Historisch korrekte Darstellung der materiellen Welt

Die Gebäude sind in vier Kategorien aufteilbar. Die erste sind die Gebäude in denen die Bevölkerung unter kommt. An diesen Gebäuden, nennen wir sie Wohnhäuser, ist zu erkennen welche Bürgerstufe die Bewohner in dem jeweiligen Haus hat. Diese Art von Gebäude wechselt parallel zur Entwicklung der Bewohner/Bevölkerung, dass Aussehen. Die zweite Kategorie sind die Gebäude zur Ressourcen Gewinnung und Verarbeitung. Die dritte Kategorie sind die Gebäude mit denen ein Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigt wird. Zum Beispiel eine Kapelle um das Bedürfnisse nach Glauben zu stillen oder ein Marktplatz um das Bedürfnisse nach Gesellschaft zu befriedigen. Die vierte Kategorie sind die einzigen Gebäude die steuerbare Einheiten produziert im Spiel. Ein Dock zum Schiffe bauen und eine Kaserne um militärische Land Einheiten zu produzieren. Die Gebäude sind nicht immer einer Zeitepoche entsprechend. Es gibt Gebäude aus der Romantik, Gotik und der Renaissance. Womöglich eine Maßnahme damit man die Gebäude im späteren Verlauf besser voneinander unterscheiden kann.

In Anno 1404 gibt es zwei Bevölkerungskulturen. Eine westliche Kultur die im Grunde die Hauptbevölkerung ist und eine orientalische die gebraucht wird um an weitere Ressourcen zu gelangen. Der Aufbau beider Kulturen ist gleich. Jede Bevölkerungsstufe hat Bedürfnisse die befriedigt werden müssten um zur nächsten zu Stufe zu gelangen. Es gibt bereits bei den Bauern das Bedürfnis nach Gewürzen. Dabei sind einige Gewürze im Mittelalter rar und andere wiederum gelten unteranderem als Zahlungsmittel. Also vielleicht nicht gerade ein wichtiges Bedürfnis der Bauern. Die Stufen geben in Kombination mit der Bevölkerungszahl Zugang zu neuen Gebäuden. Die unterschiedlichen Schichten der Bevölkerung kann man an den Gebäuden sowie an der Kleidung erkennen. Werden Grundbedürfnisse nicht mehr versorgt kommt es zu Aufständen auf der Insel. Zudem gibt es noch eine Randgruppe der Bevölkerung das sind die Bettler. Diese erscheinen im späten Spielablauf wenn der Spieler eine hohe Bevölkerungsstufe erreicht hat.

Die Schiffe sind vermutlich das wichtigste Spielelement von Anno. Der Spielbereich von Anno ist das Meer mit Inselgruppen. Jede Insel bietet verschiedene Ressourcen. Die Schiffe sind dafür zuständig, dass die Ressourcen über den Seeweg von Insel zu Insel gelangen. Hier zu erwähnen ist, dass auch über Land ein Handel möglich ist wenn sich zwei Parteien auf eine Insel niedergelassen haben. Der Großteil des Handels wird über den Seeweg geführt. Es gibt zwei Arten von Schiffen. Handelsschiffe und Kriegsschiffe. Beide Arten sind wieder in drei Größen aufgeteilt von klein, mittel und Groß. Im Grunde sind die Schiffe realistisch dargestellt, wie man sie aus dem Mittelalter kennt. Vielleicht Stimmt die Anzahl der Masten nicht ganz genau, oder auch die Möglichkeiten an zu bauenden Schiffen.

Im Endgame wenn die meiste Bevölkerung die höchste Stufe erreicht hat erkennt man, dass eine Städte Urbanisierung der Insel stattgefunden hat. In dem Zentrum der Stadt befindet sich die höchste Bevölkerungsstufe und nach aus sinkt diese. Der Städte Aufbau ist, insofern sehr real, als dass man die unterschiedlichen Zentren der Bevölkerungsstufen sehen kann. Der Adel hält sich woanders auf als zum Beispiel die Bauern.