



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Umfang

Anno 1800: Land der Löwen

DIE ADDON-KRÖNUNG

Genre: **Aufbaustrategie-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **22.10.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **Ubisoft+ (ehemals Uplay+)**

Auf DVD: Test-Video

Der letzte Anno-DLC erinnert in Sachen Qualität an die gute alte Zeit der Strategie-Addons. Von Heiko Klinge

Warum zum Henker ist denn schon wieder der Rum alle? Jeder Anno-Spieler kennt es: Diese eine doofe Produktionskette, die man ums Verrecken nicht in den Griff bekommt. Oder diese eine blöde Ölquelle, die genau ein Feld zu weit von der Raffinerie sprudelt.

Land der Löwen, der sechste und somit letzte Kauf-DLC für Anno 1800, lockt entsprechend mit der größtmöglichen Belohnung für Aufbaustrategen: dem Anpassen der Regeln! Künftig dürft ihr Rum auch aus Kartoffeln destillieren, Ölquellen einfach verschieben oder sogar das Erzvorkommen eurer Minen anpassen – die neue Bevölkerungsstufe »Gelehrte« macht's möglich. Um diese mächtigen Endgame-Belohnungen freizuschalten, müsst ihr jedoch zuvor eine neue afrikanisch geprägte Inselwelt erforschen und besiedeln. So weit, so bekannt. Dass ihr dabei ein Aufbauspielabenteuer

auf qualitativer Augenhöhe mit vergangenen Anno-Addon-Großtaten wie Der Fluch des Drachen oder Venedig erlebt, war in dieser Form jedoch nicht zu erwarten.

Besser als im Hauptspiel

Die Expedition in die neue Region Enbesa schaltet ihr bereits mit der dritten Zivilisationsstufe »Handwerker« frei. Ähnlich wie in Die Passage bestimmt ihr auf einer Karte die Reiseroute eures Forschungsschiffs und müsst währenddessen einige Textabenteuer bestehen. Angekommen in Enbesa beauftragt euch der dort regierende Kaiser Kete-ma, ihm bei der Vereinigung der zerstrittenen Völker seines Inselreichs zu helfen. Logisch, dass dafür vor allem Bauen, Siedeln und Produzieren angesagt ist.

Land der Löwen präsentiert sich dabei als Anno-typische Utopie eines afrikanischen Paradieses und klammert die historischen Verbrechen des Kolonialismus größtenteils aus, verzichtet allerdings auch gleichermaßen darauf, euch als westlichen Heilsbringer zu inszenieren, der den Eingeborenen den

»Segen der Moderne« bringt. Im Gegenteil: Ihr müsst größtenteils mit regionalen Ressourcen und Produktionsketten arbeiten, und je weiter ihr Enbesa erforscht, desto mehr erschließt sich euch eine fortschrittliche Kultur mit großer Tradition, von deren Weisheit auch die Alte Welt profitiert.

Und wie viel Spaß dieses Erforschen macht! Zum einen, weil euch Land der Löwen seine vielen Neuerungen im Rahmen einer umfangreichen Storykampagne präsentiert. Allein die beschäftigt euch je nach Spielweise schon zehn bis 15 Stunden und überrascht nicht nur mit abwechslungsreichen Aufgaben und einer aufwändigen Inszenierung samt mehreren Zwischensequenzen, sondern immer wieder auch mit durchaus kniffligen Entscheidungen, was ebenso für die vielen optionalen Nebenquests gilt. So könnt ihr in einer Oase eine drohende Hungersnot verhindern, indem ihr dort die Bewässerungsanlagen instand setzt, müsstet dafür aber historische Tempelruinen zerstören. Die spielerischen Auswirkungen halten sich zwar in engen Gren-



Eine voll ausgebaute Insel in Enbesa, im Vordergrund die Wohnhäuser von Hirten und Ältesten, im Hintergrund unsere Agrarwirtschaft. Wer genau hinschaut, kann unzählige liebevoll animierte Details entdecken.





Beim Siedlungsbau könnt ihr euch anfangs ganz auf Enbesa konzentrieren, weil die erste Zivilisationsstufe ausschließlich Rohstoffe aus dieser Region benötigt.

zen, dennoch zieht es unweigerlich in die Welt, wenn plötzlich das Wasser durch die zuvor ausgetrockneten Kanäle rauscht, gleichzeitig aber die Priester den Untergang ihrer Tempelanlagen beklagen.

Der zweite Grund für unseren Forscherdrang: die wunderschöne Welt. An jeder Ecke gibt es liebevolle Details: Über die Steppen ziehen Gnu- und Elefantenherden, im Hof des kaiserlichen Palastes spielt eine Kapelle, auf den Ziegenweiden grasen nicht nur ausgewachsene Tiere, sondern auch niedliche Zicklein. Hinzu kommt, dass Land der Löwen die Konstellation und Fruchtbarkeiten der meisten Inseln von Enbesa bei jeder Partie neu auswürfelt – gut für den Widerspielwert. Lediglich die handgebauten storyrelevanten Inseln bleiben stets gleich.

Eine endlose Herausforderung

Land der Löwen fügt sich ebenso ausgewogen in neue wie in bereits laufende Anno-Partien ein – und zwar unabhängig davon, wie viele DLCs ihr bereits aktiviert habt. Da sich auf der ersten Bevölkerungsstufe »Hir-

te« sämtliche Bedürfnisse mit lokalen Rohstoffen bedienen lassen, könnt ihr euch problemlos auf Enbesa und dessen Kampagne fokussieren, ohne ständig zwischen den Regionen pendeln zu müssen. Hibiskusfarmen liefern Blüten für die Teewürzerei, Salinen und Sangakühe die Zutaten für Trockenfleisch. Viele Rohstoffe gedeihen dabei ausschließlich auf bewässertem Boden, eine offensichtliche Hommage an den Serienliebhaber Anno 1404. Doch statt wie seinerzeit einfach nur Brunnen zu platzieren, müsst ihr dieses Mal Pumpen an Flüssen errichten, von denen ihr wiederum Wasserkanäle ins Binnenland verlegt. Eine herrlich knifflige Puzzlelei, hier die optimale Konstellation aus Feldern, Gebäuden, Kanälen, Wohngebieten und Wegen zu finden.

Mit der zweiten Bevölkerungsstufe der »Ältesten« müsst ihr schließlich auch Waren aus anderen Regionen importieren, etwa aus der Neuen Welt Tabak für Tonpfeifen oder aus der Alten Welt Glas für Laternen. Noch anspruchsvoller wird's, wenn ihr zusätzlich den DLC Reiche Ernte besitzt. Denn

Was braucht ihr wirklich?

Der beste Gesamt-Deal

Falls ihr Anno 1800 noch nicht besitzt, empfehlen wir euch die Königsedition, die sowohl die Deluxe Edition des Hauptspiels als auch beide Season Passes enthält. Regulär kostet die zwar stramme 100 Euro, allerdings reduziert sie Ubisoft regelmäßig auf 55 bis 60 Euro, was ein mehr als fairer Deal für das Gebotene ist.

Der bessere Season Pass

Falls ihr nur einen der 25 Euro teuren Season Passes erwerben wollt, empfehlen wir euch klar den zweiten. Dessen drei DLCs erweitern das Hauptspiel deutlich nachhaltiger, umfangreicher und spannender als die des ersten Season Passes.

Der beste DLC

Wollt ihr euer Anno-Erlebnis nur um einen DLC erweitern, solltet ihr definitiv zu Land der Löwen greifen. Der kostet zwar mit 18 Euro am meisten, liefert dafür aber auch ähnlich viel Umfang und Qualität wie die früheren großen Anno-Addons Der Fluch des Drachen, Venedig und Die Tiefsee.



Das Verlegen der Kanäle ist richtig schön tüftelig und belohnt beim Begründen mit schicken Wasseranimationen.



Auch in Afrika kann es zu Konflikten kommen, der DLC liefert aber keine neuen Militäreinheiten.



Abwechslungsreiche Quests: In dieser Mission müsst ihr sogar ein kleines Rätsel lösen.

Meinung

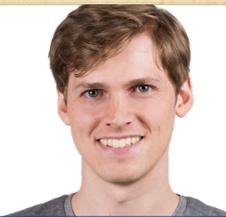
Martin Deppe
@GameStar_de



Mit Land der Löwen wird Anno 1800 endgültig mein Spiel für die einsame Insel (mit Stromanschluss). Denn der Enbesa-DLC rundet das Gesamtpaket durchdacht ab, selbst nach hunderten Spielstunden an einer einzigen (!) Partie gibt's noch was zu optimieren, auszubauen, zu erforschen. Wie eine Modelleisenbahn wird mein Inselimperium nie richtig fertig. Denn allein schon die Forschung mit ihrer völlig neuen Bevölkerungsstufe schmeißt einige Inseln komplett über den Haufen – aber eben nur, wenn ich es will. Wer weniger effizient spielen mag, kann sich auch einzelne Elemente rauspicken und zum Beispiel fehlende Bergbaressourcen ergänzen oder Anlegstellen verbessern. Aber auch das Bewässerungssystem ist gut gemacht: Das mochte ich schon bei Anno 1404, doch jetzt ist es dank der Kanäle noch angenehm tüfteliger. Vor allem, wenn ich mit dem Reiche-Ernte-DLC noch Traktoren nach »Afrika« bringe, also auch mit Schienen hantieren muss. Schön: Ich sehe die Auswirkungen meiner Bewässerungssysteme direkt in der Spielwelt, ohne irgendwelche Statistiken zu bemühen. Das Wasser rauscht los, der Boden ergrünt, die Felder sprießen. Enbesa ist mit seiner traditionellen (Land-)Wirtschaft ein guter Kontrapunkt zur industriefokussierten Alten Welt und der kargen Arktis. Insgesamt ist Land der Löwen ein mehr als würdiges Finale!

Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich fand schon Die Passage super, aber Land der Löwen übertrifft die Arktis nochmal um Längen. Die Geschichte gewinnt zwar auch dieses Mal keinen Innovationspreis, aber es gibt dafür einfach richtig viel zu tun. Ich war überhaupt nicht darauf vorbereitet, plötzlich auch abseits der Haupthandlung mit so einer Menge an interessanten Nebenschauplätzen konfrontiert zu werden. Gleichzeitig zieht mich der DLC in seine Welt, und alles, was wir erledigen, passt wunderbar in die Rahmenhandlung rund um den Kaiser Ketema und seinen Traum eines vereinten Enbesa. Die größte Stärke von Land der Löwen zeigt sich aber erst nach und nach, wenn man sieht, wie gut wieder einmal alles miteinander verzahnt wurde. Ubisoft Mainz leistet sich hier so gut wie keinen Schnitzer. Es werden Waren nach Enbesa geschifft, Waren von Enbesa in die Alte Welt. Wenn ich viele Älteste habe, bekomme ich starke Boni durch das Forschungsinstitut, und wenn ich in Alter und Neuer Welt gut aufgestellt bin, habe ich in Enbesa ein leichteres Spiel. Gleichzeitig fordert mich Land der Löwen heraus, lässt mich mit Wassergräben puzzeln und zwingt mich auch mal dazu, ein paar bestehende Warenketten zu überdenken. Das tut Wunder für das Endgame und die Langzeitmotivation. Land der Löwen schafft das, was ich eigentlich von jedem DLC erwarte. Er bietet nicht nur mehr, sondern macht das, was schon gut war, noch besser.

dann dürft ihr die Farmen von Enbesa auch mit Traktoren bewirtschaften, wofür ihr allerdings eure Infrastruktur um ein Schienennetz samt Ölzügen erweitern müsst.

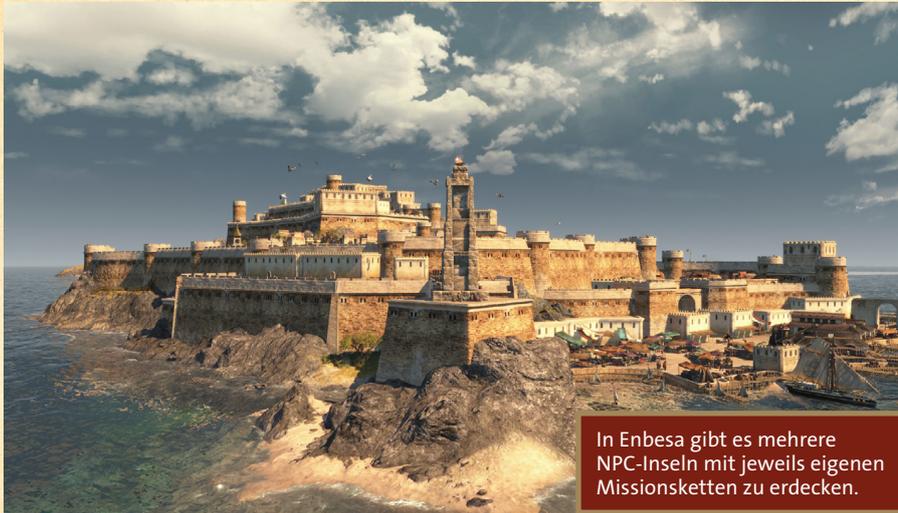
Motivation für Wochen

Habt ihr schließlich sowohl die Kampagne durchgespielt als auch eine bestimmte Anzahl »Ältester« beisammen, profitiert wie erwähnt auch die Alte Welt von Enbesas Weisheit. Dort dürft ihr nun in mehreren Bauphasen mit dem Forschungsinstitut ein neues, ebenso schickes wie mächtiges Monumentalgebäude errichten. Und das schaltet wiederum die dritte neue Bevölkerungsstufe von Land der Löwen frei: die Gelehrten. Um die glücklich zu machen, müsst ihr einerseits Waren aus Enbesa importieren und andererseits neue, teils sehr komplexe Produktionsketten in der Alten Welt hochziehen. Etwa für maßgeschneiderte Anzüge, die nicht nur Leinen aus Enbesa erfordern, sondern auch Baumwolle aus der Neuen Welt. Wer hier bei wachsender Gelehrtenzahl eine effiziente Versorgung sicherstellen möchte, darf sich auf ein ausgiebiges Tüfteln an Produktion und Handelsrouten in allen Regionen von Anno 1800 freuen, wodurch sich Land der Löwen deutlich integrierter spielt als der eher angedockt wirkende DLC Die Passage.

Der Lohn für die Mühe: Die Gelehrten generieren Forschungspunkte, mit denen ihr die eingangs erwähnten bahnbrechenden Entdeckungen freischaltet wie das Umplatzen von Ölfeldern oder Lehmgruben. Oder ihr erforscht gezielt den Gegenstand, der euch noch zur Optimierung eurer Schwerindustrie gefehlt hat, wodurch ihr beim Item-



Die Transportelefanten sehen klasse aus, sind aber reine optische Zierde und keine Produktionskette.



In Enbesa gibt es mehrere NPC-Inseln mit jeweils eigenen Missionsketten zu erdecken.



Das neue Monumentalgebäude »Forschungsinstitut« verschönert eure Hauptinsel in der Alten Welt und muss in mehreren aufwändigen Baustufen errichtet werden.

Sammeln in Anno 1800 endlich nicht mehr vom Zufall abhängig seid. Umgekehrt könnt ihr im Institut nicht mehr benötigte Items in Forschungspunkte umwandeln, allerdings nur bis zu einem bestimmten Limit. Und logisch: Je mehr Gelehrte ihr ansammelt und glücklich macht, desto höher schraubt ihr euer Forschungspunktelimit.

Egal was ihr erforscht, es kostet viel Zeit, zwischen 30 und 90 Echtzeitminuten. Das ist schon arg langwierig, lässt sich allerdings beschleunigen, wenn ihr dem jeweiligen Forschungsprojekt zusätzliche Ingenieure zuweist – auf maximal zehn Minuten bei 10.000 anpackenden Arbeitskräften. Aber auch das müsst ihr euch natürlich erst einmal leisten können. Alles in allem liefert das Forschungsinstitut eine enorm clever verzahnte Endgame-Mechanik, die euch selbst

nach Dutzenden Spielstunden und mit komplett ausgebauten Inselwelten noch mit Herausforderungen und Belohnungen motiviert.

Die beste Erweiterung

Einsteiger freuen sich über die neue, gelungene Kampagne sowie die frühzeitige Integration der neuen Region, was Anno 1800 bereits ab der dritten Zivilisationsstufe noch abwechslungsreicher und atmosphärischer macht. Veteranen bekommen ebenso motivierende wie knifflige Herausforderungen, die sich selbst bei weit fortgeschrittenen Endlospartien nicht mal eben im Vorbeigehen lösen lassen. Sowie als Krönung die mächtigen Belohnungen des Forschungsinstituts, mit denen ihr euch viele lang gehegte Anno-Wünsche erfüllen könnt. Und sei es nur das Beheben eines Rum-Problems. ★

Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Nein, auch Land der Löwen wird mich nicht zu einem Fan des DLC-Overkills machen. Andererseits hätte ich dieses Umfangs- und Qualitätsmonster selbst dann gefeiert, wenn es als vollwertiges Addon veröffentlicht worden wäre. Die umfangreiche Kampagne mit Dutzenden Haupt- und Nebenquests macht Anno 1800 jetzt auch für Storyfans zu einer Empfehlung, selbst wenn viele Entscheidungen nur marginale Auswirkungen haben. Die neue Region wirkt anders als in Gesunkene Schätze und Die Passage nicht nur angedockt, sondern verzahnt sich sinnvoll mit Alter und Neuer Welt, was das Tüfteln am effizienten Inselreich ab der dritten Zivilisationsstufe nochmal deutlich abwechslungsreicher gestaltet. Und mit den Forschern samt Institut bekommen Veteranen eine spannende und lohnende Endgame-Herausforderung. Ja, Anno 1404 mag sich nach wie vor einen Tick runder anfühlen. Aber Anno 1800 kontert das in Kombi mit Land der Löwen mit Umfang, Abwechslung und Langzeitmotivation, sodass es als Gesamtpaket für mich zu einem neuen Maßstab für Aufbastrategie geworden ist.

ANNO 1800 LAND DER LÖWEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX-6350
Geforce GTX 670 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 27 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / AMD Ryzen R5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 27 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 wunderschön in Szene gesetzte neue Region 👍 aufwändig inszenierte Kampagne 👍 unzählige liebevolle Details 👍 neuer, atmosphärischer Soundtrack 👍 professionelle Vertonung

SPIELDESIGN



👍 clever verzahnt mit dem Hauptspiel 👍 herrlich tüfteliges Bewässerungssystem 👍 spannende Produktionsketten 👍 motivierendes Forschungssystem 👍 Entscheidungsfreiheit teils nur vorgegaukelt

BALANCE



👍 Kampagne erklärt logisch alle Spielelemente 👍 neue Region voll integriert 👍 funktioniert auch mit laufenden Partien 👍 keine Sackgassen 🚫 Endgame-Herausforderungen teils sehr langwierig

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 neue Welt weckt Entdeckerdrang 👍 alle Neuerungen fügen sich logisch ein 👍 gute, aufwändig erzählte Kampagne 👍 genauso opulent inszeniert wie das Hauptspiel 🚫 kleinere Storylogiklücken

UMFANG



👍 zehn bis 15 Stunden Kampagnenspielzeit 👍 drei neue Zivilisationsstufen 👍 viele neue Produktionsketten 👍 neue Quests und sammelbare Items 👍 wochenlang motivierendes Endgame

FAZIT

Land der Löwen setzt einen neuen Qualitätsstandard für Aufbauspiel-DLCs und veredelt eindrucksvoll den besten modernen Genrevertreter.

