

Anno 2205

# EXPERIMENT GELUNGEN



Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Mainz** Termin: **3.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

## Ubisofts generalüberholtes Aufbauspiel zeigt sich zwar formverbessert gegenüber dem Vorabtest, für eine absolute Spitzenwertung fehlt ihm aber eine entscheidende Stärke der Vorgänger.

Von Heiko Klinge

Keine Frage: Kaum eine Strategieserie hat je solch einen radikalen Neustart gewagt wie Anno mit 2205. Bis zu neun gigantische Welten zum gleichzeitigen Besiedeln, dafür viele Kompromisse beim Wirtschafts- und Kampfsystem. Ein mutiger Schritt, und das Ergebnis kann sich unter dem Strich mehr als sehen lassen, auch weil Entwickler Blue Byte Mainz bei einigen unserer Kritikpunkte aus dem Vorabtest der letzten Ausgabe noch kräftig nachgebessert hat.

So waren wir seinerzeit unzufrieden mit der unausgewogenen Ausschüttung der nicht produzierbaren Seltene Ressourcen, die Militaristen stark bevorteilte. Vergeben und vergessen, da wir in der Verkaufsversion nun beim auch friedlich erreichbaren Rangaufstieg sechsmal mehr Seltene Ressourcen erhalten als zuvor. Egal wie wir spielen: Wir haben immer genügend Rohstoffe für ein paar wichtige Baumaßnahmen, aber zu wenig, um einfach ohne Sinn und Verstand alles zu verplandern zu können. Wartezeiten gehören der Vergangenheit an, es gibt immer was zu optimieren. Das ist Anno!

### Hervorragend, aber nicht endlos

Unsere Befürchtung, dass Anno 2205 durch das berechenbare Wirtschaftssystem zu leicht sein könnte, hat sich dank einiger Balancing-Anpassungen ebenfalls nicht bewahrheitet. Wir bekommen vor allem im späteren Spielverlauf viel weniger Steuern, was es ab dem normalen Schwierigkeitsgrad gerade beim Wechsel in eine neue Region spürbar kniffliger macht, eine positive Bilanz zu halten. Und an der höchsten Schwierigkeitsstufe werden jetzt auch Serienveteranen ordentlich zu knabbern haben.

Nein, Anno 2205 ist nicht anspruchslos. Aber es hat ein anderes Problem, das ihm die höchsten Wertungsweihen der Vorgänger verwehrt: die Langzeitmotivation. So viel Spaß das Errichten eines gigantischen Imperiums auch macht, so sehr fehlt es an motivierenden Gründen, die theoretische Größe der Spielwelt auch praktisch auszuschöpfen. Nach spätestens 40 Stunden haben wir alle Gebäude und Produktionsketten gesehen, danach bauen wir nur noch mehr vom Gleichen. Mangels Zufallskarten und Editor kann Anno 2205 auch in Sachen Wiederspielwert nicht mit den Vorgängern mithalten.

Die optionalen Onlinefunktionen können Anno-Fans ebenfalls nicht lange bei der Stange halten. Am spannendsten ist noch der globale Markt, auf dem wir überschüssige Waren verkaufen können. Das Besondere: Die Preise richten sich hierbei nach den Angeboten aller Anno-Spieler. Wer hier

schnell auf eine Marktlücke reagiert und entsprechende Betriebe baut, kann sich ein ordentliches Zubrot dazuverdienen. Außerdem stimmen wir in der Konferenz über kleinere Spielboni für die nächsten Tage ab. Oder wir sammeln Seltene Ressourcen ein, die wir zuvor im Mobile-Spiel Asteroid Miner verdient haben. Alles ganz nett, aber nichts, was Annos Motivationsproblem behebt. Das könnten erst die bereits angekündigten DLCs schaffen, die für knapp 20 Euro mit der Tundra und dem Orbit zwei neue Regionen hinzufügen werden, was natürlich einen schalen Nachgeschmack hinterlässt. Und so ist Anno 2205 zwar eines der besten Aufbauspiele seit Jahren, das aber dennoch nicht ganz die Klasse seiner Vorgänger erreicht. ★



Wer online spielt, kann überschüssige Waren auf dem Weltmarkt verticken. Das Laufband oben informiert regelmäßig über aktuelle Preisentwicklungen.

## ANNO 2205

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X4 955  
 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870  
 4 GB RAM, 17 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 2400 / AMD FX-4100  
 Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970  
 8 GB RAM, 17 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



gigantische wunderschöne Inselwelten aus der Ferne genauso hübsch aus wie von Nahem detailverliebt animierte Produktionsbetriebe atmosphärische Musik dynamische Soundkulisse

### SPIELDESIGN



gleichzeitiges Besiedeln mehrerer Regionen Gemäßigte Zone, Arktis und Mond liefern viel Abwechslung unzählige Stellschrauben für Aufbauwütler Kämpfe wirken wie ein Fremdkörper

### BALANCE



fein justierbarer Schwierigkeitsgrad transparentes Wirtschaftssystem mangels Zufallselementen sehr berechenbar Handelsrouten-Verwaltung recht anspruchslos

### ATMOSPHÄRE / STORY



anno-typische Wohlfühl-Atmosphäre endlich eine freie Kamera allein das Zuschauen macht bereits Spaß globales Spielgefühl belanglose, schlecht erzählte Kampagnenstory

### UMFANG



die größte Spielwelt der Anno-Geschichte über 70 Gebäudetypen und mehr als 50 produzierbare Güter nach 40 Stunden hat man fast alles gesehen weder Zufallskarten noch Editor

### FAZIT

Ein mutiger Neuanfang, der traditionelle Handelselemente und Konkurrenzdruck zugunsten eines wahrlich epischen Endlosspiels opfert.

