Kurzanleitung



1. Technisches

1.1 Closed-Beta
1.2 Systemvoraussetzungen
1.3 Setup, Installation und Verifizierung

2. ANNO 2070 – Schnelleinstieg

2.1. Worum geht es in ANNO 2070?
2.2. Bedürfnisse der einzelnen Zivilisationsstufen

3. Spieloptionen

3.2 Endlosspiel
3.2 Computergegner
3.3 Starthäfen

4. Hotkeys

Ein paar Worte vorneweg…

Die ANNO 2070-Beta-Testversion, die Ihnen nun vorliegt, ist sowohl grafisch als auch funktional eingeschränkt. Dies liegt nicht daran, dass wir Ihren Spielspaß in irgendeiner Weise mindern möchten, sondern vor allem daran, dass die Komplettversion von ANNO 2070 leider erst im Laufe des Jahres erscheint. Alle Modifizierungen in der Testversion dienen dem Hersteller als Sicherheitsfaktor, dass das Spiel auch tatsächlich **inoffiziell** behandelt wird.

Damit Sie aber trotzdem unterscheiden können, ob Sie eine absichtliche Veränderung oder einen Fehler im Spiel vor sich haben, finden Sie hier eine Auflistung aller bewussten Modifizierungen seitens des Herstellers:

Allgemeine Modifizierungen

- Das komplette Spiel hat absichtlich nur wenig unterschiedliche Hintergrundmusik.
- Das Hauptmenü wird extra für die Beta-Version angepasst bzw. reduziert.
- Das Endlosspiel ist begrenzt auf zwei unterschiedliche Karten/Spieleinstellungen.
- **Das Endlosspiel ist nahezu voll spielbar**, wenige Gebäude sind jedoch nicht baubar.
- Von den Wohnhäusern und den Bewohnern wird es – im Gegensatz zur späteren Vollversion – nur wenige Variationen geben.
- Einige Gebäude und Einheiten werden nur als so genannte „Dummies“ dargestellt. Die attraktivere Textur kommt mit der Vollversion.
- Es ist nur eine Auswahl an Computerspielern und anderen Parteien enthalten.
- Es ist noch keine finale Sprachausgabe implementiert.
- Alle Screenshots werden mit einem Wasserzeichen dargestellt.
- Die Version ist noch nicht zu 100% fehlerfrei.

1. Technisches

1.1 Closed-Beta

Was ist ein Closed-Beta-Test?
Als einen Closed-Beta-Test bezeichnet man die Testphase eines Spiels, das kurz vor der Veröffentlichung steht. Eine eingeschränkte Anzahl von außenstehenden Testern erhält hierbei die Möglichkeit, einen ersten exklusiven Blick auf das Spiel zu werfen, eventuelle Fehler darin aufzuspüren und darauf hinzuweisen, bevor das Spiel final veröffentlicht wird. Jeder Tester kann also in einem kleinen Rahmen selbst dazu beitragen, das Spiel zu optimieren.
Natürlich ist es nicht immer möglich alle Verbesserungsvorschläge umzusetzen, da das Spiel bereits in einem weit fortgeschrittenen Entwicklungsstadium ist. Aber Ihre Ideen sind für uns wichtig und sehr hilfreich.

Was kann ich im Forum alles machen?
Das Forum dient dazu Informationen auszutauschen, spezielle Themen zu diskutieren, Tipps und Tricks weiterzugeben, sowie dem Spieler bei technischen Problemen Hilfe zu leisten. Um alles möglichst übersichtlich zu gestalten, ist es wichtig, dass sich alle User an die im Forum erklärten Regeln halten.
Das Forum der Beta-Tester dient allerdings nicht nur dem Informationsaustausch zwischen den Usern, sondern auch der Weiterleitung von Fehlermeldungen an die Hersteller.

Was ist eigentlich ein Bug?
Als Bug bezeichnet man einen Fehler im Spiel, der sich funktionell, grafisch oder auch klanglich auswirken kann.

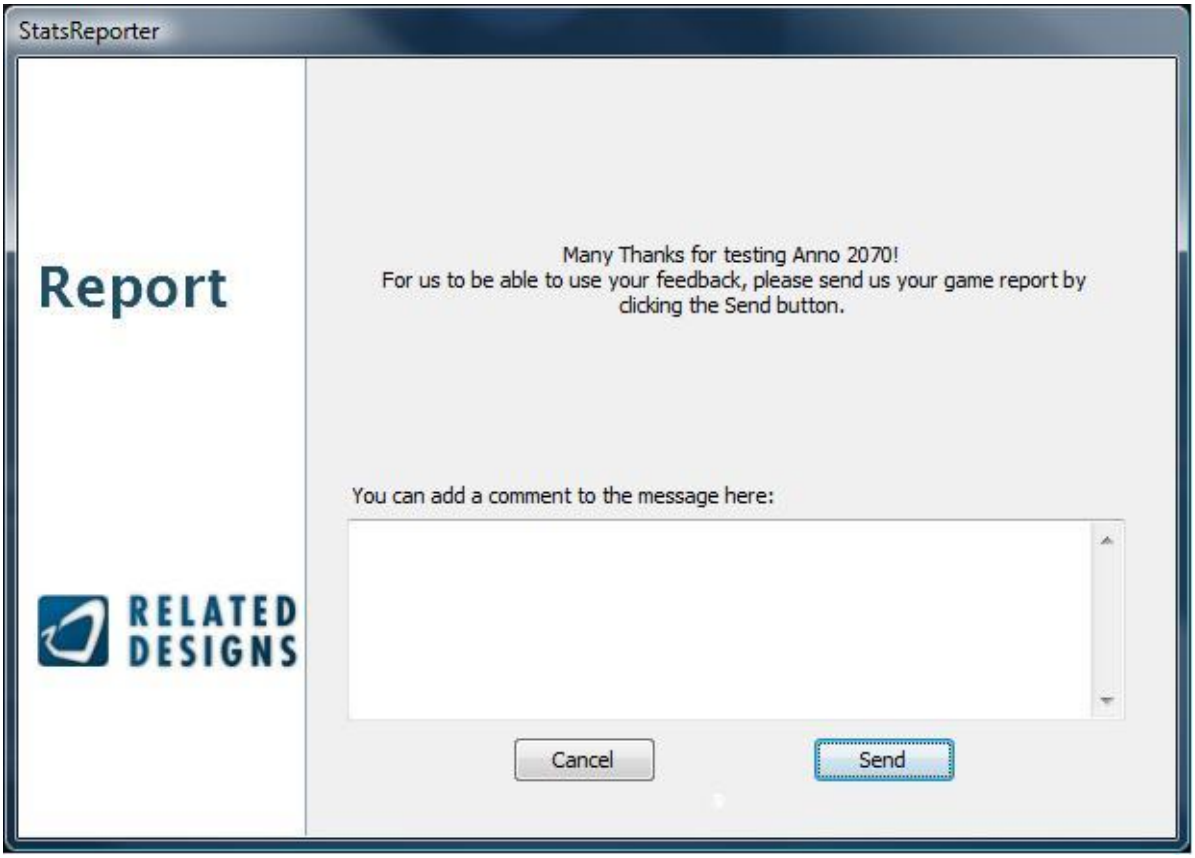
Wie tragen Sie gefundene Bugs ein?

- **Bug-Reporter**
  Neben dem Forum können Bugreports auch während des Spielens erzeugt werden. Mit dem „Käferbutton“ neben der Minimap oder links unten im Hauptmenü können Sie das Bugformular öffnen. Sie können den Reporter auch jederzeit über sein zugehöriges Shortcut: *Strg* + *B* öffnen.

- **Aussagekräftige Titel benutzen**
  Der Titel jedes Eintrags sollte eine möglichst kurze, aber präzise Beschreibung des gefunden Bugs sein – getreu dem Motto „so viel wie nötig, aber so kurz wie möglich“. Jeder User soll bereits am Titel erkennen können, wie und wo dieser Bug einzuordnen ist. Außerdem kann mit Hilfe eines präzisen Titels der Bug wesentlich schneller über die Suchfunktion wieder gefunden werden.

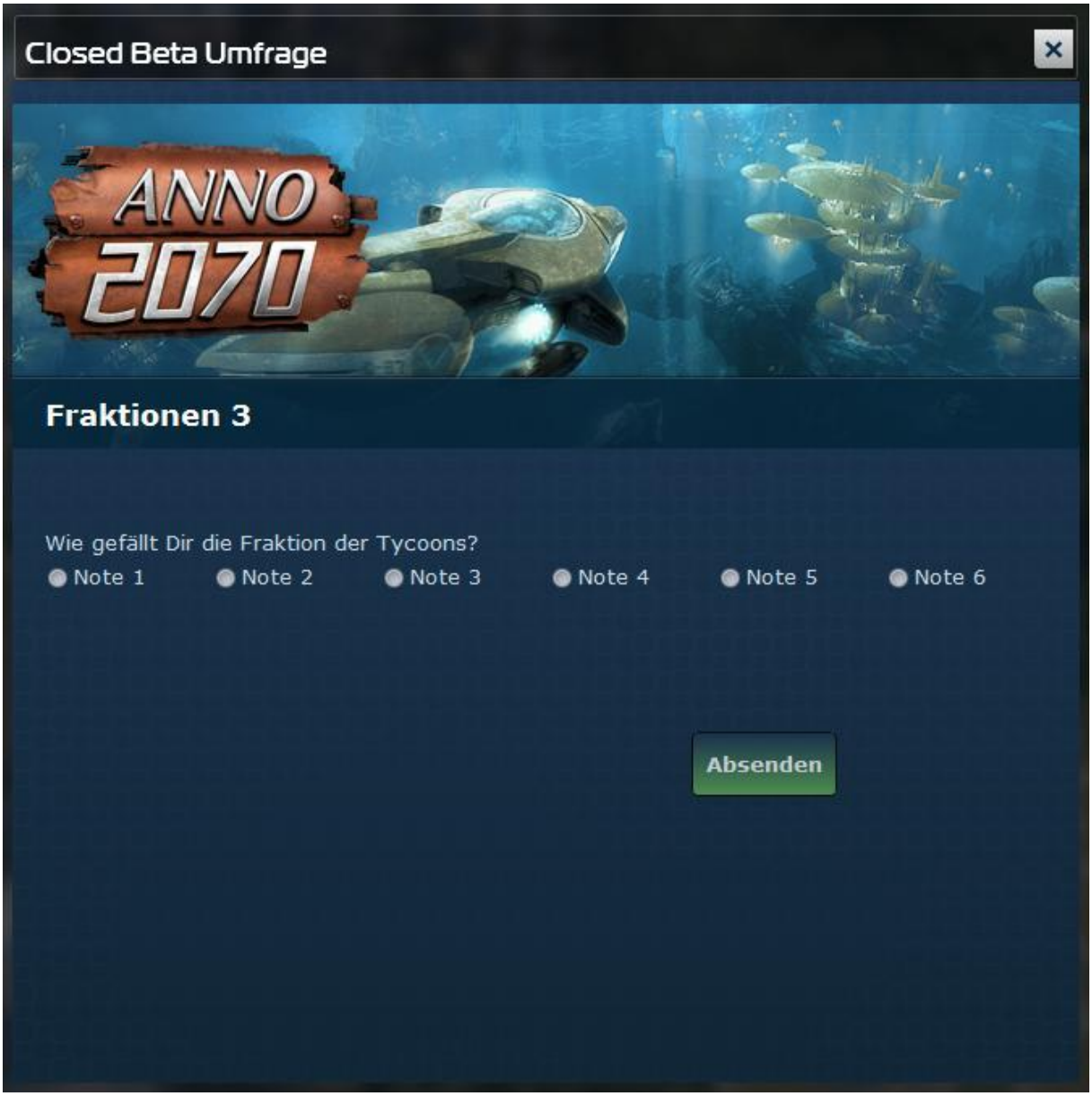
- **Genaue Bug-Beschreibungen benutzen**
  Ein gefundener Bug sollte immer so kurz und genau wie möglich beschrieben werden. Die Person, die den Bug-Eintrag bearbeitet, sollte den Eintrag verstehen können, ohne vorher noch einmal nachfragen zu müssen.
  Außerdem sollten Sie in diesem Feld Schritt für Schritt auflisten, was Sie getan haben, um den Bug auszulösen oder was Sie getan haben, kurz bevor der Bug auftrat.

- **StatsReporter (Entwickler-Tool)**



Zusätzlich zum Bug-Reporter im Forum, gibt es noch den „StatsReporter“ (s.o.). Der Reporter erscheint beim Beenden oder nach einem Absturz des Programms und gibt Ihnen die Möglichkeit, im Textfenster schriftlich festzuhalten, was genau geschehen ist, bevor das Spiel abgestürzt ist. Ihre Spieldaten, sowie ein Absturzprotokoll werden dann mit dem Betätigen des Buttons „Senden“ an eine Datenbank des Entwicklers gesendet. Diese Funktion stellt für die Entwickler eine enorme Hilfe beim Beheben des Fehlers dar.
Um den Report zu senden, muss eine Verbindung mit dem Internet bestehen. Ist dies nicht der Fall, erscheint auf Ihrem Desktop ein neues Fenster, in welchem Sie aufgefordert werden, eine Verbindung zum Internet herzustellen. Nachdem Sie eine Verbindung aufgebaut haben, können Sie den Bug durch Drücken der „Retry“-Taste senden.
Der *StatsReporter* öffnet sich auch, wenn *kein Fehler* während dem Spielen auftrat! Klicken Sie bitte in diesem Fall einfach auf den *Senden-Button,* um ihre *Spieldaten* (Statistiken usw.) an den Entwickler zu übermitteln.

- **Polling-Funktion**
  In der Closed-Beta ist eine so genannte Polling-Funktion eingebaut. Diese Funktion ruft – aufgrund unterschiedlicher Auslöser – Popup-Fenster mit Fragen zum Spielspaß oder zu einzelnen Features des Spiels auf. Bitte beantworten Sie uns diese Fragen, durch deren Auswertung wir das Spiel weiter verbessern können.



1.2 Systemvoraussetzungen für die Closed Beta

Mindestens:
CPU: 2.0 GHz Dual Core
RAM: 2 GB
Grafikkarte: Shader 3.0 kompatibel und min. 512 MB RAM
OS: WinXP/ Vista/ Win 7
DirectX 9.0c

1.3 Setup, Installation und Verifizierung

1. Nach dem Download der Installations-Datei der ANNO 2070-Beta-Version müssen Sie diese lediglich – per Doppelklick auf die Datei – ausführen. Dadurch wird der Setup-Assistent zum Installieren von ANNO 2070 gestartet. Im Sprachauswahl-Fenster können Sie die jeweilige Sprache auswählen, danach

klicken Sie auf „Weiter“.
2. Im Begrüßungsfenster klicken Sie auf „Weiter“.
3. Anschließend müssen Sie der Lizenzvereinbarung zustimmen und auf „Weiter“ klicken.
4. In diesen Fenstern können Sie zwischen einer „Vollständigen“ und „Benutzerdefinierten“ Installation wählen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.
5. Im nächsten Fenster können Sie das Zielverzeichnis wählen, in dem Sie ANNO 2070 installieren möchten. Beachten Sie bei der Wahl des Verzeichnisses bitte, dass an der entsprechenden Stelle genügend Speicherplatz zur Verfügung stehen muss. Haben Sie das gewünschte Verzeichnis gewählt, dann klicken Sie auf „Weiter“.
6. Im nächsten Fenster können Sie dann wählen, ob ein Ordner im Startmenü und/oder ein Icon auf dem Desktop erzeugt werden soll und ob Sie Ihre Firewall für das Spiel freischalten lassen möchten. Klicken Sie danach auf „Weiter“.
7. Wählen Sie in diesem Fenster die Features welche Sie installieren möchten. Das Setupfile für den Ubisoft Game Launcher finden Sie außerdem im Support-Ordner des Installationsverzeichnisses Ihrer Beta-Version.
8. Sobald Sie dann auf „Weiter“ geklickt haben, beginnt auch schon der eigentliche Installations-Vorgang. Dieser kann einige Minuten dauern. Ein Fortschrittsbalken zeigt den aktuellen Stand der Installation. Ist der Installations-Vorgang abgeschlossen, erscheint ein Fenster zum Beenden des Setup-Assistenten.
9. Nach Abschluss der Installation haben Sie die Möglichkeit, das Spiel direkt zu starten. Später können Sie das Spiel über den Spieleexplorer, den Startmenü-Eintrag oder das Desktop-Icon (sofern generiert) starten.
10. Nachdem Sie die Anno.exe das erste Mal ausgeführt haben, erscheint zunächst der Anno-Autoupdater welcher Ihre Version auf den neuesten Stand aktualisiert. Folgend wird Ihnen der Ubisoft Game Launcher angezeigt, in welchen Sie sich mit einem Ubisoft Uplay-Account einloggen müssen. Besitzen Sie noch keinen Uplay-Account, können Sie über den zugehörigen Link im Menü einen neuen erstellen. Nach dem erstmaligen Einloggen erscheint ein Fenster zur Eingabe Ihrer persönlichen Seriennummer. Geben Sie hier bitte Ihre Seriennummer ein, die Sie mit Ihrer persönlichen E-Mail erhalten haben. Um Ihre Seriennummer zu bestätigen und das Spiel zu starten, benötigen Sie eine Verbindung zum Internet.
11. Im nächsten Fenster des Game Launchers klicken Sie einfach auf „Spielen“, um das Spiel zu starten.
12. Im Spiel werden Sie bei erstmaligem Start noch einmal nach Ihrer Seriennummer für die Closed Beta gefragt. Hier geben Sie einfach die gleiche Seriennummer noch einmal ein.
13. Aus Sicherheitsgründen muss während der Aktivierung und beim Spielen der Beta-Version eine dauerhafte Verbindung zum Internet bestehen.

Deinstallation

1. Um die installierte ANNO 2070-Beta-Version wieder zu deinstallieren, klicken Sie in der Systemsteuerung auf „Programme und Funktionen“ und hier auf „ANNO 2070 Closed Beta“. Klicken Sie dann auf „deinstallieren“. Dadurch öffnet sich ein Fenster mit einer Sicherheits-Abfrage. Wollen Sie das Spiel nun tatsächlich deinstallieren, klicken Sie auf „Ja“. Im folgenden Fenster, können Sie auch festlegen, ob gespeicherte Spiele, Screenshots und Benutzerprofile ebenfalls gelöscht werden sollen.
2. Es erscheint ein weiteres Fenster mit einem Fortschritts-Balken für den Lösch-Vorgang des Programms. Die Deinstallation kann nun nicht mehr abgebrochen werden. Ist der Vorgang abgeschlossen, so erscheint ein kleines Info-Fenster,

das Sie über das erfolgreiche Entfernen von ANNO 2070 informiert.
3. Das Installations-Verzeichnis Ihrer ANNO 2070-Beta-Version und die dazugehörigen Startmenü-Einträge sind nun gelöscht.

2. ANNO 2070 – Schnelleinstieg

2.1. Worum geht es in ANNO 2070?

ANNO 2070 ist ein Echtzeitaufbauspiel in 3D. Es spielt im 21. Jahrhundert, einem neuen Zeitalter in der nahen Zukunft. Die Erde wurde von ökologischen Katastrophen zerrüttet, bei denen die Meeresspiegel gestiegen und große Teile der uns bekannten Kontinente untergegangen sind. Die Menschheit muss sich nun ihren Platz in dieser neuen Welt suchen. Die Erschließung dieser neuen Welt ist geprägt durch den Wiederaufbau einer neuen Wirtschaft, in der verschiedene Gruppierungen um die Vorherrschaft und die Entwicklungsrichtung der Gesellschaft ringen.

Primäre Spielelemente von ANNO 2070 sind Aufbau und Wirtschaft. Im Mittelpunkt steht das Errichten und Ausbauen einer futuristischen Metropole. Die stetig steigenden Bedürfnisse der Bevölkerung stellen immer wieder neue Herausforderungen an den Spieler.
Sekundäre Spielelemente sind das Entdecken und Erobern einer großen Inselwelt, das erbauen von Gebäuden, sowie die Interaktion mit Dritten, wie z.B. durch Handel, Diplomatie und militärische Auseinandersetzungen.

Die Spielelemente im Detail:

Entdeckung
Sie beginnen das Spiel mit einem Kommandoschiff – beladen mit einer bestimmten Anzahl Baumaterialien und Nahrung - auf hoher See. Wenn Sie das Schiff auf der Weltkarte bewegen, werden Sie unweigerlich Inseln entdecken. Ob sich diese Inseln für eine Besiedelung eignen, werden Sie durch das Erkunden der Inseln in Erfahrung bringen können. Die Suche nach einer geeigneten Insel kann eine Weile dauern. Sobald Sie jedoch eine Insel gefunden haben, können Sie dort eine florierende Siedlung aufbauen.

Besiedlung



Hier sollte Ihr Hauptaugenmerk zunächst auf der Errichtung von Behausungen für Ihre Arbeiter liegen, gefolgt von Nahrungserzeugern wie Fischfabriken und Betrieben zur Baumaterialgewinnung. Doch bald verlangen Ihre Arbeiter auch nach Getränken und sogar nach Aktivitätsmöglichkeiten. Haben Sie alle Bedürfnisse Ihrer Einwohner erfüllt – sowohl stufenerhaltende, als auch aufstiegsrelevante – wird Ihre Siedlung wachsen und gedeihen.

Expansion
Mit jedem Stufenanstieg nehmen die Bedürfnisse Ihrer Einwohner zu, bis sich in der Zivilisationsstufe „Angestellte“ die zum Aufstieg benötigten Waren nicht mehr nur auf Ihrer Hauptinsel produzieren lassen. Hier haben Sie nun die Möglichkeit, diese Bedürfnisse durch den Handel mit anderen Parteien oder durch die Expansion Ihrer Ländereien zu stillen. Wie Sie sich auch entscheiden, Sie können in jedem Fall friedlich oder kriegerisch Ihr Ziel verfolgen.

Autonomie
Ein besonderer Zeitpunkt im Spielablauf scheint der Eintritt in die Zivilisationsstufe „Angestellte“ zu sein. Ab hier können Sie selbständig die Produktion der Werkzeuge bewältigen, die Sie für den Gebäudebau und Stufenanstieg der Einwohner benötigen, weil Sie von da an größtenteils unabhängig von Händlern oder Gegenspielern sind.

2.2. Bedürfnisse der einzelnen Zivilisationsstufen:

In jeder **Zivilisationsstufe** hat die Bevölkerung unterschiedliche Bedürfnisse nach Waren, Gebäuden oder sozialen Einrichtungen, die erfüllt sein müssen, um entweder die erreichte Stufe zu erhalten, oder um in die nächst höhere aufzusteigen.

3. Spieloptionen

3.1 Endlosspiel

Allgemein
Das Endlosspiel ist das Herzstück von ANNO. Während die anderen Spielmodi irgendwann durchgespielt sind und damit vielleicht an Reiz verlieren, bietet das Endlosspiel theoretisch unbegrenzten Spielspaß, da es kein fest definiertes Ende haben muss.
Im Endlosspiel wird dem Spieler die größtmögliche Handlungsfreiheit zugestanden. Es gibt keine spezifischen Restriktionen für den Spieler, außer denen, die er selbst beim Anlegen des Endlosspiels getroffen hat und denen, die sich aus den Rahmenbedingungen des Spiels zwangsläufig ergeben.
Der Spieler besitzt im Startmenü des Endlosspiels die Möglichkeiten zwischen zwei Spieleinstellungen zu wählen.
Die erste Welt ermöglicht es, die Karte ganz ohne die Konkurrenz der Computerspieler zu besiedeln. Es sind aber zwei hochrangige Fraktionsvertreter vorhanden.
Die zweite Welt enthält zusätzlich drei Computerspieler, mit denen der Spieler agieren kann.

3.2 Computergegner

Leon Moreau



Leon Moreau ist der Sprecher einer Gruppe von Umweltaktivisten die sich *Green Offensive* nennt. Zuvor war er für Industriegesellschaften tätig und weiß genau, wie oft die Dinge in der Öffentlichkeit verharmlost werden. Letztendlich wechselte er die Seiten, weil er begriffen hat, dass die Menschheit dabei ist ihre Zukunft zu vernichten. Heute ist er einer der radikalsten Umweltaktivisten und sorgt dafür, dass es die Umweltsünder nicht zu leicht haben.

Vadim Sokow



Vadim Sokow ist der Erbe eines alten Familienimperiums. Er bedient sich des Reichtums, den seine Vorfahren mit großindustrieller Ölförderung erwirtschaftet haben. Vadim Sokow ist verantwortlich für die Sicherung des Wohlstands eines langsam verfallenden Imperiums. Seine Gier und seine Angst um seine Privilegien treiben ihn an. Um seinen Besitz und seine Unternehmen zu verteidigen ist ihm jedes Mittel recht.

Tori Bartok



Tori Bartok ist eine junge, brillante Wissenschaftlerin und Erfinderin. Die Entwicklung außerordentlicher Dinge ist für sie nur ein Zeitvertreib. Kein Wunder, dass Tori eine Person von Rang innerhalb der S.A.A.T. ist. Heute konzentriert sich Dr. Bartok auf den Austausch von Wissen mit anderen Wissenschaftlern.

3.3 Die Archen der Fraktionsvertreter



Die beiden Fraktionsvertreter, Rufus Thorne von der *Global Trust Inc.* und Yana Rodriguez von der *Eden Initiative*, stehen von Anfang an mit ihren Archen als Handelspartner zur Verfügung. Sie besuchen mit ihren Schiffen regelmäßig die Kontore der besiedelten Inseln, verkaufen benötigte Güter oder kaufen angebotene Waren ein.
Neben den Archen der Fraktionsführer können auch Computerspieler Handelspartner sein.

4. Hotkeys

Allgemein

Hauptmenü öffnen	Escape
Pause	p
Spiel beenden (mit Sicherheitsabfrage)	Alt + F4
Screenshot	Druck
Spiel beschleunigen	Num +
Spiel verlangsamen	Num -
Benutzeroberfläche ein/aus	i
Pipettenmodus starten	n
Abrissmodus starten	v
Baumenü öffnen	b
Quicksave	F5
Quickload	F9
Bug-Reporter	Strg + B

Gebäude und Einheiten

Gebäude im Uhrzeigersinn drehen	. (Punkt)
Gebäude gegen den Uhrzeigersinn drehen	, (Komma)
Gebäudemodell wechseln (nur Wohnhaus)	c
Gebäude und Einheiten löschen	Entf
Gebäude upgrade	u
Straße	s
Alle Schiffe durchwechseln	Tab
Unbeschäftigte Schiffe durchwechseln	q
Schiffe durchwechseln ohne Kamerasprung	Umschalt Tab
Kamerasprung zu Schiffen	Strg Tab
Kontore durchwechseln	k
Kontore durchwechseln ohne Kamerasprung	Umschalt k
Kamerasprung zu Kontoren	Strg k
Fahrzeug Abtauchen	t
Fahrzeug Auftauchen	z
Übernahmeaktion starten	g
Wasserbomben abfeuern	w
EMP aktivieren	e
Kampfdrohne aktivieren	d
Bombardement starten	h

Kamerasteuerung

Kamera nah	F2
Kamera mittel	F3
Kamera weit	F4
Nach vorne scrollen	Pfeiltaste hoch
Nach hinten scrollen	Pfeiltaste runter
Nach links scollen	Pfeiltaste links
Nach rechts scollen	Pfeiltaste rechts
Hineinzoomen	Mausrad vor / Bild hoch
Herauszoomen	Mausrad zurück / Bild runter
Kamera frei drehen	Maus 3 halten + Bewegung der Maus
Kamera im Uhrzeigersinn drehen	y
Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen	x
Kamera ausnorden	Pos1
Kamera zum letzten Ereignis	Leertaste