# ESCHLACHTEN

Es kann der Frömmste nicht in Frieden bauen, wenn's dem Virgil Drake nicht gefällt: Kampfmissionen sind zwar nur ganz am Anfang ein Muss, aber später bringen Ihnen die Einsätze tonnenweise wertvolle Spezialressourcen wie Graphen und Iridium. Also auf in die Schlacht! Von Martin Deppe

ier Seeschlacht-Karten fährt Anno 2205 auf, jede gibt's in den drei Schwierigkeitsstufen Anfänger, Fortgeschrittener und Experte. Die letzten beiden werden erst freigeschaltet, wenn Sie durch erfolgreiche Einsätze im Rang aufsteigen. Mit dem Rang wächst auch Ihre Flotte, bis Sie auf acht Pötte kommen – siehe Tabelle auf Seite 114. Die Schwierigkeitsstufen wirken sich zum einen auf die Stärke und Trefferpunkte der Gegner aus, zum anderen auf die Missionsziele. Allerdings nur auf deren Anzahl: Auf »Anfänger« müssen Sie etwa ein einzelnes Schlachtschiff besiegen, auf »Experte« sind's dann halt drei. Gähn!

GUIDES Die Seeschlachten ushings

PLATFORM DWH-02 STATUS // 6745 //

Die vier Missionen (die wir Ihnen auf den nächsten Seiten genauer vorstellen) wechseln auf zwei anklickbaren Slots auf der Strategiekarte durch. Falls Sie einen Einsatz abbrechen oder verlieren, müssen Sie rund zehn Minuten warten, bis der Slot wieder wählbar ist. Apropos verlieren: Verlorene Schiffe müssen Sie neu kaufen, und das kann gut ins Geld gehen. Aber mit unseren Tipps verlieren Sie ja gar keine Schiffe!

# MIT PLUS IN DIE SCHLACHT!

Ganz wichtig: Während Sie sich durch die Schlacht-Maps kämpfen, dreht sich das Leben auf Ihren Inseln weiter. Auch Ihre Bilanz!

Falls Sie also ins Gefecht ziehen, wenn Ihr Konto gerade Miese macht, stehen Sie nach einer halben Stunde Kampf womöglich pleite da. Also immer nur dann eine Kampfmission starten, wenn Ihre Credit-Bilanz positiv ist!

# MIT MINUS IN DIE **SCHLACHT!**

Mit gedrückter Plus-Taste können Sie Anno 2205 bekanntlich beschleunigen. Wie, wussten Sie nicht? Okay: Mit gedrückter Plus-Taste können Sie Anno 2205 beschleunigen! »Weiß ich doch!«, murmeln jetzt einige Besserwisser gähnend. Aber haben Sie auch daran gedacht, dass die gedrückte Minus-Taste das Spiel verlangsamt? Nein? Okay: Die gedrückte Minus-Taste verlangsamt das Spiel! In den teils hektischen Seeschlachten ist das natürlich eine große Hilfe, wenn Sie etwa im dicken Getümmel stecken oder plötzlich von auftauchenden U-Booten ins . Fadenkreuz genommen werden.

# RECHTZEITIG REPARIEREN

Werfen Sie die Reparaturdrohnen an, BEVOR Sie mit angeschlagenen Schiffen in den Kampf ziehen. Denn gerade die schwach-



brüstigen Artillerieschiffe Flare und Monsoon gehen schnell unter, wenn sie schon vorher lädiert sind. Übrigens: Die Reparaturdrohnen flicken Ihre Unterstützungs-U-Boote leider nicht.

Gut repariert ist halb gewonnen: Vermeiden Sie Kos ten für den Schiffsneukauf, flicken Sie

Ihre vorhandenen regelmäßig.

## **VORSICHT FALLE!**

Hey, das schwimmen ganz viele Petrochemikalien, gleich mal einsammeln! Blöd nur, wenn plötzlich wolfsrudelmäßig feindliche U-Boote aus der Tiefe aufploppen und zuschlagen. Also immer vorsichtig vorrücken, und keine Bewegungsbefehle über lange Strecken geben, die Sie noch nicht gesäubert haben. Falls es doch mal passiert, dass Sie in die Falle tapsen, sind Ihre Unterstützungs-Tauchboote eine gute Ablenkung, während Sie sich zurückziehen.

# TÖDLICHES **MINENSPIEL**

Minen explodieren, wenn sie beschossen werden. Nutzen Sie diese Extra-Sprengkraft, indem Sie Feindkähne neben so eine Minensperre locken und aus der Distanz auf die Sprengfallen schießen – da reicht nämlich ein Schuss, um eine ganze Kettenreaktion auszulösen. Sieht auch ganz schick aus!

### **TARGET LOCKT!**

Was schon 1994 in Warcraft klappte, klappt auch 2070 in Anno: Feindpötte lassen sich prima von einem einzelnen Schiff anlocken und zu unserer lauernden Restflotte führen. Erst nach einiger Zeit dreht der Angeschmierte beleidigt ab – falls er noch kann. Und ja, wir wissen auch, dass die Überschrift »Target locked!« heißen müsste. Aber hier geht's schließlich ums Locken!

# **DIE SKILLS**

Die linken drei Skills (Raketensperrfeuer, Unterstützungs-Flotte, EMP-Impuls) füllen Sie auf, indem Sie über die entsprechenden Power-Ups auf der Map gondeln. Da Sie immer nur ein paar Ladungen auf Vorrat mitführen können, lohnt sich Bunkern nicht hauen Sie Raketenschlag und Co. also ruhig raus, es schwimmt genug Nachschub rum!

Der Raketenschlag ist der mächtigste Skill und ideal gegen Gebäude und geparkte Zie-le. Bei beweglichen Opfern gut vorhalten!

Die rechten drei Skills (Reparaturdrohne, Kinetische Schilde, Wellenmine) hingegen füllen Sie mit Treibstoff-Paketen auf. Je höher Ihr Rang, desto mehr Treibstoff können Sie horten. Halten Sie immer eine Reserve parat, um zum Beispiel Reparaturdrohen heranzupfeifen, wenn's mal knifflig wird. Apropos knifflig: Lernen Sie die Shortcuts auswendig, zum Beispiel R für die Reparaturdrohnen, oder 7 für das Monsoon-Artillerieschiff (das wegen seiner hohen Feuerreichweite super gegen Geschütztürme ist).

**SKILLS** Alle sechs Skills im Überblick – und wie nützlich sie wirklich sind.

Skill	Raketen- sperrfeuer	Unterstützungs- Flotte	EMP-Impuls	Reparaturdrohne	Kinetische Schilde	Wellenmine
Shortcut	Q	W	Е	R	Т	Υ
Wirkung	Mächtige Mini- Atomraketen schla- gen im Zielgebiet ein – dauert etwas bis zum Einschlag, also bei beweglichen Zielen dementspre- chend vorhalten!	Ruft mehrere ver- bündete U-Boote ins Zielgebiet. Ideal gegen die dicken Eradicator-Schlacht- schiffe – oder als schnelle Nothilfe, wenn's eng wird.	Setzt Schiffe im Zielgebiet für eine Weile schachmatt und schädigt sie langsam. Gut gegen fast kaputte Geg- ner. Wirkt nicht ge- gen eigene Schiffe.	Repariert ange- schlagene Schiffe im Zielgebiet. Zwi- schen einzelnen Gefechten regel- mäßig einsetzen, Schiffe vorher zu- sammenziehen!	Aktiviert Schutz- schilde und erhöht Tempo aller eige- nen Schiffe im Ziel- gebiet. Dieser Skill lohnt sich eher für die Flucht als für den Angriff.	Beschädigt Schiffe und schubst sie aus dem Zielgebiet. Net- ter Skill gegen ange- schlagene Gegner – vor allem, wenn die gerade über eigene Minen fahren.
Ladungen / Kosten	Maximal 3 Ladungen	Maximal 3 Ladungen	Maximal 3 Ladungen	Treibstoffkosten: 6	Treibstoffkosten: 4	Treibstoffkosten: 2
Nutzen	sehr hoch	hoch	niedrig	sehr hoch	niedrig	mittel

112 GameStar Sonderheft: Anno 2205 GameStar Sonderheft: Anno 2205 113