

☐

I'm not robot


reCAPTCHA

I'm not robot!

Anno 2205 tipps fortgeschrittene

Der neueste Ableger der Serie Anno 2205 stellt Sie oft vor logistische Herausforderungen, die Sie jedoch mit ein paar einfachen Tipps gut meistern können. Die besten Tipps und Tricks haben wir hier für Sie zusammengefasst. Da Sie unterschiedliche Klimazonen bevölkern müssen, ist es wichtig, Tipps für Logistik und Stadtbau anzuwenden:Legen Sie Ihre Fabriken so nah wie möglich an Ihre Transportzentren, um die Transportwege zu verkürzen. Dies spart Ressourcen und Zeit. Upgraden Sie immer die Häuser Ihrer Bewohner, da diese dann viel mehr Umsatz generieren. Wenn Sie in der Arktis bauen, brauchen Ihre Häuser Wärme. Dies erreichen Sie, indem Sie Industrie und Wohngebiete miteinander mischen. Hierbei haben die Gas-Energie-Anlagen und die Turbinen den größten Radius. Achten Sie darauf, immer die Balance zwischen Produktion und Verbrauch zu halten. Die besten Balance liegt bei null Überschuss. In diesem Fall wird nämlich alles verbraucht, was produziert wird. Die Ressourcen für die Überproduktionen bleiben Ihnen dann erspart. Anno 2205: Tipps für Logistik und StadtbauEs gibt natürlich auch noch ein paar Tricks wie beispielsweise bestimmte Tastenkombinationen oder Hinweise während Missionen.Mit + können Sie den Spielablauf beschleunigen. Dies ist hilfreich, wenn Sie Ressourcen benötigen und Zeit sparen wollen. Wenn Sie Gebäude frei bewegen wollen, können Sie einfach die Taste m benutzen. Praktisch ist auch das Kopieren von Gebäuden mit c. In den Optionen finden Sie außerdem noch die Möglichkeit, ein Rechtsklick-Menü zu aktivieren. Dies enthält einige nützliche Funktionen, die Ihnen während des Spielverlaufs helfen. Während der Kampf-Missionen werden Ihnen Doppelpfeile auf der Minikarte angezeigt, diese signalisieren Ihnen Nebenquests. Da diese sehr gut vergütet werden, lohnt es sich oft, diese zu absolvieren. Anno 2205: Tricks für Missionen Siehe auch Gemäßigte Zone, Mond und Tundra Die Arktis ist eine Region mit rauen Bedingungen, was am polaren Klima liegt. Ackerbau und Viehhaltung sind in diesen eisigen Landen des Nordpols unmöglich. Doch die Arktis ist das einzige Gebiet der Erde, in dem es noch genügend seltene Ressourcen gibt, die für das Mondlizenzierungsprogramm benötigt werden. In der Arktis werden nur kleine Forschungslager errichtet, deren Bewohner forschen, aber auch die Ressourcen abbauen und weiterverarbeiten. Dennoch zahlen die Einwohner wenig Steuern, sodass Siedlungen in der Arktis keinen Gewinn abwerfen. In der Arktis gibt es zwei Bevölkerungsstufen. Die Arktis besteht aus schneebedeckten Inseln und Eisschollen, die bebaut werden können. In den Bergketten können wertvolle Ressourcen gefunden werden. Auch im Meer können seltene Ressourcen gefunden werden, die für das Mondlizenzierungsprogramm essenziell sind. Ebenso werden auch in anderen Regionen für die dortige Warenproduktion Rohstoffe aus der Arktis benötigt. Durch die hohen toxischen Werte der Meere ist Fischfang nur noch in den polaren Regionen der Erde möglich. Dem Spieler steht wie in der gemäßigten Zone das Standardkommandoschiff zur Verfügung. Infrastruktur[] In der Arktis herrschen tiefe Minustemperaturen. Daher ist es wichtig, die Wohnhäuser neben den Fabriken zu platzieren, da nur die Fabriken Wärme abstrahlen. In allen arktischen Sektoren steht als Händler Ville Jorgensen zur Verfügung. Bevölkerung[] Ein komplett zufrieden gestellter Wissenschaftler In der Arktis gibt es nur zwei Zivilisationsstufen, Beschützer und Wissenschaftler. Insgesamt werden sieben verschiedene Ressourcen benötigt, um die Bedürfnisse zufriedenzustellen. Drei davon können nur in der gemäßigten Zone hergestellt werden. Zusätzlich werden zwei öffentliche Gebäude benötigt, die für Gemeinschaft und Geheimhaltung der Einwohner sorgen. Weil es in der Arktis so extrem kalt ist, müssen Wohnhäuser der Arktis mit ausreichend Wärme versorgt werden. Die erste Einwohnerstufe sind die Beschützer, die nach Konservennahrung, Neuroimplantaten und Vitamindrinks verlangen. Letztere können in der gemäßigten Zone (und der Tundra) hergestellt werden und müssen somit per Transferrouen in die Arktis transportiert werden. Hinzu kommt das Bedürfnis nach Gemeinschaft, das nur durch ein Gemeidezentrum gestillt werden kann. Die Wissenschaftler sind die zweite und letzte Bevölkerungsstufe in der Arktis. Diese verlangen nach Stimulanzien, Quantencomputer und Replikatoren. Stimulanzien und Quantencomputer können in der Arktis produziert werden, wobei für die Quantencomputerproduktion Diamanten aus der gemäßigten Zone benötigt werden. Replikatoren können nur in der gemäßigten Zone hergestellt werden. Das Bedürfnis nach Geheimhaltung wird durch ein Hochsicherheits-Labor erfüllt. Sektoren[] Übersicht[] Beschreibung Große Berbauplätze Küstenbauplätze Sektorprojekt Akia-Schollen Vier Inseln ungefähr gleicher Größe bilden die Akia-Schollen, die viel Bauland bieten. Dieses Gebiet hat schon das Interesse eines anderen globalen Mitbewerbers geweckt, der seine Handelsrouten erweitern will.



48.100 Hektar 17 24 Logistikprojekt Ikkuma-Gletscher Riesige Berge reichen bis zum Ikkuma-Gletscher hinauf und lassen kaum Platz für anderes. Viele aufgegebene Bohrplattformen setzen dem Meer zu und die Arctic Custodians behalten sie genau im Auge. 35.700 Hektar 15 25 Projekt „Seltene Rohstoffe“ Kinngait-Protectorat Das Kinngait-Protectorat besteht aus zwei großen Inseln mit einem Klimastabilisator der Arctic Custodians. Dessen Erneuerung ist seit einiger Zeit überfällig. 41.600 Hektar 11 14 Ornamenteprojekt Akia-Schollen[] Am Akia-Schollen können vier etwa gleich große Inseln besiedelt werden. Der Spieler kann selbst entscheiden, welche er davon zuerst besiedelt. Beim Sektorprojekt am Akia-Schollen beauftragt Emem Buhari von Saayman International den Spieler, drei Logistikkanäle zu errichten, um die Versorgung der Arktis mit Waren zu verbessern. Dadurch erhöht sich die Logistik im Sektor. Ikkuma-Gletscher[] Der Ikkuma-Gletscher besitzt vier besiedelbare Inseln.



Der Spieler kann selbst entscheiden, welche er davon zuerst besiedelt. Beim Sektorprojekt hilft der Spieler Luca Volodin von Usoyev Inc., drei stillgelegte Bohrinsel wieder in Betrieb zu nehmen. Wenn wieder Öl gefördert wird, produzieren die Bohrinseln mit der Zeit Petrochemikalien. Kinngait-Protectorat[] Das Kinngait-Protectorat besteht aus zwei großen besiedelbaren Inseln. Der Spieler kann selbst entscheiden, welche er davon zuerst besiedelt. Beim Sektorprojekt in diesem Sektor beauftragt Ville Jorgensen von den Arctic Custodians, einen kaputten Klimastabilisator zu reparieren. Mit diesem kann das Wetter in der Arktis und der gemäßigten Zone kontrolliert und verändert werden (z.B. Monsumstürme, Schneestürme). Galerie[]