FEEDBACK

Anno 117: Pax Romana

Ich finde den Sprung in die Antike großartig. Es ist vermutlich die beste Epoche für ein Anno, die noch nicht abgedeckt war. Und was die Waren angeht, mache ich mir überhaupt keine Sorgen. Als jemand, der sich mal an einem Studium der vorderasiatischen Archäologie versucht hat, weiß ich, dass es auch schon früher genug Waren und Warenströme gegeben hat, um ein ordentliches Anno zu bedienen. Es wären sogar Handelsposten weit außerhalb des Römischen Reiches denkbar. **Gordo**

Jo, ist immer schön, so eine Ankündigung. Und was sie alles wollen! Nach der eierlegenden Wollmilchsau namens 1800 soll die eierlegende Wollmilchsau jetzt auch noch in wunderschön, multikulti, simpel und komplex, mit Kriegsspielen und ohne, mit allem und scharf, mit allem und ohne scharf, ohne alles und mit kommen. Ich bin schon zu alt, habe schon zu viele großspurige Ankündigungen und Marketingversprechen im Spielebereich (und auch in anderen Branchen) erlebt mitsamt den folgenden Abstürzen, als dass ich jetzt in Ekstase verfalle. Die beiden Schlagworte »Konsolenspiel« und »amerikanischer Markt« lassen jedenfalls alle Warnleuchten bei mir aufflammen. Und trotzdem wäre es einfach zu schön, in Anno meine eigentliche und meine momentane Heimatstadt, CCAA und Aquae Granni, aufbauen zu können. **IchBaueAlles**

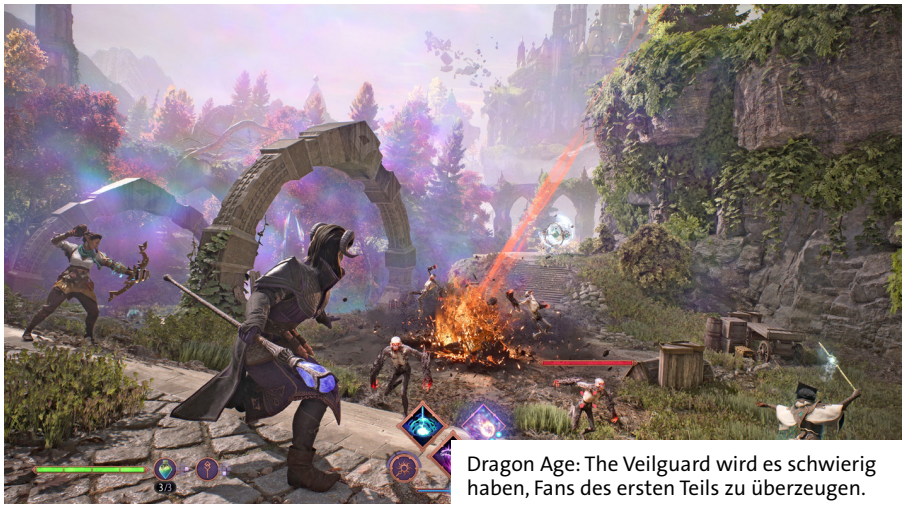
Das letzte Mal, als sie versucht haben, eine neue Markenidentität zu erstellen, kam Anno 2205 dabei raus. Kein schlechtes Spiel, aber auch kein gutes Anno. Ich bin skeptisch, bis ich Bilder und Gameplay sehe. Vielleicht zur gamescom? Ich hoffe, die Identitätsfindung wird keine Verirrung wie bei Die Siedler. **twofl**

Super Artikel! Nur in einem Punkt bin ich nicht ganz einverstanden: In der römischen Antike gab es mehr als genug unterschiedliche Warentypen. Man denke nur schon an die Vulkanasche für den römischen Superbeton. Oder an den Harnstoff aus den Latrinen zum Bleichen der Gewänder oder, wie im Artikel erwähnt, Purpur der Purpurschnecken. Aber auch mehr im sinnlichen Bereich: Wein, Bier, Olivenöl, Oliven, Schafskäse, Trauben, Gewürze, Myrre, Weihrauch usw. Dann aus dem Land der Technologie, Zinn und Kupfer für Bronze, später Eisen, Holz das an Wichtigkeit kaum zu unterschätzen war. Marmor für Prunkbauten usw. […] Also Vielfalt wäre da, die Schwierigkeit wird wohl eher sein, Wertschöpfungsketten so zu wählen, dass es narrativ und spielmechanisch interessant bleibt. **803**

Sehr gut. Das ist nach Anno Fantasy genau das Setting, das ich mir gewünscht hatte. Das Spiel wird vermutlich wieder ein Sofortkauf. Sobald es auf Steam ist. **Agent.Smith**

Dragon Age: The Veilguard

Das konnte nach Inquisition eigentlich kaum schlimmer werden. Dachte man. Hoffte man. Aber dass man jetzt ein »Comic Style Third Person Konsolen Action Game« bekommt, setzt dem Ganzen schon etwas die Krone auf. Das hat wirklich gar nichts mehr mit dem eigentlichen Dragon Age zu tun. Das ist nach den ganzen Abgängen bei Bioware eigentlich auch kein Wunder, aber nichtsdestotrotz schade. **LordCrash**



Dragon Age: The Veilguard wird es schwierig haben, Fans des ersten Teils zu überzeugen.

Bin DA-Origins-Fan der ersten Stunde. Wirkt auf mich wie Ausrichtung auf den Massenmarkt, damit die potenzielle Käufergruppe größer wird (Kampfsystem, Artstyle). Ich habe mir kein Remake vom Original erhofft, aber zumindest eine Annäherung. Das ist die Gegenrichtung. Schade. **Dr.Game**

Direktes Action-Kampfsystem mit springen, abrollen und parieren; noch dichtere Kameraführung und zwei (!) Teammitglieder – das waren die Punkte, die mich nach Sichtung des ersten Gameplays am meisten interessiert haben. Damit ist das Spiel eigentlich uninteressant für mich geworden. **Monco**

Interessanter und schockierender Titel. ird sich zeigen, was nun am Ende rauskommen wird. Aber ich liebe es ja, wenn Erwartungen geschürt werden, wo nichts zu erwarten ist. Ich kann nicht Aspyr beauftragen und Santa Monica Studios erwarten. Was soll das? Zumal es bei KotOR wirklich nicht um die Inszenierung ging, sondern den Inhalt und das Gameplay. Das FF-Remake habe ich nicht gespielt, weiß also nicht, wie sich das Gameplay anfühlt. Aber ein Dragon-Age-Inquisition-Gameplay hätte ich mir sehr gut vorstellen können! Leicht träge und rundenbasiert, aber trotzdem modern und actionlastig. […] Also noch mal danke fürs Offenlegen. Da merkt man mal wieder, wie scheiße es eigentlich in jeder verdammten Branche zugeht. **tehdeviant**

Knights of the Old Republic: Das Remake lebt noch

Ich glaube, Sony hat sich hier keinen Gefallen getan, gerade in dieser Industrie überraschen immer wieder Spiele, die anders sind, siehe jüngst Helldivers. Diese Streamline-Kacke von Sony verhunzt gute Spiele zum Ziel der Massentauglichkeit und opfert sie ironischerweise damit auf dem Altar der Gewöhnlichkeit. **LaMoucheTerrible**

Danke für den Report und die Übersicht. Mal schauen, ob und was am Ende dabei herauskommt. Will jetzt Sony hier auch nicht als Übeltäter ausmachen, interne Vertical Slices können eben hart sein, und Sonys Bosse sind da eben sicher auch speziell in ihren Vorstellungen. Witzigerweise waren sie bei God of War selbst auch kritisch, weil es hier so oft als Beispiel genannt wurde. Wer die Sony-eigene Doku zu God of War gesehen hat, wird sich vielleicht dran erinnern (auch wenn es andere Bosse damals waren). **Nerun**