

Der Senat spielt in *Imperator: Rome* eine viel prominentere Rolle als erwartet. Beim Anspielen durfte ich herausfinden, welche genau.

Imperator: Rome

DER GROSSE BRUDER VON ROME 2

Genre: Strategie Publisher: Paradox Entwickler: Paradox Termin: 2019

Schon vor Release haben wir Imperator: Rome gespielt, das neue Strategiespiel von Paradox Interactive. Ist es mehr als ein Europa Universalis in der Antike? Von Michael Graf

Ich gestehe, dass ich den Anfang dieses Artikels mehrmals neu geschrieben habe, regelrecht daran verzweifelt bin – und das ist ein Kompliment für *Imperator: Rome*. Denn kein Regelsystem, keine Mechanik des neuen Römer-Strategiespiels von Paradox Interactive lässt sich für sich allein erklären oder herausheben. Alles hängt zusammen, *Imperator: Rome* ist verzahnter als eine Taschenuhr. Und so soll es bei einem guten Strategietitel ja auch sein. Mithin wirkt *Imperator* wie der große Bruder von *Total War: Rome 2*. Wie detailliert aber soll ich das erklären? (Antwort: sehr detailliert!) Und womit soll ich beginnen? Damit, dass ich Paradox in Stockholm besucht habe? Dass bisher nur zwei Menschen außerhalb des Entwicklerstudios *Imperator: Rome* spielen konnten, und ich einer davon war? Dass ich »Spaß hatte« und »spannende Entscheidungen«

treffen musste? Wow, wie spezifisch. Ich wette, ihr habt neulich in der Pizzeria auch spannende Entscheidungen getroffen: 18 mit extra Anchovis oder 13 ohne Klebeschinken? Nee ... vielleicht klappt ja ein szenischer Einstieg? Also, probieren wir es:

Marcus Brutulus Ninnius, diese Wurst. Mit 4.000 Mann – Verrätern allesamt – marschiert der Ex-Senator auf Rom. Oder so zumindest sein Plan. Denn kaum kriecht Ninnius' zusammengerotteter Heereshaufen aus dem Apennin, wird er von den 18.000 Schwertern und Speeren unserer dritten Legion zu Sandalenhack verarbeitet. Bürgerkrieg, lächerlich! Roma invicta! Rom bleibt unbesiegt! Na gut, ich zupfe mir kurz die Toga zurecht wie Bernd Stromberg die Krawatte, vielleicht wäre das innerrömische Blutvergießen ganz ausgeblieben, hätte ich zuvor nicht zweimal erfolglos versucht, Ninnius ins Gefängnis zu stecken. Oder hätte ich seinen Sohn nicht erdolchen lassen, weil der als Wortführer der Populisten zu viel Einfluss gewann. Errare humanum und so.

Endlich gespielt

Gut? Wollt ihr mehr wissen? Die Sache mit Marcus Brutulus Ninnius ist nämlich wichtig,

um zu erklären, wie sich *Imperator: Rome* von der hauseigenen Konkurrenz abhebt. Bei der Enthüllung auf der Paradox-Hausmesse PDXCon im Mai hatten sich noch die Zuschauerstirnen gerunzelt: Was soll denn nun – abgesehen vom Setting – die große Besonderheit von *Imperator: Rome* sein?

Imperator: Rome wirkte bislang wie ein »Best of« bekannter Paradox-Titel, keineswegs schlecht, aber nicht sonderlich eigenständig. Da hätte man auch beim Namen des Vorgängers *Europa Universalis: Rome* bleiben können. Doch die Zeiten, als die Schweden simple Serienabfolger wie EU: Rome veröffentlichten und deren Support schnell wieder einstellten, sollten vorbei sein. Paradox verspricht: Sind sie auch, daher ja der neue Titel. *Imperator: Rome* wird ein vollwertiges »Grand Strategy«-Spiel, ausgelegt auf jahrelangen DLC-Support. Entsprechend eigenständig soll es sich spielen – und entsprechend viel Grips sollten die Entwickler in die Spielmechanik stecken.

Noch allerdings haben sie nicht alle Elemente des Strategiebrockens konsequent zu Ende gedacht. Womit ich zugleich eine Chance und eine Gefahr für das Spiel aufgezeigt hätte: Aller vielversprechenden Mechanik zum Trotz muss sich bis zum *Imperator*-Release Anfang 2019 auch noch einiges tun.

Das Ende erweitern

Johan Andersson, der Game Director von *Imperator: Rome* – und ehemalige Chefdesigner von *Europa Universalis 4* – betont, sein Römer-Strategiespiel solle sich mit zwei Elementen von der hauseigenen Konkurrenz abheben: mit den Barbaren und mit der Loyalität. Während Letztere von Anfang an eine wichtige Rolle spielt (dazu gleich mehr), halten sich die unzivilisierten Horden im Kampagnen-Startjahr 304 v. Chr. noch vornehm zurück und lauern in nordafrikani-

Selbst Sizilien besteht aus 23 einzelnen Regionen. Diesen sehr prominenten Kriegsnebel gab's in meiner Version übrigens nicht mehr. Da waren unsichtbare Landschaften nur von einem sanften Schleier verdeckt, wie in *Europa Universalis 4*.





schen Dünen oder mitteleuropäischen Sümpfen auf ahnungslose Römer.

Ebenfalls noch keine Ahnung hatten die alten Römer von Jesus, entsprechend hält sich Imperator: Rome an ihre Zeitrechnung und beginnt im Jahre 450 a. u. c. Das steht für »ab urbe condita«, also nach der Stadtgründung Roms, die Historiker für gewöhnlich auf 753 v. Chr. datieren. Enden wird die Kampagne laut Johan Andersson »kurz vor dem Jahr 0, ungefähr zu der Zeit, als in der echten Welt Augustus das römische Kaiserreich formte«. Das wäre also ca. 27 v. Chr. oder 727 a. u. c. Bis dahin simuliert Imperator: Rome jeden einzelnen Tag; wie schnell die Jahrhunderte verfliegen, entscheide ich selbst, weil das Spiel gemäß der Paradox-Tradition in Echtzeit abläuft und sich beschleunigen oder pausieren lässt.

Künftige DLCs könnten diesen Zeitrahmen ausdehnen. Andersson sagt, er könne sich vorstellen, mit DLCs neue Spielmechaniken nachzuliefern, die erst in der Spätphase der Partie zum Tragen kommen und das Endjahr nach hinten verschieben. Also beispielsweise zusätzliche Regeln für Kaiserreiche oder für religiöse Konflikte nach Christi Geburt: »Stellaris hat doch auch Features wie die Kolosse eingeführt, die sich erst im Endgame auswirken. Wieso sollte das bei Imperator nicht ebenfalls gehen?«

Der antike Flickenteppich

Es könnte auch DLCs geben, die unterschiedliche Kulturgruppen feiner ausarbeiten und ihnen neue, individuelle Optionen spendieren. Germanen- und Ägypter-DLCs für Imperator: Rome wären also zumindest vorstellbar, genügend Kandidaten böte die Karte allemal: Ihre über 7.000 Regionen erstrecken sich von Schottland über Europa, Nordafrika und die arabische Halbinsel bis ins heutige Bangladesch. Und alleine Sizilien be-

steht aus 23 separaten Regionen mit jeweils einer Hauptstadt. In dieser Welt siedeln Hunderte Fraktionen – und alle sind spielbar! Damit ist Imperator: Rome nicht nur flächenmäßig größer als Total War: Rome 2, sondern auch wesentlich detaillierter.

Abseits der größeren Machtzentren wie Karthago oder Ägypten zerfasert nämlich jeder Kulturkreis (etwa Hellenen oder Kelten) in zahllose Stämme, Stadtstaaten oder Königreiche – sodass ich beim Anspielen häufig den Überblick verliere, welche Namen, Flaggen oder Kartenfarben denn nun zu welchem Stamm gehören. Wenn etwa Popul-Nachrichten Kriegserklärungen verkünden, kann ich auf den ersten Blick kaum nachvollziehen, wer nun schon wieder gegen wen kämpft. Es gibt einfach zu viele nichtssagende Namen und Wappen. Äh, wo lag noch gleich Taulantia? Warum habe ich einen Waffenstillstand mit den Messapii? War ich mit denen kürzlich im Krieg? Mal schauen ... ist ihre Flagge blau-rot mit zwei Lorbeerkränzen oder rot-blau mit drei Lorbeerkränzen? Suchen, Micha, suchen. Da fehlen noch Menü-Verknüpfungen und Bedienkomfort. Um den Flickenteppich lesbarer zu machen und Amöbenstaaten mehr Charakter zu verleihen, will Paradox die Embleme bis zum Release noch stärker voneinander abheben, etwa mit individuellen Wappentieren. Und schon jetzt hilft der politische Karten-Ansichtsmodus dabei zu erkennen, wer gerade mit wem verbündet ist oder Krieg führt. Immerhin! Bei Paradox kann es nie genug Kartenmodi geben, bis zum Release sollen noch viele hinzukommen (hoffentlich auch für den derzeit sehr unübersichtlichen Handel). Am befriedigendsten dürfte dennoch sein, mit Rom (oder einer anderen Fraktion, ich möchte hier ja niemanden bevorzugen) Ordnung ins Chaos zu bringen und den kunterbunten Flickenteppich zum homogenen

Imperium umzufärben. Was ich in meiner Probestadt bereits eifrig angepackt habe.

Indes: Die einzige Expansionsmethode, die mir in der Vorabversion von Imperator: Rome zur Verfügung steht, heißt Krieg. Anders als in Rome 2 gibt es aktuell keine Option zur friedlichen Grenzerweiterung. Zumindest noch nicht. Als ich Johan Andersson nach der Möglichkeit fragte, gewaltlos Konföderationen mit angrenzenden Völkern desselben Kulturkreises zu bilden, weicht der Game Director aus: »Über Stammesvölker kann ich noch nicht reden. An deren Mechaniken arbeiten wir noch.«

Politik mit Punkten

Der spielerische Kern von Imperator basiert eindeutig auf Europa Universalis 4. Die wichtigste Währung – neben schnödem Geld – sind nämlich Machtpunkte in vier Kategorien: Militär, Redekunst, Religion und Verwaltung. Damit bezahle ich fast alle Aktionen meines Imperiums, von der Forschung bis zum politischen Ränkespiel (Bestechungen & Co.). Neue Punkte verdiene ich monatlich, aber nur in sehr geringer Anzahl, meist einstellig. Die genaue Anzahl hängt unter anderem von den Fähigkeiten meines aktuellen Herrschers ab. Wenn mir eine Punktesorte mal fehlt, kann ich sie gegen eine andere tauschen – aber nur zum enorm unvorteilhaften Wechselkurs, zusätzlich kostet der Tausch Goldmünzen. Also ja, die Wechselgeschäfte haben Nachteile, dennoch stehe ich ihnen skeptisch gegenüber, weil sich dadurch strategische Fehler und Punkte-Knappheiten zu einfach ausgleichen lassen. Laut Johan Andersson soll die Option aber im Spiel bleiben.

Doch zurück zum Herrscher. Imperator: Rome simuliert nämlich nicht nur mein Reich, sondern auch dessen Oberschicht, die aus Charakteren mit individuellen Eigenschaften wie »gerissen« (eher gut) oder



Die Karte von Imperator: Rome ist ein riesiger Flickenteppich. Die grauen Flächen sind nicht »leer«, sondern lediglich unzivilisiert. Wir können sie kolonisieren, um auch dort Fuß zu fassen.

»depressiv« (eher nicht gut) besteht. Darüber hinaus hat jeder bis zu neun Fähigkeitepunkte in jeder Machtkategorie: militärisches Geschick, Charisma, Verwaltungsfinesse, religiöser Eifer. Diese Werte bestimmen, für welche Jobs sich die Herrschaften eignen. Provinzgouverneure etwa sollten viel Finesse besitzen. Forscher aber auch. Und manche Staatsbeamte ebenso – doch dazu kommen wir noch.

Nun soll's erst mal darum gehen, wofür ich Machtpunkte ausbebe. Mit militärischen Zählern kann ich beispielsweise meine Legionen Straßen bauen lassen (erhöhen das Marschtempo durch diese Region), Rebellen in anderen Reichen unterstützen oder militärische Traditionen freischalten. Letztere gibt es in drei Pfaden, die ich wie die Talentbäume eines Rollenspiels jeweils von oben nach unten durcharbeite: Der erste Fortschritt schaltet den zweiten frei, der den dritten freischaltet und so weiter.

Insgesamt gibt es pro Pfad acht Traditionen. Dabei kann ich mich auf einen Pfad konzentrieren oder Traditionen aus allen dreien mischen. Ehrensache, dass jeder der sieben Kulturräume (Italiener, Griechen, Perser, Barbaren, Inder etc.) komplett eigene Traditionspfade mitbringt. Allerdings sind die Traditionen teuer (schon die erste kostet 800 Punkte, danach steigt der Preis weiter), sodass ich gezielt auf die Fortschritte hinarbeiten sollte, die zu meiner Strategie passen. Alles wird in einer normalen Partie kaum freischaltbar sein. Neben Boni wie mehr Angriffs- oder Abwehrkraft für bestimmte Truppengattungen schalte ich so auch neue Optionen frei – eben, dass meine Legionen Straßen ausheben können. Wenn ich alle Optionen eines Pfades freischalte, winkt ein Komplettierungsbonus.

Glaube an den Fortschritt

Glaubenspunkte wiederum kann ich in ein Ritual stecken, das die Stabilität des Rei-

ches erhöht, indem ein Schwein geopfert wird. Samt Quiek-Sound. Klingt albern, ist aber sehr wichtig. Wie in Europa Universalis 4 bewegt sich der Stabilitätswert zwischen 3 und -3. Ein Wert über null heißt: Alles in Butter. Unter null drohen hingegen Aufruhr, Hass und Rebellion. Radikal sinken kann die Stabilität durch Kriegserklärungen, bei denen wir zuvor keinen Anspruch auf eine Feindprovinz fingiert haben, um einen Kriegsgrund (»Casus belli«) zu bekommen. Oder wenn wir gegen ein Waffenstillstandsabkommen verstoßen. Das mögen die Bürger nicht. Ein anderes Ritual senkt die Kriegsmüdigkeit der Bevölkerung – ebenfalls nützlich. Alternativ spare ich die Religionspunkte für ein Omen auf. Dieses mächtige Ritual verschafft mir einen Bonus, der fünf Spieljahre lang anhält. Beispielsweise steigern ich die Mannstärke meines Imperiums, den Output an Forschungspunkten, das Bevölkerungswachstum oder die Disziplin (also die Kampfkraft) meiner Armee. Oder ich senke die Unruhe im Reich. Das wirkt zwar »magisch« und nicht wie eine his-

torisch begründete Spielmechanik, die Boni sind aber allemal wertvoll.

Apropos: Im Wissenschaftsmenü weise ich jeder der vier Disziplinen einen Verantwortlichen zu. Je höher dessen Finesse, desto rascher steigt seine Forschungsrichtung im Level auf. Wobei »rasch« der falsche Ausdruck ist, wissenschaftlicher Fortschritt dauert Jahrzehnte, nach 15 Jahren hatte ich Stufe 2 gerade zur Hälfte erreicht. Bestimmt, weil ich so schnell expandiert bin: Hohe Bevölkerungszahlen steigern die Forschungskosten. Dafür bringen die Level-ups spürbare Boni, und zwar in diesen Kategorien:

- Kriegerische Fortschritte: Jeder Level bringt 10 Prozent Kampfmoral zu Lande und zu Wasser und senkt die Kosten neuer Militärtraditionen um 25 Prozent.
- Bürgerliche Fortschritte: Jeder Level steigert das Handelseinkommen um durchaus bemerkbare 2 Prozent.
- Redekunst-Fortschritte: Jeder Level steigert die Zivilisationsstufe um 1 Prozent.
- Religiöse Fortschritte: Jeder Level steigert die Macht der Omen um 2 Prozent.



Bei Plünderungen stauben meine Römer Mannstärke und Gold ab. Allerdings muss ich das Plündern erst mit einer Militärtradition freischalten.



Eine griechische Armee marschiert durch Judäa. Entlang der Straßen steigt die Bewegungsgeschwindigkeit von Truppen. Das Handelseinkommen beeinflusst die Wege aber nicht.

Zusätzlich dürfen wir gegen Verwaltungs-Machtpunkte einzelne Technologien freischalten, und zwar aus einer Liste mit sieben Angeboten, die das Spiel zufällig aus über 200 auswählt. Wobei: Nicht völlig zufällig, höhere Technologiestufen steigern die Chance, dass »moderne« Fortschritte auftauchen. Die erste Technologie kostet 50 Punkte, jede weitere jeweils zehn Punkte mehr. Der zehnte Fortschritt schlägt also theoretisch mit 140 Punkten zu Buche – ganz schön happig, wenn ich gerade mal ein paar Zähler pro Monat verdiene. Jede Technologiestufe senkt die Kosten aber wiederum um fünf Prozent. Wechselwirkungen!

Massenbeförderung

Was fehlt noch? Richtig, die Redekunst! Punkte dieser Machtkategorie kommen beim Befördern von Bürgern zum Einsatz. Denn Imperator: Rome unterteilt die Bewohner meines Reichs in vier Gruppen:

- Bürger generieren als Elite großer Reiche Handelseinnahmen sowie Forschungspunkte, die wir zum Erreichen neuer Tech-

nologiestufen brauchen.

- Freie Bewohner (»Freemen«) haben zwar keine Bürgerrechte, dienen aber als Soldaten und erhöhen so die Mannstärke.
- Sklaven (die ich zum Beispiel durch Eroberungsfeldzüge »verdiene«) erwirtschaften als Arbeitskräfte den Großteil der Steuereinnahmen.
- Stammesmitglieder werfen – als Bewohner des römischen Reichs – nur ein bisschen Mannstärke und Steuern ab. In Stammesgesellschaften spielen sie hingegen die Hauptrolle.

Schrittweise kann ich meine Untergebenen auf eine höhere Stufe heben: Stammesmitglieder und Sklaven befördere ich zu freien Bewohnern, Letztere wiederum zu Bürgern. Weil jeder Typ (außer dem Stammespack) eine wichtige Rolle erfüllt, muss ich das richtige Verhältnis austarieren: Wer zu viele Sklaven zu freien Bewohnern befördert, um Lücken in der Armee aufzufüllen, muss sich nicht wundern, wenn hinterher Steuereinnahmen fehlen. Das leert die Staatskasse und verärgert Gouverneure, die sich gerne

mal die eigenen Taschen füllen. Degradieren darf ich meine Römer übrigens auch, was sie aber stinkig macht.

Imperator: Rome listet zwar für jede Region detailliert auf, wie viele Bürger fremden Kulturen und Religionen angehören, negativ auswirken soll sich kulturelle und religiöse Vielfalt allerdings nicht – abgesehen davon, dass sie etwas Unruhe in die jeweilige Gruppe bringt. Imperator: Rome misst die Zufriedenheit sowie Loyalität jedes Bevölkerungstyps nämlich separat.

Regier, wie du willst!

Die Bevölkerungsverteilung darf ich für jede Region meines Reichs separat festlegen, und das können schnell Dutzende Landstriche sein. Mehrere Regionen bilden jeweils eine Provinz, der ich selbst dann einen Gouverneur zuweisen kann, wenn gar nicht alle zugehörigen Regionen mir gehören. Und das sollte ich auch, denn fähige Verwalter mit hohem Finesse-Wert steigern die Steuer- und Handelseinnahmen deutlich. Umgekehrt können korrupte, untreue, kranke oder depressive Statthalter schaden.

Welche Politik der Gouverneur in seiner Ecke der Karte verfolgen soll, kann ich einstellen. Soll er die Frontmentalität und damit den Verteidigungswert von Festungen stärken? Konvertiert er die Bevölkerung zur römischen Kultur und Religion? Fördert er den Handel und ermöglicht so eine zusätzliche Handelsroute in diese Provinz? Oder darf er gar frei schalten und walten?

Beim Amtsantritt bringt jeder Gouverneur eine Voreinstellung mit, quasi seine Lieblingspolitik. Die kann ich jederzeit umstellen, was aber die Loyalität des Statthalters senkt. Aber was soll ich sonst tun, wenn der Herrscher von Rom darauf setzt, seine Untergebenen ausbluten zu lassen, was zwar die Einnahmen erhöht, die Bevölkerung aber stetig schrumpfen lässt? Ich könnte ihn



Omen klingen zwar nach »Magie«, bringen aber wertvolle Fortschritte. Außerdem kann ich im Religionsmenü die Kriegsmüdigkeit senken und die Stabilität meines Reiches erhöhen. Der Kartenmodus im Hintergrund zeigt die unterschiedlichen Glaubensrichtungen des antiken Mittelmeerraums.



Schlachten werden in Imperator: Rome automatisch berechnet, die »gestreifte« Provinz oben gilt als besetzt.

natürlich auch einfach absetzen, aber er hat einen famosen Finesse-Wert, und Rom braucht einen fähigen Verwalter ... Kann hier denn niemals irgendwas einfach sein?

Barbaren vor den Toren

Zudem besitzt jede Provinz einen allgemeinen Zivilisationswert, der abstrakt zusammenfasst, wie weit sie mit römischer Infrastruktur ausgestattet wurde (Straßen, Kanalisation etc.). Steigern lässt sich die Lebensqualität unter anderem durch Forschung. Das steigert das Bevölkerungswachstum und beglückt römische Bürger, verärgert zugleich aber Stammesmitglieder, die ihre geliebte Wildnis vermissen.

Vor allem in Mitteleuropa und Nordafrika gibt's anfangs viele »graue« Regionen, die komplett unsichtbar sind. Kenner von Europa Universalis 4 wissen, was das bedeutet: Um hier siedeln zu können, müssen die Römer den Landstrich zunächst langwierig kolonisieren. Dabei kann die Militärtradition »Grenzfestungen« helfen. Die errichtet in allen unbesiedelten Regionen, die an eine unserer Städte angrenzen, automatisch eine Kolonie mit einem Siedler und einer Festung – und zack! ist der Limes über den Main verschoben. Blöd nur: In den unzivilisierten Landstrichen jenseits der Reichsgrenzen rotten sich regelmäßig plünderfreudige Barbarenheere zusammen. Wohl dem, der Abwehrkräfte postiert hat! Barbarische Vorstöße kann ich immerhin unterbinden, indem ich mit Legionen in deren Ländereien einmarschiere und ihre Stützpunkte ausräuchere – aber das kann richtig hässlich werden (schon mal vom Teutoburger Wald gehört?).

Alternativ kann ich versuchen, den Zivilisationswert der Grenzgebiete zu erhöhen, was aber lange dauert. Oder ich lade die Barbaren ein, in einer Grenzregion sesshaft zu werden – was jedoch deren kulturelle Zusammensetzung durcheinander wüffelt und

zu Unruhen führen kann. Oder ich versuche, die Barbaren zu überreden, ein Klientelkönigreich unter römischer Schutzherrschaft zu gründen. Das bleibt dann nach innen vermeintlich unabhängig, ist aber mit mir verbündet. Vor allem im Endgame dürfte der Umgang mit den Barbaren zu den spannenderen Herausforderungen gehören.

Sogar frühe Völkerwanderungen soll Imperator: Rome authentisch simulieren. So wird es in späteren Jahrhunderten passieren, dass die Germanen allmählich aus den »unzivilisierten« Provinzen des heutigen Deutschlands in den Alpenraum einsickern, sich dort ansiedeln und die ansässigen Kelten nach Süden verdrängen.

Handel dir was ein!

In jeder Region (nicht Provinz!) darf ich außerdem ein Gebäude errichten, alle zehn Einwohner kommt ein weiterer Bauplatz hinzu. Vier Bauwerkstypen gibt es, ich kann auch mehrere desselben Typs hochziehen:

- Trainingscamps erhöhen die Erfahrung rekrutierter Truppen und den Mannstärke-Output der Region um jeweils 10 Prozent.
- Festungen erhöhen die Festungsstufe der Provinz um 1 (wichtig für Kriege).
- Marktplätze steigern das Handelseinkommen um 20 Prozent.
- Kornkammern senken den Unmut der Bevölkerung und steigern das Bevölkerungswachstum um 10 Prozent.

Zusätzliche Vorteile bringen Handelsgüter, jede Region produziert eines davon. Beispielsweise erhöht ein Stoff-»Vorkommen« die Steuereinnahmen der gesamten Provinz um 10 Prozent plus 5 weitere pro weiteres Exemplar. Handelsrouten bringen Ressourcen in andere Landstriche, damit die ebenfalls von den Boni profitieren – und natürlich von Handelseinkommen. Ressourcen, die an die Hauptstadt geliefert werden, entfalten überdies spezielle landesweite Boni.

Wenn Rom über Eisen verfügt, steigt die Kampfkraft aller schweren Infanterieregimenter um 15 Prozent; Wein in der Ewigen Stadt stärkt die Kampfmoral aller Truppen.

Allerdings sind Handelsrouten zahlenmäßig eng begrenzt – Imperator: Rome erlaubt anfangs lediglich einen Import pro Provinz, und auch nur, wenn der Gouverneur per Politikeinstellung den Handel fördert. Wer Handelseinkommen mit Nachbarn abschließt, kann zudem deren Produkte einführen. Einmal etablierte Handelsrouten laufen unsichtbar und automatisch, ich muss sie nicht mit Heeren oder Flotten beschützen oder Ähnliches.

Unsichtbar ist ein gutes Stichwort, der Handel ist momentan nämlich unübersichtlich. Es gibt zwar einen Kartenmodus, der die Rohstoffvorkommen anzeigt, aber keinen, der den Verlauf von Routen oder die Höhe des Handelseinkommens preisgibt. Wenn ich wissen will, wo es sich lohnt, Marktplätze zu bauen, muss ich jede einzelne Region durchschauen und vergleichen.

Und wenn ich ein Handelsgut in eine Provinz einführen möchte, muss ich in einer Liste auf jeden einzelnen der zig Warentypen klicken, um nachzugucken, ob er gerade verfügbar ist. Es gibt kein Icon, das auf einen Blick zeigt, was jetzt sofort zu haben wäre. Als ich den Designern all das sage, nicken sie ernst. Ja, da brauche es noch Feinschliff. Und mehr Kartenmodi. Es kann nie zu viele Kartenmodi geben.

Verheerende Belagerungen

Handelseinkommen kosten wie die meisten diplomatischen Aktionen Redekunst-Machtpunkte. Aber wie wir alle wissen, sind Verhandlungen nur das Vorspiel zum Krieg, erst recht in der nicht ganz unblutigen Antike. Entsprechend sprechen in Imperator: Rome öfters die Schwerter. Bevor ich einen Nachbarn überfalle, sollte ich (ebenfalls gegen

Redekunst-Zähler) einen Anspruch auf eine seiner Provinzen fingieren, um eine enorme Stabilitätsstrafe zu verhindern.

Der eigentliche Krieg läuft dann nahezu identisch zu Europa Universalis 4: Mit meinen Legionen muss ich Provinzen besetzen, was entweder sehr schnell geht oder sehr langsam. Letzteres dann, wenn die Provinz eine Festung besitzt, deren Level sich mehrfach ausbauen lässt. Größere Garnisonen können monatelang ausharren, für eine erfolgreiche Belagerung brauche ich – nein, keine Kanonen wie in EU 4, sondern haufenweise Infanterie und Bogenschützen. Pro Monat berechnet Imperator dann anhand diverser Faktoren, ob die Belagerung vorankommt oder ob nichts passiert.

Um das ewige Vor-den-Mauern-Rumstehen abzukürzen, kann ich für Militär-Machtpunkte (und wahrscheinlich schwere Verluste) einen Sturmangriff anordnen, um die Verteidiger zu dezimieren. Außerdem üben Festungen eine Kontrollzone aus: Von Regionen, die an ein Fort angrenzen, kann eine Armee nicht in angrenzende Regionen marschieren, sondern muss erst mal zurückgehen oder die Burg belagern. So verhindern strategisch verteilte Grenzfestungen, dass feindliche Heere geradewegs in mein Herzland vorstoßen. Wie der römische Limes.

Je mehr Ländereien ich besetzt und Schlachten gewonnen habe, desto höher steigt mein Kriegs-Punktestand (Warscore). Abhängig davon kann ich dann Tribute sowie die Abtretung einzelner Regionen oder kompletter Provinzen verlangen, auch von solchen, auf die ich keinen Anspruch fingiert habe. Um eine Provinz fordern zu können, muss ich sie zum Teil, aber nicht vollständig besetzt haben. Das erleichtert die Kriegsführung und das Mikromanagement enorm.

Die Schützen schützen!

Aber wer kümmert sich eigentlich ums Kämpfen? Nun, jede Armee wird von einem General befehligt, den ich ernenne. Er gehört ebenfalls zur römischen Oberschicht und kann noch ein anderes politisches Amt ausüben; unter seinem Kommando stehen bis zu neun unterschiedliche Truppentypen:

- Leichte Infanterie lässt sich billig und schnell rekrutieren, braucht keine Rohstoffe und kann belagerte Städte stürmen, ist aber allen anderen Einheiten unterlegen.
 - Schwere Infanterie ist teuer, benötigt Eisen und stürmt Städte, kämpft zudem sehr effektiv gegen leichte und schwere Kavallerie sowie Streitwagen.
 - Leichte Kavallerie benötigt – ach was! – Pferde, kämpft bevorzugt an der Flanke und ist relativ günstig zu Rekrutieren. Zudem ist sie schnell sowie stark gegen Bogenschützen sowie leichte Infanterie.
 - Schwere Kavallerie braucht ebenfalls Pferde, bevorzugt Flankenmanöver und ist teurer als leichte Reiterei. Sieht kein Licht gegen Kriegselefanten und schwere Infanterie, schlägt aber alles andere.
 - Bogenschützen können Städte stürmen, sind billig, kämpfen bevorzugt in der zweiten Reihe und eignen sich bestens gegen Infanterie, jedoch weniger gegen Kavallerie.
 - Berittene Bogenschützen halten sich ebenfalls bevorzugt im Hintergrund, benötigen Pferde und zerlegen bevorzugt langsamere Einheiten wie Fußsoldaten.
 - Streitwagen setzen keltische oder maurische Militärtraditionen voraus, brauchen seltsamerweise keine Pferde, sind relativ günstig und sehr kampfstark gegen leichte Infanterie (aber sonst nichts).
 - Kamelreiter brauchen Kamele (ein Handelsgut), kämpfen am liebsten an Flanken, sind schnell und eignen sich gegen leicht gepanzerte Truppen.
 - Kriegselefanten benötigen das Elefanten-Handelsgut, sind sehr teuer, trampeln aber alles nieder, was »nicht schnell genug weglaufen kann« (Johan Andersson).
- Und was soll all das Gerade über Flanken und zweite Reihen? Nun: Für jede Armee wähle ich aus mehreren Optionen eine offensive und eine defensive Taktik: Sollen die Truppen frontal anstürmen oder Gegner in die Flügelzange nehmen? Verteidigen sie als fester Block oder schützen sie vor allem ihre Flanken? Die Taktik hängt einerseits von der Zusammensetzung der Streitmacht ab (Wer

viel Kavallerie hat, sollte mal einen Flankenangriff probieren), zudem gibt es für jede Vorgehensweise eine Gegentaktik. Frontalangriffe zerschellen an der harten Verteidigung. Der Clou: Welche Taktik der Gegner anwendet, sehen wir vorab nicht. Aber wir können es anhand der Zusammenstellung seiner Armee vermuten und uns vorbereiten.

Die eigentlichen Schlachten werden dann wie in allen Paradox-Spielen automatisch berechnet, und zwar anhand zahlreicher Faktoren: Wie hoch sind Moral (sinkt durch Niederlagen und Gewaltmärsche) sowie generelle Disziplin meiner Soldaten, wie fähig ist der General, welchen Einfluss hat das Terrain? Oder zumindest sagt Paradox, dass all das eine Rolle spielt, denn Imperator: Rome zeigt die zugehörigen Boni und Mali noch nicht konkret an – in der Vorabversion fehlt ein Tooltipp, der aber noch eingebaut wird. Das macht die ganze Sache recht unübersichtlich. Schon jetzt sehe ich dafür die Verteilung der Truppen auf die Schlachtreihen – und damit einen Fingerzeig, wie clever oder dämlich meine Taktik war. Weil meine Armee insgesamt zu klein ist, stehen zu viele Bogenschützen in der vordersten Reihe herum? Ich habe ein ganz mieses Gefühl bei der Sache. Meine schwere Kavallerie trifft an der Flanke nur auf leichte Reiterei des Feindes? Könnte gut werden! Auf's eigentliche Helme-Einschlagen kann ich keinen Einfluss nehmen. Wie Europa Universalis zeigt Imperator: Rome auf der Map an, wann eine Schlacht unvermeidbar ist, weil marschierende Truppen nicht mehr umkehren oder rechtzeitig flüchten können. Wie in anderen Paradox-Strategiespielen – vor allem Europa Universalis 4, aber auch Stellaris – verängstigt aggressive Expansion jedoch unsere Nachbarn. Wer Feldzug auf Feldzug unternimmt, sieht sich über kurz oder lang einer Allianz besorgter Anrainer gegenüber.

Regieren durch Ideen

Aber die wahrhaft dreckigen Kämpfe werden – das wissen wir alle – in Rom selbst ausgefochten, und zwar in der Regierung. Gegen Redekunst-Machtpunkte kann ich meine Regierungsform jederzeit ändern, nämlich im Entscheidungs-Menü. Das war bei meinem Paradox-Besuch aber noch nicht final.

Wo mich später laut Johan Andersson »viele spannende Entscheidungen« erwarten sollen, stehen momentan nur zwei: Ich darf die römische Regierungsform von einer autokratischen zur theokratischen Republik oder gar zur Monarchie ändern. Das äußert sich in anderen Werteboni sowie leicht anderen Regierungsämtern. Außerdem ändern sich die bevorzugten Ideen. Ideen kennen Paradox-Experten schon aus Europa Universalis 4, in Imperator: Rome funktionieren sie jedoch anders. Wir schalten hier nämlich keine permanenten Vorteile frei, sondern wählen Boni, die wir jederzeit auswechseln können. Die Boni unterteilen sich in vier Kategorien, die ihr bestimmt schon erraten habt. Genau: Militär, Verwaltung, Redekunst

Ein Heer und eine Flotte verteidigen eine thrakische Hafenstadt in der Ägäis.





Die Taktiken unserer Armeen sollte ich auf die Zusammensetzung meiner Streitkräfte ausrichten. Viel Reiterei? Dann ab auf die Flanke!



In meiner Regierung besetze ich diverse Ämter. Welche genau, hängt von der Staatsform ab. Außerdem kann ich Gesetze in acht Kategorien erlassen.

- **Tribunus Plebis:** Jeder Finesse-Punkt macht Bewohner mit eingeschränkten Bürgerrechten 1 Prozent glücklicher.
 - **Vulnerarius:** Jeder Finesse-Punkt erhöht die Gesundheit landesweit um 0,5.
- Das klingt zuerst nach Mini-Boni, ein besonders fähiger Militärpräfekt hebt die Steuereinnahmen aber um bis zu neun Prozent an. Entsprechend muss ich abwägen, wie ich die werten Mitbürger einsetze: Befördere ich einen gleichermaßen militärisch begabten sowie charismatischen Römer lieber zum Praetor oder zum Tribunus Militum? Erstes erscheint sinnvoller in Friedens-, Letzteres in Kriegszeiten. Aber wann ein Krieg ausbricht, weiß man ja nie. Und dann wäre da noch ein ganz anderes Problem.

Jetzt haben wir den Senat

Natürlich wird in Imperator: Rome ein Parlament die Geschicke der römischen Republik lenken und bei vielen Entscheidungen in meine Herrschersuppe spucken. Wäre Rom doch nur eine Monarchie, die sich mit sowas nicht abgeben muss! Imperator: Rome simuliert zwar nicht jedes einzelne der 100 Senatsmitglieder (im echten Rom gab's unter Julius Caesar sogar bis zu 1.000 Abgeordnete), unterteilt das Gremium aber grob in fünf Parteien: Bürgerliche, Militaristen, Kaufleute, Religiöse und Populisten.

Jeder einzelne Charakter gehört einer dieser Parteien an, die jeweils von einem Vorsitzenden geführt werden, der besonders viel Einfluss hat. Die Partei des Konsuls gilt automatisch als Regierungspartei und spendiert uns einen Vorteil. Außer in einem Fall.

- **Bürgerliche:** 25 Prozent mehr Steuereinnahmen, 10 Prozent schnellerer Gebäudebau
- **Militaristen:** 25 Prozent mehr Truppenmoral zu Lande und zur See
- **Kaufleute:** 25 Prozent höheres Handelseinkommen und 5 diplomatische Ruf-

und Religion. So steigere ich etwa die Moral der Armeen oder das Handelseinkommen. Pro Bereich gibt es mehrere Optionen, von denen anfangs jedoch nur eine Handvoll zur Auswahl stehen – den Rest schalte ich durch Technologiestufen-Aufstiege frei.

Wie viele Ideen aus jedem Feld ich wähle, steht mir grundsätzlich frei. Nur Militär-Fortschritte? Klar, gerne! Eine bunte Mischung aus Redekunst, Verwaltung und Religion? Warum nicht? Jede Regierungsform bevorzugt allerdings einen bestimmten Ideenmix, eine autokratische Republik etwa zwei militärische plus einen verwalterischen Bonus. Wenn ich diesen Wunsch erfülle, bekomme ich einen Zusatzbonus obendrauf.

Ämter für Dumpfbacken

Die Ideenwahl gehört noch zum angenehmen Teil der Regierungsbildung, weil keine Charaktere, keine Parteien, keine Senatoren involviert sind. Doch die menschlichen Untiefen Roms lassen sich nicht umgehen! Imperator: Rome hat nämlich ein Regierungssystem, in dem ich zunächst mal mehrere

Ämter mit individuellen Charakteren besetze. Nur einen Posten vergebe ich nicht: den des Herrschers. Je nach Regierungsform wird der nämlich gewählt (Republik) oder vererbt (Monarchie). Wer Pech hat, endet mit einer Dumpfbacke als Konsul. Welche Posten es gibt, hängt wiederum von der Regierungsform ab. Stammesgesellschaften und Monarchien vergeben andere Ämter als autokratische Republiken. Letztere hat folgende Posten zu bieten:

- **Zensor:** Jeder Charisma-Punkt erhöht den Einfluss der politischen Partei des Zensors im Senat um 0,2.
- **Praetor:** Jeder Charisma-Punkt erhöht das Handelseinkommen um 1 Prozent.
- **Tribunus Militum:** Jeder Militär-Punkt erhöht die Armeen-Disziplin um 1 Prozent.
- **Praefectus Militaris:** Jeder Militär-Punkt erhöht die Steuereinnahmen um 1 Prozent.
- **Augur:** Jeder Eifer-Punkt steigert die Macht von religiösen Omen um 5 Prozent.
- **Pontifex:** Jeder Eifer-Punkt senkt die Kosten für Rituale zur Erhöhung der Stabilität um 2 Prozent.

- Punkte mehr (erleichtern Verhandlungen)
- Religiöse: 10 Prozent erhöhte Omen-Dauer, Konvertierung 33 Prozent billiger.
- Populisten: Alle Machtpunkte-Kosten steigen um 10 Prozent.

Jede Partei kann also einen wertvollen Beitrag leisten – bis auf die Populisten. Blöd nur, dass die Römer in unruhigen Zeiten bevorzugt einen Schreihals-Kandidaten zum Konsul wählen. Wobei selbst das Vorteile haben kann, wenn die Populisten viele Senatssitze halten. Denn die Senatoren der Regierungspartei stehen bei fast jedem Vorhaben felsenfest hinter uns. Mehr Populisten heißt demnach: mehr Ja-Stimmen.

Alles eine Abstimmungsfrage

In einer Republik bin ich nämlich bei vielen politischen Entscheidungen auf die Zustimmung des Senats angewiesen, und die Erfolgchancen schlüsselt Imperator: Rome detailliert nach Parteien und Mitgliedern auf. Militaristen freuen sich über Kriegserklärungen, die Kaufleuten gegen den Strich gehen, denn die würden lieber Handelsverträge abschließen. Wenn weniger als 40 von 100 Senatoren dagegen stimmen, ist der Plan sofort gestorben. Wenn weniger als 60 den Daumen heben, kann ich mein Vorhaben durchboxen, erhöhe damit aber meinen Tyrannen-Wert. Ein hoher Tyrannen-Wert wiederum steigert den Unmut der republikanischen Bevölkerung, aber auch die Steuereinnahmen durch Sklavenarbeit. Außerdem profitieren Tyrannen von niedrigeren Diplomatienstrafen für aggressive Expansion – die Nachbarn rücksichtsloser Despoten befürchten eben schon, dass sie zum Ziel werden. So hat fast jedes System in Imperator: Rome Vor- und Nachteile, die ich bei allen Entscheidungen gegeneinander aufwiege.

In der Innenpolitik brauche ich den gehobenen Senats-Daumen (und Redekunst-Machtpunkte), um Gesetze zu ändern. So darf ich in acht Bereichen zwischen jeweils vier Varianten wählen, die wiederum von der Regierungsform abhängen. Und nur ein Gesetz darf pro Kategorie aktiv sein.

- Antikorrupsionsgesetze: Senken die Korruption und den Unmut der Bevölkerung,



Im Handelsmenü wähle ich den Rohstoff, den eine Provinz importieren soll. Beim Warentransport fehlt aber noch die notwendige Übersicht.

aber vielleicht auch die Loyalität korrupter Charaktere.

- Religiöse Gesetze: Beeinflussen die Kosten und Auswirkungen von Omen sowie den Einfluss der religiösen Partei.
- Seefahrtsgesetze: Wirken sich auf Handelsimporten, persönliche Vermögen von Senatoren und das Aufkommen von Piraterie aus.
- Integrationsgesetze: Beeinflussen Bürgerzufriedenheit und den Einfluss der bürgerlichen sowie der populistischen Partei.
- Bürgergesetze: Senken die Kosten bestimmter Bevölkerungs-Beförderungen, erhöhen aber die Kosten von anderen.
- Landreformen: Bestimmen die Unzufriedenheit der Bürger, wenn ich aggressiv expandiere, und fördern oder bremsen die Anwerbung neuer Sklaven.
- Militärreformen: militärische Boni.
- Wahlreformen: Beeinflussen die Korruption und die Dauer der Legislaturperiode von einzelnen Konsuln.

Fast jede Gesetzesoption hat Vor- und Nachteile, die Lex Aelia Sentia etwa senkt die Kosten für das Upgrade von Sklaven zu freien Menschen, verteuert aber deren Beförderung zu vollwertigen Bürgern. Und sollte ich wirklich ein Integrationsgesetz erlassen, das die Romanisierung fremder Völker erleich-

tert, zugleich aber den Populisten Rückenwind gibt? Kaum eine Entscheidung fällt leicht, zumindest nicht nach fünf Spielstunden. Mag sein, dass Imperator-Experten die Gesetze später im Schlaf erlassen.

Wer stimmt wofür?

Warum genau Senatoren einem bestimmten Vorhaben freudig oder ablehnend gegenüberstehen, ist allerdings nicht immer ersichtlich. Klar, oft kann ich es logisch herleiten: Natürlich begrüßen die Religiösen ein Gesetz, das ihnen mehr politischen Einfluss verschafft. Aber warum lehnen sie die eine Kriegserklärung ab, während sie kurz danach einer anderen mehrheitlich zustimmen? Nun, dahinter stecken sehr viele Faktoren. Die Glaubenskaste berücksichtigt beispielsweise den religiösen Eifer unseres Konsuls (je mehr, desto besser) und den Glauben des Anführers, den ich überfallen will. Wenn der Rivale derselben Religion angehört wie unser Obermütz, steigen die Nein-Stimmen. Militaristische Senatoren wiederum stehen Kriegserklärungen grundsätzlich positiv gegenüber. Wenn unsere Nation aber zu wenig Mannstärke hat, die Bevölkerung unter Kriegsmüdigkeit leidet oder Rom schon in einen Konflikt verwickelt ist, bremsen selbst die Kriegstreiber. Klar, nachvollziehbar. Steht nur nirgends.

Dennoch bereichert die Senatsrangelei den Politikbetrieb enorm, weil ich in einer Republik nicht frei schalten und walten kann. Oder mein Schalten und Walten zumindest Folgen hat. Denn auch die Sitzverteilung im Senat ändert sich abhängig von meinen Entscheidungen. Bevor ich beispielsweise einen Krieg erkläre, zeigt mir Imperator: Rome, dass die Bürgerlichen dadurch Sitze verlieren, die Militaristen hingegen gewinnen würden. Ist das ratsam, wenn ich später die bürgerliche Zustimmung für andere Vorhaben brauche?

Allerdings kann ich die Karten im Senat neu mischen, indem ich einer bestimmten Partei meine Unterstützung zusichere. Das kostet Redekunst-Machtpunkte, verschafft der Fraktion aber zehn zusätzliche Sitze – meist auf Kosten der Populisten. Diese politische Einflussnahme erhöht indes auch meinen Tyrannen-Wert – was wie erwähnt Vorteile (mehr Steuereinnahmen durch Skla-



32.000 gegen nicht mal 4.000 Mann – manche Kämpfe sind schnell vorbei.

ven) und Nachteile (maulende Bürger) haben kann. Weiter beeinflussen lässt sich die Stimmung der Parteien durch Zufallsereignisse, bei denen wir Entscheidungen treffen müssen. Wenn beispielsweise der Oberpriester der Religiösen um Geld bittet, um einen Tempel errichten zu lassen, können wir die Bitte ablehnen (die Partei ist sauer), gewähren (wir verlieren einen Batzen Gold, die Partei ist aber glücklich) oder den Betrag sogar verdoppeln (wir verlieren viel Gold, die Partei schuldet uns nun aber einen Gefallen). Diesen politischen Gefallen können wir später einfordern, wenn wir Senatsstimmen brauchen. Vorausplanung ist Trumpf.

Parteien in den Knast

Eine zusätzliche Rolle bei der Haltung der Parteien spielt die Loyalität ihrer Wortführer. Wenn ich immer wieder gegen die Interessen der Kaufleute verstoße, sinkt die Treue des Oberkaufmanns ins Bodenlose. Das kann dazu führen, dass er ein Rivale meines Konsuls wird, was seine politische Zustimmung weitgehend vernagelt. Umgekehrt hat es große Vorteile, wenn ein Parteikopf mit meinem Oberrömer befreundet ist – etwa, weil ich bei einem Zufallsereignis zu seinen Gunsten entschieden habe.

Zum Wortführer wird meist das Parteimitglied mit dem höchsten »Prominenz«-Wert. Das kann zum Beispiel ein siegreicher und entsprechend bekannter General sein, ein altgedienter Gouverneur oder ein ehemaliger Konsul. Wenn dessen Loyalität zu wünschen übrig lässt, kann ich ihn mit Verwaltungsmachtpunkten bestechen (seltsamerweise aber nicht mit Gold) oder ihm ein politisches Amt spendieren. Macht macht halt glücklich. Wenn ich einen Amtsinhaber hingegen ersetze (was jederzeit möglich ist), wird er wütend – also Vorsicht beim Ämtertausch! Wer etwa einen Militaristen zum Zensor ernannt, weil er den Einfluss und das Wohlwollen von dessen Partei für einen Feldzug quer durch Italien braucht, sollte bereits eine Ecke weiter denken, was passiert, wenn der Armeemann den Posten wieder räumen muss. Oder wenn der Erzfeind des Zensors zum nächsten Konsul gewählt wird. Ein letzter Ausweg bliebe, unliebsame Störenfriede ins Exil zu verbannen, in den Knast zu werfen oder ermorden zu lassen. Doch abgesehen davon, dass derart drakonische Maßnahmen meinen Tyrannenwert in ungeahnte Höhen schießen, brauche ich für Verhaftungen sowie Verbannungen auch, haha, die Zustimmung des Senats! Die Populisten werden kaum zulassen, dass ich ihren eigenen Vorsitzenden in die Sahara schicke. Noch dazu können Einbuße- und Mordversuche scheitern, die Erfolgchance hängt vom Finesse-Wert des Opfers ab. Überraschenderweise wird jemand, der knapp der Verhaftung oder dem Dolch entronnen ist, nicht unbedingt loyaler. Ich kann es mir mit ohnehin schon schwierigen Typen also noch mehr verschmerzen. Aber was soll schon passieren? Ein Bürgerkrieg?

Bürger im Krieg

Wenn die Loyalität eines Charakters im Dauertief verweilt, wächst die Gefahr, dass derjenige einen Bürgerkrieg vom Zaun bricht. Auch ganze Provinzen haben einen Loyalitätswert, der von Faktoren wie der Kriegsmüdigkeit, der Unzufriedenheit und der Ergebenheit des Gouverneurs abhängt.

Im Bürgerkrieg sagen sich untreue Regionen oder Heerführer los und formen eigene, unabhängige Nationen, die mit unserer auf

Leben und Tod verfeindet sind, Frieden ausgeschlossen. Falls wir den Bürgerkrieg verlieren, ist das Spiel vorbei. Game over.

Bei Generälen kommt als Besonderheit dazu, dass manche Regimenter ihnen gegenüber loyaler sind als dem Reich gegenüber. Dann dient meine schwere Infanterie plötzlich nicht mehr Rom, sondern General Pompeius persönlich. Was kein Problem darstellt, solange General Pompeius nicht auf die Idee kommt, einen Aufstand loszu-



Für diplomatische Verhandlungen (hier mit den Karthagern) brauche ich die Zustimmung des Senats. Der Tooltipp listet detailliert auf, wie viele Mitglieder jeder Partei für mein Vorhaben stimmen würden. In diesem Fall will ich Tribut verlangen.



Die beste Wahl für einen bestimmten Posten muss nicht unbedingt der fähigste Charakter sein. Beispielsweise, wenn ich auf das Wohlwollen einer bestimmten politischen Partei aus bin.



Die kleinen Flaggen unten in der Mitte verraten: Die Etrusker – alte Erzrivalen der Römer – haben diverse Bündnisse abgeschlossen, sind zugleich aber in diverse Kriege verwickelt.



treten. Noch dazu weigern sich illoyale Generäle, ihre Getreuen abzugeben, weil sie mir misstrauen. Ich könnte aber natürlich die ganze Armee in einen aussichtslosen Krieg schicken, um sie loszuw... äh, um Ruhm und Ehre zu sammeln!

Diese Mechanismen greifen übrigens bei jeder Fraktion, nicht nur bei den Römern. Auch Iberer, Makedonen, Germanen, Karthager und alle anderen müssen die Loyalität ihrer Charaktere und Provinzen im Auge behalten, wenn sie nicht in Bürgerkriegen versinken wollen. Das erinnert an Crusader Kings 2, aber im größeren Maßstab.

Riesenreiche wie Ägypten oder Karthago können Dutzende Generäle, Politiker und Gouverneure unter ihrer Flagge vereinen. Die alle bei Laune zu halten, wird aber knifflig, erst recht in politisch umtriebigen Republiken. In Monarchien gibt es wenigstens weder Senat noch Parteien! Das dürfte Imperator: Rome eine Dynamik verleihen, die das Spiel von den anderen Paradox-Titeln abhebt.

Familie ist der wahre Reichtum

Und jetzt kommt der Punkt, wo es noch spannender werden könnte. Denn jeder Charakter gehört einer Familie an, die einen eigenen Prominenz-Wert hat. Daran kann ich ablesen, wie viel Einfluss die Sippe in meiner Nation besitzt. Außerdem listet Imperator: Rome alle anderen Verwandten auf – auch jene im Ausland. Beispielsweise ist der Onkel des eingangs erwähnten Marcus Brutulus Ninnius der König (!) eines Stadtstaates in der Adria, seine Nichte die Ehefrau eines apulischen Schatzmeisters.

Als ich den Content-Designer Peter Nicholson frage, wie sich familiäre Beziehungen auswirken, wird er überraschend ruhig: Das wisse man noch nicht so genau. Ich antworte: »Ich stelle mir das recht kompliziert vor.« Nicholson seufzt: »Ist es.«

Wenn (und das ist ein großes »Wenn«) es Paradox gelingt, Sippen und persönliche Beziehungen glaubwürdig in Diplomatie und Senatsabstimmungen einzubinden, wäre das aber herausragend. Ninnius wird einer Kriegserklärung gegen seinen Onkel im Senat wohl kaum zustimmen – oder vielleicht erst recht, wenn er besagten Onkel nicht mag? Greift ein benachbartes Königreich in einen römischen Bürgerkrieg ein, weil dessen Anführer der Neffe des Monarchen ist? Verlieren Charaktere Loyalität, wenn ich ihre Verwandten ins Exil schicke? Oder sind sie glücklich, weil sie das Erbe unter sich aufteilen können?

Apropos: Als Mitglied der Oberschicht hat jeder einzelne Charakter ein persönliches Vermögen sowie einen privaten Landsitz, der regelmäßige Einnahmen abwirft. Was, wenn wir die Region, in der dieser Landsitz liegt, an den Feind verlieren? Steht noch nicht fest. Von reichen Händlern kann ich Leihgaben erbitten, die ich später zurückzahlen muss. Andere Charaktere häufen Schulden an – sind sie dann besonders anfällig für Bestechungen? Wäre logisch, ist aber noch unklar.

Generäle wiederum bezahlen den Sold ihren loyal gesinnter Truppen aus eigener Tasche! Was passiert, wenn ihnen das Geld ausgeht? Desertieren die Soldaten dann? Nicholson: »Wissen wir noch nicht.« All diese Wechselwirkungen könnte Paradox detailliert ausarbeiten, um Imperator: Rome eine bemerkenswerte Tiefe zu verleihen. Noch ist das aber nur Spekulation. Wenn sie sich erfüllt, kann Imperator: Rome noch vielfältiger, tiefer, spannender werden. Und ein Spiel, das ich garantiert mit Freude spielen werde. Roma invicta! Oder vielleicht verkloppe ich die Latiner auch mit Germanen, Karthagern, Makedonen oder Etruskern. Genügend Alternativen gäbe es ja. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Imperator: Rome hat beim Anspielen etwas mit mir gemacht, das ich als Merkmal eines vielversprechenden Strategiespiels deuten würde: Es ließ mich innehalten – und stets eine, zwei, drei Ecken weiter denken, als ich akut gezwungen wäre. Denn die Spielmechanik ist derart verzahnt, meine Entscheidungen ziehen derartige Folgen nach sich, dass ich nicht nur ans Jetzt, an den kurzfristigen Vorteil denken kann. Klar, wenn ich jetzt einen Militaristen zum Zensor mache, kann ich die Etrusker vermöbeln, weil seine Senatspartei der Kriegserklärung natürlich zustimmt. Aber was geschieht danach?

Nachdenken, Micha, dann handeln. Genau das verstehe ich unter Strategie: Langfristige Pläne zu entwickeln, statt temporären Vorteilen hinterherzuhecheln. Natürlich besteht Fortschritt auch hier aus kleinen Schritten: Hier mal ein Omen auslösen, da mal eine Technologie freischalten oder eine Idee auswechseln. Aber das große Ganze darf nicht aus dem Blick geraten. Das spricht für eine exzellent verzahnte Spielmechanik, man merkt, dass Paradox mit der langen Laufzeit von Europa Universalis 4 & Co. viel Erfahrung mit Regelsystemen angehäuft hat. Aber Verzahnung heißt nicht Balance! Ich kann noch nicht beurteilen, wie gut die Optionen aufeinander abgestimmt sind. Oder ob Paradox-Profis nach nur einer Partie schon den Königsweg gefunden haben, auf dem sie locker durch die Antike surfen. Kann alles sein, zumal noch nicht alle Mechanismen zu Ende gedacht sind. Was ich bislang gesehen habe, stimmt mich aber zuversichtlich, dass Imperator: Rome mindestens ein gutes Strategiespiel wird, wenn nicht ein sehr gutes.