

Zu den Löwen!

CIV CITY ROM

Burgenbau-Spezialist Firefly versucht sich mit den Civ-Machern Firaxis an einem Aufbauspiel. Triumph oder Fall für das Römische Reich?



Auf der Werft im Vordergrund entstehen Schiffe für das Handelsdock links, wir kaufen gerade Datteln.



Bestimmt steckt der Lateinlehrerverband dahinter. Oder die Lobby der Altphilologen. Vielleicht auch das italienische Tourismus-Ministerium. Kurios ist die Häufung der Rom-Aufbauspiele auf jeden Fall: In der letzten Ausgabe testeten wir **Die Römer**, für die nächste erwarten wir **Caesar 4**. Und diesmal

schicken Firefly (**Stronghold 2**) und Firaxis (**Civilization 4**) gemeinsam **Civ City Rom** ins Rennen. Dabei ist das Aufbauen für die Macher nicht neu, manche der Firefly-Entwickler arbeiteten früher für Impressions (**Caesar 3**, **Pharao**). Umso verständlicher, dass diese Veteranen jetzt Standards missachten und ihrem Spiel die Chance auf eine hohe Wertung verbauen.

Rom sieht alt aus

Auf den ersten Blick wirkt die Optik von **Civ City Rom** alles andere als sexy: Polygonarme Figuren durchstreifen eher eintönige Landschaften. Vorteil: Mit herunter gedrehten Details läuft das Spiel auch noch auf älteren Rechnern gut. Auf den zweiten Blick jedoch entdecken Sie wie bei **Stronghold 2** unzählige

Detailanimationen und liebevolle Einzelheiten. Legionäre trainieren auf dem Exerzierplatz, und der Schreiner legt sich bei Holz-mangel schlafen. Die meiste Zeit spielen Sie jedoch weit herausgezoomt, dann verliert die Grafik etwas von ihrem Charme, was der Statthalter-Atmosphäre schadet. Zu der tragen auch die extrem lieblosen Missionsbrie-

FACTS

- > 2 Kampagnen
- > 9 Szenarios
- > 27 Missionen
- > 70 Technologien

BROT UND SPIELE HALTEN IHRE BÜRGER BEI LAUNE



Im **Theater** werden Stücke aufgeführt, sobald Sie eine Schauspielschule errichten.



Wagenrennen erfordern einen Streitwagenbauer, einen Stall sowie Piloten.



Gladiatoren aus diversen Kampfschulen rangeln in der Arena oder im Amphitheater.



Für die **Tierkämpfe** züchten Sie in Gehegen sechs Arten wie Löwen oder Strauße.



Eine Mustersiedlung: Die sieben Hütten werden dank Nähe zu **Badehaus** (oben links), **Tempeln** (oben) und **Nahrungsspeicher** (unten) bald zu Steinhäusern reifen.

fings nicht gerade bei: Zu einem Standbild des Auftraggebers liest Ihnen der Computer die Aufgabe vor, nur manchmal gibt's dazu ein einem Fenster ein Filmchen – schwach!

Haus, Farm, Straße

Wer jemals einen der Vorgänger im Geiste wie **Caesar 3** oder **Pharao** gespielt hat, kennt den Ablauf von **Civ City Rom**: Als Statthalter Caesars errichten Sie in einer fernen Provinz eine Siedlung. Meist geht es mit dem Stadtzentrum los, dann folgen Wohnhäuser, Rohstoffbetriebe (Stein, Holz, Marmor, Eisen), Farmen (Weizen, Ziegen, Oliven etc.), weiterverarbeitende Betriebe und schließlich Luxusgebäude wie Badehäuser oder gar eine Arena. Diese Aufbauarbeit macht einen Heidenspaß; es ist einfach sehr befriedigend zu sehen, wie die einzelnen Betriebe

einander zuarbeiten und so die Stadt vorwärts bringen. Straßen sind nicht unbedingt nötig, aber empfehlenswert. Denn über freies Gelände tappen Ihre Untertanen elend langsam, an eine florierende Siedlung ist nicht zu denken. Apropos Tempo: Die Zeit lässt sich in drei Stufen beschleunigen, das ist in den seltenen langatmigen »Sammle X Einheiten von Ware Y«-Missionen ein Segen.

Insula in der Stadt

Einer Stadt geht's immer nur so gut wie ihren Bewohnern. Deshalb sollten Sie alles tun, um deren Bedürfnisse zu befriedigen. Anfangs wohnen die Bürger in einfachen Hütten und sind mit Wasser, Olivenöl und Ziegenfleisch zufrieden. Später wollen sie zusätzlich Obst, Wein und andere Leckereien sowie Zugang zu Schulen und Tempeln.

Erst wenn eine ganze Reihe von Anforderungen erfüllt ist, dürfen Sie die mittlerweile zur »großen Kiste« gereiften Bar-

cken zur »kleinen Insula« befördern. Dieses Mietshaus lässt sich praktischerweise über einem Laden platzieren und spart



Bis eine Patrizierfamilie ihr Haus zum **Palast** ausbaut, müssen 28 Bedingungen erfüllt sein.



Im **Kastell** bilden Sie jeweils drei Kohorten von Legionären mit Schwertern und Speeren aus.

so Bauplatz. Allerdings wirft die Häuserstapelung Probleme auf: Wer sich per Linksklick über den Status des Ladens im Erdgeschoss informieren will, aktiviert oft aus Versehen die Wohnung darüber und umgekehrt.

Ebenfalls blöd: Es gibt keine Karten-Overlays, die zum Beispiel die Wasserversorgung oder den Zugang zu Schulen auf einen Blick zeigen würden. Stattdessen müssen Sie jedes Gebäude einzeln anklicken und zeitraubend von Hand überprüfen, ob zum Beispiel alle wichtigen Lieferanten im Einzugsbereich liegen. Dass in unserer Testversion ein Undo-Knopf fehlt, um missglückte Bauaktio-

nen wieder rückgängig zu machen, ist da noch ein kleineres Übel. Firefly will diese Funktion mit einem Patch nachliefern.

Zufriedene Gesichter?

Im eher simpel gehaltenen Statistikmenü erfahren Sie Details über die Bevölkerungszusammensetzung, Güterforderungen des Senats oder die finanzielle Lage der Stadt. Außerdem verbirgt sich dort die extrem wichtige Zufriedenheitsübersicht. In zehn Kategorien wie Arbeitslosigkeit, Forschung oder Zivilisation aufgeschlüsselt erfahren Sie dort, wo die Bürger der Hafer sticht. Dank kleiner Smileys erkennen Sie jeweils auf einen



Nach dem Angriffsbefehl läuft der Kampf gegen die **Kriegselefanten** automatisch.

Blick die Situation. Auf die drei Bereiche Löhne, Rationen und Arbeitszeit können Sie direkt Einfluss nehmen, der Rest hängt von der Stadtplanung ab. Das heißt, nicht ganz: Denn die Kategorie »Externe Faktoren« macht Ihnen immer wieder einen Strich durch die Rechnung, wenn etwa ein Sklavenaufstand im fernen Rom die Stimmung in Ihrer Provinz drückt und Leute deshalb abwandern. Denn mit zu wenigen Arbeitskräften leidet die Infrastruktur.

Schweres Foul: Es fehlt ein Möglichkeit, Arbeitskräfte von Hand auf wichtige Wirtschaftssektoren wie die Landwirtschaft umzuschichten oder Industriezweige vorübergehend zu schließen – mangels Feldarbeitern hungert dann schlimmstenfalls das Volk, während zugleich Schreiner Luxusbetten auf Halde produzieren.

Kunst und Kohle

Als Leihgabe von **Civilization 4** gibt es in **Civ City Rom** einen Technologiebaum mit rund 70 Forschungszielen. Damit verbessern Sie zum Beispiel die Ausbeute von Steinbrüchen, fördern die Tempel der Stadt oder heben ganz pauschal die Zufriedenheit. Gerade am Anfang einer Partie sollten Sie die Forscherei gut planen, um Finanzlöcher oder Arbeitsmangel abzuwenden. Später im Spiel können Sie drauflos forschen.

Ein weiteres **Civ**-Erbe: Eine Zivilopädie liefert in 27 Kategorien stichpunktartig historische Informationen zum Alltag

im alten Rom. Nett, aber für das eigentliche Spiel unnötig, zumal sich das Lexikon auf reine Texteinträge ohne erklärende Bilder beschränkt.

Mit Schiff und Esel

Das römische Weltreich ist ein riesiges und Ihre Provinzstadt nicht die einzige. Deshalb dürfen Sie auf einer Weltkarte gegen Gold Handelsbeziehungen



Wunder wie der **Leuchtturm** machen die Bevölkerung glücklich und steigern Ihr Ansehen im Reich.

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Das ist bitter: **Civ City Rom** bemüht sich um spielerische Neuerungen – und scheitert an den Genre-Standards. Was bringen die Civilization-Anleihen, wenn zähe Transporte und umständliche Bedienung aufs Gemüt drücken? Die Antwort: Spaß! Denn die Ideen retten das Spiel, erweitern das ausgelutschte Städtebau-Prinzip um frische Facetten. Insbesondere das Zufriedenheitssystem erlaubt interessante Strategien. Was passiert noch mal, wenn ich die Löhne senke und gleichzeitig Tempel errichte? Mir sind solche Neuerungen lieber als der x-te, uninspirierte Caesar-Aufguss. Wer Originalität sucht, wird hier fündig. Traditionalisten bauen aber wohl besser auf (und mit) Caesar 4.

»Mal was Neues im alten Rom«



TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Schalten Sie selbst auf sehr schnellen Systemen die »Echtzeit-Schatten« aus. Sonst ruckelt das Spiel, während die Optik sich nur minimal verbessert.
- Verzichten Sie auf schwächeren PCs auf das »Gras«. Zwar wirkt die Landschaft dann etwas karger, dafür steigt die Leistung.

3 Stellen Sie die Farbtiefe ruhig auf 24 Bit. Selbst ältere Karten gewinnen durch 16 Bit keine zusätzlichen Frames.

CHECKLISTE

- 1,4 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GPU																		
			Geforce 4 TT	Rad. 9500/9600/9700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT										
512 MBYTE	1,5 GHz XP 1500+	1024x768 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz XP 1800+	1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP 2400+	1280x1024 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP 2400+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,5 GHz XP 1500+	1024x768 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz XP 1800+	1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP 2400+	1280x1024 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP 2400+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) »Echtzeit-Schatten« aus
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Die wichtigste Statistik im Spiel zeigt die **Stadtzufriedenheit**.

zu ein oder zwei Partnerstädten freischalten. Der Warentransfer läuft per Eselskarawane oder Transportschiff und dauert recht lange, lässt sich jedoch durch Forschung beschleunigen. Dafür gibt's beim Warenverkauf ordentlich Geld, und

der Import bringt wichtige Güter in die Siedlung, die Sie nicht selber herstellen können. Allerdings hat Firefly die Möglichkeiten der Weltkarte im Vergleich zum uralten **Pharao** überhaupt nicht ausgemacht: Es gibt keine diplomatischen Beziehungen, andere Städte verlangen weder Geschenke noch Geldspenden – das eigentlich aufregende Thema antiker Welthandel wird zur stumpfen Produktionsroutine. Nur der Senat in Rom will hin und wieder ein paar Güter haben.

Keine Schildkröten

In der Tradition der alten Impressions-Titel spielt das Militär in **Civ City Rom** nur eine untergeordnete Rolle. Nach ein paar Missionen verzweigt die Kampagne zwar in einen Wirtschafts- und einen Militärpart, doch selbst in letzterem ist der Ablauf eher simpel: Sobald Sie Eisen gefunden oder eingekauft haben, können Sie Schwerter produzieren. Die kommen ins Kastell, in dem nach und nach drei Kompanien Legionäre zu voller Mannstärke reifen. Die Truppen können Sie per Mausklick auf der Karte herumschieken, Formations- oder Verhaltensbefehle gibt es aber nicht. Nicht schlimm, mit den Barbaren werden Sie auch so fertig.

Alles für Rom!

Natürlich schickt Sie Rom nicht zum Spaß als Statthalter in die Provinz, der Senat hat in jeder Mission genaue Zielvorgaben: Mal sollen Sie 20.000 Denare erwirtschaften, mal regelmäßig

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Verstehen Sie mich nicht falsch: **Civ City Rom** macht Spaß! Einfach, weil das Städtebau-Spielprinzip immer noch erstklassig funktioniert. Was aber schmerzt: Firefly begeht im Jahr 2006 noch Fehler, die zum Beispiel **Pharao** sieben Jahre zuvor schon ausgemerzt hat. Wo sind die Overlays, wo die Berater? Womöglich hatten die Entwickler Angst, dass ihr Spiel damit für den Massenmarkt zu kompliziert sein könnte. Doch durch die fehlenden Info- und Eingriffsmöglichkeiten wird das Spiel erst recht knifflig.

Spaß durch Erfolg

Doch genug gemotzt, schließlich hat **Civ City Rom** auch gute Seiten: Die Optik mag zwar eher zweckmäßig sein, doch dafür erkenne ich stets auf einen Blick, wo Waren liegen bleiben. Sämtliche Produktionskreisläufe sind gut ausgedacht, das Verteilungssystem klappt trotz einiger Nickeligkeiten gut. So kommt schnell das wohlige Gefühl auf, ein guter Bürgermeister zu sein. Bleibt die Frage: Sollen Sie **Civ City Rom** kaufen? Wenn Sie jetzt sofort siedeln wollen, dann ja. Ansonsten warten Sie auf den September, denn da kommt **Caesar 4** – das lief schon in einer Preview-Version runder als das **Firefly**-Werk.



»Rom brennt nicht«

Marmor in die Hauptstadt liefern. Im Militärzweig der Kampagne sind die Ziele ähnlich, hinzu kommt jedoch, dass ihr Stadtzentrum niemals zerstört werden darf. Während die Ziele anfangs noch recht leicht zu erreichen sind, ziehen die Herausforderungen nach der Wirtschaft-/Militär-Spaltung der Kampagne gehörig an. Auch auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade (regeln

Anzahl und Höhe der Senats-Geldspritzen) kämpfen Sie manchmal recht schnell mit dem Bankrott. Wer jedoch bedächtig vorgeht (siehe Tipps-Teil), dürfte kaum Aufbau-Probleme haben. Ähnlich wie **Die Römer** soll **Civ City Rom** nach einem Patch auf Latein spielbar sein – wenn da mal nicht die Altphilologen wieder ihre Finger im Spiel hatten.

MS www.gamestar.de QUICKLINK: [G77](#)

SCHLIMME SCHNITZER

- Erfahrene Entwickler, ein erprobtes Spielprinzip – wieso bekommt **Civ City Rom** keine hohe Wertung?
- Wichtige Eingriffsmöglichkeiten wie das manuelle Umverteilen der Arbeiter zwischen den Wirtschaftszweigen fehlen, wären aber nötig.
- Zufallsereignisse ruinieren willkürlich die Stadtzufriedenheit und machen Planungen zunichte – realistisch, aber frustrierend.
- Klassische Overlays fehlen, die Ihnen Versorgungslücken auf einen Blick zeigen würden. Stattdessen müssen Sie jedes Haus einzeln anklicken.



Triste **Missionsbriefings**: Im Minifenster läuft ein Film, dazu gibt's lediglich vorgelesenen Text.



Nach der dritten Mission teilt sich die **Kampagne** in einen Wirtschafts- und einen Militärzweig.

CIV CITY ROM AUFBAUSPIEL		RELEASE (D)	
PUBLISHER	Firefly / 2K Games	RELEASE (D)	28.7.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 100 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT **Stronghold 2** (85, GS 06/05) Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie.
Die Römer (63, GS 08/06) Gleiches Szenario, akuter Ideenmangel.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ detaillierte Animationen + Farbgebung - Texturen 6 / 10
SOUND	+ Musik + Effekte + Kommentare... - ...wiederholen sich 8 / 10
BALANCE	+ Tutorial im Spiel + sanfter Einstieg + plötzlich schwerer 7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ reges Stadtleben - müde Zwischensequenzen 6 / 10
BEDIENUNG	+ Menüstruktur - kein Undo-Knopf - Arbeitsverwaltung 5 / 10
UMFANG	+ 27 Karten + 8 Szenarios + Lexikon 8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ zusammenhängend + Ziele - wenig Abwechslung 8 / 10
KI	+ intelligente Bürger - lange Transportzeiten 7 / 10
EINHEITEN	+ das ganze Rom-Repertoire + Technologiebaum 10 / 10
KAMPAGNEN	+ Reise durchs Reich + Militär- und Wirtschaftszweig 9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SOLIDE STADTGRÜNDUNG, KLEINE ÄRGERLICHKEITEN.



- DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK [G76](#)