

Anno 2070

**Der Kaisers neue Kleider: Das beste deutsche Aufbau-
spiel bekommt ein frisches Szenario, Anno springt in
die Zukunft. Die High-Tech-Variante ist weder eine re-
alistische Ökoparabel noch ein neues Spiel. Sondern
schlicht das alte Anno mit anderer Grafik.** Von Christian Schmidt

Angeschaut

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

W

ie sieht die Welt im Jahr 2070 aus? Auf der Erde werden 12 Milliarden Menschen leben, der asiatische Raum dürfte die

Welpolitik dominieren. Ein bemannter Außenposten auf dem Mond ist wahrscheinlich, womöglich ein Raumschiff unterwegs zum Mars. Die Energie für die Welt kommt überwiegend aus erneuerbaren Ressourcen. Die durchschnittliche Lebenserwartung in reichen Ländern liegt jenseits der 90. Die Funktionsweise des Gehirns ist immer noch nicht verstanden. Vielleicht wird die globalisierte Welt im Jahr 2070 ein friedlicherer Ort, vielleicht wird sie zersplitterter sein denn je. Klar ist dagegen, wie sie nicht aussehen wird. Nämlich so wie in **Anno 2070**.

Man könnte annehmen, dass ein Aufbauspiel, das in der nicht allzu fernen Zukunft angesiedelt ist, eine realitätsnahe Vision jener Zeit zeichnet, sozusagen die Gegenwart 60 Jahre weiterdenkt. Davon kann keine Rede sein. Schwebeautos auf den Straßen und Holzfäller im Mech-Anzug halten selbst fortschrittsgläubigste Trendforscher für Mumpitz. Und dass unsere Nachkommen in großem Stil Schnaps brennen und ins Kasino strömen, mag durchaus zutreffen; aber wohl kaum als erste Bedürfnisse einer neugegründeten Siedlung. Andererseits ist **Anno 2070** auch keine klassische Science-Fiction. Raumschiffe und Raketten kommen darin nicht vor, Außerirdische

Die **Tycoons** bauen industriell und schmutzig, aber auch sie können sich um intakte Umwelt bemühen.



Die wichtigsten Neuerungen

- ✦ Zukunftsszenario statt Mittelalter
- ✦ zwei spielbare Fraktionen: Ecos und Tycoons
- ✦ Energie als neue Ressource
- ✦ Ökobilanz verändert das Aussehen der Inseln und kann Katastrophen auslösen
- ✦ Schwimmende Arche als ausbaubares, spielübergreifendes Hauptquartier
- ✦ Landkriege ausschließlich mit Lufteinheiten
- ✦ Ressourcenvorräte gelten für die gesamte Insel statt für einzelne Fundstellen
- ✦ vereinfachtes Handelsrouten-Menü
- ✦ längere, ausführlichere Kampagne
- ✦ neue Multiplayer-Modi
- ✦ verbessertes Wasser, höhere Berge

Auch in Anno 2070 gibt es wieder sündteure Monumentalbauten, hier das der Eco-Fraktion.

schon gar nicht. Es gibt noch nicht einmal Transportflugzeuge, alle Waren werden in **Anno 2070** nach wie vor eingeschifft. Das mag befremdlich erscheinen, wo schon in unserer trägen Gegenwart täglich zigtausend Tonnen Luftfracht um den Globus düsen.

Aber nur, wenn man **Anno** als realistisches Spiel missversteht. Das war es noch nie. Ubisoft lud für eine Werbeaktion zu **Anno 1404** mal zwei Historiker ein, die schlugen die Hände über dem Kopf zusammen: Da stimmte ja hinten und vorne nichts, so sei das Mittelalter nie gewesen! Sie wollten die Kooperation gleich wieder abbrechen. Doch der Charme des **Anno**-Szenarios entspringt nicht daraus, dass es das Mittelalter so darstellt, wie es war, sondern so, wie es viele Menschen sich vorstellen. **Anno 1404**s Playmobil-Welt mit Fachwerk und Rittern gilt Spielern als glaubwürdig. Das gleiche Ziel verfolgt die Zukunftsvariante. **Anno 2070** ist Sci-Fi-Pop: eine angemessen futuristische und gleichzeitig genügend vertraute Welt, um von Spielern sofort geschluckt zu werden. Damit die mit dem **Anno**-Grundprinzip vom unbesiedelten Neuland zusammengeht, muss Ubisoft aber erst einmal die Erde fluten.

Im **Anno**-Jahr 2070 sind die Polkappen abgeschmolzen, im steigenden Meer soff die Zivilisation ab. Was früher schroffe Berggipfel waren, ragt jetzt als grüne Inselstoppeln aus dem endlosen Ozean – da haben wir's schon, das unentdeckte Land. Zu Beginn einer **Anno**-Partie ploppt eine Arche aus der Tiefe des Meers, spuckt ein bis zwei Schiffe aus, und prompt ist die serientypische Anfangskonstellation wiederhergestellt. Mit viel mehr Hintergrundgeschichte hält sich **Anno 2070** nicht auf. Selbst die Kampagne soll sich nicht mit den »Wie kommt's?« beschäftigen, sondern mit dem »Was nun?«. Und das ist Serienkennern wohlvertraut: herumschippeln, kuschelige Insel suchen, den unberührten Traumstrand mit einem Hafenerker veredeln und die Expansion ins Inselinnere beginnen.

An der grundlegenden Spielmechanik hat sich in den 666 Jahren zwischen 1404 und 2070 nicht das Geringste geändert. Sprich: Wer das letzte **Anno** kennt, braucht für das kommende nicht umzudenken. Related Designs passt überwiegend Nuancen an. Auch die Menschen der Zukunft errichten erst einmal Lagerhäuser, um ihr Baugebiet zu erweitern (Neu: »Wir wollen einen Vorteil schaffen, wenn man Lagerhäuser mit dem Hafen verbindet, wahrscheinlich wird das ein zusätzlicher Transporter sein«, sagt der Creative Supervisor Dennis Filipovic), nach wie vor bildet ein Stadtzentrum den Siedlungskern (»Wir wollen den Einzugsbereich deutlich erweitern. In Anno 1404 brauchte man zu viele Stadtzentren.«), wie gewohnt setzt man Wohnhäuser (»Man kann nun mit der Maus Häuserreihen aufziehen, statt sie einzeln zu setzen.«), darum herum Betriebe und Sicherheitsgebäude (»In Anno 1404 haben Spieler Feuerwehren gebaut, wenn es brannte, und dann wieder abgerissen. Diesmal senken Feuerwehren die Brandwahrscheinlichkeit im Umkreis.«). Die Herausforderung der **Anno**-Spiele liegt darin, die Bedürfnisse einer ständig wachsenden Bevölkerung zu befriedigen, indem man neue Rohstoffquellen erschließt und in

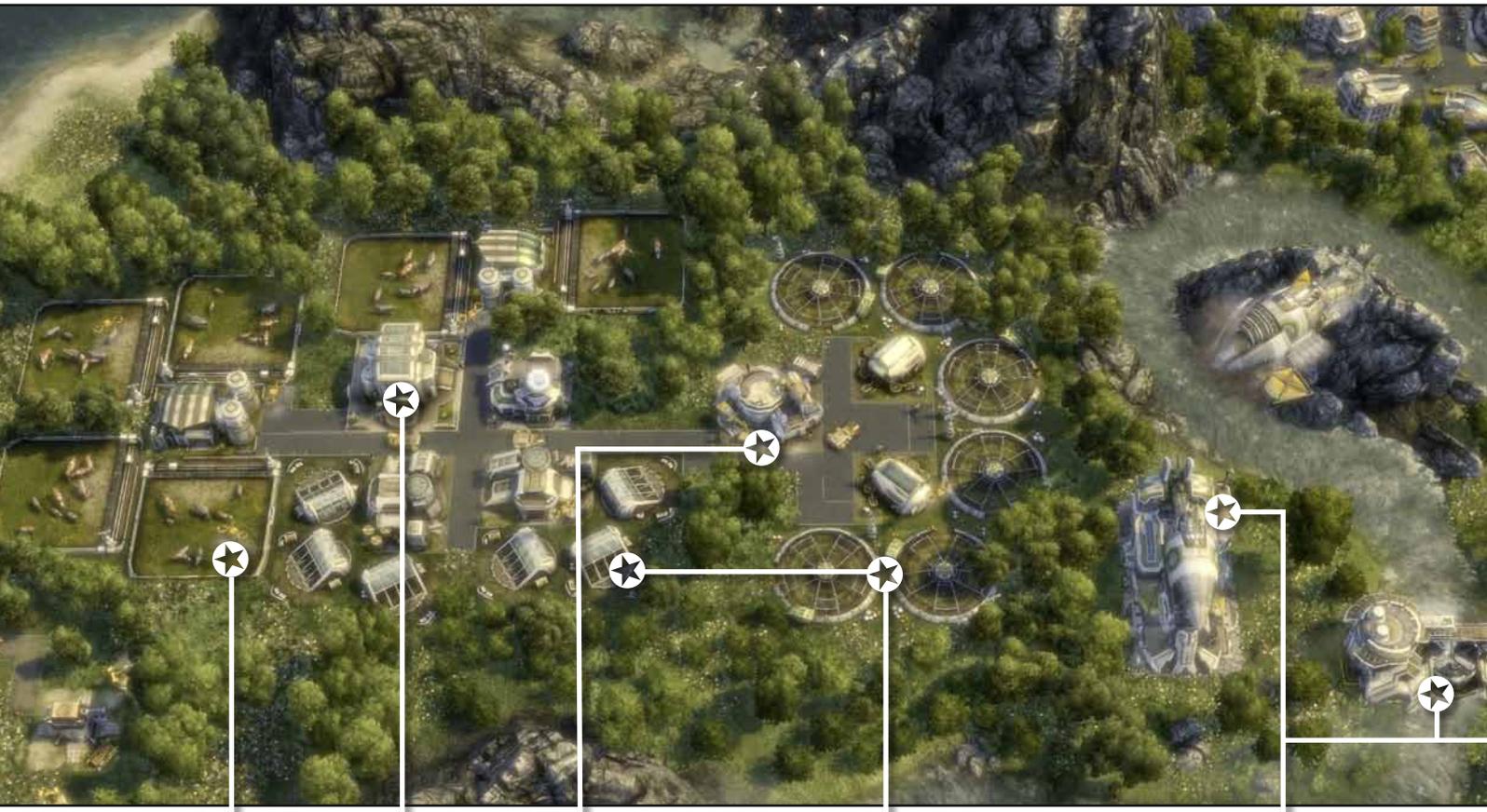
Schwebeautos: ja Raumschiffe: nein

⊕ Stärken

- + erprobtes Anno-Spielprinzip
- + eine Handvoll neuer Spielkonzepte
- + bildhübsche Modellbau-Grafik
- + leichte Komfortverbesserungen

⊖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftiges Szenario
- Unterscheiden sich die Fraktionen signifikant?



Auch in der Zukunft gibt's noch **Viehzucht**, bei den Ecos natürlich in Freilandhaltung. Die Kühe liefern Milch, kein Fleisch.

Was machen die Ecos mit der Kuhmilch? Natürlich **Health-Drinks!** Die entstehen in der zugehörigen Fabrik.

Warendepots sind nach wie vor die Nabe jeder Produktionskette, hier werden Rohstoffe und fertige Produkte eingelagert.

Die Ecos sind wesentlich abhängiger von der Landwirtschaft als die Tycoons, und also von gesunder Umwelt. Links züchten sie **Obst**, rechts wächst **Tee**.

Drei Möglichkeiten der Ecos, ihre Umweltbilanz aufzubessern: **Wetterkontrollstationen** (rechts) sind die günstige Einsteiger-Variante. **Kläranlagen** (Mitte) leisten deutlich mehr, belegen aber einen der wertvollen Flußbauplätze. Noch effektiver arbeiten die fliegenden **Ozonemakers** (links), die eine Unmenge Energie benötigen.

straffen Produktionsketten immer vielfältigere Güter produziert. Weil die Welt aus Inseln besteht, deren Bauplatz und Rohstoffe begrenzt sind, werden Außenposten auf neuen Eilanden nötig, zwischen denen Schiffsrouten die Güter transportieren. Anderen Parteien auf der Karte geht es genau

so. Das führt zu Wettbewerb, Handel und früher oder später meist zu Konflikten, wenn in der digitalen Modellbau-Welt das bunte Treiben des Turbokapitalismus tobt.

In **Anno 1404** waren die Konkurrenten andere Nationen, und irgendwo auf der Karte gab

es die exotische Fraktion des Orients, deren Geheimnisse man im Laufe des Spiels erlernen und seinem Reich einverleiben konnte. Mit **Anno 2070** ist die Idee der Nationen Geschichte, stattdessen wetteifern hier Konzerne. Was ansonsten keinen Unterschied macht, deren Gebäude und Waren sind identisch. Der Orient war eines der beliebtesten Elemente in **Anno 1404**, er funktionierte dort sozusagen als halbe Fraktion. Für **Anno 2070** ersetzt ihn Ubisoft konsequenterweise durch eine ganze. Dass es nun zwei spielbare Parteien gibt, ist tatsächlich die größte Neuerung für die **Anno**-Serie. Auf der einen Seite stehen die grünen Ecos, deren Lebensstil auf Nachhaltigkeit beruht. Ihren Gegenpart bilden die industriellen Tycoons, die ihre Umwelt schonungslos ausbeuten, dabei aber hochgradig effizient wirtschaften.

Wer in dieser Konstellation natürliche Feinde sieht, der irrt sich. Tatsächlich sind die Ecos und Tycoons nicht als Gegner angelegt. Sie sind streng genommen noch nicht einmal zwei Fraktionen. »Ecos und Tycoon sind keine unterschiedlichen Nationen. Es sind zwei Gruppen innerhalb der gleichen Nation mit unterschiedlichen gesellschaftlichen Ansichten«, erklärt der Projektleiter Christopher Schmitz. Von Feindseligkeit kann keine Rede sein. »Die Fraktionen kämpfen nicht gegeneinander. Es gibt keinen Konflikt zwi-

Was macht dieses Gebäude?

»Eine der wichtigsten Tugenden der Anno-Serie ist Nachvollziehbarkeit«, sagt der Projektleiter Christopher Schmitz. Das war im Mittelalter-Szenario einfach: Wer eine Mühle oder Schmiede sieht, weiß sofort, was darin passiert. Im neuen Zukunftsszenario wird das schwieriger. Was glauben Sie, wofür ist das hier abgebildete Gebäude gut?

Dieser Abstraktionsgrad könnte sich als Hemmschwelle erweisen, das Szenario wird unzugänglicher als das wohlvertraute Mittelalter. Allerdings:

»Auch in Anno 1404 gab es Gebäude, denen man ihre Funktion nicht sofort ansehen konnte«, beschwichtigt Schmitz. Spieler lernten das schnell. Schmitz verspricht: »Häuser, die nicht eindeutig genug sind, überarbeiten wir gerade.« Das Gebäude oben ist übrigens eine Bäckerei.





schen ihnen, eher eine Konkurrenz.« Entsprechend schließen sich die Parteien auch nicht gegenseitig aus. Zwar müssen sich **Anno 2070**-Spieler am Anfang jeder Partie für Ecos oder Tycoons entscheiden. Aber im Laufe des Spiels erhalten sie peu à peu Zugang zur Technologie der anderen Seite, sodass fortgeschrittene Siedlungen Gebäude beider Ideologien nach Belieben mischen.

Wer darauf hofft, mit Ecos und Tycoons zwei unterschiedliche Spielerfahrungen zu bekommen, muss seine Erwartungen zurückschrauben. Die Spielmechanik der beiden Fraktionen ist identisch. Wo Eco-Neubürger ein Bedürfnis nach Nahrung, Getränken, Lifestyle und Information besitzen, fordern Tycoon-Pioniere Information, Lifestyle, Getränke und Nahrung. Zwar führen andere Wege zum Ziel: Ecos mümmeln Backwaren und entspannen in der Konzerthalle, Tycoons schaufeln Fertiggerichte und amüsieren sich im Kasino. Aber die dahinterliegenden Produktionsketten sind die gleichen. Ecos pflanzen Tee, Tycoons ernten Korn und brennen daraus Schnaps. Ecos zapfen Kühen Milch ab, Tycoons werfen sie in die Schinkenpresse. Tatsächlich ist der entscheidende Unterschied zwischen den Fraktionen einer, der auf den ersten Blick reichlich banal erscheint: ihr Aussehen. Das hängt damit zusammen, wie gut es Mutter Erde gerade geht.

Eines der wenigen neuen Konzepte von **Anno 2070** ist die Ökobilanz. Ausnahmslos jedes Gebäude, das man in die Landschaft setzt, hat Auswirkungen auf die Umwelt, und zwar meist negative. Eco-Gebäude sind generell umweltfreundlicher, aber weniger effizient. Die Tycoon-Variante hat einen höheren Output, aber haut mehr Schmutz in die Atmosphäre. Klar, dass eine Ölpumpe samt qualmender Raffinerie den Vögeln mehr Verdruss bereitet als das Blockheizkraftwerk der Ecos. Aber auf die Umweltbilanz drückt beides. Der Raubbau hat drei Konsequenzen: Erstens werden ausnahmslos alle Produktionsanlagen einer Insel ineffizienter, je schlimmer die Umweltverschmutzung ausfällt; zudem sinkt die Zufriedenheit der Bürger. Zweitens steigt das Risiko von Naturkatastrophen. Vier davon wird es geben, darunter einen Tornado, der eine Schneise der Zerstörung hinterlässt, und einen Ölteppich, der auf Strände zutreibt und sie verseucht. Drittens ver-

ändert sich das Erscheinungsbild der Insel. Wo anfangs sattgrüne Wiesen im Wind schaukeln und fröhliche Tiere springen, sterben nach und nach die Pflanzen, bis eine graubraune, smogverseuchte Industrie-Öde zurückbleibt. Der Hauptunterschied zwischen Ecos und Tycoons ist schlichtweg: Tycoons können mit der Sauererei blendend leben. Ihre Effizienz sinkt auch in der Abgashölle kaum, während Ecos im gleichen Umfeld alle Viere von sich strecken. Fragt sich also: Warum sollte man dann überhaupt die Ecos spielen? Ihre Betriebe sind weniger effizient, die Bevölkerung pingeliger – wo liegt der Vorteil? Ubisofts Antwort lautet: im Aussehen. »Das dunkle Aussehen wird viele Anno-Spieler stören«, sagt Christopher Schmitz.

**Ecos und Tycoons
sind keine Gegner.**

Windkraft ist die bevorzugte Energiequelle der Ecos. Die Windräder dürfen auch offshore stehen.



*Sie kennen
mich nicht?
Ich bin doch
Boxweltmeister.*

*Ich habe schon 38 Titel gewonnen.
Viele Boxen, die ich mitentwickelt
habe, sind Testträger in der
Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.*

*(Darauf bin ich
besonders stolz!)*



Andreas Guhde,
Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



Concept B 200 USB

Kompakte HiFi-Stereo-Anlage für PC/Multimedia-Anwendung: zwei schlanke Boxen und Vollverstärker (120 Watt Sinus) für extrem natürliche Wiedergabe-Qualität. Zur Ausstattung gehören eine integrierte USB-Soundkarte für Mac und PC, zwei Eingänge plus USB Hub (3x) sowie Anschlüsse für Mikrophon und Kopfhörer.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter www.teufel.de

Teufel

... macht glücklich

Segen der Zivilisation

Der Anno-Dreischritt: Auf einer **unberührten Insel** (oben) entsteht ein **Hafen** mit angeschlossener Siedlung (Mitte) und schließlich ein modularer, quicklebender **Großhafen** (unten).



»Sie bevorzugen den idyllischen, grünen Look.« Die große Mehrheit der Testspieler, die Ubisoft einsetzt, wählt die Ecos.

Dabei endet eine Tycoon-Karriere nicht zwangsläufig im Umwelt-GAU, zumal Naturkatastrophen eine ernstzunehmende Gefahr darstellen. Auch Tycoon-Metropolen können helle Glitzerwelten sein. Sie tun sich nur wesentlich schwerer damit, ihre Ökobilanz aufzupäppeln, entsprechende Gebäude sind teuer und aufwändig. Die Ecos haben's da leichter. Sie bauen Klimakontrollstationen und schicken Ozon-Zeppeline in die Atmosphäre, um den Schaden flugs zu reparieren. Hübsch: Die Öko-Gebäude drehen das normale Bauprinzip um. Normalerweise muss man möglichst viele Häuser in den Aktionsradius einer Einrichtung bekommen, zum Beispiel eines Krankenhauses. Bei den Umweltstationen dürfen es dagegen möglichst wenige sein, sonst sinkt die Effektivität. Sobald man im späteren Spielverlauf die starke Industrie der Tycoons mit der Ökotechnik der Ecos verbinden kann, gehen die Unterschiede zwischen den Fraktionen wohl gegen Null. Unterm Strich sehen die beiden Parteien deshalb nach einer Geschmackswahl aus, eine zentrale Bereicherung und ein adäquater Ersatz für den Orient scheinen sie uns nicht zu sein. Allerdings versprach Ubisoft noch einen weite-

Detailansicht eines **Tycoon-Hafens**: Die Gestaltung spiegelt die kommerzlastige Lebenseinstellung.



ren »wichtigen« (Schmitz) Unterschied zwischen den beiden Parteien, der bislang noch ungenannt bleibt.

Eine weitere Neuerung in **Anno 2070** ist die Energie. Denn im Gegensatz zum Mittelalter rattert in der Zukunft kein Gebäude ohne Strom. Wobei, stimmt nicht: Fast alle Industrien funktionieren auch ohne Saft. Aber dann nur noch im Kriechtempo. Für eine florierende Produktion muss der Energiepegel hoch genug sein. Im Gegensatz zum ehrwürdigen **Sim City** brauchen wir dabei nicht jedes Gebäude einzeln ans Netz anzuschließen, es gibt schlicht einen zentralen Energiewert pro Insel. Wie sehr sich die Ausbeute von Ecos und Tycoons unterscheidet, zeigen die Kraftwerke besonders gut. Während ein Windpark sieben Energiepunkte beiträgt, sind es bei einem rußigen Kohlekraftwerk satte 60. Die Ecos müssen entsprechend sehr viel mehr des begrenzten Baulands zur Stromgewinnung opfern, können aber zumindest Windräder auch offshore platzieren, also im Meer. Die Krönung der Tycoon-Technologie ist der Fusionsreaktor. Der kann – Fukushima, ik hör dir trampen – auch hochgehen und verseucht dann für einige Zeit das Umland. Ein Primärziel für gegnerische Attacken? »Nein, man kann ihn nicht angreifen«, wiegelt der Projektleiter Schmitz ab.

Auch 2070 gehören kriegerische Lösungen zum Repertoire der rivalisierenden Konzerne. Details zum Kampfsystem behält Ubisoft zwar noch für sich, aber die Grundzüge sind bereits klar. Wie gewohnt unterteilen sich die Reibereien in Seekämpfe zwischen Schiffen und Gefechte auf dem Land. Wer sich fragt, wo in der Zukunft die Flugzeuge hin sind, wenn der Warentransport allein über Schiffe erfolgt und auf den Inseln Schwebegleiter surren, der bekommt nun seine Antwort: im Militär. Die Inselfschlachten werden in **Anno 2070** ausschließlich in der Luft ausgetragen, Bodentruppen haben ausgedient. Das hat spielmechanische Gründe: »Fußsoldaten haben in den bisherigen Annos immer Schwierigkeiten gemacht«, erklärt der Creative Supervisor Dennis Filipovic, »auf den zugebauten Inseln blieben sie an Gebäuden hängen und waren hinter Bauwerken schlecht zu sehen.« Beides erledigt sich mit der neuen Lösung, denn in der Luft gibt's keine Barrieren. Zum Ablauf der Gefechte bleibt Filipovic kryptisch: »Der Landkampf wird weder wie in **Anno 1701** noch wie in **Anno 1404** ausfallen«, also weder direktes Kommando über Echtzeit-Armeen noch indirekte Schlachten über Kriegsgebäude. Was dann? Grinsen, Schweigen.

In der linearen Kampagne von **Anno 2070** erlernen Einsteiger zwar wieder die Grundmechanik, aber sie soll diesmal mehr sein



Die **Ecos** sind die umweltfreundliche Partei von Anno 2070, ihre Städte strahlen wie im grünen Umland.



als ein ausführliches Tutorial. Mit rund 15 Stunden wird sie etwas länger als die in **Anno 1404**, und bereits ab der Mitte soll sie auch alte Hasen fordern. Dabei erzählt Ubisoft die Geschichte der Herkunft von Ecos und Tycoons, im Verlauf steuert man beide Fraktionen. Ratgeber und Begleiter ist die künstliche Intelligenz E.V.E. Sie hilft gegen einen Obolus auch mit Werkzeug und anderem Material aus, wenn man sie besucht, denn sie befindet sich auf der Arche. Sie erinnern sich: Der Startpunkt jeder Partie in **Anno 2070**. Die Arche ist mehr als nur Dekoration und Handelsbasis, tatsächlich dürfte sie eine der nützlichsten Neuerungen für die **Anno**-Serie sein. Die führt ein leichtes Rollenspiel-Element ein, denn sie lässt sich aufrüsten und

»In Anno geht's um Schiffe.«

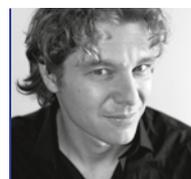
verbessern, etwa mit mehr Stauraum. Den wiederum sollte man zum Ende einer Partie vollpacken, denn die Arche reist mit ins nächste Level. Und zwar in jedes, in der Kampagne ebenso wie im Endlosspiel und in Multiplayer-Sitzungen. Damit wird sie zum persönlichen Hauptquartier eines Spielers, das dessen Erfahrung und Stärke widerspiegelt.

Die übrigen Änderungen am Spiel sind Politur. Die etwas umständlichen Handelsrouten des Vorgängers vereinfacht **Anno 2070**, statt einzelner Häfen klicken wir auf der Planungskarte jetzt einfach die Insel an. Das Spiel berechnet automatisch die beste Route zum Hafen. Rohstoffvorräte gelten jetzt pro Insel statt für einzelne Fundorte. Entsprechend kann

man auf Standorte in den Bergen jede beliebige Mine setzen. Im Endspiel entfällt dadurch viel Klickarbeit, da man nicht mehr jede Mine einzeln anwählen muss, um deren Restvorkommen zu sehen, sondern einfach auf die Inselübersicht guckt. Zuletzt streicht Christopher Schmitz die optischen Änderungen heraus, das schönere, dynamische Wasser und die deutlich höheren Gebirge. Das Spiel unterstützt DirectX 11 (siehe Technik-Artikel auf Seite 20). Und die Standards aus **Anno 1404**, Herr Schmitz? Gibt's wieder neutrale Fraktionen? »Ja.« Ruhm? »Ja.« Monumente? »Ja.« Wüste oder andere Geländearten? »Nein.« Endspiel-Missionen? »Ja.« Modulare Gebäude? »Ja.« Koop-Multiplayer? »Ja.« Und Flugzeuge, verdammt noch mal, warum fliegen zwischen den Inseln keine Überschall-Antigrav-Düsenleittransporter? »In Anno geht's um Schiffe.« Auch im Jahr 2070. **CS**



Die **Arche** ist das Hauptquartier des Spielers, sie verbessert sich in mehreren Stufen und wird in jede neue Partie übernommen.



Alter Wein ...

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

... soll ja auch dann noch gut sein, wenn er in neuen Schläuchen steckt. Anno 2070 ist alter Wein, und das Zukunftsszenario in gewisser Weise eine Mogelpackung: Das bisschen inhaltliche Neuerung (Energie, Ökobilanz, Arche) ändert wahrlich nichts am Spielgefühl, mit den modernen Zeiten kommt kein modernisiertes Anno. Aber das muss nichts Schlechtes sein. Zur Erinnerung: Der Vorgänger samt Addon bekam von uns 93 Punkte. Ubisoft wäre wahnsinnig, würden sie am beliebten Konzept viel ändern. Sehr wahrscheinlich also, dass auch dieser Wein hervorragend schmeckt. Fragt sich nur, ob den Spielern der neue Schlauch gefällt.