

Die Antike gehört Ihnen!

# ROME

Dramatische Massenschlachten, vielschichtige Reichsverwaltung, Intrigen und das komplette Europa: Creative Assemblys Strategie-Schwergewicht gehört zum Pflichtprogramm für jeden anspruchsvollen Feldherren.



## FACTS

- 3 römische Fraktionen + Senat
- 17 weitere Völker
- 10 historische Schlachten
- 29 römische Truppentypen
- 59 römische Gebäude

## INHALT

|                        |    |
|------------------------|----|
| Mega-Test              | 50 |
| Belagerung zu Zweit    | 52 |
| Technik-Check          | 53 |
| Umzingelt von Barbaren | 56 |

## WERTUNGSKONFERENZ



Über der Wertung von Rome haben unsere Redakteure lange gebrütet: Einen zehnminütigen Ausschnitt aus unserer Wertungskonferenz finden Sie auf der Heft-DVD. Auf GameStar.de Premium gibt's wie gewohnt die ungeschnittene Fassung.



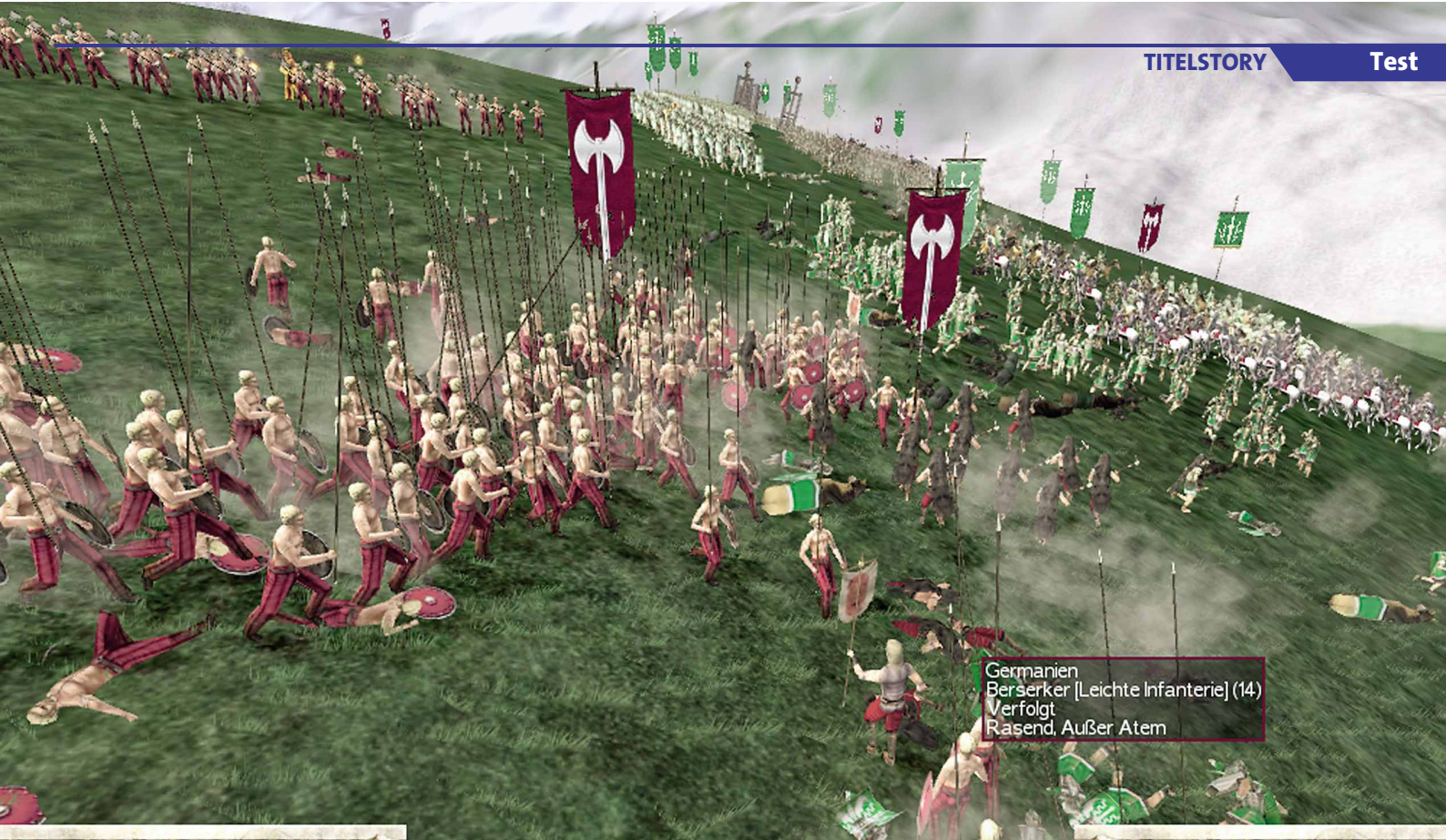
➤ CD:  
Video-Special  
➤ DVD:  
Interaktiver Test  
Wertungskonferenz



➤ TIPPS-TEIL:  
Taktiken



➤ GAMESTAR.DE:  
Screenshot-Galerie  
QUICKLINK 127



Höhenunterschiede wirken sich aus: Die Germanen stürmen bergab und überrennen unsere Legionen. Im Hintergrund bedrängt Kavallerie unseren General (eckige grüne Flagge).

Die Römer feiern ihren Senat: Toll, die alten Herren bringen der ganzen Welt römische Ordnung und Kultur – und sonnen sich tagein, tagaus im Jubel des Volkes. Kein Wunder, die Drecksarbeit machen im Strategiehit **Rome** schließlich Sie: Als Oberhaupt einer römischen Familie unterwerfen Sie die Gallier, handeln Bündnisse mit Ägypten aus, versenken die griechische Flotte oder lassen germanische Kriegsherren meucheln. Am besten alles gleichzeitig – denn der Senat fordert die Alleinherrschaft Roms über das antike Europa.

### Herrscher und Feldherr

**Rome** verlangt von Ihnen sowohl strategisches als auch taktisches Geschick. Rundenweise verschieben Sie auf der Strategiekarte Armeen, rekrutieren Truppen, bauen Städte aus und verhandeln mit fremden Völkern. Jeder zweite Zug spielt im

Winter: Dann bewegen sich Ihre Truppen langsamer, Alpenpässe ohne Straße werden unpassierbar. Die Karte protzt mit Details: Schiffe sausen übers Meer, Planwagen rollen über Straßen – je mehr Verkehr, desto lukrativer ist ein Handesweg.

Wenn eines Ihrer Heere auf den Feind trifft, können Sie das Gefecht selbst austragen oder einem KI-General überlassen. Der schlägt sich meist wacker und verschenkt nur selten sicher geglaubte Siege. Mit etwas Übung

erzielen Sie jedoch schnell bessere Ergebnisse als die KI-Kommandanten. Es lohnt sich daher, die Truppen selber zu befehligen – auch wenn jeder Kampf rund zwanzig Minuten dauert, in denen Sie nicht speichern dürfen. Seeschlachten müssen Sie jedoch immer auswürfeln lassen.

Wenn Sie die Truppen selbst ins Gefecht führen, schaltet das Programm in eine 3D-Nahansicht, welche die Landschaft der Hauptkarte genau umsetzt. Wenn Sie etwa im Strategiemodus

über einen Fluss angreifen, müssen Sie in der Schlacht eine enge Brücke stürmen. Armeen im Umland kämpfen als KI-Verbände auf Ihrer oder der feindlichen Seite mit. Sie müssen also genau planen, wo Schlachten stattfinden sollen.

### Sturm der Details

Vor Schlachtbeginn stellen Sie im Pause-Modus Ihre Truppen auf: Wenn der Feind mit Fußsoldaten anrückt, warten Reiter beispielsweise abseits und fal-



Die Germanen müssen Sie freischalten (Zwischensequenz).



Per Stammbaum behalten wir unsere Familie im Überblick.

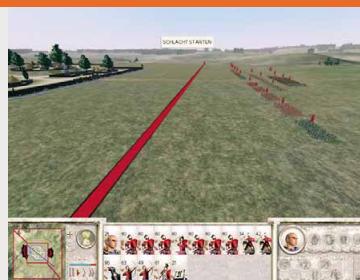
## BELAGERUNG ZU ZWEIT



Bevor wir die britische Siedlung angreifen, postieren wir eine zweite Armee nebenan.



Das Hauptheer befehligen wir selbst und knacken die Palisaden mit Ballisten.



Unsere KI-geführte Zweitarmee attackiert von der anderen Seite. Der Feind ist umzingelt.



Diesem Ansturm sind die Briten nicht gewachsen: Wir umkreisen und erobern die Stadt.

len dem Gegner später in die Flanke. Sobald Sie das Gefecht starten, marschieren die detaillierten 3D-Truppen flüssig animiert über das Schlachtfeld: Legionäre schleudern dem Feind Wurfspieße entgegen, bevor sie mit erhobenem Schwert losstürmen. Reiter sprengen in Keilformation durch Schlachtreihen. Elefanten schleudern Elite-Gardisten wie Spielzeug in die Luft.

Die brillant inszenierten Gefechte möchte man stets in der höchsten Zoomstufe genießen – auch wenn's Übersicht kostet. Die dreh- und zoombare 3D-Kamera fordert allerdings viel Eingewöhnung. Immerhin bietet

**Rome** drei Steuerungsmodi – am besten lässt sich die Perspektive mit einem Mix aus Maus und WSAD-Tasten ausrichten.

Packende Musik und erstklassiger 6.1-Sound tragen zur dichten Atmosphäre bei: Die Lautsprecher dröhnen, wenn hundert Legionäre an die Front stampfen. Zudem sind die Surround-Effekte spielerisch sinnvoll: Sturmangriffe hinter Ihrem Rücken orten Sie am Geschrei. Vor der Schlacht motiviert Ihr General sein Heer mit einer Ansprache, die sich an die aktuelle Situation anpasst – wer hinhört, bekommt Taktik-Tipps. Zum Beispiel brüllt der Anführer: »Die feigen Briten wollen

uns in die Wälder locken!« In diesem Fall sollten Sie Forste meiden und den Feind lieber aus der Distanz beschießen.

Stellenweise stören allerdings die unrealistischen Größenverhältnisse: Im Vergleich zu Pflanzen oder Gebäuden sind Ihre Soldaten winzig. Das nimmt die Übersicht, etwa wenn Sie im Wald nach einem Trupp suchen und die Bäume die Sicht verdecken. Außerdem wirken die detailarmen Schlachtfelder steril, Zivilisten oder Tiere fehlen.

### Mitten in die Flanke

Ohne die richtige Taktik haben Sie in Schlachten keine Chance,

denn alle Truppentypen sind erstklassig ausbalanciert: Selbst Roms starke Prätorianer-Garde verliert gegen Kavallerie, die ihr in den Rücken fällt. Griechische Phalangen erledigen Reiter, bilden jedoch aufgrund ihrer Langsamkeit ein Ziel für Schützen. Truppen in Wäldern sind für den Feind unsichtbar und legen Hinterhalte. Im Pause-Modus erteilen Sie in Ruhe Befehle.

Bei Belagerungen lassen Sie Ihr Heer vor Ort Rammen, Leitern oder Türme errichten (notfalls mehrere Runden lang), um die Wälle zu stürmen. Alle Geräte sind liebevoll animiert: Legionäre müssen Belagerungstür-

Unsere Brutii haben Griechenland erobert. Weltwunder wie die goldene Zeusstatue (Mitte) erhöhen unter anderem die Zufriedenheit aller Städte. (1024x768)





Bevor unsere Truppen die griechische Stadt stürmen können, müssen wir die Mauern mit Katapulten knacken.

me erst zur Mauer schieben. Wenn die Truppen am Bollwerk ankommen, klettern sie im Turm nach oben und stürmen die Mauer – wo meist bereits feindliche Nahkämpfer warten.

Jede Division besitzt einen Ausdauerwert: Wenn Sie die Truppen dauernd per Doppelklick sprinten lassen, werden sie müde und kämpfen schlechter. Verluste schlagen den Soldaten aufs Gemüt: Wenn die Schlacht schlecht läuft, verliert die Armee ihre Moral und flieht. Flüchtende Einheiten kann der General per Kriegshorn sammeln. Bestimmte Truppentypen schlagen Gegner in die Flucht – etwa Kriegselefanten. Wer das nicht mag, aktiviert »Arkade«-Gefechte, damit Moral und Ausdauer fehlen.

### Aufbau Rom

Für den Unterhalt großer Armeen brauchen Sie Geld. Wichtigste Einnahmequelle ist der Handel: Über Straßen und Häfen exportieren Ihre Siedlungen Güter zu eigenen und befreundeten Provinzen. Handelserträge und Steuergelder investieren Sie in Einheiten sowie Gebäude. Zum Ausheben frischer Truppen brauchen Sie Infanteriekasernen, Bogenschießplätze und Kavallerieställe. Waffen- und Rüstschmiede verbessern die Ausrüstung der Soldaten. Hohe Steuersätze machen Einwohner unglücklich, Tempel und Arenen besänftigen die Massen.

### Familiensache

In **Rome** sind Sie das Oberhaupt einer Familie. Männliche Angehörige können Sie als Generäle einsetzen, denn nur von Familienmitgliedern geführte Armeen dürfen auf der Strategiekarte

Forts (dienen als Garnison außerhalb von Städten) und Wachtürme (erhöhen die Sichtweite) bauen. Der Kommandowert der Anführer steigt durch Siege, wodurch ihre Soldaten fortan effektiver kämpfen. Alternativ verwalten Ihre Ange-

hörigen als Statthalter die Provinzen des Reiches. Dann reifen sie zwar mit der Zeit zu talentierten Kaufleuten heran, werden jedoch auch faul oder gar zu unbeliebten Alkoholikern – was die Bürger zu Revolten anstachelt. Heiratsanträge an ihre Töchter



Legionäre in Schildkröten-Formation sind vor Pfeilen sicher.



Der Bewegungsbereich unseres Spions ist grün eingefärbt.

### TECHNIK-CHECK



Bei niedriger »Einheitenzahl« marschieren nur wenige Truppen.



Auf dem mittleren Level sieht das Heer schon eindrucksvoller aus.



Auf der höchsten Stufe sehen Sie riesige Heere – Ruckeln garantiert.

### AUFLÖSUNG

In **Rome** legen Sie für Strategiekarte und Schlachtfeld separate Auflösungen fest. Unsere Performance-Angaben beziehen sich auf die Schlachtkarte. Bei allen Auflösungen wählen Sie zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe.

### RAM/FESTPLATTE

Bei 256 MByte RAM stockt **Rome** regelmäßig. 512 MByte Speicher sind daher Pflicht. Tipp: Bei Speicherknappheit beenden Sie nicht erforderliche Hintergrundprogramme wie Virens Scanner. Auf der Festplatte belegt das Strategiespiel rund 2,3 GByte Speicherplatz.

### TUNING-TIPPS

- 1 Die »Einheitenzahl« regelt die Truppengröße. Die höchste Stufe überfordert selbst flotte Rechner.
- 2 Mit »desynchronisierten Animationen« wirken die Kämpfe lebendig, schlucken aber viel Leistung.
- 3 Bei geringen »Einheitendetails« wirkt Ihr Heer hässlich. Dafür läuft **Rome** 30 Prozent flüssiger.
- 4 Ohne »detaillierten Schatten« gewinnen Sie 15 Prozent Leistung und verlieren kaum Qualität.
- 5 Schalten Sie das »Gras« ein – das kostet kaum Leistung und lockert die Umgebung auf. **FG**

### DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND EINSTELLUNG »QUALITÄT«)

| CPU mit            |                            | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3/3 Ti | Geforce 4 Ti | GF FX 5600/Ultra | Radeon 9500 Pro | Radeon 9700 Pro | Radeon 9800 Pro | GF FX 5800/5900 |
|--------------------|----------------------------|----------------|----------------|-------------|----------------|--------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1,0 GHz            | 800x600x16 (min. Details)  |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
|                    | 1024x768x32                |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 1,7 GHz / XP/1700+ | 1024x768x32                |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
|                    | 1280x960x32                |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 2,5 GHz / XP/2600+ | 1280x960x32                |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
|                    | 1280x960x32 (max. Details) |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

## MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Mit dem Vorgänger Medieval bin ich nie so richtig warm geworden, die Bitmap-Soldaten waren mir zu abschreckend. Dafür ziehe ich mit den schicken Polygonrömern umso lieber in den Kampf. Es ist beeindruckend, wenn Legionäre mit Surround-Sound-Gestampfe auf eine Stadt zumarschieren, während von hinten die Onager-Geschosse heran pfeifen. Wenn nur die Städte detaillierter wären...

Genauso begeistert wie von der Grafik bin ich vom spielerischen Gehalt: Ich kann ohne Langeweile stundenlang Armee auf der Strategiekarte verschieben und am Gebäudebau tüfteln, von der taktischen Tiefe im Feld ganz zu schweigen.

»Mein Lieblings-italiener«



## HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Gaius Klingus ist begeistert: In Rome spiele ich keinen großen Feldherren – ich bin einer! Detailverliebte 3D-Grafik und eine bombastische Surround-Soundkulisse katapultieren mich mitten ins atmosphärische Schlachtgeschehen!

Anders als bei Medieval haben selbst Einsteiger keine Ausreden mehr, sich dieses Strategie-Meisterwerk entgehen zu lassen. Im großartigen Tutorial lerne ich die wichtigsten Menüs kennen, im Endlosspiel führen spannende Senatsmissionen durch alle Facetten des komplexen Feldherrenlebens. Wer Rome verpasst, verpasst eines der besten Strategiespiele der letzten Jahre!

»Ich spiele Geschichte«



## GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich habe schon Shogun und Medieval begeistert durchgespielt, daher war ich ein bisschen skeptisch, ob die Entwickler das grandiose Spielprinzip nicht verschlimmbessern. Nun, nach dem Test, kann ich mit voller Überzeugung sagen: Rome - Total War ist beinahe perfekt geworden. Sogar mein herbster Kritikpunkt an den Vorgängern, die unlogische Diplomatie, wurde vollständig beseitigt. Großes Lob an die englischen Entwickler von Creative Assembly! Für mich bedeutet das Spaß für mindestens 100 Stunden – weil ich nicht ruhen werde, ehe ich Europa nicht mindestens mit drei unterschiedlichen Parteien erobert habe!

## Kaum Kritik

Zu meckern gibt's fast nichts: Hie und da ein bisschen mehr Komfort vielleicht; und die KI könnte zuweilen noch besser sein. Davon abgesehen: mein Strategiespiel des Jahres!

»Mein Spiel des Jahres!«



akzeptieren Sie, um fähige Männer in die Familie zu holen.

## Verhandeln und morden

Wenn Sie Diplomaten zu anderen Völkern schicken, können Sie komplexe Verhandlungspakete schnüren: Bündnisse inklusive Handelspakt und Kriegserklärung gegen ein drittes Volk arrangieren Sie in Windeseile. Zudem können die Abgesandten Armeen und Siedlungen bestehen: Truppen lösen sich dann auf, Städte treten zu Ihrer Seite über. Wer lieber heimlich agiert, erledigt feindliche Generäle, Abgesandte oder Statthalter mit Attentätern. Spione wiederum haben eine hohe Sichtweite und spähnen die Zusammensetzung feindlicher Armeen aus.

## Zu dritt gegen alle

In der Kampagne dürfen Sie zunächst nur die drei römischen Familien übernehmen: Julier, Brutii und Scipionen. Unterschiedliche Einstiegszeiten fehlen, Sie beginnen stets 270 vor Christus mit einigen Provinzen und müssen weitere erst erobern. Die Wahl der Fraktion hat große Auswirkungen auf Ihre Spielweise. Denn die Römer verfügen zwar weitgehend über gleiche Truppen und Gebäude, stehen jedoch 17 grundverschiedenen Feinden gegenüber. Die Julier kämpfen in Westeuropa



Städte erweitern wir komfortabel per Bau-Menü. Hier entsteht ein Hafen für Arretium.

gegen gallische und germanische Barbaren. Brutii stoßen nach Osten vor und unterwerfen die Griechen, Scipionen erobern Karthago. Historische Ereignisse wie die Heeresreform des Marius (Einführung der Legion) lockern die Kampagne auf.

Der Senat gibt Ihnen mit Missionen die Marschrichtung vor. Als Julier etwa sollen Sie zunächst die gallischen Städte erobern. Jeden Auftrag müssen Sie in einer bestimmten Zeit erfüllen, zur Belohnung gibt's Gold oder einen Beliebtheits-Bonus beim Senat. Fair: Wer versagt, erhält weitere Chancen.

Um die Kampagne zu gewinnen, müssen Sie Rom jedoch stürmen, den Senat auflösen und sich zum Kaiser krönen. Dann verbünden sich die beiden anderen Familien gegen Sie, es gibt

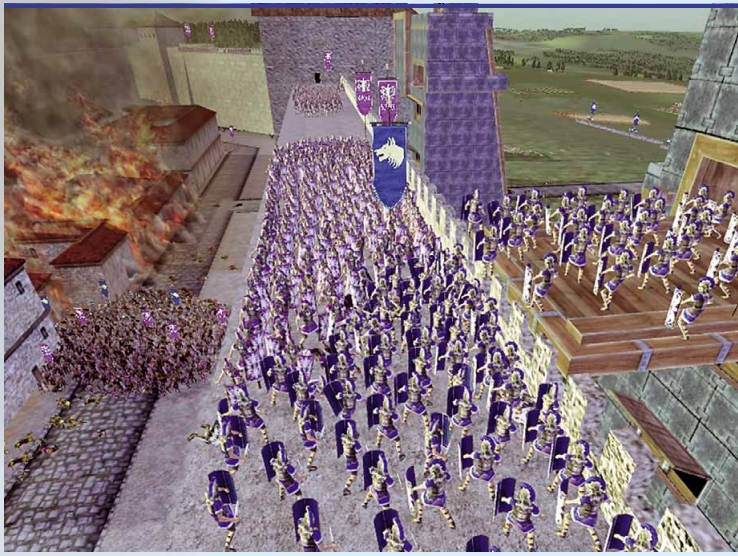
Bürgerkrieg. Den müssen Sie gewinnen, um die zweite Siegbedingung zu erfüllen: 50 Provinzen erobern. Alternativ spielen Sie eine verkürzte Kampagne und erobern 15 Landstriche.

## Romani ite domum

Wer lieber als Barbar die römischen Legionen vermöbeln möchte, ist anfangs enttäuscht: Die spielbaren nicht-römischen Völker müssen Sie freischalten, indem Sie zunächst die Römer-Kampagne gewinnen. Da der reguläre Feldzug samt Kaiserkrönung rund 60 Stunden dauert, eignet sich die kurze Kampagne (15 bis 20 Stunden) hierzu besser. Insgesamt dürfen Sie nur acht der 17 Völker regieren, darunter Germanen und Griechen. Die haben alle das gleiche Ziel: die Weltherrschaft.



Kriegselefanten trampeln unsere Kavallerie-Legion nieder. Das demoralisiert die Reiter.



Per Belagerungsturm stürmen wir Rom. Mauern und Türme sind unrealistisch groß.

Die nicht-römischen Fraktionen erfordern jeweils eigene Strategien: Die Griechen etwa kontrollieren Weltwunder wie den Koloss von Rhodos, die ihrem Eigentümer unter anderem zufriedener Bürger in allen Städten bringen. Auch auf dem Schlachtfeld herrscht Vielfalt: Jede Partei nutzt individuelle Einheiten. Die Germanen erschrecken Gegner mit einer Horde kreischender Frauen, Griechen haben ihre Phalanx-Speerträger, Ägypten setzt auf Streitwagen, und die Skythen überrennen Feinde mit kampfp-

starker Kavallerie. Folglich müssen Sie Ihre Taktiken an die Truppen der Seite anpassen.

### Bestechende KI

Den Schwierigkeitsgrad von Strategiemodus und Schlachten stellen Sie getrennt in vier Stufen ein. Die Gegner auf der Strategiekarte handeln erst ab der zweiten Stufe geschickt, bündeln Truppen für Invasionen und bestechen Ihre Armeen mit Diplomaten. Die spielstarke Schlacht-KI beherrscht hingegen selbst auf der leichtesten Stufe Manöver wie Flankenangriffe – zu knifflig für Einsteiger.

Im Test fiel uns ein KI-Problem auf: Bei Belagerungen stehen die Verteidiger häufig auf dem zentralen Stadtplatz und lassen sich ohne Gegenwehr von Schützen niederschießen – selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Laut Associate Producer Guy Cunis soll dieser Bug in der finalen Version von **Rome** beseitigt sein. Da uns die nicht vorliegt, fließt der Bug in unsere Wertung ein.

Um die Kampagne anzuhängen zu können, müssen Sie zunächst ein gutes Tutorial bestreiten, in dem Ratgeber die Spielmechanik erklären. Wer sofort ins reguläre Spiel einsteigen will, bricht die Einführung einfach ab. Löblich: Auch in der Kampagne können Sie Ratgeber aktivieren und erhalten Tipps zu Verwaltung und Schlachten.

### Menü-Flut

Die Bedienung im Strategiemodus funktioniert gut: Trotz vieler Menüs erreichen Sie Gebäudebau und Truppenrekrutierung direkt über das Interface der



Das letzte Ziel ist Rom (Mitte): Wir müssen die Ewige Stadt erobern, um Kaiser zu werden.

Hauptkarte. Wichtige Informationen wie die Bedürfnisse der Bevölkerung gibt's nur in verschachtelten Untermenüs. Immerhin: Eine Iconleiste unter jeder Stadt zeigt auf einen Blick, wie glücklich die Einwohner sind und wie stark die Stadt wächst.

Neben der Kampagne dürfen Sie zehn historische Gefechte nachspielen, etwa die Schlacht im Teutoburger Wald. Im guten Multiplayer-Modus fechten bis zu acht Spieler Schlachten aus. Die spielen sich actionreich und sind meist nach rund zwanzig Minuten vorbei. Eine Mehrspie-



Tödliche Brandgeschosse demoralisieren die Armee.

ler-Option für den Strategiemodus hätte jedoch deutlich mehr Langzeitspaß gebracht. **GR**

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,64 €/MIN.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Ganz Gallien ist in meiner Hand. Ganz Gallien? Klar doch! Schließlich habe ich meine Legionen in den furiosen Massenschlachten eigenhändig zum Sieg geführt. Die aufregenden Gefechte beeindrucken neben den detailreichen Einheiten mit viel taktischer Tiefe: Ich muss die Umgebung geschickt für Hinterhalte sowie Flankenangriffe nutzen – während ich gleichzeitig Moral und Ausdauer meiner Armee im Auge behalte. In der Hitze des Gefechts merke ich meist gar nicht, dass die unbelebten Schlachtfelder wie Modellbau-Kulissen aussehen. Die unrealistischen Größenverhältnisse stören mich allerdings schon – zum Beispiel, wenn ich meine Truppen mal wieder unter den riesigen Bäumen oder zwischen den gewaltigen Gebäuden suchen muss. Zudem nervt mich die störrische 3D-Kamera.

### Schlachten sind nicht alles

Bei aller Schlachten-Pracht ist umso löblicher, dass Rome auch den globalen Strategiemodus ernst nimmt: Diplomatie, Attentate und Ausbau der Städte fordern selbst mehr als Civilization-Veteran. Die verschachtelten Menüs verzeihe ich dem umfangreichen Rome noch eher als weniger komplexen Spielen. Genre-Freude, die sowohl Rundenstrategie als auch Echtzeit-Tatik mögen, greifen zu.

»Strategie-Komplettpaket«



### ROME STRATEGIESPIEL

|             |                           |             |             |
|-------------|---------------------------|-------------|-------------|
| PUBLISHER   | Activision                | RELEASE (D) | 30.9.2004   |
| SPRACHE     | Deutsch                   | CA. PREIS   | 45 Euro     |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 3 CDs, 80 Seiten | USK         | ab 12 Jahre |

### GEEIGNET FÜR

| EINSTEIGER       | 2                                                                                                                                                                 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| VERGLEICHBAR MIT | Medieval (87, GS 10/02) Ähnlich brillanter Mittelalter-Vorgänger mit mieser Grafik. Knights of Honor (81, GS 11/04) Komplexe Mittelalter-Strategie, öde Gefechte. |   |   |   |   |   |   |   |    |       |

### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN                         | PC MINIMUM       | PC STANDARD       | PC OPTIMUM     |
|-----------------------------------------|------------------|-------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 1,0 GHz Intel     | 1,7 GHz CPU    |
| <input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro  | 1,0 GHz AMD       | 1700+ AMD      |
| <input type="checkbox"/> Radeon 9000    | Radeon 9700/Pro  | 256 MB RAM        | 512 MB RAM     |
| <input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti | Radeon 9800 Pro  | 2,3 GB Festpl.    | 2,3 GB Festpl. |
| <input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti   | GF FX 5800/5900  |                   | 2,3 GB Festpl. |
| LAUTSPRECHER                            | Stereo           | 2 vorne, 2 hinten | 5.1            |

### MULTIPLAYER GUT

|       |                                                                                              |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| FAZIT | Die flotten Schlachten mit bis zu acht Spielern sind anfangs spaßig, verlieren aber an Reiz. |
| MODI  | Deathmatch                                                                                   |

### BEWERTUNG

|                 |                                                               |         |
|-----------------|---------------------------------------------------------------|---------|
| GRAFIK          | + detaillierte Soldaten + Hauptkarte - Größenverhältnisse     | 8 / 10  |
| SOUND           | + passende Musik + 6.1-Sound + Generalsreden                  | 10 / 10 |
| BALANCE         | + Ratgeber + Tutorial - KI spielt selbst auf »leicht« stark   | 8 / 10  |
| ATMOSPHERE      | + Spielwelt + historische Ereignisse - sterile Schlachtfelder | 9 / 10  |
| BEDIENUNG       | + wichtige Funktionen direkt erreichbar - Kamera-Steuerung    | 7 / 10  |
| UMFANG          | + komplettes Europa + viele Truppen... + ... und Gebäude      | 10 / 10 |
| STARTPOSITIONEN | + je nach Volk andere Herausforderung + Senatsmissionen       | 9 / 10  |
| KI              | + schlau bei Diplomatie und Schlachten - Belagerungs-Bug      | 8 / 10  |
| EINHEITEN       | + sehr gute Balance + für jedes Volk individuelle Truppen     | 10 / 10 |
| KAMPAGNE        | + große Weltkarte + 21 Völker + vielfältige Diplomatie        | 10 / 10 |

### PREISLEISTUNG SEHR GUT

|                       |                        |                              |
|-----------------------|------------------------|------------------------------|
| EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 100 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden |
|-----------------------|------------------------|------------------------------|

FAZIT: BRILLANTER MIX AUS ECHTZEIT- UND GLOBALSTRATEGIE.

89

SPIELSPASS

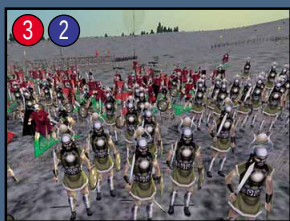
# UMZINGELT VON BARBAREN



Die Britannier besitzen nur eine kleine Armee. Erst im schottischen Hochland erringen sie einen Sieg – denn dort müssen wir bergauf angreifen.



Die Infanterie der Gallier kann unseren Fußsoldaten und Reitern nichts anhaben. Wir belagern daher ungehindert Städte, um sie kampfflos einzunehmen.



Die Spanier sind harte Kämpfer. Um ihr Land zu erobern, müssen wir die Scipionen zu Hilfe rufen – den Zweifrontenkrieg verlieren die Barbaren.



Die Karthager führen Kriegselefanten ins Feld, die ganze Legionen niedertrampeln. Erst nach hohen Verlusten gelingt uns die Einnahme Karthagos.



Vor der offiziellen Kriegserklärung schicken wir erfahrene Attentäter, um die Kriegsherren der kampfstarken Germanen hinterrücks zu ermorden.



Die Draker bekämpfen wir indirekt: Unsere Diplomaten hetzen sie gegen ihre mazedonischen Nachbarn auf. Der Konflikt schwächt beide Völker.



Gallier und Germanen im Norden, Spanier im Westen, Griechen im Osten, Karthager im Süden:  
Die freien Völker Europas und Nordafrikas beugen sich unseren drei römischen Familien.

