Anno 1701 - Der Fluch des Drachen



Genre
Strategie

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Ubisoft
Erscheinungsjahr	2007.10
Systeme	PC
System im Test	PC
Kurzbewertung	Schönes aber knapp bemessenes Add-On zum Erfolgstitel "Anno 1701"



Beschreibung des Spiels:
"Anno 1701 – Der Fluch des Drachen" ist die Erweiterung zu dem beliebten Aufbaustrategiespiel Anno 1701. Alleine funktioniert das Spiel nicht, sondern benötigt die Installation des Hauptspiels "Anno 1701", was aus Kostengründen vor dem Kauf zu berücksichtigen ist. Der Inhalt des Spiels umfasst neben 4 neuen Gegnern eine umfangreiche Kampagne, sowie einen Szenario-Editor, mit dem auf einfache Weise eigene Karten vom Spieler erstellt werden können. Neue Bauelemente, Militäreinheiten oder Produktionsketten sucht der Käufer leider vergeblich. Die durch das exotisch angehauchte Szenario der Kampagne eingeführten Baustile der Inder und Chinesen kann man als Spieler nur passiv genießen. Das ist eigentlich Schade, wünschen sich doch viele Anno 1701-Fans mehr gestalterische Freiheit beim Aufbau ihrer eigenen Kolonie.
Mit dem mitgelieferten Szenario-Editor gibt es eine echte Innovation zu feiern. Ähnlich eines Office-Assistenten gibt es hier einen optionalen Szenario-Assistenten, der einem nach der Beantwortung von 5 Fragen ein neues Szenario samt Karte generiert. Auf diese Weise können auch Spieler, die weder die Zeit noch die Lust dazu hatten sich in die komplizierte Bedienung herkömmlicher Karteneditoren einzuarbeiten, innerhalb einer Minute ein neues und vor allem individuelles Ausgangszenario erstellen.





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

Der Hauptbestandteil des Add-Ons ist die Kampagne, die sich in 6 einzelne Kapitel gliedert. Die Spielatmosphäre der gut erzählten Geschichte ist, was Ablauf und Dynamik betrifft, mit dem Film "Die Schatzinsel" vergleichbar. Den Schwierigkeitsgrad der meisten Kapitel könnte man als anspruchsvoll bezeichnen, denn er stellt schon im einfachsten Level hohe Anforderungen an die Spieler. Als Grundvoraussetzung für das Erreichen von Zielvorgaben (z. B. das Durchbrechen einer Seeblockade) muss man beispielsweise zunächst in einer bestehenden Siedlung die ökonomischen Bausünden des vormaligen Kolonialherren ausfindig machen und beseitigen. Ist dies gelungen, kann man sich bei positiver Wirtschaftsbilanz um den sozialen Aufstieg seiner Untertanen kümmern. Erst wenn genügend Einwohner zu Bürgern aufgestiegen sind, gibt es die Bauoption für den Senat. Der Senat entscheidet über die Freistellung der Flotte für das Durchbrechen der Seeblockade.





Siehe auch

- Anno 1503
- Anno 1701

Pädagogische Beurteilung:
Das Spiel wurde von Schülerinnen und Schülern im Alter zwischen 13 und 16 Jahren getestet. Die Präsentation der Kampagne gefiel sowohl den weiblichen als auch der männlichen Spieletestern. Die Grafik ist detailliert, aber nicht hyperrealistisch. Das Design wirkt eher malerisch und unterstützt somit einen ganz eigenen Charme, der typisch für dieses Spiel ist. Alle Spieltester waren gleichermaßen von der animierten Spielwelt fasziniert, so dass mitunter sogar Missionsziele außer Acht gerieten, wenn eine Gruppe von Gauklern den Dorfplatz besuchte.
Unter dem niedlichen Gewand von Anno 1701 steckt aber eine recht anspruchsvolle Wirtschaftssimulation, die analytisches Denken und planvolles Vorgehen verlangt und schult. Für die Aufbaustrategieneulinge unter den Testern war es oft schwierig herauszufinden, mit welchen Mitteln die Probleme der Einwohner zu lösen sind. Diese empfanden das Spiel als langweilig und als zu kompliziert. Das liegt unter anderem an dem Fehlen einer grafischen Übersicht über die bestehenden Produktionsketten. Die erfahrenen Aufbaustrategiespieler und Anno-1701-Experten waren aber gerade wegen der Komplexität und der kniffeligen Aufgabenstellungen von dem Spiel sehr angetan. An dieser Stelle sollte betont werden, dass es aber auch in der Natur von Add-ons liegt, dass diese für solche Spieler gedacht sind, die sich mit dem grundlegenden Spielprinzip bereits auskennen. Dennoch gibt es ein Tutorial, welches von den Spieltestern als eingängig und hilfreich bewertet wurde. Leider kann man dieses nur einmal durchspielen, danach wird diese Option im Hauptmenu entfernt.

Der Ton und die Musik wurden als stimmig und passend bewertet. Die guten Sprecher verkörpern die dargestellten Charaktere zwar etwas überzogen, aber dennoch glaubwürdig. Die Steuerung ging den meisten Spielern problemlos von der Hand. Alles Notwendige lässt sich mit der Maus erledigen, Profis arbeiten noch effizienter mit den Tastaturkürzeln.
Positiv zu bemerken ist, das dieses Spiel zwar einen militärischen Anteil besitzt, dieser aber nicht zwangsläufig genutzt werden muss, um die Spielziele im Endlosspiel zu erreichen. Alternativ werden diplomatische und wirtschaftliche Handlungsmöglichkeiten eröffnet, die mitunter den besseren Lösungsansatz darstellen. Der Spieler, der hauptsächlich an militärischer Auseinandersetzung interessiert ist, wird vermutlich von den taktischen Begrenztheiten des Spiels (keine Formationen, keine Einstellmöglichkeiten für Kampfverhalten) enttäuscht sein. Wenn überhaupt, dann wäre es allenfalls das Welt- und Herrschaftskonzept in "Anno 1701", welches zu kritisieren ist. Dieses spiegelt die Weltsicht der Kolonialzeit wieder, auch in politischer und ethischer Hinsicht. Die Erde wird hier noch als Scheibe angesehen und dient vorrangig zu deren Besiedelung und zur Ausbeutung der vorhandenen Rohstoffe. Politisch gehandelt wird nur von der Spitze der Hierachiepyramide ausgehend, das heißt der Spieler ist fast allmächtig. Aber er ist in letzter Konsequenz auch für seine Entscheidungen alleine verantwortlich.

Fazit:
"Anno 1701 – Der Fluch des Drachen" ist ein insgesamt gut gelungenes Add-On zum Hauptspiel, wenngleich der Umfang wegen etwas zu gering ausgefallen ist. Dafür entschädigen der gelungene Szenario-Editor, sowie die gut inszenierte und herausfordernde Kampagne. Leider erbt das Add-On auch die Nachteile des Hauptspiels: Mangelnde Spielübersicht und fehlende Hilfestellungen für Aufbaustrategieneulinge. Die Anno 1701-Kenner werden sich aber über die dichte Atmosphäre der Kampagne mit ihren vielfältigen Aufgabenstellungen freuen.

Weiterempfehlen