

Anno 1800: Paläste der Macht

DER BISLANG ZWEITBESTE DLC

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **24.3.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **–**

Paläste der Macht entpuppt sich als bislang zweitbestester DLC für Anno 1800, macht euch die Kaufentscheidung aber trotzdem alles andere als leicht. Von Heiko Klinge

Seit 22 Jahren und Anno 1602 gehört dieses Gebäude zur Tradition der legendären Aufbauspielreihe: unser eigener, angemessen prunkvoller Palast! Selbst in den Zukunfts-Annos 2070 und 2205 errichteten wir ein protziges Firmenhauptquartier. Da verwunderte es schon ein wenig, dass diese spezielle Endgame-Belohnung und -Herausforderung bisher in Anno 1800 fehlte. Damit ist jetzt Schluss, denn der erste DLC der überraschend angekündigten Season 2 für Anno 1800 heißt nicht nur Paläste der Macht, sondern hält auch genau, was der Name verspricht. Aber eben auch keinen Deut mehr.

Das sind die Stärken

Anno 1800 mag in Sachen Palast ein DLC-Spätzünder sein, liefert dafür aber mit Paläste der Macht mehr Prunkbau-Spaß als alle bisherigen Serienteile. Und das aus den folgenden Gründen: Der Palast von Anno 1800 sieht schlichtweg fantastisch aus und weckt mit zahlreichen detailverliebten Animationen und spezieller Musik unseren Bauherrenstolz. Insgesamt neun unterschiedliche Palastelemente lassen sich da-



Ein spröder Zeitungsartikel ist alles, was sich Paläste der Macht in Sachen Inszenierung leistet.

bei beliebig kombinieren und mit Ornamenten ergänzen, was tatsächlich diverse Varianten ermöglicht. Motivierend: Je mehr Einwohner wir haben, desto mehr Palastelemente dürfen wir platzieren.

Mit dem Platzieren des Palasthauptgebäudes verfügen wir auch über fünf Ministerien. Pro Ministerium dürfen wir jeweils eine, extrem mächtige Richtlinie erlassen – etwa im Handelsministerium +300 Prozent Produktivität für alle Küstengebäude oder +50 Tonnen Lagerplatz auf der Insel pro Depot. Eine knifflige Entscheidung, die Einfluss auf unser gesamtes Imperium nimmt. Der Palast belohnt uns aber nicht nur für Ein-

wohnerwachstum, sondern auch fürs Schönbauen! Denn je attraktiver unsere Hauptinsel, desto mehr der 25 Richtlinien schalten



Per Strg+Shift+R lustwandeln wir des nächtens durch den selbsterrichteten Palastgarten.





In der Palastübersicht sehen wir, wann wir Richtlinien und Prestigestufen freischalten. Dafür benötigen wir eine so hübsche Insel, dass es leider großflächige Umsiedlungen braucht.

wir frei. Und schon haben wir einen verdammten guten Grund, unsere gesamte Schwerindustrie umzusiedeln! Außerdem können wir zwar nur einen Palast bauen, aber pro Nebeninsel auch ein Regionalministerium. Diese ermöglichen es uns, eine der bislang freigeschalteten Richtlinien auch auf der jeweiligen Nebeninsel zu aktivieren, mit entsprechend gravierenden Folgen.

Das sind die Schwächen

Paläste der Macht ergänzt Anno 1800 zwar um eine ebenso hübsche wie spielerisch spannende Endgame-Herausforderung, ist aber nicht in jeder Hinsicht gelungen. So viel Mühe sich die Designer beim Palast gegeben haben, so wenig Liebe gibt's fürs Drumherum. Nach Aktivierung des DLCs findet ihr

ein neues Gebäude im Investoren-Menü, außerdem gibt's einen Zeitungsartikel nach der Platzierung des ersten Palastelements. Das war's – keine Geschichte, keine Quests, nicht mal neue Dialoge mit den NPCs. Paläste der Macht liefert pure Mechanik.

Und da der Hauptspaß des DLCs im Designen und Bauen eures eigenen Schlosses liegt, verliert Paläste der Macht viel von seinem Reiz, wenn ihr es einfach nur in eurem weit fortgeschrittenen Endlosspiel aktiviert. Denn dann reicht es in der Regel, einfach nur sämtliche Baumaterialien in Richtung Hauptinsel zu schippen, und schon steht nach spätestens 30 Minuten euer eigener Prachtbau. Ja, natürlich macht es auch anschließend noch Spaß, eure Inselwelt mithilfe der freigeschalteten Richtlinien zu opti-



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Paläste der Macht schafft das Unmögliche: Es hat mich in Anno 1800 zum Schönbauer erzogen! Mich, der normalerweise jeden freien Fleck seiner Insel mit etwas Sinnvollem zuflastert. Aber genau das ist der Trick: Durch die clevere Verzahnung der Palastmechanik mit meiner Insel-Bevölkerung und -Attraktivität möchte ich plötzlich wirklich alle Anno-Disziplinen meistern. Hinzu kommt, dass der Palast das Endgame von Anno 1800 tatsächlich um eine langfristig motivierende Komponente erweitert, so ich ihn nicht einfach nur in ein bereits voll ausgebautes Insel-Imperium reinpflastere. Schade, dass Ubisoft hier keine zumindest kleine Story-Kampagne anbietet, die den Palast häppchenweise und atmosphärischer ins Spiel integriert. Denn so gut mir der DLC auch spielerisch gefällt: Für einen Einzelpreis von zehn Euro hätte ich ihn mir definitiv nicht zugelegt, sondern erst abgewartet, ob die anderen noch ausstehenden DLCs den Kauf des zweiten Season Passes rechtfertigen. Geduldig sein lohnt sich in diesem Fall. Genau wie Schönbauen.

mieren. Aber eine kleine DLC-Kampagne, in der die neuen Gebäude und Mechanismen via Quests eingeführt und inszeniert werden, hätte hier tatsächlich Wunder gewirkt.

Und dann wäre da noch der Preis: Wer nur den DLC Paläste der Macht kaufen möchte, wird von Ubisoft mit heftigen zehn Euro zur Kasse gebeten – für letzten Endes zwei neue Gebäude. Gut möglich, dass der zweite Season Pass für 25 Euro hier ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Nur lässt sich das eben erst beurteilen, wenn wir auch die Qualität der DLCs Reiche Ernte und vor allem Land der Löwen samt neuer Kampagne und Wüstenregion kennen. Zehn Euro halten wir dennoch als Einzelpreis zu hoch gegriffen. Hier muss Ubisoft mit den DLCs 2 und 3 der zweiten Season definitiv noch nachliefern, um den Season-Pass-Preis von 25 Euro zu rechtfertigen. ★

PALÄSTE DER MACHT

- 🏰 wunderschön gestalteter, modularer Palast
- 🏰 bereichert das Endgame um spannende Herausforderungen
- 🏰 mächtige Boni motivieren zur Insel-Optimierung
- 🏰 clevere Verzahnung mit Insel-Attraktivität und Bevölkerung
- 🏰 äußerst sparsame Inszenierung ohne Quests und Kampagne
- 🏰 im Prinzip nur zwei Gebäude
- 🏰 diskussionswürdiges Preis-Leistungs-Verhältnis

FAZIT

Anno 1800: Paläste der Macht bringt mehr Spannung und Motivation ins Endgame, lässt sich dafür aber auch fürstlich entlohnen.



Im DLC Anno 1800: Paläste der Macht ist der Name Programm. Unser voll ausgebauter Palast in der idyllischen Abenddämmerung weckt Aufbauspielerstolz in uns.