

Anno 2170 A.R.R.C.

Anno 2070 ausgereizt

Bevor wir mit dem neuen Anno 2205 den Wettlauf zum Mond beginnen, haben wir mit der besten Mod des Vorgängers das Meer links liegen gelassen. Von Christian Weigel

Genre: **Aufbauspiel-Modifikation** Termin: **21.3.2015 (Version 2.09)** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

Auf DVD: Video-Special

Drücken Sie "ESC", um die Postkartenansicht zu verlassen.



Durch die vielen Häusertexturen lassen sich variantenreichere Städte in Blau, Schwarz oder Rot bauen. Spielerisch hat das keine Auswirkungen.

Fast könnte man meinen, das Grundspiel von Anno 2070 verhält sich zur Experten-Mod Anno 2170 A.R.R.C. wie der Tante-Emma-Laden um die Ecke zu einem Supermarkt. Staunend stehen wir vor den Regalen der neuen Baumenüs. Was es hier alles gibt! So viele neue Gebäude und Möglichkeiten! Wasserstädte, neue Schiffe und Flugzeuge, ein umgekrempeltes Forschungsmenü und neue Produktionsanlagen sind nur die Spitze des Eisbergs.

Keine Grenzen für die Wissenschaft

Bevor wir uns aber vor lauter Begeisterung vergaloppieren, fangen wir lieber systematisch an. A.R.R.C. steht für Advanced Research und Reformed Content, also fortgeschrittene Forschung und erneuerte Inhalte. Anno-Füchsen wird dazu bestimmt auch aufgefallen sein, dass der Titel der Mod mit der Jahreszahl 2170 nicht ins Anno-Schema passt, bei dem die Quersumme je bekanntlich immer 9 ergeben muss.

Der erste große Neuheiten-Brocken in A.R.R.C. ist tatsächlich das A.R. aus der Abkürzung, die erneuerte Forschung. Der wissenschaftliche Prozess im Grundspiel war teilweise etwas sperrig, was daran lag, dass wir für bestimmte höherwertige Forschungsaufträge besondere Prototypen-Artefakte benötigten – leider entstanden sie nur während der Grundlagenforschung als Abfallprodukte.

Jetzt lassen sie sich im neuen Reliquien-Labor beliebig herstellen. Das kostet zwar ordentlich, ist die Mühe jedoch durchaus wert, da es neben den alten Forschungsprojekten aus dem Grundspiel jetzt einiges mehr zu entdecken gibt: Über 400 Verbesserungen aller Art lassen sich in der neuen Akademie in Auftrag geben.

Verzieren geht über Studieren

Weg von der Forschung und hin zu schönem Wohnen: Am meisten dürften sich die Schönbauer über A.R.R.C. freuen, also diejenigen Anno-Spieler, die ihre Siedlungen und Inseln gerne als durchgestaltete architekto-

nische Augenweiden anlegen. A.R.R.C. macht für die Verzierer und Verschönerer in Bezug auf baufähige Deko-Elemente ein Riesenfass auf. Farbige Straßenlaternen, Zebrastrifen, Flachbild-Displays in variablen Größen, Kanäle, Pipelines, Maschendrahtzäune, Laserzäune, Skybeamer-Scheinwerfer, Skulpturen und parkende Autos sind nur eine kleine Auswahl. Als Bonus erhöhen außerdem alle der mehr als 500 Verschönerungen die Steuerabgaben der Wohnhäuser in ihrem Einzugsbereich – ein Feature, das es für die vergleichsweise wenigen Zielerlemente im Hauptspiel nicht gab.

Besonders dramatisch kommt all diese neue Beleuchtungspower übrigens mit dem Nachtmodus zur Geltung, der sich über das Gebäude »Leuchtturm« umschalten lässt. Aber Achtung: Der Leuchtturm gehört zum DLC-Paket Nordamark-Grenzkonflikt des Hauptspiels. Der Turm kann folglich nur gebaut werden, wenn der DLC ordnungsgemäß erworben und die A.R.R.C.-Mod mit Hilfe des Anno-Cookies wieder online gebracht wurde (siehe Kasten rechts).

Woher bekomme ich die Mod?

Anno 2170 A.R.R.C. ist eine kostenlose Mod für das Hauptspiel Anno 2070 und mit der Erweiterung Anno 2070: Die Tiefsee kompatibel. Über die Webseite www.anno2170-arrc.de und deren Menüpunkt »Downloads« lässt sich das rund 400 Megabyte große Installationsprogramm für die aktuelle A.R.R.C.-Version (2.09) herunterladen. Die Installation geht per Setup-Routine problemlos von der Hand.

Sobald Anno 2070 mit A.R.R.C.-Modifikation gestartet wurde, erkennt das Spiel veränderte Spieldateien und läuft daher nur noch im Offline-Modus. Um das zu umgehen, bieten die A.R.R.C.-Modder auf ihrem Portal praktischerweise auch gleich das Tool »Anno-Cookie« an, mit dem sich der Zwangsoffline-Betrieb umgehen lässt: Einfach nach dem Start von Anno 2170 A.R.R.C. die Cookie-Datei ausführen, und einige altertümliche Einblendungen in einem DOS-Fenster später verbindet sich Anno wieder mit den Uplay-Servern – trotz gemodderter Dateien.



Algenproduktion an Land? Normalerweise müssten die Glaskuppeln, die an Fußbälle erinnern, in Tiefseekolonien stehen, weil nur dort die Algen für die grüne Funktionsnahrung der Forscher wachsen. Naja, vielleicht sind sie ja mit Salzwasser befeuchtet.

wieder Kaimauern darüber betonieren. Wer das Bauen im Wasser unter diesen Umständen nicht auf sich nehmen möchte, muss das nicht. Im Gegenteil. Besonders wasserscheue Naturen haben jetzt die Möglichkeit, viele Produktionsgebäude, die sonst unmittelbar am oder im Ozean liegen würden, an Land zu bauen. Das fängt mit den Fischereibetrieben an, die es in A.R.R.C. auch als Fischzuchtanlagen gibt, mit großen Zuchtbehältern, die schlicht wie Felder nebeneinander gereiht werden. Selbst die eigentlich unter Wasser gezüchteten Algen für das funktionelle Essen der Tech-Fraktion lassen sich jetzt in ihren Anbaukuppeln an Land heranzüchten. Genau so gibt es für viele Gebäude, die im Hauptspiel lediglich an einen Flussbauplatz gestellt werden dürften, eine etwas weniger effektive Alternative, zum Beispiel für die Teigfabrik in der Pastaproduktion.

All diese Bauplatzvarianten vereinfachen den Spielfluss sogar ein wenig und führen dazu, dass wir für den Aufstieg unserer Bevölkerung gar nicht mehr gezwungen sind, Kolonien in der Tiefsee zu bauen. Ob das gut ist oder schlecht – Geschmackssache.

Wie das Hauptspiel, nur mehr!

Was gibt es noch an Neuerungen? Mit der KI-Schiffswerft zum Beispiel können wir im laufenden Spiel KI-Fraktionen zum Besiedeln freier Inseln losschicken, auch wenn wir sie bei Partiebeginn gar nicht als Mitspieler ausgewählt haben. Per Handelsflughafen basteln wir uns Flieger, die den Warentransport von Insel zu Insel schneller (aber auch teurer) als Schiffe übernehmen. Packt uns der Größenwahn, lassen wir in der Tech-Werft sogar ganz große Pötte wie Trenchcoats Schwarzmarkt-Flugzeugträger oder den massiven Kampfkreuzer der Söldnerin Keto vom Stapel.

Die A.R.R.C.-Mod holt aus allen Zutaten des Anno-Grundpakets das Maximum heraus. So ziemlich jedes von den Entwicklern als Zierde oder KI-Gebäude eingebaute Element wurde von den A.R.R.C.-Moddern zweckentfremdet und uns Spielern in die Hände gegeben – plus einige hübsche, neu entworfene Gebäude aus teilweise recycelter Grafik, die sich wunderbar ins Stadtbild einfügen. Christian Weigel

```
AnnoCookie 0.3 [Anno5.exe 2.00.7780]
AnnoCookie 0.3 [Anno5.exe 2.00.7780]
VerA2-00-7780-1-0032
[*] - 16:20:29 - Found custom window title: ANNO 2070
[*] - 16:20:37 - Scanning for Entry Point
[*] - 16:20:38 - Scanning for modding detector
- Please wait ...
PRESS ANY KEY TO DISABLE
Drücken Sie eine beliebige Taste ...
=====
|  D I S A B L E D  |
=====
```

Wohnprojekt Docklands

Wenn der Platz auf seinen Inseln zu eng wird, siedelt man zusätzliche Wohnviertel einfach auf dem Wasser an: Sämtliche Wohngebäude und die dazugehörigen Dienstleistungen wie Stadtzentren, Casinos, Wahrheitsministerien oder Konzerthallen gibt es alle in der »Hafenversion« zum Bau auf den Kaimauern. Nur für die Straßenverbindungen zu den Gemeinschaftsgebäuden ist leider aktuell noch ein wenig Getricke nötig: Wir müssen die passenden Straßen auf dem Meeresgrund verlegen und danach



Naherholung auf Tycoon-Art: ein richtig hübscher Badeteich. Oder handelt es sich um einen Kühltümpel für das Atomkraftwerk?



Christian Weigel
@GameStar_de

A.R.R.C. bietet Anno-Experten neues Baufutter bis zum Abwinken. Klar, die Mod ändert nichts an den Voraussetzungen des Grundspiels, nach wie vor ist der Kreislauf aus Produktion, Inselverwaltung und Rangstufenaufstieg der Bewohner der Motor. Wer sich an einigen kosmetischen Kleinigkeiten wie dem umständlichen Hafenstraßenbau bei A.R.R.C. nicht stört, hat aber keinen Grund, ein ungemoddetes Anno überhaupt noch anzufassen. Die Modder haben großartige Arbeit geleistet, eine Unmenge an Inhalten, die in Anno 2070 sowieso drinstecken, für die Spieler freizugeben.