

Citadelum

## SEICHTER CAESAR



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Abylight** Studio: **Abylight Barcelona** Termin: **17.10.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



In den übersichtlichen Menüs verteilt ihr Arbeitskräfte und legt Steuern und Löhne fest. Auch Handelsrouten verwaltet ihr hier.



Antikes Puppenhaus-Flair: Auf Wunsch könnt ihr bis ins Wohnzimmer der Einwohner hineinzoomen. Das ist nett, mehr nicht.

Mit Anno 117 steht ein großes Aufbauspiel vor den Toren Roms. Lohnt es sich, vorher hier reinzuschauen? Von Eike Cramer

Cäsar ist tot, es lebe das Reich! Diese Hoffnung gab es nicht nur bei der Gründung des zweiten Triumvirats im Jahre 43 vor Christus, sondern auch beim spanischen Studio Abylight – nur eben schlappe 2.067 Jahre später. Denn das Team baut bei seinem City-Builder Citadellum auf die Stärke des Imperium Romanum. Das Aufbaustategie-spiel setzt genau da an, wo die Caesar-Reihe 2006 aufgehört hat – und wo Anno 117: Pax Romana bald weitermachen will. Bringt Citadellum das Gefühl von damals zurück?

### Große Geschichte, kleines Spiel

Zur Einordnung ein kurzer historischer Überblick: Nach dem Mord an Cäsar im Jahr 44 vor Christus regiert in Rom endgültig das Chaos. Das zweite Triumvirat will die Republik stabilisieren, doch die Jahrzehnte des

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein einfaches Aufbauspiel sucht.
- ... ihr gerne Städtebau und Militär kombiniert.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr abwechslungsreiche Szenarien erwartet.
- ... euch Schlachten mit Tiefgang wichtig sind.
- ... ihr komplexe Produktionsketten liebt.
- ... ihr eine umfangreiche Kampagne wollt.



Bürgerkriegs enden mit dem Sieg von Octavian, besser bekannt als Kaiser Augustus. Das gigantische Reich wird während dieser Zeit nachhaltig verändert – auch weil eine gewisse Kleopatra eine wichtige Rolle spielt. Viel Stoff also, aus dem große Dramen gesponnen werden könnten. Geschichtsmuffel brauchen sich aber nicht zu sorgen, denn die virtuelle Unterrichtsstunde fällt aus. Obwohl Citadelum versucht, die wesentlichen Wendepunkte dieser Zeit in einer Einzelspielerkampagne zusammenzufassen, bekommt ihr beim Spielen vom historischen Hintergrund so gut wie nichts mit.

### Bewährt antiker Städtebau

Citadelum setzt auf bewährte Aufbaumechaniken, die auch nach über 30 Jahren historischem Städtebau gut funktionieren. Auf einer leeren Karte platzieren wir zunächst ein Forum als Zentrum unserer Siedlung. An Straßen errichten wir dann einfache Häuser, deren Bewohner auf Farmen oder im Sägewerk ihren Dienst verrichten. Feuerwehr und Statiker sorgen für Sicherheit, während Therme und Theater Einwohner unterhalten. Aquädukte und Reservoirs stellen die Wasserversorgung sicher, und Märkte verteilen Waren im Umkreis. Vor allem Arbeitskräfte sind dabei zu Beginn knapp.

### Steuern sprudeln

Praktischerweise könnt ihr in sehr übersichtlichen Menüs festlegen, wie viele Einwohner an welcher Stelle schuften sollen. Steigt eure Stadt im Ansehen ihrer Bürger, werden in zehn Stufen neue Gebäude und Dienstleistungen freigeschaltet. So könnt ihr etwa Villen bauen, die wohlhabende Patrizier in eure Stadt locken. Die füllen eure Stadtkasse mit ihren Steuern, die ihr wiederum in Verteidigungsanlagen, die Ausbil-

dung eurer Legionen oder Verschönerung investiert. Erfüllt ihr die Ansprüche eurer Bewohner, steigen ihre Behausungen im Rang. So werden eure Bürger zwar immer anspruchsvoller, gleichzeitig kommen aber

auch mehr Plebejer oder Patrizier in den jeweiligen Häusern unter. Die Steuereinnahmen pro Einwohner steigen, ihr investiert in frische Warenketten und Truppen – der Kreislauf geht immer weiter.



# MEINUNG

Eike Cramer  
@eundead666



Citadelum fängt stark an, lässt dann aber auch stark nach. Die ersten Stunden lösten bei mir noch nostalgische Erinnerungen an Caesar und Pharaos aus, allerdings verschwand die Freude schnell zwischen öden Aufträgen und ständiger Wiederholung der immer gleichen Pflichtaufgaben. Gerade im späten Spiel fehlt es an komplexen Warenketten und seltenen Rohstoffen. Die gibt es zwar – ihr könnt sie aber nur per Handel erwerben, und sie spielen im Grunde überhaupt keine Rolle. Abgesehen von Arena und Circus Maximus fehlen die großen Momente und politischen Verstrickungen, die Rom ausgezeichnet haben und hier für Abwechslung sorgen könnten. Ja, Kampf, Verteidigung, Erkundung, Götter sind zwar drin, im Detail sind die Mechaniken aber viel zu simpel, um langfristig zu motivieren. Kurz: Wenn ihr eine Stadt gebaut habt, habt ihr im Grunde alles gesehen. Und das ist im Vergleich einfach zu wenig. Da fällt es auch kaum ins Gewicht, dass die Kampagne mit zehn Missionen wahnsinnig kurz ist. Immerhin gibt es noch einen umfangreichen Editor für Karten und Szenarien, sodass dank Steam-Workshop für Nachschub gesorgt sein könnte – wenn Citadelum überhaupt genug Spieler findet.



## Optische Charme-Offensive

Bis hierhin funktioniert Citadelum richtig gut. Die ersten Szenarien wecken sofort wohlige Erinnerungen an die Klassiker Caesar 3 und Pharaos, während die Kulisse mit wuseligen Einwohnern und kleinen Details eine Charme-Offensive führt. So könnt ihr

sogar so nah heranzoomen, dass die Dächer von Häusern, Tempeln und Farmen ausgeblendet werden und ihr den kleinen Bürgern beim Tagewerk zuseht. Ein nicht abschaltbarer Tilt-Shift-Effekt erzeugt zudem ein nettes Diorama-Flair, bei dem wir das Gefühl haben, auf eine kleine Modelllandschaft zu blicken. Ja, technisch ist Citadelum deutlich von der Opulenz eines Anno 1800 entfernt, gerade was Wasser, Modelle und Oberflächen angeht. Trotzdem steckt erkennbar Mühe in Gebäuden, Gärten und Arenen dieses römischen Mini-Reiches.

## Göttliche Randalere

Dazu kommen auf den ersten Blick sinnvolle Erweiterungen des Aufbauparts. So gibt es eine Weltkarte, auf der ihr Erkunder und Legionen von Region zu Region verschiebt. Hier entdeckt ihr neutrale Städte, mit denen ihr Handelsrouten eröffnet. Tauchen Feinde auf, treten eure Legionen in Echtzeit an und fegen die Feinde des Reiches in erstaunlich blutigen Schlachten von der Karte. Zudem gibt es die Gunst der Götter – oder ihre Ungunst. Sechs Vertreter des römischen Pantheons wollen in eigenen Tempeln verehrt, mit Opfern bedacht und bei Festen belobhuldelt werden. Kommt ihr eurer irdischen Pflicht nicht nach, marschieren Apollo, Minerva und Co. höchstselbst und in Übergröße durch die Straßen der Stadt, brennen Gebäude nieder oder leeren Kassen und Lager.

## Städtebau voller Wiederholungen

Also doch alles gut beim Städtebau? Leider nein. Denn der anfängliche Aufbauspaß weicht schnell einer repetitiven Routine. Im Grunde spielt sich nämlich jede Mission der knappen Kampagne gleich. Das liegt vor allem an der fehlenden Variation im Aufbau,





hen, wie Teile der Stadt ein Raub des gelegten Feuers werden. Verteidigungsmauern benötigen nämlich ein bestimmtes Stadtniveau, vorher seid ihr wehrlos. Also sorgt ihr zunächst für ausreichend Waren, um eure Wohngebäude aufzuleveln und die Mauerbaustufe zu erreichen. Da das immer die gleichen Gebäudeketten erfordert, wird der Aufbau schnell monoton.

Gleiches gilt für die Götter: Mindestens eine Strafe bekommt ihr sowieso ab. Danach platziert ihr so schnell wie möglich alle Tempel und opfert alle Viertelstunde ein Dutzend Schweine, um das Pantheon zu besänftigen. Aus Glaubensmanagement wird so eine Pflichtaufgabe ohne Spielspaß.

### Lahme Schlachten, flache Ketten

Auch die Echtzeitschlachten sind nicht besonders spannend. Hier platziert ihr eure zuvor ausgehobenen Truppen in einfachen Formationen und klickt auf Start. Theoretisch könnt ihr in der laufenden Schlacht noch Befehle erteilen, praktisch lasst ihr die simplen Gefechte aber einfach laufen. Sieger ist, wer übrig bleibt. Die Kämpfe basieren auf einem einfachen Stein-Schere-Papier-System aus Schwert, Bogen, Kavallerie. Upgrades, Erfahrungsstufen oder bessere Ausrüstung eurer Truppen gibt es nicht.

Der größte Schwachpunkt von Citadelum sind aber die viel zu flachen Warenketten. Selbst auf der höchsten Stadtstufe bleibt es

bei einer dreistufigen Produktion, also etwa vom Holzfäller zum Sägewerk und dann zum Schreiner. Es fehlt außerdem die komplexe Waren- und Lagerplanung. So gibt es nur je ein Gebäude für Waren und Nahrung, das ihr beliebig oft platzieren könnt, was euch schnell nicht mehr groß über Wege und Lieferzeiten nachdenken lässt. Produktionskosten drückt ihr ohne großartige Probleme langfristig über Hungerlöhne. Aufstände verarmter Plebejer gibt es nicht. So bleibt nahezu jeder Aspekt von Citadelum hinter den Möglichkeiten des Szenarios zurück. Wir müssen wohl doch auf Anno 117 warten. ★

## CITADELUM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2300 / AMD FX-4300  
GTX 1050 / Radeon RX 550  
16 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 4770 / AMD FX-8350  
GTX 1660 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- wuselige Städte ➤ hübsche Viertel ➤ sichtbare Innenräume
- Kulisse insgesamt nicht zeitgemäß
- zu starker Tilt-Shift-Effekt

### SPIELDESIGN



- solide Aufbaustrategie ➤ gute Übersichtsbildschirme
- unheimlich repetitive Szenarien
- zu simple Schlachten ➤ zu kurze Warenketten

### BALANCE



- einsteigerfreundlich ➤ Geld spielt eine Rolle
- optimales Layout zu schnell erkennbar ➤ Angriffe anfangs nervig
- Göttermechanik zu simpel

### ATMOSPHERE / STORY



- Gebäudestil wird gut getroffen ➤ Kampf gegen Barbaren
- Text-Briefings ➤ zu wenig Geschichtsbezug
- keine dynamischen Aufgaben/Ereignisse

### UMFANG



- umfangreicher Editor ➤ Endlosmodus
- nur zehn Missionen, davon zwei Tutorials
- nur eine Stadt pro Weltkarte ➤ kaum Endgame-Waren

### FAZIT

Citadelum erinnert anfangs an die große Caesar-Reihe, baut aber mangels Spieltiefe schnell ab.



denn ihr fangt immer wieder von null an. Nicht nur beim Bauen selbst – ihr müsst auch in jeder Mission nach und nach neues Ansehen gewinnen, um linear die immer gleichen Gebäude freizuschalten. Was in den ersten zwei, drei Szenarios noch motiviert, wird bald zu einer Pflichtübung. Diese Routine bleibt bis zum Ende bestehen. Dazu tragen auch die eintönigen Missionsziele bei. Die fordern mal die Produktion einer bestimmten Anzahl Waren, mal die Entdeckung anderer Städte oder den Aufstieg von Häusern auf eine bestimmte Stufe. Das ist schnell öde, zumal es keine dynamischen Events oder Storyentwicklungen gibt.

### Die Mauer muss her!

Es sind aber vor allem äußere Faktoren, die den immer gleichen Ablauf erzwingen. So tummeln sich auf jeder Karte Banditen, die unsere Siedlung mit schöner Regelmäßigkeit überfallen. Dabei seid ihr gegen die ersten Angriffe machtlos, müsst also mit anse-

