Age of Empires 3

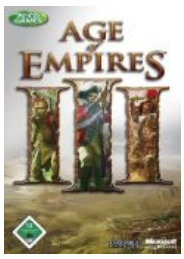


Genre
Strategie

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Microsoft
Erscheinungsjahr	2005.10
Systeme	PC, Mac
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Herausfordernde, abwechslungsreiche & anspruchsvolle Aufgaben



Um in diesem Echtzeitstrategie-Spiel erfolgreich zu sein, wird planvolles Handeln genauso gefordert, wie die Fähigkeit, Situationen zu analysieren, auf Veränderungen zu reagieren und eigene Strategien und Taktiken bei Bedarf anzupassen. Der Weg dorthin ist ein ständiger Balanceakt, bei dem sowohl auf den Auf- und Ausbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems, als auch auf die zunehmende Militärisierung geachtet werden muss.



„Age of Empires III" knüpft geschichtlich dort an, wo der Vorgängertitel endete und entführt den Spieler nun in das Zeitalter der Besiedlung Amerikas. Als Vertreter einer europäischen Großmacht dieser Epoche entdeckt man Amerika und schickt Siedler und Soldaten in die Neue Welt, die den Kontinent besiedeln, erobern und gegen andere Streitkräfte verteidigen. Wie in diesem Spielgenre üblich, gilt es den eigenen Einflussbereich sowohl wirtschaftlich als auch militärisch kontinuierlich auszubauen.



In der Einzelspielerkampagne lenkt der Spieler dabei die Geschicke einer Siedlerfamilie, die zwischen die Fronten verschiedener Eroberer gerät. In den anderen Spielvarianten kann sich der Spieler für eine von insgesamt acht Großmächten entscheiden und diese gegen andere Mitspieler oder Computergegner führen.



Eines der neuen Features ist die so genannte Heimatstadt. Sie liegt in der Alten Welt (Europa) und stellt somit auch eine an die Historie angelehnte Verbindung da. Hier warten technologische und militärische Weiterentwicklungen (Upgrades) und neue Truppen darauf, per Schiff entsendet zu werden, um den Erfolg in der Neuen

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

Welt zu sichern.



Erfahrene aber auch weniger geübte Welteroberer und Strategen werden mittels eines Tutorials schnell mit der Steuerung und Handhabung des Spiels vertraut gemacht. Mit Hilfe verschiedener Schwierigkeitsgrade lässt sich das Spiel individuellen Erfahrungen anpassen. Nebenbei wird man auch mit kleinen „Geschichtshäppchen" gefüttert und erfährt beispielsweise, dass in den Jahren 1635 -1644 die Staaten Maryland und Virginia miteinander im Krieg lagen oder auch, dass beim aztekischen Ballspiel die siegreiche Mannschaft die gesamte Kleidung der Zuschauer erhielt, was zu Massenfluchten gegen Ende des Spiels führte.
Das Spiel kann alleine, aber auch mit und gegen andere via LAN oder Internet bestritten werden. Ein integrierter Leveleditor bietet die Möglichkeit, neben den vorhandenen Szenarien auch eigene zu entwerfen.

In unseren Testergruppen interessierten sich insbesondere Jungen für dieses Spiel. Viele von ihnen spielen vorzugsweise vergleichbare Spiele aus diesem Genre und kannten bereits die anderen Titel der „Age of Empires"-Reihe. Somit waren sie motiviert und zugleich neugierig. „Bin gespannt, was den Programmierern Neues eingefallen ist." (Tobias, 13 Jahre).

Wurde anfänglich zumeist allein gespielt, um mit den Neuerungen des Programms sowie der Spielsteuerung vertraut zu werden, kam später mehr und mehr das Bedürfnis auf, sich im Mehrspielermodus mit anderen Mitstreitern zu messen und sein Können unter Beweis stellen zu wollen. Am meisten macht es Spaß, gegen andere zu spielen, das ist auch viel spannender." (Kevin, 14 Jahre)

Erlittene Niederlagen wurden erstaunlich gut verkraftet und spornten die Spieler eher an, ihre eigene Spielweise noch einmal kritisch zu überdenken, um im nächsten Spiel entsprechend strategischer und wirkungsvoller zu agieren.

Die jungen Tester beurteilten „Age of Empires III" als besonders herausfordernd und spannend, wenn man sich mit anderen Mitspielern auseinandersetzt, z. B. in Form von Bündnissen, um gegen Computergegner bestehen zu können oder in Konkurrenz zu einander. Es gefiel es ihnen, die eigenen Strategien und Spielweisen auf ihre Erfolgschancen überprüfen zu können, die Spannung auszuhalten, die sich immer wieder aufbaute (und löste) und vor allem die ständige Ungewissheit, wie sich der Gegner verhält und ob man für einen Angriff gerüstet sei.

In der pädagogischen Arbeit könnte man diese Begeisterung aufgreifen und beispielsweise für ein „Age of Empires"-Turnier in der Jugendeinrichtung nutzen. Ein solcher Wettbewerb ließe sich auch mit mehreren Computergruppen aus verschiedenen Einrichtungen online organisieren.

Im Schulunterricht oder in einem Schulprojekt könnten ganz andere Überlegungen im Vordergrund stehen. Wie reagieren Schüler auf die Möglichkeit, dass ihre Spielinteressen im Unterricht einfließen können? Fühlen sie sich motiviert und wenn ja, wie können sie sich konstruktiv bei der Umsetzung einbringen? Wie beurteilt der Rest der Klasse, insbesondere die Mädchen und Nichtspieler, diese Überlegungen? Wie müsste ein solches Angebot ihrer Meinung nach im Unterricht aussehen, damit alle davon profitieren? Wie können sich Mädchen und Jungen gleichberechtigt einbringen? Welche Unterrichtsfächer könnten interdisziplinär zusammenarbeiten? Wer könnte außerhalb von Schule als Kooperationspartner ein solches Projekt unterstützen?

An Hand solcher Überlegungen ließe sich möglicherweise „Age of Empires III" im Geschichts- oder Politikunterricht nutzen, wenn es darum geht, die europäischen Großmächte in Bezug auf ihre Rolle bei der Besiedlung Amerikas näher zu betrachten. Gleichzeitig ließe sich prüfen, ob ein Spiel wie „Age of Empires" Schülern geschichtlich fundierte Fakten, Zusammenhänge und Hintergründe bietet? Wie müsste ein Spiel strukturiert sein, damit es solche Ansprüche erfüllt und gleichzeitig spannend und motivierend für Mädchen und Jungen bleibt? Eine interessante Fragestellung, die mit der Klasse erörtert und in Projektform erprobt werden könnte.

Weiterempfehlen