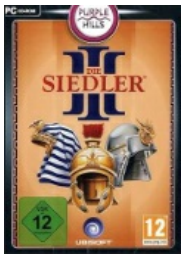


Genre
Strategie

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Ubisoft
Erscheinungsjahr	1998.12
Systeme	PC
System im Test	PC
Kurzbewertung	Strategiespiel mit wirtschaftlichen Aspekten, das trotz des Retro-Faktors noch immer bei Jugendlichen punkten kann



Spielbeschreibung:
Das Spiel "Die Siedler III" ist der dritte Teil einer mittlerweile siebenteiligen Computerspielreihe. Eine begleitende Story sowie individuelle Charaktere sind in dem Spiel nicht vorhanden.
Das Hauptziel des Spieles besteht darin, sein eigenes Reich zu vergrößern. Die Ausdehnung des Herrschaftsgebietes kann dabei nur bis zu einem gewissen Grad friedlich erfolgen, denn irgendwann



Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

stoßt man an die Grenzen des Gegners. Um gegnerische Gebiete einzunehmen, ist eine militärische Überlegenheit notwendig. Der Kampf selbst ist eine kurze Sache – wird der Feind besiegt, löst er sich in der Farbe seines Volkes auf. Das Militär verringert sich daraufhin um die Anzahl der Gestorbenen. Um sein Militär auszubauen und für den Kampf auszurüsten, müssen neben strategischer Planung auch wirtschaftliche Aspekte berücksichtigt werden. So können Werkzeuge oder Waffen (durch neue Waffen steigt auch die Anzahl der Soldaten) nur durch den Abbau von Rohstoffen und durch die passenden Werkzeugschmieden hergestellt werden. Fehlen jedoch beispielsweise Steine, können auch keine neuen Minen zum Abbau selbiger gebaut werden. Befindet man sich in einer solchen Zwickmühle bedeutet dies jedoch nicht automatisch das Ende des Spiels, denn spezielle Charaktere können in vielen Situationen weiterhelfen. In dem geschilderten Fall kann zum Beispiel ein Dieb ins Feindesgebiet geschickt werden, um Steine zu stehlen. Aber Vorsicht, lasst euch nicht erwischen.







Pädagogische Beurteilung:

Wie fängt man an

Neben einem einführenden Tutorial können verschiedene Spielmodi gewählt werden. In der Kampagne stehen drei unterschiedliche Völker zur Verfügung. Jedes Volk hat besondere Fähigkeiten und steht für einen eigenen Schwierigkeitsgrad. Es können jedoch auch ein freies Spiel sowie ein Mehrspielermodus gewählt werden. Besonders positiv bewerteten die sechs Tester zwischen 14 und 15 Jahren den strategischen Aspekt und das einführende Video. In dem Video wird eine Geschichte angerissen, die jedoch eher zur Auftragsklärung dient und im eigentlichen Spiel nicht wieder aufgegriffen wird. Einer der Schüler verglich das Spielszenario mit den Asterix und Obelix-Geschichten. Dennoch sind die Charaktere an sich austauschbar und zeichnen sich mehr durch ihre Berufe und Fähigkeiten aus – dies passt jedoch zum Genre eines Strategiespiels.

Pro und Contra

Besonders positiv empfanden die Tester, „dass etwas Reales dahinter steckt, wie z.B. dass man für ein Brot mehrere Sachen benötigt, als nur einen Bäcker, sondern auch eine Getreidefarm usw." (Zitat Tester). Als negativ wurden ganz verschiedene Aspekte benannt. Im Menü ist den Jugendlichen aufgefallen, dass dieses wenig selbsterklärend ist. So gibt es beispielsweise eine Vielzahl an Gebäuden, auf Anhieb ist jedoch nicht ersichtlich, wie ein bestimmtes Gebäude den Spielverlauf beeinflusst. Hier heißt es ausprobieren und Fehler in Kauf nehmen. Möchte man vor dem eigentlichen Spielen einen genaueren Einblick erhalten, lohnt es sich zunächst das Tutorial anzusehen, hier werden auch verschiedene Tastenbelegungen erläutert. Mit der Steuerung kommt man laut der Jugendlichen nach einiger Zeit gut zurecht, allerdings hat lediglich einer der Tester bemerkt, dass es neben der Maus noch die Möglichkeit gibt, die Tastatur zu nutzen

Retro-Chic

Zwei der Jugendlichen stimmten überein, dass sie aufgrund der Steuerung und der Grafik „nach einiger Zeit Kopfschmerzen" bekamen. Generell wurde aber vermutet, dass die Grafik für die damalige Zeit gut gewesen sei und „heute immer noch in Ordnung" ist. Änderungswünsche wurden im Bereich Sound (dieser ging fast allen Schüler_innen „nach einiger Zeit auf die Nerven") angemerkt. Außerdem wünschten sich einige mehr Abwechslung beim Spielen. Das Gesamtfazit lautete, dass man mit dem Spiel lernen kann, wie man eine Stadt aufbaut, aufrechterhält und verteidigt sowie Militär aufrüstet. Der Schwierigkeitsgrad wurde mittelmäßig bis etwas schwerer eingestuft.

Fazit:

Das Spiel ist insbesondere für Spieler geeignet, die ihr strategisches und wirtschaftliches Geschick unter Beweis stellen wollen und denen es dabei weniger auf aufwendige Inszenierungen ankommt. Den Tester_innen hat das Spiel insgesamt gut gefallen und vier der sechs Jugendlichen würden es weiterempfehlen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Gesamtschule Schildesche

Bewertung Spielspass

