

Anno 2070

Die Tiefsee



Neben den gutmenschelnden Eco-Baumknutschern und den profitgeilen Tycoon-Schlottbaronen waren die Tech-Geeks von Anfang an die coolste Fraktion in 2070. Jetzt werden sie noch cooler - aber auch verflixt anspruchsvoll. Von Martin Deppe

Genre: **Aufbauspiel-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**
Termin: **4.10.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7872

Geschafft! Mit einem freudigen Klick verpassen wir unserer neuen Unterwasser-Schwammzucht noch die letzte Schwammkolonie, setzen die Kybernetik-Fabrik passgenau daneben und ... prompt stürzt der Energiepegel ins Bodenlose. Also schnell ein Gezeitenkraftwerk bauen. Aber wohin damit? Unser Tiefsee-Plateau ist mittlerweile völlig zubetoniert, nirgendwo ein Eckchen frei. Verdammte Axt, eigentlich sollte Ubisoft seinem **Anno**-Addon eine Vollversion von **Tetris** beilegen!

Mit der Erweiterung **Die Tiefsee** schlägt **Anno 2070** dem Komplexitäts-Fass endgültig den Boden aus. Zumal es vor allem die

UPlay

Anno 2070 nutzt UPlay als Kopierschutz. Diese Online-Plattform setzt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung sowie danach einen Login-Vorgang zwingend voraus. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dadurch nicht möglich. Beim Spielen selbst müssen Sie nicht online sein, im Offline-Modus sind allerdings nicht alle Spielfunktionen verfügbar, etwa die täglichen Quests oder die Weltereignisse.

Anno-Profis bedient. Denn viele Neuerungen betreffen besonders die Tech-Fraktion, kommen in einer **Anno**-Partie also erst dann



Bauen **unter Wasser** gerät immer zum Tetris-Puzzeln. Links wird's schon eng, rechts kriegen wir die neue Gen-Farm noch gut platziert.

+ Stärken

- + wertet die interessante Tech-Fraktion weiter auf
- + Unterwasser-Siedlungen werden noch wichtiger
- + Spiel wird noch komplexer, aber ...

- Schwächen

- ... auch komplizierter
- unfair schwere letzte Kampagnenmission



zum Einsatz, wenn die Techs freigeschaltet werden – und selbst dann erst mit der Forscher-Stufe, der zweiten von nun dreien. Um beim Beispiel von oben zu bleiben: Die Schwammzucht nebst Kybernetik-Fabrik brauchen wir, um Implantate herzustellen, die wiederum die Forscher-Schicht dermaßen glücklich macht, dass aus ihr endlich die neue Tech-Bevölkerungsstufe entsteht, die Genies. Das Gemeine daran: Nicht nur die Schwämme müssen wir unter Wasser anbauen (ist ja auch logisch), sondern auch die Kybernetik-Fabrik muss in die Tiefsee – bei traditionell knappem Bauplatz. Zusätzlich braucht die Implantat-Produktion Mikrochips, die wir (vorerst!) an Land produzieren und zum Unterwasserkontor verschiffen. Und das ist noch eine simple, zweistufige Produktionskette – es kommt noch »schlimmer«!

Mit dem Einzug der ersten Genies kriegen nämlich auch hartgesottene Anno-Veteranen rote Bäckchen vor Freude. Dabei sieht das frisch aufploppende Baumenü zuerst noch harmlos aus: Je zwei Buttons für neue Waren, Spezialgebäude und öffentliche Bauwerke – das lässt sich doch locker in den Griff kriegen! Denkste. Denn hinter dem unscheinbaren Knopf für die neuen Bionik-Anzüge springt die bisher

Vor allem Anno-Veteranen kriegen rote Bäckchen

längste Produktionskette der Anno-Serie auf, mit vier Stufen und zehn (!) benötigten Rohstoffen, die wir teils über, teils unter Wasser herstellen, weiterverarbeiten und verschiffen müssen. Unter anderem mit den beiden ebenfalls neuen Produktionsstätten zum Abbau von Lithium und zum Elektrolytzellen-Basteln. Was natürlich, Sie ahnen es, den chronischen Platzmangel unter Wasser potenziert.

Die Tiefsee verzahnt solche Mammutprojekte geschickt mit der bisherigen Spielmechanik:

Zu Beginn einer Partie ist alles noch recht einfach, doch allerallerspätestens mit den Genies kommt auch der Wahnsinn um die Ecke. Die neuen Bauten brauchen nicht nur sehr viel unterschiedliches Baumaterial,

Schreck lass nach: Für die **Genie-Produktionskette** Bionik-Anzüge (rechts) brauchen Sie zehn verschiedene Rohstoffe und Fertigwaren.

sondern gern auch Rohstoffquellen, viel Platz, viel Strom. An Land lässt sich das noch gut lösen, unter Wasser hingegen wird's besonders knifflig. Das Schöne daran, ebenfalls Anno-typisch: Diese vielen Problemen sind nicht frustrierend, sondern wie Puzzleteilchen, die wir gerne zusammensetzen. Weil's eben auch eine Belohnung gibt – wenn das erste Schiff mit den neuen Bionik-Anzügen eintrudelt und die Genies begeistert Steuern zahlen, wissen wir, warum wir die letzten Stunden (!) an dieser Produktionskette geschmiedet haben.

Doch die Genies fordern nicht nur, sie geben auch. Die oben erwähnten öffentlichen und Spezialgebäude bringen uns echte spielerische Vorteile und lösen Probleme, die unsere Genies vorher selbst aufgeworfen haben. Beim Strom zum Beispiel: Mit dem neuen

Mehr Zusammenspiel zwischen Land und See

Mit Einzug der Genies wird das Addon aber mal so richtig fordernd, denn Ihre Inseln und Unterwasser-Plateaus werden noch stärker verzahnt.

Wenn Sie die Tech-Forscher bei Laune halten, werden sie zu **Genies** und schalten neue Bauoptionen frei.

Praktisch: Mit **Transmittern** können Sie Strom einfach von Insel zu Insel schubsen – kabellos!

Für Bionik-Anzüge (die wollen die Tech-Genies gerne haben) müssen Sie eine vierstufige Produktionskette errichten, allein an **Land** sind das schon fünf unterschiedliche Gebäude.

Rohstoffe und Fertigwaren

Energie

Für die Bionik-Anzüge müssen Sie vier Gebäudetypen unter Wasser bauen – unter anderem einen **Platin-Metallkonverter** (Mitte), der einen Black Smoker in der Nähe benötigt (rechts).

Noch praktischer: Die **Energie-Transmitter** funktionieren auch unter Wasser – ein wahrer Segen, weil da unten immer so wenig Bauplatz für Kraftwerke ist.

Energietransmitter können Sie Strom kabellos von Insel zu Insel schubsen und sogar Ihre Unterwasser-Plateaus anschließen. Dafür brauchen Sie lediglich einen Transmitter pro Sende- beziehungsweise Empfangssiedlung, und schon können Sie per Schieberegler die Stromversorgung managen. Das sieht zwar unspektakulär aus (ein Schieberegler ist halt nicht so wahnsinnig sexy), hat aber enorme Auswirkungen aufs »Endspiel« mit seinen Energiefressern. Statt gefährliche Energielieferanten wie den Atommeiler oder Umweltschweine wie das Kohlekraftwerk in dicht besiedelte Gebiete zu packen,

können Sie eine freie Insel »opfern«, hier wie wild Strom produzieren und verteilen.

Ein anderer Problemlöser der Genies ist das neue Monument. Bisher waren die Techs ja dezent beleidigt, weil nur Ecos und Tycoons einen mehrstufigen Prachtbau hochziehen durften. Sobald Sie jetzt 1.250 Genies unter Ihren Fittichen und Unmengen Bauzellen, Werkzeuge, Karbon, Stahl und Glas gebunkert haben, können Sie mit dem Fundament loslegen. Viele Stunden und noch mehr Baumaterial später haben Sie nicht nur einen schicken Prunkpalast, sondern auch ei-





Ein Tsunami sieht in der **Postkarten-Perspektive** beeindruckender aus als in der Spielsicht ...



... dafür sind hier die **Auswirkungen** besser zu sehen. Betroffene Gebiete bleiben eine Zeitlang unbebaubar.

nen großen Vorteil: Die Insel mit dem Monument braucht keine Stadtzentren mehr, um die Bewohnerforderung nach Gemeinschaft zu erfüllen. Die Zentren können Sie daher abreißen, die Lücken sinnvoll füllen. Dass so ein Monument deshalb auf einer reinen Produktionsinsel nichts zu suchen hat, erwähnen wir nur sicherheitshalber ...

Die wichtigsten Neuerungen des Addons sind in einer eigentlich sehr guten Mini-Kampagne mit fünf Missionen zusammengefasst – die allerdings einen gewaltigen Haken hat (dazu gleich mehr). Die Geschichte dreht sich um ein frisch entwickeltes Gezeitenkraftwerk (neu!), das versehentlich einen Tsunami auslöst (neu!). In der ersten Mission müssen wir bei Verbündeten Ver-

letzte bergen und die Wirtschaft wieder ankurbeln, während wir parallel unsere eigene Insel ausbauen. Danach verzweigt sich die Kampagne in drei wählbare Einsätze, jeder mit eigenem Schwerpunkt: Ein Netz aus Energie-Transmittern errichten (neu!), 1.200 Genies ansiedeln (neu!) oder eine besetzte

Insel durch Aktienmehrheiten aufkaufen (halb neu, gab's schon in **Anno 1404: Venedig**). Sobald wir eine der drei alternativen Missionen geschafft haben, wird die letzte freigeschaltet – die mit dem Haken. Denn hier geht's darum, für den Forscher Hiro Ebashi Aufträge zu erledigen, während er das wildgewordene Kraftwerk flickt. Klingt soweit undramatisch, allerdings gibt's zwei Bedingungen. Zum einen hat jeder (!) Auftrag ein Zeitlimit, zum anderen rollt bei jedem nicht geschafften Job sofort ein Tsunami los, und nach drei Tsunamis ist die Mission automatisch verloren.

Zeitlimits und **Anno** passten noch nie gut zusammen, bei Nebenquests waren sie aber zu verschmerzen. In der finalen Mission sind die Aufgaben jetzt aber teils nur zu schaffen, wenn man schon vorher weiß, was gefordert wird – und selbst dann wird es eng. Ein Beispiel: Wir sollen in der Akademie einen Motor entwickeln und an Ebashi liefern. In 20 Minuten. Selbst wenn wir schon eine Akademie haben, brauchen wir für die Forschung immer noch Credits, Stahl und Kerosin (das bisher völlig unnötig war). Aber auch wenn wir das alles rechtzeitig zusammenkriegern, dauert die Forschungszeit noch ein paar Minuten, und liefern müssen wir den Motor ja auch noch. Also haben wir bei dieser Mission immer wieder auf Spielstände zurückgreifen müssen, und selbst dann wird es unerschaffbar bis knapp – einmal hat uns das Spiel sogar die ulkige Auszeichnung »Actionheld« verliehen, weil wir einen Auftrag mit weniger als zehn Sekunden Countdown-Restzeit erledigt haben. Ironischerweise gibt's zwischendurch so Pillepalle-Aufgaben wie »Findet X blau

leuchtende Ingenieure in Eurer Stadt«, die sich in 60 Sekunden erledigen lassen. Ach ja: Den Trick, geforderte Waren, die wir bereits parat haben, erst auf dem letzten Drücker abzugeben und die Zeit bis dahin für die nächste

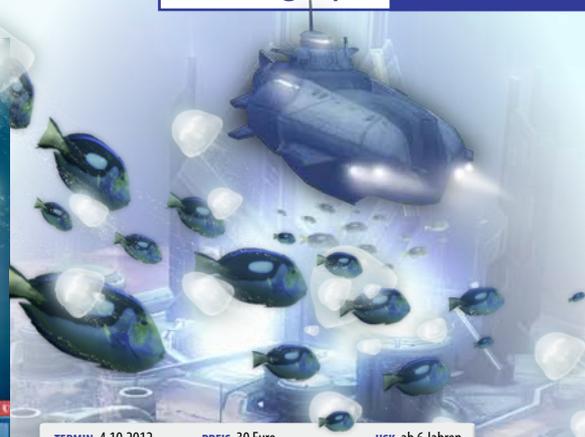
Mit den Genies kommt auch der Wahnsinn



Mit letzter Kraft schleppt sich unser **Boot** nach einer Expedition in den Heimathafen.



Nervig: Die Sammel-Quests mit **Scheinwerfereinsatz** wiederholen sich zu oft. Hier haben wir sogar zwei auf einmal (siehe Boot-Inventar rechts).



TERMIN 4.10.2012 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Anno 2070 Die Tiefsee

Aufbauspiel-Addon

Publisher Ubisoft
Entwickler Related Designs
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz UPlay (s. Kasten)



GRAFIK

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

SOUND

- professionelle Sprecher
- passende Musik
- viele Kommentare

BALANCE

- sehr gute Lernkurve
- eingebautes Lexikon erweitert sich automatisch
- Endlosspiel frei konfigurierbar
- bestens verzahnte Spielelemente
- letzte Kampagnenmission unfair

ATMOSPHERE

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

BEDIENUNG

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

UMFANG

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

STARTPOSITIONEN

- sehr viele Einstellmöglichkeiten
- faire Inselverteilung
- unterschiedliche Ggnerstypen
- Starfraktionen wählbar
- immer gleiche Anfangsphase in Kampagne und Endlosspiel

KI

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

EINHEITEN

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

ENDLOSSPIEL

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

10/10
9/10
9/10
8/10
8/10
10/10
9/10
8/10
9/10
10/10

Aufgabe zu nutzen, den haben wir auch probiert. Hilft nicht wirklich – und so ein Gertickse kann ja nicht der Sinn einer guten Mission sein, ebenso wenig wie das Savegame-Jonglieren, um Aufgaben vorab zu wissen. Schade um das Finale einer Mini-Kampagne, die uns die ersten rund 15 Stunden lang sehr gut unterhalten hat.

Und was bringt das Addon sonst noch? Das neue Fracht-U-Boot Sisyphos sieht hübsch aus, hat sechs Laderäume, keine Waffen – aber eine passive Tarnung, sodass Gegner es nur aus kurzer Distanz sehen. Und weil U-Boote ihre Handelsrouten zwischen Unterwasser-Siedlungen neuerdings auch durchgängig getaucht abspulen können, wird es leichter, am Feind vorbeizutauchen (bisher mussten Sie beim automatischen Be- und Entladen immer an die Oberfläche, zum oberen Teil eines Kontors). Ein neues Versorgungsschiff für die Flieger gibt's auch, bisher kamen die Dinger ja nicht weit, weil ihr Kerosinvorrat so schnell schrumpfte. Dazu kommen ein Raketenschiff sowie Unterwasser-Abwehranlagen gegen Flugzeuge und Überwasserschiffe. Klingt nach militärischer Aufrüstung, dürfte sich aber nur auf Multiplayer-Partien auswirken, denn auch **Die Tiefsee** bleibt ein großartiges Aufbauspiel mit immer noch aufgesetzte wirkendem Militärteil, den man getrost komplett ignorieren kann. Martin Deppe / GR



Mehr Tiefsee, mehr Tiefgang

Martin Deppe, Freier Redakteur redaktion@gamestar.de

Der Zettel vor mir spricht Bände: »Stadtzentrum NW, mehr Öl, Enzyme kaufen, Energieinsel bauen, Laborgeräte verticken« steht da. Es ist eine kleine Checkliste, die ich mir am Samstagabend geschrieben habe. Denn Sonntagmorgen ging's für diesen Test weiter mit meiner Partie – und ohne den Spickzettel hätte ich mich erst mal zehn Minuten neu orientieren müssen. Denn Anno 2070 ist ohnehin schon ein Komplexitätsbrocken, der durch Die Tiefsee jetzt noch verzweigter, noch anspruchsvoller wird. Die größten Neuheiten bekommen Sie allerdings erst im Mittel- bis Endspiel einer Partie zu spüren, denn es dauert, bis Sie die Techs entsprechend ausgebaut haben.

Bei so vielen Baumöglichkeiten vergaloppiert man sich aber auch schnell, denn es artet teils in echte Arbeit aus, drei Fraktionen gleichzeitig in den Griff zu kriegen, die alle unterschiedliche Waren und Bauten fordern. Mein Tipp: Vor allem eine Endlospartie sollten Sie nur dann starten, wenn Sie viel Freizeit am Stück haben oder regelmäßig etwas weiterbauen können, am besten täglich. Bei ein paar Tagen Unterbrechung wird's nämlich echt schwer, wieder ins Spiel zu finden. Siehe Spickzettel.



In der **Mini-Kampagne** müssen wir den Tsunami-Opfern helfen, etwa Verletzte bergen oder Folgeschäden eindämmen.

90 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 40 Stunden

ANSPRUCH: EINSTEIGER bis PROFIS

MINIMUM C2 Duo E4300
A64 X2 4000+, Geforce 6
2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
A64 X2/6000+ AMD, Geforce GTX 260
4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7 950
X6 1890 Geforce GTX 260
8,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte