

Jetzt mit Kampagne

# ANNO 1701 ADDON

Der Name steht zwar noch nicht fest, dafür aber das Ziel: Im ersten Addon zum Strategiespiel des Jahres gibt's nicht nur eine umfangreiche Kampagne, sondern eine spannende Geschichte oben drauf.

**E**ntwickler eines Aufbauspiel-Addons können es sich eigentlich einfach machen: Hier ein paar zusätzliche Gebäude, dort ein paar frische Produktionsketten, dazu ein paar neue Gebäude – schon sind die Fans des Hauptprogramms zufriedengestellt. Die **Anno 1701**-Macher von Related Designs stellen sich jedoch einer weit größeren Herausforderung: Sie wollen die einzige tiefere Scharte des derzeit besten Aufbauspiels (GameStar-Wertung: 91 Punkte) ausweiten – die fehlende Kampagne.

## Asia-Wochen bei Anno

Elf umfangreiche Missionen sollen in der Addon-Kampagne mit Hilfe von vielen vertonten Zwischensequenzen eine zusammenhängende Geschichte erzählen. Ihr noch namenloser Held will seinem Freund bei einer mysteriösen Angelegenheit helfen und gerät dabei mitten in die Intrigen und Machtkämpfe einer asiatischen Hochkultur. Für dieses Volk entwerfen die Entwickler zahlreiche neue Gebäude, Bewohner und Schiffe. Schade: Dieser Aufwand dient einzig und allein der Atmosphä-



Anders als im Endlosspiel werden Sie in den Missionen auch Ihre **Soldaten** einsetzen müssen, um ans Ziel zu gelangen.

re, selbst spielen dürfen Sie die fremde Kultur nicht.

Dennoch soll es in den Haupt- und optionalen Nebenmissionen viel Abwechslung vom **Anno**-Alltag geben. Ein Beispiel haben uns die Entwickler bereits verraten: Im Verlauf der Geschichte lüften Sie das Geheimnis einer versunkenen Stadt.

Dazu müssen Sie jedoch zunächst in der Universität eine Taucherglocke erforschen und das Gerät später natürlich auch bauen. Im Gegensatz zur legendär schweren Kampagne von **Anno 1503** sollen im Addon auch Einsteiger solche Aufgaben lösen können. Allerdings werden Sie dabei sämtliche **Anno**-Disziplinen beherrschen müssen – also nicht nur Aufbau, Handel und Forschung, sondern auch den Kampf. In manchen Militäreinsätzen treffen Sie sogar auf speziell designte »Endgegner« wie ein riesiges Kriegsschiff.

## Inselnachtschub per Editor

Etwas enttäuschend: Neue Gebäude, Forschungsmöglichkeiten und Produktionsketten wie die Taucherglocke wird es nur in den entsprechenden Kampagnenmissionen geben. Dennoch bekommen auch die Freunde des Endlosspiels neuen Baustoff. Denn das Addon wird einen Editor enthalten, in dem sie mit vorgefertigten Inseln neue Spielwelten entwerfen können, auf Wunsch auch mit automatischer Unterstützung eines Zufallsgenerators. **HK**



Star des Addons: eine asiatische Hochkultur mit wunderschönen **Gebäuden**.

## ANNO 1701 ADDON

Genre: Aufbauspiel  
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Related Designs / Sunflowers  
Status: zu 80% fertig

**Heiko Klinge:** »Auch ich habe im Hauptprogramm eine Kampagne vermisst. Und deshalb freue ich mich riesig aufs Addon. Vor allem, weil die Entwickler nicht nur lieblos Szenarios aneinanderklatschen, sondern enorm viel Aufwand in Geschichte, Präsentation und Missionsdesign stecken. Für Fans des Endlosspiels dürfte die Erweiterung jedoch nur wenig Kaufanreize bieten.«



► DVD:  
Hauptprogramm-  
Patch 1.02



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **3784**