Ein **Tsunami** verwüstet nicht irgendeine Zufallsküste, sondern entsteht kreisförmig um ein kollabiertes Geothermik-Kraftwerk.

# Anno 2070
## Die Tiefsee

**⊕ Stärken**

+ neue Tech-Zivilisationsstufe
+ Unterwassersiedlungen werden noch wichtiger
+ brachiale Tsunamis
+ neue Fahrzeuge, Items, Technologien
+ erstmals vierstufige Produktionskette

**⊖ Schwächen**

- könnte überkomplex werden

**Déjà-vu: Fast genau ein Jahr nach der Hauptspiel-Präsentation sind wir erneut nach Mainz zu Related Designs gereist, um das Addon probezuspielen. Und wurden erschlagen. Vom Spiel, nicht von den Entwicklern.** Von Martin Deppe

**Angespielt**

Genre: **Aufbauspiel-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**
Termin: **4.10.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7872 | Auf DVD: Preview-Video

Mit leisem Surren steigt unser Glaskubus nach oben Richtung Oberfläche. Heraus aus der etwas stickigen Luft in der Tiefe, in die wir vor ein paar Minuten mit unserem Gefährt eingetaucht sind. Vorbei an mehreren Schichten turbulenten Lebens geht die Fahrt, bis wir unser Ziel erreichen. Die Türen gleiten auseinander, wir schreiten hindurch. Schon praktisch, dass uns der Aufzug direkt aus der Tiefgarage ins Penthouse von Related Designs bringt, in den vierten Stock einer wuseligen Einkaufspassage mitten in Mainz.

Wir dürfen allerdings auch keine Zeit verlieren. Unser Volk braucht uns! Ungeduldig lauschen wir einer kurzen Antrittsrede von Related- und Ubisoft-Mitarbeitern, die uns kurz die Ausrichtung des **Anno 2070**-Addons **Die Tiefsee** erläutern: Forscher Hiro Ebashi-San (das ist der Techno-Typ, der schon in **Anno 2070** tief im Meer seinen Experimenten nachging) habe im Ebashi-Graben eine merkwürdige Technologie entdeckt, ein geothermisches Kraftwerk. Das können die **Anno**-Bewohner jetzt zwar prima nutzen, es berge aber auch Gefahren und so. All das werde in einem storybasierten Szenario-Kapitel mit fünf Missionen inszeniert.

Schön und gut, aber wir wollen spielen! Dürfen wir. Doch schon nach ein paar Klicks in der vorbereiteten Spielwelt hassen wir die Entwickler: Auf den drei besiedelten Inseln plus Tiefsee-Dorf funktioniert ja gar nichts! Auf dem einen Eiland fehlt Energie, auf dem zweiten sind Essen und Getränke knapp, auf dem dritten das Baumaterial. Dabei wollen wir doch möglichst schnell die größte Neuerung im **Tiefsee**-Addon kennenlernen: die Genies. Denn diese dritte Stufe der Tech-Fraktion soll uns ganz neue Baumöglichkeiten eröffnen. Immerhin ist die Hauptinsel schon gut bevölkert, wir müssen »nur« die Bedürfnisse der Forscher-Vorstufe erfüllen und genug Baulizenzen beschaffen (durch großzügigen Neubau von Tech-Wohnhäusern) sowie eben Baumaterial.

Wir sind erschlagen. Zugegeben, wir haben **Anno 2070** lange nicht mehr gespielt, schließlich sind wir noch keine Rentner mit Zeitüberschuss, sondern mitten im Arbeitsleben. Das rächt sich jetzt allerdings: Die erste halbe Stunde geht drauf, um halb-



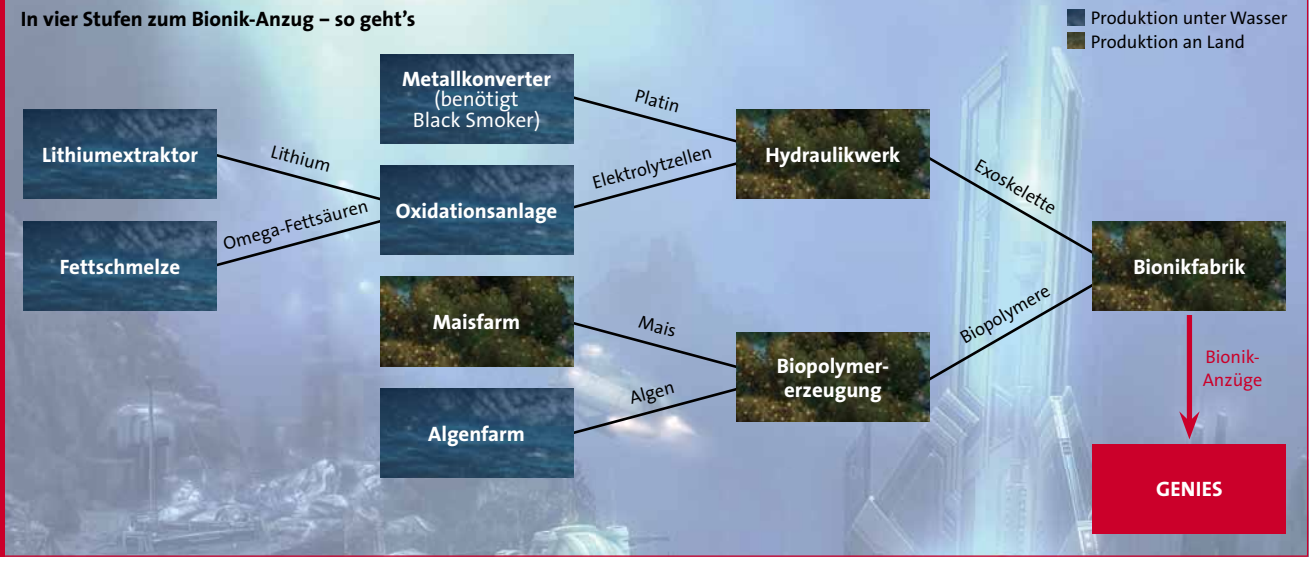
Bis auf Anno 1701 haben wir jeden Teil der Aufbau-Reihe mit einer Titelstory beehrt.

Die Genies bekommen natürlich eigene **Wohnhäuser**. Und die Techs endlich ihr eigenes Monument, hier in der Hintergrund-Mitte.

Per **Energietransmitter** (links) schaufeln wir Strom von Insel A nach Insel B, um Energie-Defizite und -Überschüsse auszugleichen.

## Die längste Anno-Produktionskette aller Zeiten

**In vier Stufen zum Bionik-Anzug – so geht's**




wegs alles auf die Kette zu bekommen, wofür wir in unserer **2070**-Hochphase vermutlich fünf Minuten und fünf Prozent der Klicks benötigt hätten. Nach langer Abstinenz merkt man noch mal auf die harte Tour, wie komplex **Anno 2070** wirklich ist. Und da soll jetzt noch mal ein großer Batzen obendrauf kommen? Wird eine Partie **Anno** dann zum Vollzeitjob?

Aber so langsam flutscht es. Baulizenzen? Check! Futter, Getränke? Check! Extra-Stadtzentrum, Labor? Check! Baumaterial? Check! Und dann tauchen sie auf: Die ersten Genie-Bauten entstehen aus den Forscher-Häusern, das Tech-Baumenü unten rechts kriegt einen dritten Reiter, der Redakteur feuchte Augen und Hände. So viele Möglichkeiten, so viele Chancen, so viele ... Bedürfnisse! Verflixt, hört das denn nie auf? Nein, hört es nicht. Im Gegenteil, es wird noch schlimmer. Und das ist gut so: Denn mit den Genies bekommen wir unter anderem erstmals eine vierstufige Produktionskette vorgesetzt. Vier! Stufig! Das heißt, dass wir zum Herstellen von Bionik-Anzügen für die Genies neun unterschiedliche Produktionsstätten errichten müssen, fünf unter Wasser, vier an Land. Allerdings sei dazugesagt, dass die aufwändigen Bionik-Anzüge kein Zwang sind. Wer die Produktionskette nicht ausrollen mag, muss es nicht. Denn die neuen Errungenschaften der Genies sind auch ohne die Anzüge erreichbar, bis hin zum eigenen Monument.

**Auf Biotech-Schnickschnack fahren die Genies ab**

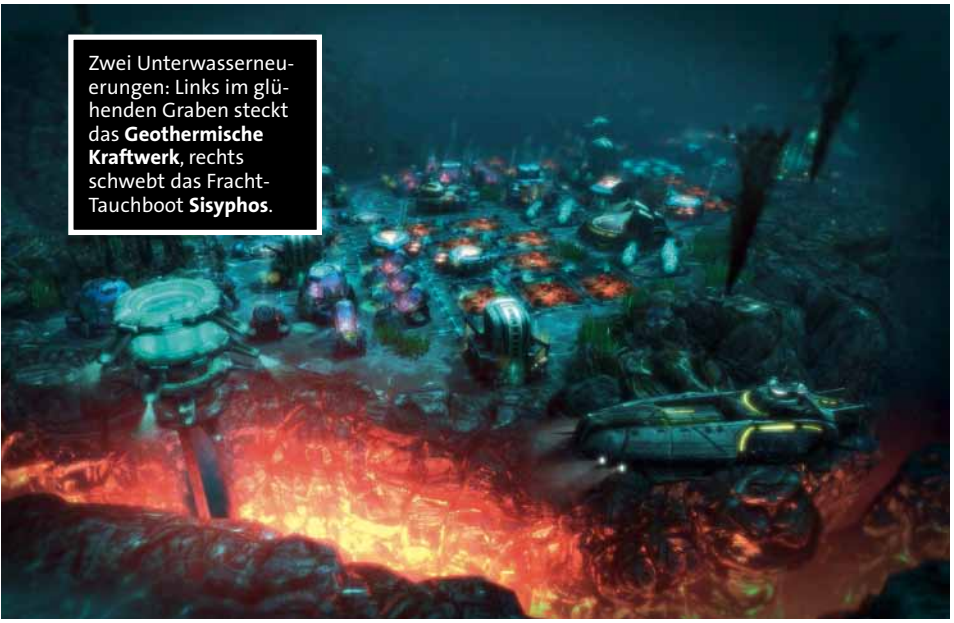
Moment, Monument? Richtig. Wie die beiden anderen Parteien (Ecos, Tycoons) kriegen die Techs endlich einen eigenen Prachtbau. Der verschlingt ebenfalls Unsummen an Ressourcen und muss mehrstufig errichtet werden, bringt aber einen formidablen Vorteil. Wer so ein Teil auf einer Insel hat, braucht hier nämlich keine Stadtzentren mehr. Zum Selberbauen reicht unsere gut zweistündige Probepartie natürlich nicht, daher interessieren uns die anderen Neuerungen der Genies. Zum Beispiel der Energietransmitter, den wir schon mit einer überschaubaren Menge an Genies errichten dürfen. Idealerweise gleich mehrfach, denn von den rotierenden Dingern sollte je eins auf jeder Insel stehen. Ein Klick darauf, und wir lösen mit einem Schlag das Strom-Dauerproblem unseres größten Eilands. Ein Schieberegler öffnet sich, wir klicken auf Haupt- und Zweitinsel (die hat Stromüberschuss ohne Ende) und verschieben den Regler, um den Saft auf unsere Hauptinsel zu lenken. Hier könnten wir die Kraftwerke eigentlich abreißen, aber man weiß ja nie, ob nicht irgendein Gegner den Transmitter ins Visier nimmt ...

Bleiben wir bei der Energie. Mit dem vorhin erwähnten geothermischen Kraftwerk können wir unter Wasser jede Menge Energie erzeugen (und per Transmitter »verschicken«, denn das Tausendsassa-Teil funktioniert auch unter der Oberfläche). Allerdings zu einem hohen Preis, wenn's ganz schlecht läuft. Wie sein Atomkraftwerk-Kumpel kann das geothermische Kraftwerk nämlich hopsgehen – und einen Tsumani auslösen. Mit realistischen Folgen: Wir bekommen eine Spielszene gezeigt, in der sich der Tsunami vor einer Küstenstadt bildet, auf sie zurast und mehrere Gebäudereihen an der flachen Küste zerfallen lässt, während benachbarte Bauten verschont bleiben, weil sie hinter einer breiten Klippe geschützt sind. Das überschwemmte Gebiet bleibt zudem eine Weile unbebaubar, das Wasser muss sich erst zurückziehen. Schiffe in Küstennähe haben ebenfalls schlechte Karten, während ihre Kollegen auf hoher See sowie getauchte U-Boote höchstens sanft vibrieren.

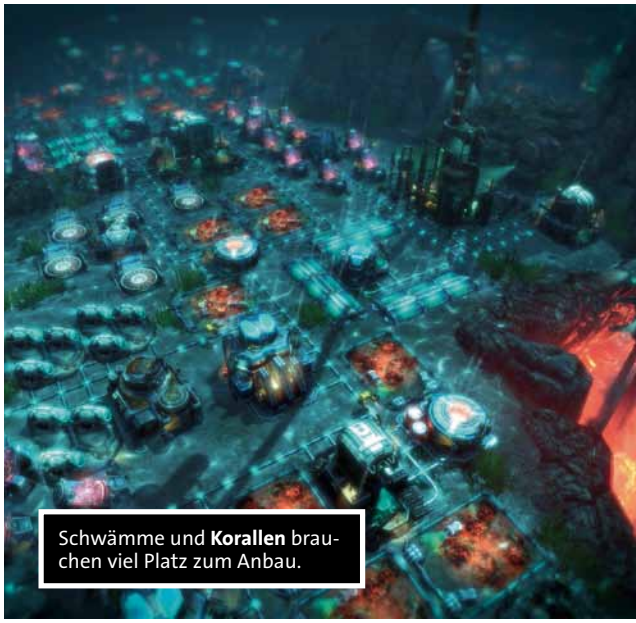
Theoretisch lässt sich ein geothermisches Kraftwerk prima zum Gegner-Piesacken einsetzen: Dem Feind eins in Inselnähe setzen, völlig überlasten und ... ab dafür. Allerdings sollte man auch genau darauf achten, dass keine eigenen Inseln von der Flutwelle



Der Gamestar-Wertungsschnitt aller Anno-Teile nebst Addons beträgt 88,6 Punkte.



Zwei Unterwasserneuerungen: Links im glühenden Graben steckt das **Geothermische Kraftwerk**, rechts schwebt das Fracht-Tauchboot **Sisyphos**.



Schwämme und **Korallen** brauchen viel Platz zum Anbau.

erwischt werden, denn das Programm berechnet sie korrekt kreisförmig, ausgehend vom havarierten Kraftwerk. Wer hingegen auf Sicherheit setzt, der kann das Katastrophenpotenzial durch Technologie herunterschrauben, indem er beispielsweise einen »seismischen Druckgenerator« entwickelt und ins Kraftwerk einpflanzt. Übrigens nur eines von über 100 neuen Technik-Gimmicks, die wir erforschen können.

Wir bleiben mal getaucht: Schon beim Optimieren unserer Unterwassersiedlung merken wir, dass der bebaubare Meeresgrund jetzt viel großzügiger bemessen ist, weil statt schmaler Plateaus größere Flächen bereitstehen, die wir aber auch dringend brauchen, denn wir müssen auch großflächiger bauen. Der neue Korallenbrüter etwa benötigt wie eine Farm an Land Zusatzfelder, und die Schwammproduktion erfordert ebenfalls eine Extraportion Bauplatz. Wofür wir das Zeug benötigen? Aus den Korallenextrakten sowie auf Genfarmen gewonnenen Enzymen werden Immunpräparate, aus Schwämmen später Neuro-Implantate.

**Schiffe in Küstennähe haben ganz schlechte Karten**

Denn auf solch biotechnologischen Schnickschnack fahren die Genies total ab. Die rohstoffreichen Black Smoker, also die »qualmenden« Thermalquellen, hat Related Designs ebenfalls aufgewertet. Hier können wir jetzt Lithium gewinnen, das wir bisher nur aus Salzseen bekamen, und mit einem Metallkonverter lässt sich sogar Platin aus den Unterwasser-Rauchern zerren.

Passend mit der Unterwasser-Aufwertung gibt's ein weiteres U-Boot. Die Sisyphos ist als Fracht-Tauchboot konzipiert und fasst so viel Ladung wie ihr Überwasser-Pendant. Zum Warentransport darf das Teil sogar permanent getaucht bleiben, denn neuerdings können wir Unterwasser-Kontore direkt ansteuern, müssen also nicht mehr den Gebäudeteil an der Oberfläche anfahren. Klingt simpel, ist aber prima geeignet, um etwa piratenverseuchte Gewässer zwischen zwei Unterwassersiedlungen einfach zu unterlaufen. Wer lieber auf Konfrontation setzt, der kann mit **Die Tiefsee** aufrüsten: Die neue Verteidigungsplattform schützt Unterwasser-Siedlungen gegen Luftangriffe. Es soll auch Seeminen geben und einen Raketenschild à la George W. Bush, gegen missliebige Demonstranten eine Anti-Protest-Einheit. Dazu kommt das Atlas-Trägerschiff, das angeschlagene Boote repariert und Flieger auftankt, was endlich Luftangriffe über große Distanzen erlaubt. Als wir wieder in den Aufzug steigen, brummt uns der Kopf. Ein paar Neuro-Implantate wären jetzt nicht schlecht. Martin Deppe / DM

## Anno Online

Auf der Gamescom hat Ubisoft den im Browser spielbaren Free2Play-Ableger **Anno Online** angekündigt. Wie bei der Hauptreihe dreht sich alles um die Erschaffung einer blühenden Metropole, eine florierende Wirtschaft und die Bedürfnisse der Bevölkerung. Hierfür sollen mehr als 120 Gebäude zur Verfügung stehen, zudem dürfen wir mit anderen Spielern Handel treiben. Für die Entwicklung zeichnet nicht das **Anno**-Studio Related Designs verantwortlich, sondern Blue Byte (**Die Siedler**). **Anno Online** soll bereits im Herbst starten.

### Mehr Meer

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es sind keine bahnbrechenden Neuerungen, die das Addon bringt. Das hat es aber auch gar nicht nötig, denn Anno 2070 war schon bahnbrechend genug. Und genau hier setzt Die Tiefsee an: sinnvoll erweitern, statt krampfig auf PR-taugliche Neuerungen zu setzen, die das Gesamtwerk verwässern. So bekomme ich eine weitere fordernde Zivilisationsstufe, die mir Vorteile, aber auch neue Aufgaben verschafft. Beide zwingen mich mehr als zuvor in die Unterwasserwelt. Gleichzeitig kriege ich neue Werkzeuge, um die Tiefsee zu nutzen. So wirkt keine Neuerung aufgesetzt, alle scheinen erneut sehr gut verzahnt zu sein. Kurzum: Mit dem Addon wird Anno 2070 endgültig zum Komplexitäts-Meister und Zeitfresser erster Kajüte.

**Potenzial: Ausgezeichnet**

 Für den doppelseitigen Riesen-Screenshot im 1602-Test der Ausgabe 05/98 mussten wir ein Dutzend Einzelbilder aneinander kleben. 