

Anno 117: Pax Romana

AUF NACH ALBION

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

Wir konnten auf der gamescom erstmals echte Bilder von Anno 117 sehen und haben noch mehr darüber erfahren, wohin sich die Aufbaureihe mit dem neusten Teil entwickelt. Von Fabiano Uslenghi



Römisch oder keltisch? In Albion entscheiden wir, welchen Weg unsere Siedlung einschlägt.

Als Journalist über Anno 117 zu berichten, fühlt sich manchmal an, wie im römischen Senat zu sitzen. Um zu bekommen, was wir wollen, müssen wir lange Gespräche führen. Angebote machen, aufmerksam sein und jede sich bietende Gelegenheit wahrnehmen. Zur gamescom 2024 wollten wir uns eine derartige Gelegenheit zum in unseren Augen wichtigsten Aufbauspiel der nächsten Jahre nicht entgehen lassen. Eben darum gehörte ich zur ersten kleinen Gruppe von Journalisten, die zwei Monate nach der großen Enthüllung von Anno 117 endlich weitere Details zum Aufbauspiel aus den anwesenden Entwicklern heraus debattierte. Das Ergebnis sind drei neue (oder endlich) bestätigte Details rund um das Gameplay des Aufbauspiels in der römischen Antike. Und erstes offizielles Bildmaterial aus dem Spiel gibt es hier auch noch zu sehen!

Die Qual der Wahl

Im Fokus der gamescom-Präsentation stand vor allem die Romanisierung. Anno 117: Pax Romana will uns als römischer Statthalter in die Provinz Albion führen, das an das irdische Britannien angelehnt ist. Ein raues Land, das fernab von dem liegt, was ein Römer als zivilisiert bezeichnen würde. Diese kulturellen Spannungen gehören zum Kern dessen, was Anno 117 auszeichnet. Das wussten wir aber auch bereits aus den Interviews rund um die Ankündigung. Wie sich das spielmechanisch abbildet, zeigt ein neues Feature. Und das dockt an eine Kernmechanik der Anno-Reihe an. Erstmals gibt es nicht nur einen einzigen Weg, den wir beim Aufstufen einer Bevölkerungsgruppe einschlagen können. Statt also Bauern zu Arbeitern und Arbeiter zu Handwerkern zu entwickeln, stellt uns Anno 117 vor die Wahl.

Im Detail war hier die Rede von der ersten Stufe in Albion, wobei es sich um die sogenannten Waders handelt. Das sind einfache, noch sehr keltische Menschen, die in simplen Strohhütten hausen. Doch sobald ihre Bedürfnisse erfüllt wurden, können wir uns entscheiden: Wollen wir sie romanisieren oder dem keltischen Weg treu bleiben? Ein Wader kann dadurch entweder zu einem Smith (also Schmied) oder einem Mercator (Händler) aufsteigen. Die Wahl gilt zwar anfangs grundsätzlich für die ganze Insel, doch habt ihr einmal die höchste Stufe des jeweiligen Strangs erreicht, könnt ihr munter jedes Haus in die eine oder andere Richtung entwickeln. Später sind also sogar Mischstädte denkbar, in denen Mercatoren und Schmiede zusammenleben.

Wenn ihr es euch später übrigens doch anders überlegt, soll ein Wechsel noch mög-

In Albion beginnt ihr mit den Waders, deren kulturellen Werdegang ihr als Statthalter maßgeblich beeinflussen werdet. Die Qual der Wahl: Sollen die Waders ihre keltischen Traditionen bewahren und zu Schmieden aufsteigen? Oder ist der römische Weg der bessere, weil er eifrige Händler auf den Plan ruft?





In Albion starten wir mit den Wadern, die die erste Bevölkerungsstufe bilden. Entscheiden wir uns für den keltischen Pfad, stuft wir den Wader zu einem Schmied auf, der Hosen verlangt. Romanisieren wir unseren Wader, wird aus ihm ein Mercator (Händler), der sich lieber in eine Toga hüllt.

lich sein. Wie genau und was der Preis dafür ist, wissen wir allerdings noch nicht. Es soll zumindest kein leichtes Unterfangen sein, damit die vorherige Wahl nicht an Gewicht verliert. Ebenfalls unklar bleibt, ob bei weiteren Aufstufungen erneut eine Wahl bevorsteht. Dazu haben sich die Entwickler noch ausgesprochen.

Ressourcen und Produktionsketten

Je nach Wahl der neuen Bevölkerungsstufe verändert sich euer Spiel. Immerhin betreiben Schmiede ganz andere Gebäude als Händler. Ihr fällt damit also auch eine Entscheidung darüber, welche Warenketten ihr verfolgen wollt und welche nicht. Auch die Bedürfnisse unterscheiden sich. Ein römisch geprägter Mercator erwartet vom Leben ganz andere Annehmlichkeiten als ein Schmied. Diese Wahl zwischen zwei neuen Bevölkerungsstufen existiert aber wohl nur in Albion. Baut ihr eure Stadt lieber in Latium, scheint der Städtebau eher klassisch abzufließen. Das wird Traditionalisten freuen.

In der Präsentation gab es zwei erste offizielle Warenketten zu sehen. Beide beziehen sich dabei vollständig auf Kleidung. Die eine Warenkette mündet in die Produktion von Togen, bei der anderen landen am Ende Hosen in eurem Kontor. Auch wenn eine Toga oftmals wirkt wie ein glorifizierter Bettbezug, handelt es sich um die komplexere Warenkette der beiden:

- Ihr müsst Flachs anbauen.
- Der Flachs wird dann zu Stoff verarbeitet.
- Außerdem müsst ihr Murexschnecken aus

dem Meer sammeln.

- Aus den Schnecken wird dann Purpur für die Färbung gewonnen.
- Purpur und Stoff erlauben schließlich die Produktion von wunderschönen Togen.

Hosen hingegen sind etwas simpler:

- Schafe sind vonnöten.
- Zusätzlich braucht es noch Färberpflanzen.
- Aus diesen zwei Ressourcen schneiden eure Wader dann Hosen.

Offensichtlich legen romanisierte Kelten eher Togen an, während traditionelle Kelten mit ihren Hosen zufrieden sind. Lustiger historischer Fakt am Rande: Römer waren Hosen in der Antike sehr suspekt, sie galten als unzivilisiert und barbarisch.

Gerade da Hosen und Togen sich in Sachen Aufwand so enorm unterscheiden, solltet ihr die Wahl der nächsten Bevölkerungsstufen nicht leichtfertig treffen. Ja, Togen sind komplizierter, aber die Entwickler versprechen, dass sie eben noch andere Vorteile mitbringen, als lediglich das Bedürfnis nach Kleidung zu erfüllen.

Welche Wechselwirkungen die Waren exakt mit sich bringen, wissen wir noch nicht. Aber zumindest im Bereich des Handels können wir uns da so einiges vorstellen. Für eine Toga lassen die dekadenten Römer in Latium sicherlich mehr Münzen springen als für eine barbarische Hose.

Religion und Militär

Der letzte Punkt schwappt wieder stärker in Richtung Spekulation als harte Fakten. Aber

gemessen daran, wie oft das Thema in der Präsentation zur Sprache kam, halten wir es für nahezu bestätigt: Religion wird höchstwahrscheinlich in irgendeiner Form in Anno 117 eine wichtige Rolle spielen.

Abermals gab es neue Artworks zu sehen, in denen römische Tempel über den Städten thronen, und zusätzlich wurde der Begriff der Religion in den Ausführungen zur Romanisierung immer wieder in den Mund genommen. Die verschiedenen Glaubensrichtungen der Kelten und der Römer wurden schließlich ebenso voneinander verfärbt wie alle anderen kulturellen Bereiche dieser Völker auch. Das erwähnten die Entwickler in der Präsentation immer wieder.

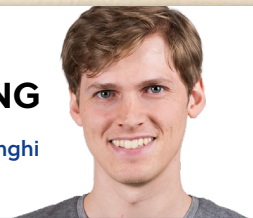
Als Beispiel nannten sie gar die Tempelruinen einer Kultstätte der Isis in Mainz. Also einer ägyptischen Gottheit in einer Stadt, die von Römern gegründet wurde. Gameplay-Details gab es zur Religion in Anno 117 aber noch keine.

Ebenso gab es abermals Hinweise darauf, dass wir in Anno 117 wieder Armeen übers Land schicken. In einem Artwork gab es eine keltische Siedlung zu sehen, die von einem hölzernen Wall umgeben war. Und wer braucht schon einen Wall, wenn ihn niemand erstürmen will?

Wir können festhalten: Anno 117 scheint nicht nur ein frisches Setting zu bedienen, es krempelt auch die Spielmechaniken um und verschafft uns neue Entscheidungsmöglichkeiten. Besonders Albion bietet somit zwei Ansätze, die nicht nur das Aussehen unserer Städte, sondern auch die Wirtschaftskreisläufe bestimmen. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Wer auf unserem Youtube-Kanal GameStar Talk das Video »Anno 117: Es ist viel passiert und wir müssen reden!« sucht und hier zum Timecode 51:27 springt, kann Zeuge davon werden, wie ich die Zukunft voraussage. Hier pitche ich immerhin bereits, was Ubisoft jetzt auf der gamescom angekündigt hat: die Wahl zwischen Kelten und Römern beim Aufstufen! Und ja, das betone ich hier gerade ein wenig, um euch sagen zu können: »Ich hab's euch ja gesagt!« Aber ich erwähne es ebenfalls, da ich diese Idee schon damals für eine gute hielt. Ich meine, sonst hätte ich sie doch nicht in aller Öffentlichkeit propagiert! Entsprechend froh bin ich nun, dass es wirklich so kommt. Mich macht insgesamt unheimlich neugierig, wie viel Ubisoft bisher mit Anno 117 experimentiert. Ich war anfangs eher skeptisch, ob der globale Anspruch die Aufbaureihe womöglich schwächt – momentan scheint es aber eher so, als würde er dem Team aus Mainz kreative Flügel verleihen. So kann es gerne weitergehen!

MERCATORS ROMAN WAY



SMITHS LOCAL WAY



Die kulturellen Unterschiede spiegeln sich auch in den Produktionsketten wider.