

Anno 1800: Die Passage

ENDLICH DER DLC, DEN ANNO 1800 VERDIENT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **10.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **Uplay+**

Na also, geht doch! Die Passage ist das geworden, was sich Anno-1800-Spieler gewünscht haben.

Wir verraten im Test, warum dieser DLC vieles liefert, was wir in Gesunkene Schätze und Botanika noch vermisst haben. Von Fabiano Uslenghi

Wer hätte gedacht, dass der Season Pass für das grandiose Anno 1800 so ein Drahtseilakt wird. Aber nachdem der erste Story-DLC Gesunkene Schätze schon wenig Anreiz zum Kauf bot und auch Botanika daran kaum etwas änderte, gab es lange keinen triftigen Grund überhaupt zuzugreifen. Doch Ubisoft Mainz hob sich den besten Teil des Passes für den Schluss auf. Die Passage ist der große Hoffnungsträger, denn der DLC verspricht

weit mehr zu leisten, als ein paar neue Items einzubauen. Stattdessen gibt es eine neue Story, neue Produktionsketten und allem voran eine neue Region. Die Arktis soll dem Endgame von Anno 1800 noch einmal gehörig auf die Sprünge helfen und eine viel größere Herausforderung bieten. Dafür winken als mächtige Belohnung die Luftschiffe, mit denen sich jede Handelsroute extrem beschleunigen lässt.

Wir haben unsere Pelzmäntel aus dem Schrank geholt, die Schneeschuhe angeschnallt und Segel Richtung Norden gesetzt. Alles um die entscheidende Frage zu beantworten: Ist der Season Pass dank Die Passage endlich sein Geld wert, und bereichert der DLC auch unabhängig davon eines der besten Aufbauspiele der letzten Jahre ähnlich sinnvoll wie die vergangenen Anno-Addon-Großtaten Anno 1404: Venedig oder Anno 2070: Die Tiefsee?

Eine Expedition zur Expedition

Die Arktis ist nicht gerade dafür bekannt, ein besonders einladender Ort zu sein. Was verschlägt uns in dem DLC also in dieses lebensfeindliche Gebiet? Die Passage bedient sich bei seiner Prämisse an einem historischen Vorbild. Wir haben die Aufgabe, die verschollene Franklin-Expedition ausfindig zu machen. Diese Gruppe aus Männern unter der Führung des berühmten Polarforschers Sir John Franklin ist bereits im Anno-1800-Hauptspiel in der Arktis verschwunden, und nun bittet uns seine hinterbliebene Gattin um Hilfe. Es wird nicht lange gezögert. Wir beladen ein Expeditionsschiff mit ausreichend Vorräten, stellen sicher, dass in der Alten Welt alles seinen geregelten Gang geht, klemmen uns noch schnell den exzentrischen Erfinder Nate unter den Arm, und schon geht es nordwärts.

Auch wenn das alles sehr spannend klingt, sollte man von der neuen Story dann doch nicht allzu viel erwarten. Die Hauptmissionen sehen in der Regel lediglich vor, dass wir unseren Stützpunkt in der Arktis so lange ausbauen, bis wir einen Luftschiffhangar besitzen und schließlich unser erstes fliegendes Frachtschiff erschaffen haben. Danach begeben wir uns auf eine Suche in den hohen Norden der neuen Karte. Das macht die Story eher zweckmäßig, allerdings bieten die wenigen richtigen Missionen ein paar schöne Ideen. Schon während der Expeditionsreise müssen wir uns etwa für eine Route entscheiden. Später finden wir Tagebuchseiten, die uns über den Verlauf der Franklin-Expedition aufklären und Hinweise geben, wo wir nach ihnen suchen sollen. Eine willkommene Abwechslung zu den Wimmelbildern und Warentransporten des Hauptspiels.



Auf den Weg in die Arktis legen wir unsere Reiseroute fest.



Wir sind nicht allein. Die Inuit leben in Iglus und treiben Handel.



Um eine Eisklippe zu besiedeln, brauchen wir eine Andockstation.

Eine wundervolle Atmosphäre

Der Autor dieser Zeilen verachtet Schnee normalerweise aus tiefstem Herzen. Er ist kalt, man bleibt entweder darin stecken oder rutscht aus, und ständig dringt er durch die kleinste Ritze in die Kleidung. Schnee ist nur dann schön, wenn man drinnen eine warme Tasse Tee schlürfen kann und aus dem Fenster schaut. Die Passage vereint auf wundervolle Weise beide dieser Eigenarten der weißen Decke, die sich natürlich in der Arktis über allen Inseln ausbreitet.

Beim Spielen wird eine Sache nämlich sehr, sehr deutlich: Die Arktis zu besiedeln ist verdammt anstrengend. Wir reden hier nicht von den paradiesischen Inseln der neuen Welt. Es ist bitterkalt und wenn unsere fröstelnden Entdecker sich über mangelnde Wärme beklagen, dann glauben wir ihnen. Uns friert es ja schon, wenn wir uns nur ihre bescheidenen Zelte inmitten der Schneemassen ansehen. Zudem ist die Arktis tödlich. Wer nicht ausreichend für Wärme sorgt, hat schnell eine Geisterstadt vor sich. Auch erfahrene Anno-Spieler werden an die-

sen Herausforderungen zu knabbern haben. Die lebenswichtigen Heizöfen verschlingen Unmengen an Kohle, und oft gibt es nicht genug Platz, um auf der Insel ausreichend Köhlereien zu errichten. Das zwingt uns dazu, entweder noch mehr Inseln in der Arktis zu besiedeln (die natürlich dasselbe Problem haben) oder Kohle aus bereits besiedelten Regionen zu importieren. Das führt unter Umständen so weit, dass wir neue Kohleminen erschließen oder effizientere Handelsrouten planen müssen, mit denen die Versorgung der Alten Welt und der Arktis gewährleistet wird.

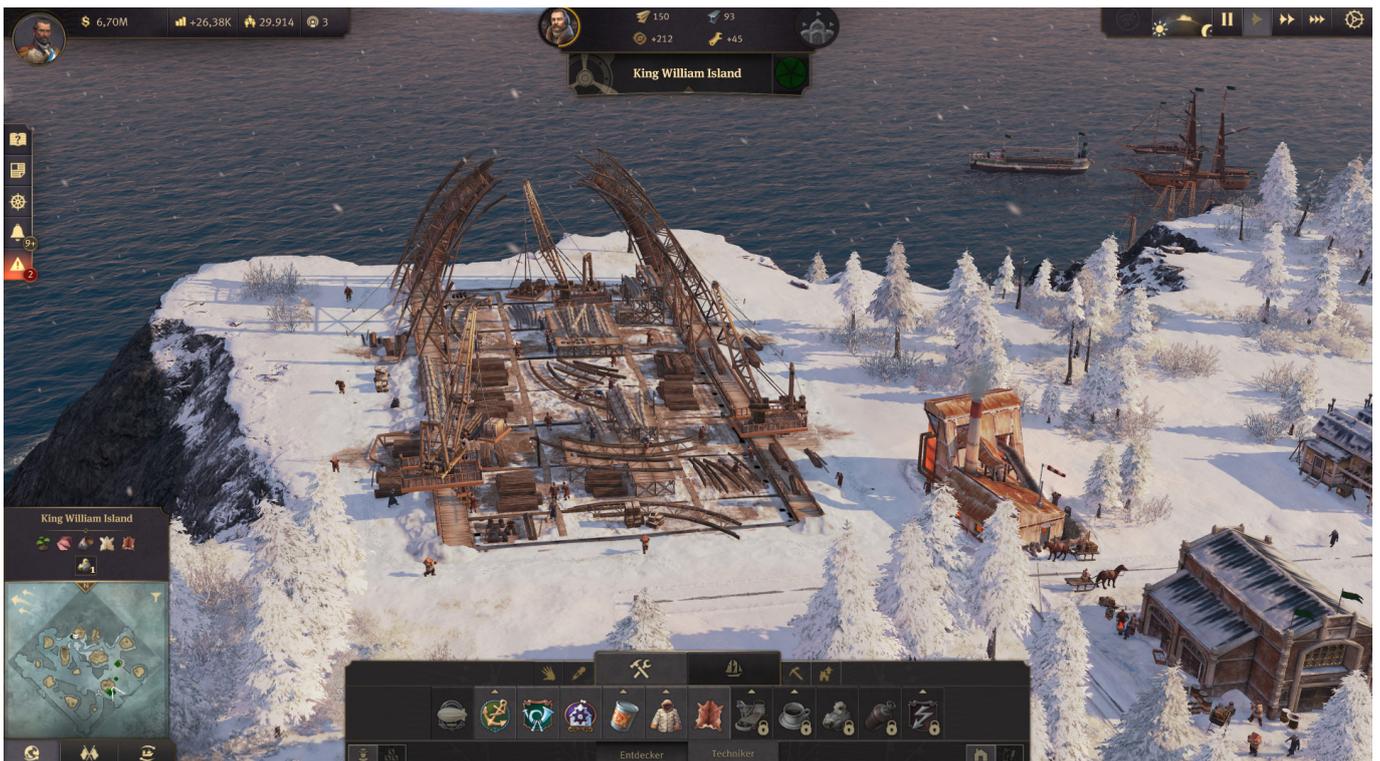
Doch Die Passage betont auch die schönen Seiten des Winters, wenn uns irgendwann bewusst wird, dass wir ja in unserer heimlichen und gut beheizten Wohnung vor dem PC sitzen. Dann können wir uns nämlich an einem wahren Winterwunderland ergötzen, das die Entwickler erschaffen haben. Wie schon das Hauptspiel strotzt die Arktis vor Detailliebe. Die gewaltigen Eisklippen glänzen in der Mittagssonne, Schneewehen fegen über offene Flächen,

Robben rutschen vergnügt über einen Gletscher, und bei Nacht leuchtet unser Lager zwischen weißen Bergriesen und Tannenbäumen. Gemeinsam mit der eher getragenen Musik verströmt das Ganze eine deutlich melancholischere Atmosphäre als die bekannten Regionen und macht allein die Arktis schon zu etwas Besonderem.

Eine Schlittenladung voller Endgame-Inhalt

Dass die Arktis so fordernd ist, ist natürlich ihrem Endgame-Anspruch geschuldet. Hier sollte sich niemand herwagen, der nicht schon viele Stunden in Anno 1800 verbracht hat. Tatsächlich wird die Arktis erst ab der Ingenieurs-Bevölkerungsstufe spielbar, doch selbst das könnte für manche Inselreiche noch zu früh sein.

Inhaltlich kann die Arktis mit der Neuen Welt verglichen werden. Ihr lastet euch auf einen Schlag also viele neue Inseln, zwei neue Bevölkerungsstufen, neue Ressourcen und damit auch neue Produktionsketten auf. Allerdings bietet die Arktis eingangs noch sehr wenig im Gegenzug. Anfänglich



Der Luftschiffhangar entsteht wie die Weltausstellung in mehreren Phasen. Die Anforderungen halten sich aber in Grenzen.



Das neue Gas-Kraftwerk kann nur in der Alten Welt gebaut werden.

lassen sich mit den wenigen Entdeckern etwa die unbedingt notwendigen Heizkörper kaum refinanzieren und ihr müsst schnell Waren wie Messing importieren, um aufzusteigen. Das kostet Geld und Ressourcen.

Erst mit dem Erreichen der zweiten Arktis-Bevölkerungsstufe »Techniker« wird das Eisreich auch für eure anderen Regionen nützlich. Allerdings nur, indem bereits bekannte Bedürfnisse schneller erfüllt werden können. Die Arktis bieten etwa ertragreiche Goldminen und bessere Jagdhütten, die beide Ressourcen in größeren Mengen liefern. Erst das neue Gas bietet eine Ressource, die ihr überall gebrauchen könnt, aber nur in der Arktis abbaut. Bis dahin dürften die meisten aber gut und gerne zehn Stunden beschäftigt sein.

Gegen Ende der Hauptquest finden dann auch nach und nach die KI-Gegner ihren Weg in die Arktis und machen euch die Insel streitig. Sollte das zu einem Krieg führen, wird es kritisch, denn ihr könnt in der frostigen Umgebung nur kleine Kanonentürme bauen und solltet deshalb auch eure Flotte zur Verteidigung entsenden.

Das klingt jetzt alles sehr anstrengend. Aber genau das ist ja das Tolle an Die Passage! Es gibt endlich wieder was zu tun. Wir dürfen planen, abwägen und müssen gleichzeitig unsere alten Gebiete weiterentwickeln. Später widmen wir uns mit dem Bau der Luftschiffhangars sogar einem zweiten Monumentalprojekt, das sehr viel Aufmerksamkeit fordert – auch wenn die Fertigstellung deutlich weniger Zeit und Ressourcen kostet als bei der Weltausstellung.

Nicht nur heiße Luft

Wenn ihr euch durch Die Passage spielt, werdet ihr im Eis irgendwann auf Gasvorkommen stoßen. Diese neue Ressource ist einzigartig und kann nur auf riesigen Eisklippen abgebaut werden. Damit ihr sie überhaupt erreichen könnt, braucht ihr einen Luftschiffhangar und müsst euer erstes Luftschiff bauen. Denn nur die fliegenden Frachter können Waren auf die komplett kahlen Tafelberge transportieren. Die Eisklippen zu besiedeln, ist dann nochmal eine

Herausforderung für sich. Wir reden hier von Inseln, auf denen es absolut nichts gibt – außer Kälte und Eis. Und um das Gas abzubauen, braucht ihr schon ein paar Hundert Techniker. Ihr müsst also eine ganz neue Stadt aufziehen und die Entdecker so lange versorgen, bis sie aufsteigen können. Dafür habt ihr am Anfang nur ein Luftschiff zur Verfügung, denn für weitere braucht ihr ja das Gas. Ein gewaltiges Vorhaben, das sowohl durch seine Komplexität als auch mit zwei mächtigen Belohnungen reizt.

Die Luftschiffe sind sehr schnell und können nicht abgeschossen werden. Zwar wirkt sich der Wind stärker auf sie aus und sie haben weniger Platz als ein Frachter, doch der Nutzen übersteigt diese Nachteile. Wer einmal genug Gas abbaut, um mehrere dieser Wunderwerke zu besitzen, kann damit jede seiner Routen enorm beschleunigen.

Neben den Luftschiffen hat das Gas als Rohstoff noch einen weiteren Vorteil. Ihr könnt auf einer Insel mit Investoren ein Gas-Kraftwerk bauen. Dadurch spart ihr euch das fummelige Verlegen von Schienen, denn das Kraftwerk funktioniert ohne Öl. Ihr müsst lediglich das Gas fördern und in die Alte Welt bringen. Das Kraftwerk ist also eine enorme logistische Hilfe, wenn ihr eure Insel noch weiter optimieren wollt.

Wenn ihr eure Session allerdings schon so weit ausgebaut habt, dass ihr im Prinzip alle Bedürfnisse der Bevölkerung erfüllt und euch vor niemandem mehr fürchten müsst, sind Kraftwerk und Luftschiffe nur nettes Beiwerk. Es lohnt sich daher mehr, den Arktis-DLC in einer Partie zu starten, in der ihr euch noch verbessern könnt.

Lohnt sich jetzt der Season Pass?

Die Passage erfüllt eine Aufgabe, der Gesunkene Schätze und Botanika nicht ganz gewachsen waren. Anno 1800 wird durch den DLC ein noch besseres Spiel. Eine rundere Erfahrung, dank der wir wirklich mehr Zeit in dem Spiel verbringen wollen. Damit rechtfertigt Die Passage seinen Preis im Einzelkauf vollauf. Wenn ihr euch Die Passage also für 15 Euro zulegen wollt, macht ihr damit nichts falsch. Schwieriger ist es da mit der



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Obwohl Die Passage perfekt zur kalten Jahreszeit passiert, hätte ich mir den DLC viel, viel früher gewünscht. Denn dann hätte ich mir überhaupt keine Sorgen um die Zukunft von Anno 1800 machen müssen. Hier haben wir endlich all das, was bei den anderen Erweiterungen noch bemängelt wurde. Die Passage macht das Hauptspiel besser, weil es sinnvoll erweitert wird. Manchmal wird wahrscheinlich trotzdem große Gameplay-Neuheiten wie bei früheren Add-ons vermissen. Doch ich hatte in der Arktis eine glorreiche Zeit. Zumindest eine weitaus bessere als meine bibbernden Entdecker. Hier haben wir einen DLC, der spielerisch zwar nicht das Anno-Rad neu erfindet, aber dafür mit mehr Komplexität am Laufen hält. In der Arktis gibt es jede Menge zu tun. Und das Ganze fügt sich dann auch noch wunderbar ins bestehende Spiel ein. Mein persönliches Highlight von Die Passage ist aber die Atmosphäre. Besonders die melancholisch Grundstimmung macht die Arktis für mich zur reizvollsten Region, in der ich mich inzwischen sogar lieber aufhalte als in meinen vordekadenten Investoren strotzenden Großstädten. Hier geht alles etwas ruhiger vonstatten. Alles wirkt so bedrückend und doch irgendwie schön. Wer Anno 1800 schon großartig fand, sollte auf jeden Fall einen Blick in die frostig-fantastische Arktis riskieren.

Frage nach dem Seasonpass. Allerdings ist dieser mit knapp 25 Euro gar nicht so viel teurer, als wenn ihr euch die Passage allein zulegt. Für etwa zehn Euro mehr bekommt ihr hier also die riesige Kontinentalinsel aus Gesunkene Schätze und den Botanischen Garten aus Botanika, was bei dem Preis zumindest eine nette Dreingabe ist. Und hey, immerhin waren beide DLCs keine Vollkatastrophen. Zusammen mit Die Passage wird so aus dem Season Pass ein hervorragendes Inhaltsupdate zu einem ohnehin schon erstklassigen Aufbauspiel. ★

ANNO 1800 DIE PASSAGE

- 👍 wunderbar melancholische Atmosphäre
- 👍 jede Menge neue Ressourcen und Produktionsketten
- 👍 Luftschiffe und Gas-Kraftwerk als lohnende Endgame-Belohnung
- 👍 bietet selbst erfahrenen Spielern eine Herausforderung
- 👍 dank neuer Quests und Bauprojekte mindestens 15 Stunden Spielzeit
- 👎 Hauptquest meistens zweckmäßig
- 👎 keine Innovationen bei der Spielmechanik

FAZIT

Anno 1800 wird durch Die Passage nicht nur sehr viel umfangreicher, sondern bietet vor allem erfahrenen Spielern eine neue Herausforderung.

