



Anno 1800

89 sind viel zu hoch gegriffen, klar ist Anno 1800 ein gutes Spiel, aber 89 sind neun Punkte zu viel, es gibt einfach zu viele Dinge, die nicht wirklich gut umgesetzt sind, als Beispiel nur mal das Beladen der Schiffe. In 1404 genügte ein Klick und ein Menü, bei 1800 muss man erst mal durch ein weiteres Menü, um Sachen zu be- oder entladen. Die Kampagne ist wirklich nicht der Rede wert. Ich habe in 1404 besonders Suchaufträge gemieden, und was ist? In der 1800-Kampagne ist man am Suchen wie ein Idiot. Ist eine echt feine Sache, besonders wenn man schlechte Augen hat und Augenschmerzen bekommt, weil man nichts erkennen kann, da alles zu klein ist. Infos sind zu unübersichtlich oder zu rudimentär, man weiß teilweise nicht wirklich, um was es jetzt geht. Ansonsten ist es schon ein tolles Game, aber halt keine 89. **JuppZupp1948**

Also mir fehlt hier ganz klar eine Abwertung dafür, dass es offenbar einer fest zugeteilten IPv4-Adresse bedarf, um den Multiplayer-Modus zu nutzen. Was bedeutet, dass Kunden von z.B. Unitymedia und anderen Anbietern, die DS-Lite verwenden, vom Multiplayer-Modus ausgeschlossen sind, solange deren Server nicht im Jahr 2019 angekommen sind. Da damit ein wichtiges Feature nicht nutzbar ist und nur ein Anbieterwechsel oder die Verwendung eines VPN das lösen könnte, liegt meiner Meinung nach ein erheblicher Mangel vor, der sich in der Bewertung niederschlagen muss. **Grom**

Ich kann eure Bewertung und Begründung zwar nachvollziehen, die Gewichtung, die ihr einigen Faktoren gebt, allerdings nicht. Hört doch bitte endlich mit diesem Storywahn auf. Nicht jedes Spiel braucht eine Story oder Kampagne, ein Spiel ist doch in erster Linie ein sehr komplexes Regelset und weist sich durch gutes oder interessantes Gameplay aus. Klar gibt es auch schöne storybasierte Spiele, aber keiner kritisiert

Schach, weil es keine Story, sondern eben nur Gameplay hat, und das ist in Anno 1800 einfach hervorragend. Insbesondere das Endgame bekommt durch das Item-System noch mal so richtig Fahrt und bietet viel Optimierungsspielraum. Ich würde die Kampagne eher als sehr umfangreiches Tutorial betrachten und dann wäre dieser Kritikpunkt sogar auf einmal positiv, denn so ein umfangreiches und aufwendiges Tutorial hat kaum ein Spiel. Meiner Meinung nach hätte Anno 1800 durchaus die 90 bereits jetzt verdient. Es ist zwar noch nicht ganz rund, aber bis zur 100 gäbe es ja auch noch zehn Punkte Spielraum. Beim Balancing bestimmter Elemente muss noch ein bisschen gefeilt werden, aber 1404 kam auch nicht gleich perfekt auf den Markt. **The Ich**

Nachdem ich die Kampagne jetzt gespielt habe, kann ich die Kritikpunkte verstehen. Ich geh mit dem Test voll mit. Ja, es ist geil. Ja, es gibt unendlich viel zu tun. Ja, es sieht unglaublich gut aus – aber 1404 war ein ganz kleines bisschen runder. Die Kampagne driftet ins Alberne ab, und dadurch, dass man die Kampagne auf einer Zufallsmap spielt, gibt es auch jedes Mal Überraschungen. Entweder man ist viel zu stark für die Piraten/Gegner-KI, oder man ist hoffnungslos unterlegen. Gehe mit der 89 mit und harte den Balancing-Patches, die da sicherlich ganz schnell kommen. **edelrapante**

Warum geht eigentlich niemand auf den genialen Soundtrack ein? Der ist mal wieder allererste Sahne! Da hat Dynamedion echt Gold auf Vinyl gepresst! **Jacob2502**

Schöner ausführlicher Test, danke dafür! ABER: Warum wird in einem derartigen Monstertest mit Wertungsdiskussion und einem Testkader von vier erfahrenen Redakteuren nicht einmal das Freischalt-Mikrotransaktionssystem von Anno 1800 erwähnt? Bevor ich das Endlosspiel gestartet habe, wurde ich schon zweimal mit gegen Ubi-Points freischaltbaren Elementen konfrontiert oder mit dem DLC-Button. **Paw**

Imperator: Rome

Danke für den Test. Eigentlich wollte ich noch etwas warten mit dem Kauf, aber andererseits kaufe ich jedes Paradox-Game zum Release und sollte die Serie nicht abreißen

lassen. Das Setting interessiert mich auch sehr. Und schön, Steinwallen hier zu lesen. Die Let's-Plays von ihm sind wirklich sehr angenehm anzusehen, und ich gucke regelmäßig in den Kanal. **Bodhis**

Ich finde es super, dass ihr Steinwallen hier offensichtlich stärker involviert. Ohne mich zu weit aus dem Fenster zu lehnen, ist wohl kaum einer mehr prädestiniert, ein neues Spiel von Paradox auf Herz und Nieren zu testen. Gerade was das Strategiegenre angeht, ist er definitiv eine Bereicherung für die GameStar. **duncan10r**

»Mechaniken werden nicht erklärt.« Das stimmt einfach nicht. Paradox pflegt zu ihren Spielen schon fast grotesk umfangreiche Wikis mit Tipps, Strategien und detaillierten Einblicken, wie welche Mechanik funktioniert. Diese Wikis werden mit Patches aktualisiert und kontinuierlich gepflegt. PS: Guter Test! **Tsabatovoc**

Reality Check: Wie realistisch ist Green Hell?

Sehr geil geschrieben. War echt gefesselt vom Humor. Großartig! Werde das Spiel im Auge behalten. The Forest war bei uns im Koop-Modus das große Spiel 2018. Wenn man Green Hell auch so spielen kann und eine Story kommt, wäre das genial. **weinard**

Habe meinen Dschungelurlaub im Sommer gecancelt. Sehr geiler Artikel. **motwi**

Cool geschrieben. Mir gefällt der Twist mit dem Freund sehr gut. Bin grad sehr interessiert an dem Spiel. Kommt auf jeden Fall auf die Wunschliste. **Weird766**

Legendär schlecht: Knight Rider

Ja, Ocean, die Lizenzkrake der Achtziger, kenne ich noch gut. Bin leider damals auch in meinen Jugendjahren ein paar Mal auf deren Gurken reingefallen. **Spaceman72**

Bei solchen Artikeln muss ich ja schon eine Nostalgieträne unterdrücken. Artikel über C64- oder Amiga-Spiele? Und dann auch noch vom alten Power-Play-Redakteur Heinrich? Was kommt denn als Nächstes? Ein ASM-Revival mit Space Rat? **alexMflip**