

# Anno 2070

**Frischzellenkur für die Anno-Serie: Related Designs verfrachtet die Aufbaustrategie in die Zukunft. Ob das gut geht? Wir haben uns Anno 2070 angeschaut.** Von Daniel Raumer

## Angeschaut

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 1404: Venedig, GS 04/10: 93 Punkte)**  
Termin: **4.Quartal 2011** Status: **zu 60 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7358](http://GameStar.de/Quicklink/7358) Auf DVD: Preview-Video

### + Stärken

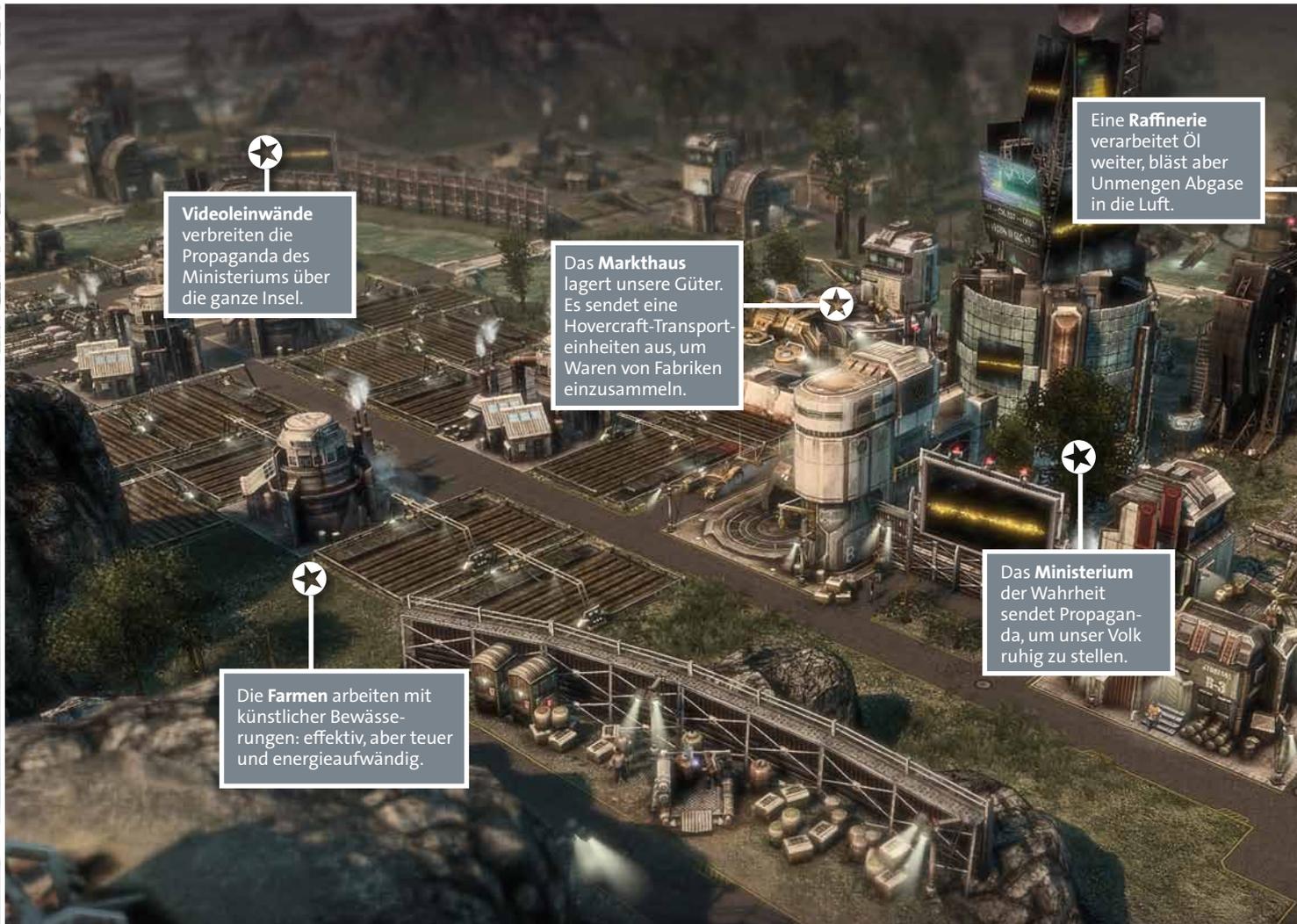
- + frisches Szenario
- + hübsche Grafik
- + bewährtes Spielprinzip

### - Schwächen

- gelingt das Balancing?
- wie wird die Kampagne verlaufen?

**D**ie Aufbauserie **Anno** hat geschafft, was nicht selbstverständlich ist: Die einzelnen Ableger wurden immer besser. Ermüdungserscheinungen? Fehlanzeige! Der letzte Teil (**Anno 1404**) war der bisherige Höhepunkt. Er ist bei Spielern

und Kritikern gleichermaßen beliebt. Das Spielprinzip von **Anno 1404** ist schnell zu erlernen, aber komplex genug, um über Hunderte von Stunden zu motivieren. Einen Nachfolger zu entwerfen, ist angesichts der hohen Erwartungen aus Sicht eines Entwicklers ein Albtraum. Wie kann man diesen Erfolg toppen? Man muss gerade soviel



★  
**Videoleinwände** verbreiten die Propaganda des Ministeriums über die ganze Insel.

★  
Das **Markthaus** lagert unsere Güter. Es sendet eine Hovercraft-Transporteinheiten aus, um Waren von Fabriken einzusammeln.

★  
Eine **Raffinerie** verarbeitet Öl weiter, bläst aber Unmengen Abgase in die Luft.

★  
Die **Farmen** arbeiten mit künstlicher Bewässerungen: effektiv, aber teuer und energieaufwändig.

★  
Das **Ministerium der Wahrheit** sendet Propaganda, um unser Volk ruhig zu stellen.

ändern, dass es nicht wie ein lauer Aufguss wirkt, darf aber auch nicht alles über den Haufen werfen, um Serienfans nicht zu vergraulen. Umso gespannter waren wir vor unserem Besuch beim Entwickler Related Designs. Wie würde das neue **Anno** aussehen?

Als wir in den abgedunkelten Konferenzraum geführt werden, wirft der Beamer den Namen »Anno 1305« an die Wand. Ein zustimmendes Nicken geht durch die Reihen der anwesenden Pressevertreter. Niemand scheint auch nur kurz an dem Titel zu zweifeln. Warum auch? Mittelalter passt, und die Quersumme der Jahreszahl ist in alter Serientradition 9. Nicht gerade innovativ, aber so weit, so **Anno**. Die Präsentation beginnt, das altertümliche Holzschild mit dem »Anno-1305«-Schriftzug verpixelt plötzlich und beginnt zu flackern. Geht ausgerechnet jetzt der Beamer kaputt?

Die Kamera entfernt sich langsam vom Schild und wir erkennen erstaunt, dass es sich lediglich um eine Projektion auf einer Videoleinwand handelt, die auf einem kleinen Berg steht. Videowerbung im Mittelalter? Wahrscheinlich ein Scherz der Entwickler. Die Kamera zieht weiter auf und offenbart am Fuß des Bergs Ölpumpen, die in einem stoischen Rhythmus auf und ab stampfen. Daneben eine



Die **Schwerindustrie** ist nicht gerade hübsch und umweltverträglich, aber sie ist effektiv.



Der »**Ozone Maker**« reinigt die Atmosphäre von Abgasen.



Eine **Siedlung der »Ecos«**: Die leben grün und naturverbunden.



Im späteren Spielverlauf werden Sie auch wieder **Monumentalbauten** errichten können.

## Kohle und Öl oder Wasser- und Windkraft?

Raffinerie mit fauchender, roter Stichflamme am Schlot. Rauch aus Fabrikschornsteinen verdunkelt den Himmel. Über der ganzen Szenerie liegt eine bedrückende, düstere Stimmung. Ein verdreckter Fluss windet sich langsam an Eisenhütten vorbei. Ein Potpourri aus den Schattenseiten der Industrialisierung entfaltet sich vor unseren Augen. Unter den Journalisten herrscht längst ratloses Schweigen.



»Willkommen im Jahr 2070«, unterbricht Creative Director Dirk Riegert die Stille. »Möglicherweise gibt's dann auch Werbung für Anno 1305«, erklärt er die Videoreklame. Nach fünf Spielen in der Vergangenheit habe sich Related Designs für einen radikalen Schritt und ein revolutionäres Szenario entschieden. Das nächste **Anno** spielt in der Zukunft. Das sei doch wohl ein Witz, entfährt es einem anwesenden Journalisten. Ist es nicht. Die Szene hat dann doch mehr mit **Anno** zu tun als zunächst angenommen. Unser geübtes Auge erkennt sofort Produktionsketten, mit denen Wirtschaftsgebäude einen optimalen Wirkungsgrad erreichen.

In **Anno 2070** kommt es durch den Klimawandel zu einem Anstieg des Meeresspiegels, große Teile der Kontinente sind überschwemmt und unbewohnbar. Die verbliebenen Menschen retten sich auf Inseln und künstliche Archen. Warum ein Anstieg des Wassers ausgerechnet neue, unbewohnte und fruchtbare Inseln entstehen lässt, ist uns nicht ganz klar. Sei's drum, mit diesem Kniff erklären die Entwickler die unerschlossene Inselwelt zu Spielbeginn. Die ist nämlich essentiell, damit das **Anno**-Prinzip funktioniert. Das grundlegende Spielkonzept lassen die Entwickler unangetastet: Auch in **Anno 2070** besiedeln wir ein Start-Eiland, stellen mit Produktionsketten Güter her, um aus einem Dörfchen eine pulsierende Metropole zu machen. Für weitere Rohstoffe müssen wir Handelsrouten zu anderen Inseln etablieren. Oder wir kaufen auf dem

Diese **Pumpen** fördern Öl aus der Erde.



## »Das kann man in Social Games niemals erleben!«

Christopher Schmitz, Produzent bei Ubisoft, über das neue Szenario, Farmville und den Kopierschutz von Anno 2070.

**GameStar** Was hat euch zu diesem radikalen Schritt bewogen, das neue Anno in die Zukunft zu verfrachten?

**Christopher Schmitz** Wir finden das Konzept eigentlich gar nicht so radikal und revolutionär. Aus unserer Sicht wäre es für Teil 5 ein großer Fehler gewesen, lediglich Anno 1404 zu erweitern. Das hätte ausgesehen wie alter Wein in neuen Schläuchen. Diese Kritik gab es stellenweise bereits bei 1404 und sie wäre durch ein weiteres Mittelalterszenario nur lauter geworden.

Wir wollen mit Anno 2070 ein Spiel haben, das sich frisch anfühlt, aber trotzdem ein Anno ist. Während der Planungsphase hatten wir die Idee, die Inseln abzuschaffen, und die Spieler riesige Ländereien besiedeln zu lassen. Das hätte sich aber nicht mehr wie Anno angefühlt, denn es widerspricht den Grundprinzipien der Serie: Inseln mit Kolonien, Handelsketten und -routen zum Aufbau einer funktionierenden Ökonomie. Besonders die Inseln sind wichtig, denn der Spieler hat nie genug Platz zum Bauen. Er muss sich also um die optimale Nutzung Gedanken machen, das macht den Reiz der Serie aus. Zu-

sätzlich sind die Rohstoffe ungleich über die Inseln verteilt. So fängt man an, neue Inseln zu erschließen und Handelsrouten zu etablieren. Ein wichtiges Element, das wir niemals hätten entfernen können und sich auch in 2070 wiederfindet.

► **Die Anno-Serie hat besonders in Deutschland viele Fans, denen das neue Szenario möglicherweise gar nicht gefällt.**

◀ Ein Anno in der Antike hätte sich nur wie ein Addon oder ein lauer Aufguss angefühlt. Es ging in der Anno-Serie immer um glaubwürdige Geschichte, die so hätte stattfinden können. Das gilt auch für 2070. Wir haben mit etlichen Zukunftsforschern gesprochen, um ein futuristisches, aber glaubwürdiges Szenario zu entwickeln. Externe Agenturen haben mit Spielern Playtests gemacht. Die Probanden wussten also gar nicht, um welches Spiel es geht, haben aber sofort auch in der Zukunft das Anno-Konzept wiedererkannt. Serienveteranen finden sich in 2070 schnell zurecht.

► **Aufbauspiele sind aktueller denn je: Farmville oder Cityville**

**finden Millionen Spieler - allerdings auf Facebook. Wollt ihr diese Leute vielleicht auch für Anno gewinnen?**

◀ Farmville ist ja in erste Linie Social Game und weniger Aufbauspiel. Wir planen aber in der Tat einige neuartige Spielmodi, die in diese Richtung zielen. Welche das im Detail sind, kann ich jetzt noch nicht verraten. Es ist aber nicht unser erklärtes Primärziel, die Spieler von Social Games abzuholen. Dafür sind die Genres doch zu unterschiedlich. Anno ist ein erwachsenes PC-Spiel mit sehr hoher Tiefe, mit dem sich die Spieler eingehend beschäftigen müssen. Lassen sie sich darauf ein, können sie Sachen erleben, die es in Social Games schlicht nicht gibt.

► **Anno 1404 war aus Sicht der Spieler vorbildlich: Ein Hauptspiel mit sehr viel Umfang und Venedig als klassisches, separat verkaufte Addon. Wird es für 2070 eher kleine Download-inhalte, also DLCs geben?**

◀ Nein, wir werden nicht anfangen, einen Spielkern auszuliefern und dann dem Spieler DLCs zu verkaufen. Dieses Konzept haben wir für unser Brow-

nserspiel Die Siedler Online gewählt. Wie die Strategie für Anno 2070 hingegen im Detail aussieht, das wird die Zukunft zeigen, aber prinzipiell wird das Hauptspiel voll umfänglich im Laden stehen. Käufer können alles vollständig spielen. Ein Addon wird es mit Sicherheit auch geben. Jedes Anno hatte bisher ein Addon, aber das haben wir im Moment noch nicht bis ins Detail geplant.

► **Der Ubisoft Game Launcher ist als Kopierschutz bei Spielern nicht beliebt, sondern eher berüchtigt. Werdet ihr ihn bei Anno 2070 trotzdem einsetzen?**

◀ Momentan ist das noch nicht geklärt, wir werden dann aber bald mit den entsprechenden Stellen reden. Ich bin aber guter Dinge, dass wir eine Lösung finden, die auch die Spieler zufrieden stellt. Prinzipiell läuft der Game Launcher inzwischen aber sehr stabil und wird weiter zu einer Online Service Plattform ausgebaut, die dem Spieler für alle Titel einen Mehrwert anbietet. Wie das bei Anno gelöst wird, ist aber – wie gesagt – noch unklar.

Schwarzmarkt (ein ausrangierter Flugzeugträger), allerdings zu gesalzenen Preisen. Im späteren Spielverlauf entstehen Metropolen. Gewaltige Hochhäuser, dicht an dicht gebaut und mit großflächigen Werbebildschirmen bepflastert. Dazwischen surren unzählige fliegende Autos. Das erinnert optisch an Filme wie **Blade Runner** oder **Das 5. Element**. Anno 2070 wird aber keine Space Opera mit Aliens, Laserwaffen oder Raumportalen. »Glaubwürdigkeit ist die oberste Prämisse der Anno-Spiele, auch bei 2070«, erklärt Riegert.

Energie ist eine neue, zentrale Ressource. Ihre Gewinnung ist Dreh- und Angelpunkt einer funktionierenden Stadt. Mit den gleichen Probleme wie echte Regierungen: Kohle und Öl oder Wasser- und Windkraft? Fossile Rohstoffe sind billig und effizient, aber endlich, und sie verschmutzen die Insel. Regenerative Naturkraft dagegen ist sauber und unbegrenzt, aber teurer, weniger effizient und benötigt mehr Platz. Auf unsere Frage, ob Spieler auch Kernkraftwerke bauen könnten, erwidert Riegert: »Wir wollen jetzt noch nicht alles verraten.«

Die Art der Energiequellen hat deutlich sichtbare Auswirkungen auf unsere Siedlung. Wie eingangs beschrieben prägen dunkle Farben und Schwerindustrie das Bild bei Spielern, die auf bedingungsloses Wirtschaftswachstum setzen. »Tycoons« nennen die Entwickler sie. Gegenentwurf sind die »Ecos« mit nachhaltiger Bauweise. Entsprechend sehen die Öko-Inseln aus: helle Farben, zahlreiche Windräder drehen sich inmitten grüner Natur. Ein Wasserkraftwerk gewinnt Energie aus einem klaren Fluss.

Ein ausrangierter Flugzeugträger dient als Schwarzmarkt.



Ein Tanker holt Öl von Förderplattformen auf See.



Der **Hafen** ist Annotypisch das Handelstor in die Welt, denn hier kommen Waren von anderen Inseln an.



Natürlich stellt die Gesellschaft der Zukunft viel mehr Ansprüche an die Versorgung – und damit an uns Spieler – als die Urahnen in Mittelalter und Renaissance. Mit Bier, Tabak und Pralinen allein lassen sich unsere Stadtbewohner nicht mehr zufriedener stellen. Erst recht nicht, wenn sie auf einer dreckigen Industriinsel leben. Wie in der Gegenwart spielen auch in der Zukunft Massenmedien eine große Rolle, daher die Videoleinwände an den Hochhäusern. Unzufriedene Tycoons stellen wir mit Wirtschaftspraganda ruhig. Für Ecos, die gegen die Ölplattformen vor der Küste revoltieren, senden wir Naturfilme.

**Anno 2070** will aber kein belehrendes Spiel werden, das uns mahnend vor Augen führt, welche Auswirkungen Raubbau an der Natur hat. Es soll kein richtig oder falsch geben. Es sagt dem Spieler nicht mit erhobenem Zeigefinger, wie er zu wirtschaften hat. Tycoons können genauso erfolgreich spielen wie Ecos. Beide werden aber mit den Konsequenzen ihrer Entscheidungen konfrontiert. Wer Ölplattformen errichtet, muss etwa mit Unfällen rechnen. Als Beweis zeigen uns die Entwickler eine brennende Bohrinsel. Ein gigantischer Ölteppich treibt bereits auf die Insel zu. Naturkatastrophen gab's schon in den Vorgängern, in **Anno 2070** sind sie jedoch teils vom Spieler verschuldet. Je mächtiger eine Technologie, desto höher das Gefahrenpotenzial. Das Stichwort lautet daher Vorsorge. In der Tat schwärmen alsbald Luftkissen-Boote aus und beginnen, am Unfallherd Löschschaum zu verspritzen.

Die Haltung »Eco« oder »Tycoon« ist auch für andere Versorgungsfragen unseres Inselvolks entscheidend: Große Farmen mit glücklichen Kühen oder Massentierhaltung

mit künstlichem Futter und Schlachtung im Akkord? Eco und Tycoon sollen aber nur die beiden extremen Pole sein. Anfangs müssen Sie sich zwar für eine der beiden Parteien entscheiden, können aber im Spielverlauf einen Mittelweg wählen oder sogar am Ende die Seiten wechseln. Eine besondere Herausforderung könnte es beispielsweise sein, eine funktionierende Industriinsel nach und nach in ein Natur-Utopia umzugestalten. Dafür gibt es Einheiten wie den »Ozone Maker«. Der kleine Zeppelin gleitet

um das volle Paket zu haben. Zusätzlich machen die Entwickler aber Andeutungen auf weitere, komplett neue Spielmodi, die erst zu einem späteren Zeitpunkt enthüllt werden sollen. Wir vermuten, dass es sich dabei vielleicht um eine Einbindung von sozialen Netzwerken (Facebook) handeln könnte, so dass wir auch unterwegs und mit Freunden handeln und bauen können.

Als die Präsentation zu Ende ist, haben wir noch so viele Fragen an die Entwickler: Was ist mit dem Militär? Welchen Zweck haben die Flugzeuge, die wir bereits gesehen haben? Was hat es mit den schwimmenden Archen

auf sich? Hat die Kampagne eine Story? Wir werden von Dirk Riegert getröstet: »Wir haben heute nur einen kleinen Teil von Anno 2070 gezeigt. Bis zum Release im Winter ist ja noch Zeit, aber dieses Anno wird das umfangreichste, komplexeste, das wir jemals gemacht haben.« Wir wollen gerne hoffen, dass er damit Recht behält. Daniel Raumer

## Das Anno-Konzept bleibt unangetastet.

lautlos durch die Lüfte und reinigt die Atmosphäre von Industriegasen – übrigens kein Hirngespinnst von Related Designs, das Konzept gibt es tatsächlich. Das erstreckt sich auch auf den Rest des Spiels. Für alle Einheiten gibt es in der Realität Pläne oder bereits Prototypen, wie uns die Entwickler versichern. Zukunftsforscher von Universitäten wurden befragt, um eine glaubwürdige, stimmige Vision zu erschaffen.

Die gezeigten Szenen sind bereits Spielgrafik und machen einen sehr guten Eindruck. Technisch kommt die gleiche Engine wie bei **Anno 1404** zum Einsatz. Produzent Christopher Schmitz erklärt uns, dass die aber noch einmal aufgebohrt wurde, um DirectX 11 zu nutzen. Parallel haben die Programmierer die Zeit auch genutzt, um die Skalierbarkeit zu verbessern, damit auch Besitzer von älteren PCs flüssig spielen können.

**Anno 2070** wird von Anfang an mit Kampagne, Endlosspiel und Mehrspielermodus ausgeliefert. Sie müssen also nicht – wie bei den Vorgängern – auf das bereits geplante Addon (siehe Interview Seite 42) warten,



### Der richtige Mut

Daniel Raumer  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Ich sehe absolut keinen Grund, warum das Anno-Spielprinzip nicht auch mit einem Zukunftsszenario funktionieren sollte. Der Schritt ist natürlich mutig, aber richtig für die Reihe, denn Related Designs hat Ideen, die richtig gut klingen. Sind Spielbalance und Langzeitmotivation so wie beim Vorgänger 1404, dann bin ich sicher, dass Anno 2070 dem Ruf der Serie gerecht wird. Und dann werde ich Ende des Jahres sicher wieder dem Anno-Virus zum Opfer fallen.