Kampfzwang: Wir erobern einen **Marmorsteinbruch** von Diego del Torro.

Nebenquests bringen Bonuspunkte, aber häufig auch spielerische Vorteile.

Knackig: Bereits in der dritten Mission müssen wir einen **Senat** bauen (oben rechts) und über 2.000 Kaufleute versorgen.

Anno 1701 Der Fluch des Drachen

Endlich! Eine Kampagne! Das Addon zum Aufbau-Hit behebt den einzigen größeren Kritikpunkt am genialen Hauptprogramm – vernachlässigt nun aber das Endlosspiel.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
  ▶ Quicklink: 4261
- Infos zum Spiel
  ▶ Quicklink: 4262

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Wenn ein Edelstein den schönen Namen »Das Auge des Drachen« trägt, könnte man schon ein wenig misstrauisch werden. Und spätestens, wenn der Klunker dann auch noch auf dem Meeresboden inmitten einer versunkenen Aztekenstadt liegt, sollte man vielleicht besser die Finger davon lassen. Machen wir natürlich nicht! Denn schließlich ist die Edelsteinbergung der Auftakt zu einem Ereignis, auf das **Anno**-Fans knappe zehn Jahre lang warten mussten: eine spannende, Bug-freie und vor allem faire Kampagne. Und dafür stürzt man sich doch gern ins Unglück!

Große Kampagne, kleiner Rest

heiko@gamestar.de

Heiko Klinge: Zuerst das Zuckerbrot: Der Fluch des Drachen liefert die mit Abstand beste Kampagne, die ich je in einem Aufbauspiel erlebt habe. Eine spannende Geschichte, ebenso abwechslungsreiche wie intelligent konstruierte Missionen, kaum Leerlauf. Jetzt die Peitsche: Für Endlosspieler bietet das Addon eindeutig zu wenig, um einen Kauf zu rechtfertigen. Ich will keine Rosenhecken, sondern neue Gebäude, Produktionsketten und Militäreinheiten! Wer das nach wie vor geniale Anno 1701 bislang wegen der fehlenden Kampagne verschmäht hat, muss jedoch spätestens jetzt zugreifen.

Die Kampagne: wendungsreich

Bevor wir jedoch das Auge des Drachen endlich aus dem Wasser fischen, müssen wir in der ersten von insgesamt elf Kampagnenmissionen zunächst Alkohol für einen trinkfreudigen Wissenschaftler organisieren, eine Taucherglocke bauen und einen Wettergott besänftigen. Das alles hat der Entwickler Related Designs mit einer verschwenderischen Liebe zum Detail inszeniert: Der Forscher informiert uns mit professioneller Sprachausgabe über den Baufortschritt der Taucherglocke, bis das fertiggestellte und verladene Gerät schließlich vom Heck unseres Forschungsschiffes baumelt. Wo sich Tauchgänge lohnen könnten, erkennen wir bereits anhand der versunkenen Ruinen im kristallklaren Wasser.

Juwel gefunden, Schlamassel angerichtet: Diego del Torro, der mächtige Großmeister einer Geheimorganisation, ist ebenfalls scharf auf das Artefakt und fackelt kurzerhand unsere Heimatstadt ab. Das Auge des Drachen befindet sich wiederum in den Händen unseres Freundes Finn Hallqvist, der damit jedoch in Richtung Asien verschwindet. Der Auftakt einer wendungsreichen Geschichte, die ihr dramatisches Potenzial aber nur selten wirklich entfalten kann: zu unspektakulär die Zwischensequenzen, zu trocken die vorgelesenen Missionsbeschreibungen.

Die Missionen: überraschungsreich

Dass wir trotz der erzählerischen Schwächen ständig wissen wollen, wie's weitergeht, verdankt das Addon seinen enorm spannenden Mis-

Die wichtigsten Neuerungen

Story-Kampagne: Die elf abwechslungsreichen Missionen unterhalten blendend und beschäftigen Sie je nach Spielweise bis zu 30 Stunden.

Meteoreinschlag: Die neue spektakuläre Naturkatastrophe zerstört eine halbe Großstadt – sowohl in der Kampagne als auch im Endlosspiel.

Editor: Im komfortablen Weltenbaukasten zimmern Sie neue Endlosspiel- und Multiplayer-Karten zusammen. Für Profis aber etwas optionsarm.

Facts

- 11 Missionen
- 20 bis 30 Std. Spielzeit
- 2 neue Händler-Auftragstypen
- 3 zusätzliche Zierelemente
- 4 neue KI-Charaktere
- 10 weitere Orchesterstücke

sionen, die selbst **Anno**-Veteranen immer wieder überraschen. So müssen wir im vierten Einsatz eine alte Bekannte mit Warenlieferungen unterstützen und sollen gleichzeitig ihre Schiffe bewachen. Der Haken: Wir dürfen keine Wohnhäuser bauen und müssen deshalb auf Steuereinnahmen verzichten. Um trotzdem die benötigte Kriegsflotte aufzustellen, bedarf es deshalb eines ausgeklügelten Handelsrouten-Netzwerks. In anderen Missionen löschen wir Brände, liefern unter Zeitdruck vorgegebene Waren oder kümmern uns um den Wiederaufbau nach einem Meteoreinschlag. Virtuos jongliert das Addon mit Aufbau, Handel, Militär und Spieltempo. Die Kehrseite der Abwechslungs-Medaille: eine steile Lernkurve. Bereits im dritten Einsatz müssen wir über 2.000 Kaufleute versorgen, **Anno**-Neulinge werden trotz der drei Schwierigkeitsgrade schwer daran zu knabbern haben.

Das Endlosspiel: ideenarm

Endlosspieler profitieren ebenfalls von den Ereignissen der Kampagne, wenn auch nur begrenzt: Diego del Torro, Finn Hallqvist und zwei weitere Story-Protagonisten erweitern das Repertoire der KI-Gegner, mit dem spektakulären Meteoreinschlag gibt's eine neue Naturkatastrophe. Dazu kommen mit Rosenhecke, Voliere und Vogelbad drei weitere Zierelemente sowie zwei zusätzliche Händler-Auftragstypen. Alles ganz nett, spielerisch jedoch kaum relevant. Neue Produktionsketten (wie die Taucherglocke) oder Militäreinheiten (ein asiatisches Kriegsschiff) wären viel spannender gewesen und begegnen uns ja auch in der Kampagne, aber eben nicht im Endlosspiel. Eine vergebene Chance!

Hobby-Bastler kommen dennoch auf ihre Kosten, und zwar mit dem kinderleicht zu bedienenden Editor. Binnen Minuten klicken wir neue Inselwelten zusammen, verteilen Rohstoffe und legen Fruchtbarkeiten fest. Der Preis der Benutzerfreundlichkeit: verhältnismäßig wenig Optionen. So dürfen wir zwar 93 vorgefertigte Inseln im Wasser verteilen, können jedoch keine eigenen errichten. Auf Werkzeuge für das Erstellen von Missionen oder Zwischensequenzen müssen wir ebenfalls verzichten. HK

Die wunderschönen **asiatischen Gebäude** dürfen Sie nur in der Kampagne bewundern.

ANNO 1701: FLUCH DES DRACHEN — ADDON

ENTWICKLER	Related Designs (Anno 1701, GS 12/06: 91 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	25.10.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 3,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64/3200+ AMD 1,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte	Pentium D Intel A64 X2 AMD 1,5 GB RAM 3,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tagés

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Endlosspiel (4) mit neun möglichen Siegbedingungen		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet, Direct IP	SERVERSUCHE	nein
DEDICATED SERVER	Gamespy	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Motivation dank neuer KI-Gegner, Händleraufträge und endlosem Kartennachschub.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ beeindruckende asiatische Architektur ⊕ unzählige liebevolle Details ⊕ Naturkatastrophen ⊕ Wassereffekte	10 /10
SOUND	⊕ sehr gut gesprochene Kampagnen-Charaktere ⊕ zehn neue Orchesterstücke ⊖ Kommentare wiederholen sich	9 /10
BALANCE	⊕ auch für Anno-Profis eine Herausforderung ⊕ optionale Missionstipps ⊖ steil ansteigender Schwierigkeitsgrad	8 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ charismatische Kampagnen-Charaktere ⊕ neue Zierelemente für Schönbauer ⊕ enorm lebendige Spielwelt	10 /10
BEDIENUNG	⊕ geniale Benutzeroberfläche ⊕ Strategiekarte ⊕ viel Feedback direkt im Spiel ⊕ leicht zu bedienender Karten-Editor	10 /10
UMFANG	⊕ enorm umfangreiche Kampagne ⊕ unendlicher Kartennachschub dank Editor ⊖ kaum Neuerungen fürs Endlosspiel	8 /10
MISSIONSDESIGN	⊕ intelligente, abwechslungsreiche Aufgaben ⊕ viele Überraschungen ⊕ Nebenquests ⊖ kleinere Längen	9 /10
KI	⊕ gewiefte KI-Gegner nutzen alle Möglichkeiten ⊕ nachvollziehbar (Diplomatie) ⊖ Wegfindungsprobleme bei Militäreinheiten	8 /10
EINHEITEN	⊕ Spezialanfertigungen für Kampagnenmissionen ⊕ komplexes, logisches Produktionssystem ⊖ keine neuen Warenketten	9 /10
KAMPAGNEN	⊕ interessante, wendungsreiche Geschichte ⊕ Punktesystem ⊖ streng linear ⊖ unspektakuläre Zwischensequenzen	7 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Geniale Kampagne für ein geniales Spiel.

88 SPIELSPASS

Fair: Solange keine Addon-Inhalte verbaut werden, funktionieren die rund 40 Kilobyte großen Editor-Karten auch mit dem Hauptprogramm.