



... ► Beurteilungen ► Strategie ► Anno 1503

Suche...

Anno 1503

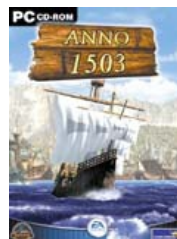


Genre
Strategie

USK
ab 6 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
Electronic Arts
Erscheinungsjahr
2003.03
Systeme
PC
System im Test
PC
Homepage des Spiels
[Link](#)
Kurzbewertung
Anspruchsvolle Aufbausimulation mit wenigen Neuheiten



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
Datenschutzklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Als Pionier macht man sich erneut auf, eine Insel zu besiedeln, eine Stadt aufzubauen und Ressourcen zu schaffen, damit die Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigt werden können.

Im Spielverlauf nehmen die Ansprüche der Menschen mehr und mehr zu und ständig müssen Errungenschaften und Wohlstand weiter entwickelt werden. Mittels einer klaren Aufgabenstellung und



den übersichtlich gestalteten Schaltflächen, lässt sich der Kampagnenmodus im Spiel relativ überschaubar handhaben.

Gespielt wird komplett mit der Maus, was auch ungeübten Spielern entgegenkommt. Die grafische Präsentation sowie die Umsetzung der jeweiligen Spielszenarien wirken farbenfroh und lebendig. Tiere, Menschen und Gebäude sind realitätsgetreu nachempfunden. Ohne Stress kann man innerhalb der Missionsvorgaben frei agieren.

Die Handlungsmöglichkeiten haben im Vergleich zum Vorgänger „Anno 1602“ ebenso zugenommen, wie die Spielinhalte. So trifft man auf seinen Reisen Eskimos, Indianer und andere Naturvölker, die mal freundlich, mal feindlich reagieren. Um sich vor feindlichen Angriffen zu schützen, können verschiedene militärische Einheiten in Anspruch genommen werden. Doch mit der Kriegsführung sollte man sich zurückhalten, da sie mit enormen Kosten verbunden ist und Wohlstand und andere Annehmlichkeiten verhindert.

Um im Spiel erfolgreich zu sein, muss der Spieler Ausdauer, Kombinationsvielfalt, vorausschauendes Planen und Verständnis für Wechselwirkungsprozesse zeigen. Ebenso ist räumliches Denken gefragt. Der ökonomische Umgang mit den Rohstoffen ist ein weiterer Lernaspekt in diesem Spiel. Der Spieler trägt die Verantwortung für das Wohl seiner kleinen Gesellschaft. Er erlebt sich absolut handlungsmächtig, jedoch wird er nur belohnt, wenn er seine Aufgaben im Sinne der Bevölkerung erledigt.

Der soziale Aspekt ist hier ebenso hervorzuheben, wie die Feststellung, dass kämpferische Auseinandersetzungen nicht das Spielgeschehen entscheidend bestimmen. Erfahrene Spieler ab 9 Jahren können die komplexen Handlungsforderungen erfolgreich meistern.



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)