



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Präsentation



GameStar
für Umfang

Anno 1800

DAS AUFBAUSPIEL-ELDORADO

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Blue Byte** Termin: **16.4.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video



Anno 1800 kehrt im Test mit Bravour zurück zu den historischen Serienwurzeln und liefert einen großartigen, wenn auch nicht ganz perfekten Kompromiss aus Vergangenheit und Moderne. Von Heiko Klinge

Es gibt diesen einen Anno-Moment, an dem sich immer wieder wunderbar ablesen lässt, wie gut der jeweils neueste Teil der legendären Aufbauspielreihe gelungen ist. Nämlich wie verwundert man auf die Uhr schaut, nachdem einen Anno ebenso traditionell wie sanft in Richtung Pause schubst. In

Anno 1800 mit den Worten: »Wie wäre es mit einem Kaffee? Sie spielen schon seit zwei Stunden!« Zwei verdammte Stunden? Dabei wollten wir doch eigentlich nur noch kurz die Innenstadt mit Elektrizität versorgen! Okay, dafür mussten wir eine neue Eisenbahnstrecke bauen, was die Neuplanung gleich mehrerer Wohnblöcke erfordert hat. Naja, und dann war da noch eine Optimierung der Stahlproduktion fällig, weil wir die Kosten für die Gleise unterschätzt hatten. Und gerade als wir damit fertig waren und ganz ehrlich aufhören wollten, kam halt diese Expedition zurück mit neuen Schmuckstücken für unser Museum. Anno 1800 schlägt in Sachen Zeitfresserqualitäten selbst den bisherigen Serienhöhepunkt Anno 1404. Aber ist es deswegen auch gleich das bessere Spiel? Die Antwort auf diese Frage hängt davon ab, was euch bei einem Anno wichtig ist.

Industrielle und spielerische Revolution

Anno 1800 verfrachtet das seit 20 Jahren bewährte Grundprinzip der Aufbauspielreihe ins Zeitalter der Industriellen Revolution. In einer zufällig generierten Inselwelt besiedeln wir unser erstes Eiland zunächst mit ein paar Bauern und platzieren Holzfäller, Sägewerke, Fischereien, Schäfer, Webereien, Kartoffelfarmen, Schnapsbrenner sowie



In der Neuen Welt destillieren wir Rum. Ein Marktkarren liefert das dafür benötigte Holz vom Lagerhaus zur Brennerei.



In Handelskammern arbeitende Spezialisten können einen Riesenunterschied machen, weshalb wir regelmäßig unsere Industriebetriebe neu anordnen.

einen Marktplatz, um sukzessive ihre Grundversorgung sicherzustellen. Sobald wir alle Bedürfnisse erfüllen, können wir sie zu Arbeitern befördern, was neue Gebäude und Betriebe, aber eben auch neue Anforderungen freischaltet. Mit jeder der fünf Zivilisationsstufen erfordert unser Reich komplexere Produktionsketten, ausgeklügelte Handelsrouten und immer mehr Expansion, was uns zwangsläufig in einen mehr oder weniger diplomatischen Austausch mit unseren Computerkonkurrenten, mit den neutralen Händlern und mit Piraten bringt.

Best of Anno 1404 und Anno 2205

Anno 1800 verknüpft dabei virtuos die Stärken des bisherigen Serienhöhepunkts Anno 1404 mit denen des umstrittenen Zukunfts-

vorgängers Anno 2205. Wie in Anno 1404 sind sämtliche Produktionsketten wie der Klassiker Korn/Mehl/Brot wunderbar selbst-erklärend, erfordern aber eine durchdachte Logistik, weil jede Ware per Karren sichtbar und nachvollziehbar ins nächste Lagerhaus oder zum Betrieb verfrachtet werden muss.

Von Anno 2205 erbt Anno 1800 hingegen den Gigantismus. Sowohl Farmen als auch Fabriken nehmen teils enorme Ausmaße an, was selbst Serienveteranen immer wieder vor spannende Planungsherausforderungen stellt. Und wie in Anno 2205 besiedeln wir nicht nur eine Inselwelt, in Anno 1800 erstreckt sich unser Reich auch über eine süd-amerikanische Kolonie – komplett mit eigenen Produktionsketten, zwei einheimischen Zivilisationsstufen und konkurrierenden Kl-

Gegnern. Dabei wechseln wir ohne Ladepause zwischen den Regionen, ein Riesenfortschritt gegenüber dem Vorgänger!

Serieneinsteiger freuen sich über durchdachte Menüs und Spielhilfen mit cleveren Ideen. Etwa die neuen Blaupausen, die uns die Platzreservierung eines Gebäudes erlauben, selbst wenn wir noch nicht die erforderlichen Rohstoffe besitzen. Serienprofis freuen sich über die zahllosen Stellschrauben wie das Erhöhen der Produktivität von Einzelbetrieben (auf Kosten der Arbeiterzufriedenheit), mit denen sie ihr Reich bis ins kleinste Detail optimieren können.

Geniale neue Ideen

Anno 1800 begeht jedoch nicht den Fehler, einfach nur ein Best-of der bisherigen sechs



Unsere Trauminsel hat gerade die vierte Zivilisationsstufe der Ingenieure erreicht. Im Vordergrund verbindet eine Eisenbahnstrecke den Ölhafen mit der Schwerindustrie im Hinterland. Am Horizont blühen die weiten Weizenfelder unserer Landwirtschaft.



Mit wenigen Schiffen macht es Spaß, mit dem Wind und den Spezialwaffen zu taktieren. Später werden Kriege aber zur reinen Materialschlacht.



Martin Deppe
@GameStar_de



Die Industrielle Revolution war einer der größten Umbrüche in der Geschichte der Menschheit – und genau ihre bahnbrechenden Erfindungen mit den folgenden drastischen Veränderungen der Gesellschaft inszeniert Anno 1800 hervorragend. Spätestens ab den Tier-4-Ingenieuren weiß ich, was für eine Mammutaufgabe es allein schon war, Eisenbahnlinien zu verlegen und die Stromversorgung zu sichern, um die explodierende Bevölkerung und Industrie zu versorgen. Das alles vermittelt Anno so spielerisch wie motivierend, selbst Geschichtsstundenverschläfer bleiben hier hellwach. Und hey, Dampfzüge in Anno, das habe ich mir schon immer gewünscht!

Mal abgesehen von der viel zu früh und abrupt endenden Kampagne sowie den teils riesig ausbalancierten Item-Belohnungen (ich habe für simple Fotografier-Aufgaben schon deutlich bessere Items bekommen als für haarige Expeditionen) ist 1800 für mich persönlich der ganz große Wurf. Denn es bringt wie meine beiden Lieblingsserienteile 1404 und 2070 viele starke Neuerungen, ohne das bewährte Anno-Prinzip (Schiffe, physische Waren) über Bord zu kippen, wie es Anno 2205 frevelhafterweise getan hat. Also: Wenn ihr ein komplexes, bildschönes Aufbauspiel sucht, das euch monatelang fordert und immer neue Strategien parat hält – hier ist es!

Serienteile zu liefern, sondern ergänzt das Spielprinzip auch mit ebenso neuen wie cleveren Ideen. Allen voran, dass wir für jeden Betrieb nun auch die passenden Arbeitskräfte benötigen. Das macht den Bevölkerungsaufstieg bis ins Endgame hinein zu einer enorm wichtigen und spannenden Entscheidung. Denn die Arbeiter, die wir zu Ingenieuren befördern, könnten uns schon beim nächsten Minenbau fehlen.

Auch die klassischen Effizienzbauer müssen umdenken. Denn zum einen steigt – logischerweise – die Brandgefahr, je dichter wir Siedlungs- und Industrieflächen bebauen. Und zum anderen wird in Anno 1800 erstmals auch die Attraktivität unserer Städte und Siedlungen bewertet, was insbesondere im späteren Partieverlauf eine wichtigere Rolle spielt. Ebenfalls eine klasse Ergänzung sind Gebäude wie das Rathaus oder die Handelskammer, in denen wir Spezialisten oder Gegenstände deponieren, um so spürbaren Einfluss auf die umliegenden Häuser und Betriebe zu nehmen. So erhöht »Chantelle die Feinschmeckerin« mal eben die Produktivität aller Metzgereien im Umkreis um 40%. Und schwupps, schon haben wir einen verdammt guten Grund, unsere Wurstwarenproduktion neu zu arrangieren.

Aus Anno wird ein Text-Adventure

Spezialisten und Gegenstände erhalten wir nicht nur wie in vorherigen Serienteilen durch das Erfüllen von optionalen Nebenquests wie Rettungsaktionen, Geleitschutzmissionen oder sogar Foto-Shootings, sondern vor allem auch über die neuen Expeditionen. Das wäre dann auch die einzige

Ergänzung von Anno 1800, die uns weniger überzeugt. Anfangs macht es noch durchaus Laune, ein Schiff gemäß den erwartbaren Herausforderungen zu beladen und in launig geschriebenen Text-Abenteuern Entscheidungen zu treffen. Allerdings wiederholen sich manche Ereignisse schon nach wenigen Stunden, sodass wir bald nicht mehr mitlesen, sondern nur noch stumpf die Optionen mit den jeweils größten Erfolgsaussichten anklicken. Wenn es der Zufall böse mit uns meint, kann aber selbst solch ein Versuch scheitern und im schlimmsten Fall mit dem Verlust eines wertvollen Spezialisten enden, was immer mal wieder durchaus frustriert. Wenn wir aber nach einer erfolgreichen Expedition einen legendären Gegenstand mit nach Hause bringen, ist selbst das langweiligste Textfenster vergessen. Und ja, es gibt auch gewöhnliche, ungewöhnliche, seltene und epische Items! Tatsächlich überschüttet uns Anno 1800 wie ein gutes Action-Rollenspiel förmlich im Minutentakt mit Belohnungen, die uns neue spielerische Möglichkeiten offenbaren, was abermals in besseren Belohnungen mündet. Zack, wieder zwei Stunden vorbei. Dem Balancing merkt man dabei die häufigen Tests mit der Community an. Es gibt immer was zu optimieren, Fehlentscheidungen sind schnell als solche identifizierbar und lassen sich umgehend korrigieren.

Was taugt die Story-Kampagne?

Einen guten Teil der Feinheiten und Möglichkeiten von Anno 1800 lernt ihr im Verlauf der Story-Kampagne, die sich ebenso wie in Anno 2205 ins Endlosspiel integriert und

sich entsprechend genauso umfangreich konfigurieren lässt. Die gute Nachricht: Die Kampagne erzählt eine deutlich interessantere und besser inszenierte Geschichte als der Vorgänger. Die schlechte: Von der Qualität der Story-Kampagne von Anno 1404 bleibt sie Welten entfernt. Dabei beginnt die Geschichte durchaus vielversprechend: Wir sollen die Unschuld unseres im Gefängnis verstorbenen Vaters beweisen, dürfen dabei sogar immer mal wieder kleinere Entscheidungen treffen und deutlich mehr Zwischensequenzen bewundern als in Anno 2205. Die Missionen konfrontieren uns dabei mit abwechslungsreichen Aufgaben wie der Sprengung eines Berges oder einer Schiff-Beschattungsmission, die sich anfangs gut ins Endlosspiel einfügen und uns nebenbei viele wichtige Spielelemente beibringen.

Die Kampagne bringt allerdings auch drei große Probleme mit sich. Erstens: Die Geschichte endet nach 10 bis 20 Stunden (je nach Spielweise) enorm abrupt mit einem enttäuschenden Finale, das viele Fragen offenlässt. Zweitens: Ihre Tutorialfunktion erfüllt die Kampagne nur unzureichend, da wir sie theoretisch bereits auf der dritten Zivilisationsstufe abschließen können. Das Endgame wird entsprechend komplett außen vorgelassen, was einerseits Serieneinsteiger mit vielen Herausforderungen alleinlässt und andererseits viel dramaturgisches Potenzial verschleudert. Kein Vergleich mit dem Bau eines Kaiserdoms in Anno 1404! Drittens: Die Kampagnenelemente kommen sich immer wieder ins Gehege mit den Endlosspiel-Ereignissen. So zwingen uns manche der KI-Gegner, schon früh aggressiv zu expandieren und aufzurüsten, wodurch die Kampagne erst zur Nebensache und anschließend tatsächlich viel zu einfach wird.

Insbesondere Anno-Einsteigern empfehlen wir deshalb, die Kampagne mit leichten oder gar keinen Computer-Konkurrenten zu spielen. All diese Probleme machen die



Maurice Weber
@Froody42



Die Magie ist wieder da! Mit den Zukunfts-Annos konnte ich so gar nichts anfangen, aber Anno 1800 bannte mich wieder bis tief in die Nacht an den Bildschirm. Weil es ein für mich viel spannenderes Szenario umsetzt, das perfekt in der Mitte zwischen altem Mittelalter-Idyll und einem Fortschritt sitzt, den es in interessante neue Mechaniken wie Strom und Eisenbahn münzen kann. Weil es sich genau an den richtigen Stellen auf klassische Tugenden besinnt und genau an den richtigen etwas Neues wagt. Und weil es einfach so riesig ist, dass ich immer noch längst nicht alles getan habe, was es zu tun gibt!

Umso stärker fallen aber auch seine wenigen, aber dennoch signifikanten Schwächen auf. Allem voran war die Kampagne für mich eine Enttäuschung. Ja, sie hat wieder mehr Story als in Anno 2205, aber das ist nun wirklich keine Leistung. Nach einem durchaus vielversprechenden Anfang um Intrigen in einer Händlerfamilie driftet die Kampagne in eine überraschend absurde und beinahe alberne Geschichte ab und endet mit einem gleichermaßen abrupten wie enttäuschenden Finale. Sie schöpft das spannende Potenzial ihrer Ära kaum aus, weder spielmechanisch noch in der Handlung. Nun war auch die Geschichte von Anno 1404 nicht unbedingt originell, aber sie fuhr alles auf, was ich mir von einem Mittelalter-Aufbauabenteuer erwarten würde. Deswegen ist es für mich dann trotz aller Stärken nicht besser als Anno 1404 – auch wenn es knapp ist. Und es auch keine Schande ist, an dieser Messlatte zu scheitern! Ein unglaublich packendes Aufbauspiel ist es trotzdem geworden, und Serienfans werden nichts falsch machen.



Vor Expeditionsstart beladen wir unser Schiff mit Gütern und Items, die gemäß den erwarteten Herausforderungen hilfreich sein könnten.



Unterwegs müssen wir immer wieder Entscheidungen treffen. Unsere mitgebrachte Ladung beeinflusst dabei unsere Erfolgsaussichten. Wenn die Moral unserer Crew auf null sinkt, scheitert die Expedition.



Erfolgreiche Expeditionen belohnen uns vor allem mit nützlichen Items. In diesem Fall bekommen wir neue Tiere für unseren Zoo.



Die Baustelle unserer Weltausstellung. Deren Errichtung kostet Unsummen und umfasst mehrere Phasen.



Wir können jeden Handgriff unserer Handelsrouten direkt in der Spielwelt beobachten. Teilweise müssen wir eingreifen, etwa bei einem Piratenangriff.

Kampagne von Anno 1800 zwar nicht zu einer Katastrophe, aber eben auch nicht zu einem Highlight, was angesichts der spielerischen Möglichkeiten eine Enttäuschung ist.

Die Vor- und Nachteile des Kampfsystems

Auch am Kampfsystem von Anno 1800 werden sich die Geister scheiden. Und das liegt weniger am bewussten Verzicht auf Landschlachten, die wir in der Praxis tatsächlich kaum vermisst haben. Um Inseln per Gewalt zu erobern, beschießen wir solange die jeweiligen Hafenanlagen, bis die Bewohner kapitulieren. Dann können wir die Insel entweder als Quasi-Kolonie weiterführen, was uns einen konstanten Geldbetrag aufs Konto schaufelt. Oder wir reißen sie uns komplett unter

den Nagel, was allerdings das Abreißen aller bestehenden Gebäude zur Folge hat, sodass wir komplett bei Null anfangen müssen. Auf Verteidigerseite befestigen wir unseren Hafen mit diversen Abwehrkanonen. Und je mehr Hafengebäude wir bauen, desto mehr muss der Angreifer zu Klump schießen, bevor unsere Bürger kapitulieren. Spielmechanisch ergibt das durchaus Sinn, weil uns die Eroberung einer größeren, bevölkerten Insel sofort nahezu unbesiegbar machen würde. Atmosphärisch wirkt es dennoch ein wenig albern, wenn eine gerade noch pulsierende Metropole binnen Sekunden zu Natur wird.

In den Seegefechten führen wir acht unterschiedliche Kampfschiffe in die Schlacht. Und anfangs macht es auch richtig Spaß, deren Eigenheiten in Scharmützeln clever auszuspielen. So müssen wir mit Segelschif-

fen die Windrichtung einkalkulieren, oder attackieren Fregatten von hinten, sodass diese keine Breitseiten abfeuern können. Hinzu kommen Spezialwaffen wie Mörser oder Torpedos, die klug eingesetzt durchaus einen Unterschied machen können.

Das alles relativiert sich jedoch im späteren Partieverlauf, wenn uns der Feind gleich zehn Schlachtschiffe entgegenwirft. Dann gewinnt allein derjenige mit der größeren Feuerkraft und nicht mehr der mit der besseren Strategie. Hinzu kommt, dass es nahezu unmöglich ist, Kriege auch diplomatisch zu lösen, weil die Computergegner horrende Summen für einen Friedensvertrag fordern. All das sorgt dafür, dass militärische Auseinandersetzungen in Anno 1800 häufig mehr nerven, als dass sie wirklich Spaß machen. Freilich galt dies auch schon für sämtliche Vorgänger, dennoch hätten wir uns hier größere Fortschritte erhofft.

Wo die Spielbalance knarzt

Krieg ist zum Glück nur eine von vielen Möglichkeiten, um mit unserer Konkurrenz zu interagieren. Wir können sie als Questgeber



aufsuchen, Allianzen schmieden, Handelsverträge schließen und sogar Anteile an ihren Inseln kaufen, was schlussendlich sogar eine (extrem kostspielige) Übernahme ermöglicht. Letztere hat aber genauso eine Zerstörung der Gebäude zur Folge wie eine gewaltsame Eroberung, eine vollkommen freundliche Übernahme scheidet bei Anno 1800 aus. Die KI verhält sich dabei deutlich nachvollziehbarer und cleverer, als es nach der Preview zu befürchten war. Größere Schnitzer sind uns im Test keine aufgefallen, was angesichts der Komplexität von Anno 1800 durchaus bemerkenswert ist. Im Gegenteil: Bereits Gegner der zweiten Stufe haben uns derart ins Schwitzen gebracht und aggressiv expandiert, dass wir uns mehr diplomatische Optionen gewünscht hätten, um eine angespannte Beziehung wieder zu verbessern. Selbst nachdem wir etwa Lady Hunt mehrere Inseln abgeknöpft und ihre halbe Flotte versenkt hatten, verlangte sie für einen Friedensvertrag noch astronomische 550.000 Münzen. Dabei hätte sie eigentlich uns was geben müssen, waren wir ihr doch hoffnungslos überlegen!



Im Diplomatiemenü verhandeln wir mit unseren Konkurrenten, die größtenteils nachvollziehbar agieren.

Alternativ können wir uns auf einen langwierigen Vernichtungsfeldzug begeben, um sie komplett von der Karte zu schmeißen, oder eben in Kauf nehmen, dass der traurige Rest ihrer Flotte noch auf Stunden hinaus wieder störrisch unsere Handelsrouten piesackt. Beides bringt einige Zähigkeit und Nervei in den sonst so fantastischen Spielfluss. Ist man dagegen militärisch unterlegen, hilft manchmal sogar nur noch das Laden eines wesentlich früheren Spielstands – von denen wir glücklicherweise anders als im Vorgänger wieder beliebig viele anlegen dürfen.

Serienveteranen werden sich über diese Herausforderung freuen, Einsteigern empfehlen wir aber, bei ihrer Endlosspiel-Konfiguration zunächst eher friedliebende Konkurrenz zu wählen. Sonst wird es mühsam.

Multitasking in Alter und Neuer Welt

Je mehr Handelsverträge wir schließen und je mehr Inseln wir besiedeln, desto entscheidender wird es, ein möglichst ausgeklügeltes Netz von Schiffsrouten zu spinnen. Denn wie gewohnt verfügt jede Insel über andere Fruchtbarkeiten und Rohstoffvorkommen. Außerdem können wir logischerweise nur in der Neuen Welt Rum und Kaffee produzieren, beides wird natürlich auch von unseren Handwerkern und Ingenieuren daheim gern und viel konsumiert.

Handelsrouten klicken wir innerhalb weniger Sekunden in einem übersichtlichen Menü zusammen. Wie in Anno 1404 und 2070 können wir dabei sogar Umwege anordnen, um etwa gefährliche Piratenregionen zu umschiffen. Bis solch eine Route den ersten Ertrag abwirft, vergeht jedoch einige Zeit. Denn die Schiffe müssen im schlimmsten Fall nicht nur zwei komplette Karten durchsegeln, sondern verbringen jeweils auch mehrere Minuten im Transit zwischen den Regionen. Angesichts des Szenarios ergibt das Sinn, es kann jedoch insbesondere zu Partiebeginn für einigen Frust sorgen, weil es in Anno 1800 erheblich länger als in den Vorgängern dauert, zu spät erkannte Versorgungslücken zu schließen.

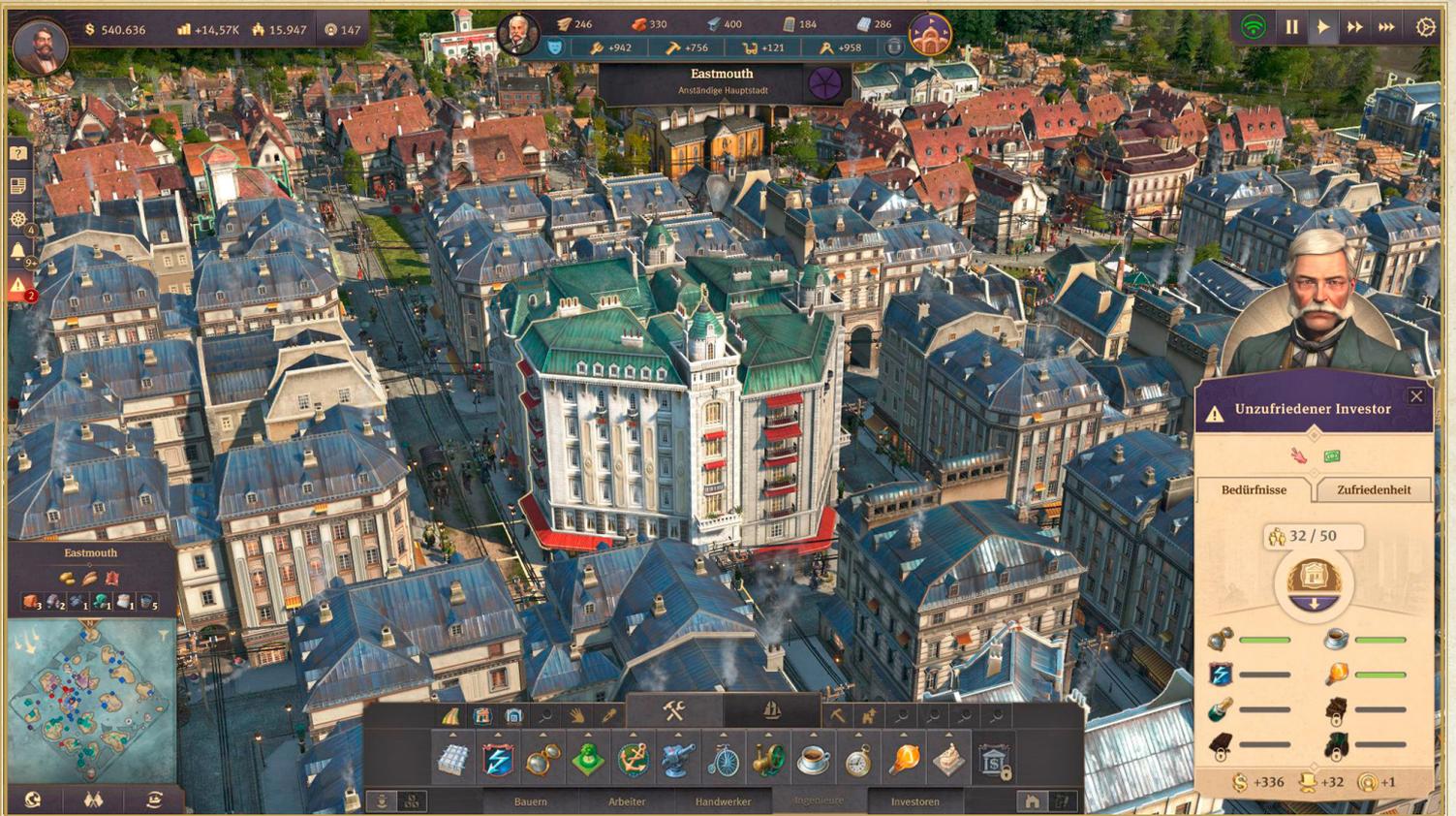


Schwache Kampagne? Also bitte, Kollegen, wer braucht denn in Anno eine Kampagne?! Ich jedenfalls nicht, und weil ich nicht der Haupttester bin, darf mir der Rest der Welt ausnahmsweise schnurz sein. Für mich lebt Anno vom Endlosspiel, das Anno 1800 mit Produktionsketten, Zeitungen, Expeditionen, Kolonien und, ja, selbst mit den dämlichen Wimmelbild-Aufgaben dermaßen gekonnt füllt, dass meine Augenringe bis zum Boden schlackern, noch bevor ich die verdammten Investoren freigeschaltet habe. Und dann geht der Irrsinn erst richtig los!

Wenn ich Anno 1800 etwas vorwerfen kann, dann Unsauberkeiten beim Bedienkomfort. Die Minimap etwa zeigt die Positionen von Kamera und Schiffen so merkwürdig an, dass ich nach einem Klick trotzdem noch rumscrollen muss. Und trotz Schnellzugriffs-Option auf gewünschte Gebäude versteckt sich manches so gut in den Bevölkerungs-Unterkategorien: Standard-Geschütze zur Hafenverteidigung gehören zum Repertoire der Arbeiter, Haubitzen zu den Ingenieuren und so weiter – das hätte ich gerne gesammelt an einem Ort.

Aber gut, Anno 1800 ist ja kein Pac-Man-Klon, einem komplexen Strategiespiel sei Interface-Schluckauf verziehen – sonst würde ich bei Stellaris & Co. ja völlig verrückt werden. Blue Byte Mainz (oder wie manche sagen würden: Blue Byte Worms) hat hier ein exzellent verzahntes Aufbauspiel abgeliefert, endlich auch wieder mit integriertem Militärpart. Ja, der ist kantig, aber es macht halt trotzdem Spaß, der arroganten Anne Harlow ihre Piratenfestung unterm Papageien wegzubomben.

Wenn das Ganze jetzt noch fortwährend um weitere Gebiete samt Produktionsketten ergänzt wird (Arktis!) – nun, dann wird mich Anno 1800 garantiert ein paar Hundert Stunden fesseln. Und was will ich mehr?



Die letzte Zivilisationsstufe: Investoren haben hohe Ansprüche und fallen als Arbeitskräfte aus, generieren aber den im Endgame wichtigen Einfluss.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Selten zuvor ist es mir in meiner Spieletester-Karriere so schwergefallen, keinen 90er zu vergeben. Denn ich spiele Anno bevorzugt friedlich und liebe es, konfliktfrei und in aller Ruhe das Inselreich meiner Träume zu errichten. Und in dieser Beziehung schlägt Anno 1800 sogar meinen bisherigen Serienfavoriten Anno 1404. Egal ob Arbeitskraft, Einfluss, Eisenbahn oder Weltausstellung: Jedes neue Element des Aufbauteils fügt sich perfekt als kleines Rädchen in eine ebenso komplexe wie gut geölte Motivationsmaschine ein, die mich in den nächsten Monaten immer wieder an den PC locken wird. Das hat in dieser Form schon lange kein Spiel mehr bei mir geschafft.

Aber wir bewerten eben nicht nur den Aufbauteil von Anno 1800, sondern das Gesamtpaket. Und hier können sowohl die gehetzte Kampagne als auch das nicht ganz ausbalancierte Militärsystem das enorm hohe Niveau nicht halten. Das muss unsere Wertung widerspiegeln. Dennoch sollte sich kein Genrefan dieses Aufbauspiel entgehen lassen. In Sachen Optik, Atmosphäre und Spieltiefe wird es auf Jahre hinweg nichts Vergleichbares geben. Und ich bin zuversichtlich, dass Ubisoft Blue Byte sowohl am Balancing schrauben wird, als auch inhaltliche Verbesserungen im Ärmel hat, um in den nächsten Monaten die magische 90 doch noch zu knacken.

Hinzu kommt, dass die Neue Welt fast genauso viel Aufmerksamkeit von uns erfordert wie die Alte, auch wenn es in Südamerika mit Jornaleros und Obreras nur zwei Zivilisationsstufen zu versorgen gilt. Aber hier wie dort gibt es reichlich Quests, und es drohen Produktionsengpässe oder Überfälle von Piraten sowie missgünstige Konkurrenten, sodass wir ständig zwischen den Regionen hin- und herwechseln. Das erfordert anfangs etwas Eingewöhnung, fügt sich aber mit zunehmendem Partieverlauf immer besser ins Anno-Gesamtkonstrukt ein.

Die Eisenbahn verändert alles!

Generell ist es die wohl größte Leistung von Anno 1800, dass es mit zunehmender Spieldauer immer besser wird. Während wir in Anno 2205 nach 20 Stunden nahezu alles gesehen hatten, legt Anno 1800 dann erst richtig los. Denn erst mit der vierten Zivilisationsstufe »Ingenieure« schalten wir die Produktionskette der Elektrizität frei, was die komplette Logistik unserer Hauptinsel auf links dreht. Um nämlich unsere Industriebezirke und Innenstädte mit Strom zu versorgen, müssen wir dort nicht nur Kraftwerke platzieren, sondern diese auch per Schienennetz mit Öl beliefern. Und pro Gleis kann logischerweise immer nur ein Zug fahren! Als Lohn winken gigantische Produktions- und Konsumgewinne. Also verlegen wir Schienen, platzieren störende Gebäude um, grübeln über die optimalen Orte für Bahnübergänge sowie Brücken und sind stolz wie Oskar, als nach all der Tüftelei unsere erste mit Öl beladene Dampflok schließlich schnaufend das Kraftwerk erreicht.

Anno 1800 gibt sich zudem alle erdenkliche Mühe, diesen entscheidenden Meilenstein der Industriellen Revolution angemessen zu zelebrieren. Dass wir es hier mit dem derzeit schönsten und technisch beeindruckendsten Aufbauspiel zu tun haben, sollte bereits beim Blick auf unsere Bilder klar sein. Aber es sind die kleinen Details, die aus Anno 1800 einen solchen Hingucker machen, im wahrsten Sinne des Wortes. Etwa dass nach der Inbetriebnahme des ersten Kraftwerks unsere Wege nun plötzlich von Stromleitungen überspannt sind oder die Pferdekarren durch kleine LKWs ersetzt werden. Die Phrase »Macht allein schon beim Zuschauen Spaß« war noch nie so wahr.

Der spannende Einfluss der Investoren

Eine weitere Herausforderung kommt mit der fünften Zivilisationsstufe, den Investoren. Denn die feinen Damen und Herren fordern nicht nur kompliziert herzustellende Luxuswaren wie Zigarren, Schokolade oder Sekt, sie taugen auch nicht als Arbeitskräfte. Jeder Aufstieg will entsprechend wohl durchdacht werden, um keine Produktionsengpässe zu riskieren. Spannend!

Als Ausgleich für ihre Faulheit zahlen die Investoren nicht nur Unmengen an Steuern, sondern sie generieren auch Einfluss – eine neue Ressource in Anno 1800. Ihr Maximalwert fungiert quasi als Limit für all unsere Aktivitäten, sei es die Größe unserer Handels- und Militärflotte, die Menge der Handelskammern oder auch die Anzahl unserer Inseln. Wir können Einfluss aber auch aktiv ausgeben, insbesondere für das ... nunja ... freundliche Anpassen der Zeitungsberichte,

um etwa mit einer nur so halbweisen Geschichte die Zufriedenheit unserer Bevölkerung zu verbessern. Zu Partiebeginn haben wir noch mehr als genug Einfluss, um alles zu erledigen, was wir gerade als sinnvoll erachten – erst im späteren Spielverlauf müssen wir Prioritäten setzen und ebenso harte wie interessante Entscheidungen treffen.

Das beste Endgame der Anno-Historie

Investoren generieren jedoch nicht nur Einfluss und Steuern, sie sind auch die Grundvoraussetzung, um eine Weltausstellung zu errichten. Wie der Kaiserdom und die Sultansmoschee in Anno 1404 verschlingt dieser Monumentalbau Unmengen an Ressourcen und muss in mehreren Bauphasen hochgezogen werden – eine angemessen anspruchsvolle Herkulesaufgabe fürs Endgame. Und eine, die nie wirklich ganz abgeschlossen ist! Denn wir können immer wieder aufs Neue eine von drei unterschiedlichen Ausstellungsvarianten veranstalten, die zwar horrende Kosten verursachen, uns dafür aber mit einer enormen Steigerung unserer Inselattraktivität sowie mit besonders mächtigen Gegenständen belohnen.

Generell ist die große Stärke des Endgames von Anno 1800, dass wir selbst nach 50 Stunden noch Neues entdecken. Und gab es in Anno 1404 nur den Palast als erweiterbares Angebergebäude, erhalten wir in Anno 1800 bereits in der dritten Zivilisationsstufe Zugriff auf den Zoo und das Museum, die wir endlos erweitern und mit Tieren beziehungsweise Ausstellungsgegenständen ausstatten dürfen. Logisch, dass wir die nicht einfach so bekommen, sondern uns erst über Expeditionen, Quests oder Ausstellungen verdienen müssen. In Sachen Langzeitmotivation setzt Anno 1800 damit tatsächlich neue Genre-Maßstäbe.

Kann genauso Multiplayer wie Offline

Neben der Kampagne und dem klassischen Endlosspiel liefert Anno 1800 auch einen umfangreich konfigurierbaren Multiplayer-



Sobald wir unser erstes Kraftwerk in Betrieb nehmen, werden die Pferdekarren durch kleine LKWs ersetzt. Ans Stromnetz angeschlossene Fabriken steigern ihre Produktivität gewaltig.

Modus für bis zu vier Spieler. Mit sechs unterschiedlichen Siegbedingungen von einer bestimmten Bevölkerungszahl bis hin zum abgeschlossenen Bau von Monumenten erlaubt dieser ebenso kurze Partien (zumindest für Anno-Verhältnisse) von wenigen Stunden als auch epische Aufbauspiel-Matches, die sich über mehrere Tage und Wochen ziehen – was beides dank der einfachen Spielersuche via Uplay und der komfortablen Speicherfunktion gleichermaßen gut funktioniert. Etwas schade finden wir indes, dass es keinerlei auf den Multiplayer-Modus zugeschnittene Spielelemente gibt, etwa dedizierte Sabotageaktionen oder eine Koop-Variante für den gemeinsamen Aufbau. Zumindest Letzteres wollen die Entwickler aber noch nachliefern.

Während wir für Mehrspieler-Partien logischerweise mit dem Internet verbunden sein müssen, lassen sich alle anderen Modi von Anno 1800 offline spielen, ohne auf irgendwelche Funktionen verzichten zu müssen – von ein paar via Uplay freischaltbaren Ornamenten und Charakterportraits einmal

abgesehen. Und so bekommen Aufbauspielfans unter dem Strich genau das Anno, das sie sich erhofft hätten. Ein Anno, das Einsteiger mit seiner Zugänglichkeit und seiner fantastischen Optik sofort begeistert und das Serienveteranen wochenlang motiviert, dank beeindruckender Spieltiefe sowie einem enormen Wiederspielwert. Ein Anno, bei dem ihr wieder dankbar seid, dass es euch daran erinnert, eine Kaffeepause zu machen. ★

ANNO 1800

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / FX-6350
Geforce GTX 670 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 46 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 / Ryzen 5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 46 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beispiellose Liebe zum Detail
- großartig animierte Produktionsbetriebe
- enorm lebendige Spielwelt
- nahtloser Wechsel zwischen Alter und Neuer Welt
- atmosphärischer Soundtrack

SPIELDESIGN



- genial verzahnte Mechanismen
- Zivilisationsstufen mit neuen Herausforderungen
- spannende neue Spielsysteme
- enorm viel spielerische Freiheit
- Kriege später reine Materialschlachten

BALANCE



- Kampagne und Endlosspiel bis ins Detail konfigurierbar
- keine Schulden-Sackgassen
- für Profis fordernd
- Kampagnen-Tutorials mit Lücken
- Diplomatie teuer, nicht immer nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- faszinierend Wechsel ins Industriezeitalter
- jede Endlosspartie mit eigener Geschichte
- größtenteils logisch agierende KI
- Wohlfühlatmosphäre
- schwache Kampagnenstory

UMFANG



- hoher Wiederspielwert
- motivierendes Endgame
- unfassbar viel zu entdecken
- gigantische, zufällig generierte Inselwelten
- Komplettpaket aus Endlosspiel, Kampagne und Multiplayer

FAZIT

Wer ein ebenso komplexes wie schönes und langfristig motivierendes Aufbauspiel sucht, wird auf Jahre nichts Besseres finden.



Der Multiplayer-Modus bietet zwar zahlreiche Konfigurationsmöglichkeiten, aber keinerlei spielerische Besonderheiten gegenüber dem Singleplayer.