

Anno 117: Pax Romana

DER WEG NACH ROM

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Mainz** Termin: **2025**

Ein neues Anno wurde angekündigt und erfüllt mit dem Setting einen großen Wunsch der Community. Da lassen wir uns nicht lumpen und hauen einen umfangreichen Vorabbericht raus, den kein Annoholiker verpassen sollte. Von Fabiano Usleghi



Anno 117 wird Zweischüren. Und das ist nur natürlich. Wir reden hier nicht von irgendeinem Aufbau-spiel. Wir reden hier vom Nachfolger zum besten Anno aller Zeiten. Was Anno 1800 zumindest nach GameStar-Meinung automatisch auch zum besten Aufbau-spiel überhaupt macht. Ein handwerklich meisterhaft geschliffener Diamant, der nach dem Release immer weiter im Wert gestiegen ist. Und eines der ganz seltenen Spiele, bei dem sich die Fans fragen, wie man das Meisterwerk überhaupt noch verbessern kann. Natürlich wollen Fans trotzdem eine Fortsetzung. Der Optimierungshunger muss gestillt werden, und nicht ohne Grund diskutieren viele Liebhaber der Reihe bereits seit Monaten und Jahren darüber, welche Ziffern dieses Mal die altbekannte Quersumme neun ergeben

sollten. Seit der Ubisoft Forward kennen wir die Antwort darauf: 117. Antike. Der Römische Frieden. Endlich! Doch nach der Erleichterung kommen eben auch die Zweifel: Wie will Ubisoft Anno 1800 überbieten? Und wieso bekommt Anno 117 als erstes Anno überhaupt einen Untertitel? Warum sieht das Logo so anders aus? Wird das vielleicht nur ein Spin-off? Welche Auswirkungen hat es, dass Anno erstmals zum Release auch direkt für die Konsolen erscheinen soll? Und zu welcher Gattung gehört diese braune Ziege im ersten Teaser-Video eigentlich?! All diese Fragen haben wir uns auch gestellt und sie kurzerhand im exklusiven Interview an das Entwicklungsteam von Ubisoft weitergereicht. Die Antworten konnten einige unserer Zweifel zerstreuen, einige werden aber für Diskussionen sorgen. Stellt euch in dieser Preview darauf ein, dass euch mindestens einmal das Herz in die Hose rutscht. Denn nicht alles an Ubisofts neuer Vision für Anno wird in den Ohren eingefleischter Fans nach einer guten Idee klingen. Auf der anderen Seite könnte genau diese Vision zu einer großen Chance für die traditionsreiche Aufbaureihe werden.

Eine schicksalhafte Zahl

Warum genau 117? Die Antike ist lang, allein der Zeitraum des Römischen Friedens deckt etwa 200 Jahre ab. Es muss selbstverständlich die Quersumme neun ergeben. Aber das hätte auch mit 153, 108 oder 171 geklappt. Um nur ein paar zu nennen. 117 scheint aber wie für Anno gemacht. Denn diese Zahl hat für das Römische Reich eine im wahrsten Sinne große Bedeutung. Im Jahr 117 n. Chr. hat das Weltreich seine größte Ausdehnung erreicht. Größer als damals war es danach nie wieder. Dass es dann auch noch die Quersumme neun ergibt, fühlt sich fast schon magisch an. Das Setting jedenfalls passt wie der Cassis auf den Schädel. Wir befinden uns auf dem Hochpunkt der römischen Antike. Der gesamte Mittelmeerraum wird kontrolliert, die Grenzen erstrecken sich von Portugal bis in den heutigen Iran. Von England bis in den Sudan. Ein Schmelztiegel der Kulturen – in einer Zeit, als das Reich intern relativ stabil blieb. Der Handel blühte, neue Städte entstanden – die römischen Kaiser waren am Zenit ihrer Macht angelangt und mit ihnen auch die Statthalter in den Provinzen. Einen solchen Statthalter sollen auch wir in Anno 117

Das Römische Reich um 117. (Bildrechte: Furfur, German localization of the original Image: RomanEmpire 117.svg, made by ArdadN, RomanEmpire 117 de, CC BY-SA 3.0)

Römisches Reich im Jahr 117

	Senatorische Provinzen
	Kaiserliche Provinzen
	Klientelstaaten





Anno 1602 setzte auf ein Raster, wie auch die Nachfolger. Auch Anno 117 scheint sich nicht weit vom bewährten Konzept zu entfernen.

verkörpern. Einen Statthalter mit schier grenzenlosen Möglichkeiten. Denn Anno 117 wird kein Spin-off, obwohl man es wegen des Untertitels vermuten könnte.

Laut dem neuen Creative Director Manuel Reinher soll es ein vollwertiges Anno ohne Kompromisse werden. Wenn auch eines mit einer Achillesferse: Anno 1800. Beziehungsweise das, was aus Anno 1800 im Laufe von fünf Jahren und vier Seasons geworden ist, auch Manuel Reinher ist klar, dass Anno 117 zum Release niemals den Umfang und Anspruch eines Anno 1800 nach fünf Jahren Produktpflege erreichen kann. Anno ist sich selbst der größte Konkurrent, sogar im Jahr 2025, wenn Anno 117 erscheinen soll, wird ein Großteil der angepeilten Zielgruppe vor der Frage stehen, ob sich ein Wechsel zum neuen Anno bereits lohnt oder ob man nicht doch lieber in den vertrauten Gefilden der Industrialisierung bleibt. Trotzdem oder gerade deswegen sind die Ambitionen im Team enorm groß. Anno 117 soll noch mehr Menschen abholen als Anno 1800. Und dar-

um fallen im Gespräch oft Worte, die bei manchen Fans für Panik sorgen könnten.

Die neue Vision

»Neue Markenidentität«. Schaudert es euch bei diesen Worten so sehr wie mir? Ein Marketing-Schlagwort, das Anno 117 auf Schritt und Tritt verfolgt. In unserem Gespräch war extra Brand Director Haye Anderson dabei, um diesen Begriff in Kontext zu rücken. Und vielleicht auch, um ihm ein wenig was von seinem Schrecken zu nehmen.

Natürlich verursacht es bei Fans erstmal Skepsis, wenn ein großer Publisher einer geliebten Serie einen neuen Anstrich verpassen möchte. Wenn plötzlich das Auge Saurons darauf liegt, auch wenn das natürlich einem absoluten Ritterschlag gleichkommt. Denn Ubisoft erklärt Anno zur Speerspitze seines internationalen Line-ups. Vor Anno 1800 wäre es alles andere als selbstverständlich gewesen, einen prominenten Platz beim wichtigsten Showcase des Jahres zu belegen. Doch derart großes Vertrauen be-

deutet auch große Verantwortung, und das misst ein Börsenunternehmen wie Ubisoft eben in Wachstum. Das heißt für Anno: Neue Zielgruppen müssen her! Man will endlich international Fuß fassen. Sicher, Anno 1800 ist auch Spielerinnen und Spielern außerhalb Deutschlands ein Begriff, aber der harte Kern der Community besteht trotzdem nach wie vor aus Deutschen, Österreichern und Schweizern. Um es in den Worten von Haye Anderson zu sagen: »Wir wollen diese neue Version von Anno global aufziehen. Also mussten wir uns darauf fokussieren, die Markenidentität von Anno neu aufzubauen. Und wir wissen, dass die Identität auf ihrem Vermächtnis ruht. Also wollten wir dieses Vermächtnis respektieren und sichergehen, dass sich Fans weiterhin damit identifizieren können. Wir wollen der Marke aber auch ein stärkeres Fundament geben, auf dem es jedes Jahr aufbaut.«

Teil dieses globalen Gedankens ist das neue Logo, dessen stilisiertes A als neues Aushängeschild der ganzen Reihe dienen soll. Der für einen Hauptteil ungewöhnliche Untertitel soll das Verständnis für die Marke schärfen. Simpel gesagt können in den USA viele Menschen mit dem Begriff Anno 117 recht wenig anfangen. Zumindest sieht das Ubisoft so. Mit »Pax Romana« im Anhang verstehen hingegen mehr potenzielle Käufer, dass es nach Rom geht – ohne gänzlich fehl am Platze zu wirken oder zumindest einen gewissen Bildungsgrad vorauszusetzen. Das zeigt gut, wie sich diese neue Vision auch im Spiel ausdrücken soll. Denn runterdummen will das Team Anno auf keinen Fall. Nur eben an bestimmten Punkten die Zugänglichkeit erhöhen. Intelligenz wird von Anderson sogar als zentrale Säule der Anno-Marke bezeichnet: »Anno ist ein komplexes Spiel. Wir wollen davor nicht zurückschrecken. Wir wollen die Leute einladen, die Komplexität auszutesten. Mit Anno 117 bringen wir die Leute besser an Bord und machen es einladender für die nächste Iteration an Spielern.«

Ich verstehe nur zu gut, wie sich einige von euch gerade fühlen. Von PR-Phrasen bereinigt bleibt bei vielen Fans letztendlich hängen: Wir ändern, was ihr liebt, damit andere Leute damit vielleicht Spaß haben können. Nicht immer gefallen den Fans diese Änderungen. Doch für blinde Wut wäre es zu früh. Zumal sich den Menschen hinter Anno 117 einen Vertrauensvorschuss verdient haben – schließlich ist es zu großen Teilen das gleiche Team, das Anno 1800 zu dem gemacht hat, was es heute ist.

Ein Reich vieler Völker

Nur wie vereinfacht man jetzt ein Spiel, ohne es wirklich zu vereinfachen? Einer Antwort auf diese Frage können wir uns derzeit höchstens annähern. Denn viel will Ubisoft über die Spielmechanik noch nicht offenba-



Kein Anno ohne Meer, Küsten und Handelsschiffe.

Das ist Annos Konkurrenz

Die römische Antike wurde lange von Aufbauspielen ignoriert, derzeit boomt das Setting jedoch regelrecht. Hier ein paar weitere römische Aufbauspiele, die bald erscheinen.



Pax Augusta: Das Aufbauspiel wirbt mit einem hohen Maß an Authentizität und soll 2024 erscheinen. Auf Steam gibt es eine Demo.



Nova Roma: Das Studio hinter Nova Roma hat schon mit Kingdoms and Castles große Erfolge gefeiert. Jetzt geht es eben in die Antike.



Citadelum: Das Aufbauspiel Citadelum soll ebenfalls noch 2024 erscheinen und setzt neben Städtebau auch auf Reichsverwaltung sowie Massenschlachten.

ren. Auch haben wir bislang keine Minute echtes Gameplay gesehen. Eine der wichtigsten Änderungen gibt jedoch einen ersten kleinen Hinweis darauf, in welche Richtung es geht. Wenn ihr den Teaser aufmerksam verfolgt habt, konntet ihr bereits erspüren, in welchen Regionen wir dieses Mal unsere Siedlungen pflanzen. Wie bei Anno 1800 wird es davon zum Release direkt zwei geben, die auch dieses Mal wieder nicht auf derselben Spielkarte liegen. So gesehen bleibt also alles beim Alten. Das sind die (anfänglichen) zwei neuen Regionen von Anno 117:

- **Latium:** Bei der ersten Region handelt es sich wenig überraschend um das römische Herzland. Im Spiel wird dieses Gebiet Latium genannt und deckt die klassische Römer-Fantasie ab. Ein mildes, mediterranes Land. Weite Wiesen, felsige Küsten. Es ist fruchtbar, von milder Wärme und nicht umsonst in der Realität einer der liebsten Urlaubsorte der Deutschen.
- **Albion:** Die zweite Region hingegen ist Albion und wird vom Creative Director scherzhaft als »Albtraum jedes zivilisierten Römers« bezeichnet. Es ist ein Spiegelbild der keltischen Siedlungsgebiete. Nordeuropäische Kälte findet ihr hier, gepaart mit weitreichenden Sümpfen, dichten Wäldern und raubeinigen Menschen. Manch einer trägt womöglich sogar einen Hinkelstein.

Bei der Wahl der Biome kann das Team dank der gewaltigen Ausweitung Roms aus dem Vollen schöpfen. Weitere Möglichkeiten wären Nordafrika, Iberien oder Kleinasien gewesen. Doch für den Anfang strebte man eher in Richtung einer Region, die sich kulturell und landschaftlich am spürbarsten vom römischen Kernland abhebt.

Gerade die bislang veröffentlichten Artworks werfen Fragen nach regionalen Spielmechaniken auf. In Latium gibt es auf dem Bild (Seite 22) einen aktiven Vulkan zu sehen, in Albion viel Sumpf. Ersteres könnte ein kleiner Hinweis auf die Rückkehr von echten Naturkatastrophen sein! Womöglich müssen wir gar ein ähnliches Schicksal wie Pompeji irgendwie abwenden. Der Sumpf hingegen würde sich anbieten, um mit Kanälen neues Land durch Trockenlegung zu gewinnen. Die Message ist in jedem Fall klar: Rom war groß. Und Rom bot vielen Völkern eine Heimat, die sehr unterschiedlich dachten. Die Frage danach, wie ein derart großes und von Kontrasten geprägtes Reich überhaupt stabil bleiben konnte und was das für die jeweiligen Provinzen wohl bedeutet hat, steht im Zentrum von Anno 117. Wo Anno 1800 also noch dem Fortschritt gewidmet war, ist es in Anno 117 der Zusammenhalt.

Der große Umbruch

Das klingt spielmechanisch alles sehr vertraut, doch hier liegt schon jetzt einer der größten Umbrüche der Seriengeschichte verborgen. Denn diese beiden gänzlich unterschiedlichen Regionen sind einander gleichgestellt. In Anno 117 gibt es kein vorgeschriebenes Startgebiet mehr. Keine



Diplomatie ist in Anno 1800 eine schwierige Angelegenheit. Meist ist mit der KI nicht vernünftig zu reden.

dem keine Nachricht, die bei Anno-Fans der ersten Stunde spontane Jubelstürme lostritt – aber noch wissen wir zu wenige Details, um wirklich konkret etwas kritisieren zu können.

Ein alter Streitpunkt

Wahrscheinlich braucht der durchschnittliche Anno-Fan an dieser Stelle erstmal einen Kaffee oder ein Heißgetränk seiner Wahl. Holt euch das ruhig, sonst wird der Anno-Ansager auch wieder wütend. Alternativ können wir uns aber auch erstmal ein paar leichter verdaulichen Themen widmen. Nämlich in welchen Bereichen Anno einfach Anno bleibt. Auch hier gilt: Konkrete Details wurden noch keine verraten. Aber wir lesen ein wenig zwischen den Zeilen. Beispielsweise kommt immer wieder die Frage nach dem Raster auf und ob ein solches Schachbrett in Zeiten moderner Aufbauspiele wie Manor Lords überhaupt noch zu dulden ist. Darüber lässt sich sicherlich stundenlang vortrefflich zanken, immerhin gibt es auch viele Anno-Puristen, denen beim Gedanken an ein Anno ohne quadratische Felder glatt die perfekt zu rechtgeschnittene Käsescheibe vom Toast rutscht. Wie Anno 117 das Ganze handhaben wird, ist offiziell noch geheim. Allerdings fielen zumindest während unseres Interviews mal die Worte: »das Raster im Spiel«. Das allerdings an ungewöhnlicher Stelle. Brand Director Hays Anderson sprach diesen Halbsatz, als sie uns das Design des neuen An-

alte Welt, der alle anderen Regionen nur zu arbeiten. In Anno 117 habt ihr die Wahl, ob ihr eure Partie lieber im milden Latium oder im rauen Albion startet. Und das allein bringt bereits eine nie dagewesene Modularität in das altbewährte Konzept. Dieser Bruch mit der Tradition ist eine Auswirkung der zuvor angesprochenen Zielgruppenerweiterung – und natürlich auch eine Mechanik, die Anno 117 von seinem Vorgänger abhebt. Im Kern soll damit nämlich jeder Spieler und jede Spielerin frei entscheiden können, wo der Fokus liegt. Falls ich nach wie vor mein Endlosspiel religiös hunderte Stunden lang vorantreiben will, dann kann ich das machen. Falls ich aber gerne auch mal komplett neue Spielrunden starte, hat sich meine Startvarianz direkt mal verdoppelt. Laut Manuel Reinher soll es sogar möglich sein, durchgehend nur eine einzige Region auszubauen. Was ich so verstehe, dass ich die höchste Bevölkerungsstufe erreichen und die eindrucksvollsten Monumente errichten kann, ohne eine

einzigste Kolonie im jeweils anderen Land zu unterhalten. Mutig! Der Skeptiker wird sich natürlich fragen, wie das funktionieren soll. Anno lebt von schwer zu erfüllenden Bedürfnissen, dem Optimieren und stetem Warenfluss. Wenn ich auf eine Region verzichten kann, macht sie das dann nicht automatisch auch belanglos? Auf der anderen Seite kennt kaum ein Studio seine Kernzielgruppe besser als die Entwicklerinnen und Entwickler bei Ubisoft Mainz. Womöglich wird es für die höchsten Höhen der Errungenschaften auch in Anno 117 wieder nötig sein, letztlich beide Gebiete zu meistern. Nur unbedingt notwendig ist es wohl nicht, um lange mit dem Spiel Spaß zu haben. Rein spielmechanisch ist die Anno-Serie ja ohnehin schon seit jeher darauf ausgelegt, dass ich nicht zwingend alle Rohstoffe und Waren selbst herstellen muss, sondern sie mir genauso erhandeln kann. Im Grunde geht es darum, dass alle in ihrem eigenen Tempo entscheiden, wie schnell das neue Anno an Komplexität zulegen soll. Vermutlich ist das trotz-



Schlachten wie in Rome 2 sind wohl nicht zu erwarten. Aber spannend wird die Frage, ob Landschlachten zurückkehren.





Mit Pharaoh und Co. gilt Impression Games als Meister des antiken Aufbaus. Anno 117 hat das Potenzial, allen Konkurrenz zu machen.

no-Logos erklärte. Seine symmetrische Form sei eine Reminiszenz an besagtes Raster im Spiel. Also ist das Raster beschlossene Sache? Vielleicht. Nur fragten wir etwas später den Game Director direkt nach möglichen Innovationen in diesem Bereich, und dieser gab sich dann plötzlich verdächtig nichtssagend. Man wolle ganz im Sinne des Rebrandings das lange Vermächtnis der Reihe nicht ignorieren, aber eben auch nicht vor Verbesserungen zurückschrecken. Unsere Vermutung: Das Raster bleibt ein integraler Bestandteil, wurde aber auf die eine oder andere Art überdacht. Sei es rein optisch, um etwas organischere Straßen entstehen zu lassen, oder indem womöglich eine neue Dimension hinzukommt. Also die Möglichkeit, eine Straße auch mal diagonal zu verlegen. Eine weitere Vermutung klingt fast schon zu abenteuerlich. Denn während die Rasterstraßen zu den auch in der Realität häufig als quadratische Planstädte angelegten Ortschaften der Römer wirklich hervorragend passen, könnten sie im wilden Albion die grundsätzliche Atmosphäre ein wenig stören. Immerhin sind hier organisch gewachsene Dörfer inmitten von unpassierbaren Landstrichen wahrscheinlicher. Rein spieltheoretisch wären also vielleicht sogar zwei unterschiedliche Herangehensweisen denkbar. Ein erster geleakter Screenshot aus dem Spiel (den wir hier nicht abbilden) zeigt allerdings schon in Latium zumindest leicht kurvige Straßen. Ohnehin steht noch die Frage im Raum, ob womöglich beide Gebiete spielerisch in verschiedene Richtungen gehen. Denkbar wäre in Albion beispielsweise auch eine Mechanik, um den Sumpf trockenzulegen. Eine Maßnahme, mit der die Römer vertraut waren. Und etwas, das der Trailer mindestens schon andeutet.

Aggressive Verhandlungen

Auf die Frage nach den mechanischen Grundpfeilern der Anno-Reihe erwähnte Ma-

nuel Reinher spannenderweise Annos nicht zu übersehende Parallelen zum Genre der Globalstrategie. Immerhin geht es in keinem Anno allein ums Bauen. Auch Expansion, Erkundung, Ausbeutung und Vernichtung stecken in der Anno-DNS. Wir sind nicht allein auf der Welt, sondern müssen uns mit NPC-Fraktionen oder – noch schlimmer – echten Menschen die Inseln teilen. Dieser Bereich wirkt ebenfalls wie gemacht für die Antike. Denn die Römer waren sowohl begabte Diplomaten als auch sehr erfolgreich bei Keilereien. In welcher Form beides in Anno 117 vorkommt, konnten wir unseren Gesprächspartnern noch nicht entlocken. Doch auch hier lässt sich bereits aus unserem Interview erschließen, dass beide Themen den Entwicklern durch den Kopf spuken. Gerade Diplomatie wird ein sehr wichtiger Teil in Anno 117. Denn die kulturellen Unterschiede in beiden Regionen sollen durchaus für Spannungen sorgen. Beispielsweise liegt es laut den Entwicklern an uns als Statthalter, ob wir den Kelten den römischen Weg aufzwingen oder sie sanft eingliedern.



Die Regionen sind wie schon bei Anno 1800 räumlich voneinander getrennt, aber erstmals können wir entscheiden, wo es losgeht.

Obendrein gilt es, den nimmersatten römischen Staat mit Ressourcen zu füttern und auf diese Weise auch den Kaiser in Rom bei Laune zu halten. Und wer weiß, welche Richtung dabei unsere KI-Mitstreiter einschlagen? In jedem Fall scheint die Diplomatie als Spielelement nochmal deutlich wichtiger zu werden, als das in Anno 1800 der Fall war. Ob die Computergegner da angemessen mitspielen, steht angesichts der anfänglichen KI-Probleme von Anno 1800 (gerade bei der Diplomatie!) freilich nochmal auf einem anderen Papyrus.

Ebenso spannend bleibt die Frage, was eigentlich passiert, sollten Verhandlungen scheitern oder der Kaiser die Geduld verlieren? Wir wissen bereits, dass es wieder Militär geben wird – alles andere wäre beim gewählten Setting auch eine Überraschung, wahlweise eine Enttäuschung gewesen. Nur ob diesmal Landschlachten wieder mit von der Partie sind oder es bei Gefechten auf hoher See bleibt, ist noch geheim.

Doch das Römische Reich ohne Legionen? Eigentlich undenkbar. Das scheint auch Manuel Reinher so zu sehen, der im Interview »Scharmützel nach gescheiterten Verhandlungen« sogar zum unverhandelbaren Markenkern hinzuzählte. Bedenkt man aber eben, wie unlieb Gefechte vielen Anno-Fans sind, scheint es naheliegend, dass Anno 117 auch hier einen versöhnlichen Weg geht. Immerhin müssen wir daran denken: Das Designkredo dieses neuen Anno sieht vor, sich modular an viele Spielbedürfnisse anzupassen. Da würde es gut ins Bild passen, wenn auch das Militär rein optional in unserer Karriere als Statthalter bleibt. Gut möglich, dass auch hier die Wahl der Startregion eine Rolle spielt. Denn auch wenn es an den Außengrenzen Roms regelmäßig Konflikte mit den unterschiedlichsten Stämmen wie Pikten und Germanen gab, blieb es im riesigen Römischen Reich selbst verhältnismäßig friedlich – Pax Romana eben.

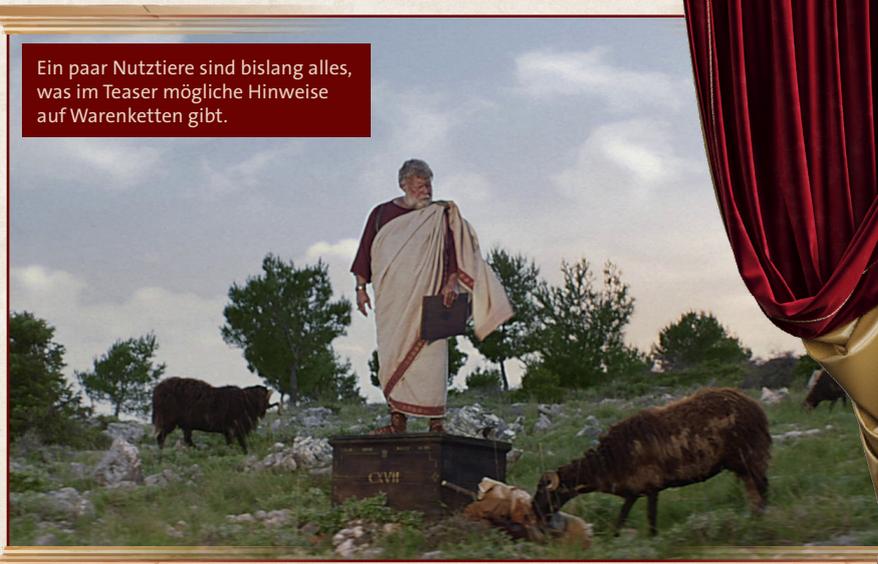
WAS IST MIT WAREN UND ROHSTOFFEN?

Jetzt wurde schon so viel gesagt, aber über einen der allerwichtigsten Inhalte von Anno wissen wir weiterhin nichts: Wir wissen noch nicht, welche Warenketten Anno 117 bieten wird. Im Interview merkte Manuel Reinher durchaus an, dass die Warenvielfalt im gewählten Setting eine Herausforderung wird. Hier kann die Antike sich schlicht nicht mit der unheimlichen Varianz des 19. Jahrhunderts messen. Anno 1800 ist gerade in den späteren DLCs bereits in wirklich gigantische Produktionsprozesse geschlittert. Ich erinnere nur daran, was alles für einen Billardtisch oder einen Elektroroller notwendig war. Allein der wirtschaftliche Boom durch Stromkraftwerke sorgte immer wieder für Optimierungspotenzial.

All das wird es in Anno 117 selbstverständlich nicht geben. Doch glaube ich sehr fest daran, dass auch Anno 117 mit seinen Warenketten für große Augen sorgen wird. Obwohl noch keine einzige Ware bestätigt wurde, gibt es bereits ein paar recht eindeutige Hinweise. Mit den Infos aus dem Teaser und dem Interview konnte ich insgesamt fünf mögliche Ressourcen identifizieren. Alle Angaben ohne Gewähr:

- Ziegenmilch
- Rindfleisch
- Terrakotta
- Kalkstein
- Purpur

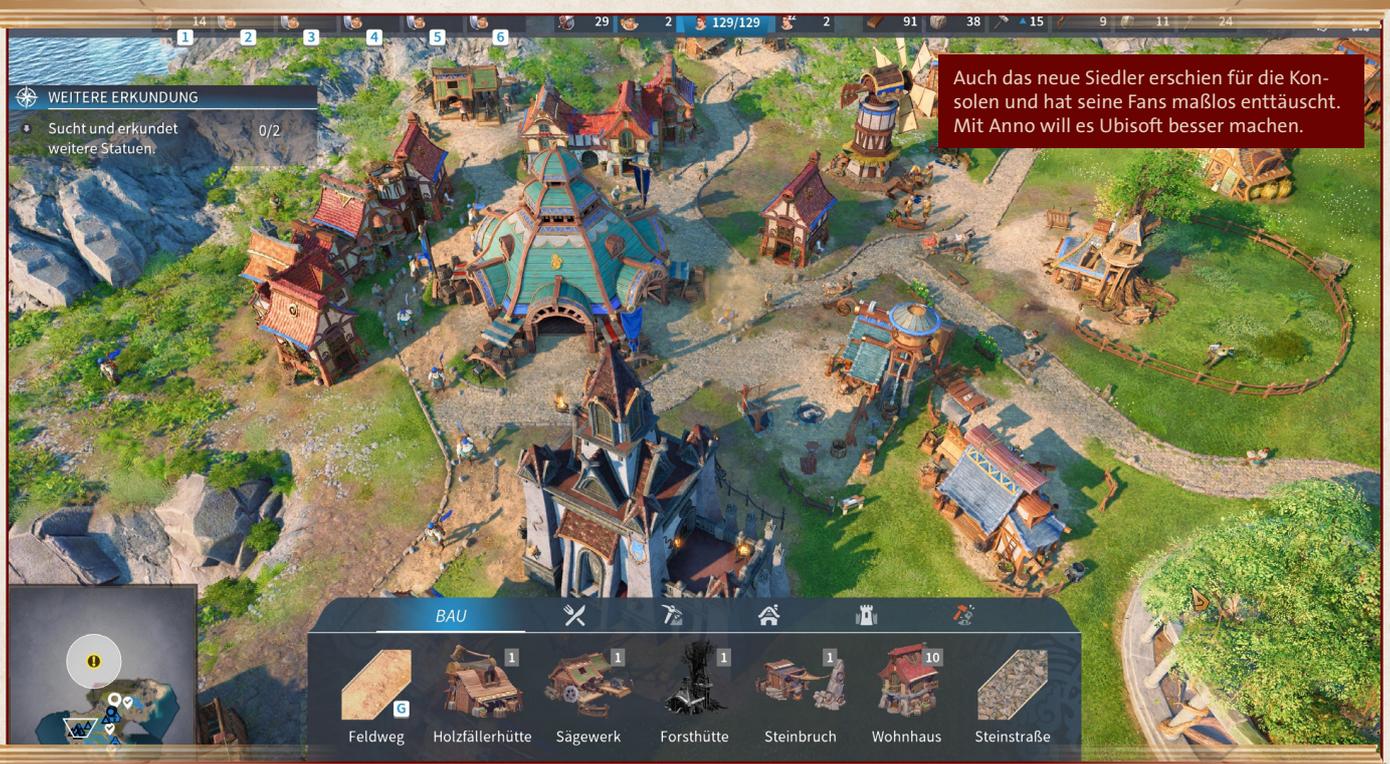
Ziegen und Kühe gab es im Teaser zu sehen, und die Römer waren dafür bekannt, eher



Ziegenmilch statt Kuhmilch zu verwenden. Getrunken wurde Milch im Übrigen angeblich selten, da die Milch auch nur schwer haltbar gemacht werden konnte. Man hat sie aber genutzt, um daraus Milchprodukte wie Käse herzustellen. Kalkstein gab es im Teaser ebenfalls bereits zu sehen, wurde aber zusätzlich sogar im Interview kurz angesprochen, genau wie Terrakotta. Letzteres erschien uns dann fast schon zu spezifisch, als dass es sich hierbei um ein rein willkürliches Beispiel gehandelt haben könnte. Aus Terrakotta müsste übrigens reihenweise Töpferware entstehen, die aus der Antike nicht wegzudenken ist. Purpur geht schließlich auf einen konkreten Hinweis von Hays Anderson zurück. Sie erklärte auf unsere Nachfrage nach einer Ressource im Spiel,

dass sich ein Hinweis in der Farbe der Präsentationsfolien verbirgt. Die Folien waren rötlich bis violett – oder eben Purpur. Purpur ergibt durchaus Sinn, immerhin galt der Farbstoff im römischen Reich als ausgesprochen wertvoll. Es war die Farbe der Kaiser, purpurner Stoff galt als etwas ganz Feines. Gewonnen wurde Purpur übrigens aus Meeresschnecken. Diese wurden zu Tausenden gefischt, um die wertvolle Farbe zu produzieren. Wir rechnen also sehr stark mit einer Art Schneckensammler an der Küste und weiterführend sicherlich auch einer Schneiderei, die aus Tuch und Purpur dann prachtvolle Togen fertigt.

Weiter auf Seite 24 >>>



Das verrät das Artwork

Monumente

Was wäre Rom ohne ein paar protzige Prachtbauten? Wir gehen sehr stark davon aus, dass es auch dieses Mal wieder Endgame-Monumente geben wird. Und im Artwork finden sich gleich mehrere mögliche Bauten, die diesen Zweck erfüllen. Etwa das Kolosseum. Diese riesige Arena würde sich sehr dafür anbieten, als Monument herzuhalten. Zumal darin dann auch echte Spiele stattfinden könnten wie im Fußballstadion von Aufstieg der Neuen Welt ... nur mit mehr Blut. Gegen das Kolosseum spricht, dass die echte Arena schon mehrere Jahrzehnte vor dem Jahr 117 fertig war. Es gab aber viele Arenen im Römischen Reich, es könnte also auch nur eine weitere sein. Stonehenge ist bislang das einzige keltische Monument, das auf dem Artwork klar zu erkennen ist. Es scheint zudem zu präsent, um überhaupt nicht vorzukommen. Allerdings wäre es historisch selbst für Anno-Verhältnisse ziemlicher Quatsch, wenn wir die Steine selbst auftürmen. In Wahrheit wird geschätzt, dass die erste Version von Stonehenge bereits 3000 v. Chr. entstand.



Die Waren

Wenig sagen die Artworks über Waren aus. Klar, man kann Vermutungen anstellen, zum Beispiel dass für die Häuser natürlich Holz benötigt wird und mit der Nähe zum Sumpf vermutlich auch Schilf. Obendrein ist mit Kalkstein oder Marmor zu rechnen. Lehm sollte ebenfalls vorkommen. Einen etwas konkreteren Hinweis auf eine der Warenketten konnten wir dann aber doch erspähen. Bei den lila Blumenbüscheln handelt es sich um Lavendel. Nur wozu sollten die Römer diese Blumen anbauen? Unsere Vermutung: Parfüm. Das Duftwasser ist eine Luxusware in der römischen Antike gewesen.



Die Bevölkerungstufen

Nicht nur die Umgebungen und Gebäude sind auf dem Artwork schick anzusehen, die Bilder zeigen uns auch schon viele verschiedene Menschen. In Rom etwa die einfach gekleideten Plebejer oder die Patrizier.



Naturkatastrophen oder Götter

Im Artwork sind Hinweise erkennbar, die womöglich eine Rückkehr von Naturkatastrophen ankündigen. Vielleicht gar in Kombination mit dem Glauben an die Götter. Was auch immer der Auslöser sein soll, irgendeine Form der Umweltkatastrophe scheint das Artwork andeuten zu wollen. Wir sehen einen aktiven Vulkan. Wird Anno uns wirklich mit der potenziellen Zerstörung durch einen Ausbruch bedrohen? Kann unsere Siedlung enden wie einst Pompeji? Bislang schwer vorstellbar. Eventuell kommt der Vulkan auch nur im Verlauf der Story vor – oder sieht einfach nur cool aus auf dem Bild.



Die Gebäude

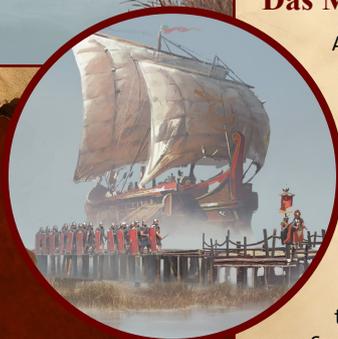
Von Bevölkerungsgruppen in Anno ist der Sprung hin zu den bewohnbaren Häusern und anderen Gebäuden nicht weit. Auch hier gibt es einige interessante Beobachtungen zu machen. Es scheint sich sogar um jeweils aufgestufte Stuben zu handeln. Eventuell gibt es sogar nur je drei Bevölkerungsstufen in jeder Provinz? So richtig vorstellen können wir uns das aber noch nicht. Immerhin gab es in der Alten Welt von Anno 1800 zum Release schon fünf Stufen, in der Neuen Welt zwei. Drei Stufen in Latium und die drei in Albion ergäben also insgesamt eine weniger.



Das Militär

Anno 1800 erteilte Fußsoldaten eine Absage, im Artwork von Anno 117 sind römische Legionäre jedoch allgegenwärtig. Auf dem obigen Bild seht ihr eine ganze Einheit, die gerade von Bord geht. Ein paar der bewaffneten Kämpfer stehen weiter vorne. Das sieht schon alles sehr danach aus, als würden diesmal wieder Soldaten an Land gehen.

Dahinter sieht man kein Handelsboot, das scheint eher eine Trireme zu sein. Ein römisches Schiff mit drei Ruderreihen. Die Reihen lassen sich hier nicht klar deuten, doch die Form des Schiffskörpers erinnert ebenfalls an Darstellungen dieser antiken Schiffe. Zusätzlich könnt ihr auf dem Deck einen Turm erspähen, der sicherlich ebenfalls nicht nur zur Zier dort steht. All das muss nicht historisch akkurat sein, scheint aber eben von vielen Bildern inspiriert, die sich zum Suchbegriff Trireme im Internet finden lassen. Und oftmals geht es einem Anno auch eher darum, historisch zu wirken, als es zu sein.





EINE PRISE SPEKULATION

Der Gedanke daran, was für Warenketten denkbar wären, kann schon ein wenig hibbelig machen. Genauso wie Überlegungen darüber, was an Gebäuden oder gar Monumenten infrage kommt. Falls ihr euch mit der Epoche nicht gut auskennt, nehmen wir euch diese Gedankenspiele auch gerne ab. Denn selbst wenn die Antike weder Elektrizität noch Kunststoffe wie Plastik und dergleichen kannte, findet sich doch wieder haufenweise Kram, der in unseren Lagerhäusern landen könnte. Da außerdem die beiden Provinzen auch autark funktionieren sollen, gibt es womöglich mehr Ressourcen als bei Anno 1800 zum Release. Ein paar Beispiele für denkbare Handelswaren im Anno der Antike gefällig?

- Marmor
- Olivenöl

- Kosmetik
- Getreide (Weizen, Gerste, Dinkel)
- Gemüse (Kohl, Salat, Spargel, Erbsen)
- Früchte (Äpfel, Birnen, Feigen, Datteln)
- Fleisch (Kühe, Schweine, Ziegen, Fisch)
- Getränke (Wein, Essigwasser)
- Papyrus
- Schmuck
- Bernstein
- Parfüm
- Perlen
- Gewürze / Kräuter
- Erze (Kupfer, Eisen, Silber, Gold, Blei)
- Holz
- Ziegel
- Römischer Beton
- Waffen

Und was auch immer eine Kombination aus all diesen Dingen ergibt. Wollen wir ganz und gar historisch genau sein, müsste sogar

Sklavenhandel existieren. Immerhin basierten sowohl Wirtschaft als auch der Verwaltungsapparat der Römer auf Sklavenarbeit. Wie für die Reihe typisch soll Anno 117 aber nicht die reale Antike abbilden, sondern eine fiktive beziehungsweise idealisierte Version davon. Sehr wahrscheinlich also, dass wie schon bei Anno 1800 auch hier das Thema Sklaverei gar nicht oder lediglich am Rande Erwähnung findet. Das Thema wäre auch dann relevant, wenn das Team große Bauwerke wie das Kolosseum oder einfach ein normales römisches Theater ins Spiel zu bringen gedenkt. Gladiatorenkämpfe waren immerhin nur bedingt faire Sportveranstaltungen. Insgesamt ist die mögliche Auswahl an Endgame-Monumenten aber riesig. Man denke an das Pantheon, das Forum Romanum oder den Circus Maximus für Latium. Oder auch militärische Großbaustellen wie den Limes oder Hadrian's Wall.

Anno 1800: Visionärsausgabe, Neuauflage unseres Sonderhefts

Bis Anno 117: Pax Romana irgendwann im kommenden Jahr erscheint, spielen wir einfach weiter Anno 1800. Dank stetigem DLC-Nachschub ist der Aufbau-Hit so beliebt wie am ersten Tag. Das gilt auch für unsere mittlerweile vier Sonderhefte zum Thema. Die aktuelle Visionärsausgabe in der zweiten Edition bietet jede Menge Guides und Infos – etwa zu Mods und optimalen Siedlungslayouts. Und zum Anno-1800-Geburtsstag im April haben wir die E-Paper-Version noch mal erweitert, sodass ihr jetzt auf 235 Seiten Anno kommt! Aber Achtung: Die Visionärsausgabe gibt es nicht am Kiosk, sondern ausschließlich bei uns im Shop unter:

www.gamestar.de/anno



Die Konsolen als Fußfessel?

Kommen wir nochmal zu den Fakten zurück. Dazu zählt, dass Anno 117 erstmalig zum Release neben dem PC (übrigens erneut nur im Epic Store und bei Ubisoft Connect) auch für PlayStation 5 und Xbox Series X/S veröffentlicht wird. Ihr könnt euch denken, was dahinter steckt. Anno soll nun mal zur globalen Marke werden, und international gibt es schlichtweg deutlich mehr Konsolenspieler und -spielerinnen als reine PC-Menschen. Als erstes Anno wird die aktuelle Konsolengeneration daher bereits von Beginn an mitgedacht. Hierin werden langjährige Fans der Reihe natürlich ebenfalls ein potenzielles Risiko sehen. Immerhin wäre es nicht das ers-

A UBISOFT ORIGINAL

ANNO

117: PAX ROMANA

Das Anno-A wurde neu designt und dient quasi als Markenlogo.

te Mal, dass eine Strategieserie zugunsten der Konsolen gehörig Komplexität einbüßt. Zuletzt vermittelte Die Siedler: Neue Allianzen das Gefühl, als hätte Ubisoft zugunsten der Konsolenwelt das Spiel entschlackt. Anno hat allerdings gegenüber Siedler einen großen Vorteil. Mit Anno 1800 gibt es einen sehr soliden Testfall, wie ein nachweislich enorm tiefes Aufbauspiel auf den Konsolen aussehen kann: richtig fantastisch! Und es wird auf den Konsolen rege gespielt. Laut Manuel Reinher zeigen ihre Statistiken sogar, dass sich das Spielverhalten auf den Konsolen nicht maßgeblich vom PC unterscheidet. Es gibt hier die gleichen Verrückten, die ein ganzes Wochenende lang die Pausewarnungen des Spiels freudig grinsend ignorieren. Reinher gibt allerdings ebenfalls zu, dass sich das natürlich auf ihren Entwicklungsprozess auswirke. Die Konsolen werden mitgedacht und nicht erst angepackt, wenn die PC-Version bereits lange einwandfrei funktioniert. Das bedeutet laut Reinher aber eben nicht, dass man Kompromisse eingeht. Der PC bleibt die Heimat der Kern-Community: »Die Entwicklung wird dadurch schon umgestellt, weil jetzt, wenn wir Designs besprechen, Features besprechen, wenn wir UI-Screens besprechen, natürlich die Konsole im Hinterkopf schon da ist. [...]

Wir versuchen Lösungen zu finden, ohne Kompromisse für die PC-Qualität zu machen. Das war uns wichtig. Weil wir wissen, dass die Stammkäuferschaft auf den PC sein wird. Das muss also top funktionieren.«

Wir schlittern ins Ungewisse

Lange dauert es nicht mehr, bevor wir noch viel mehr über Anno 117 sagen können. Immerhin wird dieses Spiel aus der Perspektive unserer eigenen Community das wohl wichtigste Spiel der nächsten fünf Jahre. Zumindest wenn alles glattgeht. Aber wie angedeutet ist kaum zu vermeiden, dass sich eine latente Sorge in einigen Fans ausbreitet. Rebranding, Massenvermarktbarkeit und Konsolen-Release sind drei Schlagworte, die grundsätzlich im ersten Moment immer gruselig klingen. Doch wir sollten in diesem besonderen Fall Geduld beweisen und vor allem die positiven Seiten sehen. Das Setting von Anno 117 ist fantastisch gewählt, und nach Anno 1800 muss die Serie einfach ein paar neue Experimente wagen. Obendrein haben uns Haye und Manuel bereits bestätigt, dass sie am bewährten Konzept der Anno Union festhalten, also Anno 117 im engen Austausch mit der Community entwickeln und optimieren wollen.

Ja, vielleicht wird es den Eindruck machen, als hätte Anno 117 in Sachen Komplexität ein paar Federn gelassen – aber das Team ist zu hundert Prozent dazu bereit, es nicht dabei zu belassen. Manuel Reinher hat bereits betont, dass man Anno 117 in den Jahren nach Release ähnlich umfangreich vergrößern wolle wie den letzten Aufbaudiamanten. Das Potenzial ist dank des Settings auf jeden Fall da. Immerhin sprachen wir bereits über zusätzliche Regionen wie Ägypten oder Spanien. Die antike Welt steht offen.

Umso schwieriger war es, das Interview zu beenden, während auf unserem Notizzettel nach wie vor dutzende unbeantwortete Fragen prangten. Wir wissen schon viel, viel mehr – nur eben noch lange nicht alles. Dieses Spiel wirft einfach viele Fragen auf. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Romanes Eunt Domus! Dieser Satz ist vielleicht grammatikalisch falsch, aber sagt aus, was ich denke. Römer geht nach Hause! Also zu mir nach Hause! Ich habe nämlich bereits jetzt ausreichend Platz in meinem Kalender für nächstes Jahr reserviert, um wieder einmal hunderte Stunden lang in Anno festzuhängen. Und das sage ich im Bewusstsein, dass nach der Ankündigung auf der Ubisoft Forward die Kommentarsektionen heiß laufen werden. Vielleicht eine zu pessimistische Erwartung, aber ich glaube, viele Fans werden die Neuerungen und das allgemeine Rebranding im ersten Moment kritisch sehen. Wahrscheinlich auch, da in mir selbst ein kleiner Vulkan brodelt. Grundsätzlich bin ich immer vorsichtig, wenn eine geliebte Reihe plötzlich der ganzen Welt gefallen soll. Gerade bei Ubisoft, das seine Spiele in der Vergangenheit derart massentauglich gestalten hat, dass dabei die Identität zumindest teilweise verloren ging. Doch es wäre unfair, aufgrund derartiger Vorurteile dem Team hinter Anno 117 keine Chance einzuräumen. Insbesondere, da das Antike-Setting einer Goldgrube gleicht. Die Antike wurde von Anno bislang kein einziges Mal erkundet, dabei steckt hier tatsächlich unfassbar großes Potenzial drin. Gerade wenn es um verschiedene Gebiete geht und wie ich zwischen diesen Regionen ein ausgeklügeltes Handelsnetzwerk aufbaue. Die Idee, dass ich zudem mit jeder Partie wählen kann, wo ich eigentlich starten möchte, halte ich für brillant. Das ist genau die frische Brise, die es nach Anno 1800 braucht. Ich hoffe nur inständig, dass dadurch nicht auch der legendäre Anno-Spielfluss ins Stocken gerät. Ich erwarte von der Reihe, dass ich immer wieder zum Dranbleiben motiviert werde. Dass ich stets etwas Neues finde, das ich als Nächstes anpacken kann. Es wäre schade, wenn diese perfekte Verzahnung entwertet wird, indem alles nur noch modular und damit optional erscheint. Doch wenn es ein Team gibt, dem ich diesen Drahtseilakt zutraue, dann ist es Ubisoft Mainz. Insbesondere wenn es seine vorbildliche Community-Arbeit fortsetzt. Denn ganz gleich, was für ein Spiel Anno 117 am Ende wird, unter Garantie sichert sich Ubisoft doppelt und dreifach ab, bevor der Anno Union die Milch sauer wird.



Die Römer haben Städte oft blockförmig geplant. Hier ein Modell des antiken Trier. (Bildrechte: Stefan Kühn creator QS:P170,Q106975068, Augusta Treverorum, CC BY-SA 3.0)