

Imperator: Rome

DIE PARADOX-FORMEL

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **25.4.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Endlich ein neues Grand-Strategy-Spiel von Paradox! Aber kann es die Erwartungen der Fans erfüllen und dennoch zugänglich für Neueinsteiger sein? Von Stephan Bliemel

Wir schreiben das Jahr 298 vor Christus. Der neue Sufet Metallo Mattinid wurde gerade von der Volksversammlung zum obersten Beamten der karthagischen Republik gewählt. Noch tobt der Krieg gegen die Armeen von Syrakus auf Sizilien, aber die mächtige griechische Stadt ist nach monatelanger Belagerung endlich in die Hände Karthagos gefallen. Doch Metallo hat noch einen ganz persönlichen Plan: Er möchte seinen Verwandten Maharbal Mattinid, den ehemaligen Statthalter Sardiniens, aus dem Gefäng-

nis befreien. Maharbal hatte während einer schweren Dürrezeit ein pompöses Fest abgehalten und wurde vom vorigen Sufet daraufhin zur Zahlung von 200 Goldmünzen verpflichtet. Hierfür hatte Maharbal Schulden machen müssen, die er nicht begleichen konnte, woraufhin er des Amtes enthoben und in den Schuldturm geworfen wurde. Da der neue Sufet Metallo die Charaktereigenschaft »dumm« besitzt, entscheiden wir uns für eine riskante Lösung: Wir lassen einen Gladiatorenkampf Maharbals gegen einen der gefangenen syrakusischen Generäle arrangieren, denn dem Sieger wird die Freiheit geschenkt. Allerdings haben wir die Fähigkeiten Maharbals überschätzt: Er stirbt beim Kampf, stattdessen wird der feindliche General freigelassen ...

Diese kleine Episode, die wir in Imperator: Rome erlebt haben, ist keine dramati-

sche Erfindung eines Szenario-Designers oder gar eine inszenierte karthagische Nebenstory, sondern hat sich rein zufällig aus einer Kombination von Events, Kartenereignissen und eigenen Entscheidungen ergeben. Neben ihrer hohen Komplexität werden die Grand-Strategy-Spiele von Paradox gerade wegen dieser sich immer wieder neu und anders entwickelnden Geschichten von ihren Fans innig geliebt. Und natürlich setzt nun auch Imperator: Rome auf diese bewährte Paradox-Formel.

Antike Auswahl

Imperator: Rome versetzt uns zurück in die Antike, um genau zu sein in das Jahr 304 vor Christus. Das spielbare Gebiet umfasst den Mittelmeerraum, schließt im Norden die britischen Inseln und das südliche Skandinavien ein und erstreckt sich im Westen vom



Eine römische Legion marschiert. Die Armeen mit den schwarzen Bannern sind rekrutierbare Söldner und irritieren etwas auf der Karte.

Über den Autor

Stephan Bliemel ist auf YouTube als Steinwallen bekannt und betreibt dort einen Kanal über Spiele mit historischem Hintergrund. Neben Videos zu vielen anderen Titeln findet ihr dort auch Infovideos und Let's Plays zu *Imperator: Rome*: youtube.de/steinwallen.

Schwarzen Meer über das Kaspische Meer bis hin zum indischen Subkontinent. In gewohnter Weise sind sämtliche auf der Karte vertretenen Stämme, Republiken und Monarchien spielbar – vom kleinen suebischen Stamm in Germanien über die griechischen Stadtstaaten in Süditalien bis hin zu den kleinasiatischen Diadochenreichen.

Zum Kennenlernen empfiehlt sich jedoch der Start mit einer der vom Spiel vorgeschlagenen Fraktionen – neben Rom und Karthago sind das Makedonien, Ägypten, das Seleukidenreich und Phrygien. Die bieten dem Spieler jeweils spezielle Entscheidungen, Ziele und Eventketten, die das Spielerlebnis lenken und abwechslungsreich machen. So können wir beispielsweise als Karthager nach der Eroberung spanischer Gebiete Carthago Nova gründen und bekommen dafür besondere Boni für die weitere Expansion. Oder wir müssen als Römer mit dem Erstarken des ägyptischen Isis-Kultes umgehen, der nach und nach in Italien Fuß fasst.



Stefan Köhler
@doublepayje

Jupiter sei Dank war der Spielstart in *Imperator: Rome* leicht. Zumindest als Paradox-Fan, denn die größtenteils von Europa Universalis 4 übernommenen Mechaniken mit einem Schuss Familienverwaltung aus *Crusader Kings 2* kennt man alle schon. Die Paradox-Formel geht einmal mehr auf. Anfänger ohne Vorwissen im Grand-Strategy-Genre werden jedoch allein gelassen, das Tutorial reicht nicht aus. Und auch Profis würden sich eine Ingame-Enzyklopädie wie bei der Civ-Reihe wünschen. Langzeitmotivation bietet das Spiel aktuell nur beim Krieg und der Auseinandersetzung mit Innenpolitik und bedeutenden Charakteren. Und manches Mal fehlen einfach für dieses Genre wichtige Komfortfunktionen. Aber eines wissen wir ja von Paradox: In den kommenden Monaten und Jahren werden die Updates mit neuen und besseren Funktionen kommen, und *Imperator: Rome* bietet absolut das richtige Fundament, um zu einem der besten Paradox-Spiele zu reifen.



Jede Figur hat Fähigkeiten, Eigenschaften, Vermögen sowie soziale Beziehungen.

Best of Paradox?

Auch wenn *Imperator: Rome* dem Namen nach den Eindruck erweckt, eine neue Serie zu begründen, ist das Spiel eigentlich ein direkter Nachfolger des elf Jahre alten Europa Universalis: Rome. Spielerisch ist daher die Nähe zum Paradox-Klassiker Europa Universalis kaum zu übersehen. Die wesentlichen Spielmechaniken machen Europa-Universalis-Spielern den Einstieg leicht: Unsere Ländereien erzeugen Steuereinnahmen und Mannstärke, womit wir Armeen ausheben und Gebäude bauen können. Machtpunkte in den Bereichen Redekunst, Militär, Ziviles und Religion limitieren unsere politischen Möglichkeiten, und allzu expansive Kriege werden mit dem Malus der aggressiven Ex-

DLCs im Anmarsch

Paradox-Spiele haben einen ungewöhnlichen Produktionszyklus. Nach dem Release eines Spieles ist die Entwicklung noch lange nicht abgeschlossen, vielmehr wird der Titel viele Jahre lang erweitert und vertieft. Finanziert wird dies durch den Verkauf von regelmäßigen DLCs. Davon profitieren aber auch Spieler ohne DLCs, weil ein Teil der Verbesserungen und Veränderungen durch kostenfreie Updates erfolgt. Daher weicht in der Regel ein Paradox-Spiel mit allen DLCs fünf Jahre nach Release gravierend von der ursprünglichen Version ab. Diese DLC-Politik spaltet jedoch die Gemüter: Fans lieben es, andere verdammen es.

Die Karte

Aus weiter Entfernung überschauen wir die politische Lage. In mittlerer Zoomstufe lassen sich die Standorte der Armeen, Flotten und Häfen (Leuchttürme) erkennen. Aus nächster Nähe erkennen wir alle Details der Landschaft – hier sogar die Pyramiden am Nil.





Die Schlacht von Nuceria ist in vollem Gange. Der Tooltip für die Schadensberechnung der einzelnen Einheiten ist jedoch kaum verständlich.

pansion bestraft, der uns in den Augen der restlichen Welt in Verruf bringt.

Aber Imperator: Rome ist mehr als nur der kleine Bruder von Europa Universalis. Die ausgearbeiteten Charaktere mit ihren Eigenschaften, Familienbeziehungen und persönlichen Ambitionen erinnern an Crusader Kings, das System der Pops – einzelner Bevölkerungsgruppen mit spezifischen Eigenschaften – entstammt der Victoria-Reihe, während der starke Fokus auf die Kriegsführung auf einer sehr kleinteiligen Karte mit Hearts of Iron vergleichbar ist.

Die Schönheit der Karte

Die augenfälligste Entwicklung zeigt Imperator: Rome jedoch bei der Darstellung der Spielwelt. Die stufenlos zoombare Karte gehört zu den eindrucksvollsten Kartendarstellungen, die wir je in einem Strategiespiel gesehen haben. In der höchsten Zoomstufe ähnelt die Karte einem historischen Globus – einen bunten Flickenteppich zeigend, der die kleinteilige antike Staatenwelt darstellt. Je näher wir an das Geschehen heranzoomen, umso transparenter wird die Farbgebung. In der kleinsten Zoomstufe sind die Felder, Wälder, Seen, Flüsse und Städte erkennbar. Man kann sich darin verlieren, den fruchtbaren Verlauf des Nils, die dalmatinische Küste oder das afghanische Hochland zu erkunden (siehe Kasten »Die Karte«).

Unterteilt ist diese riesige Spielwelt in Tausende kleine Stadtgebiete. Während in Europa Universalis 4 beispielsweise Sizilien noch aus drei Provinzen besteht, waren es in Hearts of Iron 4 immerhin schon neun, in Imperator: Rome hingegen ist Sizilien in 23 Städte gegliedert. Vor allen in den Feldzügen zählt sich diese Kleinteiligkeit aus: Das Taktieren wird dadurch deutlich anspruchs-

voller, da man die unterschiedlichen Terrains, Flussüberquerungen, unwegsamen Gebiete und die Kontrollzonen der Festungen noch intensiver berücksichtigen kann.

Der Vater aller Dinge

Die Kriegsführung mit dem Ziel der Expansion ist dementsprechend auch das zentrale Spielelement von Imperator: Rome. Wer jedoch komplexe innenpolitische Mechaniken oder rollenspielerisch interessante Charakterinteraktionen erwartet, wird enttäuscht werden. Das alles ist zwar vorhanden, trägt aber nicht das Spielerlebnis. Wer nicht expandieren will, wird sich langweilen. Zum Glück wurden dementsprechend die Regeln und Einflussmöglichkeiten auf die Kriegsführung erweitert. Es gibt immerhin neun unterschiedliche Truppentypen zur Auswahl (u.a. Bogenschützen, schwere Infanterie, Kamelreiter, Streitwagen und Elefanten), die

nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip Stärken und Schwächen haben. Wir können die Zusammensetzung der Schlachtreihen und Flanken bestimmen sowie aus diversen Taktikkarten auswählen. Mit sogenannten Militärtraditionen lassen sich die eigenen Armeen weiter spezialisieren. Paradox-typisch werden die Schlachten automatisch berechnet, ohne dass der Spieler Einfluss nehmen kann. Geblieben ist jedoch auch die dröge und schwer verständliche Darstellung der Schlachtverläufe. Da hätten sich die Entwickler ruhig an den opulenten Raumschlachten in Stellaris orientieren dürfen.

Ständige Bedrohung

Glücklicherweise besteht die Herausforderung jedoch nicht nur im Überwinden der Gegner und dem »Anmalen« der Karte in der Farbe der eigenen Nation. Denn je größer ein Reich ist, umso mehr muss man auf die



Zahlreiche Ereignisse wie diese Soldatenehrung bringen Abwechslung ins Spiel.

Die drei Regierungsformen

Jeder Staat in Imperator: Rome gehört zu einer von drei grundsätzlichen Regierungsformen: Republik, Monarchie oder Stamm. Die Regierungsform bestimmt dabei wichtige Spielmöglichkeiten.

Die Republik

Die Anführer von Republiken werden alle fünf Jahre neu bestimmt und können erst nach zehn Jahren wiedergewählt werden. Außerdem muss der Senat wichtigen Entscheidungen zustimmen. Überstimmt man diesen, steigt die Tyrannei.

Die Monarchie

Der Herrscher regiert zwar lebenslang, allerdings kann es beim Tod zu Erbstreitigkeiten kommen, die ein Land bis in den Bürgerkrieg führen können. Dafür mischt sich aber kein nerviger Senat ein.

Der Stamm

Stämme bestehen aus unterschiedlichen Clans, deren Anführer man loyal halten muss. Clans haben eigene benutzbare Truppen, die aber auch gefährlich werden können. Dezentral organisierte Stämme haben die Möglichkeit, ihr Land zu verlassen und sich in einem neuen Gebiet wieder anzusiedeln.

Loyalität der Bevölkerung und die der wichtigen Charaktere im Staat achten. Um die Bevölkerung in den Provinzen zufrieden zu stimmen, braucht man gute Gouverneure. Man kann mit Garnisonen für Ruhe sorgen und gewährt mittels Erlassen höhere Autonomie. Oder man kann durch Einfuhr von Luxusgütern die Leute bei Laune halten.

Charaktere wie Adlige wollen, dass ihre Familien gerecht an den Staatsämtern beteiligt werden, sie lassen sich aber auch durch Triumphzüge schmeicheln oder mit Gold bestechen. Wenn alles nichts hilft, können tyrannisch veranlagte Spieler die illoyalen



Stephan Bliemel
@steinwallen



Mit Imperator: Rome will Paradox offensichtlich nichts anbrennen lassen: Viele bekannte Spielmechaniken aus ihren anderen Strategiereihen finden sich hier wieder. Das wirkt alles grundsätzliche, wer sich allerdings neue Impulse erhofft hatte, wird enttäuscht werden. Veteranen finden sich schnell zurecht, Neueinsteiger hingegen werden weiterhin ihre Mühe haben, weil viele Regeln nur unzureichend erklärt werden. Dennoch: Strategen, die besonders das antike Zeitalter schätzen oder gerne und viel kriegertaktieren, können bedenkenlos zugreifen. Wer vor allem sein Land friedlich entwickeln will, gerne Intrigen spinnt oder sich auf diplomatischem Parkett bewegt, sollte die kommenden Updates und DLCs abwarten – auch Rom wurde schließlich nicht an einem Tag erbaut.



Zahlreiche Kartenmodi unterstützen den Spieler. Hier sehen wir die karthagischen Provinzen.

Subjekte einkerkern, verbannen oder gar hinrichten – was allerdings dem eigenen Ansehen nicht gut bekommt und möglicherweise für neue Staatsfeinde sorgt.

Welthandelsorganisation

Eine weitere Stärke des Spiels ist das motivierende Wirtschaftssystem. Jede Stadt in der Spielwelt produziert ein Handelsgut (Getreide, Edelmetalle, Oliven usw.). Jede Ware sorgt für einen bestimmten Bonus in der Provinz, zu der diese Stadt gehört. Getreide erhöht etwa das Wachstum, während Holz die Voraussetzung dafür darstellt, überhaupt Schiffe bauen zu können. Haben Provinzen überschüssige Handelsgüter, steigen entweder die Provinzboni oder man kann die Güter exportieren, um zusätzlich Einnahmen zu erzielen. Der Hauptstadtprovinz kommt dabei eine besondere Rolle zu: Hier bewirken überschüssige Handelsgüter landesweite Boni, die besonders mächtig sind. Eine Stadt erzeugt mehr Waren, wenn viele Sklaven-Pops dort arbeiten. Daher ist es wichtig, Sklaven zu konzentrieren, was allerdings erneut gefährlich werden kann, sollte es zu einem Aufstand kommen. So greifen beim Handelssystem die unterschiedlichen Spielsysteme auf beeindruckende Weise ineinander. Welche Bevölkerungsgruppen braucht man in welcher Provinz? Will man eher Geld verdienen, oder sind die Boni der Handelsgüter wichtiger?

Die verpasste Chance

Also alles super bei Imperator: Rome? Nein, denn die anderen Aspekte des Spiels sind eher flach gehalten: Forschung, Religion und Diplomatie beschränken sich auf überschaubare Interaktionen. Oft wartet man auf die Ansammlung von Machtpunkten, um dann eine Erfindung freizuschalten oder um ein Omen zu erbitten. Hier ist man aus anderen Titeln mehr Spieltiefe gewöhnt.

Das größte Manko von Imperator: Rome ist aber seine mangelnde Einsteigerfreundlichkeit. Zwar gibt es ein Tutorial, das mittels kleinteiliger Ziele ein paar grundlegende Spielkonzepte erklärt. Aber sehr viele der

komplexeren Regeln werden überhaupt nicht angesprochen und auch in den vielen detaillierten Tooltips kaum erläutert.

Nicht falsch verstehen: Imperator: Rome ist ein grundsätzliches Spiel mit gut funktionierenden Spielmechaniken und noch lange nicht komplett (siehe Kasten »DLCs im Anmarsch«). Daher ist es gut möglich, dass in drei oder fünf Jahren aus dem Basisspiel ein echtes Meisterwerk geworden ist, das an der goer-Marke kratzen kann. Der Grundstein dafür ist zumindest gelegt. ★

IMPERATOR: ROME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 550 / Phenom II X6 1055T
Geforce GTX 460 / Radeon HD6970
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-3570K / Ryzen 3 2200G
Geforce GTX 660 / Radeon R9 380
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- wunderschöne Karte
- klares, aufgeräumtes Interface
- stimmungsvolle, neu komponierte Musik
- hübsche Armee-Animationen
- spröde Schlachtdarstellung

SPIELDESIGN

- spannende Kriegsführung
- motivierendes Handelssystem
- Charaktere und Events machen Welt lebendig
- wenig Mikromanagement
- in Friedenszeiten wenig zu tun

BALANCE

- umfangreiche Tooltips
- diverse Schwierigkeitsgrade
- Bürgerkrieg als Herausforderung im Lategame
- unzureichendes Tutorial
- fehlende Übersichten und Statistiken

ATMOSPHÄRE / STORY

- Identifikation mit den Charakteren
- atmosphärischer Umgebungssound
- viele auflockernde Zufallsevents
- historisch glaubwürdige Welt
- nüchterne, zahlenlastige Präsentation

UMFANG

- Hunderte spielbare Fraktionen
- drei Regierungsformen mit eigenen Spielmechaniken
- riesige Spielwelt
- Multiplayer-Modus
- sehr gute Modbarkeit

FAZIT

Solide Umsetzung bekannter Spielmechaniken im antiken Setting. Viel Potenzial für zukünftige DLCs.

