



AUFBAUSPIELE

Anno 1800: Reich der Lüfte

# SIE HABEN POST! ODER BOMBEN.

Genre: **Aufbastrategie-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **20.9.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **14 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **Season Pass 4**

Der zweite DLC von Season Pass 4 bringt neue Luftschiffe, ein Postsystem und endlich Pendlerverkehr in der Neuen Welt. Für wen lohnt sich das? Von Martin Deppe

Die Neue Welt so vor Season 4: »Menno! Da kriegen die da drüben krasse Wolkenkratzer und hordenweise Touristen, und wir gucken in die Röhre!« Die Neue Welt so mit Reich der Lüfte: »Menno! Erst die Haciendas und jetzt die Luftschiffe! Wer soll das denn alles bauen?« Na wir! Denn die mittlerweile elfte Erweiterung von Anno 1800 wirft uns erneut in einen angenehmen Flow. Allerdings ist der DLC nicht für jeden Spielertyp das Wahre.

## Was steckt drin in Reich der Lüfte?

Der DLC Reich der Lüfte führt (nach der Erweiterung Die Passage) weitere Luftschiffe ein, die unter anderem Briefe zwischen den

Inseln und Regionen befördern. Vor allem die Neue Welt profitiert von den modularen Lufthäfen, dazu gleich mehr.

**Die Luftschiffe:** Ihr könnt acht verschiedene Luftschiffentypen bauen, von der günstigen, sehr schnellen Harpyie mit nur einem Fracht-Slot bis zum trägen Zephyr, der acht Slots bietet. Einige Typen gibt's auch als Militärvariante für die neuen Luftkämpfe. Im Vergleich zu den Schiffen finden wir die Flieger allerdings zu gut: Während wir für den Bau der »Great Eastern« mit ihren acht Fracht-Slots noch echt Aufwand betreiben mussten, bauen wir das Zephyr-Luftschiff mit gleicher Ladekapazität nebenbei.

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Neue Welt aufwerten wollt.
- ... ihr einfach überall (!) mehr Bewohner wollt.
- ... ihr gar nicht genug Anno-Inhalte kriegen könnt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr gerne das berühmte Anno-Tetris spielt.
- ... ihr auf neue lange Produktionsketten besteht.
- ... ihr euch große Vorteile auch erarbeiten wollt.

**Neue Ressourcen:** Nach dem Rohstoffmarathon der letzten DLCs ist Reich der Lüfte fast bescheiden. Als Baumaterial für die Lufthäfen, Hangars, Postämter und Briefkästen braucht ihr Aluminium, für die Zeppeline noch Helium. Die Aluminiumteile werden in Schmelzhütten aus Kohle und dem neuen Bodenschatz Bauxit geformt.

Bauxit gibt's nur in der Neuen Welt, es wird in Bergwerken abgebaut. Helium gewinnt ihr ebenfalls ausschließlich in der Neuen Welt, ihr müsst die Bohranlage allerdings mit Lehm und Schmierstoffen beliefern (Schmierstoffe gewinnt ihr in einer Ölpresse aus Salpeter und Fischöl). Falls ihr den Arktis-DLC Die Passage habt, könnt ihr statt Helium das arktische Gas zum Bau eines Luftschiffs verwenden – das ist dann sogar noch schneller.

**Abwurfwaren:** Eure Luftschiffe schippern nicht nur klassisch Waren zwischen Kontoren, sondern können auch fünf verschiedene Objekte abwerfen. In einer speziellen Fabrik produziert ihr wahlweise Bomben

Im spaßigen Einzelszenario »Kampf der Kurier« müssen wir Inseln schneller mit Post beliefern als die Konkurrenz.



Das Luftschiffhangar-Monument errichtet ihr in vier Stufen – danach könnt ihr hier acht verschiedene Luftschifftypen zusammenbauen.



Postämter und Briefkästen produzieren automatisch Briefe. Je mehr Bewohner im Radius leben, desto schneller.



Die fische Luftschiffpionierin Paloma Valente führt euch vertont durch das Szenario und (etwas kurz) die Neuerungen im Endlosspiel.

(gegen Hafenanlagen und Schiffe), See-  
minen, Flugblätter (senken Zufriedenheit  
und Produktivität, provozieren Aufstände),  
Hilfspakete (das positive Pendant zu den  
Flugblättern) oder Löschwasserbehälter ge-  
gen Feuer. Die gewünschten Objekte packt  
ihr in die Slots und werft sie über dem Ziel-  
gebiet ab – entweder alles auf ein Ziel oder  
verteilt in einer Linie.

**Luftkämpfe:** Zeppeline mit Geschützen kön-  
nen keine Bodenziele beschießen. Zur  
Boden-Luft-Abwehr baut ihr Flakmonitor-  
schiffe und stationäre Flakstellungen. Unser  
Eindruck vom Luftkampfssystem ist aller-  
dings zwiesgespalten. Es sieht zwar beeind-  
druckend aus, wenn ein riesiges Zephyr-  
Luftschiff seine Bomben abwirft, doch die  
KI-Spieler bauten in unserer Testpartie nach  
dem DLC-Start zwar sofort einen Hangar und  
viel stationäre Flak, aber keinen einzigen  
Zeppelin. Selbst der stets gute bewaffnete  
Malching nicht. Unsere Einschätzung ist,  
dass Luftkämpfe höchstens in Multiplayer-  
Partien zwischen Spielern ausgetragen wer-  
den, eher weniger in reinen KI-Matches. Das  
liegt auch daran, dass Bombenangriffe ris-  
kanter sind als der klassische Fernkampf mit  
Schiffen, denn die Bomber müssen nah ran  
ans Ziel und halten wenig Flakbeschuss aus.

**Lufthangar und Lufthafen:** Wie im DLC Die  
Passage errichtet ihr in vier Stufen einen Han-  
gar, um Luftschiffe zu bauen. Auf jede Insel  
der Alten und Neuen Welt dürft ihr einen Luft-  
hafen setzen, der wie ein Kontor fungiert,  
aber drei spezielle Modulplätze hat.

Super: Mit einer angeflanschten Pendler-  
station pendeln Journaleros und Obreros zwi-  
schen den Inseln, also wie beim Pendlerkai  
in der Alten Welt. Das war auf der Wunsch-  
liste vieler Spieler ganz weit oben, weil es bei

einem möglichen Arbeitskräftemangel auf  
einzelnen Inseln enorm hilft.

Modul Nummer zwei ist das Item-Termi-  
nal, mit dem ihr Items schnell zwischen Luft-  
häfen »beamen« könnt, also ohne physi-  
schen Transport. Im dritten Modultyp, dem  
Luftpostlager, sammelt ihr wenig überra-  
schend Briefe – dazu kommen wir jetzt.

**Post:** Eure Bewohner schreiben und bekom-  
nen jetzt Briefe. Dafür baut ihr Postämter  
oder als kleinere Alternative Briefkästen.



Die Lebensqualität kommt zu den bisherigen  
Faktoren Bedürfnisse und Zufriedenheit dazu.





den Luftschiffkanonier, der Reichweite und Präzision eines Kampfschiffs erhöht.

### Szenario »Kampf der Kuriere«

Als Einzelszenario ist ein witziger Wettbewerb dabei, bei dem ihr teils unter Zeitdruck Inseln mit Briefen beliefert. Als Beweis bekommt ihr die gebrauchten Briefmarken, die ihr wiederum an Händler vertickt. Parallel zu euren Flügen baut ihr eure Startinsel aus und lasst weitere Luftschiffe vom Stapel.

Die anderen Inseln im Szenario haben nämlich keine flachen Küsten, ihr seid also beim Besiedeln und Versorgen auf Luftschiffe angewiesen. Ihr wählt selbst, wann ihr gegen welchen Konkurrenten antretet, und müsst dann mit entsprechenden Malikommen. Darunter auch ein Kuriosum: Wenn ihr die Firma »Neue-Welt-Express« herausfordert, werden bei euch die Arbeitskräfte vertauscht – Jornaleros verrichten also Obrero-Jobs und umgekehrt.

Ganz nebenbei findet ihr noch verschollene Post, die spaßige Nebenquests startet.

Unterm Strich macht das mehr Spaß als das Szenario aus Keim der Hoffnung und ist auch bei den Countdowns großzügiger.

### Endlosspiel: Wenig Umbau nötig

Gott sei Dank: Nachdem wir in vorherigen DLCs wie Reisezeit unsere Endlosspielinseln ordentlich umbauen mussten, ist Reich der Lüfte hier gnädiger. Vor allem in den Städten: Postämter brauchen nur sechs mal vier Felder und bringen schon einen guten Einzugsradius mit, Briefkästen belegen gar nur ein einzelnes Feld. Euer Hangar (einer reicht völlig) und eure Lufthäfen belegen zwar mehr Fläche, müssen aber nicht zentral liegen – da findet sich meistens ein guter freier Platz.

Alle Neuerungen werden euch zwar von der Luftschiffpionierin Paloma Valente per Sprachausgabe vorgestellt und mit einfachen Aufgaben vertieft, allerdings war's das dann auch schon. Es gibt keine größere Questreihe wie etwa beim VIP-Finale von Season 3. Aber dafür bekommt ihr ja das Einzelszenario »Kampf der Kuriere«.

### Nicht für jeden Spielertyp

Reich der Lüfte wird nicht jedem Spielertyp gefallen. Wer gerne optimiert, puzzelt und möglichst lange Produktionsketten will, kommt hier zu kurz. Denn es gibt kaum neue Rohstoffe und nur minimale Umbauaktionen in den Städten. Und wer ausschließlich friedlich spielt, braucht keine Bomben, Seeminen oder Flakschiffe. Auch das passive Postsystem dürfte nicht jeder Anno-Spieler mögen, denn hier passiert viel automatisch – einmal eingerichtet, müsst ihr bei den Luftpostlinien wenig nachjustieren.

Falls ihr aber gerne entspannt und ohne große Umstrukturierungen spielt oder die Neue Welt aufwerten wollt (endlich gibt's einen Pendlertransport!), ist Reich der Lüfte eine gute Wahl. Zumal ihr über den neuen Faktor Lebensqualität schnell und einfach mehr Bevölkerung bekommt – uns geht das fast schon zu leicht, gerade im Hinblick auf die anspruchsvolleren DLCs wie Reisezeit oder Dächer der Stadt. Insgesamt hat uns Keim der Hoffnung einen Tackern besser gefallen. Aber jetzt sind wir gespannt aufs Finale mit Aufstieg der Neuen Welt. ★



## ANNO 1800 REICH DER LÜFTE

- ermöglicht überall deutlich mehr Bevölkerung
- endlich Pendlerverkehr in der Neuen Welt
- schönes Einzelszenario »Kampf der Kuriere«
- sehr starke Vorteile für zu wenig Aufwand
- Luftkämpfe sind nett, aber überflüssig

### FAZIT

Der Luftschiff-DLC wertet vor allem die Neue Welt auf, bringt aber auch den anderen Regionen enorme Bevölkerungszahlen.

