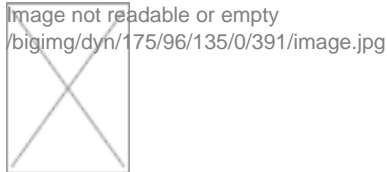


ANNO 1404

AutorIn: [Herbert Rosenstingl](#)

ANNO 1404 zieht die Spielenden in den Bann des Orients im 15. Jahrhundert und lädt ein, dort ein eigenes Reich aufzubauen. Eine Fülle herausfordernder Aufgaben warten in der detailreichen und lebendigen Spielwelt.



Titel: Anno 1404

Verlag: Ubisoft

Genre: Strategiespiel / Aufbau- und Wirtschaftssimulation

Plattform: PC

Altersempfehlung: Kids (10-13 Jahre) / Jugendliche (14+ Jahre)

Beschreibung

"Anno 1404" ist eine gelungene und sehr umfangreiche Aufbau- und Wirtschaftssimulation, eingebettet in ein Strategiespiel. Es gilt eine Siedlung und später ein eigenes Reich aufzubauen, die dazu erforderlichen Ressourcen zu sichern, diplomatische Bande mit anderen Reichen zu knüpfen, und vieles mehr. Die Story ist historisch angelehnt, knüpft aber an keine tatsächlichen Ereignisse an. Man befindet sich in einer fiktiven Inselwelt irgendwo zwischen Orient und Okzident. Je nachdem ob man sich für die Kampagne, die Szenarien oder das Endlosspiel entscheidet, ergeben sich schier endlos viele Handlungsmöglichkeiten und Zielsetzungen. Der Einstieg in die Kampagne ist sehr einfach, mit einem sinnvoll ansteigenden Schwierigkeitsgrad, was das Spiel auch für weniger erfahrene Spielende attraktiv macht. Trotzdem kommen auch Fortgeschrittene bei den schweren Szenarien auf jeden Fall auf ihre Kosten.

Begründung



"Anno 1404" bietet für jeden Anspruch passende Herausforderungen und eine Fülle an Spielmöglichkeiten und -varianten sowie Schwierigkeitsgraden. Für den Einstieg stellt der neue Kampagnenmodus eine Erleichterung dar: Schritt für Schritt wird erklärt, was, wie zu tun ist - man wächst langsam in die Handlung und das Spiel hinein. Begleitet wird man dabei von einem freundlichen Berater. Freude kommt aber nicht nur beim Meistern von Aufgaben auf, sondern auch die wunderschöne, detailreiche Grafik begeistert: es ist möglich, einen ganz nahen Blick auf das rege Treiben der Stadtbevölkerung zu werfen, die Welt wirkt lebendig! "Anno 1404" schafft es, mit noch weniger kriegerischen Elementen auszukommen als sein Vorgänger. Kommt es dennoch einmal zu einem Krieg, so ist dieser nicht direkt beeinfluss- oder steuerbar. Sieg oder Niederlage hängen einzig von den vorhandenen Ressourcen ab. Spielerisch lernt man wirtschaftliche Zusammenhänge kennen, diese zu managen sowie die eigene Ressourcenverwaltung und die Stadtentwicklung zu optimieren. Vorausschauendes, strategisches Denken und Planen werden vom Spiel belohnt. Vertieft man sich erst einmal in das Spiel, könnte man schon einmal die Zeit übersehen, weshalb nach zwei Stunden Spielzeit ein Hinweis kommt, dass man eine Pause machen sollte. "Anno 1404" wird von der Bewertungskommission der BuPP für Spielende ab 12 Jahren empfohlen.

Weitere empfehlenswerte Computerspiele und viele Informationen zum Thema Positivprädikatisierung sind unter www.bupp.at zu finden!

Tags

Redaktion Medienimpulse
Concordiaplatz 1, Präs 7
1010 Wien
redaktion@medienimpulse.at
Offenlegung
Impressum:
Impressum gemäß "Mediengesetz mit Novelle 2005"
BGBl. Nr. 314/1981 in der Fassung BGBl I Nr. 49/2005.

Medieninhaber: Bundesministerium für Bildung und Frauen, Minoritenplatz 5, 1014 Wien, Österreich.

Hersteller: Inhalt: Bundesministerium für Bildung und Frauen
Verlagsort: Wien.
Herstellungsort: Wien.

Bundesministerium für Bildung und Frauen
Minoritenplatz 5
1014 Wien
T +43 1 53120 DW (0)
F +43 1 53120-3099 v www.bmukk.gv.at
