

# Anno 2070 Die Tiefsee

Neue Produktionsketten, urgewaltige Tsunamis und schrecklich anspruchsvolle Schlaumeier: Beim Besuch in Mainz enthüllen die Entwickler alles, was Sie über die Anno-2070-Erweiterung Die Tiefsee wissen müssen. Von Jochen Gebauer

Die Skyline der neuen **Tech-Zivilisationsstufe** macht optisch schon was her. Im Hintergrund thront das ebenfalls neue Tech-Monument.

## Angespielt

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**  
Termin: **3. Quartal 2012** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7872](http://GameStar.de/Quicklink/7872)

### ⊕ Stärken

- + neue Zivilisationsstufe
- + eindrucksvolle Tsunamis
- + neue Items, Fahrzeuge und Technologien
- + cooles Tech-Monument
- + Komplexität wird erhöht ...

### ⊖ Schwächen

- ... aber wird Anno dadurch möglicherweise zu komplex?

Stellen Sie sich vor: ein malerisches Insel-Utopia irgendwo in einem namenlosen Ozean. Sonnenstrahlen tanzen über die glatten Metallfassaden der futuristischen Wohnkomplexe und funkeln wie Lichterketten in den sanften Wogen der Brandung, während im Hafen ein gewaltiges Containerschiff seine Ladung löscht und sich zum Auslaufen bereit macht. Fast möchte man ein Eis kaufen und sich hinsetzen, die Seele baumeln und den lieben Gott einen guten Mann sein lassen. Stellen Sie sich vor: Es ist **Anno 2070** und Sie sind der Architekt dieser idyllischen Inselwelt, beobachten das geschäftige Treiben

zu Lande und zu Wasser mit der Befriedigung eines gut gemachten Jobs, genießen das beeindruckende Resultat von harter Arbeit, Ihrer Arbeit.

Und jetzt stellen Sie sich vor, dass irgendetwas schrecklich schiefgeht. Vor der Küste kommt es zu einem Zwischenfall in einer Unterwasser-Anlage. Wellen türmen sich auf, erreichen innerhalb von Sekunden die Höhe eines Wolkenkratzers, rollen kreisförmig vom Epizentrum davon und begraben alles, was das Pech hat, durch tektonische Plattenverschiebungen in ihren Weg geraten zu sein. Wie beispielsweise das eben noch so malerische Insel-Utopia. Es

## Tsunami-Warnung

Die ebenso vernichtenden **Tsunamis** (rechts) sind für die Anno-Reihe eine neue Katastrophe – und sehen dank aufwändiger Wasseranimationen fantastisch aus. Der Kampf gegen die Naturgewalten zieht sich ohnehin wie ein roter Faden durch die Geschichte der Aufbau-Reihe.

Anno 1404



Im **Anno 1404: Venedig** spucken imposante Vulkane ein wahres Feuerwerk. Wer auf einer Vulkaninsel siedelte, dem flog das Ding früher oder später mächtig um die Ohren.

Anno 2070



Dabei sind Vulkane eigentlich an alter Serienhut. Schon in der Erstlings-Erweiterung **Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer** verwandeln entsprechende Ausbrüche das Aufbau-Leben in eine Flammenhölle – natürlich nicht ganz so imposant wie in Anno 1405 (das Spiel ist ja auch von 1998), aber vernichtend allemal.

Anno 1602



Anno 1701



In **Anno 1701: Der Fluch des Drachen** wurde es windig: Tornados deckten Hausdächer ab – oder rissen die Hütten gleich komplett mit. Kein Wunder, schließlich wirken in so einem Tornado Kräfte, die man sich in etwa so vorstellen muss, als würde man einen Hamster in einen Wäschetrockner stecken. Probieren Sie das jetzt bitte nicht aus.

In **Anno 2070** feierten die Tornados ein Comeback. Diesmal hoben sie nicht nur Gebäude von den Socken, sondern waren vor allem dafür berüchtigt, zielsicher in Richtung einer Ölplattform zu steuern, das Ding zu zerbröseln und eine Ölpest zu hinterlassen. Kluge Spieler rissen die Plattform lieber ab, bevor der Tornado eintraf.

Anno 2070



Anno 2070



Flog ein Atommeiler in die Luft, war in **Anno 2070** Schluss mit lustig, unsere Umweltbilanz im Keller und der Himmel in der Fallout-Phase hässlich düster. Von den Bränden und Seuchen, die wir nebenbei auch noch in den Griff bekommen mussten, ganz zu schweigen. Die Folge: Wir sind ausgestiegen. Aus der Atomenergie, nicht der Serie.

ist ein verstörend anmutiger Anblick, wenn die gigantische Welle über den Hafen hereinbricht, das Containerschiff herumwirbelt wie ein Gummientchen und anschließend die küstennahen Gebäude einfach mitreißt, bis sie schließlich tief im Landesinneren zum Erliegen kommt. Zurück bleibt Verwüstung – und die Frage, wie diese Urgewalt entfesselt wurde. Kurz: Stellen Sie sich vor, Sie spielen das **Anno 2070**-Addon **Die Tiefsee** und sind gerade Zeuge (sowie Opfer) eines Tsunamis geworden.

Diese in der **Anno**-Serie bislang noch nicht vertretene Naturkatastrophe ist zwar nicht unbedingt die zentrale Neuerung der ersten Erweiterung zu **Anno 2070**, steht aber gewissermaßen sinnbildlich für die Richtung, die der Entwickler Related Designs damit einschlägt. Es wird nämlich nass, den Mittelpunkt bildet die im Hauptspiel noch latent vernachlässigte Spielwelt unter Wasser. Was genau das mit Tsunamis zu tun hat? Folgendes: Der bereits aus **Anno 2070** bekannte Forscher Hiro Ebashi hat inzwischen eine Möglichkeit entdeckt, um die in Tiefseegräben schlummernde Energie mit so genannten Geothermie-Kraftwerken nutzbar zu machen. Das wäre eigentlich eine feine Sache, weil geothermische Energie wunderbar sauber und noch dazu verflucht effizient ist. Allerdings hat die Angelegenheit einen Haken: So recht stabil sind die entsprechenden Kraftwerke dann auch wieder nicht, und es besteht jederzeit die Möglichkeit, dass uns die schöne neue Energiequelle buchstäblich um die Ohren fliegt – was wiederum in Tsunamis endet.

Japanische Forscher, Riesenwellen, explodierende Kraftwerke – **Die Tiefsee** weckt bange Erinnerungen an die Fukushima-Katastrophe. Diese Parallele kann man makaber finden, dieses Urteil möchten wir aber Ihnen überlassen. In der Spielpraxis entpuppen sich die **Anno**-Tsunamis als erstklassig animiertes und überaus packendes Ereignis. Zugleich legt Related Designs jedoch viel Wert darauf, dass ein Tsunami nicht die komplette Infrastruktur lahmlegt und uns

## Das neue Monument

Mit **Die Tiefsee** werden die bislang etwas stiefmütterlich behandelten Techs zu einer vollwertigen Fraktion. Und wie es sich für eine vollwertige Fraktion gehört, dürfen die Eierköpfe im Rahmen der Beförderung auch ihr eigenes Monument bauen. Der Name dieses Bau-Ungetüms steht aktuell noch nicht fest; auch ein Bild direkt aus dem Spiel dürfen wir momentan nicht zeigen, weil am Design noch gearbeitet wird. Was wir Ihnen stattdessen sagen können: Wie schon die Monumente der Tycoons und Ecos (rechts im Bild) bietet auch der Prunkbau der Techs viele einzigartige Vorteile. Der größte davon: Haben wir das Riesending erst mal gebaut, brauchen wir auf der gesamten Insel keine Marktplätze mehr.



quasi dazu zwingt, einen alten Spielstand zu laden (oder die Killerwellen in den Optionen einfach auszuschalten). Denn zum einen soll die Zerstörung trotz aller visuellen Wucht lokal begrenzt sein, zum anderen können wir die Wahrscheinlichkeit eines Zwischenfalls durch entsprechende Items erheblich reduzieren. Nutzen müssen wir die neue Art der Energiegewinnung ohnehin nicht – auch wenn das trotz des Restrisikos ratsam wäre, weil der Energiebedarf unseres **Anno-Reiches in Die Tiefsee** deutlich steigt. Und zwar vor allem – da ist der Erweiterungsname Programm – weit unter der Meeresoberfläche.

So werden die Unterwasser-Inseln im Vergleich zum Hauptspiel nicht nur größer, sondern auch sehr viel wichtiger. Denn hauptsächlich dort produzieren wir nun Waren für eine vollkommen neue Zivilisationsstufe: die sogenannten »Genies« der Tech-Fraktion. Während die bedauernswerten Technologie-Anhänger bislang nur zweistufig unterwegs (so wie beispielsweise der Orient in **Anno 1404**) und deshalb den Ecos und Tycoons zivilisationstechnisch quasi hoffnungslos unterlegen waren, erhebt sie das Addon nun nicht nur zu einer vollwertigen Fraktion – sondern gewissermaßen zur

bislang wählerischsten »Zivilisation« der **Anno**-Geschichte. So ein Genie ist nämlich schrecklich anspruchsvoll, also führt das Addon gleich fünf neue Eierkopf-Bedürfnisse ein; hinzu kommen zwei neue Waren für die Vorstufe der »Forscher«.

Die neuen Bedürfnisse erfordern teils vierstufige Produktionsketten: ein echtes Novum in der **Anno**-Reihe, bislang reichten in allen Teilen maximal drei Schritte zur Herstellung einer bestimmten Ware. Mit dem Addon wird **Anno 2070** also spürbar komplexer, zumal wir nach wie vor die Bedürf-

## Die neue Energiequelle fliegt uns um die Ohren

nisse der ohnehin schon nicht ganz anspruchslosen Ecos und Tycoons bedienen müssen. Nun stellen sich zwei Fragen. Erstens: Was wollen die Genies eigentlich? Zweitens: Stören vierstufige Produktionsketten möglicherweise den erfolgreichen **Anno**-Spagat zwischen komplexer Aufbau-Strategie und einfacher Zugänglichkeit für all jene, die sonst vielleicht keine ausgewiesenen Hardcore-Strategen sind?

Die erste Frage lässt sich recht einfach beantworten. Genies wollen technischen Schnickschnack. Zum Beispiel Neuro-Implantate, für die wir nun dank eines neuen Fruchtbarkeitswertes auf Unterwasserinseln Schwämme anbauen. Oder Bionik-Anzüge, für die wir die neue Ressource Platin brauchen. Teilweise greifen wir bei diesen Produktionsketten auf bereits bekannte Gebäude zurück, die aufgemotzte Tech-Fraktion ist also mit den beiden anderen Parteien verzahnt. So benötigen wir für die angesprochenen Bionik-Anzüge beispielsweise

Der Fokus des Addons liegt deutlich auf dem Aus- und Aufbau der **Unterwasserwelt**.



die Biopolymer-Technik der Ecos. Wertvolle Neuro-Implantate wiederum erfordern neben Unterwasser-Schwämmen auch Mikrochips, die wir entweder mit der schon im Hauptspiel erprobten Fabrikmethode herstellen – oder mit Hilfe der neuen Elektro-Recycler, die wir allerdings nur am Meeresboden bauen dürfen. Insgesamt sollen mit dem Addon rund 50 frische Gebäude dazukommen; darunter auch kosmetische Bauten, die keinen tatsächlichen Nutzen haben, aber unser Inselreich merklich schicker aussehen lassen. Zumindest, bis es von Tsunamis über den Haufen gerollt wird.

## Was wollen Genies eigentlich?

Noch nicht abschätzen lässt sich momentan, ob die erhöhte Komplexität durch vierstufige Produktionsketten und eine engere Verzahnung der Fraktionen kompatibel ist mit dem klassischen und unverwundlichen **Anno**-Prinzip, das seit Jahren perfekt jenen Drahtseilakt zwischen »komplex, aber nie kompliziert« bewältigt. Fest steht: Längere Produktionsketten und eine noch bedürftigere Highend-Zivilisationsstufe stehen schon lange auf der Wunschliste der **Anno**-Community. Mit **Die Tiefsee** liefert Related Designs also exakt das, wonach gerade die **Anno 2070**-Veteranen immer wieder gefragt haben. Fest steht allerdings auch: Die Entwickler wissen nach eigener Auskunft sehr genau, dass die richtige Balance kein Kinderspiel wird. Dem ohnehin schon komplexen Vergnügen noch eine komplexere Krone aufzusetzen, das kann ins Auge gehen, weil es möglicherweise just das zur Folge hat, was die Reihe bislang so erfolg-

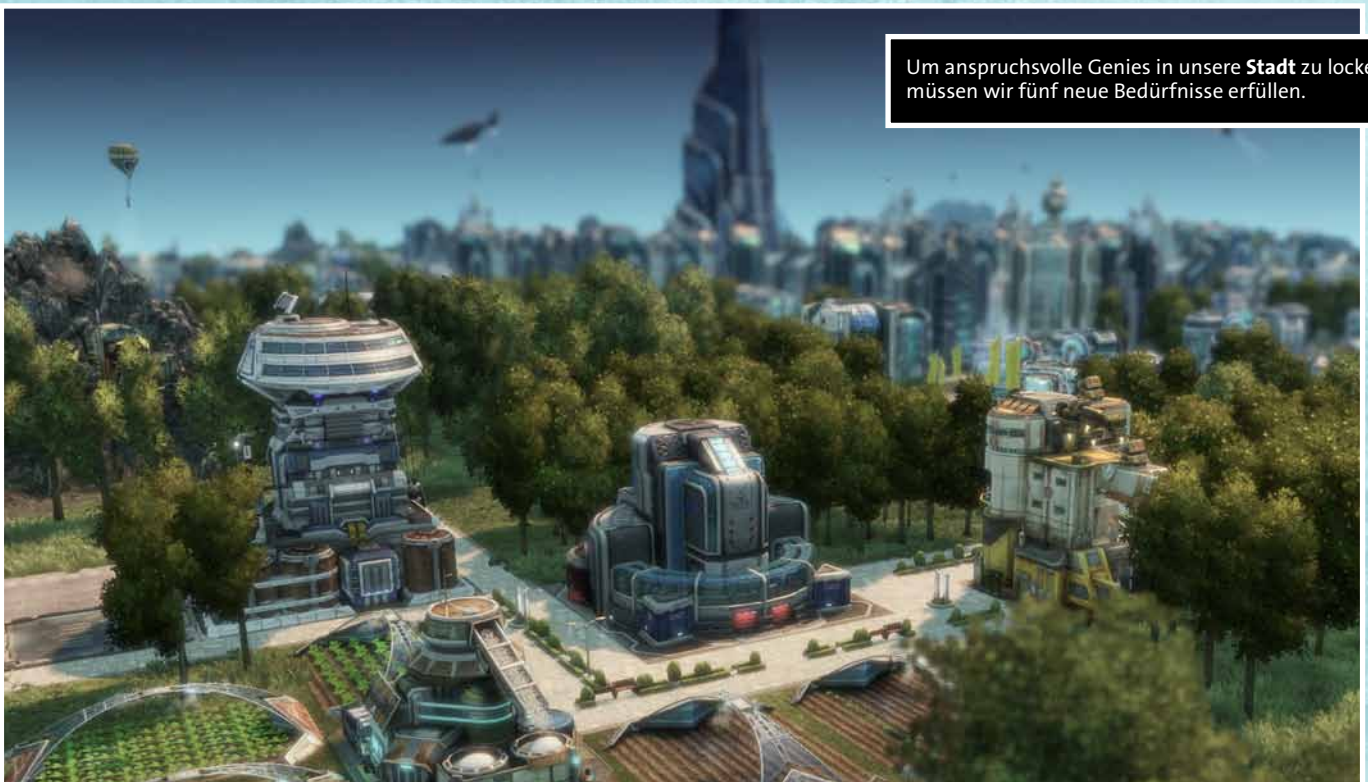
## Friedliche Insel-Übernahme

Pazifisten aufgepasst: Wer keine Lust auf Krieg hat, dem Gegner aber trotzdem eine ertragreiche Insel wegschnappen will, der darf das in **Anno 2070: Die Tiefsee** auch. Im Prinzip funktioniert das Übernahme-System wie bei **Anno 1404: Venedig** (Bild). Wenn wir ausreichend Klimpergeld haben, können wir Anteile an einem gegnerischen Eiland erwerben und so nach und nach eine feindliche, aber sehr friedliche Übernahme beginnen, bis uns die schöne neue Welt gehört. Der Clou an der Sache: Während es in Venedig noch ziemlich nutzlos war, bloß einen kleinen Anteil zu besitzen, belohnt uns das neue Addon nun auch dafür – indem die Inseln per Dividenden Einnahmen an ihre Eigner ausschütten.



reich vermeiden konnte, nämlich in Arbeit auszuarten. Da wir das Addon bei unserem Besuch nicht selbst spielen durften, sind wir einigermaßen gespannt, wie Related Designs letztlich mit diesem potenziellen Stolperstein umgeht – und ob es dem Entwickler gelingt, jene gewisse spielerische Leichtigkeit (nicht zu verwechseln mit spielerischer Seichtigkeit) zu bewahren, die **Anno** auch abseits der Hardcore-Klientel zu einem so erfolgreichen Vergnügen macht.

Auf dem Papier und beim Über-die-Schulter-Schauen jedenfalls gefallen uns die Neuerungen durch die Bank weg sehr gut. Mehr noch: Bisweilen ertappt sich der Autor dieser Zeilen dabei, die Faust in der Hosentasche zu ballen und laut »Genau das wollte ich haben!« zu denken. Wie zum Beispiel bei dem Umstand, dass wir nun Unterwasser-Handelsrouten erstellen dürfen, unsere U-Boote können sich nun also auch im getauchten Zustand von Insel zu Insel



Um anspruchsvolle Genies in unsere **Stadt** zu locken, müssen wir fünf neue Bedürfnisse erfüllen.

## Unterwasserhandel

Im Rahmen automatischer Handelsrouten konnten wir Unterwasserinseln bislang sowohl mit normalen Schiffen **1** als auch mit U-Booten **2** beliefern. Allerdings mussten sich Letztere ebenfalls an der Wasseroberfläche bewegen. Dank der neuen Unterwasser-Handelsrouten können die Transport-Schleichfahrer auch abgetaucht pendeln – und sind damit weniger anfällig für feindliche Angriffe. Das soll den Warenaustausch zwischen den beiden Welten erleichtern, was durch die neuen Genie-Bedürfnisse wohl auch bitter nötig ist.



bewegen. Oder dass wir im Zuge dieser neuen Handelsrouten endlich ein großes Transport-U-Boot bauen können, sozusagen ein Containerschiff mit Tauchfunktion. Oder aber (stellen Sie sich an dieser Stelle bitte ein »Hallelujah!« vor) das neue Monument der Tech-Fraktion, das nach Fertigstellung den Bedarf an Marktplätzen für die komplette Insel eliminiert. Genau das haben sich Alles-restlos-Zubauer schon immer gewünscht.

Wenn Sie ebenfalls zu den friedlichen Bauherren zählen und Konflikte sowieso lieber auf diplomatische Weise lösen, dann könnte Sie außerdem freuen, dass die aus **Anno 1404: Venedig** bekannte friedliche Inselübernahme ein Comeback feiert. Wie beim Vorgänger-Addon dürfen Sie Anteilsscheine

von gegnerischen Inseln aufkaufen, ohne militärische Mittel zu bemühen. Der neue Clou: Auch einzelne beziehungsweise kleine Anteile an einem Eiland lohnen sich nun, weil die Siedlung in regelmäßigen Abständen Klimergeld in Form von Dividenden an ihre »Aktionäre« ausschüttet. Selbst wenn wir es uns (zunächst) nicht leisten können, eine Konkurrenz-Insel vollständig zu übernehmen, profitieren wir also mittelfristig vom Anteilskauf und haben eine völlig neue Möglichkeit, gerade nicht benötigte Credits gewinnbringend anzulegen.

Vom Addon sollen allerdings nicht nur pazifistische Baumeister und Kapitalisten profitieren. Die Entwickler erweitern auch die militärischen Optionen um neue Items und

Gebäude. So dürfen wir in Zukunft unsere Inseln mit Hilfe von Seeminen vor feindlichen Angriffen schützen. Diese Minen gibt es sowohl in Über- als auch Unterwasser-Ausführung, sodass wir – genügend Res-

### Ein Raketenabwehrschild à la George W. Bush

sourcen, sprich Kleingeld vorausgesetzt – ein waschechtes Minenfeld um unser Territorium ziehen können. Kollidieren feindliche Schiffe oder U-Boote mit den für sie unsichtbaren kleinen Halunken, dann macht es »Bumm!« und Schiff beziehungs-

Die **Unterwasser-Inseln** werden zwar größer, dafür steigt aber auch der Platzbedarf, weil Produktionsgebäude wie die Lithium-Förderanlage Unmengen davon brauchen.



Neu dabei: Die **Schwammzucht**, mit der wir dringend benötigte Komponenten für die Genie-Bedürfnisse anbauen.



(und wenn ja, welche), steht indes noch nicht fest. Die Kritik, so der Addon-Chefdesigner Tom Fiedler, sei zwar sehr wohl angekommen, allerdings müsse man bei allem Verständnis aufpassen, dass man gewisse Funktionen nicht »verschlimmbessere« – ein durchaus nicht unberechtigter Einwand.

Überhaupt macht die **Anno**-Erweiterung in Zeiten von 5-Euro-DLC-Häppchen einen sehr durchdachten und vor allem umfangreichen Eindruck. Schade allerdings: Eine eigene Kampagne wird es nicht geben, stattdessen sollen frische Szenarien an die Neuerungen heranführen und trotz in sich abgeschlossener Episodenform ein harmonisches Story-Gesamtbild ergeben. Ach ja: Wie es zum plötzlichen Aufstieg der Tech-Fraktion kommt, nachdem sie im Hauptspiel ein ... nun ja, anderes Schicksal erlitten hat, erklärt das Addon auch – verraten wir aber an dieser Stelle nicht, um »Spoiler« zu vermeiden.

weise U-Boot sind weg; oder zumindest stark beschädigt. Auch für die mitunter als zu mächtig kritisierten Raketenangriffe liefert die Tiefsee eine Lösung. Mit einem Raketenabwehrschirm à la George W. Bush lassen wir gegnerische Geschosse erst gar nicht in unseren Luftraum, sondern programmieren die fiesen Dinger schon im Flug so um, dass sie irgendwo explodieren, wo sie (uns) garantiert keinen Schaden zufügen. Der Spaß ist allerdings teuer – besonders wenn wir unser gesamtes Hoheitsgebiet mit dem System schützen wollen.

## Die Tiefsee bietet deutlich mehr als 5-Euro-DLC-Häppchen

Zumindest einen neuen Quest-Typ gibt's übrigens ebenfalls. Eskort-Missionen sind bei **Anno** inzwischen ja fast schon ein alter Hut, die neu eingeführte Idee gefällt uns konzeptionell aber ausgezeichnet. Statt dem zu eskortierenden Schiff müde hinterherzutuckern, tuckert es im Gegenteil uns hinterher. Wir müssen also nicht nur die obligato-

rischen Abfangeinheiten vernichten, sondern auch dafür sorgen, dass wir den Questkahn nach Möglichkeit erst gar nicht in sie reinmanövrieren – was zumindest auf dem Papier unglaublich spannender klingt als die vergleichsweise eindimensionalen Begleit-Einsätze des Hauptspiels oder des Vorgängers **Anno 1404**.

Sie haben es vielleicht schon gemerkt: Obwohl uns die Entwickler Teile des Spiels sehr ausführlich vorgeführt und auf entsprechende Nachfragen außergewöhnlich offen geantwortet haben (siehe Interview), konnten wir manche Neuerungen – wie etwa die Eskort-Quests – nicht selbst anschauen oder anspielen. Ähnliches gilt auch für das Forschungs Menü, das nach Aussagen von Related Designs mit dem Addon komplett überarbeitet wird und wesentlich benutzerfreundlicher sein soll. Ein Auge haben wir außerdem auf das von uns im **Anno 2070**-Test kritisierte Bau-Menü, bei dem es mitunter passierte, dass wir aus Versehen das Gebäude einer falschen Fraktion in Auftrag gaben – auch weil sich die Bauten verflücht ähnlich sahen. Ob es diesbezüglich Änderungen geben wird

Was uns der Ubisoft-Produzent Christopher Schmitz hingegen verraten kann: Beim Kopierschutz wird man sich an **Anno 2070** orientieren, es soll also lediglich eine einmalige Online-Aktivierung stattfinden, danach wird man das Addon auch offline spielen können. Jedenfalls die Solo-Inhalte, bei denen wir im Offline-Modus allerdings auf die Upgrades der spielerisch nicht ganz unwichtigen Arche verzichten müssen. Der Mehrspieler-Modus erfordert natürlich zwangsläufig eine Online-Verbindung. Dafür hat sich Related Designs auch dort einen neuen »Twist« ausgedacht, der spannend klingt und das Einzelspieler-Vergnügen der **Anno**-Reihe nach vielen Versuchen endlich vernünftig in die schöne, neue Multiplayer-Welt transportieren könnte.

In etwa zeitgleich mit **Die Tiefsee** soll nämlich ein neuer, kostenloser Online-Modus für **Anno 2070** erscheinen – der so genannte Vorherrschaft-Modus. Momentan befindet sich diese Variante noch im geschlossenen Betatest; eine offene Beta, an der auch alle Käufer des Hauptspiels teilnehmen können, soll in Kürze folgen. Zwingend benötigt wird das Addon für die Vorherrschaft nicht; aller-

## Energiegewinnung leicht gemacht



Mit dem **Geothermie-Kraftwerk 1** kommt im Addon eine neue Energiequelle hinzu. Diese Kraftwerke dürfen wir ausschließlich unter Wasser an fest vorgegebenen Tiefseegraben-Stellen errichten. Das ist wunderbar sauber, birgt aber die Gefahr von Tsunamis.



Stellt sich die Frage: Wie kriegen wir die Energie eigentlich zu unseren anderen Inseln – und damit an Land, ohne umständlich Leitungen zu verlegen? Dabei helfen so genannte **Energietransmitter 2**. Mit diesen neuen Gebäuden können wir die gerade gewonnene Energie über unserem ganzen Reich verteilen, bequem per Schieberegler.



Wie das geht? Kinderspiel: Wir bauen einen **zweiten Energietransmitter 3** auf unserer Hauptinsel – und schon dürfen wir dort den Tiefsee-Strom nutzen. Funktioniert prinzipiell übrigens mit allen Energiequellen, ist aber so sündhaft teuer, dass wir sparsam mit der neuen Energiefreiheit umgehen sollten.



## Interview mit Tom Fiedler und Christopher Schmitz

Tom Fiedler (links) trägt als Chefdesigner die kreative Verantwortung für das neue Addon und war genau wie der Produzent Christopher Schmitz bereits an Anno 2070 beteiligt.

**GameStar** Zwei Tage vor diesem Interview ereignete sich im Pazifik ein Seebeben, Tsunami-Alarm wurde ausgelöst. Hattet ihr da Bedenken, dass eure neue Katastrophe vielleicht ein bisschen zu realistisch sein könnte?

**Tom Fiedler** Na klar, wir verfolgen das natürlich. Generell ist es ja so, dass wir auch in Anno 2070 schon sehr aktuelle Themen hatten. Wir hatten die Ölkatastrophen, wir haben auch Risiken für Atomkraftwerke entsprechend eingebaut. Wir sind da sehr sensibel, aber es wäre auch moralisch schwierig, wenn wir Technologien wie das AKW nun als risikoarme oder risikolose Methode anpreisen würden.

**Christopher Schmitz** Das ist natürlich auch ein strategisches Thema. Wir haben uns zu dem Zeitpunkt wirklich überlegt, ob wir das jetzt rausschmeißen sol-

len oder nicht. Wir haben uns dann allerdings bewusst entschieden, es drin zu lassen. Das ist ja genau das zentrale Thema von Anno 2070: Begehe ich Raubbau an der Natur oder arbeite ich nachhaltig?

► **Wie viel Feedback der Anno 2070-Fans ist denn in die Erweiterung eingeflossen?**

**Tom Fiedler** Extrem viel. Die neue Zivilisationsstufe zum Beispiel ist ein lang gehegter Wunsch der Community, und wir freuen uns und sind auch wirklich stolz darauf, dass wir ihnen das jetzt endlich bieten können. Es ist insgesamt sehr viel Feedback eingeflossen, sowohl bei den Detailverbesserungen als auch bei neuen Kern-Features wie den Unterwasser-Handelsrouten.

► **Das Addon konzentriert sich in erster Linie auf die Tech-Frak-**

**tion – warum gerade die und nicht die Ecos oder Tycoons?**

**Tom Fiedler** Zum einen ist da wieder das Community-Feedback. Die Tech-Zivilisation hatte bislang nur zwei Stufen, und der Wunsch nach einer weiteren Stufe ist sehr weit verbreitet. Außerdem ist es inhaltlich der logische Schritt. Wir haben die beiden anderen Fraktionen im Hauptspiel tatsächlich abgeschlossen und wussten von vorneherein, dass wir die Techs dann in einer Erweiterung komplettieren wollen, um sozusagen den großen Deckel auf das Ganze zu setzen.

► **Mit der neuen Zivilisationsstufe der Techs und den vierstufigen Produktionsketten wird Anno 2070 natürlich spürbar komplexer. Ist es ein Balance-akt, das Ganze nicht zu kompliziert werden zu lassen?**

**Tom Fiedler** Definitiv. Anno 2070 ist wahrscheinlich das komplexeste Anno überhaupt. Dadurch, dass wir das Hauptspiel auf zwei Fraktionen aufgeteilt hatten, haben wir es ein bisschen entschärft und erreicht, dass nicht nur die totalen Hardcore-Zocker auch mal ein Monument zu Gesicht bekommen. Bei Anno 1404 war das Monument ja schon ein Meilenstein, den nicht jeder gesehen hat. Trotzdem wollen wir mehr Komplexität reinbringen – aber behutsam. Auch ein Normalspieler soll am Ende das Tech-Monument bauen können, wenn er viel Zeit investiert. Wichtig ist vor allem – und deshalb ist es in der Tat ein Balance-Akt – dass wir das Spiel fordernd für Profis halten, aber immer noch erreichbar bleiben für alle Nicht-Vollprofis.

dings wird bei Erscheinen zwischen Addon- und Hauptspiel-Inhabern getrennt, sodass Sie nur dann gegen andere »Genies« antreten dürfen, wenn Sie selbst welche ansiedeln können. Im Kern funktioniert die Vorherrschaft ähnlich wie ein Browser-Spiel: Statt wie bislang üblich einen Gefährten oder Gegner für den Koop- bzw. Gegeneinander-Modus finden zu müssen, können Sie die Vorherrschaft quasi wie ein Solospiel

angehen – und dann spielen, wann Sie Lust und Zeit dazu haben, und nicht nur dann, wenn zufällig ein passender Mitspieler online ist, der die nächsten vier, fünf Stunden sonst nichts Wichtiges zu tun hat.

Grundsätzlich läuft eine Vorherrschafts-Partie so ab: Zwei Teams sammeln in einem vorher festgelegten Zeitraum, zum Beispiel in sieben Tagen, so viele Punkte wie mög-

lich. Besagte Zähler gibt's dafür, dass man festgelegte Ziele auf einer ganzen Reihe von Karten erfüllt – etwa auf Karte X eine bestimmte Zahl von Quests erledigt oder auf Karte Y eine gewisse Menge Klimpergeld erwirtschaftet. Wann wir das tun, bleibt komplett uns überlassen. Und wenn's ein gegnerischer Spieler schon getan hat, müssen wir seine Leistung eben kurzerhand überbieten, um die Kontrolle über diese Karte



Der **Elektro-Recycler** ist eine neue Möglichkeit, um dringend benötigte Mikrochips zu produzieren. Und zwar in unendlichen Mengen.

Am Meeresboden abgebaute **Ressourcen** lassen sich nun auch unter Wasser verschiffen.



für unser Team zu sichern. Denn nur wenn unsere Mannschaft eine Map kontrolliert, dürfen wir die daran angrenzenden Karten und Missionen in Angriff nehmen. Wir

## Kein unfairer Bonus für Semesterferien-Studenten

schalten die Schauplätze also erst nach und nach frei, wie bei einem Talentbaum in einem Rollenspiel. Wer nach Ablauf des zu Beginn festgelegten Zeitrahmens die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Und damit Schlafgestörte oder Semesterferien-Studenten keinen unfairen Nachts-um-drei-und-mir-ist-langweilig-Bonus genießen, können wir vorher ganz genau einstellen, wie viele

Stunden jeder Teilnehmer pro Tag maximal in die Partie investieren darf.

Für den klassischen **Anno**-Endlosspieler bleibt die Frage: Lohnt sich dieses Addon für mich? Vorbehaltlos bejahen können wir das nicht – dazu müssten wir schon selbst Hand anlegen an die Neuerungen, uns reinfuchsen in die vierstufigen Produktionsketten, Items antesten und die Genies eigenhändig ansiedeln. Was wir hingegen guten Gewissens sagen können: Die Entwickler feilen an genau den richtigen Stellen, erweitern **Anno 2070** um sinnvolle Inhalte und behalten dabei trotzdem das im Auge, was die Serie schon immer ausgezeichnet hat. In Zeiten von kleinen DLC-Häppchen für zwischen-durch arbeitet Related Designs mit **Die Tiefsee** an einem Addon, das seinen Namen tatsächlich verdient. Jochen Gebauer / GR



Um das neue **Tech-Monument** zu errichten, müssen wir zunächst sämtliche Bedürfnisse der Genies erfüllen.



### Bitte mehr davon

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Ich habe beleibe nichts gegen gute DLCs. Trotzdem würde ich mir wünschen, dass mehr Entwickler (und Publisher) den Mumm besäßen, solch ein anständiges, altmodisches Addon zu veröffentlichen. Für die umfangreiche Erweiterung eines ohnehin tollen Spiels lege ich dann auch gerne 20 oder 30 Euro auf den Tisch. Anno 1404: Venedig zum Beispiel hat eine Stammpflichtgarantie auf meiner Festplatte – jedenfalls noch. Und Gothic 2: Nacht des Raben halte ich für das brillianteste Stückchen Software, das nie als Vollpreis-Spiel erschienen ist.

All das erzähle ich Ihnen deshalb, weil sich dieses Anno-Addon offenbar nahtlos einreicht in jene Ruhmesliste und mir persönlich allemal lieber ist als ein kümmerlicher Drei-Stunden-DLC, den ich übermorgen sowieso schon wieder vergessen habe. Die Tiefsee bügelt nämlich nicht nur zahlreiche kleine Macken aus, die mich an Anno 2070 auf sehr hohem Niveau gestört haben – sondern erweitert das ohnehin stimmige Zukunftsgesamtbild auch noch um Neuerungen, die sich gut anhören (die Highend-Zivilisationsstufe nebst vierstufigen Produktionsketten), hervorragend anhören (das Tech-Monument) oder einfach nur kriminell gut aussehen (die Tsunamis!).

Ich wäre zwar ein schlechter Journalist, wenn ich Ihnen sagen würde, dass sich das genauso cool spielt, wie es klingt, denn das kann ich momentan schlicht noch nicht abschätzen. Andererseits wäre ich ein Lügner, wenn ich Ihnen verschweigen würde, dass mich das vorgestellte Konzept und die gezeigten Szenen sehr optimistisch stimmen. Die Tsunamis werden Venedig wohl bald von meiner Festplatte spülen.