



Anno 1800: Aufstieg der Neuen Welt

DAS FURIOSE FINALE

Genre: **Aufbaustrategie-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **8.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **Season Pass 4**

Mit Aufstieg der Neuen Welt endet nicht nur die vierte Season von Anno 1800 – es ist sogar der letzte große DLC für den Aufbaugiganten aus Deutschland. Was also hat uns das Finale zu bieten? Und fühlt sich Anno 1800 damit wirklich fertig an? Von Géraldine Hohmann

Wann immer in meiner Koop-Runde jemand fragt: »Wer möchte die Neue Welt übernehmen?«, täusche ich vor, durch einen Tunnel zu fahren. Denn die Neue Welt hat sich für mich immer angefühlt, wie den Fußboden zu wischen: schon irgendwie okay, wenn

dabei gute Musik läuft, und leider notwendig, aber auch nicht richtig spaßig. Deswegen hatte ich gewaltige Hoffnungen in Season 4, die die Neue Welt endlich auf Vordermann bringen sollte. Und hier sind wir nun. Stehen vor den Toren der großen

Hauptattraktion von Season 4. Und auch gleichzeitig vor ... dem Ende der Entwicklung von Anno 1800. Wow.

Eigentlich hatten wir ja schon Dächer der Stadt als das große Anno-Finale gefeiert. Doch dann kam Season 4 um die Ecke gefahren wie ein ... Schlachtkreuzer. Nochmal wird das aber nicht passieren, wie die Entwickler pünktlich zum Release von Aufstieg der Neuen Welt verlauten ließen. Das hier ist tatsächlich das Ende der Hauptentwicklung von Anno 1800. Ein Satz, der sich irgendwie falsch anfühlt. Aber kann der finale große DLC Aufstieg der neuen Welt diesem Druck überhaupt standhalten? Fühlt sich Anno 1800 nach Abschluss der Season 4 fertig an? Und was haben die neue Bevölkerungsstufe, die neuen Monumente, die zahlreichen Produktionsketten und die größeren Inseln wirklich zu bieten?

DAS NEUE SZENARIO: STOLZ UND MARKTANTEIL

Zu dem DLC gehört auch wieder ein neues Szenario, das unabhängig vom Hauptspiel gestartet wird und eigene Mechaniken und Herausforderungen mitbringt. Dieses Mal spiele ich als die altbekannte Händlerin Madama Kahina, und entsprechend dreht sich die Herausforderung auch um Tauschhandel und jede Menge Geld. Das Artista-Kollektiv der Neuen Welt bittet mich um Hilfe, Schätze aus der Alten Welt in ihre Heimat zurückzuführen, in die sie rechtmäßig gehören. Also brauche ich enorme Reichtümer, um am Ende dieses Szenarios drei extrem wertvolle Artefakte aus der Alten Welt zurückzukaufen und im Museum der Neuen Welt auszustellen. Die Besonderheit: Es gibt in diesem Szenario keinerlei Steuern, und ich muss all mein Geld durch die Massenproduktion wertvoller Waren und ihren Verkauf einnehmen. Dafür gibt es auch kein Militär. Als Belohnung gibt es je nach Bronze-, Silber- oder Goldabzeichen (abhängig vom am Ende gestifteten und erhandelten Geldbetrag) neue Skins für die Museumsmodule.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr euch mehr Atmosphäre gewünscht habt.
- ... ihr bereits Geld und Ressourcen angehäuft habt.
- ... ihr Anno 1800 neu kennenlernen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr euch etwas wie Land der Löwen erhofft habt.
- ... ihr Wert auf gut erzählte Storyquests legt.
- ... ihr Anno-Einsteiger seid.

Artistas: Die neue Bevölkerungsstufe

Das Gesicht von Aufstieg der Neuen Welt sind die Artistas, die endlich nochmal eine ganz neue Bevölkerungsstufe bieten. Und während die Neue Welt bisher vorwiegend aus überarbeiteten Feldarbeitern bestand, die sich für die Pelzmäntel in der Alten Welt die Hände wund schufteten (eine Implikation, die ich schon immer eher befremdlich fand), haben die Artistas endlich einen ganz eigenen Lebensinhalt. Sie lieben Fußball, gutes Essen, Kinofilme und Samba-Kurse. Mit einem Schlag ist die bisher manchmal arg trostlose Neue Welt voller Leben und spannender Bauprojekte! Mit 1.000 Obrero schalte ich die neue Stufe frei. Die Artistas sind zwar mit elf Bedürfnissen und sechs Luxusbedürfnissen fast die anspruchsvollste Bevölkerungsstufe des Spiels (von Hochhausinvestoren abgesehen), verbreiten aber zusammen mit dem neu komponierten Samba-Soundtrack auch ordentlich Partystimmung. Große Storymomente solltet ihr von Aufstieg der Neuen Welt zwar nicht erwarten, aber in Sachen Atmosphäre spielt es in der oberen Liga mit. Ich beginne hier, eine ganz unerwartete Liebe für die Neue Welt zu empfinden. Die ist auf einen Schlag

Am Strand tummeln sich nun gut gelaunte Inselbewohner.

kein trauriges Abziehbild eines unbestimmten südamerikanischen Landes mehr, sondern bietet endlich ebenso viel Kultur und kleine Geschichten wie die Alte Welt. Einziger Wermutstropfen: Die Artistas geben im Grunde erstmal »nur« Geld – und das gibt es im Endgame ja meistens eh im Überfluss. Kein Vergleich zu den Forschungsprojekten der Gelehrten aus Land der Löwen, von denen selbst voll ausgebaute Inselreiche noch massiv profitieren konnten.

Dafür bieten die Artistas indirekte Vorteile. Ihre Waren können nämlich für die Lebensqualitätsbedürfnisse anderer Bevölkerungsstufen verwendet werden und stampfen somit neue Arbeitskräfte in vorhandenen Wohnhäusern aus dem Boden. Und die sind mit den neuen Produktionsketten sehr viel mehr wert als jede zusätzliche Einnahme.

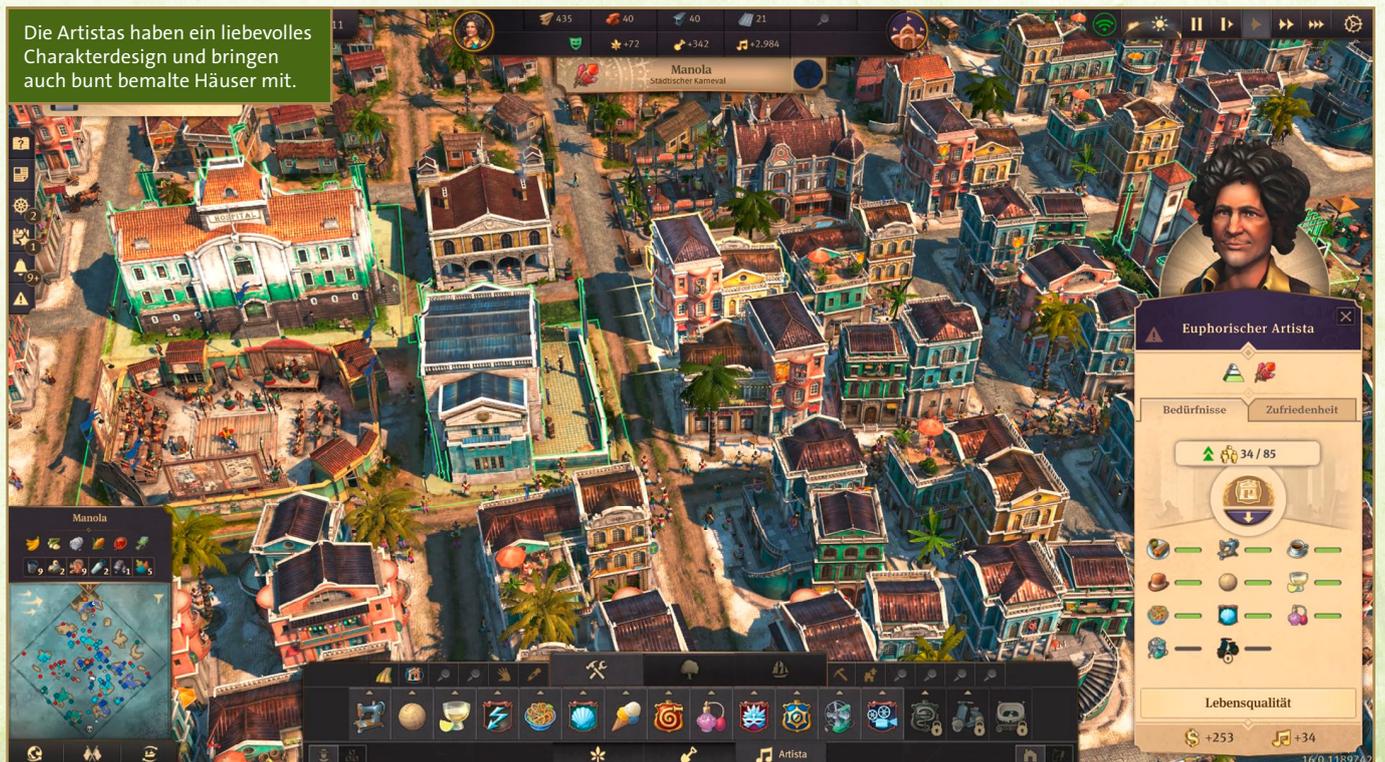
Die neuen Gebäude und Produktionsketten

Der Elektroroller ist der Billardtisch der Südsee, sagt man ja. Sagt man nicht? Na ja, spätestens jetzt wird sich das durchsetzen. Denn

was in Dächern der Stadt noch der Billardtisch mit fünf benötigten Rohstoffen und drei Produktionsschritten war, ist nun der Elektroroller. Der will stolze sieben Rohstoffe plus Elektrizität und vier Produktionsschritte. Aber dieses Megaprojekt ist natürlich noch nicht alles. Die Artistas wollen außerdem Fußbälle, Mezcal (eine mexikanische Spirituose), Jalea (ein peruanisches Gericht aus Meeresfrüchten), Eis, Parfüm, Ventilatoren, Kostüme für die Samba-Schule und Filme fürs Kino. Auch fordern sie Zugang zum Strand – ein neues funktionales Gebäude für den Hafenbereich, das zum Glück eine ansehnliche Reichweite mitbringt und mein persönliches Highlight als Schönbauerin ist, mit neuen Strandornamenten wie Bootshäusern, Eisständen und Liegestühlen.

Die leidige Feuerwehr und das Polizeigebäude, die man vorher noch an jede Ecke stellen musste, können nun außerdem sowohl in der Neuen als auch in der Alten Welt hochgestuft und mit Feuerlöschern und Polizeiausrüstung versorgt werden, um eine wesentlich höhere Reichweite zu erzielen.

Die Artistas haben ein liebevolles Charakterdesign und bringen auch bunt bemalte Häuser mit.





Der Kräutergarten wird für die Herstellung von Mezcal und Jalea benötigt.

Für die Produktion all dieser neuen Ressourcen und Konsumgüter stampe ich natürlich einige neue Fabriken aus dem Boden. Auch für die Zwischenschritte gibt es neue Gebäude wie den Kräutergarten (für Mezcal) oder die Orchideenzucht (für Parfüm). Aber auch die bereits bekannte Baumschule lässt mich jetzt etwa Kokosöl für die Parfümfabrik produzieren, und die Rinderfarm stellt zusätzlich Milch her, wenn ich sie mit Elektrizität versorge. Ja, richtig gehört! Die Bewohner der Neuen Welt dürfen ihre reichen Ölvorkommen nun endlich auch selbst für Strom nutzen, statt sie nur an die reichen Schnösel der Alten

Welt zu verschiffen. Und das hilft nicht nur bei der Herstellung von Milch und anderen Sekundärwaren, es macht meine Neue Welt auch um ein vielfaches effektiver, wenn ich meine Elektrizitätswerke clever in der Nähe von Fabriken platziere! Bei dieser gewaltigen Ressourcenschlacht ist jede Hilfe in Sachen Effektivität willkommen. Deswegen hier mein bester Rat für Aufstieg der Neuen Welt: Kombiniert diesen DLC unbedingt mit Keim der Hoffnung. Der erschien in unserem Test ja noch so, als würde er die Neue Welt viel zu einfach machen – aber mit Aufstieg der Neuen Welt zeigt er seinen wahren Wert.



Die Hacienda in Aktion: Hier brauchen alle Farmen nur 64 Felder. Normalerweise sind es 128 oder sogar 168!



Ein ungewohnter Anblick: freie Baufläche in der Neuen Welt.

Die Hacienda bietet nicht nur sehr viel mehr Platz für dringend gebrauchte Arbeitsplätze und reduziert teilweise massiv die benötigte Anbaufläche von Farmen, sie hilft auch mit Fruchtbarkeiten aus. All die Nutzpflanzen, die ihr für die neuen Produktionen in Massen brauchen werdet (Zuckerrohr, Mais, Kakao, Baumwolle), findet ihr unmöglich alle auf einer Insel, was ohne Keim der Hoffnung noch schneller in Konflikten mit der KI mündet als ohnehin schon in der Neuen Welt. Mit den Haciendas trickst ihr die Fruchtbarkeiten aus und benötigt entsprechend weniger unterschiedliche Inseln und weniger Platz. Leider sind auch die neuen Orchideen und der Kräutergarten von der Inselfruchtbarkeit abhängig, und genau diese beiden lassen sich nicht auf einer Hacienda anpflanzen. Aber das wäre vielleicht auch zu einfach. Neben Elektrizität und der Hacienda gibt es aber auch noch eine weitere Hilfe für diesen Produktionswahnsinn in Aufstieg der Neuen Welt: nämlich die neuen Inseln.

Die neuen Inseln

Aufstieg der Neuen Welt vergrößert kurzerhand die Karte Richtung Nordost und Nordwest. Die ursprünglichen Inseln werden in der Miniaturansicht also etwas zusammengestaucht. Das ist vielleicht nicht die übersichtlichste Variante, aber immerhin erspare ich mir so nerviges Wechseln wie mit Kap Trelawny und der Alten Welt. Und wo wir schon bei Kap Trelawny sind: Die neue Rieseninsel der Neuen Welt – Manola – ist etwa halb so groß wie Crown Falls. Dafür verzichten sie aber auch auf die nervigen Flüsse und hat gleich mehrere Strandbereiche. Die anderen neuen Inseln sind durch weniger oder gar keine Flüsse ebenfalls viel leichter bebaubar und haben außerdem die neuen Fruchtbarkeiten parat. Da kann ich übrigens auch durchaus ein wenig Pech haben, denn die Inselvorkommen sind einfach zufällig, und keinen Lehm auf der neuen Hauptinsel zu haben, kann mitunter nerven. Deswegen sind die Haciendas hier umso wichtiger, um wenigstens beim Anbau keine Sorgen zu haben. Die Ölvorkommen auf der neuen Hauptinsel liegen übrigens in allen Varianten übersichtlich auf einem Haufen – dafür aber auch am Po der Heide. Packt also genug Stahl für den Schienenbau ein.

Die neuen Inseln helfen außerdem enorm bei der Umbau-Angst, bei der sich die Geister der Anno-Fans scheiden. Einige von uns lieben ja das Basteln, aber ich persönlich bekomme ein eher ungutes Gefühl, wenn ich meine liebevoll dekorierte Stadt wieder abreißen muss, um Platz für neue Fabriken oder Eisenbahnschienen zu schaffen. Diese Sorge hatte ich in Aufstieg der Neuen Welt überhaupt nicht, denn ich kann direkt einen Neustart auf einer großen Insel mit der Neuen Welt in ihrer besten Form erleben.

Die neuen Monumente

Ich weiß, was ihr euch gerade nicht denkt: »Das klingt aber nach wenig Arbeit, gerade

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Wenn es nach mir ginge, sollte Anno 1800 niemals enden. Und Aufstieg der Neuen Welt wird dieses Ende für viele von uns auch noch lange hinauszögern. Denn es entfacht eine neue Liebe für eine viel zu lang vernachlässigte Karte und lässt mich erneut in einem Sumpf voller Aufgaben, Optimierungsmöglichkeiten und Bauvorhaben versinken. Fühlt es sich an wie ein würdiger Anno-Abschluss? Irgendwie ja, da es beinahe alles bringt, was der Neuen Welt noch fehlte. Aber irgendwie auch nicht, denn in Sachen Umfang und Quests habe ich in fast vier Jahren Anno 1800 auch schon Besseres gesehen. Aber ich bin angesichts der tollen Atmosphäre, der spannenden Produktionsketten und der liebevoll gestalteten Artistas gern bereit, das zu verzeihen. Also mein Tipp für Aufstieg der Neuen Welt: Gönnst euch vorher die Hacienda aus Keim der Hoffnung, sorgt dafür, dass eure Alte Welt eine Weile ohne euch zurechtkommt – und stürzt euch in die Samba-Party.

mal zwölf neue Produktionsketten und acht neue Inseln? Wie langweilig.« Aber keine Sorge, es gibt sogar noch mehr. Wir haben ja noch gar nicht über die Monumente gesprochen. Das erste Monument, das ich freischalte, ist der Staudamm auf Manola, den man so ähnlich schon aus dem Szenario Eden am Ende kennt. Der frisst wie üblich eine Menge Ressourcen, versorgt danach aber auch die gesamte Insel mit Biostrom.

Das viel spannendere Monument ist aber das große Fußballstadion ab einer Einwohnerzahl von 6.000 Artistas, das nicht nur eine echte Augenweide ist, sondern auch nach dem Bau noch interaktiv bleibt. Ich kann hier nämlich Geld und Ressourcen in die Hand nehmen und eine lokale, regionale oder weltweite Meisterschaft ausrufen. Als Belohnung gibt es nicht nur Attraktivität sondern auch Einflusspunkte.



Das große Fußballstadion kann sich wirklich sehen lassen.

Game Update 16

Bei all diesen Herausforderungen stellt sich das mitgelieferte kostenlose Game Update 16 als echter Segen heraus. Das bringt nämlich etwas, das ich kaum auszusprechen wage ... seid ihr bereit? Ein Multi-Move-Tool! Gänsehaut. Ich kann jetzt tatsächlich ganze Inselbereiche, Produktionsgebiete oder Siedlungen markieren und über die komplette Insel schieben. Bei all dem neuen Puzzeln und Basteln hätte ich mir nichts Schöneres wünschen können. Außerdem ist das Baumenü jetzt um einiges aufgeräumter und schicker. Das zeigt sich aber vor allem im eigenen Ornamente-Reiter, in dem die Ornamente jetzt wahlweise nach Seasons, Spezialornamenten und Cosmetic-DLCs sortiert werden. Oder eben nach ihrer Funktion. Und Letzteres sieht nun auch sehr viel logischer aus als zuvor.

Fühlt sich Anno jetzt fertig an?

Aufstieg der Neuen Welt ist ein DLC, der für mich das Unmögliche geschafft hat: Ich habe über 20 Stunden meine Alte Welt ignoriert und bin völlig in Samba, Parfüm und Kräutergärten versunken. Da euch das auch passieren kann, lasst es euch eine Warnung sein: Wenn ihr aus eurem Wahn erwacht, könnte eure Alte Welt von Pest zerfressen und verarmt sein. Der DLC macht also am ehesten Spaß, wenn ihr es euch auch leisten könnt. Sprich: wenn ihr euch im Endgame mit einer Menge Geld befindet.

Aber dann fühlt sich Aufstieg der Neuen Welt wie eine Belohnung für harte Arbeit an. Ein neuer Sinn für all die angehäuften Ressourcen und das viele Geld. Ein neues Projekt, das mich nochmal richtig fordert. Und ich verfall in einen Baurausch, den ich in der Neuen Welt in fast vier Jahren Anno nie erlebt habe. Die Atmosphäre ist unschlagbar: Neue Samba-Musik, die sich nach einer Zehn-Stunden-Session für immer in mein Gehirn gebrannt hat. Der Strand, an dem Menschen in der Sonne liegen oder fröhlich im Meer schwimmen. Der Mezcal-Ausschank, der so vor Stimmung sprüht, dass ich dort am liebsten selbst einen Feierabend-Drink bestellen würde. Das wunderschöne Fußballstadion, in dem auch zu Ruhezeiten Leute herumwuseln und die Ränge blitzblank fegen.

Und trotzdem: Aufstieg der Neuen Welt ist kein Land der Löwen oder Dächer der Stadt. Es fühlt sich durch unspektakuläres Questdesign und den ausschließlichen Fokus auf die Neue Welt nicht ganz so sehr nach einem finalen Feuerwerk an, wie es Land der Löwen mit seinem neuen Forschungszweig und der neuen Karte oder Dächer der Stadt mit seinem unglaublichen Umfang getan hätten. Vielleicht ist es also frei nach Batman nicht ganz das Finale, das Anno verdient, aber das, das es braucht. Denn die Neue Welt macht nun endlich völlig unabhängig von der Alten Welt Spaß – und ich werde in Zukunft auch in kein Funkloch mehr hineinfahren, wenn jemand im Koop an der Neuen Welt bauen soll. ★



Ein Abend in der Samba-Schule oder im Garten des Mezcal-Ausschanks?

ANNO 1800 AUFSTIEG DER NEUEN WELT

- 🌿 wunderschöne, lebhaft Atmosphäre
- 🏰 anspruchsvolle Produktionsketten und Monumente
- 🏡 wertvoller Bauplatz durch neue Inseln
- 🎭 gibt der Neuen Welt Charakter
- 🕒 langweilige Queststorys

FAZIT

Genau das Addon, das die zuvor durchwachsene Neue Welt zum Abschluss der Ära Anno 1800 gebraucht hat.

