

Anno 2205

Griff nach den Sternen

Das umfangreichste Endlosspiel, die längste Kampagne, die größten Städte: Anno 2205 will den Begriff Aufbauspiel-Epos neu definieren. Als weltweit erstes Magazin haben wir einen ganzen Tag lang probesiedeln dürfen und faszinierende Gründe für all die Superlative gefunden. Von Heiko Klinge

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Mainz** Termin: **3.11.2015**

Auf DVD: Video-Specials

Verrostet, abgewrackt, in Trümmern: Die Arche, unser Mutterschiff aus Anno 2070, hat definitiv schon bessere Tage gesehen. Ein ebenso überraschendes wie symbolträchtiges Bild, mit dem Blue Byte Mainz die Präsentation von Anno 2205 eröffnet. Ein Bild, das uns sagen soll: Ja, schon wieder Zukunft ... aber nein, dies ist trotzdem kein Auf-Nummer-sicher-Nachfolger!

Drei Jahre lang arbeiten die Entwickler um Creative Director Dirk Riegert nun schon am sechsten Teil der traditionsreichen Strategiereihe und haben dabei tatsächlich kaum einen Baustein auf dem anderen gelassen. Die Nervosität im Raum ist bei allen Beteiligten entsprechend greifbar, schließlich ist gerade erst ein ähnlich radikaler Neuanfang beim Genre-Kollegen Die Siedler: Königreiche von Anteria sowohl bei Fans als auch Presse mit Pauken und Trompeten durchgefallen.

Auch wir sind zunächst skeptisch. Dann lässt man uns spielen. Und unsere Skepsis weicht Stück für Stück, Insel für Insel der Faszination. Ja, vieles wird grundlegend anders. Aber das Entscheidende bleibt und wird sogar noch ausgebaut.

Annochens Mondfahrt

Anno 2205 spielt in der gleichen Welt wie sein Vorgänger, nur eben 135 Jahre später. Die Ressourcen der Erde sind größtenteils leergeplündert, aber ein Durchbruch in der Fusionstechnologie könnte die Energieprobleme der Menschheit für immer lösen. Mit Betonung auf »könnte«. Denn das für die Energiegewinnung nötige Helium-3 gibt's in ausreichender Menge nur an einem denkbar schwer zugänglichen Ort: dem Mond.

Unser Ziel ist klar, das Rennen eröffnet. Als Chef einer Mega Corporation wetteifern wir mit anderen Unternehmen um die Erschließung und Besiedlung des Erdtrabanten. Nur wer auf unserem Planeten die nötigen infrastrukturellen und wirtschaftlichen Voraussetzungen schafft, darf erstmals in der Anno-Serie nach den Sternen greifen – im wahrsten Sinne des Wortes. Dass uns bei diesem Griff jede Menge Widersacher auf die Finger klopfen wollen, gehört zum



guten Storyton. Die paramilitärische Vereinigung »Orbital Watch« findet unser kapitalistisches Streben zum Beispiel furchtbar ... nun ja ... kapitalistisch und würde aus dem Mond viel lieber einen unabhängigen Himmelskörper machen.

Wie im Vorgänger mixt die Ausgangssituation von Anno 2205 geschickte Fiktion mit wissenschaftlichen Fakten und erschafft so eine glaubwürdige Welt, in der wir uns trotz manch ungewohnter Gebäude- und Warenbezeichnung zu Hause fühlen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Autoren aus dem interessanten Szenario dieses Mal eine spannendere Geschichte machen als bei der recht vorhersehbaren Kampagne von Anno 2070.

Das endloseste Endlosspiel

Die Qualität der Story wird bei Anno 2205 auch deshalb ein wichtiges Kriterium sein,

weil wir die Kampagne nicht mehr ignorieren können. Genauso wenig wie das Endlosspiel. Denn die Aufteilung in mehrere Spielmodi fällt künftig ins Wasser, laut Dirk Riegert soll »jede Partie gleichzeitig die längste Kampagne und das endloseste Endlosspiel der Anno-Geschichte werden«. Klingt in der Theorie zu schön, um wahr zu sein. Bis wir die Maus in die Hand nehmen und in die Praxis eintauchen.

Die erste Überraschung erwartet uns bereits nach der Auswahl von Firmenlogo und -name. Statt wie gewohnt direkt die Kontrolle über unser erstes Siedlungsschiff zu bekommen, erblicken wir eine 3D-Strategiekarte samt Erde und Mond, auf der wir unsere erste Inselwelt wählen. Drei stehen zur Auswahl, jede von Hand designt, mit eigener Topographie, speziellen Nebenquests und entsprechend auch anderen

Herausforderungen. Kleiner Nachteil dieses Systems: keine Zufallskarten mehr. Die Aufgaben der Hauptstory rund um das Wettrennen zum Mond bleiben natürlich in jeder Region gleich, schließlich erfüllen sie auch die Funktion eines Tutorials.

Der Clou: Wenn wir auf unserer ersten Inselwelt die nötigen Ziele erreicht haben, können wir auf der Strategiekarte eine weitere Welt freischalten – etwa unsere erste Mondkolonie oder auch eine zweite Erdregion. Insgesamt werden wir für unser Imperium voraussichtlich zwischen acht und zwölf Welten besiedeln dürfen, die endgültige Zahl wird laut Riegert von den finalen Systemanforderungen und der Optimierung abhängen. Zur Einordnung: In den Vorgängern konnten wir allein auf einer Inselwelt schon locker 50 Stunden und mehr verbringen, um alles voll auszubauen.

So sieht unsere selbstgebaute Anno-Insel nach rund drei Spielstunden aus: Häfen **1** spielen nur noch eine untergeordnete Rolle, weil der Handel über die Strategiekarte abläuft. Unsere Obstplantagen **2** haben wir mit zusätzlichen Energie- und Drohnenmodulen ausgestattet. Für das Medienzentrum **3** mussten wir zahlreiche Wohnhäuser umsetzen. Minen **4** können wir nur an vorgegebenen Stellen platzieren, die Vorkommen sind dafür unendlich. Windräder **5** sollten wir wie im Vorgänger möglichst weit voneinander entfernt verteilen.





Auf dem Mond müssen wir in Kratern bauen und Schutzschildgeneratoren aufstellen, damit Meteoritenschauer keinen Schaden anrichten können. Unsere Kolonisten bauen hier seltene Erden und Helium-3 ab, die wir für die höchsten Zivilisationsstufen auf der Erde benötigen.

Bauten für die Ewigkeit

Die Errichtung eines gigantischen Imperiums mit mehreren interagierenden Regionen bedeutet natürlich auch, dass jedes Gebäude dort bleiben muss, wo wir es einmal platziert haben. »Es hat Anno-Spieler schon immer in der Seele wehgetan, wenn sie in einer Mission viel Herzblut in den Aufbau ihrer Siedlung gesteckt haben und sie in der nächsten

Mission wieder ganz von vorn beginnen mussten«, so Dirk Riegert. Trotzdem runzeln wir die Stirn. Denn solch eine persistente Spielwelt war bei Die Siedler: Königreiche von Anteria noch das Hauptargument für ein konstant nötige Onlineverbindung. Nicht bei Anno 2205. »Du kannst alles komplett offline spielen«, verspricht Riegert, »Warenproduktion, Handel und Bevölkerungsent-

wicklung finden bei uns nicht auf Servern statt, sondern ausschließlich auf deinem PC. Und auch nur dann, wenn das Programm läuft.« Zusätzliche Onlinefunktionen wird es natürlich dennoch geben, anders als die Arche-Upgrades in Anno 2070 sollen sie aber keine spielentscheidenden Vorteile bringen. Genauer will man erst später verraten, wir tippen auf spezielle optionale Events und Szenarien ähnlich der Welt- und Tagesgeschehen des Vorgängers. Die volle Fokussierung auf die neue Endlosspiel-Kampagne zeigt sich auch darin, dass es – Zitat – »vorerst« keinen Multiplayermodus geben wird. Der dürfte also wie in Anno 1404 erst per Addon nachgereicht werden.

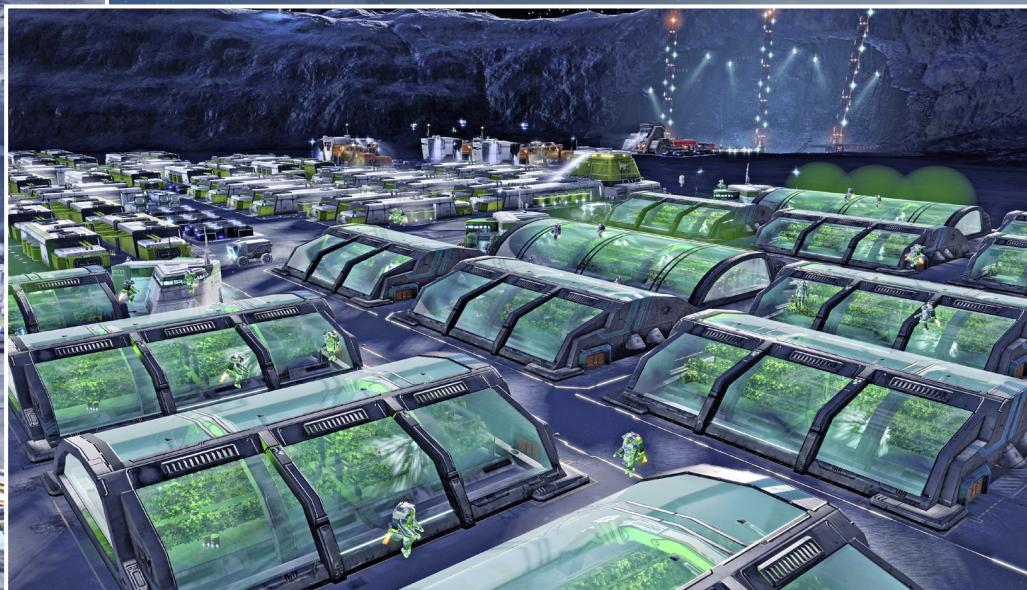
Lasst mich in KI-Ruhe!

Wir widmen uns wieder unserer Strategiekarte und entscheiden uns schließlich für ein inselarmes Szenario. Die komplett neu entwickelte Grafikkarte erlaubt nämlich erstmals auch kontinentale Landmassen, die laut Riegert fünfmal so viel Baufläche haben wie die bislang größten Inseln und entsprechend gewaltige Metropolen mit mehreren Hunderttausend Einwohnern ermöglichen sollen.

Davon ist bei unserem Eintreffen freilich noch nichts zu sehen, wir blicken stattdessen auf unseren gigantischen, ausbaubaren



An den Häfen legen zwar nach wie vor jede Menge Schiffe an, diese sind aber größtenteils nur Kosmetik. Handel treiben wir in Anno 2205 vor allem per Strategiekarten-Menü.



Verkehrte Welt: Während Nahrungsvorsorgung auf der Erde ein eher kleines Problem ist, müssen wir auf dem Mond sündteure Gewächshäuser errichten und unterhalten.

Kampfzonen, in denen etwaige Meinungsverschiedenheiten auch mit Waffengewalt ausgefochten werden können.

Wohlfühlambiente

Unser erstes Kontor steht, es folgen einige Wohnhäuser, zwei Reisfarmen für die Nahrung sowie eine Entsalzungsanlage für die Wasserversorgung, und das in deutlich glaubwürdigeren Größenverhältnissen als im Vorgänger. Sofort fühlen wir uns pudelwohl in unserer Anno-Haut. Deutlich wohler übrigens als im Vorgänger, was vor allem an der spürbar freundlicheren Farbgebung liegt. Das unfassbar detailverliebte Inselleben zieht uns jedenfalls mit seinen Schwebeautos, unzähligen Passanten und verschwenderisch animierten Produktionsbetrieben gleich derart in seinen Bann, das uns ein entscheidendes Detail zunächst gar nicht auffällt.

Erst beim Platzsuchen für das verflucht große Medienzentrum macht es Klick: Unser Kontor hat gar keinen Einflusskreis mehr, wir können von Anfang an bauen, wo wir wollen! Auch das Medienzentrum selbst erfüllt das Informationsbedürfnis sämtlicher Inselbewohner unabhängig davon, wo wir es platzieren. Und sogar die Produktionsgeschwindigkeit von Waren bleibt immer gleich schnell, egal wie weit Rohstofflieferanten (Obstplantage) und weiterverarbeitende Betriebe (Saftfabrik) voneinander

entfernt liegen. Im Sinne des Zukunftsszenarios eigentlich auch logisch: Die Orangen für einen Smoothie stammen ja schon heute nur selten aus dem Nachbarsgarten.

Die Effizienz liegt im Detail

Aber was wird dann aus dem liebevoll gewonnenen Feilen an der perfekten Anno-Effizienzmaschine, in der ein Rädchen ins andere greift? Das gibt's immer noch. Nur funktioniert es jetzt grundlegend anders, weil die Entwickler das Wirtschaftssystem komplett auf links gedreht haben. Wichtigste Neuerung: Alle produzierten Waren werden nicht mehr mühsam über die Kontore gesammelt und verteilt, sondern landen pro Inselwelt sofort in einem globalen Lager. In der ausklappbaren Übersicht können wir jederzeit einsehen, wie viel wir wovon produzieren und was wir verbrauchen. Das klingt verführerisch einfach, zu einfach für unseren Anno-Veteranen-Geschmack. Unsere Arbeiter verbrauchen mehr Saft, als wir produzieren? Fix irgendwo zwei Plantagen und eine Fabrik errichten und – schwupps – ein paar Sekunden später passt die Bilanz wieder. Allerdings nur die Saftbilanz, wie wir kurze Zeit später schmerzvoll erfahren müssen. Denn die entscheidenden Faktoren bei der Siedlungsplanung in Anno 2205 heißen nicht Saft, Reis oder Medienversorgung, sondern Energie, Arbeitskraft und Logistik.

und detailreich animierten Raumhafen (rund fünfmal so groß wie die alte Arche) sowie unser Kommandoschiff. Das übliche Wettrennen mit den Computergegnern um die beste Startinsel entfällt aber. Zum einen, weil wir bereits die komplette Welt samt möglicher Positionen für unser erstes Kontor einsehen können. Zum anderen, weil es keine Computergegner mehr gibt. Zumindest nicht als direkte Konkurrenten auf unseren Inselwelten. Wir können jederzeit unsere Position im Mondwettrennen mit der Konkurrenz vergleichen oder über die Strategiekarte Handel treiben (dazu später mehr), bekommen immer mal wieder Kommentare oder auch Aufträge, werden aber ansonsten von den anderen Firmen in Ruhe gelassen.

Ein krasser, aus Sicht der Entwickler aber notwendiger Schnitt. »Wenn dir ein KI-Gegner die beste Insel weggeschnappt oder deine Hauptsiedlung überfallen hat, war das fast immer frustrierend und nur selten spannend. Die meisten Spieler haben dann einfach einen alten Spielstand geladen.« Konflikte und Kämpfe soll es zwar weiterhin geben, allerdings nur dann, wenn wir es auch wirklich wollen und abseits unserer liebevoll hochgezogenen Zukunftsmetropolen. Genaueres wollen die Entwickler noch nicht verraten. Weil wir aber auf der Strategiekarte einige verdächtig rote Icons entdeckt haben, tippen wir auf separate

Im Anno-HQ

GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge war einen ganzen Tag lang Gast beim Anno-Entwickler Blue Byte Mainz. Er durfte dabei sowohl eine voll aufgebaute Region erkunden, als auch als weltweit erster Spielejournalist die ersten drei Stunden der Endlosspiel-Kampagne ausprobieren, assistiert von Creative Director Dirk Riebert.



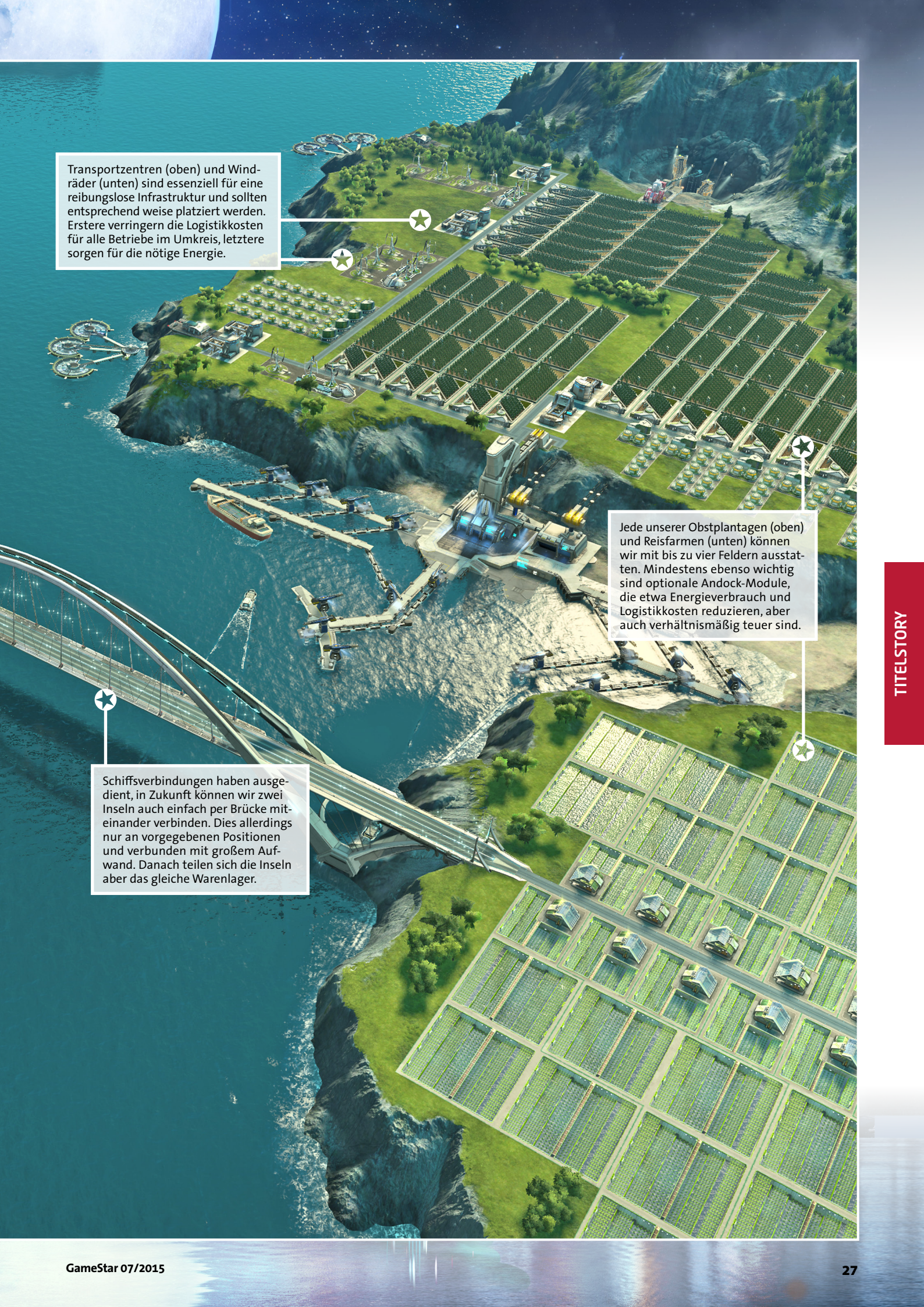


Die Topographie dieser Region ermöglicht uns die Errichtung eines Staudamms. Sobald das Megaprojekt vollendet wurde, verändert sich nicht nur die Landschaft, wir erhalten auch einen kräftigen Energiebonus für all unsere Siedlungen – auch auf dem Mond.

Die Metro-Stationen befriedigen das Bedürfnis nach Mobilität. Zwar fahren im Bahnhof ständig Züge ein und aus, dies ist aber nur Kosmetik. Anno 2205 wird wie gehabt weder Verkehr noch einzelne Bürger simulieren, wir sollen uns ganz aufs Bauen konzentrieren.

Weil wir so viele schöne Wolkenkratzer im Stadtkern haben, muss diese Polizeistation mit einer Randposition vorlieb nehmen. An ihrer Effizienz beim Befriedigen des Sicherheitsbedürfnisses ändert dies nichts, allerdings verursacht sie hier höhere Kosten als im Zentrum.

Hier sehen Sie nur einen kleinen Ausschnitt einer voll ausgebauten Anno-Inselwelt. Unsere Bevölkerung hat bereits die höchste Zivilisationsstufe »Magnet« erreicht und residiert in schicken Wolkenkratzern. Dazu bedarf es auch Waren vom Mond.

An aerial view of a futuristic island colony. The island is divided into several distinct zones. In the upper left, there are circular structures resembling wind turbines or transport hubs. The central part of the island is dominated by large, rectangular fields of green crops, likely fruit or vegetables. To the right, there are smaller, more densely packed structures, possibly residential or industrial. A large, complex structure with multiple levels and a central tower is situated on the right side. A bridge extends from the left side of the island into the water, with a ship docked at its end. The background shows a vast blue ocean and a distant horizon.

Transportzentren (oben) und Windräder (unten) sind essenziell für eine reibungslose Infrastruktur und sollten entsprechend weise platziert werden. Erstere verringern die Logistikkosten für alle Betriebe im Umkreis, letztere sorgen für die nötige Energie.

Jede unserer Obstplantagen (oben) und Reisfarmen (unten) können wir mit bis zu vier Feldern ausstatten. Mindestens ebenso wichtig sind optionale Andock-Module, die etwa Energieverbrauch und Logistikkosten reduzieren, aber auch verhältnismäßig teuer sind.

Schiffsverbindungen haben ausgedient, in Zukunft können wir zwei Inseln auch einfach per Brücke miteinander verbinden. Dies allerdings nur an vorgegebenen Positionen und verbunden mit großem Aufwand. Danach teilen sich die Inseln aber das gleiche Warenlager.



In jeder Region gibt es spezielle Nebenquests – in diesem Fall der Bau eines Staudamms. Den können wir jederzeit aus allen Perspektiven bewundern, die neue freie Kamera macht's möglich.

Ersteres lässt sich noch verhältnismäßig einfach und ähnlich wie im Vorgänger in den Griff bekommen: einfach ein paar Windräder und Wasserkraftwerke an geeigneten Positionen verteilen. Bei der Arbeitskraft wird's schon kniffliger. Denn unsere Bevölkerung reicht selten aus, um wirklich alle Jobs zu besetzen. Unterversorgte Betriebe sollten wir daher schleunigst mit Robotern ausstatten, was wiederum neue Produktionsketten und Kosten nach sich zieht. Am meisten dazulernen und nachjustieren müssen wir allerdings beim Thema Logistik. Unsere wahllos über die Insel verteilten Reisfarmen haben zwar keinerlei Nachteile in Sachen Produktionsgeschwindigkeit, verursachen aber deutlich höherer Logistikkosten, als wenn wir sie

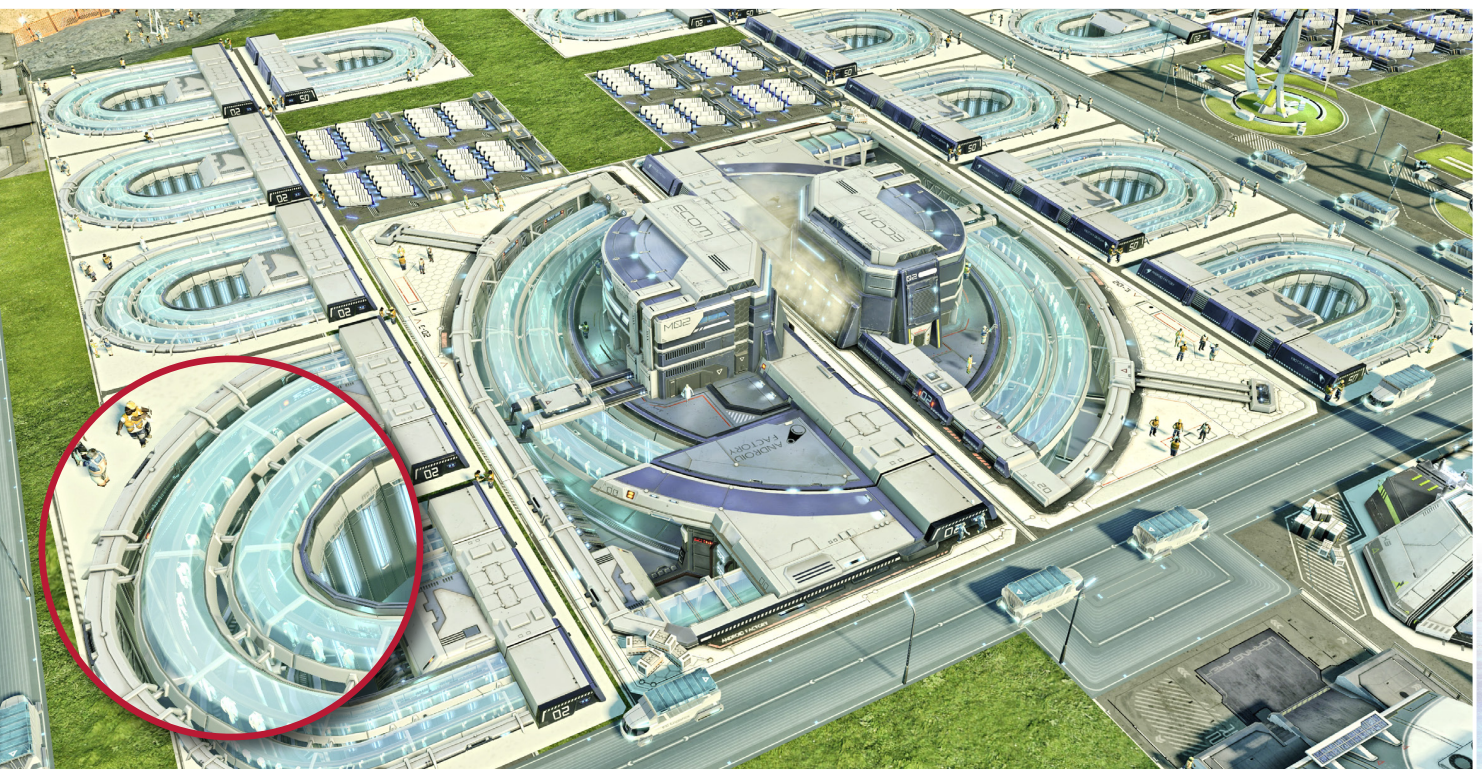
direkt neben einem Transportzentrum platziert hätten. Und das bekommen wir im Portemonnaie überaus deutlich zu spüren.

Umbauen statt abreißen

Das Motivierende an Anno 2205: Wer eine Optimierungsmöglichkeit identifiziert hat, kann sie in der Regel sofort umsetzen. Zum einen, weil wir wie im Browsergame-Ableger Anno Online jetzt Gebäude einfach versetzen dürfen, auf den unteren beiden der drei Schwierigkeitsgrade sogar kostenlos. Das nervige Abreißen und Neubauen gehört entsprechend der Vergangenheit an. Zum anderen dürfen wir an jeden Betrieb zusätzliche Module andocken. Das können zusätzliche Produktionshallen respektive Plantagenfelder sein, aber auch Energiezel-

len, Roboterstationen oder Depots, was entsprechend Stromverbrauch, Arbeitskraftbedarf oder Logistikkosten reduziert.

Ziel des neuen Wirtschaftssystems ist laut Dirk Riegert, dass wir weniger Betriebe im Blick behalten müssen, diese aber künftig mehr Management erfordern. Bei unse-



Detailverliebt: Wenn die Förderbänder unserer Androidenfabrik Hunderte Roboter von A nach B kutschieren, macht allein schon das Zugucken Spaß.



rem Probespiel funktionierte das bereits ganz hervorragend. Weil wir dank der Warenbilanz jederzeit im Blick haben, wo es etwas zu optimieren gibt und wir die Effekte unserer Maßnahmen auch sofort sehen, spielt sich Anno 2205 erheblich flüssiger und flotter als die Vorgänger, ohne dabei an Anspruch einzubüßen. Die Kehrseite der Medaille: Alles wird einen Tick abstrakter. Statt alle unsere Produktionsbetriebe und Kontore nach Versorgungslücken abzuklappen, reicht jetzt ein Blick in die Warenübersicht. Klar ist das komfortabler, aber eben trotz aller Detailverliebtheit auch nicht mehr die gewohnte Anno-Modellbaudylle, bei der wir dem Weizenkorn auf dem Weg zum Brot quasi zugucken konnten.

Biopoly...hä?

Bei den Zivilisationsstufen – der Motivationspritze jedes Annos – bleibt glücklicherweise alles beim Alten. Nachdem wir unsere Arbeiter pflichtbewusst mit Reis, Wasser und via Medienzentrum auch Informationen versorgt haben, können wir die ersten von ihnen zu Angestellten befördern, was sich wie gehabt in schöneren sowie größeren Häusern, neuen Technologien und Produktionsketten, aber auch höheren Versorgungsansprüchen äußert. Theoretisch zumindest, denn für den Bau von Angestelltenwohnungen haben wir einen entscheidenden Rohstoff übersehen: Sonnenblumen! Holz und Steine sind out, die Baustoffe der Zukunft heißen Kalksandstein oder Biopolymere – und Letztere werden offenkundig aus Sonnenblumenharz gewonnen. Aha,

wieder was gelernt. Wie schon im Vorgänger erfordern die zukünftigen Produktionsketten ein wenig mehr Einarbeitung als der Klassiker »Korn, Mehl, Brot«. Durch die Warenübersicht und vor allem die größeren, sich klar voneinander abhebenden Gebäude fällt es uns aber deutlich leichter, uns zurechtzufinden.

Sonnenblumenfarm und Biopolymer-Fabrik stehen, die ersten Angestellten können ihre aufgewerteten Häuser beziehen. Und wir entdecken in den nun freigeschalteten Bauoptionen neben Kobaltmine, Roboterfabrik und Polizeistation auch eine zweite Wohnungsvariante. Die verlangt zwar nach

mehr Baufläche, dafür passen aber auch mehr Siedler rein. Sehr verführerisch, weil jedes Gebäude in Anno 2205 eine Straßenanbindung benötigt. Größere Häuser heißt weniger Straße, heißt mehr Raum für andere Pläne. Schon platzieren und strukturieren wir um, als ob es kein Morgen mehr gäbe. Zufrieden registrieren wir, wie unsere Bevölkerungszahl nach oben schnellte. Und noch zufriedener grinsen wir, als es plötzlich »Pling« macht und unsere Firma um eine Stufe aufsteigt, was sich in so schicken Belohnungen wie seltenen Rohstoffen (werden für die wichtigen Andock-Module benötigt) oder neuen Zierelementen äußert.



Wenn Fusionsreaktoren auf dem Mond Helium-3 in Strom verwandeln, gehören Energieprobleme der Vergangenheit an. Auf diese Produktionskette stoßen wir aber erst im Endstadium.



Unser neues Hauptquartier ist ein riesiger ausbaubarer Raumhafen. Die alte Arche (unteres Bild) hat im wahrsten Sinne des Wortes ausgesiedet und muss in einer Nebenmission vom Meeresboden geborgen werden.

Erstmals gibt's in Anno nämlich ein Levelsystem – und was dem Rollenspiel die Erfahrungspunkte, ist in unserem Fall die Gesamtbevölkerungszahl.

Gut geölte Baumaschine

Mit dem »Pling« verabschieden sich nun auch unsere letzten Zweifel an der Funktionstüchtigkeit der so umfassend überarbeiteten Anno-Effizienzmaschine. Denn durch die zahlreichen größeren Wohngebäude und entsprechend gestiegene Bevölkerungszahl müssen wir nun dringende Vitamindrinks produzieren. Obstplantagen benötigen allerdings so genannte Construct-o-Bots, die wir natürlich erst einmal in einer Roboterfabrik herstellen müssen, was wiederum Kalksandstein (für die Fabrik) sowie Kobalt (für die Roboter) erfordert. Die Minen können wir nur an vorgegebenen Bergpositionen errichten, wo platzieren wir dann am sinnvollsten die Roboterfabrik? Als endlich alles am Straßen- und Stromnetz hängt, fällt uns auf, dass wir dummerweise gar nicht genügend Energie für alle Betriebe haben – mehr Windparks müssen her! Dummerweise stehen auf den idealen Windradpositionen aber schon andere Gebäude, was machen wir jetzt mit denen? Jawoll, genauso müssen Räder ineinandergreifen, damit wir bei einem Aufbauspiel alles um uns herum vergessen.

Fast verlieren wir sogar unser eigentliches Mondziel aus den Augen, wenn uns nicht unsere Beraterin darauf aufmerksam machen würde, dass wir nun unseren Raumhafen um eine weitere Stufe ausbauen dürfen und so dem Mond einen Schritt näher kommen. Wer mag, kann solche Storyquests aber auch komplett ignorieren und einfach nur an der perfekten Siedlung feilen. Zwar benötigen wir irgendwann zwangsläufig Mond-



rohstoffe, wenn unsere Bewohner die höchste Zivilisationsstufe »Magnet« erreichen sollen, die können wir uns aber auch problemlos erhandeln. Das funktioniert nun per Menü über die Strategiekarte, hier verwalten wir außerdem die Handelsrouten zwischen sämtlichen besiedelten Erd- und Mondregionen. Der Warentransport per Schiff innerhalb der Inselwelten hat entsprechend ausgesiedet. Auch das sehen wir mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Lachend, weil das umständliche Warenverschiffen in früheren Serienteilen häufig tatsächlich ein Störfaktor im Spielfluss war. Weinend, weil ähnlich wie beim neu gestalteten Wirtschaftssystem ein Stück weit der Zuguck-Charme verloren gehen könnte. Ganz zu schweigen vom Hochgefühl, wenn endlich die noch fehlende Ressource fürs nächste Megaprojekt im Hafen eintrudelt.

Per Brückenschlag zur Metropole

Große Bauprojekte gibt's natürlich auch in Anno 2205, spielerisch am relevantesten sind sicherlich die riesigen Brücken, die wir an vorgegebenen Stellen zwischen zwei Inseln spannen können. Das sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ermöglicht auch die größten zusammenhängenden Metro-

polen der Seriengeschichte. Darüber hinaus soll es pro Region auch mindestens einen speziell designten Großauftrag geben, an dem wir uns versuchen können. Auf unserer Karte ist dies zum Beispiel der Bau eines gewaltigen Staudamms. Bei Abschluss des Projekts verändert sich nicht nur die Optik der kompletten Region, sondern wir bekommen obendrein einen kräftigen Energiebonus, von dem auch unsere anderen Welten einschließlich der Mondkolonien profitieren. Auch das Bergen des eingangs erwähnten Archen-Wracks aus Anno 2070 zählt zu diesen optionalen Nebenquests.

Kleinere Minijobs wie das Retten von Schiffbrüchigen oder das Produzieren und Liefern bestimmter Waren stehen ebenfalls auf der Agenda, werden uns aber nicht mehr aufgezwungen. Stattdessen wird es in jeder Region einen gesonderten Hafen geben, in dem regelmäßig neue Auftraggeber einlaufen. Nur wenn wir die bewusst anklicken, bekommen wir zu hören, was sie uns anzubieten haben. Auch Zeitlimits soll es nicht mehr geben. »Du entscheidest, wie du Anno erleben möchtest. Nicht wir! In 2070 haben wir den Spieler stellenweise zu sehr vor uns hergetrieben, das wollten wir dieses Mal auf jeden Fall vermeiden«, erläutert Dirk Riegert.



Unser Stadtkern samt Sportstadion. Gut zu erkennen: Die Straßen und Wege sind deutlich belebter als in den Vorgängern.

Der Mond, dein Feind und Helfer

Wir entscheiden erstmal, dass wir zum Abschluss unseres Probespiels auf jeden Fall noch den Mond sehen wollen, auch wenn wir die dafür nötige dritte Zivilisationsstufe »Ingenieur« noch nicht erreicht haben. Also lädt Dirk Riegert einen Spielstand mit mehreren voll ausgebauten Regionen auf Mond und Erde sowie einer Gesamtbevölkerung von über 600.000. Nur 4.000 davon leben allerdings auf dem Mond. Kein Wunder, schließlich haben wir es hier mit einem lebensfeindlichen Siedlungsgebiet zu tun, mit entsprechenden Herausforderungen für den Anno-Spieler. Auf den ersten Blick erinnert spielerisch vieles an den Meeresboden aus Anno 2070. Wieder gibt es zwei zusätzliche Zivilisationsstufen, wieder kämpfen wir vor allem mit dem knappen Bauplatz. Nur in Mondkratern dürfen wir Gebäude errichten,

weil außerhalb zu große Gefahr durch die allgegenwärtigen Meteoritenschauer droht. Trotzdem müssen wir zusätzlich noch kostspielige Schutzschilde errichten. Hier treffen wir also auch wieder auf traditionelle Einflusskreise. In Treibhäusern werden Lebensmittel angebaut, Krankenhäuser kümmern sich um die medizinische Versorgung, und in Höhlen wird Mondeis gewonnen, aus dem wir wiederum Wasser und Sauerstoff extrahieren. Am meisten Eindruck schinden aber die gewaltigen Schaufelradbagger, die sich in die Mondkraterwände fräsen, um dort seltene Erden abzubauen.

Ja, wir sehen dieser Mondkolonie an, mit wie viel Hirnschmalz und Herzblut sie entstanden ist. Wir wissen, dass ihr Erbauer stolz auf sie ist. Genauso wie wir stolz auf unsere kümmerliche Drei-Stunden-Insel sind, nicht umsonst wollen wir unbedingt

einen Screenshot davon haben. Genau das ist das Entscheidende bei einem Anno-Spiel: der Stolz auf das selbstgebaute Imperium. Das war Anno 1602 schon so, Anno 1404 bei uns ganz besonders ausgeprägt, und die Chancen stehen mehr als gut, dass es auch Anno 2205 wieder so sein wird. **HK**



Ein Anno im Herzen

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Als großer Aufbauspielfan war mir ein wenig Bange vor Anno 2205. Zu tief sitzt noch der Schock über die aus meiner Sicht völlig misslungene Neuausrichtung von Die Siedler: Königreiche von Anteria. Umso größer jetzt die Erleichterung: Ja, das ist im Kern immer noch das Anno, das ich vor rund 17 Jahren kennen und lieben gelernt habe. Es vergingen vielleicht 30 Minuten, in denen ich mich zunächst ans Szenario und vor allem das neue Wirtschaftssystem gewöhnen musste. Danach war ich verloren und hätte sogar das Essen vergessen, wenn nicht zwischendurch Häppchen direkt vor meiner Nase platziert worden wären.

Sicher, der fehlende Multiplayermodus, das globale Warenlager und die eingeschränkte Interaktion mit Computergegnern sind Einschnitte, die für Diskussionen bei den Fans sorgen werden. Aber es sind Einschnitte, die ich persönlich gern in Kauf nehme, wenn ich im Gegenzug eine ebenso gigantische wie persistente Anno-Spielwelt bekomme, in der ich mich problemlos für Monate verlieren kann. Wenn die Entwickler keinen größeren Bock mehr beim noch geheimen Militärsystem schießen, dann könnte Anno 2205 sogar meinen bisherigen Serienfavoriten 1404 ablösen.



Unsere Siliziummine hat mit vier Baggerräupen die maximale Ausbaustufe.