

Anno 1800 Visionärsausgabe

GameStar
Platin-AwardGameStar
für PräsentationGameStar
für AtmosphäreGameStar
für Umfang

GRÖSSENWAHNSINNIG GUT

Das Gesamtpaket von Anno 1800 gehört ab sofort zu den bestbewerteten Spielen der GameStar-Geschichte. Für wen lohnt sich das Epos? Und blickt man da als Einsteiger überhaupt noch durch? Von Martin Deppe

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **8.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **120 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: –

»Ey, Frozen Throne, rück mal'n Stück!« Mit breiten Schultern klettert die Anno 1800 Visionärsausgabe auf den Strategiespiel-Olymp, auf dem sich das Warcraft-3-Addon seit fast 20 Jahren den Hintern wärmt. Aber was macht die Visionärsausgabe so gut, dass sie sogar das geniale Anno 1404: Venedig übertrumpft? Für den Test haben wir nicht nur unsere bisherigen Partien mit

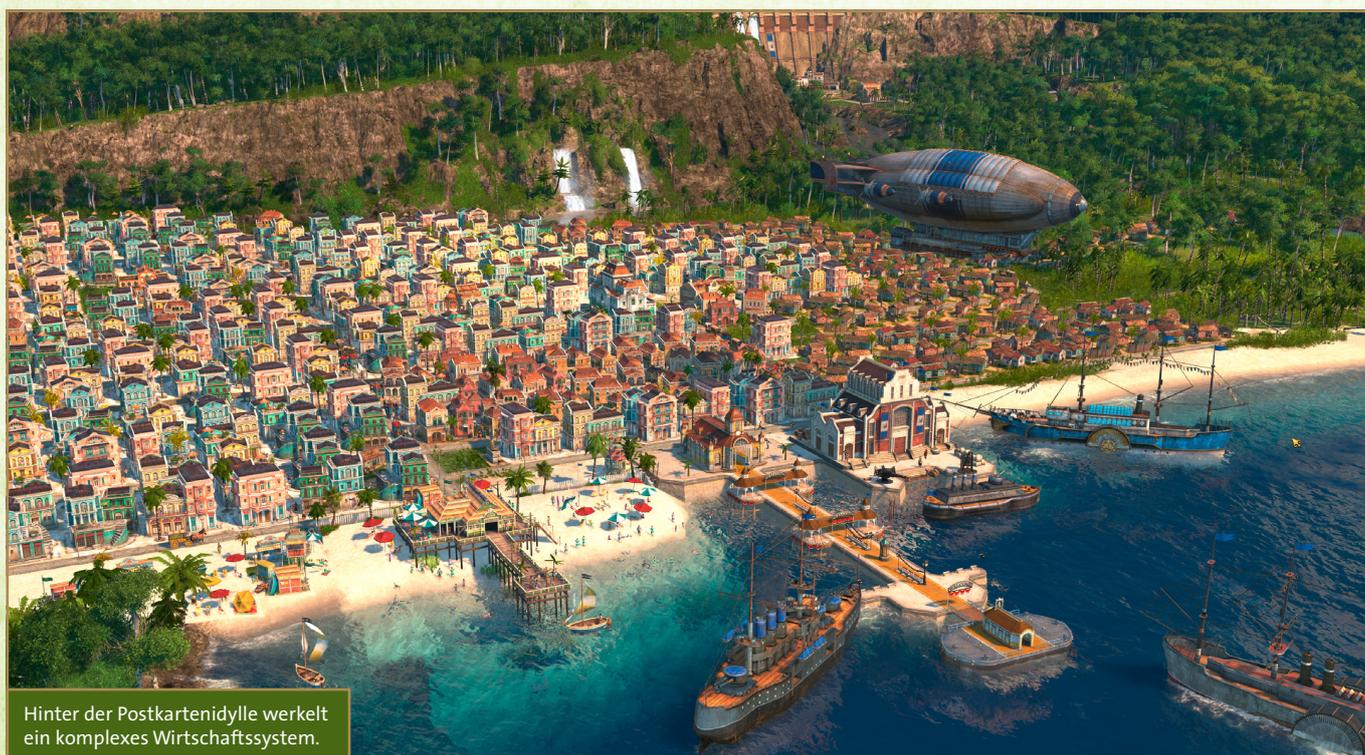
hundertenden Stunden Spielzeit berücksichtigt, sondern auch eine ganz neue begonnen. Denn so lässt sich am besten herausfinden, ob und wie die zwölf DLCs das ohnehin umfangreiche Hauptspiel verbessern. Wenn man rein nach Zahlen geht, müssten die DLCs die 90er-Wertung von Anno 1800 »runterziehen«: Alle Addons lagen schließlich teils deutlich unter der 90, nämlich zwi-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... es euch gar nicht umfangreich genug sein kann.
- ... ihr auch bei fünf Welten den Überblick behaltet.
- ... ihr viel Zeit habt. Viel, viel Zeit.
- ... ihr gerne schön oder effizient baut.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr kaum Zeit zum Spielen findet.
- ... euch Endlosspiele nicht liegen.



Hinter der Postkartenidylle werkelt ein komplexes Wirtschaftssystem.

DIE DLCs SAMT WERTUNGEN IM ÜBERBLICK

Diese zwölf DLCs stecken neben dem Hauptspiel in der Visionärsausgabe:

Season 1	Gesunkene Schätze (Wertung: 76)	Botanika (62)	Die Passage (84)
Season 2	Paläste der Macht (78)	Reiche Ernte (74)	Land der Löwen (88)
Season 3	Speicherstadt (76)	Reisezeit (85)	Dächer der Stadt (83)
Season 4	Keim der Hoffnung (77)	Reich der Lüfte (77)	Aufstieg der Neuen Welt (82)

Außerdem ist der DLC Der Anarchist dabei, der allerdings lediglich einen neuen KI-Spieler samt entsprechender Questkette hinzufügt. Die rein kosmetischen DLCs wie Lichter der Stadt sind allerdings nicht in der Visionärsausgabe enthalten.



MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Notorische Klugscheißer wie meine Wenigkeit fürchten kaum etwas mehr, als zugeben zu müssen, dass sie Unrecht hatten. Vor Anno 1800 war ich felsenfest davon überzeugt, dass man Aufbauspiele bitteschön mit traditionellen Addons erweitert und Season Passes generell eine doofe Idee sind.

Jetzt sitze ich fast vier Jahre später hier und starte meine wasweißichwieviele neue Anno-1800-Partie. Aber wer hätte denn damals auch ahnen können, dass manche DLCs so umfangreich werden würden, dass sie auch problemlos als vollwertiges Addon durchgehen könnten!? Wie hätte ich darauf kommen sollen, wie vielseitig, motivierend und wertig sich solch ein bereits zum Release enorm umfangreiches Aufbauspiel noch erweitern lässt!?

Und vor allem: Wie zum Henker hätte ich mir damals ausmalen sollen, dass man so viel Kram in ein Aufbauspiel packen kann, ohne dass es unter der Feature-Last zusammenbricht!? Was Ubisoft Mainz mit Anno 1800 über die Jahre geleistet hat, war damals unvorstellbar und ist für mich bis heute kaum zu glauben.

Über Jahre hinweg solch ein Aufbauspiel auf die Beine zu stellen, dabei immer wieder das Feedback der engagierten Community einzuarbeiten und es trotzdem einsteigerfreundlich zu halten, ist eine historische Meisterleistung. Die entsprechend auch eine historische Höchstwertung verdient.

Grund 3: Spielen, wie ich es will

Mit den vielen DLCs ist Anno 1800 wie ein Abenteuerspielplatz. Überall gibt's was zu erleben, zu entdecken und auszuprobieren. Aber ihr baut euch euer Abenteuer selbst, denn ihr könnt schon in den Starteinstellungen fürs Endlosspiel festlegen, wo eure persönliche Reise hinführt. Wollt ihr starke Konkurrenten, ein paar schwache oder gar keine? Klein, mittlere, große Inseln? Wollt ihr Gebäu-

schen 62 Zählern für Botanika und 88 für Land der Löwen (siehe Kasten).

Aber der Spielspaß einer Komplettausgabe berechnet sich nun mal nicht nach dem mathematischen Durchschnitt, sondern auf Basis des Gesamtpaket. Und dieses Paket ist nach vier Seasons und zwölf DLCs nochmal runder, wertiger und spaßiger als das Hauptspiel allein. Dafür gibt es fünf Hauptgründe.

Grund 1: Mehr als nur mehr

Neue Elemente statt mehr vom Gleichen: Die DLCs packen nicht einfach nur neue Produktionsketten, Bevölkerungsstufen oder Regionen (im Spiel »Sessions« genannt) dazu, sondern bringen mit Ausnahme von Botanika zusätzlich neue Spielmechaniken mit. Einige Addons schaffen sogar alles auf einmal. Allen voran der riesige Vorzeige-DLC Land der Löwen, der Enbesa beziehungsweise Afrika einführt, inklusive Bewässerungssystem und zwei Bevölkerungsstufen. Dazu kommen die neuen Gelehrten für die Alte Welt, inklusive eigener Produktionsketten und umfangreicher Forschung. Allein dieses Addon ist also ein Riesenbrocken. Falls euch die Visionärsausgabe zu groß ist und ihr nur einen DLC spielen wollt: Nehmt Land der Löwen!

Grund 2: DLC-Vielfalt

Gleichzeitig decken die DLCs ganz unterschiedliche Bereiche von Anno 1800 ab und spielen sich auch sehr unterschiedlich. Reiche Ernte verbessert zum Beispiel schon im frühen Spiel mit Silos die Viehzuchten, im Midgame pflügt der DLC sogar fast alle In-

seln um: Weil ihr mit den neuen Traktoren viel mehr Fläche pro Farm bewirtschaften könnt, muss mehr Platz her, und schon baut ihr die Inseln von vier Sessions kräftig um. Lediglich in der Arktis gibt's keine Landwirtschaft. Ratet mal, warum das so ist.

Auch das famose Dächer der Stadt mit seinen Wolkenkratzern wird zum berüchtigten Anno-Tetris im Endgame: Ihr könnt die Investorenhäuser zwar in die Höhe bauen, müsst also eigentlich keine Gebäude versetzen – aber dank des cleveren Panoramasytems bekommt ihr mehr Boni, wenn ein Wolkenkratzer der Stufe 5 keine gleich hohen Skyscraper nebenan hat. Und schon knobelt ihr wieder am perfekten Layout! Weil das Spiel euch Belohnung verspricht, aber auch weil es dann besser aussieht.



MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



»Puh, das ist mir viel zu groß!« »Ich würde ja gern, aber ich habe Familie!« »Ich will gemütlich spielen, ohne Stress!« Selbst die eingefleischten Anno-Fans in meinem Freundeskreis hatten vor Anno 1800 Respekt – und da haben wir noch nicht mal über die zwölf DLCs geredet. Und tatsächlich ist das Gesamtpaket so umfangreich, dass man auch als erfahrener Aufbauspieler in Schockstarre verfallen kann. Da drüben winkt Enbesa, dort ruft die Arktis, Touristen wollen bespaßt werden, und ach, die Traktoren, Hochhäuser, Zeppeline!

Für diesen Test habe ich nochmal bei null angefangen – und bin begeistert. Denn gerade wegen des riesigen Umfangs kann ich Anno 1800 so spielen, wie ich es will (und kann). Enbesa und die Arktis erstmal links liegen lassen und mich auf die Neue Welt konzentrieren, die mit der letzten Season ja noch mal aufgewertet wurde? Zwischen-durch Piraten jagen? Fünf Expeditionen gleichzeitig losschicken? Crown Falls zur wunderschönen Touristenfalle ausbauen? Einfach mal zugucken, wie meine Handwerker, Techniker, Hirten malochen?

Anno 1800 ist wie eine riesengroße Modelleisenbahn, die nie wirklich fertig wird, aber trotzdem immer Spaß macht. Der Aufbauspielbrocken braucht allerdings viel, viel Zeit, und schon nach einer einwöchigen Pause ist es schwer, wieder in eine Partie reinzukommen. Wer das berücksichtigt, seinen Schiffen und Inseln schlaue Namen wie »Kohlefrachter« und »Steeletown« gibt und sich vor längeren Pausen am besten eine To-do-Liste für die wichtigsten nächsten Schritte schreibt, erlebt hier ein Aufbauspielmeisterwerk erster Kajüte.

de gratis versetzen oder knallhart abreißen und teuer neu bauen? Diese Freiheit gilt für sämtliche DLCs. Wenn ihr zum Beispiel die Speicherstadt komplett ausbauen wollt, um Boni wie mehr Lagerplatz und flottere Beladezeiten mitzunehmen, aber keinen Bock auf Import-Export habt – dann ignoriert den Handel einfach. Und wenn ihr nur auf die dicken Goldminen in der Arktis scharf seid, aber euch Gaskraftwerke Wumpe sind, dann setzt halt weiter auf Öl. Denn ihr landet nie in einer Sackgasse, kein DLC schreibt euch vor, wann ihr ihn wie weit zu spielen habt.

EINE WERTUNG VON 94 FÜR EIN 120 EURO TEURES SPIEL?

Angesichts des wirklich gewaltigen Umfangs der Visionärsausgabe von Anno 1800 samt Hauptspiel und zwölf DLCs geht das Preis-Leistungs-Verhältnis für uns durchaus in Ordnung. Viel wichtiger ist aber, dass bei GameStar schon immer die Wertung unabhängig vom Preis vergeben wird. Denn zum einen ist es ein sehr individuelles Empfinden, was einem wie viel wert ist. Und zum anderen ändert sich kaum etwas so schnell wie Spielepreise, weshalb wir Wertungen ständig anpassen müssten. Das trifft auch und insbesondere auf die Visionärsausgabe von Anno 1800 zu, die bei diversen Steam- und Ubisoft-Sales bereits auf 60 Euro reduziert wurde.



Grund 4: Für Effizient- und Schönbauer

Fast alle DLCs richten sich gleichermaßen an Schönbauer und Effizienz-Fans, die aus jedem Quadratmeter Inselfläche noch das Optimum rausholen wollen. Die Schönbauer freuen sich über frische Dekorationen, aber auch prunkvolle Großbauten. Bestes Beispiel ist die Erweiterung Paläste der Macht, denn die bietet neben einem schicken, modulweise ausbaubaren Palast auch fette Boni. Je größer der Prachtbau, desto höher die Reichweite dieser Vorteile. Gleiches gilt für den »Eiffelturm« aus dem Reisezeit-Addon sowie den Staudamm aus dem finalen DLC Aufstieg der Neuen Welt, der eben nicht nur beeindruckend aussieht, sondern die neue Rieseninsel Manola auch im Alleingang mit Strom versorgt.

Grund 5: Alles gut verzahnt

Die meisten DLCs stehen nicht für sich allein, sondern beeinflussen eure gesamte Partie,

weil sie die Sessions logisch und motivierend miteinander verknüpfen. Gas aus der Arktis befeuert dann Gaskraftwerke in der Neuen Welt, und das Luftpostsystem aus Reich der Lüfte verbindet gleich vier Sessions. Die Gelehrten aus Land der Löwen erforschen neue Technologien, die für alle Welten gelten, so könnt ihr Rohstoffquellen verschieben oder insulare Fruchtbarkeiten ändern.

Ein Kritikpunkt, den wir an einzelnen DLCs hatten, entfällt mit der Visionärsausgabe: Zum Beispiel hatten wir bei Reisezeit moniert, dass die Bars, Cafés und Restaurants auch Zutaten aus den DLCs Land der Löwen und Die Passage brauchen, um die Speisekarten komplett zu füllen – wer ohne Afrika und Arktis spielt, kann also nicht alle Boni freischalten. Da diese beiden Sessions in der Visionärsausgabe dabei sind, habt ihr hier keine Nachteile mehr.

Aber ... blickt man da noch durch?

Anno 1800 allein ist schon enorm umfangreich, hat man da bei zwölf DLCs überhaupt noch den Überblick? Ja. Denn zum einen erklären Einführungsquests die Neuerungen jedes DLCs, und bei den neueren gibt's zusätzlich eine In-Game-Hilfe, die mit Texten und Grafiken weiterhilft.

Das negiert auch einen zentralen Kritikpunkt, den wir am Hauptspiel hatten: die schwache und lediglich über drei Zivilisationsstufen führende Storykampagne. Allein

Der DLC Dächer der Stadt führt Hochhäuser ein und bringt auch Anno-Profis in Wallung. Denn das Panoramasytem ist verflxt tüftelig.



schon Die Passage und Land der Löwen verdoppeln mit ihren separaten Geschichten die Kampagnenspielzeit. Aber auch die weniger umfangreichen DLCs erzählen mit ihren Quests so viele kleine Episoden, dass man die Visionärsausgabe von Anno 1800 inzwischen im Genrevergleich fast schon als Storymonster bezeichnen muss.

Die Statistikzentrale, die im Dezember 2019 eingeführt wurde, gibt euch außerdem einen gut strukturierten Überblick, was vor allem bei der Produktion und beim Verbrauch enorm hilft. So seht ihr sehr schnell, ob euch bestimmte Rohstoffe fehlen oder ihr unnötige Überschüsse produziert. Auch die mittlerweile mehr als 1.200 Items lassen sich hier suchen, inklusive ihrer Quellen wie Händler oder besondere Questgeber.

Für wen lohnt sich die Visionärsausgabe?

Preislich lohnt sich die Visionärsausgabe für Aufbauspieler, die Anno 1800 noch gar nicht besitzen. Wenn ihr Anno 1800 hingegen

schon habt, fahrt ihr mit den vier Season Passes günstiger. Denn die kosten Stand 17. Januar 2023 je 25 Euro (Season 1, 2 und 4) sowie 20 Euro für Season 3. Macht zusammen 95 Euro statt 120 Euro für die Visionärsausgabe. Da steckt zwar noch der DLC Der Anarchist mit drin, aber der lohnt sich kaum und kostet einzeln auch nur fünf Euro.

Wegen der zuvor schon genannten detaillierten Einstellungsmöglichkeiten und seiner Zugänglichkeit ist das komplexe, aber nicht komplizierte Anno 1800 auch in der Visionärsausgabe für Aufbauspieler geeignet. Zum Beginn solltet ihr dann aber zunächst die Kampagne aufmerksam spielen, die euch viel, wenn auch nicht alles erklärt. Im freien Spiel könnt ihr außerdem zwischen vielen oder nur wenigen Tipps wählen.

Aber egal wie fit ihr im Genre seid: Das Gesamtpaket braucht sehr viel Spielzeit und die am besten regelmäßig. Denn nach längeren Unterbrechungen fällt der Wiedereinstieg in eine laufende Partie anfangs schwer. Darum haben wir für unsere ganz

neue Testpartie auch die »besinnlichen« Weihnachtsferien« und den ruhigen Januarstart ausgiebig genutzt. Und wenig überraschend: Es hat Spaß gemacht. ★

ANNO 1800 VISIONÄRSAUSGABE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX 6350
GTX 660 / R7 260X
8 GB RAM, 90 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4690K / Ryzen 5 1500X
GTX 970 / R9 290X
12 GB RAM, 90 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 Liebe zum Detail 👍 animierte Produktionsbetriebe 👍 lebendige Spielwelt 👍 nahtloser Wechsel zwischen Welten 👍 atmosphärischer Soundtrack

SPIELDESIGN



👍 verzahnte Mechaniken 👍 stets neue Herausforderungen 👍 spannende Spielsysteme 👍 spielerische Freiheit 👍 Kriege reine Materialschlachten

BALANCE



👍 detailliert konfigurierbar 👍 keine Sackgassen 👍 auch für Profis fordernd 👍 viele Statistiken 👍 DLCs fügen sich gut ein

ATMOSPHERE / STORY



👍 faszinierendes Industriezeitalter 👍 jede Partie erzählt Geschichte 👍 logisch agierende KI 👍 Wohlgefühlatmosphäre 👍 durchgehend motivierend

UMFANG



👍 hoher Wiederspielwert 👍 motivierendes Endgame 👍 viel zu entdecken 👍 fünf gigantische Inselwelten 👍 riesiges Komplettpaket

FAZIT

Sessions und pfiffige Spielmechaniken fordern Einsteiger und Anno-Profis zugleich. Das Aufbauspiel für die einsame Insel!



Land der Löwen: Im farbenfrohen Afrika ist Landwirtschaft Trumpf.