

## Imperator: Rome im Nachtest

## EINE KAISERLICHE STEIGERUNG

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **25.4.2019**  
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

**Seit Release hat sich Imperator: Rome deutlich verbessert, Update 2.0 setzt dem Ganzen nun die Krone auf. Höchste Zeit für den Nachtest.** Von Michael Graf

Wenn ich nun schreibe, dass seit unserem ursprünglichen Test von Imperator: Rome viel Wasser den Po hinabgeflossen ist, dann könnt ihr das als Ausdruck persönlicher Körperhygiene deuten oder schlicht als Metapher dafür, dass sich in den knapp zwei Jahren seit Release sehr viel getan hat. Denn Imperator: Rome ist längst nicht mehr das Strategiespiel, das es einmal war. Seit unserem Test sind sechs große Patches erschienen, statt spielerischer Einerlei erwarten euch deutlich interessantere strategische Abwägungen. Also rafft eure Toga zusammen, erhebt euch von euren Plätzen.

Wir schreiten zum überfälligen Nachtest von Imperator: Rome und werfen auch gleich einen Blick auf den neuen DLC Heirs of Alexander.

### Tatenlos durch die Macht

Nun wurde Rom bekanntlich nicht an einem Tag erbaut, und Rom 2.0 erst recht nicht. Schon die vorigen Patches ließen kaum einen Stein auf dem anderen, Imperator: Rome 2.0 setzt dem Ganzen lediglich die Krone auf. Beziehungsweise den Cassis (Bronzehelm), denn das neue Update verfeinert unter anderem das Militärsystem. Bevor wir dazu kommen, schauen wir zurück auf einen Patch, der so alt ist, dass wir ihm eigentlich eine Marmorstatue errichten müssten: Version 1.2 aus dem September 2019. Das »Cicero« getaufte Update beseitigte nämlich den größten Kritikpunkt an der ursprünglichen Spielmechanik von Imperator: Rome, die Machtpunkte.

Ursprünglich musset ihr fast jede Aktion im Spiel mit Zählern aus den Kategorien Militär, Redekunst, Verwaltung und Religion bezahlen. Das fühlte sich fast an wie ein Mana-Pool in einem Rollenspiel: Im-



## ÜBERBLICK: WAS BRACHTE WELCHER PATCH?

- 1.1: individuelle Boni für Völker, Doppelherrscher (etwa für Republiken), neues Seekampfsystem
- 1.2: Machtpunkte abgeschafft, besser verzahntes Ressourcensystem, neues Siedlungssystem
- 1.3: Missionssystem, Armeen brauchen jetzt auch Versorgung, große Familien fordern Posten
- 1.4: neues Loyalitätssystem, neues Religionssystem, angepasste Loyalitätsformel für mehr Nachvollziehbarkeit
- 1.5: facettenreicherer Senat, kulturelle Integration, Rebellionen in einzelnen Provinzen möglich
- 2.0: neues Militärsystem, erweiterte Forschung, neues Interface

mer wieder zwang euch das Spiel zum Warten, bis genügend Punkte aufs Konto getropft waren. Erst dann konntet ihr endlich wieder handeln. Statt strategischer Entscheidungen erwartete euch oft Leerlauf. In Friedenszeiten gibt es den zwar aktuell immer noch, aber längst nicht mehr so krass wie zuvor. Denn Patch 1.2 warf das Machtpunktesystem über den Haufen und ersetzte es durch verzahnte Spielmechanismen, die euch sinnvollere und vielfältigere Einflussmöglichkeiten eröffnen. Dahinter stecken neue Ressourcen wie die Militärerfahrung, mit der ihr Militärtraditionen (also Boni) freischaltet. Erfahrung gewinnt ihr durch kriegsrische Erfolge; Kriegsmüdigkeit und der Einsatz von Söldnern leeren den Erfahrungspool hingegen. Hier müsst ihr also abwägen,



Die Senatsfraktionen (deren deutsche Namen hier nicht ins Fenster passen) verfolgen jeweils eigene Ziele.

ob ihr lieber Dauerkriege führt und eure Bevölkerung strapaziert oder ob ihr einzelne, idealerweise siegreiche Feldzüge anordnet, um eure Erfahrung anzuhäufen.

### Politik ist wichtiger geworden

Ebenfalls seit Patch 1.2 gibt es den politischen Einfluss, der – logisch – politische Aktionen erlaubt, beispielsweise fingiert ihr Ansprüche auf Nachbarprovinzen oder zerschlägt Intrigen. Einfluss sammelt ihr durch loyale Regierungsmitglieder und niedrige Korruptionsraten, weshalb ihr euch mehr als vorher mit den Charakteren und Familien eures Reiches auseinandersetzen müsst. Noch mehr, seit Patch 1.4 das Loyalitätssystem überarbeitet hat. Während Charaktere früher je nach Laune automatisch Treuepunkte hinzugewannen oder verloren, errechnet sich ihr Loyalitätswert nun aus mehreren Faktoren, etwa dem Landbesitz, der

generellen Zufriedenheit mit der eigenen Kultur und der Beliebtheit im Senat (falls vorhanden). Das gibt euch mehr Hebel, um die Loyalität zu beeinflussen und beispielsweise Bürgerkriege zu verhindern. Oder vom Zaun zu brechen, um unliebsame Rivalen ein für alle Mal auszuschalten.

Apropos Senat: Seit Patch 1.5 spielt sich der Politikbetrieb in Republiken abwechselungsreicher, weil die Zustimmung des Parlaments für mehr Aktionen gebraucht wird. Wer den Senat gegen sich hat, regiert auf Sparflamme – wobei ich dazu sagen muss, dass ich es bislang nie geschafft habe, das Gremium komplett gegen mich aufzubringen. Selbst die Verhaftung von Anführern hat ihre jeweilige Fraktion kaum aufgestachelt. Jeder Senat unterteilt sich nämlich in drei rivalisierende Fraktionen samt einflussreichen Oberhäuptern; jeder Partei könnt ihr Gefallen tun, um ihre Unterstützung zu erhö-



Praktische Neuerung: Wenn ihr den Mauszeiger auf den Namen eines Charakters bewegt, zeigt ein Tooltip dessen wichtigste Werte.



hen. Die Mehrheitsfraktion kann zudem eine Agenda verfolgen, beispielsweise wollen Demokraten die Reichensteuer einführen, Oligarchen sie wieder abschaffen. Diese Agenden könnt ihr unterstützen oder ignorieren, Letzteres kann die entsprechende Fraktion dazu veranlassen, sie ohne Rücksicht auf den Herrscher durchzudrücken. Das wiederum lässt sich per Dekretmittelfinger verhindern, was wiederum den Tyranniewert erhöht, der die Loyalität senkt und die Senatsdemokraten verärgert, aber zugleich die Sklaven im Reich produktiver (weil ängstlicher) macht. Ich hatte die verzahnte Mechanik erwähnt, oder?

### Endlich sinnvolle Städte

Auch viele zuvor mühselige Aufgaben hat Patch 1.2 entschlackt. Ursprünglich musset ihr etwa Kultur und Religion unterjochter Bevölkerungen per Machtpunktüberweisung »umschalten«. Und zwar einzeln pro Bevölkerungseinheit (Pop), eine unwürdige Pflichtaufgabe für einen Kaiser. Nun gliedern sich Neulinge erst nach und nach in euer Reich ein. Beeinflussen könnt ihr die kulturelle und religiöse Anpassung mit Gesetzen und erforschten Technologien.

Auch das Umsiedeln von Pops läuft seit Patch 1.2 differenzierter. Zwar lassen sich Stammesmitglieder und Sklaven gegen Geld weiterhin zur gewünschten Provinz verschieben, Freie Männer, Bürger und Adelige (neu seit Patch 1.5) migrieren aber selbstständig dorthin, wo es ihnen passt. Ihr könnt ihnen Landstriche lediglich schmackhaft machen, indem ihr dort Siedlungen errichtet.

Womit wir bei der nächsten Errungenschaft von Patch 1.2 wären, dem neuen Siedlungssystem. Während der Ausbau von Provinzen im ursprünglichen Imperator:

Rome mangels Gebäudetypen so spannend war, wie verrostete Speere zu polieren, müsst ihr nun erst mal Städte errichten, die ihr dann weiter ausbaut. In unbebaute Provinzen passt nämlich nur ein rudimentäres Bauwerk à la Mine oder Festung, Städte hingegen beherbergen unterschiedliche Produktionsstätten, Bibliotheken, Steuerämter und so weiter, und das sogar jeweils in mehreren Stufen, sodass sie sich spezialisieren lassen. Problem nur: Der Auf- und Ausbau von Städten (die sich nochmals zu »Metropolen« hochrüsten lassen) verschlingt viel Geld und Einfluss, außerdem produziert die Stadt ein neues Handelsgut, das den alten Rohstoff der Provinz ersetzt. Das hat Vorteile, weil Stadtprodukte wie Glas mehr Handelseinkommen abwerfen, allerdings solltet ihr aufpassen, dass ihr die Siedlung nicht versehentlich auf euer einziges Eisenvorkommen pflanzt oder euren Fischrohstoffbonus in der Hauptstadt ausradirt.

Zudem machen überbevölkerte Städte ihre Bewohner unglücklich (die dann zurück aufs Land migrieren) und verschlingen Tonnen von Nahrung, die wiederum auf dem Land hergestellt werden wollen. Stadtreiche Provinzen sind also auf Bauernhöfe oder Nahrungsimporte angewiesen, die wiederum wertvolle Provinzbauplätze oder Handelsrouten belegen (auch das Nahrungssystem war eine Änderung von Patch 1.2). Auch hier ist Abwägung gefragt, es reicht nicht, die Karte einfach mit Städten vollzupflastern.

### Mehr Tiefe für die Religion

So entfaltet Imperator: Rome inzwischen auf fast allen Ebenen mehr Tiefgang als zum ursprünglichen Release. Etwa bei der Religion: Zu Beginn war das Glaubenssystem erschreckend platt. Eigentlich ging es nur darum,

mit möglichst vielen Angehörigen der Staatsreligion möglichst viele Religionsmachtunkte anzuhäufen, mit denen sich dann Omen auslösen ließen, die Boni brachten. In Patch 1.4 wurde dieses System maßgeblich erweitert und umgemodelt. Die Omen gibt es zwar immer noch, sie kosten aber nun keine Punkte mehr, stattdessen dürft ihr alle fünf Jahre die gewünschte Gottheit anrufen, um den Bonus zu bekommen. Dessen Stärke hängt von der religiösen Einheit ab, also letztlich auch davon, wie viele Untertanen an die Staatsgötter glauben.

Alles beim Alten also? Von wegen, im neuen Glaubenssystem steckt noch mehr. Zunächst mal bringt jede Gottheit auch Boni, wenn ihr Omen gar nicht aktiv ist. Und wenn euch dieser Bonus nicht passt, könnt ihr sie gegen einen anderen Himmels Herrscher austauschen, und zwar in den vier Kategorien Militär, Wirtschaft, Verwaltung und Redekunst. Jede Religion umfasst nun nämlich ein ganzes Pantheon, das pro Kategorie mindestens zwei Alternativen bereithält. Die germanische Wirtschaftsgöttin Nehallenia beflügelt beispielsweise den Handelsertrag, ihre Rivalin Tamfana hingegen die Nahrungsernte. Ein Wechsel kann sich lohnen, kostet aber Stabilität, was die Bewohner unglücklicher macht. Im Falle des Judentums, das nur einen Gott anbetet, besteht das Pantheon übrigens aus Propheten, die wie vergöttlichte Herrscher funktionieren. Noch dazu besitzen manche Götter eine heilige Stätte, in der ihr die ebenfalls neuen heiligen Schätze ausstellen könnt. Diese Kostbarkeiten lassen sich bei Eroberungen erbeuten, sie geben besondere Boni auf Zufriedenheit, Kampfkraft und mehr. Die genießt ihr aber natürlich nur, wenn euch die entsprechende heilige Stätte gehört! Ein Al-

tar in einem Nachbarreich kann ein verlockender Kriegsgrund sein, zumal sich Heiligtümer gewaltsam entweihen lassen, um dann natürlich ihre Schätze zu stehlen.

Wer das Content Pack Magna Graecia besitzt, kann prestigeträchtige Herrscher sogar vergöttlichen und mit ihnen eine Gottheit des Pantheons ersetzen. Zusätzlich zu den Boni jener Gottheit erhöhen sie dann das Bekehrungstempo von Andersgläubigen um 15 Prozent. Wer vier Gottkaiser im Pantheon verewigt hat, genießt also um 60 Prozent schnellere Konvertierungsraten und saugt fremde Religionen förmlich auf. Das kommt allerdings erst sehr spät in einer Partie wirklich zum Tragen, bis dahin ist das eigene Reich ohnehin meist übermächtig.

### Kultur: Integration statt Assimilation

Parallel zur Religion hat Paradox auch das Kultursystem verfeinert, allerdings erst in Patch 1.5. Während sich eine fremde Kultur zuvor nur assimilieren ließ, also zur eigenen Kultur bekehren, könnt ihr sie seit dem Update auch zur integrierten Kultur ernennen. Das heißt, dass die Römer die unterjochten Etrusker eben nicht zu Römern umerziehen, sondern ihre Kultur als gleichberechtigt anerkennen. Ihr könnt Angehörige fremder Kulturen nämlich in den Bürger- oder sogar den Adelsstand erheben. Das macht sie glücklicher und steigert ihr Handelseinkommen sowie ihren Wissenschafts-Output. Allerdings verärgert jede integrierte Kultur entweder die Angehörigen eurer Primärkultur (Bürgerstand) oder gleich alle anderen Kulturen (Adelsstand). Außerdem könnt ihr Kulturen zusätzliche Bürgerrechte einräumen, etwa den Schutz vor Folter, was die Stabilität eures Imperiums senkt.



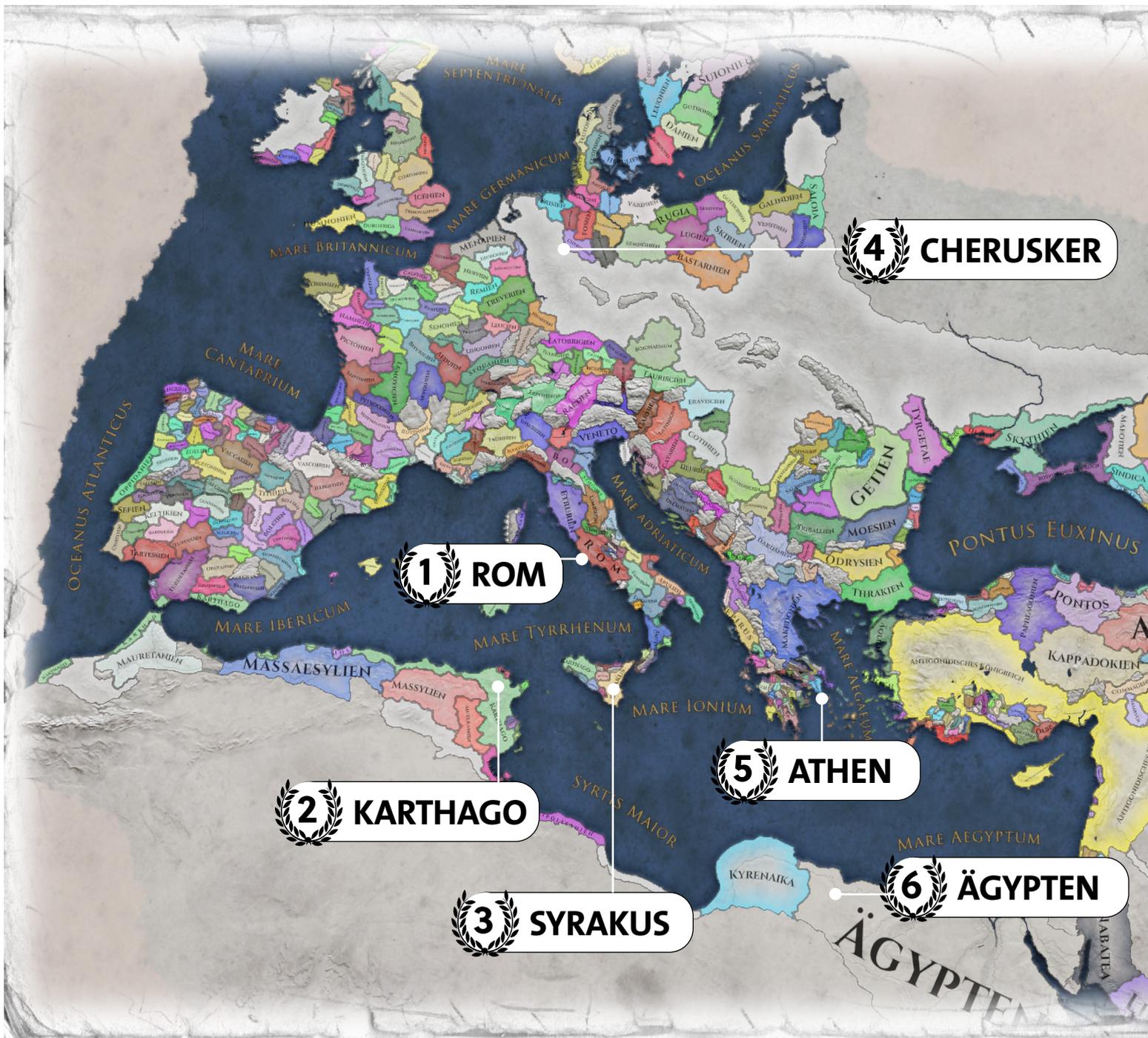
Je mehr Kulturen ihr integriert, desto gereizter wird also der Rest des Reiches. Und wieder müsst ihr abwägen: Ist eine Kultur groß und einflussreich genug, um die Nachteile der Integration in Kauf zu nehmen? Oder wartet ihr ab, bis die Kultur assimiliert ist, was Jahrzehnte dauern kann und das Risiko von Rebellionen birgt? Patch 2.0 macht diese Entscheidung dank eines neuen Features sogar noch schwerer, dazu kommen wir gleich! Der Vollständigkeit halber sei vorher erwähnt, dass ihr fremde Kulturen auch herabstufen könnt zu Stammesmitgliedern oder sogar zu Sklaven. Letzteres stößt auf wenig Gegenliebe, aber hey, was wollen die dagegen machen? Einen Aufstand anzett... oh.

### Eine Prise Crusader Kings

Und damit wären wir endlich beim Update 2.0 für Imperator: Rome, das gravierende Neuerungen bringt, allem voran beim Mili-

tärsystem. Statt wie bisher ausschließlich stehende Heere auszuheben, besteht der Kern eurer Armee nun aus Aufgebote, die aus der Bevölkerung einer Provinz rekrutiert werden. Wie in Crusader Kings 3 drückt ihr gewissermaßen den Bürgern Waffen in die Hand. Allerdings sind die Aufgebote von Imperator: Rome wehrhafter als die Bauernheere aus Crusader Kings, weil neben der Größe auch ihre Zusammensetzung von der Bevölkerung des Landstrichs abhängt. Bürger etwa stellen schwere Infanterie, freie Männer oder Stammesmitglieder leichte. Auch die jeweilige Kultur beeinflusst die Truppenwahl, Steppenvölker rekrutieren mehr Reiterei als Bergbewohner. Der Clou: Aufgebote dürft ihr nicht einfach überall rekrutieren, sondern nur von Angehörigen integrierter Kulturen! Das erschwert die Überlegung, ob ihr eine Kultur integrieren oder assimilieren solltet. Letzteres dauert ewig.





Was also tun, wenn ihr schnell Verstärkung für den nächsten Krieg braucht? Lohnt es sich, kleinere Völker zu integrieren, um Truppen zu bekommen? Ist das die Zufriedenheitsstrafe auf lange Sicht wert? Genau solche strategischen Entscheidungen erwarten wir doch von Spielen wie *Imperator: Rome*.

Nun sind die Aufgebote erst mal »geschenke« Truppen, die Rekrutierung ist kostenlos. Dennoch hat sie ihren Preis, denn für die Aufgebote werden Bevölkerungseinheiten (Pops) verpflichtet, die während ihres Militärdienstes nichts produzieren. Ausgehobene Armeen schaden also der Wirtschaft. Wer eine Schlacht verliert, läuft zudem Gefahr, Pops zu verlieren – was sich in meinem Test aber im Rahmen hielt. Einmal etwa starb eine Pop, nachdem ich 2.000 Mann in den Tod geschickt hatte ... äh, absichtlich natürlich! Gravierende Niederlagen mit Zehntausenden von Toten können die

Bevölkerung aber gehörig dezimieren. Zumindest für kleinere Völker erschweren die Aufgebote so auch die frühe Expansion – weil ihr keine zusätzlichen Truppen rekrutieren könnt, sind eure Streitkräfte oft genauso stark wie die eurer Nachbarn. Ein Krieg will also wohlüberlegt sein, denn das Risiko, dabei wertvolle Bevölkerung einzubüßen, ist groß. Je länger die Aufgebote ausgehoben sind, desto höher klettert zudem die Kriegsmüdigkeit im Volk – auch in Friedenszeiten. Es ist also nicht ratsam, Aufgebote als stehende Heere einzusetzen.

### Legionen mit Traditionen

Aber dafür gibt es ja die stehenden Heere! Zusätzlich zu den Aufgeboten könnt ihr in *Imperator: Rome* Legionen (heißen der Einfachheit halber für alle Völker so) ausheben, deren Zusammensetzung ihr auch selbst bestimmt und denen ihr bis zu vier Komman-

danten zuweist. Dafür müsst ihr jedoch zuerst eine bestimmte Technologie erforschen, das entsprechende Gesetz erlassen und durch Expansion den Status einer Regionalmacht erreicht haben.

Nun kosten stehende Heere viel Unterhalt, ohne starke wirtschaftliche Basis braucht ihr daran nicht mal zu denken. Dafür sind die Legionen schlagkräftig und dürfen auch auf Truppentypen zurückgreifen, die Aufgeboten nicht zur Verfügung stehen – etwa die neuen Belagerungsingenieure, die Festungen schneller schleifen. Außerdem können Legionen mit der Zeit Ehrungen à la »besondere Hingabe« ansammeln, die Boni auf Moral und Co. bringen. Es gibt allerdings auch Entehrungen wie »Feiglinge« für Heere, die oft geschlagen werden, also aufpassen.

Mit dem richtigen Strategenhändchen könnt ihr mit der Zeit sogar regelrechte Elitetruppen heranzüchten. Dank einer Änderung



**1 ROM**

Die Römische Republik ist die ideale Fraktion für den Einstieg: Zu Beginn ist alles noch recht überschaubar, gleichzeitig besitzt ihr die größte Armee weit und breit. Mit Hilfe der römischen Missionen erhaltet ihr sofort Kriegsgründe gegen alle Nachbarn und könnt ruckzuck ganz Italien erobern. Dann wartet mit Karthago die erste echte Herausforderung. Oder ihr wendet euch gegen die Gallier. Wenn ihr Großmacht seid, achtet auf illoyale Charaktere – die Gefahr von Bürgerkriegen steigt!

**Schwierigkeit: Leicht.**



**2 KARTHAGO**

Wenn euch Rom für den Einstieg zu konventionell ist, dann kann ich Karthago empfehlen. Ihr seid die unangefochtene Seemacht der Region und dadurch erst einmal sicher. Ein hohes Einkommen sichert euch Macht. Die erste Herausforderung wartet mit den renitenten griechischen Städten auf Sizilien. Danach solltet ihr nach Spanien expandieren, um schließlich stark genug zu sein, euch gegen Rom zu wenden und die Geschichte umzuschreiben. Nicht vergessen: Ihr habt Kriegselefanten!

**Schwierigkeit: Leicht.**



**3 SYRAKUS**

Ihr liebt die Herausforderung? Dann wählt Syrakus! Die sizilianische Stadt liegt genau zwischen den Großmächten Rom und Karthago und droht von diesen zerrieben zu werden. Wenn ihr nicht sehr schnell an Stärke gewinnt, euren Erzfeind Karthago von der Insel werft und nach Süditalien expandiert, werdet ihr kaum gegen Rom bestehen können. Oder geht ihr lieber auf Nummer Sicher und werdet gleich ein Bundesgenosse Roms?

**Schwierigkeit: Schwer. Missionen erhältlich im Content Pack Magna Graecia.**



**4 CHERUSKER**

Wenn ihr keine Lust habt auf die große Politik am Mittelmeer, dann versucht es einmal mit einem Stamm etwas abseits des Geschehens, zum Beispiel mit den germanischen Cheruskern. Allerdings solltet ihr wissen, dass sich Stämme sehr anders spielen als die anderen Regierungsformen. So könnt ihr euch etwa mit eurem Stamm woanders ansiedeln, solltet aber eure Clanchefs stets loyal halten. Versucht, die germanischen Stämme zu vereinen und dann zur Monarchie oder Republik zu werden. Die Plünderung Roms wäre ein schöner Abschluss einer solchen Kampagne.

**Schwierigkeit: Mittel.**



**5 ATHEN**

Die großen Jahre Athens sind vorbei. Die einst stolze Großmacht fristet ein Schattendasein unter dem Joch der Diadochenreiche. Das könnt ihr ändern! Befreit euch von den Antigoniden, sammelt Verbündete und erschafft erneut den legendären Attischen Seebund. Mit Hilfe der Missionen werdet ihr euch auf dem Weg dorthin entscheiden müssen, ob ihr lieber als Tyrann herrschen oder die Demokratie zur neuen Blüte bringen wollt.

**Schwierigkeit: Schwer. Missionen erhältlich im Content Pack Magna Graecia.**



**6 ÄGYPTEN**

Ägypten (oder besser: das Ptolemäerreich) hat vermutlich die beste Ausgangslage der fünf griechischen Diadochenreiche. Das Nildelta gewährt Unmengen an Nahrung und großen Reichtum. Damit könnt ihr eure Besitztümer am Oberlauf des Nils erweitern, gen Osten in Richtung Kyrenaika ziehen oder euch gegen die anderen Diadochen wenden. Hierbei ermöglicht euch ein besonderer Kriegsgrund gegen die anderen Diadochen das schnelle Erobern größerer Gebiete. Schließlich erlauben es euch die ägyptischen Missionen auch, Alexandria zur neuen Weltmetropole auszubauen.

**Schwierigkeit: Leicht. Missionen erhältlich im Content Pack Heirs of Alexander.**



**7 ANTIGONIDENREICH**

Auf der Landkarte ist das Antigonidenreich zwar riesig, aber es steht kurz vor dem Zusammenbruch. Wenn ihr es nicht schafft, Korinth zu erobern, bevor euer 78-jähriger Herrscher stirbt, zerfällt das Reich, und ihr müsst euch entscheiden, ob ihr mit dem östlichen Reich in Syrien oder mit den griechischen Besitzungen im Westen weiterspielen wollt. Für Letzteres gibt es spannende Missionen, die euch gegen Makedonien führen und die Rückeroberung der verlorenen Gebiete ermöglichen.

**Schwierigkeit: Schwer. Missionen erhältlich im Content Pack Heirs of Alexander.**



**8 SELEUKIDENREICH**

Als König Seleukos herrscht ihr zwar über das größte Reich bei Spielstart, aber das ist nicht unbedingt von Vorteil. Die Gebiete sind meist dünn besiedelt, und deren Bewohner unterscheiden sich kulturell stark von der griechischen Oberschicht, was Ärger bedeuten kann. Außerdem habt ihr mit dem indischen Großreich Maurya einen mächtigen Feind im Osten, während ihr eigentlich mit den anderen Diadochen im Westen um die Nachfolge Alexanders kämpfen wollt. Aber immerhin gehört euch das Zweistromland, dessen Hauptstadt Babylon ihr zur vollen Blüte bringen könnt.

**Schwierigkeit: Mittel. Missionen erhältlich im Content Pack Heirs of Alexander.**



im Terrainsystem können die es sogar mit einer feindlichen Übermacht aufnehmen. Die »Kampfbreite« einer Provinz hängt nun nämlich vom Terrain ab, ein enger Gebirgspass etwa kann auch von einer Handvoll Eliteregimenter gehalten werden, weil der Feind nicht über die Flanke angreifen kann. Andererseits besitzen Legionen die Angewohnheit, ihren Anführern gegenüber treuer zu sein als der Nation gegenüber. Wohl dem, dessen Generäle loyal bleiben.

Mit gesammelter Militärerfahrung schaltet ihr weiterhin Traditionen fürs gesamte Heer frei, die nun in Talentbäume gegliedert sind – und jede Kultur bringt eigene davon mit. Die Hellenen etwa investieren ihre Erfahrung in »Griechische Stadttraditionen« (stärkere Infanterie und Kavallerie) oder »Griechische Königreichstraditionen« (größere Flotten, günstigere Söldner). Durch bestimmte Traditionen schaltet ihr zudem

## MEINUNG

Michael Graf  
@Greu\_Lich



Die bisherigen Patchnotes zu Imperator: Rome zu lesen, ist geradezu absurd: Es gibt kein System, an dem Paradox seit Release nicht geschraubt hätte. Fast alles hat sich seit unserem ursprünglichen Test verändert, was oft heißt: verbessert. Wenn ich all das im Artikel vollständig wiedergeben und einordnen wollte, würdet ihr wahrscheinlich daran lesen, bis Update 3.0 erscheint. Am wichtigsten bleibt aber ohnehin die Quintessenz. Imperator: Rome wird durch die bisherigen Patches samt 2.0 nicht zum ganz anderen Spiel, aber zum durchdachten und verzahnteren, in dem ich mein Imperium viel mehr anpassen und unterschiedliche Wege beschreiten kann. Zwar hatte auch die »alte« Spielmechanik ihren Reiz, aber gerade im späteren Partieverlauf tendierte sie zur Monotonie. Jetzt bietet Imperator mehr Optionen, mehr interessante Entscheidungen, die ich treffen kann, statt immergleiche Aktionen runterzuspulen. Es gibt natürlich auch weiterhin Baustellen. Dass das neue Interface noch Ecken und Kanten hat – okay, daran dürfte Paradox weiter feilen. Wichtiger wäre mir mehr Tiefgang für Stammesgesellschaften. Denn Germanen, Gallier und Co. spielen sich weiterhin zu geradlinig; eigentlich geht es nur darum, einen bis zwei große Verbündete zu suchen, mit deren Hilfe ich nach und nach meine Nachbarn erobere – bis ich groß genug bin, um auch die Verbündeten zu fressen. Da fehlt noch das gewisse Etwas, das passende Content Pack ist bei Paradox womöglich schon in Planung. Auch ein gewisser Leerlauf in Friedenszeiten ist immer noch enthalten, und das Latagame könnte mehr Abwechslung vertragen. Sobald mein Reich eine gewisse Größe erreicht hat, bin ich zwar übermächtig, kann nach gewonnenen Kriegen aber weiterhin nur einzelne Stückchen aus anderen Imperien schneiden. Das wird dann schnell langweilig, da fange ich lieber mit einem neuen Volk von vorne an. Dennoch finde ich es absolut lobenswert, dass Paradox Imperator: Rome eben nicht aufgegeben, sondern weiter daran gearbeitet hat – und zwar kostenlos. Denn die Content Packs vertiefen zwar einzelne Völker beziehungsweise Kulturgruppen, die grundlegenden spielerischen Verbesserungen steckten aber in den Gratis-Patches. Das beschert Imperator: Rome die verdiente Aufwertung.

weitere Kulturtalentebäume frei, die Römer können sich beispielsweise den Griechen oder Kelten zuwenden. So könnt ihr euer Militär noch detaillierter konfigurieren.

Dank dieser Umstellungen hat das Militärsystem von Imperator: Rome an Tiefe und Vielfalt gewonnen. Hinzu kommt, dass schon Patch 1.1 das Seekampfsystem überarbeitet und etwa die Rollenverteilung zwischen leichten und schweren Schiffen ge-



Bevölkerungsstarke Reiche wie die Seleukiden können entsprechend große Aufgebote ausheben. Doch Vorsicht: Wenn die ausgeradiert werden, sterben Pops.

schärft hat: Ohne leichte Eskorte sind eure schweren Pötte nahezu nutzlos, dafür können superschwere Schiffe sogar ohne Armeestützung Küstenprovinzen besetzen.

### Bessere Forschung

Patch 2.0 überarbeitet zudem das Forschungssystem. Statt frische Technologien wie gehabt mit Geld zu kaufen, investiert ihr nun »Innovationen«, eine neue Währung, die von euren Forschern generiert wird. Verfügbare Fortschritte landen auch nicht mehr in einer schmucklosen Liste, stattdessen umfasst jede Kategorie (Verwaltung, Militär, Redekunst, Religion) zwei bis drei komplette Technologieebenen. Darin könnt ihr dann auch sehen, welche Fortschritte auf den aktuellen folgen, um euer Reich gezielter zu spezialisieren. Wobei »sehen« hier relativ ist, denn das Forschungs-Interface entpuppt sich als gewöhnungsbedürftig. Denn alle Technologieebenen einer Kategorie werden nebeneinander angezeigt, sodass ihr zwangsläufig zoomen und scrollen müsst, um darin etwas zu erkennen. Noch dazu ist es schwer, gezielt vorzugehen, weil nicht immer klar ersichtlich ist, welcher »Ast« welche Schwerpunkte hat.

Zur besseren Übersicht könnt ihr Suchbegriffe wie »Steuern« eingeben, damit alle zugehörigen Technologien aufleuchten. Und einige zentrale Fortschritte hebt Imperator: Rome mit farbigen Rahmen hervor. Trotzdem: Das könnte Paradox viel übersichtlicher darstellen, am Anfang werden euch die Forschungsbäume regelrecht erschlagen. Das ist ein Symptom der neuen Benutzeroberfläche von Imperator: Rome 2.0. Die soll schlanker und übersichtlicher aussehen als der ursprüngliche Marmortafel-Look – und an manchen Stellen gelingt das auch. So zeigt die Ressourcenleiste oben nun konkret, wie viel Geld, Rekruten, Einfluss etc. ihr gerade gewinnt, statt nur einen kleinen grünen oder roten Pfeil, den ihr erst per Tooltipp näher untersuchen müsst. Und statt der schwer unterscheidbaren Götterbilder, die früher zu den Untermenüs für Wirtschaft und Co. führten, gibt's jetzt eine Seitenleiste à la Stellaris mit eindeutigeren Icons.

Außerdem unterstützt Imperator: Rome nun Tooltips à la Crusader Kings 3 – allerdings in kleinerem Umfang. Beispielsweise kann ich mir im Bevölkerungs Menü per Mouseover erklären lassen, was »Bürger« bringen, dann allerdings keinen weiteren Tooltip über die »Rekrutenreserve« anzeigen lassen, die von besagten Bürgern erhöht wird.

Manchmal fehlen Verknüpfungen. Beispielsweise zeigt in der Ressourcenleiste ein Daumen samt Zahlenwert die Senatszustimmung, ich kann jedoch nicht darauf klicken, um direkt ins Senatsmenü zu gelangen. Dafür muss ich das Regierungsmenü öffnen und dort zum Senat wechseln. Außerdem sind manche Textfenster zu klein für die deutsche Übersetzung, und die Darstellung von Fähigkeiten ist seltsam inkonsistent: Wenn ihr Charaktere direkt betrachtet, seht ihr deren Talentwerte als arabische Zahlen, bei der Besetzung von Ämtern zeigt Imperator: Rome hingegen römische Nummern. Grundsätzlich empfinde ich das neue Interface aber als eine Verbesserung, dennoch wird man weiter daran arbeiten müssen.

### Lieber von vorne

Weiterhin arbeiten sollte Paradox auch an der KI, die schwankt immer noch. Beispielsweise sind KI-Bündnisse durchaus in der Lage, ihre Truppen zu sammeln, aussichtslosen Schlachten aus dem Weg zu gehen und gezielt wertvolle Hauptstadtprovinzen zu besetzen. Andererseits schlagen KI-Verbände seltsame Kapriolen, wenn etwa ein verbündetes Heer eine fast abgeschlossene Belagerung abbricht, um bei einer Schlacht zu helfen, zu der es dann zu spät kommt.

Sobald ihr die Anfangsphase überstanden und euch einigermaßen ausgebreitet habt, sind die meisten KI-Völker alleine auch keine große Herausforderung mehr. Klar, es können Bündnisse entstehen, die euch in Bedrängnis bringen, aber irgendwann greift auch hier die Schneeballregel: Ab einer bestimmten Größe gibt es fast nichts mehr, das euch aufhalten kann.

Sobald ihr zur dominanten Großmacht geworden seid, kann es deshalb mehr Spaß machen, mit einem neuen Volk von vorne zu



beginnen, denn die Ausgangssituationen können sich deutlich unterscheiden. Ein neues Feature aus Patch 1.3 trägt dazu bei und erleichtert zudem die ersten Schritte, nämlich das Missionssystem, das heimliche Herzstück des Spiels. Für jedes beliebige Volk generiert Imperator: Rome einen zur Region passenden Missionsbaum, dem ihr folgen könnt, um eure frühe Expansion zu lenken. Diese Missionen folgen zwar Schema F (erobere dies, beanspruche jenes), geben für eine neue Kampagne aber eine mögliche Richtung vor. Ob ihr der folgt oder nicht, könnt ihr selbst entscheiden.

Manchen Völkern hat Paradox zudem handgebaute, oft mehrstufige Missionsketten spendiert, die mit Content Packs ins Spiel gekommen sind:

- The Punic Wars (kostenlos): Besondere Missionen für Rom und Karthago.
- Magna Graecia: Missionen für Athen, Sparta und Syrakus.
- Epirus: Eine spezielle Missionskette für, Moment ... Epirus!
- Heirs of Alexander: Ausführliche, mehrstufige und historisch klasse recherchierte Missionsbäume für die Diadochen, die zerstrittenen Nachfolgeherrscher Alexanders des Großen.

### Die Erben Alexanders

Womit wir beim neuen Content Pack wären. Heirs of Alexander dreht sich um den Vierkampf zwischen den Makedonen, den Thraakern, dem Antigonidischen Königreich in Anatolien, den Seleukiden in Persien und dem Ptolemäischen Reich in Ägypten. Alle davon wollen Alexander den Großen beerben, und alle davon haben mehrere umfangreiche Missionsbäume mit abwechslungsrei-

chen Aufgaben. So müsst ihr nicht nur Regionen erobern, sondern auch Bündnisse schmieden, Klientelkönigreiche gründen, Festungen errichten und so weiter.

Braucht ihr dafür unbedingt den DLC? Nun, es kommt darauf an, ob ihr Spiele wie Imperator: Rome auch aus historischem Interesse spielt. Denn die Missionsbäume und ihre Ereignisse basieren auf geschichtlich belegten Hintergründen und münden – sobald ihr es geschafft habt, Alexanders Reich wieder zu vereinen – in einem riesigen Bürgerkrieg als größter Herausforderung.

Die Kriege zwischen den Diadochen – den ehemaligen Feldherren Alexanders – könnt ihr aber auch ohne den DLC nachkämpfen. Und das macht Spaß! Im Gegensatz zu normalen Waffengängen folgen die Diadochenkriege nämlich der Spiellogik von Bürgerkriegen. Das heißt, dass besetzte Provinzen sofort den Besitzer wechseln, nicht erst nach einem Friedensschluss. Mit einem einzigen, erfolgreichen Vorstoß erobert ihr komplette Regionen im Handstreich. Umgekehrt kann das auch euer Gegner, sodass ihr eure Grenzen viel besser schützen müsst als in normalen Kriegen. Sollte der Feind überraschend in euer Kernland einfallen, heißt es sonst schnell »Game Over«.

Das einzige große Feature des DLCs ist der Bau eigener Weltwunder, bei denen ihr neben dem Look auch die Materialien und die gewünschten Boni auswählt: je hochwertiger das Material, desto mächtiger das Bauwerk. Allerdings sind die Eigenbauweltwunder enorm teuer und damit erst sinnvoll, wenn ihr ohnehin schon mächtig seid und die Boni gar nicht mehr braucht. Da ergibt es mehr Sinn, die vorhandenen Wunder zu erobern, etwa die Pyramiden von Gizeh oder die Akropolis (nicht den Koloss!) von Rhodos. ★

## IMPERATOR: ROME

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 550 / Phenom II X6 1055T	i5 3570K / Ryzen 3 2200G
GTX 460 / Radeon HD6970	GTX 660 / Radeon R9 380
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	6 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- 👍 wunderschöne Karte
- 👍 aufgeräumtes Interface
- 👍 gute, neu komponierte Musik
- 👍 hübsche Armee-Animationen
- 👎 spröde Schlachtendarstellung

### SPIELEDISIGN

- 👍 spannende Kriegsführung
- 👍 motivierendes Handelssystem
- 👍 lebendige Welt
- 👍 verzahnte Mechaniken
- 👎 in Friedenszeiten wenig zu tun

### BALANCE

- 👍 mehr Tooltips
- 👍 diverse Schwierigkeitsgrade
- 👍 Bürgerkrieg als Herausforderung
- 👎 dennoch unzureichende Tooltips
- 👎 teils unübersichtlich

### ATMOSPHÄRE/STORY

- 👍 Identifikation mit den Charakteren
- 👍 atmosphärischer Umgebungssound
- 👍 viele Zufallsevents
- 👍 glaubwürdige Welt
- 👎 nüchterne Präsentation

### UMFANG

- 👍 zig Fraktionen
- 👍 Regierungsformen mit eigenen Mechaniken
- 👍 riesige Spielwelt
- 👍 gute Modbarkeit
- 👎 Stammesgesellschaften recht eintönig

### AUFWERTUNG

Fast alle Spielelemente hat Paradox überarbeitet – vom Militärsystem über Kultur und Religion bis zum Provinzmanagement.

### FAZIT

Solide Umsetzung bekannter Spielmechaniken. Welteroberer kommen auf ihre Kosten, Friedensfürsten weniger.



+3

