

**GameStar**  
Platin-Award



**GameStar**  
für besondere Spieltiefe

# Anno 2070

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](http://GameStar.de/Quicklink/7358)

Auf DVD: Test-Video

Sobald wir die Tech-Stufe erreicht haben, geht's unter Wasser. Hier kaufen wir bei **Ebashi-San** hochwertige Items – zum Beispiel zum Starten einer Tiefsee-Expedition, die uns noch bessere Items einbringen kann.



**W**as sind wir nicht alles für Völkern in den alten **Anno**-Teilen begegnet: Indianer, Eskimos, Venezianer, Orientalen, und und und ... Einige konnten wir selber spielen, andere waren nur Statisten. Das ist in **Anno 2070** Schnee von gestern, denn in seinem Zukunftsszenario jonglieren wir mit gleich drei Fraktionen auf einmal. Komplex war **Anno** schon immer, doch das ist kein Vergleich zu den neuen Möglichkeiten. Stellen Sie sich einfach vor, Sie spielen im Zweiten Weltkrieg Achsenmächte und Alliierte gleichzeitig, plus eine dritte, sozusagen neutrale Fraktion.

So krass verfeindet wie in diesem (nicht ganz korrekten) historischen Beispiel sind die drei Parteien allerdings nicht: Die Eden Initiative setzt auf Ökostrom und nachhaltige Produktion. Global Trust baut effiziente Schmutzfinnen wie Kohle- und Kernkraftwerke. Und die Techs schließlich decken ihren Bedarf aus Unterwassersiedlungen, die zum Beispiel Algenfarmen oder Ölquellen beherbergen.

Zu Beginn eines Endlosspiels oder Einzelszenarios haben Sie anfangs die Wahl zwischen den Umweltschweinen und -schützern. In der Kampagne müssen Sie hingegen mit



**Schwerindustrie** ist schlecht für die Umweltbilanz einer Insel. Das schreckt vor allem die Ecos ab, Tycoons hingegen sind da weniger pingelig.

Stadtzentren bauen, Waren produzieren und/oder ranschippern sowie geforderte Gemeinschaftsgebäude errichten. Wie Sie das genau machen, bleibt völlig Ihnen überlassen. Sie können Wohnhäuser der neuen Fraktion zum Beispiel an eine bestehende Siedlung anflanschen – dann teilen sich Alt-ingesessene und Neubürger Gemein-

schaftsbauten wie Stadtzentrum oder Feuerwehr. Aber es wird eben auch bald eng, denn schnell trennen sich die Wege der Fraktionen. Bürger von Global Trust wollen ein Spielkasino als »Sozialbau«, die Eden-Jünger hingegen eine Konzerthalle, die

Technik-Freaks ein Labor. Auch bei den einfachsten Dingen scheiden sich die Geister: Fisch mögen noch alle Fraktionen, doch die Technos wollen schon »Funktionelles Essen« dazu, hergestellt aus Algenpampe. Das zieht sich durchs ganze Spiel und hält Sie noch mehr auf Trab als die Vorgänger.

Denn wir können natürlich auch für jede Fraktion eine eigene Insel besiedeln. Und

**+** **Stärken**

- + lebendige, glaubwürdige Welt und KI-Spieler
- + bewährte Spielmechanik
- + zarte Bedienungsverbesserungen
- + Online: Wahlen, Weltereignisse, tägliche Quests

**-** **Schwächen**

- Gebäude zum Teil schwer unterscheidbar
- Atmosphäre nüchterner als in den Vorgängern

zum Beispiel für eine Eden-Insel auf eine gute Umweltbilanz achten – denn wenn Sie die Jungs auf einer verpesteten Global-Trust-Insel ansiedeln, rümpfen sie gleich die Nase, werden unzufriedener, ihre Produktionsstätten ineffizienter. Aber es wird noch komplexer, wenn die drei Bürger der drei Fraktionen aufsteigen sollen. Globals wollen Spirituosen, Ecos Tee, die Techniker die erwähnte Algen-Biomampfe. Das ist anfangs noch schnell erledigt, doch sobald die Produkti-

**Nach unserem großen Vorabtest im letzten Heft geht's jetzt ans Wertungseingemachte: Atomkraft oder Windräder, Forschung oder Massenproduktion, Raubbau oder Bäumekuscheln: Hier ist alles möglich. Gleichzeitig!** Von Martin Deppe

den Effizienzbolzen von Global Trust spielen. Doch mit Erreichen der dritten Bevölkerungsstufe (von fünf, wie früher) werden die Techs in Ihrem Baumenü freigeschaltet. Und mit dem fünften Level schließlich die Gegenseite der anfangs gewählten Partei.

Freigeschaltet heißt: Sie können die beiden dazugekommenen Fraktionen komplett nutzen. Also wie früher Wohnhäuser und



Urgs: Wenn dieses **Söldner-Schlachtschiff** auftaucht, ist Alarmstufe Rot angesagt, denn der Pott spuckt Dutzende flotter Kriegsschiffe aus.



**Online-Aktivierung**

**Anno 2070** nutzt nicht den in der Kritik stehenden Ubisoft Game Launcher, sondern muss stattdessen mit einem Uplay-Account verknüpft werden. Dies 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 Spiel-funktionen verfügbar, etwa die täglichen Quests oder die Weltereignisse.

onsketten länger werden, geraten Sie endgültig ins Rodeln. Beispiel Gemüse: Das mögen die Ecos als Komponente ihrer Biokost, die Global-Vertreter hingegen nur als Alibi-Geschmacksverstärker für ihre Hamburger.

Schiffe, U-Boote und Flugzeuge werden übrigens von allen Fraktionen gleich genutzt. Sobald U-Boot-Werft oder Flugplatz stehen, dürfen alle drei Parteien das gleiche Gerät bauen: Kriegs- und Handelsschiffe, unbewaffnete Fracht-U-Boote und ihre Torpedo-Brüder, flinke Rotorflieger, träge Bomber und die gemeinen Hawk-Flugzeuge – denn die sind zwar unbewaffnet, können aber ein sturmreif geschossenes Kontor oder Warenlager erobern. Ist Ihnen was aufgefallen? Genau, es gibt keine Bodentruppen mehr, also keine Tiger oder Shermans. Lediglich Flaktürme und Küstenbatterien dürfen Sie aufstellen, spezielle Geschütze gegen U-



Eine von vielen coolen Online-Funktionen: Alle Anno-Spieler wählen gemeinsam den **Weltrat**.

Boote auch unter Wasser. Dadurch umgeht Entwickler Related Designs einen Knackpunkt aller bisherigen Annos: Die teils katastrophalen Wegfindungsroutinen, mit de-

nen sich Reiter, Infanterie und Geschütze früher mehr kloppten als mit dem eigentlichen Feind. Aber auch auf See sind alle Fahrzeuge wieder »Geisterschiffe«, die ein-

## Burger oder Biofutter?

Die Unterschiede zwischen Tycoons und Ecos lassen sich an einem schönen Beispiel darstellen: Was machen die beiden eigentlich mit Gemüse?



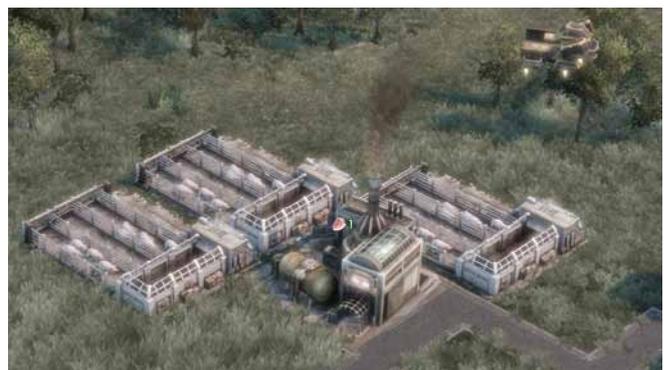
Die Ecos bauen Gemüse in **Gemüsefarmen** ab.



Die Tycoons hingegen errichten **Aromastoffproduktionen**.



Gleichzeitig bauen sie Reis in **Reisplantagen** an.



Parallel werden in der **Fleischwarenfabrik** Schweine verarbeitet.



Aus beiden Zutaten macht die **Biokost-Fabrik** ... Biokost.



Fleisch + Aromen = Fertiggerichte, produziert im **Lebensmittelkonzern**.



**Faszination Zukunft**

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Eine Warnung: Wer die Vorgänger vor allem wegen ihrer Wohlgefühl-Atmosphäre geliebt hat, wird einige Zeit brauchen, um mit Anno 2070 warm zu werden. Es ist kälter, ernsthafter, nüchterner. Aber es ist auch faszinierender. Noch nie habe ich in einem Anno-Spiel derart neugierig die Welt und ihre Möglichkeiten erforscht. Und es gibt unendlich viel zu entdecken, zusammengehalten von einem zeitlosen Spielprinzip.



Mit drei Chopper-Hubschraubern und einem Viper-Kriegsschiff überfallen wir ein Kontor.

fach durcheinander hindurch fahren, statt sich elegant zu umschießen.

Trotz des Kriegsgeräts ist auch das neue Anno überwiegend friedlich – klar, wer will schon seine tagelang aufgebaute Metropole in Sekunden in Trümmern sehen, weil die Zuliefer-Kontore zerlegt oder erobert sind? Das ist uns tatsächlich passiert, in einer militärisch gewichteten Einzelmision: Gleich zu Beginn kündigt ein Countdown an, dass in rund zweieinhalb Stunden eine Kriegsflotte eintrifft und angreift. Keine Angaben zur Größe der Flotte. Völlig naiv bauen wir ein paar Kampfschiffe und zwei (!) Geschütze an jedes Kontor. Um dann ungläubig zu-

zuschauen, wie ein fettes Schlachtschiff ins Gebiet rauscht und dutzende wieselflinker Kriegsschiffe ausspuckt. Die fackeln nicht lange und unsere Kontore ab, nur ein kurzfristig im Diplomatienmenü ausgehandelter Waffenstillstand verschafft uns Luft. Aber zu wenig, wir müssen kurz darauf frustriert aufgeben. Das erste und bisher einzige Mal übrigens, denn Anno 2070 verzeiht Baufehler leicht: Selbst wenn Sie es verschusseln, Schlüsselindustrien wie eine Werkzeugfabrik zu bauen, können Sie sich die benötigten Werkzeuge immer noch erhandeln.

Kern von Anno 2070 sind die Einzelmisionen und das Freie Spiel. Die Kampagne mit

ihren drei Kapiteln und elf Missionen ist hingegen eher ein laaaanges Tutorial. Die Computer-Blondine »E.V.E.« erklärt Ihnen sachlich-nüchtern, was alles neu ist in Anno. Allen voran das oben beschriebene Zusammenspiel der drei Hauptfraktionen, denn in

**Eine Blondine erklärt uns die Welt**

der Kampagne verbünden Sie sich als Global-Trust-Mitarbeiter mit den anderen beiden Parteien, um einem durchgedrehten Supercomputer die Leviten zu lesen. Der

**Technik-Check Anno 2070**

**Technik-Tipps**

- ▶ Anno 2070 läuft bereits mit einem Zweikern-Prozessor mit 2,0 GHz flüssig. Ausschlaggebend für die Anzahl der Frames ist die Grafikkarte.
- ▶ Die Einstellung »Posteffekte« kostet auf höchster Stufe bis zu 80 Prozent mehr Leistung.

Außerdem legt diese Option einen Unschärfeschleier über das gesamte Bild und verdunkelt es deutlich. Die »Verbesserung« ist Geschmackssache.  
▶ Bei Zweikern-Prozessoren gewinnen Sie durch niedrigere Textur- und Wasserqualität ein Leistungsplus von bis zu 20 Prozent.

**Checkliste**

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 5,0 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

**So läuft Anno 2070 auf Ihrem PC**

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

|             |                |                 |          |          |           |           |            |          |         |          |         |       |
|-------------|----------------|-----------------|----------|----------|-----------|-----------|------------|----------|---------|----------|---------|-------|
| GRAFIKKARTE | 1              | Geforce 8 / 9   | 8800 GT  | 9800 GT  | 9800 GTX  |           |            |          |         |          |         |       |
|             |                | Geforce 200     |          | GTS 250  | GTX 260   | GTX 285   |            | GTX 295  |         |          |         |       |
|             |                | Geforce 400/500 |          | GTS 450  | GTX 460   | GTX 560   | GTX 470    | GTX 480  | GTX 570 | GTX 580  |         |       |
|             |                | Radeon HD 4000  | HD 4770  | HD 4850  | HD 4870   | HD 4890   | HD 4870 X2 |          |         |          |         |       |
|             |                | Radeon HD 5000  |          | HD 5750  | HD 5770   | HD 5850   |            | HD 5870  |         | HD 5970  |         |       |
|             | Radeon HD 6000 |                 |          | HD 6850  |           | HD 6870   | HD 6950    | HD 6970  |         |          | HD 6990 |       |
| PROZESSOR   | 2              | Athlon          | X2/4400+ | X2/6000+ | II X2 260 | II X3 435 | II X4 640  |          |         |          |         |       |
|             |                | Phenom II       |          |          | X2 550    | X3 720    | X4 920     | X6 1050T | X4 965  | X6 1090T |         |       |
|             |                | Core 2 Duo      |          | E4300    | E6600     | E7400     | E8200      | E8500    | E8600   |          |         |       |
|             |                | Core 2 Quad     |          |          |           | Q6600     | Q8300      | Q9400    | Q9650   |          |         |       |
|             |                | Core i          |          |          |           | i3 540    | i5 650     | i5 750   | i7 920  | i7 870   | i7 960  |       |
|             |                | Core i 2xxx     |          |          |           |           | i3 2100    |          | i5 2300 | i5 2500  | i7 2600 |       |
|             |                | Speicher in MB  |          | 512      | 1.024     | 1.536     | 2.048      | 2.560    | 3.072   | 4.096    | 6.144   | 8.192 |

|         |   |                     |   |  |  |
|---------|---|---------------------|---|--|--|
| LEGENDE | 4 | technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1680x1050, niedrige Details Posteffekte niedrig | läuft so flüssig: 1920x1080, hohe Details Posteffekte mittel | läuft so flüssig: 1920x1080, sehr hohe Details Posteffekte sehr hoch |
|         |   | ruckelt stark       |   |  |  |
|         |   |                     |   |  |  |



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, POSTEFFEKTE SEHR HOCH

Auf Maximum werfen alle Objekte weiche Schatten 1, Licht wird vom Wasser 2 reflektiert und das Terrain 3 wirkt realistisch.



1680X1050, MITTLERE DETAILS, POSTEFFEKTE NIEDRIG

In niedrigen Details fehlen die Schatten 1 und die Reflektionen des Wassers 2. Das gesamte Gelände 3 ist detailärmer.



Im Tycoon-Wahrheitsministerium können wir zwischen diversen Propagandafilmen wählen.

schreckt selbst vor Atomschlägen nicht zurück, und spätestens dann wird klar: **Anno 2070** ist bei weitem nicht so kuschelig wie seine Vorgänger. Doch trotz der teils nüchternen Atmosphäre haben wir es in jedem

Spielmodus wieder mit glaubwürdigen KI-Spielern zu tun, nicht nur bei den drei Hauptfraktionen. Wir treffen unter anderem auf Friedensengel und Umweltaktivisten, einen russischen Magnaten und einen Japaner, der die Tiefsee schützen will. Alle reagieren angemessen auf unsere Taten: Die Friedensstante lobt uns laufend, dass wir alles friedlich lösen, der Umweltkämpfer tickt aus, wenn wir eine tickende Atomkraftbombe, also ein Kraftwerk, errichten.

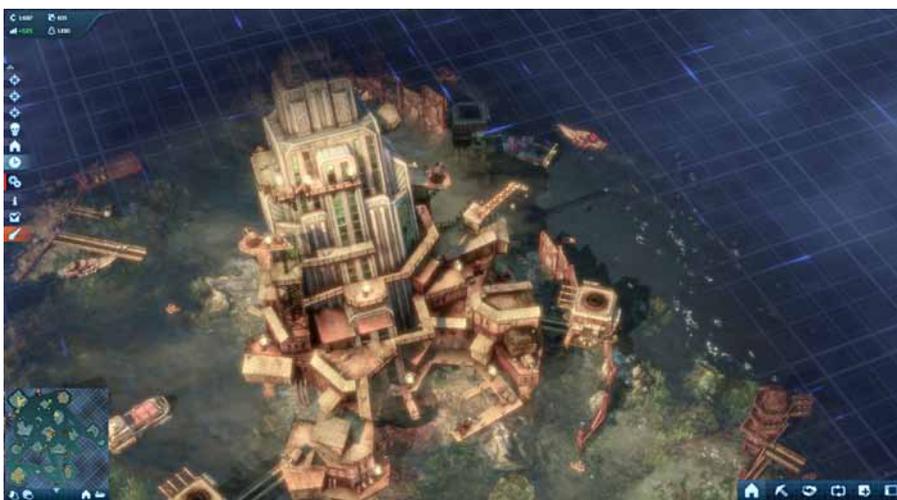
Für alle guten Taten gibt's Lizenzpunkte, quasi die Währung für besonders coole Items. Die können Sie in Kontoren, Schiffen, Flugern oder Ihrem Arche-Mutterschiff sockeln: Schiffe werden dann beispielsweise schneller oder resistenter. Kontor-Items steigern die Effizienz von Kraftwerken oder senken das Unfallrisiko von Ölplattformen – denn wenn's da mal scheppert, dann richtig: Ölteppiche versauen erst die Unterwasser-siedlung, dann die Küste, und ein Kernkraftwerk zündet angrenzende Gebäude an und lässt die Umweltbilanz auf Mordor-Niveau sinken. Das Besondere an Ihren Arche-Items: Da Ihr Mutterschiff in jeder (!) Partie mitmisch, können Sie bereits gesammelte Items (gibt's in drei Güteklassen) in jeden Einsatz mitnehmen. Das motiviert und sorgt vor allem in Multiplayer-Partien für immer neue Ausgangssituationen. Martin Deppe / MT



**Anno hoch drei**

Martin Deppe  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Große Preview, riesiger Vorabtest, nun der finale Test: Normalerweise würde ich jetzt langsam Ermüdungserscheinungen zeigen und das entsprechende Spiel dezent satt haben. Nicht so bei Anno 2070: Das fesselt mich auch beim dritten Durchgang. Denn die gleich drei Fraktionen, um die ich mich kümmern muss, potenzieren das ohnehin komplexe Anno-Gefüge noch mal kräftig. Selbst nach Tagen finde ich noch neue Details und Taktiken. Die Sache hat aber auch einen Haken: Nach einer längeren Unterbrechung ist es noch schwerer als früher, wieder in die Partie zu finden – denn viele der futuristischen Gebäude muss ich erst wieder anklicken, um rauszukriegen, was die eigentlich machen. Dafür vermisse ich das Mittelalter-Szenario gar nicht, denn das ausgeklügelte Anno-Prinzip funktioniert auch in der Zukunft bestens.



Die sollten wir großräumig umschiffen: eine Piratenbasis.

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** Online-Aktivierung (s. Kasten)

**GENRE-CHECK** STRATEGIE

SPASS: »Sobald man das Szenario geschluckt hat, wird Anno wieder zum Zeitfresser.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

|                      |             |         |
|----------------------|-------------|---------|
| SZENARIO             | realistisch | fiktiv  |
| MASSTAB              | lokal       | global  |
| SPIELSTIL            | Aufbau      | Kampf   |
| EINHEITEN/Individuen | einfach     | 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  
»Das gemeinsame Basteln macht 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

9/10

**BALANCE**

- sehr gute Lernkurve
- eingebautes Lexikon
- Endlosspiel frei konfigurierbar
- bestens verzahnte Spielelemente
- teils unfaire Söldner-Angriffe

9/10

**ATMOSPHERE**

- stimmiges Zukunftsszenario
- stimmungsvolle Unterwasser-Siedlungen
- Kommandozone erzeugt globales Spielgefühl
- deutlich nüchterner als die Vorgänger

8/10

**BEDIENUNG**

- bewährte Steuerung leicht verbessert (Baumenü, Wohnhausbau)
- viel Feedback direkt im Spiel oder per Kommentar
- Produktionsgebäude schwer unterscheidbar

8/10

**UMFANG**

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

10/10

**STARTPOSITIONEN**

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

9/10

**KI**

- KI-Spieler handeln nachvollziehbar
- unterschiedliche Spielweise der Hauptfraktionen
- nutzt Schwachstellen
- schwächt bei Kampfen strategisch

8/10

**EINHEITEN**

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

9/10

**ENDLOSSPIEL**

- sehr viele Strategien möglich
- bis ins letzte Detail konfigurierbar
- sehr viele Zufallsquests ... mit teils nervigen Standardaufgaben (z.B. Personen oder Wale suchen)

10/10

**90 SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

**PROFIS** Core 2 Duo E6600  
A64X2/6000+ AMD, Geforce GTX 260  
4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

**STANDARD** Core 2 Duo E5300  
A64X2/4400+, Geforce 8800/GT  
2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

**MINIMAL** Core 2 Duo E5300  
A64X2/4400+, Geforce 8800/GT  
2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core 2 Duo E6600  
X6 1000/ Geforce GTX 480  
8,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

EINSTIEGER ANSPRUCH