

NICHT ÜBERFLÜSSIG, ABER ÄRGERLICH

Genre: **Globalstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly, Feral Interactive** Termin: **29.4.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Rome Remastered braucht niemand? Dem würde Michael Graf widersprechen, Rome hat immer noch seine Stärken. Und ja, blöderweise auch seine künstlichen Dummheiten. Von Michael Graf

Ihr werdet es kaum glauben, aber mir ist es beim Test von Total War: Rome Remastered tatsächlich gelungen, folgende historisch verbrieft Szene nachzustellen:

Mit eisernem Blick fixiert Kriegshäuptling Calpornus von Uxellodunum das Meer seiner Krieger. Ihre mit blauer Farbe beschmierten Leiber beben, die Spitzen ihrer Speere glitzern in der Mittagssonne.

Häuptling Calpornus: »Söhne Galliens! Teutates ist mit uns!«

Die Krieger: »Jaaaa!«

Häuptling Calpornus: »Diese feigen römischen Hunde verkriechen sich hinter den Mauern von Mediolanum. Doch wir werden es ihnen zeigen!«

Die Krieger: »Jaaaa!«

Häuptling Calpornus: »Wir werden uns vor ihre Mauern stellen, ein Mann nach dem anderen, und wir werden uns niederschießen lassen von ihren Wachtürmen, bis keiner von uns mehr am Leben ist!«

Die Krieger: »...«

Häuptling Calpornus: »...«

Ein Krieger (vorne links): »Moment mal, ist das nicht ziemlich du...«

Häuptling Calpornus: »VORWÄRTS!«

Hach, Rome und seine künstliche Intelligenz. Auch im Remaster schwanken die Feindgeneräle zwischen gesundem Maschinerverstand und Selbstmordtrieb. Wobei sich in puncto Intelligenz immerhin etwas gebessert hat, wenn auch nicht auf den Schlachtkarten. Denn ja, Verbesserungen gibt es, auch wenn man sie mit der Lupe su-

chen muss. Wohlgerneht nicht auf den Bildern dieses Artikels, Rome Remastered sieht – positiv ausgedrückt – sehr originalgetreu aus. Oder auch wie das überflüssigste Remaster seit dem Comeback der Schlaghose. Denn wer braucht eine Neuauflage von Rome, wenn es doch Rome 2 gibt?

Ich muss gestehen: So dachte ich auch erst. Je länger ich das Remaster gespielt habe, desto mehr Spaß hatte ich aber wieder damit. Es mag an meiner besonderen Beziehung zu Total War: Rome liegen. Der Test des Römer-Strategiespiels war 2004 meine erste GameStar-Titelgeschichte, das Gesellenstück meiner Jungredakteurskarriere. Und Rome war eben nicht irgendein Spiel, sondern eines, das die GameStar unter Ex-Chefredakteur und Legionärshelmbü-

schelfederzähler Jörg Langer regelrecht zum Messias des Strategiespielen erkoren hatte. Schon allein die 3D-Schlachten ließen damals die Kinnladen in den Cellaris klappen.

Aus heutiger Sicht, elf allein lauffähige Total Wars und viele Addons später, mag schwer nachvollziehbar sein, dass Rome für diese Serie so wegweisend war wie Hannibal für die alpine Elefantenpopulation. Die Bombastschlachten, die 3D-Kampagnenkarte, auf der meine Armeen erstmals frei herumstapfen konnten – ein Riesensprung im Vergleich zum Brettspielfeld eines Medieval: Total War. Obwohl ich ein Remaster von Medieval 2 bevorzugt hätte, dem Creative Assembly bis heute die wohlverdiente Fortsetzung verweigert, kann ich nachvollziehen, was die Entwickler zum Rome-Comeback be-



Die Germanen legen sich in den Alpen mit einer Legion der Bruti an. Die Kreise über den ausgewählten Einheiten sind neu, sie zeigen ihren Zustand.



Die Dreiteilung von Rom in die Familien der Julier (rot), Bruti (grün) und Scipionen (blau) macht Rome besonders. Am Ende balgen sich alle drei im Bürgerkrieg um Rom, den Sitz des Senats (lila). In groß sieht ihr das Remaster, das kleine Bild stammt aus der Originalversion.



Der kleine Bruder hat ebenfalls seine Vorteile! Rome spielt sich geradliniger und damit klarer als Rome 2, es überlädt weder seine Schlachten noch seine Kampagnenkarte mit Komplexität, sondern konzentriert sich aufs Wesentliche, nämlich auf die strategisch kluge Verteilung von Truppen, um regelmäßig zu expandieren und das Eroberte vor Feinden und Rebellen zu beschützen.

Rome Remastered und Rome 2 sind also durchaus unterschiedliche Spiele. Welches ihr bevorzugt, kommt auf eure Vorlieben an. Mir jedenfalls hat die Rome-Kampagne im Remaster abermals viel Spaß gemacht, weil ich weniger Schnickschnack im Auge behalten muss. Ich kann einfach erobern, Städte ausbauen, Barbaren (oder wahlweise Römer) niederringen und weiter erobern.

WAS IST MIT MULTIPLAYER?

Erstmals in der Total-War-Geschichte bietet Rome Remastered einen plattformübergreifenden Multiplayer-Modus. Ihr könnt mit PC-, Mac- und Linux-Legionären um die Antike ringen. Allerdings nur in einzelnen Multiplayer-Schlachten, einen Mehrspielermodus für die Rundenkampagne gibt es nicht. Wie gut die plattformübergreifende Klopperei funktioniert, konnten wir mit unserer Version allerdings noch nicht testen.

wogen hat. Rome ist bis heute besonders, auch wenn es Rome 2 gibt. Fragt sich nur: Ist es besonders genug, um das Remaster zu spielen? Finden wir es heraus!

Rome 2 ist besser? Ja, aber!

Nun gut, auf dem Papyrus – einem sehr großen Papyrus sogar – ist Rome 2 tatsächlich das bessere Spiel als Rome, weil es sich deutlich vielfältiger spielt. Hier eine willkürliche Auswahl von Features, die es seinem Vorgänger voraushat:

- Kampagnenkarte, die bis zum Horn von Afrika und an den Westrand Indiens reicht und viel mehr Fraktionen beheimatet
- stadtübergreifendes Provinzsystem inklusive Erlassen, die Boni bringen
- militärische und zivile Forschung (in Rome hängen Fortschritte nur von Zeit und Bevölkerungsgröße ab)
- Levelaufstiege samt Freischalttalenten
- Völker wie die Germanen entstehen aus Konföderationen kleinerer Stämme
- ausgefeilteres Politiksystem (funktioniert erst in der Emperor Edition halbwegs gut)
- bessere KI

Ha, das letzte war natürlich Spaß! Die Computergegner von Rome 2 irrten derart durch die Antike, dass wir das Strategiespiel nachträglich abwerten mussten, weil uns die volle Tragweite der KD (künstlichen Dummheit) zum Testzeitpunkt noch nicht bewusst war.

Aus Spaß habe ich Rome 2 parallel zum Test des Rome-Remasters noch mal installiert, um zu schauen, ob sich in der Emperor

Edition etwas am KI-Verhalten geändert hat – und erlebte prompt wieder Kapriolen. Beispielsweise gaben die Bewohner von Syrakus ihre von meiner haushoch unterlegenen Römerarmee belagerte Heimatstadt einfach auf und schipperten mit ihren Armeen übers Meer, um am anderen Ende Italiens zu landen – eine schlechte Idee, weil auf der Überfahrt viele Soldaten starben. Was die KI zu diesem Lemming-Manöver bewogen hat, wissen nur die Programmiergötter von Creative Assembly.

Doch hier soll's ja nicht um Rome 2 gehen, sondern um Rome Remastered, das sich angesichts der geringeren Feature-Dichte wie der kleinere Bruder von Rome 2 anfühlt: Weil ich selbst einen großen Bruder habe, muss ich aber natürlich verkünden:

Meine Alemannen durchstoßen in Barbarian Invasion die weströmische Rheingrenze.



Die KI der Verdammten

Ihr dachtet, die Gallier-Szene, die ich eingangs geschildert habe, sei erfunden? Übertrieben zumindest? Mitnichten, sie ist in Rome Remastered genau so passiert, mehr als einmal sogar. Wenn eine überlegene Streitmacht (über 2.000 Mann) eine meiner Städte belagert, kann ich den Feind oft dazu bewegen, einige seiner Bataillone in Reichweite der automatisch feuernenden Wachtürme zu bewegen – und dort stehen zu lassen. Manchmal passiert das einfach so (vor allem bei riesigen Heeren, die nicht wissen, wo sie ihre Soldaten verteilen sollen), manchmal muss ich nachhelfen, indem ich meine Verteidiger vor die Mauern schicke, damit der Gegner seine Aufstellung ändert. Die passt er nämlich daran an, wo sich meine Truppen befinden. Oft schaffe ich es, durch geschick-

te Manöver seine Armee so zu »verdrehen«, dass sie in Reichweite der Wachtürme gerät. Dann muss ich nur noch die Zeitbeschleunigung einschalten und den Barbaren beim Sterben zuschauen. Um dabei zu helfen, kann ich zusätzlich Speerwerfer oder Bogenschützen hinter den Mauern postieren.

Falls das Herummanövrieren nicht klappt und der Gegner sich (schlau!) von der Mauer fernhält, greife ich einzelne Regimenter mit Kavallerie an und ziehe mich ruckzuck wieder zurück, damit sie sich aus der Formation lösen und mir zu den Wachtürmen folgen. Einmal schleppe ich feindliche Reiterei mit meinen Generalsreitern minutenlang im Kreis um meine Stadt, bis die Mauertürme die Gegner so weit dezimiert haben, dass ich sie im Schwertumdrehen ausschalte.

Belagerungswaffen wie Rammen oder Türme setzten die Gegner im Test überhaupt nicht ein, auch nicht auf den hohen Schwierigkeitsgraden. Sie stürmen Städte nämlich grundsätzlich nicht, sondern warten lieber mehrere Runden lang ab, bis die Stadt auf der Kampagnenkarte kapituliert. Wenn wiederum ich belagere, schickt der Feinde gerne mal einen oder mehrere seiner Verbände hinter das Stadttor, um ... ja, warum eigentlich? Manchmal sind es Fernkämpfer, okay, die können dann meinen Rammbock beschießen. Manchmal sind es aber auch Nahkämpfer, die hinter dem Tor auf und ab marschieren und von meinen Bogenschützen zu Klump geschossen werden. Einen Ausfall wagen sie nicht mal dann, wenn das Tor bereits rammbockbedingt offen steht.

Überhaupt hat die KI ein großes Problem mit Fernangriffen. Zwar reagieren Einheiten meist auf Beschuss mit Speeren und Pfeilen, gelegentlich aber auch nicht. Katapulte, die aus großer Entfernung Felsbrocken schleudern, ignoriert der Feind gerne komplett. Pff, so ein Brocken muss ja erst mal treff... oh, wieder 20 Mann zermatscht.

Nun könnte ich sagen, dass es einen eigenen taktischen Reiz hat, den Feind derart auszutricksen – so war es damals in Rome ja auch: Ich konnte immer neue Wege suchen, die Gegner zu übertölpeln. Sobald ich aber einmal eine gewisse Routine entwickelt habe, spule ich sie in jeder Schlacht erneut ab. Je nach Volk muss ich diese Spielweise natürlich anpassen, dank der unterschiedlichen Truppentypen fühlen sich die Fraktionen auf dem Schlachtfeld tatsächlich unterschiedlich an. Die Römer etwa können erst später in der Kampagne Bogenschützen rekrutieren, und selbst die haben wenig Durchschlagskraft – kein Vergleich etwa zu den Stammesschützen der Germanen. Grundsätzlich gelingt das Ausricksen aber mit allen Armeen zu leicht. Problematisch ist übrigens auch die Wegfindung in Städten. Auch wenn der Remaster-Entwickler Feral Interactive behauptet, sie verbessert zu haben, nehmen meine Soldaten immer noch seltsame Routen durch die Straßen. Wenn ich beispielsweise zwei Regimenter Hastati (leichte römische Infanterie) am Rande des Stadt-

platzes, auf dem sich der Feind verschanzt, nur um 50 Meter zur Seite verschieben will, kann es passieren, dass eines davon erst mal mitten auf den Dorfplatz stapft statt am Rand entlang. Das Ergebnis: viele tote Hastati. Ich hätte gehofft, dass sich daran am Remaster etwas ändert, dem ist aber nicht so. Mal sehen, ob die Gegner auf der Kampagnenkarte mehr dazugelernt haben.

Standurlaub auf Mallorca

Zum Kampagnenbeginn (und in eigenen Schlachten) darf ich in Rome Remastered nämlich tatsächlich KI-Verbesserungen zuschalten (neben Änderungen am Balancing und einer Handvoll Neuerungen, zu denen wir gleich kommen). Die betreffen aber hauptsächlich das Verhalten auf der Kampagnenkarte, und zwar in zwei Punkten:

- Langlebige Allianzen: Feral Interactive hatte versprochen, dass Bündnisse länger

halten – und das stimmt! Meine Römer etwa sind jahrelang mit den Britanniern verbandelt. Im alten Rome hielten Bündnisse höchstens ein paar Runden lang, bis mir die KI in den Rücken fiel. Meine Partner bitten mich nun zudem häufiger um Beistand gegen ihre Feinde und bieten dafür sogar Bezahlung an. Gute Sache!

- Größere Heere: Im ursprünglichen Rome jagte ich viel zu häufig kleine Feindgruppen über die Karte. Nun soll die KI in der Lage sein, größere Heere zu bilden, indem sie kleine Armeen zusammenführt oder auflöst. Das scheint tatsächlich zu klappen – die Spanier etwa stellten im Test gleich mehrere Riesenheere auf –, aber längst nicht immer. Statt ihre Truppen zu bündeln, unternehmen Gallier, Germanen, Makedonier und Co. weiterhin zu häufig Ausflüge mit mickrigen Einheiten, die ich problemlos aufreißen konnte. Gut gemeint, aber nicht gut genug!

DAS STECKT IN ROME REMASTERED

- Das Hauptspiel, in dem ihr eine von drei Römerfamilien oder ein anderes Volk zum Weltreichtum führt. Mit dabei sind einige Verbesserungen, Neuerungen und spielbare Fraktionen.
- Barbarian Invasion: Im großen Rome-Addon überrennt ihr Ost- und Weströmer mit Hunnen, Goten und Co., oder ihr bewahrt das alte Reich vor dem Untergang. Auch hier gibt's neue Spielerfraktionen wie die Berber.
- Alexander: Recht kurzer, aber schwerer DLC, in dem ihr den Feldzug von Alexander dem Großen nachspielt. Andere Völker sind nicht spielbar.

Die spanischen Truppen dachten, es wäre eine gute Idee, in Reichweite meiner Wachtürme vor der Mauer herzustehen. Das Ergebnis seht ihr im Bild.



Der Feind durchquert geschlossen eine Furt und lässt sich dabei von meinen Speerwerfern punktieren.





Durch einen Ausfall meiner Verteidiger zwingt sich die Gallier dazu, ihre Aufstellung zu ändern. Ein Teil ihrer Krieger gerät ins Feuer meiner Wachtürme und lässt sich niederschießen.



Auch das generelle Verhalten auf der Kampagnenkarte ließ zu wünschen übrig. Beispielsweise hatten die Spanier fast ihre gesamte Streitmacht zum Strandurlaub nach Mallorca geschickt. Oder vielleicht besser zum Standurlaub, 7.000 Mann lungerten tatelos auf der Insel herum. Denn meine Römer hatten zuvor zwar Palma erobert, aber mit einem derart starken Heer gesichert, dass die Spanier vor einer Belagerung zurückschreckten. Aufs Festland trauten sie sich aber auch nicht mehr, sodass ich ihre Städte ohne nennenswerte Gegenwehr abgrasen konnte – wohlgemerkt auf dem zweithöchsten Schwierigkeitsgrad.

Was ist neu, was ist anders?

Setzen wir ein Häkchen hinter die KI. Wie steht's denn mit den anderen Neuerungen? Nun, neben sinnvollen Änderungen an der Balance (Wer in den Grafikoptionen größere Regimenter einstellt, büßte beim Rekrutieren früher mehr Bürger ein als bei kleineren Einheiten, das wurde nun angeglichen) fallen vor allem vier Neuerungen ins Auge:

- **Kaufleute:** Diese neuen Spezialagenten kann ich in eigene oder fremde Städte schicken, wo sie zusätzliches Einkommen generieren, das davon abhängt, welche Waren dort gehandelt werden. Das kann im Extremfall mehrere 100 Denare pro Runde bringen. Allerdings spinnt hier

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Rome verpasst habt und es nachholen wollt.
- ... ihr Rome noch mal in mild besser spielen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Wert auf eine gute Gegner-KI legt.
- ... ihr eure Globalstrategie sehr komplex mögt.

manchmal die Vorschaufunktion. Beispielsweise warnt mich Rome, ein in Samarobriwa postierter Kaufmann bringe weniger als zehn Denare pro Runde, letztlich sind es dann aber 56. Der Spielbalance scheint das nicht zu schaden. Denn ers-

Eigentlich will ich meine Reiterei nur zur Seite bewegen, doch sie nimmt lieber den Umweg über den Dorfplatz. Wahrscheinlich folgen die Truppen der Straße, um sich schneller zu bewegen.



MEINUNG

Michael Graf
@Greu_Lich



Ja, ich weiß: Ich war damals beim ursprünglichen Rome-Test viel nachsichtiger mit der Künstlichen Intelligenz. Denn das Fehlverhalten, das die Gegner nun im Remaster zeigen, ist ja nichts Neues, sondern eine Altlast. Doch da geht es mir ähnlich wie mit der grottigen Wegfindung im Remaster von Command & Conquer: Heute stören mich solche Probleme mehr. Ich möchte solche KI-Spinnereien nicht mehr erleben, weil sie mich umso mehr spüren lassen, wie sehr das Spiel aus der Zeit gefallen ist – und genau dieses Gefühl soll ein Remaster ja lindern! Doch um das zu lösen, hätte Rome wohl eher ein Remake gebraucht.

Schade finde ich außerdem, dass Creative Assembly und Feral Interactive zwar ein bisschen an Features, Komfort und spielbaren Fraktionen geschraubt haben, dem Spiel aber nichts hinzufügen konnten. Etwas mehr Provinzen, eine minimal vergrößerte Kampagnenkarte – irgendwas, das eine Rome-Partie zu einer wirklich neuen Erfahrung macht. Die Age of Empires 2: Definitive Edition hat ja auch neue Kampagnen bekommen, und selbst die Baldur's-Gate-Remaster hatten neue Quests – nicht die allerbesten, aber immerhin.

Natürlich habe ich lieber nichts Neues als etwas schlecht gemachtes Neues. Unterm Strich fehlt mir bei Rome Remastered dennoch die Liebe, das gewisse Etwas. So sehr ich dieses Spiel immer noch mag und so sehr mich der Bürgerkriegsendkampf bis heute motiviert: Ich kann euch dieses Remaster nicht uneingeschränkt empfehlen, und das soll auch die Wertung ausdrücken.

tens stehen die Kaufleute allen Völkern zur Verfügung, zweitens waren die Zusatzeinnahmen in meiner Testpartie zwar hilfreich, ersetzten aber nicht den Ausbau der Städte. In der deutschen Testversion sprachen die Kaufleute übrigens noch



Die Gegner sollen Truppen besser bündeln, was ihnen auch manchmal gelingt – die Gallier scheitern hier aber daran.

Englisch, ein Sound-Bug. Insgesamt aber eine brauchbare Neuerung!

- **Nachtschlachten:** Die nächtlichen Gefechte aus dem Addon Barbarian Invasion gibt es nun auch im alten Rome und im Alexander-DLC. Wenn mein General die entsprechende Fähigkeit besitzt, darf ich ein Gefecht in der Dunkelheit anordnen und dafür einen Kommandobonus abstauben. Der fällt aber nicht so sehr ins Gewicht, vor allem sehen die Nachtschlachten mit ihren Fackeln und Brandpfeilen cool aus. Eine gute Neuerung!
- **Mehr spielbare Völker:** Insgesamt bringt Rome Remastered 16 neue spielbare Fraktionen für Rome und Barbarian Invasion. Im Hauptspiel darf ich nun beispielsweise auch die Makedonier befehligen, im Addon die Berber. Per Menüoption kann ich zudem alle Rome-Völker von Anfang an freischalten, statt sie erst mit den Römern besiegen zu müssen. Grundsätzlich eine gute Sache, weil sich die Startpositionen und Truppentypen der Fraktionen deutlich unterscheiden. Es lohnt sich also, Rome mehrfach in Angriff zu nehmen, auch wenn die neuen Fraktionen nicht die spannendsten sind (die Makedonier werden etwa anfangs schnell zerrieben zwischen Römern und Skythen). Dennoch: Eine gute Neuerung!
- **Grafik:** Feral Interactive hat die Kampagnenkarte optisch neu gestaltet, was mir im laufenden Spiel besser gefällt als auf Bildern. Die (hochauflösend texturierten) Einheitenmodelle gibt es nun auch in einer entsättigten, also weniger bunten Variante, die sich optional einstellen lässt. Grundsätzlich finde ich die optische Überarbeitung ordentlich, auch wenn das Spiel nicht wirklich neu aussieht – es ist eben ein Remaster, kein Remake.

Alle spielerischen Neuerungen lassen sich zum Beginn einer Kampagne einzeln an- oder abschalten. Darüber hinaus gibt es diverse Verbesserungen am Bedienkomfort:

- **Mehr Infos im Kampf:** Über eigenen Einheiten schwebt nun eine (nicht abschaltbare!) Infotafel, die Moral, Mannstärke,

Erschöpfung und ihren Munitionsvorrat anzeigt. Vor allem Letzteres ist hilfreich, weil ich schneller sehe, welche Fernkämpfer ich lieber zurückziehen sollte, weil ihnen Pfeile oder Speere ausgehen. Transparente Kegel zeigen nun zudem die Reichweite und Schusswinkel von Schützen und Katapulten – ja, das gab es im alten Rome nicht!

- **Agentenübersicht:** Über ein spezielles Menü kann ich Agenten wie Spionen, Auftragsmördern und Kaufleuten nun Ziele zuweisen, statt direkt auf der Karte draufzuklicken. Gebraucht habe ich das nie – außer bei Assassinen. Wenn ich deren Ziele wie gehabt per Rechtsklick direkt auf der Karte wählte, blieben die Meuchelgesellen nämlich wie angewurzelt stehen. Auftragsmord funktionierte lediglich per Menü – ziemlich umständlich und vermutlich ein Bug in der Testversion.
- **Mehr Übersicht:** Sowohl auf der Kampagnenkarte als auch in den Schlachten kann ich nun weiter herauszoomen, um auf eine schematische Karte zu wechseln. In der Kampagne kann ich so die Grenzen der Provinzen besser überblicken, in der Schlacht die Position feindlicher Armeen.
- **Integriertes Wiki:** Ihr könnt im Spiel jederzeit ins deutsche Steam-Handbuch wechseln, das aber nicht immer das erklärt, was ihr gerade wissen wollt.

Auch die Kamerabedienung lässt sich nun an moderne Total-War-Gepflogenheiten anpassen, insgesamt spielt sich Rome Remastered durchaus flüssiger und übersichtlicher als das Ursprungs-Rome. Ein großer Sprung ist das zwar nicht, aber durchaus etwas, das man von einem Remaster erwarten darf.

Warum sollte das jemand spielen?

Tja, das ist die Gretchenfrage jedes Remasters. Was bringt mir die Neuauflage eines vor fast 17 Jahren erschienenen Strategiespiels, das ich nicht auch in modernen Spielen bekomme – erst recht in den eigenen Nachfolgern? Mal abgesehen davon, dass Rome damals Strategiespiel- und Spielezeitschicht geschrieben hat, die ihr nun halbwegs komfortabel nacherleben könnt, wenn

ihr vor 17 Jahren noch zu jung gewesen seid, profitiert das Spiel vor allem von seiner Geradlinigkeit. Ich würde moderne Total Wars nicht als »überladen« bezeichnen, denn bedenkt bitte: Ich bin jemand, der es als Entspannung betrachtet, mich in die Menüs eines Europa Universalis 4 einzuarbeiten. Ich denke aber schon, dass die Kernfaszination von Total War gar nicht unbedingt die Feature-Vielfalt eines Rome 2 braucht.

Was Rome für mich bis heute auszeichnet, ist etwas, das es in Rome 2 nicht gibt (außer ansatzweise im Augustus-DLC): die Dreiteilung Roms in die Familien der Julier, Bruti und Scipionen, die anfangs noch zusammenarbeiten. Um Kaiser zu werden, muss ich meine Konkurrenzsippen aber irgendwann aus dem Weg schaffen. Das hat mich schon vor 17 Jahren motiviert, und das motiviert mich noch heute!

Auch andere Dinge hat Rome seinem Nachfolger voraus, ich finde etwa die Einheitenportraits des Originals hübscher, und auch dessen Familienstammbaum sieht stimmungsvoller aus als das Sippendiagramm von Rome 2. Für eine Kampagne zwischendurch ist Total War: Rome Remastered also durchaus zu gebrauchen, auch wenn ich mir insgesamt etwas mehr gewünscht hätte (siehe Fazit), wenn wir schon kein Medieval 2 Remastered bekommen. ★

TOTAL WAR: ROME REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / Ryzen FX 4100
GTX 650 / Radeon HD 7450
6 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4570 / Ryzen R5 1600
GTX 770 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



höher aufgelöste Texturen überarbeitete Hauptkarte passende Musik karge Schlachtkarten veraltete Effekte und Animationen

SPIELEDISIGN



toller Mix aus Runden und Echtzeit Völker unterscheiden sich mehr Bedienkomfort Gegner häufig wirr oft zu passive Kampagnenfeinde

BALANCE



Truppentypen mit Stärken und Schwächen verfeinerte Balance Ratgeber und Handbuch Fernkämpfer zu mächtig schwache KI

ATMOSPHERE / STORY



packender Bürgerkrieg Generalsreden historische Ereignisse stimmungsvolle Gefechte kaum Ereignisse für nichttrömische Völker

UMFANG



Hauptspiel plus zwei Addons 38 Fraktionen vielfältige Einheiten Alexander-Addon kurz weniger Fraktionen und Provinzen als in Rome 2

FAZIT

Ordentliches Remaster, das nicht nur die Stärken von Rome wiederbelebt, sondern leider auch die unzurechnungsfähige KI.

