

Videos auf DVD

Beispielmission



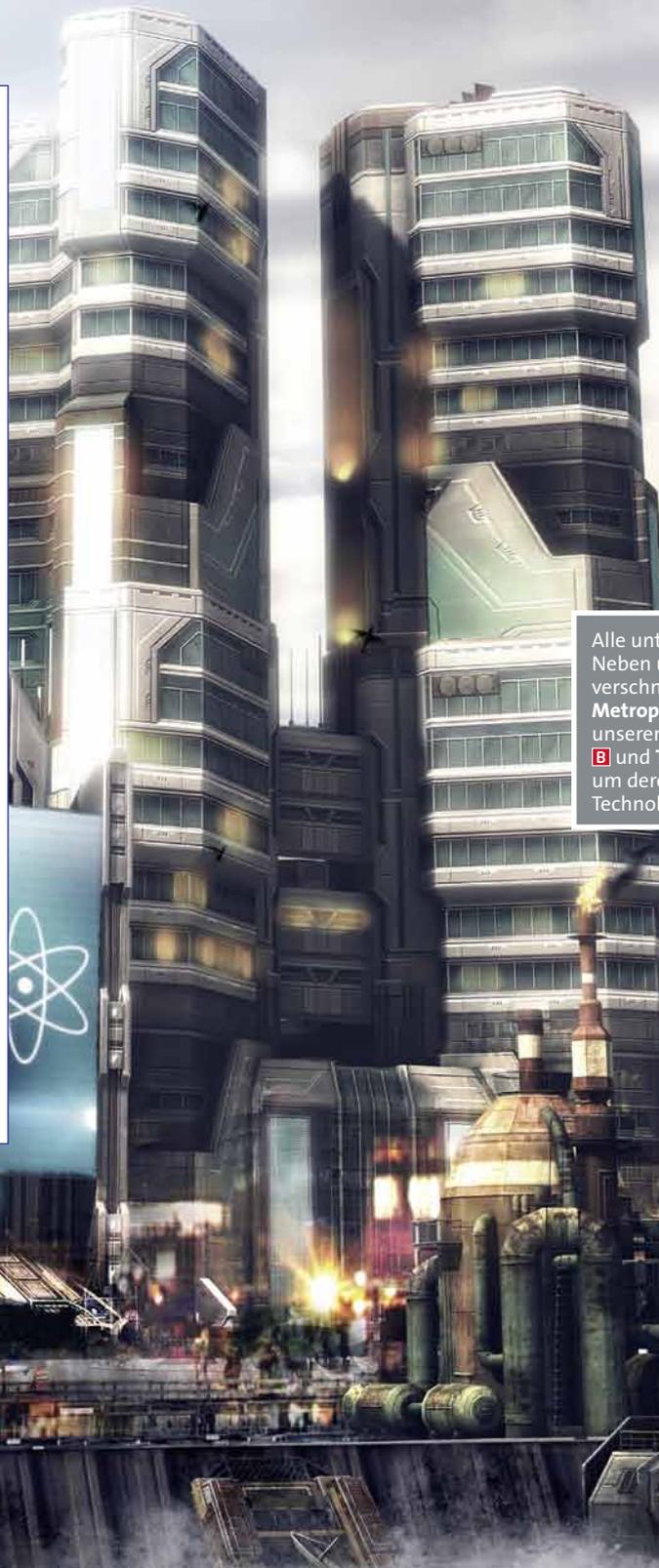
Kommandozentrale



Kämpfe



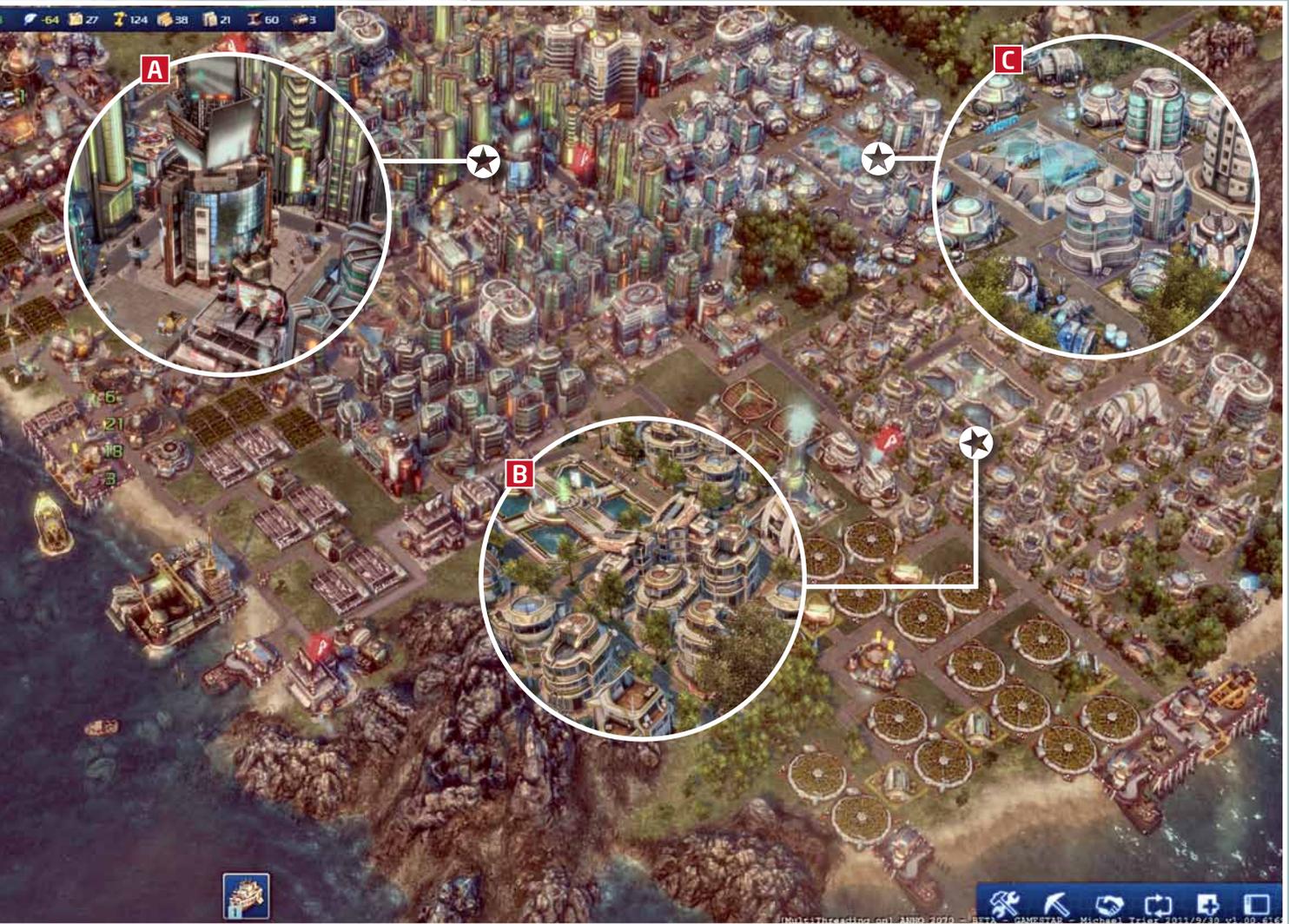
Aufbau



Alle unter einem Dach: Neben unserer umweltverschmutzenden **Tycoon-Metropole A** haben wir auf unserer Hauptinsel auch **Ecos B** und **Techs C** angesiedelt, um deren Warenketten und Technologien zu nutzen.

Anno 2070

Stunden der Entscheidung: Wie schlägt sich das neue Anno ohne das gute, alte Mittelalter? Wir haben die Umwelt versaut und gerettet, Schiffe torpediert, Städte bombardiert, unter Wasser gesiedelt. Alles für unseren exklusiven Vorab-Test. Und es war großartig! Von Martin Deppe



Ubisoft Game Launcher

Anno 2070 nutzt den seit Assassin's Creed 2 bekannten Ubisoft Game Launcher als Kopierschutz. Dieser setzt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung sowie einen Login-Vorgang zwingend voraus. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dadurch nicht möglich. Im Offline-Modus sind nicht alle Spielfunktionen verfügbar, etwa die täglichen Quests oder die Weltereignisse.

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 1404, GS 08/09: 91 Punkte)**
 Termin: **17.11.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7358 Auf DVD: Topspiel-Videos

H

olzfäller Siegfried hat gute Laune. Gleich ist Feierabend, nur noch diese dicke Eiche muss er umhauen, dann geht's nach Hause. Es ist ein

Winterabend anno Dezember 1404, und es wird früh dunkel. Die Eiche fällt, Siegfried

macht sich auf den Heimweg, die Küstenstraße entlang. Mit sehnsüchtigem Blick sieht er die Segelschiffe im Hafen sachte vor sich hin dümpeln. Bald fahren sie in den Orient! Siegfried träumt von der fernen Welt, in der mandeläugige Mädels und Marzipan locken. So in seine Träume versponnen übersieht er das Ochsengespann; es

Atompilze in Anno? Spätestens im letzten Kampagnenkapitel wird klar, dass die schöne heile Welt von früher Vergangenheit ist.





Ihre **Arche** können Sie mit sockelbaren Items verbessern, um zum Beispiel alle Windräder effizienter zu machen. Einmal erworbene Aufwerte-Items behalten Sie auch nach einer Mission, denn die Arche nehmen Sie immer mit.



rollt direkt auf ihn zu! Ein Schlag, ein Schrei, mit Siegfried ist's vorbei. Oder doch nicht?

Eine bildhübsche Krankenschwester steht an seinem Bett, Siegfried erschrickt: Ist das die Hölle? Das Frauenzimmer hat ja Hosen an! Hosen! Und überhaupt, was ist das hier alles? Siegfried springt auf, stürzt ans Fenster, schaut hinaus – und wird fast wieder ohnmächtig. Draußen türmen sich gewaltige Häuser, es ist düster und voller Qualm, er kann kaum die weit drunten liegende Stra-

ße sehen, die Menschen sind winzig. »Wie lange habe ich geschlafen?«, fragt Siegfried, und die Schwester antwortet, ohne ihm in die Augen zu schauen: »666 Jahre.«

Nicht ganz so dramatisch, aber trotzdem einschneidend sind die ersten Erlebnisse, wenn man als eingefleischter **Anno**-Spieler, aufgewachsen mit Fachwerkbauten und Segelschiffen, plötzlich in **Anno 2070** landet. Zur Beruhigung: Nach dem anfänglichen Kulturschock findet man sich langsam gut

zurecht, verdaut ungewohnte Waren wie Kohlen, Kerosin oder Kommunikatoren genauso wie das arg auf futuristisch getrimmte Interface. Doch selbst nach rund 100 Spielstunden, die wir für diesen Vorabtest im neuen **Anno** verbracht haben, stoßen wir immer noch auf neue Gebäude oder Spielelemente. **Anno 2070** ist kein Mittelalterfest mehr, aber ein Fest für Aufbauspieler!

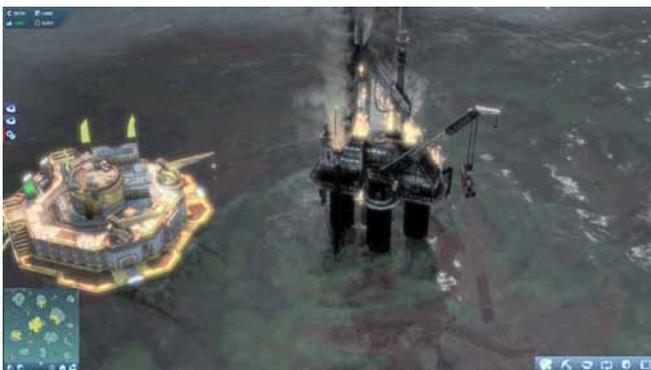
Das grundsätzliche Spielprinzip ist geblieben: Wir errichten Kontore auf Inseln, dann

Die Katastrophen

Auch Anno 2070 ist katastrophal: Neben den Klassikern Feuer und Krankheit gibt's richtig fiese Großdesaster.



Atomkraftwerke können explodieren (kleines Bild) und mit einem Schlag großflächige Brände und Seuchen auslösen. Die Umweltbilanz der Insel sinkt ins Bodenlose und erholt sich nur langsam. Ach ja, ungemütlich düster wird's während der Fallout-Periode auch noch.



Eine brennende **Bohrinsel** lässt sich mit einem gesockelten Schiffs-Item löschen. Falls Sie es noch nicht erforscht haben oder nicht rechtzeitig ranschaffen, geht die Katastrophe weiter. Ein Ölteppich breitet sich aus und schädigt die Küste, zum Beispiel Fischereien.



Alter Bekannter: Der **Tornado** wirbelt wieder wild durch die Inselwelt. Solange er auf dem Wasser bleibt, ist alles okay, Schiffe kann man ja schnell wegfahren. Doof nur, wenn er unsere Inseln erwischt, denn er setzt Häuser in Brand – oder zerlegt sie gleich ganz.



Das Öl versaut auch die Unterwasserwelt: Schwarze Batzen schweben herum, aus der **Ölquelle** wabert schwarze Gülle. So blöd das für die Umwelt ist – es sieht verdammt gut aus! Mit einem weiteren Item lässt sich der schwarze Teppich übrigens langsam beseitigen.

Und so einladend sieht eine Insel aus, wenn Sie auf die Umweltbilanz pfeifen ...



Gemeindezentren, bauen Wohnhäuser drumrum (die wir jetzt reihenweise wie Straßen mit gedrückter Maustaste ziehen können). Die Bewohner melden Bedürfnisse an – anfangs gute, alte Fischgerichte und Spirituosen, später Zerstreuung in Kasino oder Konzerthalle sowie Luxusgüter wie 3D-Beamer und Haushalts-Roboter. Um all das

Die Spielmechanik ist noch ausgefeilter, vielfältiger

zu produzieren und zu bauen, müssen Ressourcen her – und die kriegen wir nur zum Teil auf unserer Insel. Also besiedeln wir weitere, schippen die Güter und Rohmaterialien per Schiff heran. So weit, so Anno.

Doch die Spielmechanik ist jetzt noch ausgefeilter, vielfältiger. Vor allem, weil es statt einer spielbaren Fraktion (Anno 1602, 1503, 1701) oder anderthalb (der Orient in Anno 1404) plötzlich drei gibt, die wir gleichzeitig (!) spielen können. Nämlich die umweltfreundliche Eden Initiative (kurz: Ecos), der profitorientierte Global Trust (kurz: Tycoons) und die wissenschaftlich herausragende S.A.A.T.-Gruppe (kurz: Techs). Denn nur zu Beginn einer Endlos- oder Multiplayer-Partie entscheiden Sie sich für Ecos oder Tycoons Partei. Doch ab der dritten von wieder fünf Bevölkerungsstufen kann man die

Unter dem Meer

Wie funktioniert das eigentlich mit der Über- und Unterwasser-Perspektive? Ganz einfach: Mit dem Mausrad »tauchen« Sie unter, der Sound wird dumpfer, das Bild ... wässriger. Schiffe, die an der Oberfläche fahren, werden dann als Drahtgittermodelle dargestellt. Und umgekehrt: Tauchende U-Boote werden an der Oberfläche ebenfalls als Drahtmodell gezeigt.



- 1 U-Boote können per Tauch-Button an und unter der Wasseroberfläche fahren.
- 2 Ölbohrinseln ragen sowohl über als auch unter Wasser. Vorsicht Feuergefahr!
- 3 Überwasserschiffe unterteilen sich wieder in Kampf- und Frachtkähne.
- 4 Unterwasserkontore haben eine Kabelverbindung zur Oberfläche und lassen sich auch über Wasser be- und entladen. So können auch normale Frachter an ihnen andocken.

Technologien und Gebäude der beiden anderen freischalten. Das ist ungefähr so, als würde man im Zweiten Weltkrieg die Amerikaner spielen – und darf dann plötzlich auch die Panzer der Russen und Deutschen

bauen. Das steigert die Komplexität beträchtlich – und kostet Übersicht. Im Bau-
menü etwa stehen fortan bis zu drei Kartei-

Monumentalbauten wie das **Eco-Parlament** fordern wieder Unmengen an Rohstoffen. Hier arbeiten wir gerade mal am Fundament, der ersten der vier Bausstufen.



Und so sieht das **Parlament** aus, wenn's endlich fertig ist! Und weil es so teuer war, passt links unten ein Feuerwehr-Gleiter gut darauf auf.

+ Stärken

- + bewährte Spielmechanik
- + leichte Bedienungsverbesserungen
- + Online: Weltereignisse, Wahlen, tägliche Quests

- Schwächen

- Gebäude schwer unterscheidbar
- Atmosphäre nüchterner als in den Vorgängern

Beispiel-Mission Schulterchluss

»Schulterchluss«, so heißt die letzte Mission des zweiten Kampagnen-Kapitels. Ein Riesencomputer namens FATHER ist durchgedreht und bedroht die Menschheit – also quasi wie Sky-net in den **Terminator**-Filmen. Wir müssen die beiden skeptischen Kontrahenten Global Trust und Eden Initiative von der Bedrohung überzeugen, indem wir ihnen Beweise liefern.



Im **Intro** zeigt uns Anno 2070, welche Zerstörung die durchgeknallte Blechbüchse FATHER am Ende der vorherigen Kampagnenmission angerichtet hat.



Um Global Trust zu beweisen, dass FATHER Uran gestohlen hat, müssen wir einen speziellen Uranbohrer erforschen und stillgelegte **Bergwerke** wieder in Gang bringen.



Der Diebstahl lässt Global Trust kalt. Wir erforschen eine **Scout-Drohne**, Typ 1602 (!). Im Gegensatz zu Modell 1503 (!) können wir die mit jedem Fahrzeug einsetzen.



Per **U-Boot** schleichen wir uns an Geschützen vorbei, um FATHERS Insel zu scannen – und stoßen auf eine Atomrakete! Alternativ hätten wir dort ein Kontor errichten können.



Im **Diplomatiemenü** teilen wir unsere Fortschritte immer den potenziellen Verbündeten mit. Global Trust ist von der Gefahr überzeugt und sagt uns Unterstützung zu.



Gegen ein paar Rohstoffe (»Die Überführungskosten zahlen Sie!«), die wir per U-Boot an der Arche von Global Trust abliefern, bekommen wir drei **Kampfschiffe**.



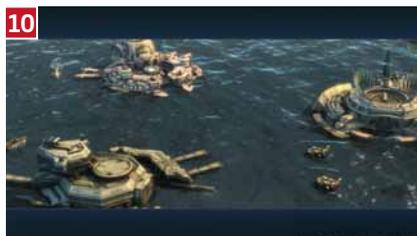
FATHER hat auch bei der Eden Initiative gestohlen – und zwar eine Schildtechnologie. Erneut müssen wir **Rohstoffe** liefern, damit die Umweltfreunde den Diebstahl erkennen.



Mit den neuen Kampfkanonen greifen wir eine besetzte Mini-Insel an, um ein Kontor zu errichten. Doch der Plan scheitert an der heftigen **Gegenwehr** der FATHER-Truppen.



Hätten wir doch gleich Plan B befolgt! Mit einem **Flugzeug** scannen wir die Anlage – wir werden zwar beschossen, aber die Flak ist nicht so heftig wie die Anti-Schiffsgeschütze.



Geschafft! Unsere Verbündeten mobilisieren ihre **Archen** und ziehen mit uns gegen FATHER. Das zweite Kapitel ist zu Ende – doch das dritte beginnt mit einer Katastrophe ...



reiter parat, über die Sie zwischen den Baumöglichkeiten der drei Fraktionen umschalten. Klingt kompliziert? Ist es auch – selbst nach mehreren Missionen und Szenarios haben wir versehentlich Wohnhäuser der »falschen« Fraktion errichtet, weil wir nicht auf die richtige umgeschaltet haben.

Doch die Bauwerke haben je nach Partei nicht einfach nur andere Namen, sondern auch noch unterschiedliche Funktionen. Viele Anlagen kann nur eine Fraktion errichten: Die Ecos bevorzugen zum Beispiel Wind- und Sonnenenergie, die Tycoons setzen auf Kohle- oder gar Atomkraft. Spielerisch wirkt sich das enorm aus: Windräder müssen wir wie Warenlager weiträumig auf den Inseln verteilen, denn wenn sich ihre Wirkungsradien überschneiden, sinkt die Effizienz (völlig unlogisch, ist aber halt so). Kohlekraftwerke sind zwar effizienter, versauen aber die Umwelt, Atomreaktoren sind noch gefährlich – wie unser Kasten »Die Katastrophen« auf der vorigen Seite zeigt.

Die Online-Umgebung ist besonders stark

Noch einschneidender ist die Tech-Fraktion, die Sie in die Welt unter Wasser schubst. Auf »Unterwasserinseln« können Sie dann nämlich ebenfalls Produktionsstätten errichten: Ölbohranlagen, Algenfarmen, Diamantbohrer, Goldextraktoren. Die Unterwasserbauten werden wie die an Land errichtet, die Bedienung und die Voraussetzungen bleiben gleich: Eine Ölbohrinsel braucht zum Beispiel eine Ölquelle, ein Tiefsee-Kontor muss her, dazu eine AquaRail-Verbindung, also eine Unterwasserstraße. Sogar eigene Verteidigungsanlagen gibt's – Schutzschilde und Geschütztürme.

Denn auch wenn die drei Parteien nicht direkt verfeindet sind, sondern nur »Mitbewerber«: Falls unsere Taten ihnen zu sehr gegen den Strich gehen, erklären sie uns gern mal den Krieg. Zum Beispiel, wenn wir als Tycoon zu umweltschweinish bauen

Windräder sind hingegen umweltfreundlich, müssen aber gut verteilt werden, sonst sinkt die Effizienz.



Seegefechte sind wieder klasse anzuschauen und hochspannend. Die Schiffe fahren allerdings auch mal gerne durcheinander durch.

und trotz mehrfacher Warnung der Ecos keine Flussklärwerke oder Entsäuerungsstationen, sondern lieber ein paar Extra-Bohrinseln hochziehen. Falls wir selbst mehrere Fraktionen gleichzeitig ansiedeln, drohen Aufstände. Beispielsweise wünschen sich die Tech-Bürger von unserer Tycoon-Regierung eine Akademie – die wir dann auch tunlichst bauen sollten. Wenn wir's lassen, erhebt sich nämlich eine komplette Tech-Bevölkerungsschicht. Diese Revolte ebbt erst ab, wenn alle Mitglieder dieser Schicht ausgezogen sind. So verlieren wir neben

den Steuereinnahmen auch die zugehörigen Bauoptionen – und müssen die Einwohner erst mühsam wieder hochpäppeln.

Die Computergegner wiederum gehen im Krieg recht clever vor, überfallen gerne mal unverteidigte Kontore und ziehen sich zurück, wenn wir bedrängte Containerschiffe in schwer befestigte Häfen zurückziehen oder mit einer größeren Armada anrücken. Allerdings fehlt den Rivalen eine übergreifende strategische Agenda, sie arbeiten meist einfach eine Insel nach der anderen

ab. Die Wegfindung der eigenen Pötte funktioniert gut – allerdings auch, weil Schiffe einfach durcheinander hindurchfahren. Die serientypischen Wegfindungsprobleme an Land erübrigen sich in **Anno 2070**, weil es keine Bodentruppen mehr gibt. Stattdessen überfallen wir feindliche Eilande mit Fliegern – beispielsweise, um unverteidigte Minen im Hinterland zu zerbröseln. Letzteres macht auch der Computergegner gerne. Zumindest, bis wir an der entsprechenden Stelle eine Flak hochziehen, die mit fliegenden Invasoren kurzen Prozess macht.



Ihre schönsten Momente haben jetzt ein neues Zuhause.



 Jetzt können Sie jederzeit auf Ihre Daten zugreifen und sie sicher ablegen.

Speichern Sie Ihre Musik, Ihre Fotos, E-Mails, Kontakte und Videos in der TelekomCloud – mit TÜV-zertifizierter Sicherheit. Das geht mit Smartphone, Computer, Tablet oder TV – komplett unabhängig vom Betriebssystem.

Mit der TelekomCloud haben Sie immer und überall Zugang zu Ihrer Welt.

Erleben, was verbindet.



Das Militär

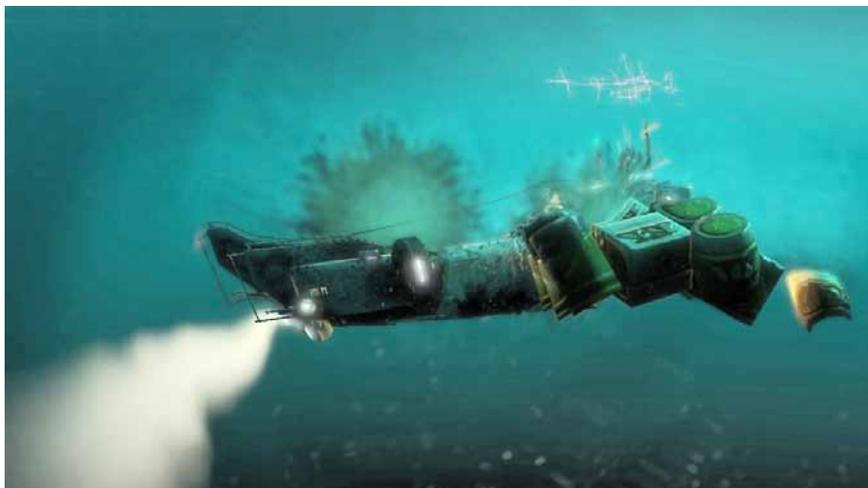
Seeschlachten und Küstenbombardements gab es in Anno schon immer. Doch jetzt sind zwei neue Dimensionen hinzugekommen: drei Flugzeuge und zwei U-Boote. Mit dem Hawk-Flieger können Sie sogar feindliche Warenlager im Landesinneren übernehmen. Bodentruppen gibt's hingegen nicht, sondern nur stationäre Flak- und Anti-Schiff-Geschütze (auch unter Wasser) – das behebt ganz nebenbei auch die ständigen Wegfindungsprobleme der alten Annos.



Sieht im Vergleich zu den effektreichen Seeschlachten unspektakulär aus, haut aber gewaltig rein: **Skyhammer-Bomber** zerlegen mit einem Angriff gleich mehrere Gebäude. Da helfen nur gut platzierte Flaktürme oder Abfang-Chopper.

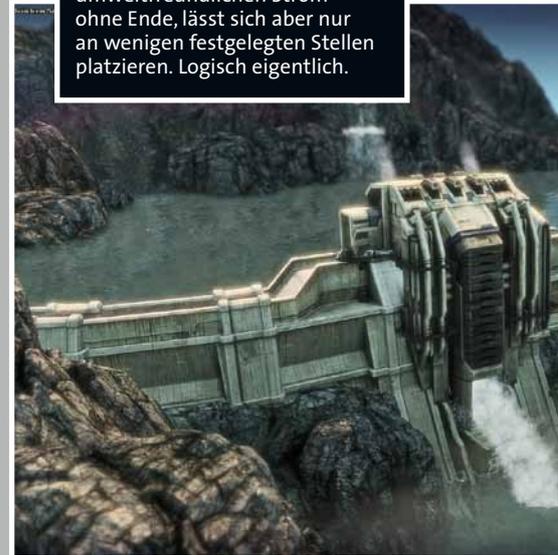


Einige Kampfschiffe können auch auf Luftziele feuern. Hier jagen gleich fünf **Raider-Schiffe** der Piraten unseren Chopper mit Boden-Luft-Raketen, der mit seinen Kanonen nur wenig ausrichten kann. Flucht aufs Land wäre jetzt angesagt.



U-Boote gibt es in zwei Ausführungen. Der Silent Stalker ist mit Torpedos bewaffnet, der Trimaran wehrlos. Aber beide fürchten **Wasserbomben** wie die Pest, hier erwischt's gerade einen Trimaran samt Ladung. Seinen Überwasserjäger sehen Sie rechts oben als roten Umriss.

Ein **Wasserkraftwerk** liefert umweltfreundlichen Strom ohne Ende, lässt sich aber nur an wenigen festgelegten Stellen platzieren. Logisch eigentlich.



Wenn Sie direkt ein Endlosspiel starten, werden Sie sich auch (oder gerade!) als **Anno-Veteran** schnell verzetteln, vor allem wegen der drei gleichzeitig spielbaren Fraktionen. Eine künstliche Intelligenz namens E.V.E. (Ähnlichkeiten mit der Computerheldin E.V.A. aus **Command & Conquer** sind natürlich rein zufällig und nicht beabsichtigt) nimmt Sie zwar ein wenig an die Hand. Doch viel besser ist die Kampagne für den Einstieg geeignet, denn die hat deutlichen Tutorial-Charakter. Die elf Missionen, verteilt auf drei Kapitel, rücken meistens bestimmte Elemente in den Fokus. Da lernen Sie das Hantieren mit den neuen U-Booten und Flugzeugen, die Errichtung einer Unterwasseranlage, den Umgang mit den vom Computer gelenkten Mitspielern. Lobenswert: In jedem Kapitel müssen Sie nur ein-

Ist das jetzt ein Teefeld oder ein Klärwerk?

mal eine Startinsel besiedeln, die jeweils folgenden Missionen übernehmen Ihre bisher errichteten Gebäude. Dadurch entfällt der routinemäßige, typische Neustart mit Schiff und erstem Kontor, die Missionen wirken flüssiger und authentischer.

In Sachen Missionsdesign erfindet **Anno 2070** die Schiffsturbine nicht neu, allerdings bieten die meisten Einsätze mehrstufige Ziele. Beispielsweise sollen wir für einen Forscher zwei Spezialwaffen-Bauteile organisieren, wofür wir wiederum zunächst Mini-Aufträge für zwei andere Fraktionen erledigen müssen. Allerdings schippen wir besonders in frühen Kampagnenmissionen oft einfach nur Waren hin und her – das ginge spannender. Seine Handlung erzählt **Anno 2070** mit Dialogen samt zugehörigen 3D-Kamerafahrten. Letztere fallen in unserer Vorabtest-Version allerdings noch arg langatmig aus, der Entwickler Related Designs verspricht, sie bis zum Verkaufsstart noch spannender zu schneiden. So packend wie im **Anno 1701-Addon Der Fluch des**



Die neuen Flieger: Rechts der Hawk (kann Gebäude übernehmen), daneben der Skyhammer-Bomber, hinten ein flinker Chopper.

Drachen ist der Feldzug gegen einen durchgedrehten Großcomputer trotzdem nicht ganz, doch nach zwei recht flott durchgespielten Kampagnen-Kapiteln legt das letzte noch mal eine große Spaßschippe nach.

Aber es war ja schon immer das Endlosspiel, das uns so lange an **Anno** fesselt. Auch jetzt wieder, denn vor allem für Tüftler und Optimierer platzt das Zukunftsszenario geradezu vor lauter Möglichkeiten. Die drei Fraktionen sind gut miteinander verzahnt. Wir können schöne grüne Eco-Städte errichten, mit Farmen drumherum und schicken So-

lartürmen. Und gleichzeitig eine Insel weiter Raubbau betreiben – das sieht dann zwar dreckig-düster aus, ist aber so schön effizient. Zumindest, solange nichts schiefgeht, denn ein Ölteppich aus einer abgefakelten Bohrinselform macht auch vor der maleinschen Eco-Küste nicht Halt.

Aber zum Glück gibt es ja wieder segensreiche Items, die uns ganz konkrete Vorteile oder Möglichkeiten bringen. Die lichterloh brennende Ölplattform lässt sich zum Beispiel mit einem normalen Schiff löschen, in das wir eine Notfallausrüstung stecken.

Und falls wir dabei zu trödelig sind und der schwarze Glitschteppich bereits vor der Küste wabert? Dann packen wir eine Schmutzwasserpumpe an Bord. Allerdings sollten Sie vorausschauend planen: Weil Sie solche Items erst erforschen oder kaufen müssen, was viel Geld und/oder Rohstoffe kostet, bringt es wenig, erst beim Ernstfall damit anzufangen. Also lieber vorsorglich vorab besorgen und im Kontor bunkern!

Andere Items senken von vornherein die Unfallwahrscheinlichkeit, machen Bauwerke effizienter und billiger, Schiffe kampfstär-

Blitzschnell hochgeladen: mit VDSL.



Jetzt
120 €¹
Wechselgutschrift sichern

Superschnell ins Internet:

- Internet-Uploads mit bis zu 10 Mbit/s²
- Internet-Flatrate mit bis zu 50 Mbit/s²
- Telefon-Flatrate ins deutsche Festnetz

Call & Surf Comfort VDSL für mtl. nur 44,95 €³



Connect-Leserwahl, Heft 08/2011

Mehr Infos auf www.telekom.de, unter 0800 33 03000, im Telekom Shop oder Fachhandel.

1) Sie erhalten eine Gutschrift in einer Gesamthöhe von 120,- € beim Wechsel Ihres DSL-Anschlusses bzw. Ihres DSL- und Telefonanschlusses zur Telekom und bei Beauftragung eines Call & Surf Pakets (ausgenommen Call & Surf Basic) oder eines Entertain Pakets. Der Betrag wird Ihnen in den kommenden Monaten auf Ihren Telefonrechnungen gutgeschrieben. Angebot gültig bis 31.12.2011. 2) Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt. 3) Call & Surf Comfort VDSL 50 kostet 44,95 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-basiertem Anschluss); bis 31.12. entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für IP-basierten Anschluss ist ein geeigneter Router.

Erleben, was verbindet.



Ja, es gibt auch **Kühe** und **Farmen**. So kitschig-idyllisch wie in den alten Annos ist das Landleben aber nicht mehr.



Erst die Arbeit, dann der Spaß!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Oh mein Gott, sie haben ein Monster erschaffen! Anno 2070 ist derart umfang- und facettenreich, dass selbst Serienveteranen erst einmal erschlagen werden. Vor allem bei den schwer unterscheidbaren Gebäuden ist Lernwille gefragt. Wer sich jedoch einarbeitet, bekommt zur Belohnung eben kein zahmes Casual-Schäffchen, sondern ein für Monate motivierendes Aufbaustrategie-Monster, das in Zeiten von Facebook-Klickmaschinen eindrucksvoll zeigt, wozu PC-Spiele in der Lage sind.

ker, wieder andere vergrößern den Radius von Krankenhäusern, Polizeistationen oder Feuerwehren. Fies: Je komplexer ein Item, desto eher geht beim Erforschen selbst etwas schief. Ausgesprochen peinlich wird's beispielsweise, wenn Sie beim Konstruieren der Löschvorrichtung ein Feuer im Labor auslösen. Die Wahrscheinlichkeit eines Störfalls wird Ihnen aber vorher angezeigt, und auch die lässt sich wiederum senken. Vor allem in Mehrspielerpartien dürften Einweg-Items für viel Schadenfreude sorgen: Sprengsätze jagen kamikazemäßig alles im Umkreis in die Luft, EMP-Bomben legen die getroffene Feindeinheit kurzzeitig lahm, ein Tarnkappen-Item macht seinen Träger unsichtbar und so weiter und so fort. Doch Vorsicht: Auch die Item-Vielfalt erhöht die Komplexität enorm, bei den zahllosen Auf-

und Umrüst-Möglichkeiten können Neulinge anfangs den Überblick verlieren.

Richtig stark ist **Anno 2070** beim »Drumherum« von Missionen, Kampagne und Endlosspiel. Statt eines simplen Hauptmenüs verknüpft die Kommandozone (siehe auch unseren großen Kasten rechts) alle **Anno**-Spieler. Zum Beispiel durch »Weltereignisse«. Das sind Mini-Kampagnen mit je drei Missionen, die Sie ganz normal solo spielen.

Eine Kampagne ist immer startbar, sobald Sie online sind, nach ein paar Wochen wird sie durch die nächste ersetzt. In unserem Vorabtest-Zeitraum läuft ein Feldzug gegen Piraten, die mit jeder Mission stärker werden. Der Clou: Sie bekommen nicht nur eine Belohnung (Prestige, Credits, Rohstoffe und so weiter) für Ihre eigene Leistung, sondern auch für die Leistung der anderen Spieler: Je mehr Piratenschiffe und -festungen nämlich von der weltweiten **Anno**-Community ver-

Dieses Schiff zeigt die **Piratenschlacht** aus der Überwasser-Perspektive.



Piraten (rote Schemen rechts) attackieren die Unterwasserstadt, ein **U-Boot** und drei Fregatten schießen zurück.



**Zeitsprung
geglückt**

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Es ist ein Weilchen her, dass mich ein Spiel bis ein Uhr nachts vor den Rechner gefesselt hat. Auch Anno 2070 schafft das nicht. Als ich's zuletzt beendet habe, war's nämlich schon drei Uhr. Denn das Zukunfts-Anno mag zwar in Sachen Atmosphäre nicht der Serien-Höhepunkt sein, in Sachen Komplexität aber schon: Dank der drei Fraktionen und zahllosen Items gibt es immer etwas zu optimieren, zu bauen, zu erforschen. Was freilich Übersicht kostet – das Hin- und-her-Geklicke zwischen den drei Baummenüs ist ein Fluchgenerator erster Güte. Aber auch ein Faszinations-Generator, ich kann stundenlang an all den Schraubchen drehen, ohne dass mir langweilig wird. Unterm Strich fehlen mir in Anno 2070 nur zwei Dinge. Erstens: Bodentruppen. Es wäre schön, Feindinseln mit Panzern zu überrennen statt mit lahmen Flugzeugen. Zweitens: Eine spannende Kampagne. Denn der Feldzug dient zwar als (sehr sinnvolles) Tutorial und erzählt eine brauchbare Geschichte, ist aber schleppend erzählt und größtenteils müde inszeniert. Sei's drum, Anno lebt vom Endlosspiel, und das macht großen Bastelspaß. Der Zeitsprung ist geglückt – zumal ich glänzige Science Fiction eh lieber mag als Mittelalter-Kitsch.



Imposant und witzig: Der **fahrende Händler** Trenchcoat taucht gelegentlich auf und bleibt eine Weile. Er hat interessante Waren dabei, wir kaufen gleich mal Munition und Schwere Waffen.

Die Kommandozentrale

Hier finden Sie Ihre **Profil**daten, Errungenschaften, Ihre Rangstufe bei den drei Fraktionen und weitere Details.



Die **Weltstatistik** zeigt, was alle anderen Anno-Spieler so treiben – auch dann, wenn Sie gar nicht aktiv mit Ihnen zusammenspielen. Zum Beispiel, wie sich die Weltbevölkerung zusammensetzt, oder welche Kraftwerke am häufigsten hochgezogen werden.



Kommandozentrale



Mehr als nur ein Hauptmenü: Die **Kommandozentrale** verknüpft die klassischen Einzelmisionen, das Endlosspiel und die Kampagne mit besonderen Ereignissen, Statistiken und Wahlen. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Elemente vor.

Hinter dem Punkt »Weltgeschehen« verbergen sich kleine Kampagnen, die ein paar Wochen lang gratis freigeschaltet werden. Hier zum Beispiel ein **Feldzug** gegen Piraten, die mit jedem Einsatz stärker werden.



Unter dem Menüpunkt »Verfügbare Missionen« gibt's zum Vorabtest-Zeitpunkt unter anderem sieben vorgefertigte **Szenarios**, fünf für Einzelspieler-, zwei für Multiplayer-Partien, die Sie auch kooperativ angehen können.



Die Wahl des **Weltrats** funktioniert prinzipiell wie beim Senat – allerdings schaltet der Gewinner mögliche Aktionen frei, etwa regelmäßige Geldlieferungen oder kurzzeitige Verbesserungen für Ihre Flotte. Ob Sie die prestigepflichtigen Boni auch in einer Partie nutzen, bleibt Ihnen überlassen.



An **Senatswahlen** können alle Anno-Spieler teilnehmen. Vor der Wahl stellt jede der drei Fraktionen ihr »Programm« vor, zum Beispiel beim Umgang mit den ökologischen und ökonomischen Kosten der Ölförderung. Das Programm des Wahlgewinners bringt dann Boni für alle Spieler.



Hinter dem **Tagesgeschehen** verbergen sich sozusagen tägliche Quests. Sie entscheiden selbst, für welche Fraktion Sie den Job erledigen wollen. Die einfachen Quests (zum Beispiel »liefere 40 Tonnen Mikrochips«) lässt sich in jeder beliebigen Mission lösen – egal ob Kampagne, Szenario oder Endlosspiel. Als Belohnung gibt's Prestige.

Altes Menü, neuer Look: Auf der **Strategiekarte** planen wir Handelsrouten.



nichtet werden, desto höher die Belohnung für alle. In einem anderen Feldzug helfen Sie bei der Errichtung einer neuen, dezent riskanten Eco-Technologie, dann wiederum den Tycoon-Konkurrenz bei einem ähnlichen Großprojekt. Noch schöner: Im Gegensatz zur derzeit grassierenden kostenpflichtigen Download-Content-Manie sollen sämtliche Zusatz-Feldzüge gratis erscheinen.

Aber die Verknüpfungen gehen noch weiter. Ihre Arche, eine Art Mutterschiff wie die »Hyperion« in **Starcraft 2**, begleitet Sie in jeden (!) Einsatz. Inklusiv der Arche-Items, die Sie bis dahin in Missionen bekommen haben, etwa durch den Handel mit KI-Spielern. Neun Sockel hat Ihre Arche, unterteilt

in drei Güteklassen (2-4) oder Koop (2-4) **SPIELTYPEN** Internet (Ubisoft-Server) **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** via Ubisoft **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden **WERTUNG** Sehr gut
»Die teils langen Partien machen vor allem im Koop-Modus Laune.«

Ubisoft und der Related Designs geben mit der Online-Umgebung gleich drei Fliegen zugleich was auf die Mütze, ohne Ubis verhassten Online-Kopierschutz zu zücken. Denn erstens werden ehrliche Käufer belohnt, statt mit Online-Zwang bestraft. Zweitens spielen die **Anno**-Käufer zum Beispiel in den genannten Weltereignissen (indirekt) gemeinsam statt allein im stillen Kämmerlein, ohne konkret eine Multiplayer-Partie starten zu müssen. Und drittens fungiert die Online-Umgebung natürlich als Kopierschutz – nur eben, und das ist wichtig, ohne Internet-Zwang: Wer nicht permanent online sein mag, der kann nach Installation und einmaliger Online-Registrierung offline gehen und trotzdem spielen. Halt ohne die zusätzlichen Welt-Funktionen.

Ach ja, die Grafik. Müssen wir eigentlich noch erwähnen, dass auch **Anno 2070** einfach fantastisch aussieht? Zwar nicht mehr so fröhlichfarbig wie seine beiden Vorgänger, aber wieder äußerst detailverliebt und quicklebendig. Trotzdem: Im Gegensatz zu den Vor-Annos verzweifeln wir selbst nach Dutzenden Spielstunden noch an den Gebäuden, deren Bestimmung von der Optik her nicht immer eindeutig ist. In den Großstädten findet man zum Beispiel die wichtigen Labore nicht gut, weil sie den normalen Wohntürmen sehr ähneln. Dafür sieht die neue Unterwasserwelt so gelungen unterwasserig aus, dass wir uns schlagartig nach einem neuen **Aquanox** sehnen. Oder nach **Schleichfahrt** – Blue Byte, geht da was?

Holzfaller Siegfried geht es übrigens gut. Die Krankenschwester ist mittlerweile seine Verlobte, und demnächst wird geheiratet. In einer 666 Jahre alten Kapelle tief im Eichenwald. Hey, ein bisschen **Anno**-Kitsch ist ja wohl erlaubt, oder? Martin Deppe / GR / MT



Innen Anno, außen Zukunft

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Anno bleibt Anno«, dieser Marketing-Schlachtruf hat bisher bestens gepasst. Auch für Anno 2070 – wenn man sich nur die Spielmechanik anschaut. Bedürfnisse erfüllen, Städte großziehen, weitere Inseln besiedeln, Waren verschippen: Alles drin, viele Abläufe beherrsche ich im Schlaf. Doch das gute, alte Mittelalter-Flair fehlt mir gewaltig, nicht nur wegen der jetzt schwer unterscheidbaren Produktionsgebäude. Anno 2070 ist nüchterner, technokratischer, weniger heimelig, weniger »heile Welt« als in den Vorgängern. Klar, die waren fast schon kitschig überzogen, doch das machte auch ihren Charme aus.

Wenn Sie Anno bisher ausschließlich wegen seiner pittoresken Welt gespielt haben, dürfte 2070 Sie im wahrsten Sinne des Wortes ernüchtern – zumindest anfangs. Falls Sie aber vor allem Wert auf eine komplexe, extrem ausgefeilte Spielmechanik mit Langzeitmotivation legen, riesige Städte, Warenketten und Flotten hochziehen wollen und gerne indirekt mit anderen Spielern aus aller Welt zusammenarbeiten, dann sind Sie hier goldrichtig. Denn vor allem im Endlosspiel ist eine Partie Anno 2070 faszinierend und hat etwas von einer Modellbahn: Nie fertig, es gibt immer was zu tun – und genau so soll's doch sein.

TERMIN 17.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 6 Jahren

Anno 2070

Aufbauspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Related Designs
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher (s. Kasten)

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Nach dem Zukunfts-Schock und erster Rohstoff-Verwertung steigt die Faszination.«

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) gegeneinander (2-4) oder Koop (2-4)
SPIELTYPEN Internet (Ubisoft-Server) **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE via Ubisoft **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die teils langen Partien machen vor allem im Koop-Modus Laune.«

GRAFIK

- detaillierte, sehr lebendige Spielwelt
- fantastische Wassereffekte
- fließender Übergang zwischen Über- und Unterwasser
- idyllische Inseln

10/10

SOUND

- professionelle Sprecher
- passende Musik
- viele Kommentare
- einige Soundeffekte fehlen noch

10/10

BALANCE

- sehr gute Lernkurve
- Ingame-Lexikon erweitert sich automatisch
- Endlosspiel frei konfigurierbar
- Klasse verzahnte Spielelemente
- Feilen die Entwickler noch an der Balance?

10/10

ATMOSPHERE

- stimmiges Szenario
- Panorama-Perspektive
- atmosphärische Unterwasser-Siedlungen
- Kommandozentrale erzeugt globales Spielgefühl
- nüchterner als die letzten Vorgänger

8/10

BEDIENUNG

- bewährte Steuerung leicht verbessert (Baumenu, Wohnhausbau)
- viel Feedback direkt im Spiel
- Produktionsgebäude schwer unterscheidbar
- Werden die Menüs überarbeitet?

10/10

UMFANG

- angemessene lange Kampagne
- zufällig generierbare Inselwelten
- drei unterschiedliche Fraktionen
- Weltereignisse
- sehr lange Spieldauer im Endlosspiel

10/10

STARTPOSITIONEN

- sehr viele Einstellmöglichkeiten
- faire Inselverteilung
- unterschiedliche Gegnertypen wählbar
- zwei Startfraktionen wählbar
- immer gleiche Anfangsphase im Endlosspiel

9/10

KI

- KI-Spieler handeln nachvollziehbar
- unterschiedliche Spielweise der Hauptfraktionen
- nutzt Schwachstellen
- schwächelt in Kriegen strategisch

8/10

EINHEITEN & GEBÄUDE

- 13 Zivilisationsstufen
- logisches Produktionssystem
- gutes Zusammenspiel zwischen Luftwaffe, Kriegsschiffen, U-Booten
- Einheiten und Gebäudeklassen mit Items verbesserbar

9/10

ENDLOSSPIEL

- viele Strategien möglich
- Entscheidungen anderer Spieler wirken sich aus
- viele Zufallsquests ... mit teils nervigen Standardaufgaben (etwa Personen oder Wale suchen)

10/10

Mehr Komplexität, aber weniger Atmosphäre.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

PROFIS
STANDARD C2 Duo E6600
AG4 X2/6000+, Geforce GTX 260
4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7 960
16 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

EINSTEIGER
MINIMUM C2 Duo E3300
AG4 X2/4400+, Geforce G
2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

MASSPROBEN