuchern immer noch unendlich viel Freude beschere wird,
aber sie wird nie wieder zu neuen Abenteuern aufbrechen.
Aber wohin will ich eigentlich gerade mit dieser wilden Metapher?
Das kann ich euch sagen.
Anno 1800 hat mit dem großen Anniversary Update
seinen offiziell letzten neuen Inhalt bekommen.
Danach ist nach vier Seasons und 17 großen Game Updates wirklich Schluss.
Und ja, ich weiß, das dachten wir schon nach Season 2 und auch nach Season 3,
aber diesmal ist es wirklich wahr.
Und deswegen müssen wir uns natürlich noch einmal zusammensetzen
und Anno 1800 würde ich verabschieden.
Wir wollen zurückblicken auf die letzten vier Jahre,
auf unsere High- und Lowlights
und euch alles mit auf den Weg geben, dass ihr jetzt über Anno 1800 wissen müsst.
Es ist also gleichzeitig eine Abschieds-Retrospective,
ein Rückblick und ein Companion für alle, die jetzt das erste Mal
oder nach langer Zeit wieder in Anno 1800 einsteigen wollen.
Und unser emotionales Abschiedskomitee besteht natürlich zum einen aus dem Mann,
der bestimmt schon mal die In-Game-Warnung bekommen hat.
Sie sollten eine Pause machen, sie spielen schon seit 1.000 Stunden
und der Strategiespiele besser kennt als den Inhalt seiner rechten Schreibtisch-Schublade.
Herzlich willkommen, Daniel alias Riding Bull.
Hallo, mir habe ich tatsächlich.
Also die 1.000 Stunden nicht, es waren in der Regel so vier oder fünf Stunden am Stück,
weil ich ja oft Twitch immer streame und das sind so die üblichen Stunden.

Das finde ich immer total bevormundend.

Also, Anno 1800 ist ein schönes Spiel, aber das ist übergriffig.

Ich sage es ganz offen.

Während des Streams oder des öffentlichen Spiels
wahrscheinlich live von Entwicklern, von Angestellten mutmaßig.

Wir sind im Internet, ich darf Verschwörungstheorien in die Welt setzen,
von Schülerpraktikanten, die dafür gezahlt werden, am Wochenende Streamer zu Schuh regeln,
live kontrolliert werden bei den Streams und dann zu den unpassenden Zeitpunkten rufen nicht eine
Stimme rein.

Ihre Burger sind so zufrieden mit euch, man feiert euch.

Ihr seid die allergrößten, dass es die Lieblingsmeldung, die reinkommt.

Und stattdessen wird man gezwungen, Kaffee zu trinkende Pause zu machen.

Das ist übergriffig.

Kleine Meldung, falls ein Entwickler zuguckt, das könnt ihr besser.

Hat mir heute einen Zuschauer auf YouTube geschrieben.

Das kannst du besser.

Ich habe mich jetzt ploppt gerade in mir hoch.

Das war auch übergriffig, aber ich will gar nicht keine Zuschauerbeschimpfung machen.

Vielleicht da jemand anders, Geraldine.

Marc, hast du vielleicht einen Kollegen, der eure Leser beschimpfen macht?

Ich habe jemanden, der steht für Zuschauerbeschimpfung.

Nein, natürlich nicht.

Ich möchte den zweiten Mitglied aus unserem Abschiedskomitee begrüßen.

Da konnten wir nämlich den Mann gewinnen, der damals eine legendäre Abschlussrede an seiner
Realschule improvisiert hat,

weil der eigentliche Abschlussredener einfach nicht aufgetaucht ist.

Außerdem begleitet er an der 18.00-Jährige schon seit dem ersten Tag.

Also bin ich mir sicher, dass auch heute etwas Außergewöhnliches aus dem Hut saubern wird.

Herzlich Willkommen, Fabiano.

Ja, jetzt hat die rote Pfefferhose schon wieder geschrieben, dass ich ein Komma vergessen habe.

Zuschauerbeschimpfung aktiviert.

Ich freue mich so, dass wir heute hier sind.

Daniel, du hast schon gesagt, es wird wahrscheinlich emotional.

Vielleicht weinen wir alle ein bisschen.

Ich bin bereit dafür.

Und ich würde aber gerne, bevor wir auf diese Rückblicksreise gehen, mal das Pferd von hinten
aufzäumen

und mit dem Grund starten, warum wir heute hier sind, nämlich mit dem Anniversary Update.

Und das große Highlight des Anniversary Updates ist ja der Kreativmodus,
der endlich eingeführt wurde, nachdem ich ihn so lange gefordert habe.

Was empfinden wir?

Also, ich finde vor allem große Anerkennung für einen coolen Kommentar der Entwickler,
als sie das eingeführt haben, also der Kreativmodus, das bedeutet eigentlich,
der Spiel ist keine Herausforderung mehr.

Wenn ihr wollt, dürft ihr alles bauen, was ihr könnt.
Das ist fast schon eine Art Karten-Editor.
Man kann hingehen und ohne das Geld eine Rolle spielt,
ohne dass die virtuelle Ressource einflussende Rolle spielt,
die beeinflusst, wie viele Schüfe man sich holen kann,
wie viele Kanonen man bauen kann, wie viele Insel man bauen kann.
Man kann einfach alles bauen, wie man will.
Gebäude müssen nicht an Straßen stehen.
Man kann alle verrückten Dinge machen, die man will.
Und das Coolste war, was ich empfinde, tiefe Anerkennung und Entschuldigung.
Echt auch mehr als ein Schmunzeln über die Entwickler,
die in ihrem Anno-Blocker auf der Anno-Homepage,
als sie den Kreativmodus rausgebracht haben, ich zitiere,
mit der hohen Zeigefinger, der zugeschrieben haben,
bitte beachtet, Zitat, dass dies nicht die reguläre und von uns empfohlene Art ist,
Anno-Arts 100 zu spielen.
Das war nicht so witzig, weil die sich irgendwie befürchten,
dass Leute damit, wenn man in ein Spiel spielerisch rangeht
und einfach macht, was man will, dass man das so da umständlich unordentlich spielt.
Oder auch nicht auf die empfohlene Art und Weise.
Das finde ich immer im Zusammenhang mit einem Spiel sehr witzig.
Eine solche Warnung von Entwicklern.
Ja, das ist schon ein bisschen niedlich.
Ich kann es auch ein Stück weit nachvollziehen,
weil ich hatte mal ein Interview mit den Entwicklern.
Da habe ich extra angefragt, weil ich hatte mir immer
irgendeine Form von Kreativmodus oder Schönbaumodus gewünscht.
Das ist schon gesagt, das ist im Grunde eher ein Karteneditor.
Und was ich mir eigentlich gewünscht hatte, geht in die Richtung,
aber war ein bisschen was anderes.
Ich hatte mir nämlich immer gewünscht, dass dieser Blaupausenmodus,
den man im normalen Modus spielen kann, also sprich,
man setzt nur Pläne für ein Gebäude, aber es kostet noch keine Ressourcen,
dass man da optional alles freischalten kann.
Also, dass man sagen kann, unabhängig davon,
ob ich diese Bevölkerungsstufe oder dieses Monument
schon freigeschaltet habe, ich hätte gerne eine Blaupause dafür,
damit ich die für später schon planen kann.
Und da hatten sie mir auch damals gesagt, das wird niemals kommen,
so was werden wir auf gar keinen Fall machen,
weil das die Leute total überfordern könnte.
Und man so erschlagen wäre von diesem komplett ausgefüllten Katalog,
dass es wahrscheinlich keinen Spaß mehr machen würde.
Und das kann ich ein bisschen nachvollziehen.

Ich hätte mir ohnehin gewünscht, dass es eine Option wird, nachdem man die Kampagne zum Beispiel schon einmal durchgespielt hat oder nachdem man alles freigeschaltet hat, dass es dann was Optionales ist. Aber als ich jetzt das erste Mal im Kreativmodus war, dachte ich mir auch so ja keine Ahnung, wo irgendwas ist. Ich habe nichts gefunden. Weil man hat ja nicht nur alle Sachen freigeschaltet, die man in der jeweiligen Welt freischalten kann, sondern auch zum Beispiel Paläste auf Enbesa. Also, man kann alles überall bauen und man hat sogar solche Spezialornamente, die man eigentlich nur freischalten kann. Es gibt ja zum Beispiel diese Museumsspezialornamente, die man nur freischalten kann, wenn man bestimmte Szenarien durchgespielt hat. Und die sind auch alle drin im Kreativmodus. Also, es ist ein riesiger Katalog. Es ist eigentlich das Ultimative, wir haben uns, haben es euch ja gesagt, dass sie halt jetzt ja daran angesagt haben. Also, eigentlich braucht Anno kein Kreativmodus. Und um Leuten wirklich mal davon zu überzeugen, dass sie Unrecht haben, ist eigentlich die beste Methode, immer den Leuten zu geben, dass sie dann vor der Nase haben, ja, shit, vielleicht hätte ich mir doch keinen Kreativmodus wünschen sollen, weil so spannend, wie ich mich das vorgestellt habe, ist es jetzt irgendwie gar nicht. Ich will es ja gar nicht runterspielen. Ich glaube schon, dass es Leute gibt, die Spaß damit haben. Aber es ist schon irgendwie sehr lustig, dass die Entwickler offenbar auch sehr gut wissen, was den Reiz von Anno ausmacht. Deswegen ist Anno 1800 ja auch so ein prädiantes Spiel, das sie so lange gehalten hat, weil sie wissen genau, was sie tun. Und dass sie so oft gesagt haben, so ein Kreativmodus, ist für Anno vielleicht nicht immer das, was die Leute wirklich wollen oder die Erdenweise, wie man Anno wirklich spielen sollte. Und jetzt haben sie ihn implementiert. Und man muss manchmal sagen, ja, es ist so fünf Minuten lang spaßig, aber auch irgendwie zu viel. Und jetzt haben sie die Genugtuung, die Entwickler, dass sie wissen, dass sie vielleicht doch recht hatten mit dieser Annahme. Also ich glaube, das ist nicht nur ein Kreativmodus,

es ist vor allem auch ein Spiritualitätsmodus,
weil wir damit alle mit einer Erkenntnis bereichert,
wenn nämlich der, die Geraldine gerade wunderbar formuliert hat,
es ist nicht immer schön, sondern kann auch sehr stressig sein,
Gott zu sein.

Also wirklich alle Möglichkeiten der Schöpfung zu haben,
alles platzieren zu können, alles zu bauen zu können.

Viele von uns träumen da vielleicht insgeheim nicht nur von einem ewigen Leben,
sondern auch von allem Macht und davon die Welt so gestalten zu können,
wie man will, ein Leben in eine Welt voller Frieden, Freude, Eierkuchen
oder ewigem Reichtum und Leben für sich selber zu basteln.

Und wenn man es dann mal kann, neben Anno,
dann fünf Minuten Madspaß, Fabiano, zehn Minuten Madspaß für Geraldine,
danach Stress und Langeweile.

Anno erfüllt uns auf so vielen verschiedenen Ebenen.

Spirituell, kreativ, wirtschaftlich, politisch.

Fysisch.

Ja, physisch, weil wir so lange wach bleiben, unsere Augen anfangen zu drehen.

Es ist eine große Herausforderung, aber eben auch sehr erfüllend.

Ja, ich muss es wirklich sagen, ich freue mich, dass Sie den Modus drin haben.

Es war ein Highlight für mich am Ende nochmal

und er hätte mir gefehlt, wenn Sie ihn nicht reingemacht hätten.

Aber ja, ich habe ihn halt, ich habe ihn ein paar Minuten gespielt und dachte auch cool.

Dann habe ich ewig irgendein Ornament gesucht, was ich nicht gefunden habe.

Und dann habe ich gedacht, ja, reicht jetzt auch wieder.

Weil es ist, deswegen wollte ich auch lieber den Blaupausen-Modus
als diesen kompletten Kreativ-Modus.

Weil für mich entsteht ja Schönheit und Schönbauen

auch erst dann, wenn ich mich gewissen Gegebenheiten anpassen muss
und nicht einfach alles machen kann.

Weil wenn ich einfach alles machen kann,

dann wozu baue ich dann noch Fabrikgebäude,

wenn sie sowieso nur aus ästhetischen Gründen dastehen.

Also wenn ich aber den Zwang habe, irgendwie um Fabrikgebäude herum
noch ästhetisch zu bauen oder irgendwie eine Geschichte einzuflechten,
dann macht das mehr Spaß.

Und gut, ich werde ihm auf jeden Fall noch eine Chance geben,
ich werde das noch ein paar mal spielen.

Und ich finde es schön als Planungsmodus für den Hauptmodus.

Ich kann tatsächlich, habe ich große Lust da,

einfach so ein paar Großprojekte mal anzulegen, kostenfrei

und einfach mal zu gucken, wie es aussieht und ein bisschen hin und her zu schieben

und das dann vielleicht noch mal in meinem Hauptmodus nachzubauen.

Dafür ist es ganz schön.

Und das ist ja jetzt auch viel leichter möglich,
das Anlegen von irgendwelchen Entwürfen,
das dann später irgendwo hin zu transportieren,
weil wir jetzt mittlerweile auch einen Stempelmodus haben.
Ja, Stempelmodus, das ist tatsächlich so schön.
Also ich muss sagen, die Game Updates haben mittlerweile
so viele Sachen reingebracht, die mir so lange gefehlt haben
und die wertvoller waren als mancher Bezahl DLC.
Also dass man tatsächlich jetzt auch multi,
dass man dieses Multi-Move-Tool hat seit dem letzten oder vorletzten Update,
dass man tatsächlich ganze Siedlungen einfach markieren und verschieben kann.
Jetzt noch zusammen mit dem Stempel-Tool, es ist göttlich.
In dem Stempel-Tool kann man sich zum Beispiel eine ganze Wohnsiedlung
oder irgendwie eine Produktionskette oder so einmal abspeichern und sagen,
das ist hier mein Produktionsgebiet für Arbeiterkleidung oder so.
Und das gefällt mir gut und das möchte ich gerne noch hundertmal so bauen.
Und dann kann man sich das als Stempel abspeichern und überall auf die Welt hinsetzen.
Und das finde ich noch eine herrliche Idee zum Abschluss.
Ich finde es spannend, dass es das jetzt gibt.
Es ist ein Feature, was mich persönlich aber ultra abschreckt,
weil ich bin ein Bau-Mensch, für den Grad der Reiz von jeder Runde daran liegt,
dass ich das Gefühl habe, dass jede Stadt immer irgendwie anders ist.
Und sobald ich das übergehe, mir bestimmte Viertel abzuspeichern
oder Bauzusammensetzungen zu speichern und dann immer wieder zu verwenden,
auch in anderen Spielen, das nimmt mir sehr viel von dem Spaß,
den ich eigentlich an Aufbaustrategie habe.
Weil ich liebe es ja gerade, jedes Mal zu wissen,
okay, wie pass ich mich jetzt diesen Gebenheiten hier an?
Jede Stadt, jede Insel sieht immer ein bisschen anders aus.
Das ist genau das, was mir persönlich so viel Spaß macht.
Deswegen, ich verstehe, dass manche diesen Stempel feiern und ich gönne euch das allen.
Ich persönlich brauche ihn aber nicht wirklich.
Ich glaube, das hat auch etwas damit zu tun,
ob man akzeptieren möchte, dass Situationen vergänglich sind oder nicht.
Weil wenn du auf irgendeiner Insel unterwegs bist
und was ganz, ganz cooles gebaut hat
und wundervolles Set von Ornamenten auf eine einzigartige Weise zusammengeposelt hast,
dann musst du dich ja bis dann davon auch trennen.
Wenn du eine neue Partie gestartet hast,
oder wenn du allein die Session, also die Region gewechselt hast,
dann konntest du im Prinzip alles aus dem Kopf wieder bauen,
was war nie zuvor.
Du musst es davon Abschied nehmen,
auch von einer Partie zur anderen zu irgendwelchen einzigartigen Kreationen.

Jetzt kannst du den quasi ewiges Leben einhauchen.
Abschied ist ja manchmal auch etwas Gutes.
Ich bin heute total auf dem Spiritualitätsmodus.
Ich weiß nicht, warum.
Anscheinend beflügelten mich Annoarzen
und dazu irgendwelchen Philosophierereien.
Es ist ein emotionales Thema.
Gibt es denn für euch irgendwas, was das letzte Update?
Also da noch mal kurz zur Erklärung, die Entwickler haben gesagt, es wird,
wenn nötig, natürlich noch mal Backfixes geben.
Aber das wird kein großes Game Update mehr geben.
Also keine Hauptnummer mehr.
Es endet jetzt mit Game Update 17.
Gibt es für euch noch irgendwas Größeres,
was ihr euch noch gewünscht hättet, von dem ihr jetzt wisst,
okay, das wird nicht mehr kommen?
Und das wird mir ein bisschen fehlen,
dass sie das nicht noch reingebracht haben?
Also deinen Blaupausenmodus auf jeden Fall als Option.
Also mich als du völlig überzeugt,
werde ich Entwickler, würde ich sagen, eine Generaldien.
Du ist meine Zielgruppe.
Du ist meine einzige Beta-Testerin,
deinen Vorschlag, deine Vorschläge werden eins zu eins umgesetzt.
Dankeschön. Deswegen lade ich dich oft ein.
Ja, ja, ich weiß auch genau, wie ich erfolgreich schleimen kann.
Nein, also ich würde das, ich finde das optimal.
Also mich nervt das, echt, mich nervt das echt,
dass man, wenn man das Spiel schon zielfach gespielt hat,
bei jeder neuen Session und jeder neuen Partie
alles erst einmal freigeschaltet haben muss, bevor man es bauen kann.
Dann will man irgendwas planen, da muss man über den Kopf.
Also ich spiele ja auch primär Live-Halten.
Private eigentlich kaum, meistens mit Zuschauern.
Und dann geht es darum,
vorab auf einer Insel sich zu überlegen,
was bekommen wir gleich noch mal freigeschaltet in die X-Spielstunden?
Wenn wir dafür Platz freischalten, wie kann man dann?
Und dann, wenn irgendwelche Bäumchen benutzt
oder andere billige Ornamente oder Straßen gezogen
um irgendwelche Blaupausen von kommenden Dingen zu imitieren als Hilfstools.
Also das hätte ich mir echt gerne gewünscht, aber ansonsten.
Also neue Features auf gar keinen Fall,
Biaune, weil ich finde,

Anno, als Sie gehört, ist schon an der Grenze zur Hyperkomplexität, oder? Schon. Ich war gerade die ganze Zeit überlegen, was ich sagen soll, weil ich, also das ist natürlich ein sehr, sehr cooles Feature, dieses Blaupausenfeature, dass man schon vorher planen kann, wo die großen Sachen vor allem hinkommen, weil ja Anno auch so einfach so gebaut ist, dass sie es gemacht haben, dass Sachen immer ungerade sind, man nicht immer abschätzen kann, wie etwas wohin passen, dann bleiben immer Lücken frei. Und das macht einen fuchsig.

Und dafür wäre die Blaupause echt schön gewesen.

Darüber hinaus mehr Features weiß ich auch nicht.

Vor allem, weil ich denke, dass die Entwickler schon ein sehr gutes Auge darauf hatten, was für Features noch notwendig sind, um zum Beispiel die Spielbarkeit zu verbessern und die Qualität auf Live zu verbessern und mehr Übersicht zu garantieren und so weiter und so fort.

Da hätte es bestimmt noch viele kleinere Details gegeben, die man optimieren kann, die sie vielleicht sogar in einem Nachfolger noch optimieren werden.

Aber das Erste, was mir in den Kopf kam, als noch neuen Features gefragt wurde, war tatsächlich gar kein Update-Inhalt, sondern noch ein DLC, weil ich irgendwie schon noch Lust darauf gehabt hätte, so eine richtige Asien-Session zu haben oder eine indische Session zu haben.

Das sind so zwei Regionen, die ich einfach sehr irgendwie auch mit dem Setting verbinde, mit dem historischen Umfeld und deswegen einfach cool gefunden hätte, wenn es das auch noch gegeben hätte. Aber das stimmt natürlich.

Damit wäre Anno wirklich aus allen Nähten geplatzt.

Da hätte man es nicht mehr zu verargumentieren gewesen, diese Session noch zusätzlich zu Enbeza, zu neuen Welt, zu Arktis im Spiel zu haben.

Aber ich fände es trotzdem irgendwie cool.

Ich glaube, ich hätte mir das gewünscht, weil ich neue Sessions ehrlich gesagt immer ziemlich schön fand.

Das hat es mal sehr entspannt, den Ort zu wechseln und dann anzufangen, was Neues aufzubauen, bei dem ich wusste, dass es nicht ganz so ausufernd ist wie die alte Welt, sondern wo es eher ein bisschen kleiner gehalten ist. Aber dafür oft schön charmant und atmosphärisch, mit toller Musik und tollen Bildern und Szenerien und Gebäuden und neuen Waren.

Das fand ich immer schön.

Deswegen hätte ich mir gerne noch so eine indische, asiatische Session gewünscht.

Aber ich verstehe total, dass man das nicht mehr verargumentieren kann, weil es einfach zu viel wäre, ist einfach zu groß.

Ich sehe das auch mit gemischten Gefühlen.

Ich weiß ja, was deine Einstellung dazu ist, Daniel.

Wir hatten auch fast schon einen ganzen Podcast mal dazu,
der da lautete, Anno 1800 braucht keine fünfte Saison, sondern einen neuen Teil.
Und da hast du den ganzen Podcast lang deine Wut und dein Hass darüber gebündet,
wie wenig du noch diese Asienkarte haben willst, dein Quatsch.
Aber da konnte ich deine Argumentation sehr gut nachvollziehen,
weil es mir auch so geht, dass ich, wenn ich heutzutage Anno spiele,
ich spiel zwar immer noch in meinem einen Spielstand, den ich damals gestartet habe,
also da bin ich aus der Kampagne raus ins freie Spiel reingerutscht.
Und das ist immer noch mein Hauptspiel, was ich spiele.
Aber ich starte schon ab und zu noch mal neu, wenn ich zum Beispiel im Co-op spiele.
Und wenn immer ich irgendwie neu starte, merke ich auch,
eigentlich will ich auch nicht immer alles aktivieren.
Also manchmal aktiviere ich dann auch explizit die Passage nicht,
um diese Arktis nicht zu haben oder jetzt gerade reichte Lüfte brauche ich nicht unbedingt.
Und vor allem Sachen, die neue Karten bringen,
ist schon ganz schön überfordernd, wenn man das auch von Anfang an drin hat
und immer das Gefühl hat, ich muss da jetzt auch noch bauen.
Wie gesagt, die Passage habe ich sträflich vernachlässigt,
weil es mich wahnsinnig stresst.
Und ich hätte unglaublich gerne noch ein indisches oder japanisches oder chinesisches Setting,
was hier ein bisschen angeteased haben, jetzt in dem Drachengarten kosmetischem Pack,
was sie noch gebracht haben.
Aber hätte ich es wirklich gespielt?
Das ist die andere Frage.
Und Sie hätten es ja gar nicht so riesig machen müssen,
wie früher, wie bei den Besen und so.
Sie hätte ja eine kleine Session sein können.
Ja, das stimmt natürlich.
Die hatten ja zuletzt mit kleinen Sessions experimentiert,
nämlich mit diesen Szenarien, die begleitet zum Season 4 Pass rauskamen.
Das erste Szenario war gratis, die danach waren Teile von diesen Season Passes.
Und das wiederum ist eine Sache, um auf die Frage zurückzukommen.
Das war mir schon.
Also ich hätte gar keine Probleme mit ganz im Gegenteil,
wenn es jetzt auch nach diesem letzten großen Content Update
und nach den Season Passes noch wieder mal Szenarien gebe.
Das finde ich total cool.
Muss man vielleicht den nicht anderen Veteranen kurz erklären.
Das waren so eigenständige Maps, die waren handgebaut
und nicht zufällig generiert mit Sonderregeln,
also mit den bekannten Spiel-Elementen aus den normalen,
aus dem anderen Grundspiel oder aus den Season Passes.
Aber die funktionierte immer ein bisschen einzigartig.
Man hatte bestimmte Ziele, die man erreichen sollte.

Und das war nicht eine sehr schöne Abwechslung.
Und ich fand es vor allem einen schönen Kniff,
wie man mal innerhalb von Anno als ein Hundert
eine neue Herausforderung liefern kann,
ohne dass man das Spiel ausufernd macht und Komplexität hinzufügt.
Fand ich eigentlich einen sehr schönen Kniff.
Und das finde ich schade, dass da weiter keine weiteren Szenarien gibt.
Ja, da haben Sie ganz schön experimentiert mit Sachen.
Du sagst schon, Sie haben Sonderregeln eingeführt,
die für das große Spiel zu viel gewesen wären.
Sie haben zum Beispiel in einem Szenario
ja, so Umwelteinflüsse noch verstärkt eingebracht,
wie man sie aus dem einen Zukunftsanor auch kannte,
also, dass es Umweltverschmutzung gab und solche Sachen.
Das hätte ich zum Beispiel in meinem Hauptspiel um Gotteswillen
nicht noch haben wollen.
Aber es ist schön, es auszuprobieren in diesem Szenario.
Dann haben Sie natürlich ein Szenario für das neue Postsystem
aus Season 4 gehabt, wo man viel mit der Post experimentieren konnte
und wo das Haupt- und Siegbedingungen war,
dass man eben Post ausliefert an andere Inseln.
Also, in der Theorie finde ich die auch schön.
Ich weiß, dass Sie, glaube ich, nicht exzessiv doll gespielt werden.
Ich muss sagen, ich habe sie auch nicht exzessiv gespielt,
abseits davon, dass ich sie für die Arbeit natürlich getestet habe.
Aber ich denke, Sie sind bei den Leuten, die Sie gespielt haben,
sind Sie beliebt, aber Sie sind auch nicht wirklich präsent in den Köpfen.
Also, wilder Pitch, ganz wilder Pitch.
Ich würde mir fast wünschen, dass beim nächsten Anno
diese Szenarien irgendwie die Einzelspielerkampagne abdecken.
Also, dass man nicht wie jetzt bei Anno 1800
so eine Story-Kampagne hat, die es ins Endlesspiel übergleitet.
Ich verstehe total, warum Sie das gemacht haben.
Ich fand nur die Geschichte einfach nicht besonders reizvoll im Hauptspiel.
Wohingegen, ich glaube, es cooler wäre, wenn man so ganz klassisch,
so aufbauspielklassisch, eine Kampagne hätte mit einzelnen Missionen,
ergo-einzelnen Szenarien, die über einen Story-Fahr miteinander verbunden sind.
Vielleicht, da mehr Potenzial hätte, eine coole Geschichte zu erzählen
mit einzigartigen Spielmechaniken in jeder Mission,
sodass sich die Einzelspieler-Story-Erfahrung auch noch mal
deutlich vom Endlosspiel abhebt.
Ich glaube, das fände ich richtig cool, wenn Sie das so umsetzen würden
in einem Nachfolger, weil dann, glaube ich, würden die Szenarien
auch mehr Leute spielen, weil ich fand die auch ziemlich cool.

Kleine Beichte meinerseits, ich habe niemals die Kampagne komplett gespielt. Aber und aber, jetzt nicht gerade eine Million, aber aber und aber von hunderten oder tausenden Spielstunden in Anno 1800 versenkt, niemals die Kampagne bis zum Ende gespielt, weil ich mittendrin den Anno hatte. Nee, das fühlt sich nicht wie Anno an.

Das fühlt sich eher an wie, um mal was ganz Schlimmes zu sagen, wie Anno 2250, also wie ein Anno, wo man wie so auf Schienen und mit ganz engen Wänden rechts und links durch einen vorbereiteten Spielerlebnis hin durchgeführt wird. Noch mehr als bei den Szenarien, wo ich also total eingeengt werde in den Möglichkeiten und an die Hand genommen werde.

Das ist für mich nicht das typische Anno-Spielgefühl.

Ja, ich kann Bock drauf.

Ja, kann ich auch nachvollziehen.

Ich habe es auch mehr so aus

Verantwortungsgefühl irgendwie durchgespielt.

Vor allem, weil es schon geholfen hat, natürlich die Mechaniken zu verstehen.

Also da war die Kampagne schon gut drin zu sagen, ich gebe dir eine Quest für jede wichtige Mechanik oder für jede Bevölkerungsstufe.

Es hat schon geholfen, dass ich das Spiel verstanden habe einmal.

Aber Gott, es fehlen nicht, ich würde sie kein zweites Mal spielen.

Also war komplett forgettable.

Und du hast dich immer auch geoutet, als jemand, die sowohl die Anno-Szenarien und Musmaß dich auch die Anno-Kampagne nur spielt, wenn man dir für Geld gibt.

Was ist dein Stundensatz, um Anno-Teile zu spielen, die du nicht liebst?

Es schreibe ich in die Podcast-Beschreibung.

Ich schreibe mal Geschäftsadresse dazu, da können die mehr schreiben.

Und dann spiele ich für euch alle, spiele ich Kampagnen durch stundensatzmäßig.

Auch die Zukunftskampagnen?

Nee.

Nee, auch die.

Nee, danke fürs Angebot, aber nee.

Okay, schade.

Aber da sind wir auch eigentlich schon bei einem ganz interessanten Punkt.

Jetzt können wir nämlich wirklich mal an den Anfang schwenken, als Anno-1800 erschienen ist.

Was ich nämlich immer gar nicht so sehr auf dem Schirm hatte, weil es schon so lange her ist und weil man das so verdrängt hat.

Aber Anno-1800 war ja wirklich wieder das erste historische Anno nach den beiden Zukunfts-Teilen.

Und hat, das ist vielleicht ein bisschen hart gesagt,

aber fast schon die Reihe so ein bisschen aus einer kleinen Krise rausgeholt.

Also, die Zukunfts-Teile hatten ja durchaus ihre Momente und auch ihre Fans und hatten auch durchaus zu Recht keine furchtbaren Wertungen,

weil es schon an sich gute Spiele waren.
Aber sie haben sich natürlich nicht nach Anno angefühlt
und waren was ganz anderes, als was klassische Fans sich erhofft haben.
Und da war Anno-1800, weiß ich noch, unglaublich aufregend.
Und da war schon das alleinige Verkaufsargument,
dass es wieder in der Vergangenheit spielt, genug für viele,
um sich extrem darauf zu freuen.
Für mich Vergangenheit.
Ja, ich habe die Zukunftsanos wirklich gemieden, wie die Pest gar nicht,
weil ich dachte, die sind alle furchtbar,
sondern ich mich ermüden, so Zukunfts-Settings.
Dass ich nicht weiß, was sind das für seltsame Produktionsketten,
dann so seltsame Gebäude und alles sieht irgendwie gleich aus,
alles so in Chrom, alles irgendwie so modern und mit Fahrzeugen.
Und irgendwie, mir fehlt dieser rustikale Charme,
mir fehlt dieses auf dem Bauernhof gehen,
mir fehlt dieses Leute rumlaufen sehen,
mir fehlt das Ochsenkarren, die irgendwelche Wagen ziehen
und Ressourcen woanders hinzubringen und Segelschiffe und so.
Ja, da schlägt einfach mein Herz für.
Deswegen war ich sofort auch wieder dabei, als Anno-1800 dann rauskam.
Ich habe es ja dann schon direkt gespielt.
Es gab ja diese Demo, die erst mal rauskam,
oder ich glaube, es war so eine Beta, die man erst mal spielen konnte,
die noch furchtbar gelaufen ist.
Da gab es ja katastrophale Frame-Einbrüche,
weil kein PC irgendwie auf dieses Anno vorbereitet war.
Das war ich noch, ich dann probiert habe, diese Beta zu spielen
und nichts funktioniert hat, das dann zum Release ein bisschen besser war
und über die Zeit perfektioniert wurde.
Vielleicht auch, weil die Hardware besser wurde, ich weiß es nicht.
Aber ja, für mich war es auf jeden Fall so,
dass Anno-1800 mich zurückgeholt hat, nachdem ich mit 1404
wirklich den Spaß meines Lebens hatte,
die Zukunftsanos dann gemieden habe aus den genannten Gründen
und dann gesehen habe, oh mein Gott, ist es wieder in der Vergangenheit angesiedelt.
Und das ist ja das Coole bei Anno-1800.
Das ist ja nicht nur in einer Vergangenheit angesiedelt.
Es fängt ja an mit ganz klassisch, dass du kleine Bauernhöfe baust
und Kartoffeln irgendwo hinsetzt, so Schnapsbrennereien, Fischereien,
kleine Hütten und so.
Das ist halt fast schon noch ein Mittelalteratmosphäre,
die sich dann so nach und nach wandelt zu diesem industriellen Spiel
und dieser Darstellung vom viktorianischen Zeitalter

oder halt von der Industrialisierung.

Und das fand ich halt richtig cool, dass man eben diesen Durchlauf hatte von einer historischen Epoche quasi in die andere rübergeschwappt und dann sogar mit den DLCs über das 19. Jahrhundert hinaus bis ins 20. Jahrhundert rein. Fand ich richtig cool.

Das ist auch tatsächlich immer mein Lieblingsverkaufsargument, jetzt wo die vier Seasons durch sind und mein liebster Tipp, den ich auch immer an alle gebe, dass man wirklich den meisten Spaß hat, wenn man die Seasons nicht alle auf einmal spielt, sondern sich Zeit damit lässt. Also ich hatte den meisten Spaß, damit, dass ich mit jeder Season ja Pimal Daumen ein Jahr Zeit hatte, um sie zu spielen, bis die nächste wieder kam. Und wirklich dieses Gefühl zu haben, eben nicht nur 1800 zu spielen, sondern wirklich die Seasons als Zeit vergehen zu verstehen und zu merken, wie man seine Stadt durch das 19. Jahrhundert und darüber hinausführt mit extrem modernen Neuerungen, die dann irgendwann in den letzten Seasons kamen. Also es kamen wir dann zum Beispiel zuletzt mit Aufstieg der neuen Welt, kamen auch Kinos und Elektroroller, davor kamen mit Reisezeit schon Busse und diverse Elektronik. Also da muss ich dir komplett zustimmen, dass das für mich so einzigartig ist und dass das auch was ist, was ich mir für die Zukunft von Anno, wie auch immer, die aussehen mag,

aber für neue Teile wieder genauso wünsche, dass man wirklich das Gefühl hat, man spielt auch die Geschichte von dieser Stadt.

Das Problem bei allen Science-Fiction-Citybildern ist schlicht das, dass man muss nicht nur neues Gameplay oder neue Spielmechaniken präsentieren, sondern auch eine neue Welt erschaffen. Einer, die nicht vertraut ist.

Fabian hat das ja gerade super beschrieben bei den historischen Annos.

Das fühlt sich alles an, als ob man es kennt.

Natürlich ist so nicht die Geschichte, es ist die eigene Fiktion von der Geschichte.

Wir haben damals nicht gelebt, aber haben tausend Computerspiele, Filme oder andere Sachen über Geschichte gesehen und denken.

Deshalb, wenn das so ein bisschen andockt an unsere Vorstellung von diesen Geschichtsbildern, das fühlt sich alles vertraut halt an.

So sahen die Baunöfe doch sicher damals aus, denn wir haben die ja ganz schon oft in den Filmen, in Computerspielen, in Romanen beschrieben oder gesehen von einem inneren Auge oder auf der Leinwand.

Auf jeden Fall sind das Welten-Utomotive, die kommen uns vertraut vor.

Und bei Science-Fiction muss man alles neu erfinden und das Problem besteht auch oft drin.

Weil das neue Gebäude sind und die so technisch aussehen, kann man auch gar nicht gut unterscheiden.

Das Problem habe ich ganz oft bei Selfiesie die Bildern.

Ich habe totale Orientierungsprobleme.

Ich blick von oben drauf und denke mir, wie war das noch mal?

Sieht das aus wie ein Nahrungsgebäude?

Nee, ist das grün? Irgendwie nicht grün.

Ist das was braun ist? Das könnte Industrie sein.
Und das ist ja irgendwie nicht.
Das ist echt sehr, sehr schwierig dann auch so Sachen zu entwickeln.
Weil ich trotzdem glaube, das Hauptproblem bei den zumindest bei dem Anno oder vor bei Anno2105 weniger die Science-Fiction-Welt, obwohl die Leute geschrieben haben, wir hätten gerne ein historisches Anno, sondern das, was ich eben schon mal kurz beschrieben habe, dass das keine Open-World war, um ein bisschen zugespitzt zu formulieren, sondern eine sehr geschlossene, schlaucherartige Levels. Jeder Schritt war einem einzeln beschrieben.
Und dieses Anno, das typische Anno, Spielgefühl von weiter.
Ich baue etwas auf, ich habe alle Freiheiten.
Man gibt mir ein paar Bauklötzchen, mit denen ich spielen kann.
Da war ich ja aus den Bauklötzchen Bauer oder aus den digitalen Lego-Bausteinen. Den Clam-Bausteinen, das ist im Prinzip meine Geschichte.
Dieses Gefühl stellte sich einfach nicht ein.
Das war ein bisschen mal einer Zahlenspiel nach Vorgaben.
Und das war kein echtes Anno-Feeling.
Da gab es halt irgendwann diesen Gen-Moment einfach.
Ich glaube, es war wirklich ein Dreiklanger aus diesen Sachen.
Das ist zum einen das Gameplay sehr begrenzt und nicht mehr so frei und offen war, wie man es aus Anno kannte.
Zum anderen eben, dass dieses Sci-Fi-Setting unbeliebter ist und visuell schwierig zu lesen.
Und zuletzt, dass es ja auch wahnsinnig abstrakt ist in dem Gameplay.
Also alleine, das in einem Zukunftsanon, man ja dann auch keinen Holz natürlich mehr hatte, sondern ich glaube, Bauzellen hieß das Basismaterial, für das man irgendwie gebraucht hat, um alles zu bauen.
Und für mich ist es doch kein Aufbauspiel, wenn Holz nicht mein Basismaterial ist.
Ich brauche doch Holz, ich kann doch nicht mit Bauzellen bauen.
Was sind Bauzellen?
Das ist so ein abstraktes Konzept, dass man dann auch selbst die Ressourcen alle nicht mehr auseinanderhalten kann.
Und ja, wie gesagt, ich will das gar nicht zu sehr schlecht reden, weil es war isoliert von der Anno-Reihe, war das sicherlich ein okayes Spiel.
Ich weiß, dass zum Beispiel Haiku ja auch durchaus Fan davon war.
Aber nee, ich verstehe auch, wenn die Leute gewartet haben bis 1800, dann kam.
Und das hat dann aber auch eingeschlagen.
Also ja, schon auch im Grundspiel.
Ich muss auch wirklich sagen, dass Anno 1800 im Basisspiel vor allem heute jetzt nach 17 Game Updates, die ja teilweise nicht nur Verbesserungen, sondern auch echt neue Features, neue Items, neue Quests eingeführt haben.
Also selbst im Basisspiel hat man ja schon einen unglaublichen Spielspaß.
Man kann ja selbst das Basisspiel bestimmt locker 100 Stunden spielen,

ohne dass es langweilig wird.

Ja.

Das war auch eine ganz große Diskussion bei uns, als Anno 1800 rauskam, dass die große Frage war, ist es besser als Anno 1404?

Und ich weiß auch, dass ich dann redaktionsintern letztlich darauf geeinigt wurde, dass man gesagt hat, nein, es ist nicht besser als Anno 1404, weil die Story-Kampagne nicht so gut ist.

Aber wenn man sich halt einfach anguckt, ich meine, die Story-Kampagne wurde über die Jahre nicht besser, die haben die nicht mehr angepackt.

Aber es wurde halt noch so viel anderer Kram reingebaut und das Spiel ist an sich so absurd umfangreich, dass man, glaube ich, schon eine sehr rosa rote Nostalgieprille braucht, um 1404 noch deutlich drüber zu platzieren,

auch wenn ich natürlich das Mittelalter-Setting sehr, sehr liebe und es niemals sagen würde, dass 1404 jetzt zum alten Eisen gehört.

Es ist immer noch grandios, sieht immer noch fantastisch aus.

Aber Anno 1800 hat einfach noch mal eine andere Messlatte gelegt.

Dass Anno 1800 so großartig geworden ist,

hängt meines Erachtens auch mit einer Sache aufnahm,

mit einem Punkt auf der Meta-Ebene zusammen,

nämlich mit dem, was die Entwickler von Ubisoft von Bluebite

Community Driven Development nennen,

also Community angelehnte oder mitgesteuerte Entwicklung eines Spieles.

Ich habe vor, also ich verbinde, du hattest ja immer auch gefragt,

also persönlichen Verbindungen mit Anno oder als wir gehört haben,

wie war das mit Anno, als es reinkam.

Ich verbinde damit ein sehr persönliches Erlebnis,

nämlich vor Jahren, als Anno 1800 noch gar nicht erschienen war.

Habe ich mich als Twitch-Streamer und YouTube-Macher mal auf eine Exklusion begeben, die man normalerweise als so ein Intercontinental-Creator nicht macht.

Ich habe mich mal an der Entwicklerkonferenz teilgenommen.

Bin auf Wiesbaden gefahren, da gab es zwei Tage lang die German Death Days,

also eine wiederkehrende jährliche Veranstaltung,

die von Assemble Entertainment organisiert wird

und wo die Entwickler und Entwicklerinnen aus ganz Deutschland

und aus dem Nachbarn Deutschsprach einen Rheum haben.

Da gab es eigentlich kaum Medienmacher, du hattest Heiko, hatte ich da getroffen.

Heiko war da, ich war da, sonst war da nichts mit Spiele, Journalismus und Content-Creator.

Wir waren echt Exoten da.

Und da gab es eine interne Veranstaltung von dem Bastian Thun,

von dem Mann, der damals bei Yousof Bluebite als Community Developer

als Vorgänger von dem Oliver Walz eingestellt war,

als jemand, der nicht nur Community Manager war,

also nicht nur den Kontakt hergestellt hat zu der Community, sondern auch Teil des Entwicklerteams war.
Also wirklich mit dabei saß in den Entwicklerbüros und alles.
Und immer, wenn er eine Idee mitbekam aus der Community, die eins zu eins, der musste sich nur umdrehen mit irgendeinem Entwickler oder irgendeiner Entwicklerin diskutieren konnte.
Und er damals in diesem internen Vortrag was erzählt, was mich sehr beeindruckt hat, der hat nämlich sehr, sehr detailliert und sehr reflektiert.
Das Konzept, das interne Konzept von Yousof Bluebite beschrieben, wie sie die Community Arbeit integrieren wollen in die Entwicklung des Spieles.
Und das war etwas, was man so sehr selten mitbekommen von Entwicklern.
Es ging nämlich nicht um ein reines Marketinginstrument.
Normalerweise erzählen Entwickler immer hier, wir wollen auch Meinung hören, aber oft geht es einfach nur darum, dass man so Pseudomitbestimmungs-Symbole platziert in der öffentlichen Kommunikation.
Dann darf man über, wenn einem drei Alternativen gezeigt, was man gerne im Spiel hätte und dann stimmen die Leute ab zum Beispiel.
Oder es wird irgendwas verlost, was man irgendwo hat und dann darf irgendjemand daran teilnehmen
oder es gibt irgendwelche Pseude, Umfragen auf Twitter.
Sondern die haben wirklich sehr frühzeitig sich überlegt, wie können wir die Meinung aus den verschiedenen Gruppen in der Community aufgreifen?
Wie verhindern wir beispielsweise, dass wir bei dem Sammeln von Meinungen und von Vorschlägen und Ideen aus der Community auch nur auf falsche Zielgruppen erreichen?
Nämlich vielleicht nur die Leute, die laut sind oder die Hardcore-Spieler sind.
Weil das sind die Leute, auf die sich am meisten und am lautesten zu Wort melden.
Wie decken wir alle Zielgruppen ab?
Wie erreichen wir auch Leute, die unsere Käufer sind, unsere häufigen Spieler sind, Gelenkart-Spieler, Gelenkart-Spielerinnen?
Wie kriegen wir auch deren Meinung integriert?
Und die hatten so ganz durchdachte, wohl konzipierte Verfahren oder Abläufe und Prozesse.
Da hatten sich tausend Gedanken darüber gemacht, wie die an die Meinung, durch welche Mittel an die Meinung ihrer Leute rankommen.
Und das hat mich damals sehr beeindruckt, dass die wirklich das sehr systematisch angegangen sind.
Und umso mehr war ich schockierter dann, als jetzt die Siegler rauskam von Ubisoft, wo die genau diesen Punkt total absolut in Sand gesetzt haben.
Die hatten im Haus selber intern bei Ubisoft ein Entwicklerstudio, nämlich Bluebyte, ein internes Entwicklerstudio, was Deluxe und zuckermäßig das 1 zu 1 umgesetzt hatte, wie man Spieler und Spielerinnen Meinung integriert und in die Hand nimmt.
Und hatten genau das Gegenteil gemacht bei die Siegler, hatten nämlich die ganze Zeit geschwiegen,
hatten zugelassen, dass Leute durch mangelne Kommunikationen sich Blütenträume in den Kopf gesetzt hatten. Also jeder konnte im Prinzip sich ausmalen, wie einfach weil nichts kommuniziert

worden ist lange Zeit, wird es eventuell ein Siegler geben, so wie ich persönlich mir das vorstelle. Und jeder durfte sich das erträumen, weil nur Lehrstellen kommuniziert worden sind. Es wurde ein Halb befeuert und die Leute durften sich ausmalend, es konnte mein die Siegler sein. Also alles falsch gemacht, was vorher bei der Kommunikation mit der Community bei Annoarzen nicht richtig lief. Und was meiner Meinung nach maßgeblich auch dazu beigetragen hat, jetzt diese vollkommen verkorkste Kommunikation mit der Community, die bei die Siegler dazu geführt hat, dass es einfach ein Marketingflop auch ist. Nicht nur, dass es spielerisch ein mäßiges Spiel ist, was dabei rausgekommen ist, sondern das ist auch in erster Linie, finde ich, ein Marketingflop, weil man einfach das, was man hervorragend kommuniziert und konstruiert hatte,

bei Annoarzen, nun hat die Siegler jetzt ins Hand gesetzt hat. Diese Konzepte, wie man kommunizieren

kann. Ja, da verfallen wir jetzt in emotionales Schweigen. Ich weiß, wie wütend dich das Thema Siegler immer noch macht. Da haben wir auch schon in unserem, waren Aufbauspiele früher, besser Talk ausführlich drüber gesprochen. Diese Communityarbeit bei Anno ist aber auch wirklich was, was man an jeder Ecke merkt. Also auch heute noch, man sieht ja alleine, wenn die Entwickler und Entwicklerinnen in ihrem Dev-Block irgendwie den neuen Patch teilen, dann gibt es unten immer Kommentare, die dann intern irgendwie von diesem Dev-Block stammen, wo dann Fans einfach

sagen, hey, ich habe immer noch diesen Bug, was ist denn eigentlich da mit? Und ich lese die natürlich immer, weil mir das auch, weil ich auch selber gerne irgendwie gucken will, sind das Bugs, die ich auch schon hatte oder sind das irgendwie Bugs, die du bestimmte Leute haben.

Und deswegen merke ich mir dann oft, wenn Leute sagen, ich habe diesen und diesen Bug und sehe dann immer direkt im nächsten Patch, ah, der Bug, wo du jetzt auch gefixt. Also die Entwickler lesen das, den ist das total wichtig, was die Leute sagen, die hören auf ganz abstrakte Wünsche, sei es zum Beispiel in kreativen Modus, denen sie uns dann am Ende nur geben, um sagen zu können, guckt,

macht nur zehn Minuten lang Spaß oder seien es eben wirklich Fehler, die irgendwie vereinzelt haben, die sich dann sofort anschauen und die sofort repariert werden, bis hin zu eben diesen klassischen Wahlen von kosmetischen DLCs, die sie natürlich haben, dass sie sagen, wir haben irgendwie verschiedene Themen im Kopf, was davon findet ihr cool und dann kann ja tatsächlich die Community über den nächsten DLC abstimmen, das haben sie ja auch über Jahre lang gemacht.

Ja, wie gut sie halt auch einfach eben Input der Community berücksichtigt haben,

aber gleit sich man durchweg, dass du Gefühl hat, dass das ein Spiel ist,

der dem eine kreative Vision auch des Entwicklerteams stand, dass man halt mir merkt, okay, die hatten

schon eine Vorstellung davon, was sie machen wollen, was für DLCs sie umsetzen wollen, welche Geschichten sie erzählen wollen, was ihre Inspirationen sind und haben sich dann auch nicht in einem Ausmaß darein pushen lassen, dass dieses Konzept irgendwann verwässert wird, weil wenn alle was mit zu beizutragen haben, was zu sagen haben, irgendwann geht einfach die kreative Vision verloren, dass es ihm so perfekt gelungen, einfach das beides miteinander zu verheiraten, auf der einen Seite die Meinung der Community zu wertschätzen, das Feedback zu berücksichtigen oder auf der anderen Seite die eigene kreative Arbeit davon nicht einschränken zu lassen. Das ist,

glaube ich, ganz, ganz selten in der Spielentwicklung, dass man es so perfekt umsetzt, wie jetzt auch Company of Heroes 3 zuletzt hat es ja auch so gemacht, dass ich sehr, sehr eng mit der Community zusammengearbeitet haben, aber wahrscheinlich, also es ist auch ein sehr gutes Spiel, aber ich glaube, da gibt es mehr Streitpunkte am Ende innerhalb der Community, wo dann doch nicht jeder zufrieden ist oder es andere Dinge gibt, die Leute sich anders gewünscht hätten und da sieht man dann auch wieder, wie gut Anno das gemacht hat, dass da wirklich die Vorreiter waren, in dieser Art und Weise ein Spiel zu entwickeln. Da muss man auch mal anerkennen, dem zusammen, ich kann

nur zustimmen, die Courage, die die Anno entwickelten, als sie frühzeitig gesagt haben, wir bringen keine weitere Session raus, keine weitere Regionen, weil auch wenn Fabian oder eben was er eben sehr hätte, sehr, sehr eine andere Session gewünscht, aber ich bekomme es halt ganz oft mit, bei mir in dem Film sind auch viele Leute, die reinkommen, wenn es mal eine Anno Free Week gibt oder eine andere Gelegenheit gibt, dass Einsteiger dazukommen, die kommen mit Basisfragen rein, Pate Géraldine eben schon angesprochen, braucht man die DLCs zum Start, man lieber mit dem Grundspiel spielen, wenn ich mir diesen Passes kaufe, welcher ist klug, welcher nicht, da werden wir wahrscheinlich auch gleich darüber angehen, ein bisschen Lebenshilfe für die Einsteiger und Einsteigerinnen, aber eins haben die Fußzeitig gesagt, nämlich sehr früh, die haben gesagt, Session 3 Ende, es kommt ein Season 4, ein Season 4 Pass kommt raus, aber keine weitere Regionen kommen raus und es wäre ein Klacks gewesen, das zu machen, das hätte sich beläufig verkauft, die Leute hätten den Season 4 Pass mehr aus den Händen gerissen als vorher, die haben halt es da wieder standen, solchen kommerziellen Erwägungen, da haben stattdessen gesagt, nein, wir sehen da zu große Probleme, es wird zu komplex, es wird beliebig, es wird Probleme geben, verzichten auf diesen riesen Marketingerfolg und darauf an allen Seiten gelobt und Schulter geklopft zu werden und man stattdessen nur so kleinere DLCs in den Season 4 Pass rein. Das war nicht der leichteste Weg, ich finde aber, das war der klügste, den wir gehen konnten. Ja, da sprecht hier auf jeden Fall noch einen richtig wichtigen Punkt an, weil wir fallen auch viele Beispiele ein, in den letzten Jahren bei denen Entwickler sehr stark

auf Community Feedback gesetzt haben, aber eben so stark, dass sie Leute, die einfach lauter waren,

als andere dann zu ernst genommen haben, teilweise ein komplettes Konzept über Bord geworfen haben,

was dafür ein Beispiel ist, was natürlich aus einer völlig anderen Sparte kommt, aber was ich eben auch sehr nah mit begleitet habe über die Jahre ist New World, das MMO von Amazon, da hat man leider gesehen, in welche Richtung das gehen kann, weil die hatten am Anfang den ganz einzigartigen

oder zumindest außergewöhnlichen MMO-Fokus, weil sie sehr stark auf Survival und PvP gegangen sind

und dann gab es irgendwie erste Testspieler und Spielerinnen, die gesagt haben, das gefällt uns nicht, wir hätten gern mehr PvE, dann haben sie irgendwie ihr Konzept immer und immer wieder verworfen, aber haben immer behauptet, nee, nie, die Ursprünge sind da immer noch drin und genau

das war das Problem, weil das Ganze war gebaut auf einer Basis, die auf PvP ausgelegt war, was dann umgeschrieben wurde in PvI und am Ende war es irgendwie nichts halbes und nichts

ganzes und niemand ist glücklich gewesen, vor allem die Entwickler nicht. Also das ist auf jeden Fall was man, glaube ich, können muss als Entwickler irgendwie auch die Grenze zu sehen, wo man sagt, nee, da lassen wir uns aber auch mal nicht reinreden, das ist die Vision und die ändern wir auch nicht.

Das ist ein total wichtiger Punkt. Wir sind jetzt... Und das ist auch eine wichtige, ganz wichtige Bremse davor, dass ein Spiel nicht zu schwer wird, weil gerade die Leute in der Community halt, die lautstark sind, sind der Regel, die Hardcore-Spieler und die wünschen sich dann immer tausend Neu-Spiel-Features, dass irgendwo etwas... Mitunter kommen sogar so Wünsche rein von

den Hardcore-Spielern, dass absichtlich Dinge schlechter dokumentiert und schlechter erklärt sein sollten, damit sich ein Spiel echter anfühlt, wobei Einsteiger total verzweifeln würden, wenn nicht dokumentiert wird. Aber für die ist das halt ein... Nee, nicht für alle, aber für einige von ihnen eine schönere Herausforderung, wenn sie ein bisschen im Dunkeln tappen und wenn

das Spiel inkünstlich erschwert wird. Ja. Wir sind jetzt direkt schon bei den Seasons und ich habe wahnsinnig gelost, die Seasons mal mit euch durchzugehen und auch ein bisschen darüber zu sprechen, was da drinsteckt und was vielleicht Sachen sind, die eure Favoriten sind bzw. da können wir aber am Ende auch noch mal drauf eingehen, weil du hast es ja schon gesagt, wir wären nämlich auch am Ende noch mal Tipps für euch da lassen, welche DLCs wir empfehlen und was es generell noch

für Tipps für Neu- oder Wiedereinsteiger gibt. Aber vorher würde ich gern die Seasons einfach alle mal durchgehen und ein bisschen mit euch schvadronieren, was uns dazu einfällt. Vor Season 1 gab es ja noch den ersten quasi DLC, das war der Anarchist, der Teil der Deluxe-Edition war und das ist so halb der Rede wert. Fabiano, das war damals, so weit ich weiß, dein erster quasi DLC-Test, den du für Anno 1800 gemacht hast. Vielleicht kannst du da einmal reminiscieren? Ja, es war halt eine lustige kleine Erweiterung. Ein wirklich winziges Ding, wo man sagt, das kann man haben, wenn man die Deluxe-Edition sowieso kaufen möchte, ist es eine coole Ergänzung, aber nichts, wo ich sagen würde, da muss man unbedingt viel Geld ausgeben, weil der Anarchist hat ja im Grunde nur einen neuen NPC eingeführt, einen Charakter, der sehr, sehr aufständig war, der sich von den anderen Charakteren abgehoben hat und der auch ein paar neue Ornamente mit eingebracht hat, die darauf basierten so ein Flair von fast schon autoritären Maßnahmen durchzuführen,

also dass man da so diese Lautsprecher hatte, die dann irgendwie Propaganda verbreitet haben oder diese riesigen Banner, auf denen irgendwelche Arbeiterbewegungen stattgefunden haben. Das war

halt eine interessante Figur, die auf eine bestimmte Art und Weise ihre Insel bebaut hat und die auch

immer wieder so Durchsagen gesendet hat. Man konnte diese Türme auch selber bauen, die waren dann

glaube ich stumm, während beim Anarchisten selber auf der Insel diese Türme immer irgendwelche pauschalen Durchsagen über die ganze Insel gesandt haben. Das ist eine nette Spielerei gewesen. Ich persönlich habe diesen Anarchisten auch nur einmal in meinem Spiel gehabt und fand ihn halt nur, um ihn auszuprobieren. Seitdem umgehe ich ihn ein bisschen, weil er manchmal auch

etwas

nerven kann, aber er ist halt da. Er ist eine kuriose Figur und ich glaube, dieser DLC war auf jeden Fall als Teil der Deluxe Edition schon ganz gut aufgehoben, weil man dann halt das Gefühl hat, okay, das ist ein bisschen was mehr, aber nichts, das man unbedingt in seinem Spiel braucht.

Aber ich mag seine Ornamente. Ich liebe den Turm und das Banner. Das fühle ich ein bisschen, aber ansonsten stimme ich dir zu. Ja, dann kam relativ schnell Season 1 und Season 1 bestand aus gesunkene Schätze, aus Die Passage und aus Botanika. Gesunkene Schätze hat zum einen ein bisschen

Quests hinzugefügt, aber das Highlight war natürlich die neue quasi-Map, die eine Ergänzung ist zur Hauptmap, also zur alten Welt, wo man zwar rüber switched auf einen anderen Teil der Karte, aber es gehört zur gleichen Welt und der beinhaltet eben die neue Rieseninsel Crown Falls und ist im Grunde absolutes Muss eigentlich, wenn man irgendwie viel bauen möchte, weil auf der normalen

Hauptinsel, die einem plötzlich sehr sehr klein vorkommt, noch ein paar Stunden, geht einem sehr schnell der Platz aus und diese Rieseninsel ist im Grunde das Highlight und das Verkaufsargument von gesunkene Schätze. Die Passage hat dann eben das erste Mal eine neue Welt, also eine neue Karte

hinzugefügt und zwar die Arktis mit ganz eigenen Quests, also da fühlte sich Anno plötzlich wie so ein Survival-Aufbauspiel an, das war ganz einzigartig. Botanika sollte eigentlich der erste Schönbau DLC werden, naja. Ich habe mehr noch als mit Botanika, weil ich gerade dran denke, ein Hühnchen mit gesunkene Schätze zu rupfen, nehme ich auch ein Feature, wo ich mich jetzt im Nachhinein ärger, dass es wahrscheinlich niemals in Anno 18 und noch reinkommen wird.

Ich finde es bis heute ein absolut lächerlich, dass ich diese riesige Insel nicht als Startinsel wählen kann. Ich mache das fuchsig, ich hasse das. Ich will doch, wenn ich gesunkene Schätze hab, loslegen und meine erste Insel halt so brutal ausbauen, wie es geht. Aber gesunkene Schätze wird ja erst nach einer bestimmten Bevölkerungsstufe überhaupt erst verfügbar. Bis ich da bin, habe ich in der alten Welt schon drei, vier Inseln so ausgebaut, dass die schon sehr, sehr groß sind und die muss ich ja auch noch weiter füttern mit Kranen. Ich lasse die ja nicht plötzlich verkommen, nur weil plötzlich Crown Falls da ist. Deswegen bis heute, es war der erste große DLC, der rauskam und bis heute habe ich das noch nie geschafft, Crown Falls wirklich komplett auszuarbeiten, weil ich immer, wenn ich ein Spiel anfangen, erstmal meine alte Hauptinsel ausbauen und dann irgendwann anfangen, Crown Falls zu bearbeiten, aber dann halt nie die Energie habe, da so viel Zeit und Ressourcen reinzustecken, dass aus dieser riesigen Insel auch eine riesige Stadt wird. Und dann dümpelt die so ein bisschen vor sich hin, ich habe eine riesige Landmasse, auf der halt ein paar Bauernhäuser stehen. Und das macht mich wahnsinnig. Ich wünschte, es gibt die Option. Ja, ich glaube, das ist auch, wer sparene eben schon das Thema Spiritualität und die großen Lehren auch für die eigene Persönlichkeitsbildung, die einer Entwickler eine mitgeben. Und ich glaube, Fabiano, wenn du ganz tief nicht reinhorst, dann hörst du, wie die Entwickler die Botschaft zuraunen. Lieber Fabiano, durch die gesunkenen Schätze lehren, wer dich Reichtum macht,

nicht glücklich. Eine riesige Insel plötzlich zu haben und alle Möglichkeiten der Welt zu haben, das macht dich nicht glücklicher. Vorher warst du glücklicher, also dass du noch nicht kanntest. Bin Reichtum von großen Willen und von riesigen Ländern, die dein sein konnten. Vorher hattest so eine mittlere Welt. Du hast gedacht, die größte Insel, die du bekommen hast, das könnte auch

deine Heimat sein. Und kaum wird dir die Tür geöffnet zu warem Deluxe-Wotstand. Verkennst du, wo du herkommst? Und du hast eben das Wort Brutalität benutzt. Es würde dich brutal wütend machen.

Das ist bedenklich. Das ist ein Spiel, das die Leute krachlich echt verderben kann. Nicht letterspiel eher Demut. Aber ich will dich nicht morgen, aber das ist vielleicht auch eine Charakterfrau.

Also ich glaube, es wäre nicht so ein großes Problem, wenn man mir die Option geben würde, es von Anfang an zu haben. Da müsste ich mich ja gar nicht in Demut üben. Da müsste ich einfach nur

sagen, ich kann jetzt hier direkt anfangen und alles so ausbauen, wie ich das möchte. Und wäre ganz gelassen und entsperren und komplett sennen, weil ich einfach nur weiß, ich lasse dir nichts verkommen. Es ist ja auch unfair gegenüber der alten Welt, wenn da nicht die ganze Zeit zu großen Inseln rüber schießen. Und mir denke ich so, eigentlich würde ich da gern viel mehr bauen. Aber jetzt muss ich mich hier rumplagen mit diesen kleinen Inseln. Das ist ja auch unfair. Man will ja auch allen die volle Aufmerksamkeit schenken. Und das bereue ich einfach. Ich wünschte nur, ich wünschte, es geht noch dieses Feature. Einfach auf Crown Falls starten und danach Lust und Laune, diese Insel als Startinsel zu bebauen, ist mir dann auch egal, dass ich einen größeren Vorteil habe gegenüber der anderen Leute. Es ist vielleicht auch eine Charakterschwäche, aber damit lebe ich und dazu stehe ich.

Also der von den drei Deals hieß jetzt mal mehr ernst, der mich am meisten bewegt hat, war eigentlich die Passage. Und das ist auch einer, bei dem ich, wo der mich beeindruckt, hat viele Fragezeichen dahinter stelle, ob der wirklich so gut zur Anno 1900 passt. Also ohne jetzt den kommenden Anno-Einsteigern vielleicht zu viel zu spoilern von der Story. Die Passage ist halt sehr storylastig und erzählt, ohne in Details reinzugehen. Ich vermeide auch das Wort Kallevalismus jetzt. Erzählt eine Geschichte, die wirklich un... Oh, jetzt habe ich es doch gesagt. Ja, da werden Menschen gegessen. Es ist wirklich, allein an dem Stichwort sieht man schon mal, die Anno 1900 Welt ist ja eigentlich normalerweise randvoll mit fröhlichen Menschen, die man in der Ego-Spektive betrachten kann und die immer gut gelaunt sind. Wenn man da durchläuft mit diesem

Easter-Eck, dann sieht man freundlichen Gestalten, die imaginären anderen Leuten immer zuwinken und

ein breites Lächeln ins Gesicht getackert haben. Wie es war, ein Hoch- und Runterspringen und einem

zujubeln und irgendwelche anderen gestalten. Aber die Passage, das ist erzählt eine super düstere Geschichte und auch eine sehr grausame. Am Anfang denkt man geht da rein völlig unbedarf

und denkt, das ist jetzt sicher so lustig und so ironisch und so witzig wie alle anderen Stories und der anderen Kampagnen auch. Aber es ist eine total herzergreifende Geschichte, die da erzählt wird und in jemanden auch wirklich rein stolpert oder jede Warnung vorne weg. Und ich kann mich noch lebhaft daran erinnern, als ich das das erste Mal gestreamt habe, wie ich habe die Geschichten, ich lese immer alles vor an Textnüdern aufploppen, ich habe die Anfangs noch mit einem Minimumschmutz vorgelesen und im Laufe der Zeit wurde, wurden die die Zuschauerschaft und ich immer geschockter und dachten, das darf da nicht wahr sein. Ist das hier immer noch Annoarzenhundert, haben uns angeschaut und waren total irritiert, weil wir sahen dann

Leichen, die im ewigen Eis lagen und furchtbare Tagebuchereinträge fanden wir von Leuten, die da auf Expedition gegangen sind. Und ich finde das rückblickend als ein großen Stilbruch, dass die Entwickler das so reingebracht haben. Einerseits als mutig, dass sie das gemacht haben, andererseits auch ich weiß nicht, ob das so gut passt in die Annoarwelt.

Auch eine tatsächlich sehr historische Geschichte, die Sie ja erzählt haben. Es war ja keine komplett ausgedachte Story, die da stattgefunden hat, sondern diese Franklin Expedition in die Northwest Passage, in die Arktis, wo die Schiffe dann jahrelang als Verschollen galten und in Europa schon große Suchoperationen eingeleitet wurden, um herauszufinden, was mit Franklin und seiner Expedition eigentlich passiert ist. Das ist ja wirklich so stattgefunden und auch der ganze Ablauf mit, was dann passiert ist eigentlich mit den Leuten, die an Deck waren, mit den Leuten, die in der Immunfeld gelebt haben, die Inuit, die Eskimos, die da die Kommunikation aufrecht erhalten

haben zu den, die halt auch gesehen haben, dass sie da lang gekommen sind und dann über diese Völker die Nachricht wieder nach Europa getragen wurde und man sie dann entdeckt hat und dann herausgefunden hat, was eigentlich alles passiert. Das war eine historische Geschichte, was curious ist, weil Annoyer eigentlich nicht wirklich auf unserer Welt spielt. Also es ist schon sehr irdisch, aber es wird ja mit alternativen Bezeichnungen auch gearbeitet, wie jetzt Kontinente heißen, um sich dann nicht fest nageln zu lassen, wo das eigentlich exakt ist und das war eine sehr historische

und vielleicht auch gerade deshalb sehr, sehr düstere Geschichte, die sie da erlebt haben. Aber ich muss sagen, die Passage bis heute, die Sessions, in der ich am liebsten einfach ein wenig verweile.

Ich finde die Atmosphäre in dieser Arktis mit dem Schnee und dieser melancholischen Musik, sie mag ein bisschen weg sein von dem, wofür Annoyer steht, aber gerade deshalb halte ich mich da ganz gerne auf. Ich baue fast nie in der Arktis ausführlich, aber ich springe immer mal wieder hin und bleibe ein bisschen da und höre mir die Musik an und genieße die Atmosphäre

in dieser Session, weil ich sie einfach sehr schön finde.

Bevor Géraldine wahrscheinlich gleich zum Season 2 pass rüber springt, eine Sache würde ich gerne loswählen zu einem gesunkenen Schätzen und in Klammern bin ihr dankbar, dass du uns nicht zwingst, über das Thema Botanika zu reden.

Was klammern wir aus? Ja, bei gesunkener Schätze ist ein Feature drin, das haben wir noch nicht erwähnt und das ist für mich ein Beispiel für gut gedacht und schlecht gemacht. Das sind diese Tauchexpeditionen. Da bekommen wir halt ein Boot und die Möglichkeit mit dem Boot Radar Sonare loszuschicken und auf den mehreren Gegenstände zu finden, die sich auf dem Radar, auf dem Sonar dann finden, dann fährt man da mit dem Schiff, lässt eine Taucherglocke runter mit den Menschen drin, kurbelt eine Weile, dann ein paar Sekunden kommt die wieder rauf, dann hat man

ein Item oder man hat irgendwelche Gegenstände, irgendwelche Ressourcen, die man woanders wieder

umeintauschen kann, um andere Artifakt zu bekommen. Das führt für mich in Richtung Fleißarbeit. Also man hat später, anfangs ist das witzig, das ein paar mal gemacht zu haben, aber später denkt man, nee, nicht schon wieder. Also wenn ich jetzt fleißig bin und da immer müde durch die Gegend rumfahre mit meinem Schiffchen und dann Loot sammle und das Loot dann

abliefer,

wie in anderen Rollenspielen auch, in Rollenspielen auch, dann bekomme ich halt Loot und das Loot belohnt mich. Und das ist für ein Strategiespiel, ist mir das unterkomplex, dass man nur für Fleiß belohnt wird und nicht fürs Denken. Das mag ich oft auch nicht. Das passt nicht zu einem.

Das Itemsystem war ja etwas kurios. Schon im Basisspiel waren die Items so, sage ich mal, die Mechanik, die so sich am wenigsten ausgereift angefühlt hat. Und ich würde auch sagen, vielleicht noch als Schlusstrich unter Season 1, es war so die Ja-Aber-Season, weil die Seasons an sich, würde man sagen, ja, cooles Season, aber Botaniker. Und auch jeder DLC für sich genommen war noch mal so gesunken, eine Schätze, cool, riesige Insel, ja, aber die Tauchmission. Oder die Passage, ja, neue Session, Arktis, ja, aber es ist ein bisschen Cannibalismus, ja, aber Cannibalismus. Und halt die Sache noch mit der Verknüpfung mit der alten Welt fand ich nicht optimal, aber der Cannibalismus war wahrscheinlich das Hauptproblem. Also das war eine gute Season,

aber. Ja, kann ich euch zustimmen. Für alle, die es wirklich gar nicht wissen, erkläre ich doch noch mal ganz kurz, was Botaniker ist, damit ihr wisst, warum ihr es euch nicht kaufen müsst.

Botaniker war eigentlich angepriesen als Schönbau DLC, hatte aber minimal tatsächlich nur Ornamenta,

also im klassischen Sinne Ornamente drin. Stattdessen haben sie sich entschieden, Ornamente so als Items quasi irgendwie ins Spiel zu bringen, die man auch sammeln musste, da auch wieder Stichwort

Fleißarbeit, die konnte man irgendwie zufällig durch Handel oder durch Expeditionen bekommen.

Es war nahezu unmöglich irgendwie alle zu bekommen, weil es komplett random war, wann und wie und warum man sie bekommen hat. Es war komplette Fleißarbeit, dass alles zu sammeln und am Ende waren es halt sehr rechteckige Ornamente, wie dann zum Beispiel irgendwie eine kleine Allee, die es im Nachhinein dann auch schöner gab als Kosmetische DLCs. Und die man dann auch teilweise

nur einmal benutzen konnte, wenn man sie nur einmal hatte und dann musste man sie noch mal finden,

wenn man sie noch mal benutzen wollte. Es war eine Katastrophe. Wenn man es hat, kann man es installieren

für die Ornamente, aber es ist eigentlich wirklich kein besonders lohnenswerter DLC, leider, wenn der Gedanke auch schön war, weil eigentlich hat es einen botanischen Garten mit reingebracht, was die Ergänzung zum Zoo und zum Museum ist, also genauso funktioniert, aber auch einfach optisch nicht allzu ansprechend war. Deswegen kann ich abschließend auch sagen, Season 1 ist eine Season, von der ich sage, wenn ihr sie noch nicht habt, lohnt sich es nicht, die ganze Season zu kaufen. Da würde ich behaupten, wenn ihr wollt, könnt ihr euch gesunkene Schätze kaufen, um die

Rieseninsel zu haben. Die Passage lohnt sich auch, aber erst, wenn man es schon eine Weile gespielt hat, das heißt, die Passage wäre so ein klassischer DLC, wo ich sage, wenn euch irgendwann mal langweilig

ist, kauft ihr euch den noch anschließend dazu. Das heißt, die komplette Season würde sich da fast nicht lohnen. Season 2. Und wenn ich das in Klammern noch sagen darf, die Passage wurde ungerichterweise auch im Nachhinein entwertet, durch den Season 4-Pass und die Möglichkeit, durch den DLC reichter Lüfte auch da Luftschiffe zu bauen. Die gab es vorhin nur durch die

Passage.

Finde ich auch rückblickend keine kluge Entscheidung, dass man frühzeitig halt mit einem DLC einen Feature exklusiv anbietet und dann Jahre später dann das noch woanders damit auch noch erlaubt und damit den ersten DLC entwertet, finde ich nicht so klar. Ja, das stimmt.

Das stimmt leider. Also Season 1 Fazit, gesunden Schätze kann sich lohnen, Passage kann sich später lohnen, Botaniker reden wir nicht drüber. Season 2 bestand dann aus Land der Löwen, aus reiche Ernte und aus Paläste der Macht. Land der Löwen war der DLC, der dann auch wieder eine neue Welt, also sprich eine neue Session eingeführt hat, nämlich ein Weser, also eine afrikanisch inspirierte Welt und sehr spannende Mechaniken, die auch auf dieser Welt basieren, wenn man sie durchgespielt hat. Reiche Ernte war so ein mittelgroßer DLC, der vor allem nochmal das Thema industrielle Revolution größer gemacht hat und ein paar, sag ich mal, Mechaniken für Bastler reingebracht hat, nämlich mit den Futtersilos und den Traktoren, durch die man die Landwirtschaft effektiver machen konnte, die aber auch eine sehr große Herausforderung waren. Und Paläste der Macht

ist hier so ein bisschen ein Klassiker eigentlich für Anno, weil man ja da die Tradition hat, sich seinen eigenen Palast zu bauen und ist wahrscheinlich spielerisch entweder was für Schönenbauer oder was für Leute, die gerne irgendwie mit Items hantieren und gerne irgendwie politische Richtlinien erlassen und gerne da so ein bisschen puzzeln, ist persönlich nicht so meins, aber für den Schönenbauaspekt mochte ich es sehr gerne. Paläste der Macht ist auch nicht meins, aus der Begründung, die du gerade gegeben hast, kann man, also das ist keins, wenn man, es fehlt nicht wirklich was zum Anno-Erlebnis, wenn man Paläste der Macht nicht besetzt.

Das Land der Löwen, ein sensationell guter und wichtiger DLCs, wenn wir gleich wahrscheinlich feststellen, wird Fabiano wahrscheinlich im Detail ganz toll erklären. Und wenn ich vorher noch was zu Reiche ernte, weil das ist glaube ich das Spannendste, ich will jetzt mal so höflich sein und den Spanzen, die ich hier Fabiano überlassen. Ich habe gerade so ein Papa Instinkt hier gegenüber, ich hoffe es wird nicht peinlich. Ich opfere mich und sage was zu Reiche ernte. Reiche ernte finde ich deshalb ganz cool, weil man hat ja oft so Inseln, die sind ein bisschen zu eng, da hat man nicht genug Platz. Man hat Platz, wo allem dann nicht, wenn man Farmen baut, Farmen und Plantagen

eben teilweise super viel Platz ein. Dann versucht man ein bisschen die letzten Ecken der Flussendiederungen

oder der Berghänge hinein, irgendwelche Farmen rein zu quetschen und man hat ein bisschen deutlich

mehr Platz, wenn man Reiche ernte hat, weil wenn man dann Traktoren hat, die auf den Farmen entlang

fahren, dann sind die halt doppelt so produktiv, die Farmen halt. Und das ist cool. Das nimmt einem viel,

gerade auf einer verängeren Inseln, wenn man mit den Fruchtbarkeiten Pech gehabt hat. Man hat keine

Inseln bekommen, wo einem bestimmte Fruchtbarkeiten halt zugestanden worden sind im Wettrennen mit den

KI-Hausforderungen. Dann kann das sehr hilfreich sein, wenn man Reiche ernte benutzt und deshalb wird

das von mir auch empfohlen. Aber ich stimme Fabiano vorrausblickend in die Zukunft, jetzt schon

zu,
wenn er sagt. Ja, Land der Löwen war furchtbar. Es war ein fantastischer DLC. Es ist ein grandioses, eine grandioser Ergänzung. Wir haben ja damals der erste Test, wo wir dann geschrieben haben, ja, das ist das ganz große Finale für Anno 1800. Besser kann man dieses Spiel nicht abschließen. Ja und das war dann das erste Mal von zwei oder von drei Mal, dass wir das gesagt haben. Aber

Land

der Löwen war wirklich cool. Es ist halt eine Afrika-Version, wo eine Afrikasession eingeführt wurde, die halt eben NBC heißt, also hier wieder eher ein fiktives Land, in dem man dann eben übersetzen kann und wo sie auch noch mal cooler als bei die Passage so Storyaspekte drin hatten, weil die ganzen Story-Ereignisse jetzt weniger waren. Wir haben hier diese einige Schichte, die wir euch erzählen wollen, sondern es gibt so Nebenaufgaben, die man im Grunde erfüllen kann für verschiedene Charaktere, die da vorkommen. Man musste jemanden dabei helfen, irgendwelche Ruinen, glaube ich, zu durchsuchen oder eine Insel wieder fruchtbar zu machen und so weiter und sofort und kannst auch scheitern. Das ist dann nicht verloren das Spiel, sondern du verlierst eben Zugang zu diesen Inseln gewisserweise. Und es war eben groß, es war komplex. Es hat immer ganz neue Mechaniken reingebracht, die wirklich spannend waren mit den Fruchtbarmachen des

Landes, was ja schon ein Ding war bei Anno 1404. Da gab es ja den Orient, wo man noch diese Wasserspender machen mussten, die so kreisrund sich ausgebreitet haben und das Land dann grün wurde. Und hier ist es ein bisschen realistischer wahrscheinlich gehalten, dass man wirklich so Kanäle anlegen muss, die man dann gut zu platzieren muss, dass genug grün da ist, dass man da die Felder dann anbauen kann, um Hibiscus T zu ernten, der dann übergebracht wird in die neue Welt, in die alte Welt. Das war nämlich auch so ein Ding, dass die alte Welt deutlich besser integriert war als in die Passage, weil man diese Gelehrten bauen konnte mit dieser Universität in der alten Welt. Und die haben dann Ressourcen aufs Entbeser gebraucht. Und das ist ja mein, also da werde ich richtig hibbelig und begeistert, wenn ich so etwas erleben kann. Wenn neue Ressourcen eingeführt werden, die ich dann wieder durch Handelsroute überall hinschiffen

kann und dann in der alten Welt daraus neue Sachen machen kann, das liebe ich einfach. Wenn neue Ressourcen da sind, neue Warnketten, neue Ergebnisse, da werde ich, da geht mein Herz auf, weil ich das

so schön finde, einfach mir Gedanken machen zu können, dass da jetzt noch tollere Elemente einfach in diesen Spiel drinstecken. Hibiscus T super, ich will noch mehr T für meine Leute in der alten Welt haben und auch alle anderen möglichen Waren produzieren, damit die Leute in Entbeser

auch was haben, von dem sie leben können. Und diese Städte auch auszubauen, mir das anzugucken.

Ich fand Land der Löwen war richtig fantastisch. Also das auch eine ganz, ganz großartige Session, in der ich nicht so viel verweile wie in die Passage, aber in der ich unheimlich gerne baue, weil es einfach so viel Spaß macht, auch dieses Anpassen an die Gegebenheiten mit dem Wasser und so weiter. Das ist schön. Ich finde Land der Löwen noch aus einem anderen Grund sehr bemerkenswert. Und zwar waren ja die Anno-Entwickler sehr, sehr lange, sind es noch bis heute in der

Kritik da führt, dass manche Leute sagen ihnen fehlen die düsteren Merkmale aus dieser

Epoche der Industrialisierung und der Kolonialzeit fehlen ihnen in der Anno-Arzt-Nondert. Das heißt, es gibt Gebebe, keine Sklaverei, es würde die Sklaverei nicht temperatisiert werden. Die Ausbeutung der Kolonien in Übersee durch die europäischen Großmächte würde nicht temperatisiert und so weiter. Ich bin eigentlich wie jemand, der solche Themen immer, der solche Gespräche über Computerspiele extrem liebt und der es auch cool findet, wenn Entwickler sich über so was Gedanken machen und solche Aspekte auch in Spiele reinbringen. Also für mich sind Spiele nicht nur ich daddelmal und schiebe irgendwelche Waren hin und her, sondern ich mag das sehr, wenn mich Spiele auch auf diese Weise fordern als Kulturgut und mir bestimmte Themen oder Diskussionen, Probleme, geschichtliche Sachen nahebringen. Bei dem Thema hier fand ich, war ich allerdings immer auf der Seite der Anno-Entwickler, die frühzeitig gesagt haben, ja, wir wissen, diese Dinge sind alle nicht drin, aber unsere Anno-Welt, die wir hier kreieren, das ist gar keine historisch korrekte und wir wollen das auch gar nicht behaupten. Wir machen hier, ich überspitze das mal ein bisschen in der Formulierung, wir machen eine Funktion von

einem knudelige und kuschelige Welt, die sich ein bisschen dieser historischen Anleihen bedient, an die Epoche der Industrialisierung, aber wir behaupten nicht und wir wollen auch nicht den Anschein erwecken, dass wir ein zu eins irgendeine Zeit nachbauen. Also die, die benutzen ein paar Momente aus der Geschichte, aber es ist nur so eine Art Folie, so ein Hintergrund, auf der wir unsere eigene knufelige, kuschelige und witzige Welt erschaffen. Das fand ich auch immer okay, aber bei Land der Löwen haben sie es dann doch gemacht. Sie haben es doch gemacht und haben in der ganzen Geschichte, die dort erzählt wird, sich sehr intensiv beschäftigt mit der europäischen Kolonialzeit und mit den großen Reichen, die es da gegeben hat, bevor die europäischen Kolonialmächten nach Afrika hingegangen sind. Da gab es große Reiche, die sind untergegangen, die sind zerstört worden durch den Kolonialismus und die haben eine sehr kluge und für mich sehr überzeugende Möglichkeit gefunden. Wie sie diese Dinge jetzt doch aufgegriffen, wie sie die eingeführt

haben in den Jahr 1900, ohne dafür zu sorgen, dass plötzlich doch Sklaverei in allen grausamen Auswirkungen eins zu eins als Blutbad und als Gewaltexzess zelebriert worden wäre. Die haben nämlich eine Welt geschaffen, diese M-Besa-Welt, die Fabiano eben erschaffen hat und einen Kaiser, den Kaiser Ketema, den es dort gab. Da haben sie ein bisschen ähnlich wie bei Marvel-Universum mit

der Welt von Wakanda. Da ist das eine afrikanische Supermacht, die in den Marvel Comics erzählt wird,

die da jetzt existiert, eine fiktive Welt und die technologisch zumindest gleich ebenwürdig, wenn nicht gar fortschrittlich ist. Und so ähnlich erfüllen die dann einen Reich M-Besa mit ihrem Kaiser Ketema, auf die die europäischen Kolonialmächten dann halt stoßen. Und das ist eine Welt, der wir auf Augenhöhe begegnen. Das ist eine kulturell, wirtschaftlich weit vorangeschrittene Welt mit einem riesigen Kulturschatz, mit einem riesigen, mit einem riesigen Legendenschatz. Wir und im Rahmen der Story wird uns die Sprache von Ketema und von dieser M-Besa-Welt auch nahelegt. Wir können im Rahmen von so Storyquests finden, wir Wörter, Bücher und werden in diese

Welt in narschöpfende Details eingeführt. Und es wird, es ist sonnenklar, wie wir gegen dieser Welt auf Augenhöhe und vor der Respekt und als ebenwürtiger. Und das war für mich ein toller Knüff. Ein toller Knüff, dass man sich der Kritik stellt, dass man diese Welt einführt,

dass man sich dem Thema Kolonismus halt widmet, aber das ist auf eine Weise integriert ohne, ohne dass man die ganze Zeit in irgendwelchen Grausamkeiten badet. Und das haben die toll gemacht. Und das zieht letztlich für mich mittlerweile vielen der Kritikern auf eine sehr cleverer Weise den Zahnweiber, weil das das Signal gibt, wir haben euch zugehört. Wir setzen es um, aber wir setzen uns auf das Thema auf unsere Weise um. Und das finde ich dann viel origineller als wenn sie jetzt plötzlich, als wenn wir jetzt irgendeine Sklavenbefreiungsmission plötzlich gehabt hätten. Man hat es jetzt auch gehabt, dass die Situation gab, dass du plötzlich aufgrund deiner Zusammenarbeit mit dem Kaiser Kitema ein bisschen mit Charakteren aneinander geraten bist, die vorher etwa deine Verbündeten waren. Ich glaube, es gab ja eine Situation mit dem Archibald Blake, der ja ein Verberater ist von der Königin und der eigentlich bis zu diesem Punkt immer eher so ein Verbündeter war von dir, der auch gut mit dir gehandelt hat, der immer umgänglich war, der eben auch dann manchmal das Wort der Königin überbracht hat und der in diesem DLC aber ein bisschen eine antagonistische Figur ist. Ich weiß gar nicht mehr genau, was sein Ziel ist, aber er gerät ein bisschen mit dem Kaiser Kitema einander und man kann sich dann entscheiden, sich auf die Seite vom Kitema zu schlagen und den Archibald Blake im Prinzip aus Enbeza zu vertreiben. Und das fand ich auch ganz cool, dass da so ein bisschen auch die Fronten neu gesetzt wurden. Ja, das ist auch, was dir anspricht, ist auch ein Punkt, den ich in Season 4 auch gerne nochmal aufgreifen würde in Bezug auf die neue Welt. Was ich aber zu Season 2 auf jeden Fall auch noch sagen kann rein mechanisch, was ich da an den, an der neuen Bevölkerungsstufe von den Gelehrten auch noch sehr, sehr schätze, was sehr einzigartig war, ist, dass man tatsächlich, wenn man sie freischaltet, ja noch eine zusätzliche Belohnung bekommt und nicht nur die intrinsische Motivation hat sie frei zu schalten, sondern wenn man die Gelehrten hat, dann bekommt man sehr, sehr viele angenehme Erleichterungen oder Möglichkeiten in der alten Welt oder noch an anderen Orten Sachen zu machen, die vorher unmöglich schienen. Also mein großer Favorit, dass zum Beispiel, wenn man die Gelehrten freigeschaltet hat, hat man die Möglichkeit, Erzvorkommen zu verschieben, was mich unglaublich belastet hatte, wenn ich Erzvorkommen nicht verschieben konnte. Und das ist so eine herrliche Zusatzmotivation natürlich allein zu der tollen Story, die man spielen kann und dazu, dass die neuen Ressourcen super spannend sind und dazu, dass die neue Bevölkerungsstufe super cool ist und man ohnehin schon die intrinsische Motivation hat sie freizuschalten und dann am Ende noch diese kleine Belohnung bekommt von, hey, das war echt eine starke Herausforderung, die hast du gemeistert. Zur Belohnung können die Gelehrten eben auch noch plötzlich Sachen verändern, die vorher nicht möglich waren und bringen noch mal ein paar neue kleine Mechaniken für deinen vorherigen Spielstand auch noch mal. Und das haben sie danach dann leider nicht mehr gemacht. Als sie in diesen vier noch mal eine neue Bevölkerungsstufe eingeführt haben, gab es diese Form der Belohnung leider nicht mehr. Das hätte ich mir gewünscht, aber ich fand es schön, dass sie es in Season 2 hatten. Und damit können wir auch weiter segeln zu Season 3, würde ich behaupten. Season 3 war dann noch mal ein bisschen, bisschen außergewöhnlich im

Vergleich zu den vorherigen, weil das bestand aus Speicherstadt, aus Dächer der Stadt und aus Reisezeit und es hat weder eine neue Session slash neue Welt hinzugefügt, noch im eigentlichen Sinne eine neue Bevölkerungsstufe. Es hat eine quasi Bevölkerungsstufe hinzugefügt mit den Touristen, weil das war ja so ein bisschen das Hauptthema von Season 3, war ja so ein bisschen Tourismus und Modernisierung der Stadt auch und das Hauptthema war eben die alte Welt noch mal um neue Herausforderungen, um neue Mechaniken, um neue Ressourcen, um alles, was man sich nur vorstellen und wünschen kann, zu ergänzen. Also wie eben vorher in der alten Welt einfach zu wenig los war, der hat mit Season 3 noch mal super viel bekommen. Und einerseits könnte man sagen, Season 3 wirkt weniger spannend oder kleiner, dadurch dass sie keine neue Session oder keine neue Bevölkerungsstufe hatten, aber für mich ist Season 3 fast eine der Highlights seasons. Also Dächer der Stadt ist glaube ich mit ganz weit oben bei den komplexesten DLCs, die es für Anno 1800 gibt, weil es die Wolkenkratzer eingeführt hat, die eine unglaublich komplexe Mechanik sind. Speicherstadt ist so ein bisschen für mich hinten runtergefallen. Speicherstadt ist vor allem visuell ganz interessant, weil man eben den Hafen schöner gestalten kann mit diesen Speicherstadt-Elementen. Aber rein mechanisch finde ich, dass zu dem Zeitpunkt, zu dem es erschienen ist, es für mich eigentlich nicht mehr notwendig war, weil es hat ja diesen Export und Import noch so ein bisschen eingeführt, sodass man bessere Möglichkeiten hatte, wenn man zum Beispiel einen enormen Überschuss von einer Ware hatte, den langfristig gegen irgendeine andere Ware einzutauschen, die man besser gebrauchen kann. Wenn man es aber von Anfang an gespielt hat, hat man das nicht mehr gebraucht, weil dann war man ja schon ganz gut eingestellt mit seinen Waren. Das war so ein bisschen mein Gedanke zu Speicherstadt. Und Reisezeit ist eines von meinen persönlichen Favoriten, weil das fand ich total schön mit diesem Tourismusthema, mit den Bussen, die eingeführt wurden, um die Touristen zu verschiedenen Attraktionen und Monumenten zu führen und zum Zoo. Und man konnte ja sogar die Bushaltestellen selber benennen. Das sind so die Sachen, die lieb ich, die brauche ich. Ich muss Bushaltestellen selber benennen können, damit ich meine Bushaltestelle am Zoo nennen kann oder so. Das finde ich ganz toll. Und hat eben die Touristen als Bonusbevölkerungsstufe noch hinzugefügt, die dann noch mal so Bonusbedürfnisse hatten und enorm viel Geld natürlich eingebracht haben. Jetzt eure Gedanken. Widerspricht mir in allem. Ich weiß, dass du da in der Reisezeit, dass du das nicht so besonders fühlst. Ja, also sowohl mit Reisezeit als auch mit der Stadt habe ich ein bisschen gefremdelt. Und ich glaube, ich habe ein Bein gefremdelt wegen der Speicherstadt. Klingt ein bisschen wirrner. Nein, also ich hatte einen Spielstand auf Twitch, wo er Ewigkeiten jahrelang dran gespielt haben und dann habe ich mir quasi mit dem Release von Speicherstand kaputt gemacht, vom Balancing her. Und alles, was danach war, also Reisezeit und Dächerstadt, war danach mit eingeführter Speicherstadt. Für

mich kaum noch handelbar die Komplexität, weil ich bei der Speicherstadt finde, ich den Entwicklern auf den Leim gegangen bin. Denn die Speicherstadt ist eine Einladung dazu, sich das Spiel scheinbar viel zu leicht zu machen. Aber defaktum macht man es sich dadurch viel zu schwer. Bei Speicherstadt, du hast es schon beschrieben, die Möglichkeit bietet, dass man Tauschgeschäfte macht. Also, dass man so eine wahren Pyramide entwickelt und dass man, du kannst im Prinzip auf jeder Einzelne deiner Inseln einer Speicherstadt errichten in den Hafen und kannst doch die Überschüsse erholen und die Überschüsse dann eintauschen bei einem Schiff, also regelmäßig vorbeikommt halt. Aber das wird nicht vernünftig dokumentiert. Also, du kannst in den Statistiken ganz schwer erfassen. Wie hoch ist der Überschuss, den ich jetzt hier gerade auf der Insel hab und würde ich das genauso eins zu eins jetzt auch abtransportieren oder ich tausche irgendwas ein und irgendwie habe ich, ich habe vollkommen das Gefühl dafür verloren, was, ich habe vollkommen den Überblick verloren. Ich hatte auf jeder Insel irgendwie eine Speicherstadt gefühlt und was ich jetzt wo irgendwo importiert, exortiert hergestellt, hin und her gebracht habe. Ich bin komplett den Überblick verloren. Und dann kam in hat derselben Season die Reisezeit raus mit den vielen neuen Waren. Dann kam ich an der Stadt raus mit den Wolkenkratzern, die dann noch viel mehr Waren hatten und ich hatte das Ganze auf der Basis der Speicherstadt und ich saß nur da und dachte Stress. Ich habe dann ein neues Safegame angelegt, neue Partie begonnen und mit Season 4 quasi Anno für mich neu gestartet. Ich hätte fast exakt das Gleiche gesagt zum Zug auf die Speicherstadt, weil die Speicherstadt es ist eine richtig fiese Falle. Die Speicherstadt suggeriert dir wirklich, ah okay, das ist jetzt meine Möglichkeit, mich vorzubereiten auf diese ganzen wahren Anforderungen. Aber das Problem von der Speicherstadt ist einfach, sie ist so umständlich und kompliziert und nicht ganz verständlich, dass es dir wirklich schwer gemacht wird, daraus ein Vorteil zu ziehen. Manchmal hat man das Gefühl, man verbringt viel zu viel Zeit in dem Bildschirm dieser Speicherstadt, um irgendwie herauszufinden, wie viel man von was exportieren muss, um dann irgendwelche neuen Stufen freizuschalten, damit es sich dann irgendwie lohnt, da wieder was zu investieren und da wieder was rauszubekommen. Und während du da drinsitz und dir alles anguckst und versuchst zu lernen, wie du eigentlich deine Strategie anpasst, um diese Speicherstadt einzusetzen, währenddessen verkommt der Rest deines Reiches, weil irgendwo anders Sachen schiefgehen und du hängst in der Speicherstadt drin und wundest dich, wo auch mit alles einfach vor die Hunde geht. Das heißt, die Speicherstadt ist eine ganz gemeine Falle, sieht aber cool aus. Ich meine, sie ist ja gehalten in diesem klassischen Speicherstadt-Style, auch wie es in Hamburg existiert. Finde ich cool, sieht cool aus, aber eine fiese Falle, muss man aufpassen, dass man sich da nicht verzettelt. Gleichzeitig mochte ich Reisezeit und Lecher der Stadt auch in Ansätzen, habe ich nicht ganz so viel gespielt, Lecher der Stadt, aber Reisezeit ausführlich sehr, sehr gerne, weil ich das, weil ich gerade vorhin meinte, ist bei Reisezeit auch wieder ganz präsent, dieses Importieren von

neuen Ressourcen, um daraus was anderes zu machen, weil diese Touristen ja irgendwie in Noble Cafés wollen und irgendwelche Restaurants besuchen, dann brauchen sie bestimmte Früchte oder irgendwelche exotischen Waren und die muss dann zusammenwerfen, um daraus verschiedene Gerichte zu generieren, damit die alle zufrieden sind. Sie sind immer so anspruchsvoll und finde ich super. Was aber vielleicht ein bisschen Eindruck auch dadurch trübt oder halt ein bisschen verfälscht ist, ist, dass ich um Season 3 rum angefangen habe, dank cooler Updates, die für Anno 1800 rauskamen, kostenlos, im Koop zu spielen. Ab Season 3 habe ich fast nur noch im Koop gespielt mit Freunden und das nimmt natürlich einem viel Last von den Schultern. Diese Möglichkeit, das selbe Reich gemeinsam zu verwalten, ist extrem spaßig. Es ist ultra unterhaltsam, weil man sich so gut aufteilen kann. Man muss sich mal überall die Augen haben. Der Kopf kann auch mal ausschalten. Man kann sich mal auf eine Session konzentrieren, den man normalerweise keine Aufmerksamkeit geschenkt hätte. Das ist so ein Segen. Gleichzeitig macht es mir natürlich dadurch ein bisschen schwieriger einzuschätzen, wie sehr mich Dächer der Stadt und Reisezeit überfordert hätte, wenn ich alleine dort drin gesessen hätte. Aber ich bin zumindest froh, dass meine Kumpels dabei mir waren, die mir geholfen haben, das zu überleben dieses Season 3. Ich habe mit den Wolkenkratzern auch ein ästhetisches Problem. Also ich lebe im Real-Life-Halt in der Großstadt. Um mich herum ist viel mehr betockt und sind viel mehr Mauern, als ich mir wünschen würde. Unter Anno 1800 hat es für mich auch immer eine kleine Flucht aus dem Alltag. Klar, es ist ein schönes und cooles Gefühl, wenn man dann die Wohnhäuser der unteren Stufen auf die mittlere und die höhere freischalten kann. Aber bei dem Augenblick, wo man eine Skyline dann hat und der ein, wo riesengroßer Wolkenkratzer neben dem anderen steht, ist es für mich nicht mehr eine Flucht in einer anderen Welt, sondern eine Rückkehr in eine Welt voll mit großen, mit viel zu viel Beton, viel mehr viel zu vielen hohen Steinbauten, um mich herum. Das geht für mich, das will ich gar nicht. Ich will bei Anno 1800 Realitätsfluchte haben und ich will nicht wieder zurückladen in Köln, wenn ich das socke. Sie sind 30 ja dann im Grunde auch der 20. Jahrhundert-Seasonpass. Also der Pass, der ist dann wirklich die Grenze überschritten hat, wo ich sage, okay, das hat mit dem 19. Jahrhundert nichts mehr zu tun. Das ist einfach frühes 20. Jahrhundert und was ich ja auch cool finde. Ja, auf jeden Fall. Da kommen ja dann auch die Nähe und Lichter dazu und so ein bisschen fast schon 20er Jahre Atmosphäre. Also das muss man mögen, da muss man sich darauf einstellen. Deswegen da unbedingt die Empfehlung, lasst euch Zeit mit Season 3, wenn ihr die spielen wollt. Genießt erstmal den Anfang von Anno 1800. Aber geht das übrigens? Also das habe ich mich schon gefragt. Ich glaube, diesen Luxus, den wir jetzt hatten, als die Leute, die Anno gespielt haben, während die Seasons raus kamen, die konnten ja immer die Seasons dann aktivieren in unserer Session. Ich glaube, das geht nicht mehr, weil ich glaube, entweder du hast die Seasons, außer, doch, es geht, wenn du sie erst kaufst, wenn du das Spiel schon eine Weile gespielt hast, wenn du sie direkt am Anfang kaufst, hast du den DLC schon und

kannst

nur entscheiden, mache ich ihn an am Anfang oder lass ich ihn ganz weg. Wenn du ihn aber erst kaufst,

wenn das Spiel schon läuft, dann kannst du ihn im Nachhinein aktivieren. Das heißt, wenn du das so machen wollt, wie Jardina es gerade empfiehlt, was eine sehr kluge Empfehlung ist, kauf die Sachen

nicht zu früh. Ja, auf jeden Fall. Das ist ein Tipp, den werde ich auch nochmal ans Ende packen, wenn wir nochmal über die allgemeinen Tipps sprechen. Aber es ist tatsächlich so, dass man die Seasons, wenn sie einmal gekauft und installiert sind, nicht so leicht ignorieren kann, ohne Umwege, vor allem, wenn man sie in Bandels gekauft hat. Das heißt, wenn man immer ich sage, wartet mit dieser Season, meine ich, kauft sie euch nicht sofort am besten, sondern kauft sie euch wirklich erst hinten raus. Die meisten DLCs werden dann freigeschaltet dadurch im Spiel, auch wenn die installiert

worden sind, dass man eine Expedition annehmen und starten muss. Und in der Regel ist es auch so, dass die KI-Konkurrenten vor dir, also die legen es los, wenn du diese Expedition auch angenommen hast. Insofern kann es einen zwar unruhig machen, wenn immer viele Aufträge und viele Expeditionen angeboten werden oder aufploppen. Aber eigentlich muss man nur die Ruhe haben,

die nicht zu aktivieren. Und dann ist das doch eigentlich kein Problem, oder? Ich glaube, Dächer der Start- und Reisezeit hast du keine Wahl. Ich glaube, das kommt einfach irgendwann.

Ich bin mir nicht sicher, ob du da was in Expeditionen für machen musst, weil da gibt es ja keine neue Session. Also bei Reisezeit, da kommen alle die Tourismus-Features, kommen erst dann rein,

wenn du einen Besucherhafen gebaut hast und den Besucherhafen ausbaust zum Touristenhafen. Vorher

gibt es auch die Ornamente zum Beispiel, nicht von der Reisezeit. Stimmt, das gab es noch. Ja, stimmt. Es gibt immer so ein bisschen In-Game-Herausforderungen, die einen dann erst dazu führt, das machen zu können. Das stimmt, das kann man auch noch darauf achten. Also ich empfehle meinen Leuten tatsächlich immer, dass es genau ging. Ich empfehle denen immer, wenn irgendwo ein

Bandel ist, ein Sale oder was so immer, holt euch ruhig alle, die ihr ziehst. Ihr müsst nur aushalten, dass ihr die Expeditionen dann nicht sofort ernehmt. Aber im Prinzip ist das stressfrei. Ja, ich fasse den Tipp am besten am Ende noch mal zusammen, wenn wir unsere Tippsammlung machen.

Da können wir dann auch noch mal kurz sagen, was unser jeweiliger Tipp ist, weil ich glaube, das ist tatsächlich Geschmackssache, ob man das stört. Wenn die ganze Zeit Expeditionen angezeigt werden, ob man da lieber so ein Klinik-Cut haben möchte oder ob man sagt, nee, ich habe sie lieber da im Bandel. Aber wie gesagt, da kommen wir gerne gleich nochmal darauf zurück. Jetzt kommen

wir erst mal zum abschließenden Fazit von Season 3. Das abschließende Fazit von Season 3 ist, man muss das Setting mögen, man muss die Moderne mögen, man muss sich dem gewahr sein, dass es

dann in die Moderne übergeht. Wenn man da noch nicht genug Zeit im historischen Moment von 1800

verbracht hat, sollte man sich die Zeit auf jeden Fall nehmen. Speicherstadt, wie gesagt, wenn man das spielen möchte, dann würde ich es fast wirklich von Anfang an empfehlen. Das ist eines der wenigen DLCs, wo ich sage, wenn dann am Anfang oder gar nicht, weil sonst dreht man irgendwann durch, wenn man schon so viele Inseln hat und ohnehin schon so viel exportiert und Handelsrouten ohne Ende hat und dann findet man irgendwann gar nichts mehr. Dächer der Stadt ist unbedingt, unbedingt nur für Endgame. Also das sollte man auf gar keinen Fall sich vorher auch nur anschauen, ohne überfordert zu sein. Und Reisezeit, würde ich fast sagen, kann man eigentlich jederzeit spielen. Das ist zwar komplex, aber nicht überkomplex und es bietet echt nochmal eine richtig schöne Ergänzung, vor allem wenn man gerne so schöne ästhetische Gebäude baut, wenn man viel auf Attraktivität wertlegt in der Stadt und gerne darüber Geld verdient. Generell ist das ein DLC, mit dem man sehr gut Geld machen kann. Season 4 war dann noch mal die Überraschungssiesen, wo wir wirklich schon dachten, es kann noch nicht sein, dass es noch eine Season gibt, aber es kam noch eine. Ich weiß noch, wir haben auch bei Dächer der Stadt, das hat Heiko den Test damals gemacht, auch gesagt, das ist ja ein unglaubliches Finale, also so muss am 1800 Enden. Nee, es kam noch eines. Es ist das Spiel der ewigen Finals, es würden ihr aufhören. Season 4 besteht aus Kam der Hoffnung, reichte Lüfte und aufstieg der neuen Welt. Kam der Hoffnung ist ein kleinerer DLC, dessen Wert ich erst erkannte, aber als ich aufstieg der neuen Welt dann bekommen habe. Das ist ein DLC, der die Hacienda einführt, also ein Gebäude in der neuen Welt. Die ganze Season konzentriert sich auf die neue Welt, führt eben auch keine neue Session ein, aber eine neue Bevölkerungsschicht in der neuen Welt. Und die Hacienda aus Kam der Hoffnung ist ein Gebäude, an das man verschiedene Module ran setzen kann, die diverse Produktionen in der neuen Welt, also beinahe jede Produktion einfacher, schneller und platzspannender macht. Und das erscheint erst mal gar nicht so wertvoll, außer man hat aufstieg der neuen Welt. Aufstieg der neuen Welt ist nämlich der größte DLC, der die neue Bevölkerungsstufe in der neuen Welt hervorbringt, unglaublich viele neue Produktionsketten in der neuen Welt, unglaublich viel Leben in die neue Welt. Ich war wirklich geflasht davon, weil ich habe die neue Welt nie so wahnsinnig gern gespielt. Ich fand die immer sehr simpel in ihrer Darstellung und jetzt bin ich so ein großer Fan. Also wann immer ich auch mal Anno1800 im Korb gespielt habe und die Frage aufkam, wer baut die neue Welt, musste ich immer ganz schnell, oh nee, ich bin gerade ganz kurz auf Karte, tut mir leid, oh ich habe nicht gehört was du gesagt hast, ne Verbindung war auch gerade weg, ich muss leider weg. Ich habe das gehasst die neue Welt zu bauen und jetzt wäre ich glaube ich tendenziell sogar die erste die sich meldet. Weil aufstieg der neuen Welt war fantastisch was das angeht. Und rechte Lüfte waren ein bisschen kontrovers, das war noch mal ein mittelgroßer DLC, der hat eben die Luftschiffe auch unabhängig von der Passage eingeführt in der neuen Welt, hat aber noch eine sehr schöne Kleinigkeit gehabt, nämlich die Post und die Lebensqualitätsbedürfnisse, die auch in dem Update dazu drin gesteckt haben, aber die erst richtig ihre Wirkung mit der Post und eben rechte Lüfte entfaltet hat. Legt los, was sind eure Gefühle? Es ist dies Season, zu der ich am wenigsten sagen kann wahrscheinlich, weil ich da am wenigsten Folgen gespielt habe, aber es ist zumindest dies Season, wo ich mir nicht nur sicher bin, sondern ich weiß mit absoluter Garantie, dass ich reiche der Lüfte, niemals aktivieren werde. Es ist gar nicht, weil ich sage der DLC ist furchtbar, aber das ganze Luftschiffthema turnt mich ab. Das ist mir schon wieder zu viel

ahistorischer Steampunk in meiner Anowelt, dass ich da es erdulden würde, eine Insel, ein Insel reich zu haben, wo alles voll ist mit Luftschiffen und Kriegsschiffe über die Himmel segeln. Ich weiß, es gibt die Argumentation, es gab doch die ersten Luftschiffe auch schon im 19. Jahrhundert, aber es gab bestimmt nicht in dieser Masse Luftschiffe, wie sie in reich der Lüfte hergestellt werden, dass einfach alles voll ist mit diesen Dingen und dass man sich da bombardiert und alles beschossen wird. Wenn man denn möchte, ist es mir ein bisschen zu viel. Das heißt, das ist der einzige DLC, den ich nie aktivieren werde. Auch wenn ich die Post mag. Also reich der Lüfte ist tatsächlich auch der DLC aus dem Season-Paste nicht am geringsten Schätze persönlich. Weniger, also ich verstehe, was du meinst, dass das nicht so richtig in die Zeit reinpasst, was sich mir noch schockt, was du auch schon angesprochen hast. Das ist ein militärischer DLC im Kern. Das ist einer für die Leute, die gerne ballern, die gerne aus der Luft heraus fremde Städte angreifen wollen oder die auch vorbeifahne Luftschiffe ballern wollen. Und mache ich ja alles gerne in anderen Spielen. Anowalzen 100 ist für mich die Kernkompetenz von Anowalzen 100 besteht für mich nicht darin. Das ist ein sehr national gutes Echtzeit-Strategiespiel wäre. Die Militärpart empfinde ich mehr als ein bisschen dran geklatscht, weil das muss man auch sein, sonst rebellieren unserer Spielermann. Und aus dem hat das ja auch immer dazugehört bei Anowalzen. Das ist auch eine Militärpart gab, deshalb bauen wir denn auch hier. Aber das, was die meisten Leute da letztlich begeistert sind, ist die Komplexität im Bauen, im Erkunden, im Sich-Aus-Falten. Das Austüfteln auch immer neuer Strategien. Gerade bei der großen Seasonpass Vielfalt. Neuer Strategien hindert zu, die Einwohner glücklich zu machen, Inseln zu nutzen usw. Das ist das, was Anowalzen 100 auszeichnet. Niemand wird in 10 oder in 20 Jahren zurückgucken auf die Anow-Geschichte und wird sagen, oh, Anowalzen 100. Das war doch der DLC, das war doch das Spiel mit dieser tollen Militärthematik.

Es hat es als echter Strategie gespielt. Es wird niemand machen. Es wird niemand auf Anowalzen 100 zurückgucken. Nee, und Gottes Willen. Also im Militärpart in Anowalzen 100 ist eine reine Materiealschlacht, was auch manchmal befriedigend sein kann. Aber gerade wenn man seit Anfang an Anowalzen 100 gespielt hat und dann diesen Viel installiert hat, als es dann eben rauskam, war Militär bei den meisten Leuten ja gar kein Thema mehr. Weil die meisten waren ja dann schon an einem Punkt angekommen, wo man ohnehin einfach entweder keine Gegner mehr hatte, weil man sie schon ausgelöscht hatte oder weil die KI-Gegner so eingeschüchtert waren von der unglaublichen Materialmenge, die man ihnen entgegen gefeuert hat in Form von Schiffen und Kanonen, dass es sowieso kein Thema mehr war. Also da muss ich auch sagen, sowohl stilistisch als auch vom Gameplayer, abgesehen von der Post, die war sehr süß, ist reich. Der Lüfte für mich, was worauf ich verzichten kann. Habe ich auch nicht aktiviert, abseits von dem Test, den ich da gemacht habe für die Arbeit, aber habe ich ansonsten tatsächlich nicht aktiviert in meinem Spielstand. Keim der Hoffnung, den der Affienda-Deal-Siede von dir spät entdeckt und dann gelobt reist, wurde, den finde ich auch sehr cool. Im Gegensatz zu dir bin ich allerdings genau umgekehrt, gepolt, was das Thema Landschaften betrifft für mich, war die Neuwelt immer die Lieblingsgegend, in der ich mich aufgehalten habe. Weil ich fand die O-Wart-Riesen immer schon so toll, diese großen Bäume mit den weißen Rinden und dann regnet es hin und wieder und die

Papageien, die rumfliegen, die Krokodile oder Alligatoren sind. Das ist die Alligatoren, die einen erschrecken, wenn man in der Ecospeak-Baspidiva hindurchläuft. Ich habe immer die Neuwelt

über alles geliebt und bin total glücklich, dass der diesen Vierpass rauskommt und die Neuwelt dann rausgekommen ist und ihn der Neuen Welt ein Level abbeschehrt hat. Die Affianda finde ich auch erstens cool, weil ich mir einbilde, ich könnte cool aussprechen. Affianda, ich hoffe, ich spreche richtig aus. Wenn nicht, gerne disse auf mich, aber ich persönlich will dir was ein und benutze auch jede Gelegenheit, das Wort Affianda, bei keinem der Hoffnungen, dem Affianda, die uns hier immer und immer wieder auszusprechen. Jetzt ist es aber wirklich toller ausgesprochen. Ja, vielen Dank dafür, dass du spontan rüberkommst. Danke dir. Nein, dem Ernst. Ich finde das ästhetisch toll. Das sieht auch sehr schön aus und es ist platzsparend und es liefert mir. Ich kann jetzt halt auch andere Pflanzen, die eigentlich in der neuen Welt gar nicht heimschweren, dort auch jetzt anpflanzen. Also ich kann Bier auch vor Ort brauen, muss es nicht immer rüber schippern, beispielsweise und diesen Mechanismus mit dem Kreis, mit dem Radius rund um die Affianda finde ich auch sehr cool und finde ich ganz, ganz toll. Und aufsteht der Neuen Welt. Manola, dieser Rieseninsel oder dieser Halbinsel ist eher dieser Kontinente dort aufplopt im Norden, das Wasserkraftwerk, das man dann bauen kann, die Artistas und dieser, dieser Typ mit dieser sensationellen Haarpracht, mit diesem riesen Wuschelkorb, der einen immer und immer wieder gelispelt zutextet, was er für ein cooler Künstler ist und was mal alles gefälligst für ihn bauen muss. Das finde ich auch ganz toll. Gefällt mir sehr. Ich fand bei Keim der Hoffnungen sehr erfrischend, was für ein simpler DLC das war. Man war schon irgendwie gewohnt, dass jeder neue DLC irgendwie Mechaniken reinbringt, in die du dich erst mal stundenlang einarbeiten musst und dann habe ich Keim der Hoffnung gespielt und war so, das ist ja relativ leicht gelernt. Das ist halt Matias Sender, man baut Sachen, sie macht Dinge einfacher, man kann Dinge anbauen, die es vorher nicht gab und that's it, das ist der ganze DLC. Das ist erfrischend gewesen zu diesem Zeitpunkt.

Ja, auf jeden Fall. Und ich finde es eben in der Kombination Keim der Hoffnung und Aufstieg der neuen Welt unglaublich stark. Ich finde, man braucht Keim der Hoffnung nicht unbedingt, wenn man jetzt Aufstieg der neuen Welt nicht spielt, weil die neue Welt nicht allzu schwer ist, was die ganze Ressourcenplanung angeht. Man hat ja doch im Endeffekt sehr viel Platz, um Felder zu bauen. Es kann sich schon lohnen, wenn man gern da baut, dann ist das irgendwie eine nette Ergänzung, aber

es ist so wertvoll mit Aufstieg der neuen Welt. Weil Aufstieg der neuen Welt war echt noch mal so ein richtiger Kracher für mich. Also das hat wirklich die neue Welt für mich in einem komplett neuen Licht dastehen lassen. Das hat so tolle Produktionsketten hinzugefügt, mit fantastischen irgendwie kulturell Akkurat, Getränken und Snacks, mit eben der neuen Bevölkerungsstufe, die unglaublich charmant ist, diese Artistas, die einfach irgendwie gern in die Samba-Schule tanzen gehen

nach der Arbeit und die gern ins Kino gehen und Filme drehen und mit dem Elektroroller rumfahren. Und meine Güte, es hat so viel Leben plötzlich in diese Stadt gebracht, was mir vorher immer ein bisschen gefehlt hat. Und das ist das, was ich schon angeteasert hatte. Ich fand auch, dass die Bevölkerung in der neuen Welt historisch gesehen immer ein bisschen merkwürdig war, weil die hatten

nie eine richtig eigene Agenda. Das hat sich immer ein bisschen falsch angefühlt, die so

auszunutzen,

weil die hatten irgendwie sehr wenig eigenes Leben, eigene Kultur im Vergleich zumindest zu der alten

Welt. Die hatten schon coole Ideen, aber im Vergleich zur alten Welt war das natürlich sehr, sehr gering. Das kann man zum Beispiel nicht vergleichen jetzt mit dem Orient aus 1404. Und die haben aber

eigentlich immer nur dafür gearbeitet, irgendwie uns Kaffee und Stoffe zu produzieren und Elektrizität

natürlich, die sie nicht selber nutzen konnten. Jetzt können sie endlich Elektrizität selber nutzen. Das ist so schön. Das heißt, man kann seine ganzen Produktionsketten noch effektiver machen.

Gleichzeitig kann Elektrizität plötzlich noch eine sekundäre Produktion irgendwo aufmachen. Also zum Beispiel eine Rinderfarmen mit Elektrizität ergibt eben nicht nur Rindfleisch, sondern auch Milch, wenn man einen Elektrozaun quasi drumherum baut. Es ist ganz herrlich. Artista ist super, Atmosphäre fantastisch. Die neuen Gebäude sehen wunderschön aus. Die neuen Farmen, also allein dieser Kräutergarten, wunderschön. Ich liebe es. Und keine Hoffnung ist so hilfreich, weil man hat so viele neue Bedürfnisse. Plötzlich braucht man so viel mehr und neue Ressourcen, die nicht alle auf der Insel verfügbar sind, auch nicht auf der neuen Hauptinsel. Und wenn man dann ein bisschen mit den Fruchtbarkeiten tricksen kann durch die Hacienda, die ich natürlich nicht so schön ausspreche, dann ist das wunderbar. Also ich finde, es ist ein schönen Abschluss aufstieg der neuen Welt. Ich muss sagen, es ist weniger so ein großes Finalfeuerwerk, wie wir dachten, das ist Dächer der Stadt Wehre oder Land der Löwen. Deswegen habe ich in meinem Test, den ich geschrieben habe,

es frei nach Batman gesagt. Ich habe gesagt, Aufstieg der neuen Welt ist das Finale des Anno 1800 braucht, aber vielleicht nicht das, was es verdient. Und im Nachhinein würde ich sagen, habe ich das

vielleicht ein bisschen hart gesagt, weil es war schon vom Feeling her und von der Atmosphäre ein sehr schönes Finale. Aber es war jetzt auch nicht nochmal so ein richtiger Kracher. Das ist aber auch

okay, nach vier Jahren voller Kracher. Es war vielleicht nicht der finale Act der Show, aber es war die Aftershowparty. Ja, es war eine fantastische Aftershowparty, das stimmt. Und ein sehr gerechtes Finale, weil die neue Welt hat es sich verdient, nochmal gefeiert zu werden, nachdem sie uns vier Seasons lang mit Bananen und Schokolade und Kaffee versorgt hat. Das habt ihr wunderschön formuliert. Trotzdem nur ein PS und zwar, was man auch nicht vergessen darf, man kann da so wunderbar spazieren gehen. Beim Aufstieg der neuen Welt und auf Manola, es gibt ja die Ego-Perspektive.

Einmal muss es einmal pro Anno-Video oder pro Anno-Audio-Podcast, Video-Podcast einmal gesagt haben, weil die Frage kommt garantiert in den Kommentaren. Wie macht man das mit der Ego-Perspektive?

Es ist Steuerungsschiff und Röverien. Oder wie rumlaufen. Steuerungsschiff und rumlaufen durch die

Welt beim PC, Konsole geht ja mittlerweile auch. Und es gibt sowohl in Manola Aufstieg der neuen Welt als auch bei den gesunkenen Schätzen, also beim ersten und beim letzten DLC, die rausgekommen

sind bei den Season Passes Spazierwege im Hinterland, die muss man erstmal finden, entdecken. Da Da kann man lange Spaziergänge in der Europäperspektive machen.

Kann rauflaufen in Sinterland, kann die Berge, die die Hänge raufklettern, kann durch geheime Wege überall hinlaufen.

Bis in Sinterland kann Tiere treffen, Amter erleben, wunderschöne Ausblickspunkte entdecken und vieles andere mehr.

Und davon gibt es mehrere dieser Spaziergänge, halb versteckt im ersten und letzten Dealziehe.

Und unbedingt mal machen, ist sehr schön.

Da kann man auch eine Indiana Jones-inspirierte Ruine finden und einen 3-köpfigen Affen für alle, die Lust haben.

So, das war Season 4.

Ich möchte zum Abschluss zumindest noch erwähnt haben, welche kosmetischen Pakete es gibt.

Da können wir nicht mehr so krass im Detail drauf eingehen, aber vielleicht machen wir einen eigenen Talk zu den kosmetischen Paketen.

Ich möchte jedenfalls in meiner absteigenden Reihenfolge sagen, welche Pakete es gibt.

Es gibt zum einen das Altstadtpaket.

Das war eines der neuesten, das vorletzte, dass tatsächlich mittelalterliche Altstädte eingeführt hat und einige alte Items aus 1404 zurückgebracht hat.

Das war noch mal ein richtiges Highlight.

Es gibt Lichter der Stadt.

Das ist der kosmetische DLC, den ich am häufigsten nutze.

Weil er hat sehr, sehr viele Marktstände, die man herrlich in Lücken reinbauen kann.

Und ganz, ganz, ganz schöne Details, die ich liebe.

Also, für mich hat das die besten Ornamente von allen kosmetischen Paketen.

Belebte Städte ist auch noch ein Highlight, weil damit kann man die Skins von Wohnhäusern und einigen Spezialgebäuden ändern.

Unter anderem den Marktplatz.

Das Jahrmarktpaket ist selbsterklärend.

Das hat ein Riesenrat, was noch mal so ein Highlight-Ornament ist und einige sehr, sehr schöne Jahrmarktsornamente.

Und Ego-Perspektive geht auch.

Man kann es benutzen.

Das finde ich auch so cool.

High-Flyer, so heißt das Teil.

Da kann man sich draufsetzen und Ego-Perspektive immer rauf nach ganz oben statt von unten gucken und wieder runterfahren. Super cool.

Das stimmt, ja. Das ist wirklich noch mal ein cooler Kniff.
Dann gibt es das saisonale Dekorationenpaket.
Das würde man so ein bisschen vergessen, glaube ich,
dass es das gibt. Find ich aber sehr schön,
weil das hat aus allen vier Jahreszeiten
so besondere Straßenfeste oder Stände.
Also zum Beispiel ein Kürbisfest oder ein Frühlingsfest
mit eigenen Ständen.
Wo es dann Weinverkostungen gibt, sehr, sehr hübsch.
Es gibt das Industriegebietepaket,
was natürlich sehr dreckig und hässlich ist,
aber es soll dreckig und hässlich sein.
Und das kann es einfach.
Es hat sehr, sehr viele industrielle Ornamente noch mal,
vor allem für die Eisenbahn.
Es gibt das Fußgängerzonenpaket.
Da ist das Highlight, dass es so Kanäle gibt.
Zwei verschiedene.
Einen dreckigen und einen sauberen und ein paar Elemente,
die man dazu bauen kann.
Es gibt das Weihnachtspaket.
Das ist das letzte, das war ein bisschen der Trost
für alle, die sich noch mal ein China-Setting gewünscht hätten.
Die haben es jetzt zumindest in kosmetischer Form noch mal bekommen.
Und das, was man wirklich überhaupt nicht braucht,
das ist das letzte, das Flottendekorpaket.
Da kriegt man halt Skins für Schiffe.
Braucht man es? Ich weiß es nicht.
Ich glaube, das Drachengartenpaket war kein Trostwasser.
Das war Salz in die Wunde.
Zum Beispiel bei Fabian.
Das war ein Dachengartenpaket.
Das war ein Dachengartenpaket.
Es war Salz in die Wunde, zum Beispiel bei Fabiano.
Es war Salz in die Wunde und dann ein Pflaster drauf.
Oje.
Aber es ist trotzdem schön.
Ja, es ist leider schwer einzubauen, muss ich sagen.
Es fügt sich nicht so organisch, leider ein.
Aber es ist trotzdem sehr hübsch.
Es hat diesen großen Drachen, es hat ein paar sehr hübsche Stände.
Wenn es Stände gibt, bin ich dabei.
Das ist immer meine Regel.
Ich habe gar keine Lieblingsdilizipakete bei diesen Ordamenten

oder kosmetischen Dilzisbandel.

Aber ich habe so einzelne Dinge, die ich cool finde.

Dass ich uncool finde, sind Ganztapfer Saint-Gerardin,

Weihnachtsmarkt und alles andere, was so jahreszeitenmäßig ist.

Weil das verstehe ich nicht.

Wie soll ich auf einer Insel, wo er gerade Dezember ist,
einen Weihnachtsmarkt hinsetzen?

Wenn ich im Februar das wiederstachte, ist alles out of date.

Soll ich dann alles wieder abreißen?

Oder habe ich nie kapiert?

Du brauchst einen saisonalen Bereich in deiner Stadt,
den du immer nur dann aufbaut und abbaust,
je nachdem, was du gerade haben willst.

Ja, viel zu kompliziert. Wer macht denn das?

Eines meiner Lieblingsornamenten ist allerdings der Dreckhaufen.

Das finde ich supercool.

Weil das ist so eine tolle...

Ich rede gerne über Philosophie rein.

Und spirituelle, intellektuelle oder andere Herausforderungen,
die auch nur Entwickler uns liefern.

Und allein die Vorstellung,
dass man einen in Detailgetreu modellierten,
ich glaube, vier Felder großen Dreckhaufen
in deiner Stadt platzieren kann,
der danach der Stadt mehr Attraktivitätspunkte gibt.

Weil die Stadt dadurch cooler geworden ist.

Allein das gibt einem schon so viel zu denken.

Das lohnt sich schon.

Das ist, glaube ich, nicht Teil von einem kosmetischen Paket.

Ich meine, der war bei Season 2 dabei irgendwann.

Die ersten industriellen Ornamente, die es gab.

Das müsste man noch mal nachschauen.

Aber den Dreckhaufen fühle ich auch.

Das ist tatsächlich was, wo Anonie unterschieden hat.

Es ist ein hässliches oder ein schönes Ornament.

Es bringt einfach Attraktivität.

Und das ist ja auch eine schöne Aussage.

Dann möchte ich zum Abschluss nochmal
unsere allgemeinen Tipps zusammenfassen,
die wir eigentlich auch schon ein bisschen gesammelt haben
in diesem Cast, weil sie immer wieder aufgekommen sind.
Mein größter Tipp, den ich schon erwähnt habe
und den auch Fabiano schon wundervoll beschrieben hat,
ist, dass man die Seasons betrachtet,

als es vergeht, Zeit in der Welt.
Und dass man die Seasons demnach
nicht alle auf einmal spielen sollte.
Und wie man sie aktiviert,
ist dann ein bisschen komplizierter.
Weil, wie gesagt, wenn man sie gekauft und aktiviert
in seinem Ubisoft-Konto hat,
dann ist es schwierig, sie nicht komplett zu aktivieren im Spiel.
Man wird dann gefragt, möchtest du in diesem Spielstand
den DLC Reich der Lüfte zum Beispiel aktivieren?
Und die Entscheidung ist dann endgültig.
Das heißt, entweder man kauft sie sich später,
da kann man dann natürlich von Bandels
nicht mehr so gut profitieren.
Oder man akzeptiert, dass sie im Spiel sind
und macht die aktivierende Quest dazu ein bisschen später
und ignoriert sie so lange.
Dann ist ein Tipp, den ich auch noch mal aufgreifen möchte,
welchen sehr schön fand auch von Fabiano,
dass man unbedingt den Co-op ausprobieren muss
und Anno 1800 im Co-op genießt.
Weil es einfach sehr viel mehr Spaß macht,
sich nicht immer um alles gleichzeitig kümmern zu müssen,
sondern sich manchmal auch auf Sachen zu fokussieren zu können
und zu sehen, wie andere Leute bauen.
Da übrigens ein kleiner Tipp.
Die Co-op-Runde von uns beiden Daniel,
die sehr zu empfehlen ist,
auf deinem YouTube und auf deinem Twitch-Kanal,
die auch noch am Laufen ist, wo wir uns dem Schönenbauen hingeben
bzw. ich gebe mich dem Schönenbau hin
und du versuchst, Geld zu verdienen, damit ich Schönen bauen kann.
Es ist ganz wunderbar, wir bauen gemeinsam und doch gegeneinander.
Und uns geht nie das Holz aus, das noch nie passiert.
Ja, na, also, du hast mal die Challenge gesetzt,
schaffst du es mehr Geld oder in dem,
im selben Tempo Geld reinzubringen?
Wie viel Geld verjugelt für meine Schönenbauerornamente?
Und Challenge wurde akzeptiert?
Mit den Konsequenzen muss ich dann leben,
ist auf jeden Fall sehr amüsant.
Und ja, ansonsten kann ich auf jeden Fall auch noch den Tipp geben,
dass, wenn man heute einsteigt mit Anno1800,
es ist ein anderes Spiel als damals, selbst im Basisspiel.

Also, es hat sich verdammt viel verändert
durch die kostenlosen Updates.
Und es lohnt sich, wenn ihr damals mal reingeschaut habt
oder vielleicht noch nichts für mich jetzt noch mal reinzuschauen,
selbst ohne DLCs, ohne Seasons.
Es wird ein anderes Spielerlebnis sein.
Kann ich es unterstreichen?
Der Statistikbildschirm hat viel verändert.
Der kam ja auch erst später, den gab es vorher nicht.
Und der tröselt wundervoll auf, wie ihr eure Waren bekommt,
wie ihr eure Waren ausgibt, was so die Anfragen gerade sind,
wieviel Edel ihr von etwas braucht.
Wer den Statistikbildschirm meistert,
der meistert die Welt von Anno1800.
So ist es.
Wenn ich vielleicht mal golden drei Tipps geben darf,
das eine, was ich am häufigsten gefragt werde,
ist, gerade von Einsteigern und Einsteigerinnen,
wie gehe ich nicht pleite?
Weil unglaublich für die Leute sehr früh,
den geht einfach das Geld aus.
Und da der ganz simple Tipp von mir ist immer Zeitlassen.
Zeitlassen mit dem Update der Bevölkerung,
der mit dem Freischalten und Nutzen,
mit dem Nutzen von neuen Produktionsketten,
vor allem nicht zu früh zu viele verschiedene Baumaterialien,
versuchen selber herzustellen.
Und das parallel auf verschiedenen Inseln,
da kann man ganz schnell pleite gehen.
Und generell, wenn man eine neue Bevölkerungsgruppe freigeschaltet hat,
dann schaltet man ja auch, dann würde ich in der Regel
erst die noch gar nicht weiter nutzen,
sondern erst mal die bestehende Infrastruktur,
die man schon hat für die untere Bevölkerungsgruppen,
die komplett nutzen.
Also die wahren Produktionen, meinetwegen für die Bauern zum Beispiel.
Das ist eine Erleichterungsgebäude, die man für die gesetzt hat,
die komplett ausreizen.
Also wirklich so viele Bevölkerung erst mal auf der Insel hinplatzieren,
dass man die wirklich die Warenversorgung bei 100% hat,
dass man nicht Überschüsse die ganze Zeit produziert,
oder dass man im Radius einer Schule
vielleicht nur halb so viele Bauernhäuser platziert hat,
wie man sich eigentlich auch leisten konnte zu platzieren,

ausreizen, eine Bevölkerungsgruppe komplett erst mal hinsetzen und dann aufsteigen.

Das war nicht so schnell in Geldnot.

Den zweiten Tipp, den ich gerne geben würde, wäre, der mit dem Spiel wirklich spielerisch umzugehen.

Gerade durch die vielen Seesenpasses, die es jetzt gegeben hat, durch Anno 1800, gibt es kein richtig oder falsch Anno 1800 zu spielen.

Ich spreche mal die Zuschauerinnen und Zuschauer direkt an.

Bitte lasst euch nicht blöffen,

lasst euch nicht blöffen von irgendwelchen Veteranen, von uns oder anderen, die hier sitzen und euch erzählen, was sie selber, was wir persönlich an Vorlieben haben bei Anno 1800, jeder, jeder von euch kann Anno 1800 zocken, wie ihr wollt.

Lasst euch nicht blöffen von Leuten, die Internet auftreten und sagen, so müsst ihr das machen, das ist die Methode XY, wie ihr Anno 1800 zu spielen habt, dann habt ihr Erfolg.

Nutzt das einfach als ein Riesen-Sandbox, macht Nutz Anno 1800, geht spielerisch ran, so wie ihr persönlich spielen wollt.

Und im Zusammenhang gleich noch mein dritter Tipp, ich würde persönlich euch empfehlen, Anno 1800 nicht auf Effizienz, zumindest am Anfang hinzuspielen, in eine Richtung auf Abenteuer hin.

Also nicht zu früh im Internet Ausschau zu halten, irgendwelchen Formeln, Leerouts oder nach Patentrezepten, wie man gezielt, was wie gefälligst zu bauen hat, um irgendwie super Effizienz zu bauen.

Ich würde einfach mal drauf losbauen, alles austüfteln.

Ich würde bei den, zumindest bei der ersten Partie, vielleicht auch bei den ersten Partien erst mal spielen, ohne KI-Gegner, also mit den NPC-Charakteren, die euch Quests geben, aber ohne die KI-Charaktere, die ihr konkurriert, also bei denen ihr schnell euch entwickeln musst, bevor euch die Kuh und Inseln weggeschnappt.

Lasst die erst mal weg, das kann man alles im Setting zur Partie starten, so einstellen, dass man ohne große KI-Hausforderer antritt.

Erst mal das Spiel kennenlernen, bisschen rumexploitieren, Freude haben, ohne Zeitdruck vor sich hindaddeln und einfach diese Welt mal genießen.

Und später, wenn ihr dann beherrscht, könnt ihr immer noch, wenn ihr wollt, sagen so.

Jetzt baut Challenges, jetzt gehe ich auf Effizienz spielen und bitte übertrumpfen.

Ja, das kann und muss ich unterschreiben.

Auf jeden Fall.

Damit seid ihr jetzt wahrscheinlich schon ganz hebelig, entweder zum 1 Mio. Mal Anno 1800 noch einmal zu spielen

oder zum allerersten Mal Anno 1800 zu spielen

oder nach langer, langer Zeit wieder Anno 1800 zu spielen.

Und wir hoffen, dass wir euch ein bisschen was auf den Weg geben konnten

und mit euch gemeinsam Tränenreich Abschied nehmen konnten,

auch wenn es ja eigentlich der Anfang von etwas ist,

denn eigentlich ist ja Anno 1800 jetzt erst so richtig fertig.

Und jetzt können wir erst so richtig loslegen,

zu spielen, auf eine Art.

Also, es ist ein Abschied, es ist ein Anfang,

es war wunderschön mit euch, das war's vor allem.

Und wenn ihr unbedingt noch mehr Anno 1800 Expertise

von dem lieben Daniel Alias Writing Bull hören und sehen wollt,

das kann und muss ich euch empfehlen,

dann findet ihr ihn natürlich auch auf YouTube und auf Twitch.

Wie gesagt, entweder mit einer Coop-Runde Anno 1800 mit mir

oder aber auch mit diversesten Strategie- und Aufbauspielen,

mit wunderbarer Expertise und wie immer mit der gleichen samtweichen Stimme,

mit der er uns heute schon durch diesen Talk geführt hat.

Und Fabiano findet ihr natürlich noch diverse Male

auf diesem YouTube-Kanal oder in diesem Podcast,

je nachdem, wo ihr uns gerade konsumiert.

Und auf gamester.de mit unglaublich viel Aufbaustrategie-Expertise.

Und der Zukunft nach Anno 1800, wie auch immer die Aussehen mag,

er wird sie begleiten.

Und damit freuen wir uns über euer Abo, in welcher Form auch immer,

je nachdem, wo ihr uns konsumiert,

auf gamester.talk, auf YouTube oder als Podcast

und über eure unglaublich Expertigen, emotionalen,

drehenreichen Kommentare.

Wir freuen uns über alles von euch.

Und damit macht's gut.

Gute Fahrt. Tschüss, viel Spaß beim Zappen.

Copyright WDR 2021