

## Expeditions: Rome

## WIRD IMMER BESSER

Genre: **Taktikrollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Logic Artists** Termin: **20.1.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 bis 50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Das Taktikrollenspiel Expeditions: Rome schickt euch in die Zeit von Cicero, Caesar und den internen Machtkämpfen um die Zukunft der römischen Republik. Von Reiner Hauser

Erstmal eine Frage an alle, die sich für Fans des römischen Settings halten: Sagen euch die Namen Titus Pullo und Lucius Vorenus etwas? Wer jetzt wissend nickt, darf weiterlesen, wer nicht, darf auch weiterlesen, bekommt aber eine Hausaufgabe. Schaut euch unbedingt die Serie »Rome« von HBO an. Die ist noch aus der Prä-Streaming-Ära, hat aber den Trend zur Serienproduktion im Blockbuster-Stil vorweggenommen und ist in meinen Augen das Beste, was zum Thema

Rom neben »Gladiator« und dem alten »Ben Hur« je produziert wurde.

Ich erwähne das einerseits als gut gemeinten Ratschlag und andererseits, weil ich mir sicher bin, dass die dänischen Entwickler von Logic Artists diese Serie ebenfalls sehr gut kennen und lieben. Denn so einiges in Expeditions: Rome erinnert mich daran: der grundsätzliche Erzählstil, der Zeitrahmen, in dem das Spiel angesiedelt ist, sowie klare Anleihen einzelner Missionen bei der Serie.

Die relevanteste Überschneidung ist aber die Qualität. Ihr dürft euch auf ein ausgesprochen gelungenes Taktikrollenspiel zu Zeit der Endphase der römischen Republik freuen. Den Test solltet ihr dennoch lesen, denn trotz des Lobes ist nicht alles perfekt am Opus Magnum der Dänen.

### Aller Anfang ist schwierig

Die Anfänge aller Dinge sind klein, das wusste schon Cicero, der wie einige andere historische Persönlichkeiten der späten Römischen Republik Auftritte in Expeditions: Rome hinlegt. Das Zitat gilt auf zweierlei Weisen für das Spiel. Zum einen aufgrund der Entwicklung des Studios. Rome ist nach Conquistador und Viking der nun schon dritte Teil der Expeditions-Reihe, die sich sowohl spielerisch als auch technisch und optisch stetig weiterentwickelt hat, wie an den Rezensionen abzulesen ist.

Und zum anderen passt das Zitat auch hervorragend zum Spiel selbst, das tatsächlich etwas schwach beginnt und sich dann immer weiter steigert, somit also ganz entgegen dem üblichen Spieletrend alles andere als »frontloaded« daherkommt.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf Rundenkämpfe steht.
- ... ihr nicht mit Texten überladen werden wollt.
- ... ihr zu Beginn geduldig seid.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine tiefgründige Story erwartet.
- ... ihr mit dem antiken Setting wenig anfangen könnt.
- ... eure Spiele mit einem Knall beginnen sollen.

## Ich kämpfte, ich redete, ich eroberte

Expeditions: Rome beginnt mit einer lischeebeladenen Story. Euer Charakter (ich habe mich für eine Frau entschieden) muss aus Rom fliehen, weil sein beziehungsweise ihr Vater ermordet wurde. Ihr schließt euch dem Konsul Lucullus an, einem Freund eures Vaters, der gerade auf Lesbos griechische Piraten bekämpft. Im Folgenden erlebt ihr eine an den Aufstieg Caesars angelehnte Geschichte, die historische Vorkommnisse mit fiktiven verwebt, ganz ähnlich wie die angesprochene Fernsehserie »Rome«.

Die Insel Lesbos (achtgrößte Insel im Mittelmeer) dient dabei für die kommenden ein bis zwei Stunden als euer Tutorial und führt euch in die Details der meisten Spielsysteme ein, derer es im Wesentlichen vier gibt:

- Die Taktikkämpfe aus der Top-Down-Perspektive sind das Herz des Spiels. Durch ein gerüttelt Maß Abwechslung im Missionsdesign und durch die Vielfalt der Klassenfähigkeiten tragen sie Expeditions: Rome tatsächlich über die immense Spielzeit von bis zu 50 Stunden.
- Der übergreifende Fortschritt findet auf einer Kampagnenkarte statt, die ihr euch wie eine Mischung aus Total War und Heroes of Might and Magic vorstellen könnt. Ihr reitet auf der Karte herum, währenddessen Zeit vergeht. Wenn ihr nicht gerade auf dem Weg zur nächsten Mission seid, findet ihr hier Erfahrungspunkte sowie Schätze und Vorräte, die ihr für die Ausstattung eurer Charaktere und das Crafting verwenden könnt. Von Zeit zu Zeit kommt es auch zu zufälligen Events.
- Wenn ihr nicht gerade kämpft, seid ihr mit Dialogen (die Redeanteile aller Gesprächspartner sind vertont) beschäftigt. Dabei erfahrt ihr mehr über die Geschehnisse in der Welt und über geheime Machenschaften rund um den Mord an eurem Vater. Außerdem lernt ihr eure Begleiter besser kennen. Immer wieder lässt euch das Spiel Entscheidungen treffen, die sich im weiteren Spielverlauf auswirken.
- Euer Legionslager ist eure bewegliche Basis, die ihr aufwerten könnt. In ihm rekrutiert ihr neue Gruppenmitglieder, verwaltet eure bestehenden Begleiter und craftet. Außerdem managt ihr hier die Legion an sich, die auf der Weltkarte zu Einsätzen ausgesandt werden muss, um dort Sektoren zu erobern. Die Kämpfe der Legion sind in ein kleines Minispiel ausgelagert.



Die Weltkarte ist in Sektoren eingeteilt. Die müsst ihr erst erkunden und dann mit eurer Legion einnehmen.



## ECHT HÜBSCH

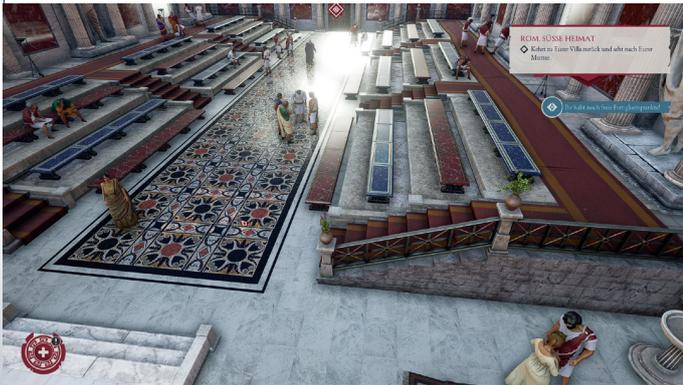
Expeditions: Rome kommt von dem eher unbekanntem dänischen Studio Logic Artists. Grafisch muss es sich aber nicht verstecken ...



... denn es ist echt hübsch. So wie hier an der griechischen Küste ...



... auf der Straße mit dem Legionstross ...



...im auf Hochglanz polierten römischen Senat ...



... oder in dieser schmucken römischen Villa.

### Sonderkommando statt Truppenführer

Die meiste Zeit verbringt ihr natürlich mit den klassischen Rundenkämpfen. Da kleine Gruppenkämpfe mit ein paar Heldenfiguren nicht unbedingt ideal zum Setting Roms mit seinen disziplinierten Legionen passen, haben sich die Entwickler einen Kniff einfallen lassen, warum ihr ständig allein unterwegs seid. Ihr werdet Teil einer Art Sondereinsatzkommando, der *Speculatores*. Wann immer etwas erledigt werden muss, bei dem eine ganze Armee ungeeignet scheint, kommt dieser zusammengewürfelte Haufen zum Einsatz. Bald bekommt ihr allerdings auch das Kommando über eine Legion, um Sekto-

ren auf der Weltkarte zu erobern. Auf diese Weise bleibt mehr Flair des Settings erhalten, weil eben nicht nur ein paar Helden alles allein erledigen. Die echte Armee ist immer irgendwo im Hintergrund.

### Causa Femina

Natürlich werden einige empört mit dem Finger auf die Tatsache zeigen, dass eine Frau niemals eine Legion hätte anführen können. Das stimmt, aber *Expeditions: Rome* bemüht sich, dieses Problem im Rahmen der Zeit aufzugreifen. Wenn ihr als Frau spielt, wird dies von den Charakteren in den Dialogen angesprochen. Viele haben erstmal ein Problem damit, spielerische Nachteile hat es

aber nicht zur Folge. Eurer Patron *Lucullus* hält das Ganze aber sowieso unter der Decke, rückt erst im Moment des Triumphs damit heraus und konfrontiert die Skeptiker des Adels und der Senatoren mit der provozierenden Wahrheit im perfekten Moment. So wahrft das Spiel den historischen Anstrich und ermöglicht gleichzeitig ein Spiel als weiblicher Charakter.

### Das Writing ist nicht auf Top-Niveau

Weniger geschickt verhält sich das Writing allerdings in den ersten Spielstunden, in denen es alles andere als auf Top-Niveau ist. Da sind arg vorhersehbare Plotelemente (»Wir werden in eine Falle laufen!« – »Un-sinn, ich bin der Kommandant, ich weiß es besser!« Ergebnis? In die Falle gelaufen.), dumme Wendungen (Eine Agentin, deren Dialogporträt eindeutig weiblich ist und die mit einer weiblichen Stimme spricht, entpuppt sich nach einiger Zeit völlig überraschend als Frau!) und stereotype Begleiter (Ex-Gladiator, der immer alles umbringen will; krasse, »mysteriöse« Agentin).

Auch die Texte und Dialoge sind relativ häufig eher belanglos. Witz und Esprit verprüht das Spiel selten. Dadurch sind mir meine Begleiter und die meisten Plotfiguren am Anfang komplett egal. Doch – wie angedeutet – bessert sich das. Je mehr Zeit vergeht, umso mehr Fahrt nimmt die Story auf und umso mehr schärft sich das Profil einiger Begleiter, die mir langsam doch noch ans Herz wachsen. Mit »Gladiator« kann Ex-



Ich habe mich für einen weiblichen Hauptcharakter entschieden. Die Klasse »Princeps« (Tank) erlaubt ihr das Tragen eines Schildes, und durch die Skillung auf »Veteran« kann sie Gegner betäuben oder niederwerfen.

peditions: Rome zwar nicht mithalten, aber dafür hat es ja noch andere Qualitäten.

### Das Kampfsystem ist komplex, aber überfordert nicht

Wie etwa die Rundenkämpfe. Jeder Charakter besitzt eine von vier Kampfklassen: Princeps (Tank mit Schwert oder Speer und Schild), Triarius (Support mit Lanze oder Stab), Sagitarius (Bogenschütze) und Veles (Damage-Dealer mit zwei Waffen). Diese Klassen haben wiederum drei Spezialisierungsbäume, in denen ihr relativ frei Punkte investieren könnt, die ihr durch Level-up erhaltet. Der Triarius lässt sich beispielsweise auf Kampfunterstützung, Heilen oder Rüstungsschaden spezialisieren.

Tiefe bekommt das Kampfsystem durch ein Zusammenspiel von Bewegungsreichweite, allen möglichen Fähigkeiten, Statuseffekten (bluten, betäubt...) sowie Leben, Rüstungswert und Schildstärke. Wer schon mal ein Taktikrollenspiel dieser Art gespielt hat, wird sich hier schnell zurechtfinden. Gepanzerte Einheiten verlieren erst Lebensenergie, wenn der Schaden ihren Rüstungswert übersteigt oder aber die Rüstung zuvor mit speziellen Attacks zerfetzt wird. Schildstärke dagegen blockt Schaden in beliebiger Höhe (außer durchbohenden Schaden und Effekte), solange auch nur ein Punkt der Schildstärke übrig ist. Sie frischt sich außerdem nach jeder Runde teilweise wieder auf. Das heißt, ein Gegner mit einem Schild sollte immer von mehreren Charakteren in einer Runde angegriffen werden, um nennenswerten Lebensschaden zu verursachen. Schilde verhindern außerdem jeglichen direkten Schaden durch Pfeile.

### Solides Missionsdesign, das keinen Innovations-Award gewinnt

Da fast jede Mission mit einer einzigartigen Karte aufwartet, auf der häufig auch noch interaktive Gegenstände herumstehen (etwa Öl, Feuer, zerstörbare Hindernisse), ist lange Zeit für Abwechslung gesorgt.

Das Missionsdesign selbst würde zwar vermutlich keinen Innovationspreis gewinnen, tut aber seinen Teil. Mal müsst ihr aus einer brenzligen Situation fliehen, mal bestimmte Gegenstände vernichten. Oder ihr müsst euch aufgrund einer begrenzten Rundenanzahl beeilen, um an eine bestimmte

Die Kämpfe laufen im Großen und Ganzen klassisch ab. Nach der Aufstellungsphase auf der Hexfeldkarte zieht die eine Seite mit allen Figuren, dann die andere.



Alle möglichen Sondereffekte bringen Komplexität. Einheiten bekommen etwa ihren Aktionspunkt zurück, wenn sie einen einfachen Gegner (also ohne Spezialisierung) niederstrecken.

Stelle zu gelangen oder um eine wichtige Person auszuschalten.

Das Pacing der Missionen ist dabei recht gut gelungen. Gerade als die Aufgaben etwas eintönig werden, kommt das erste Kapitel-Highlight mit einem mehrteiligen Kampf, der mich sowohl spielerisch als auch inszenatorisch voll überzeugt hat.

### Die Antike ist hübsch, aber nicht perfekt

Apropos, wie ihr an den Bildern seht, sieht Expeditionen: Rome auch wirklich hübsch aus. Mir persönlich gefallen besonders die Rüstungen und die detaillierten Umgebungen mit ihrem schönen Lichtspiel.

Nicht immer perfekt ist dagegen das Balancing. Ein Manko, das sich durch das ge-

samte Spiel zieht. Ich habe für meine Partie den Schwierigkeitsgrad auf »normal« gestellt, also auf die zweite von vier Stufen, und habe es ein wenig bereut. Für einigermaßen erfahrene Taktikspieler ist dieser Schwierigkeitsgrad zu leicht. Und was noch schwerwiegender ist: Er macht einige Systeme (zum Beispiel Proviant und die Legionskämpfe) weitgehend obsolet.

Es könnte allerdings sein, dass ein höherer Schwierigkeitsgrad effektiv die Spielzeit streckt, was nicht unbedingt immer gut sein muss. Auf großen Schlachtfeldern dauert der Spielzug der Gegner manchmal nervig lange, weil das Spiel unbedingt alle Animationen in Echtzeit abspielen will. Wenn beispielsweise eine Gruppe von Feinden hintereinander eine Leiter hinaufklettern möchte,

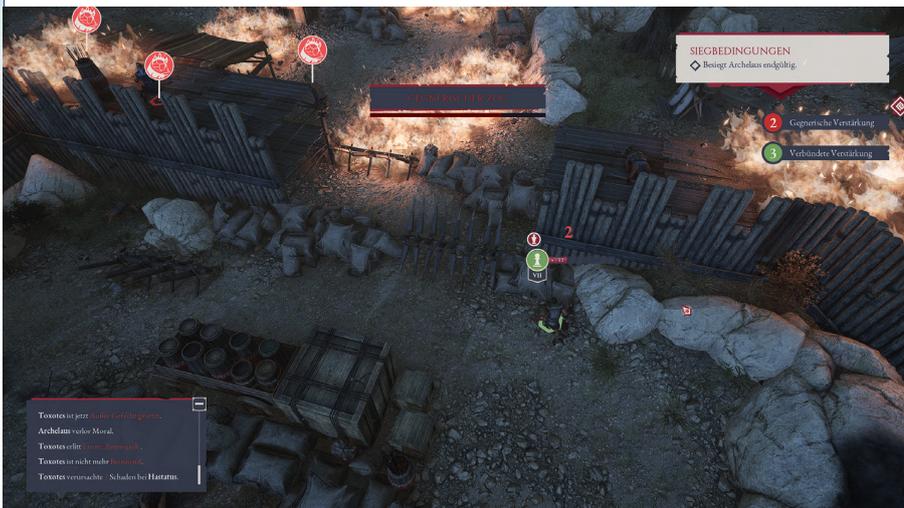
Ihr könnt jederzeit mit euren Begleitern quatschen, die sich entweder zu euren Entscheidungen oder ihrer Vergangenheit äußern.



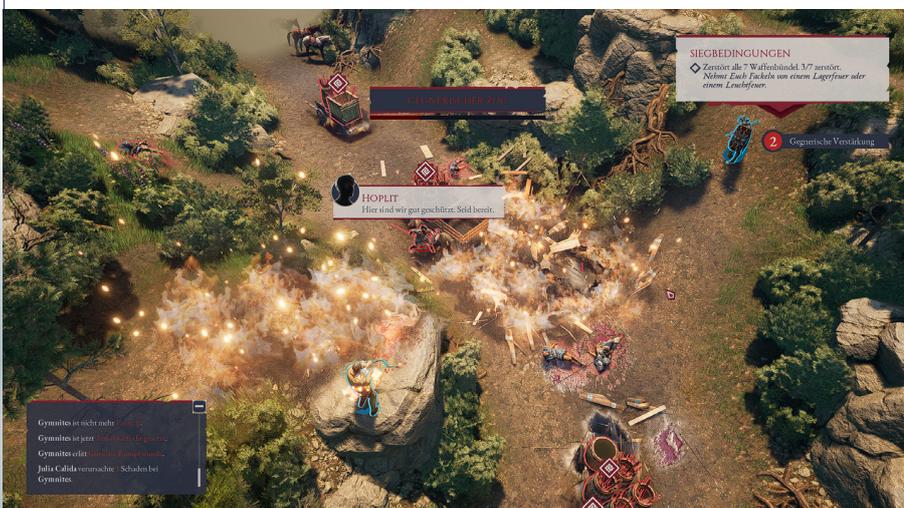
Manchmal trifft ihr auch auf historische Persönlichkeiten. So wie hier auf Cicero, der gerade gemütlich mit Cato beisammen...liegt.



## DAS MISSIONSDESIGN



Das Missionsdesign ist durchaus abwechslungsreich. Bei dieser Belagerung markieren die roten Stellen, wo in der nächsten Runde ungefähr Gefahr durch Katapulte droht ...



... und in dieser Mission müssen wir nur die Ausrüstung des Feindes zerstören. Die Gegner selbst sind egal, solange sie uns nicht umbringen.

sieht das zwar ganz schick aus, weil die Animationen im Spiel durchweg super sind. Es dauert aber eine gefühlte Ewigkeit, bis alle oben angekommen sind.

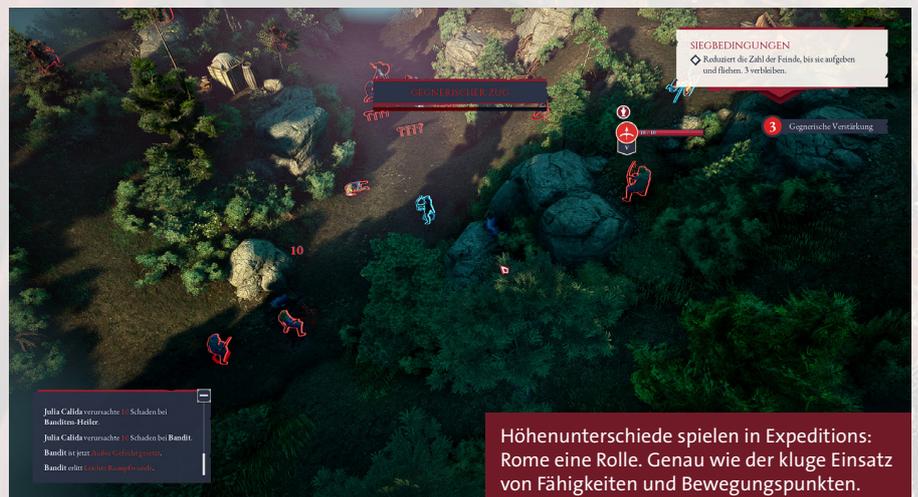
### Die Legion erobert die Welt

Verbunden sind die Kämpfe und Dialoge durch die Kampagnenkarte und euer Legionslager. Auf der Weltkarte geht ihr Quests nach, sammelt Ressourcen ein und kommandiert eure Legion, die ihr nach dem Tutorial erhaltet. Mit ihr erobert ihr gegnerische Sektoren, worauf spezielle Befriedigungsmissionen folgen. Daraufhin könnt ihr mit der Legion die Ressourcen des Sektors einnehmen und für eure weiteren Zwecke nutzen.

Mit Rohstoffen wie Holz, Metall und Stein baut ihr euer Lager aus. Auf diese Weise schaltet ihr nach und nach Erweiterungen und Verbesserungen frei, zum Beispiel das Lazarett zur Behandlung von Verletzten (unbehandelte Charaktere können dauerhaft sterben, und verliert ihr zentrale Figuren, endet das Spiel). Andere Ausbauerweiterungen ermöglichen euch das Erneuern von taktischen Gegenständen, beispielsweise ein

Pilum, mit dem ein Charakter einmal pro Kampf Extraschaden verursachen kann. Und selbstverständlich gibt es auch eine Schmiede zum Herstellen oder Verbessern besonders guter Ausrüstung.

Im Lager werbt ihr außerdem Prätorianer an, die euren Einsatztrupp für die Runden-taktikmissionen ergänzen. Sie funktionieren spieltechnisch genau wie eure Begleiter, nur



Höhenunterschiede spielen in Expeditions: Rome eine Rolle. Genau wie der kluge Einsatz von Fähigkeiten und Bewegungspunkten.

## MEINUNG

Reiner Hauser  
@HauserRJ



Nein, Expeditions: Rome ist nicht perfekt. Da gibt es viele kleine Dinge, die nicht ideal gebalanced, irrelevant oder sogar ein wenig nervig sind. Trotzdem mochte ich den Titel und habe immer gern weitergespielt. Das liegt an der unverwüstlichen Rudentaktik, der guten Grafik und irgendwie auch an der Story – obwohl ich die im selben Atemzug deutlich kritisieren muss. Ich habe definitiv schon besser geschriebene Dialoge und überraschendere Wendungen erlebt. Dennoch verliert mich das Spiel dadurch nicht. Zum einen quatscht es mich nicht ständig mit ellenlangen Texten voll, und zum anderen geben mir die Entscheidungen das Gefühl, tatsächlich ein wenig Mitspracherecht beim Geschehen zu haben. Und dann ist da natürlich noch das antike Rom, ein Setting, das man schon – so wie ich – mögen sollte, um Expeditions: Rome wirklich genießen zu können.

haben sie keinerlei eigene Hintergrundgeschichte oder Interaktionsmöglichkeiten.

### Armeen messen sich im Minispiel

Obendrauf heuert ihr hier auch Centurionen an, die die Legionsschlachten für euch anführen. Wenn ihr eure Legion einen neuen Sektor einnehmen lasst, beginnt ein Minispiel, dessen Ausgang von der Soldatenstärke und Moral sowie von den Fähigkeiten der Centurionen abhängig ist. Viermal pro Schlacht dürft ihr außerdem eine Kriegsliste einsetzen (Testudo, Keilformation, Pilum werfen und so weiter), deren Auswahl ebenfalls Einfluss auf die Schlacht hat.

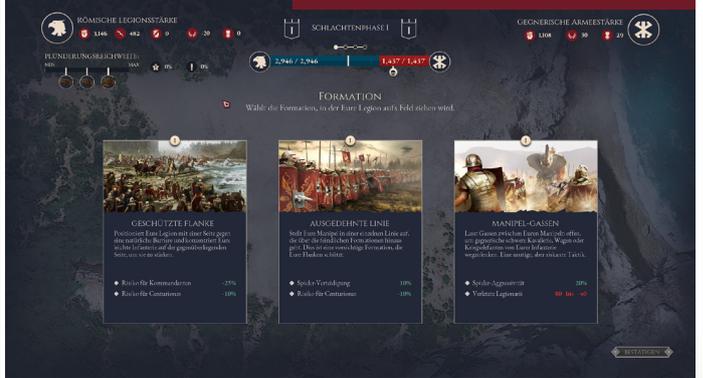
Die Idee an sich ist super, weil sie das Gefühl vermittelt, dass hinter der ganzen Sondereinsatzkommando-Sache tatsächlich eine richtige Armee steht. Das tut dem Römische-Armee-Flair gut. Doch leider erscheint es bisweilen als Fremdkörper, weil es einfach noch nicht ganz ausgereift wirkt.



Das Looten (besonders nach dem Kampf) ist ein unnötig nerviges Abklappern von Hotspots, aber immerhin findet ihr dabei manchmal besondere Artefakte oder Bauanleitungen.



Die Legionsschlachten werden in einem eigenen Minispiel ausgetragen, das viel Potenzial verschenkt. Ihr dürft zwischen durch Kriegslisten ausspielen, ansonsten habt ihr kaum Einfluss auf das Geschehen.



Das Geschehen in den Schlachten läuft wie auf Schienen, und meine wenigen Entscheidungen nehmen kaum sichtbaren Einfluss. Das Spiel erklärt mir beispielsweise am Anfang, dass unterschiedliche Centurionen für verschiedene Schlachten geeignet sind. Ich habe aber im ganzen ersten Kapitel immer den gleichen Typ hergenommen, weil der stets die besten Erfolgsaussichten prognostiziert bekam. Und herausfordernd wurde das Ganze auch nicht. Ich habe so gut wie jede Schlacht mit links gewonnen. Das könnte letztlich auch wieder am Schwierigkeitsgrad liegen, was aber nicht sein sollte.

### Entscheidungen haben Auswirkungen

Trotz der Kritik darf nicht untergehen, wie viel Liebe in Details geflossen ist. Der Story ist stets wichtig, immer wieder Fakten und Zitate aus der realen Geschichte einfließen zu lassen. Wann immer irgendwo ein Zusammenhang nicht klar ist, bieten entsprechende Dialoge eine Erklärung an.

Und auch das Dialogsystem ist im Grunde befriedigend, weil sich das Spiel die Mühe macht, getroffene Entscheidungen wieder aufzugreifen. So konnte ich beispielsweise entscheiden, dass ich einen feindlichen General festnehme, statt ihn zu töten. Später konnte ich ihn in Verhandlungen dann für ein ganzes Manipel Soldaten eintauschen und stand ihm dann wenig später erneut gegenüber. Und dann sind da natürlich noch die ganz großen Entscheidungen rund um die Zukunft der Republik ...

### Es macht Spaß, auch ohne perfekt zu sein

Es gäbe viele weitere Beispiele sowohl für kleinere Balancemängel, verbesserungswürdige Mechaniken sowie auch für kluge Details und spannende Spielelement – nur: Ich will hier ja kein Handbuch verfassen.

Alles in allem ist Expeditions: Rome ein wirklich gutes Spiel, und das trotz vieler kleiner Mängel und verpasster Chancen. Das Kernspiel rund um die Kämpfe macht viel

Spaß, und der Entwickler beweist stets ein Augenmaß dafür, dass keines der Spielelemente nervtötend wird. Einzig ein Storywunder dürft ihr nicht erwarten. Dafür aber an die 40 bis 50 Stunden Spielspaß. ★

## EXPEDITIONS: ROME

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

15 4690K / FX 8320  
 GTX 960 / R9 280  
 6 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

17 3930K / Ryzen 5 1600  
 GTX 1060 / RX 580  
 8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 schöne Beleuchtung
- 👍 detaillierte Umgebungen
- 👍 einzigartige Missionskarten
- 👍 gute Animationen
- 👎 Porträts wirken teilweise seltsam

### SPIELEDISIGN



- 👍 angenehm komplex
- 👍 besondere Mechaniken
- 👍 Mechaniken neben den Kämpfen
- 👎 nicht alles ausgereift
- 👎 Crafting lange ohne Bedeutung

### BALANCE



- 👍 Charaktere sterben nicht im Kampf
- 👍 Zufallsaspekte
- 👍 Entscheidungen mit Folgen
- 👎 auf »Normal« Systeme sinnlos
- 👎 viele Fähigkeiten ähnlich

### ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 Setting gut eingefangen
- 👍 Ambiente versprüht Flair
- 👍 Story hält einen bei der Stange
- 👎 Story aber häufig vorhersehbar
- 👎 Dialoge manchmal bemüht

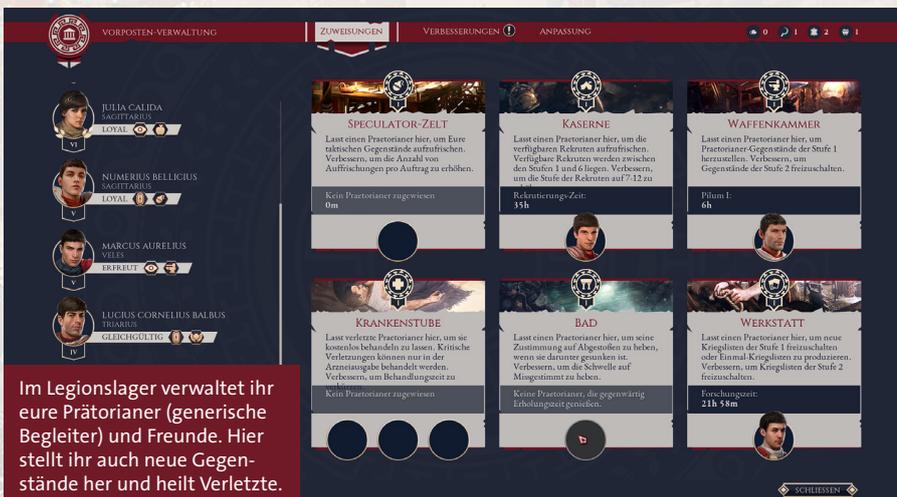
### UMFANG



- 👍 drei lange Akte
- 👍 bis zu 50 Stunden Spielzeit
- 👍 ganz verschiedene Landschaftstypen
- 👍 alle Dialoge auf NPC-Seite vertont
- 👎 kaum optionale Dinge

### FAZIT

In Expeditions: Rome passt nicht alles hundertprozentig zusammen. Trotzdem ist es ein sehr gutes Taktikrollenspiel.



Im Legionslager verwaltet ihr eure Prätorianer (generische Begleiter) und Freunde. Hier stellt ihr auch neue Gegenstände her und heilt Verletzte.