

Anno 1404 ist fokussiert auf die Konstruktion einer Mittelalterlichen Stadt und dessen wirtschaftlichen Versorgung.

Man muss Ressourcen abbauen und zum Teil veredeln all dies mit den passenden Gebäuden. Beispiel hier wäre die Herstellung eines Brotes von der Weizenfarm zur Mühle und zum Schluss zum Bäcker. Mit den Gütern die man dann zur Verfügung hat werden die Bedürfnisse der Bewohner der Stadt gestillt. Genauso muss man Wohnhäuser mit Zugang, zum Beispiel zu einem Marktplatz bauen. Da dem Volk das Bedürfnis nach Gesellschaft sehr wichtig. Sind die an fallenden Bedürfnisse gestillt können sich die Bewohner weiterentwickeln zur nächsten Bewohnerstufe. Eine weitere Beschaffungsart von Ressourcen ist der Handel mit anderen Städten. Die Preise steigen und fallen mit dem Angebot und der Nachfrage zu den Gütern. Für ein fertiges Produkt (Brot) bekommt man meist mehr Geld als für die Basis Ressourcen (Weizen). Zudem sind die Güter nicht allen Bewohnerschichten zugänglich. Man stelle sich eine Pyramide auf den Kopf vor. Die unterste Sicht bekommt nur Nahrung und Kleidung, die nächste Schicht hat Zugang und das Bedürfnis zu Alkohol und Tabak. So geht es weiter bis zu den Adligen die den Zugang und das Bedürfnis zu Luxusgütern hat.