Geliebter Imperator

CAESAR 4

Werkeln wie früher: Alte Fans von Pharao und Caesar 3 fühlen sich im antiken Rom genauso wohl wie Aufbau-Einsteiger.

Kanalisation, Hallenbad, Rechtssystem – ohne die alten Römer müssten wir auf eine Menge Annehmlichkeiten des modernen Lebens verzichten. Fehlen würden uns sicher auch hervorragende Spiele wie **Rome** oder **Caesar 3**, in denen das römische Weltreich im Mittelpunkt steht. Während die ersten Teile der **Caesar**-Reihe von den mittlerweile in alle Winde zerstreuten Impressions Studios entwickelt wurden, stammt **Caesar 4** nun von Tilted Mill. Die haben sich mit der Pharao-Neuauflage **Kinder des Nils** (GameStar 02/2005, 59) nicht gerade mit Ruhm bekleckert, wollen aber mit ihrem neuen Römerspiel alles besser machen. Und tatsächlich: Durch die gewiefte Kombination alter Aufbautugenden mit neuen Kniffen ist **Caesar 4** einer der besten Genre-Vertreter geworden.

FACTS
- Kampagnen
- 6 Szenarios
- 100 Gebäude
- 25 Güter
- 10 Industriezweige

Hemden im Wind

Vor zwei Monaten haben wir uns noch über die schmucklose Optik von **Civ City Rom** beschwert, jetzt zeigt **Caesar 4**, wie es richtig geht: Die teils riesigen 3D-Städte strotzen vor Details, es wuselt wie in einer echten antiken Siedlung. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern hilft Ihnen zudem beim Analysieren der Lage: Ein Springbrunnen plätschert munter vor sich hin? Alles in Ordnung, dann liegt er im Einzugsbereich eines Wasserreservoirs. Die Arbeiter in den Textilfabriken lassen Drachen aus alten Tuniken steigen? Sorgen Sie lieber schnell für Wollnachschub! Und wie gewohnt zeigen Warenstapel vor Gebäuden und in Lagern, wie es um die Güterversorgung bestellt ist.

Zu diesen eher zweckmäßigen grafischen Details kommen etliche Mätzchen, die einfach nur für Atmosphäre sorgen. Zum Beispiel geht regelmäßig die Sonne unter, taucht die Stadt in warme Farben und lässt realistische Schatten tanzen. In Gewässern spiegeln sich dekorativ Schiffe und Gebäude. Das gilt aber nur für fixe PCs. Auf älteren Rechnern müssen Sie **Caesar 4** mit unzähligen Einstellungen optisch bremsen.

Das **Theater** im Vordergrund bespaßt die Bürger aus Villen (links) und Mietskasernen (Mitte) gleichermaßen. (1600x1200)

Drei-Klassen-Gesellschaft

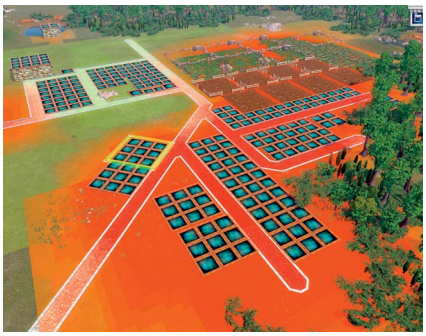
Wer jemals einen Titel wie **Pharao** oder **Caesar 3** gespielt hat, kennt auch das Spielprinzip von **Caesar 4**. Für alle anderen: Als Statthalter Roms errichten Sie in fernen Provinzen Städte. Dazu legen Sie Straßen (etwas fummelig), bestimmen Wohngebiete und sorgen mit Feldern, Märkten, Schulen, Ärzten, Brunnen oder Theatern für die nötige Infrastruktur. Das Problem ist dabei die Balance zwischen Bevölkerungsgröße und der Leistungsfähigkeit der Stadt. Was nützen volle Mietskasernen, wenn Sie die Bürger nicht ernähren können? Umgekehrt sind Felder nichts wert, wenn die Arbeitskräfte dafür fehlen.

Dazu kommt in **Caesar 4** eine Besonderheit: Niedrige Arbeiten in der Landwirtschaft und in Fabriken erledigen Plebejer, die kaum Ansprüche stellen und in unansehnlichen Wohnblöcken, so genannten Insulas, hausen. Ärzte, Architekten oder Lehrer dagegen rekrutieren sich aus den Reihen der Equites. Diese Mittelschicht will hübsche Gebäude in besseren Vierteln der Stadt, die Sie tunlichst weitab der Industriebezirke anlegen sollten. Die dritte Schicht stellen schließlich die Patrizier. Die arbeiten überhaupt nicht und wohnen in prunkvollen Villen, zahlen aber dafür gehörig Besitzsteuern – sofern Sie einen Eintreiber engagieren.

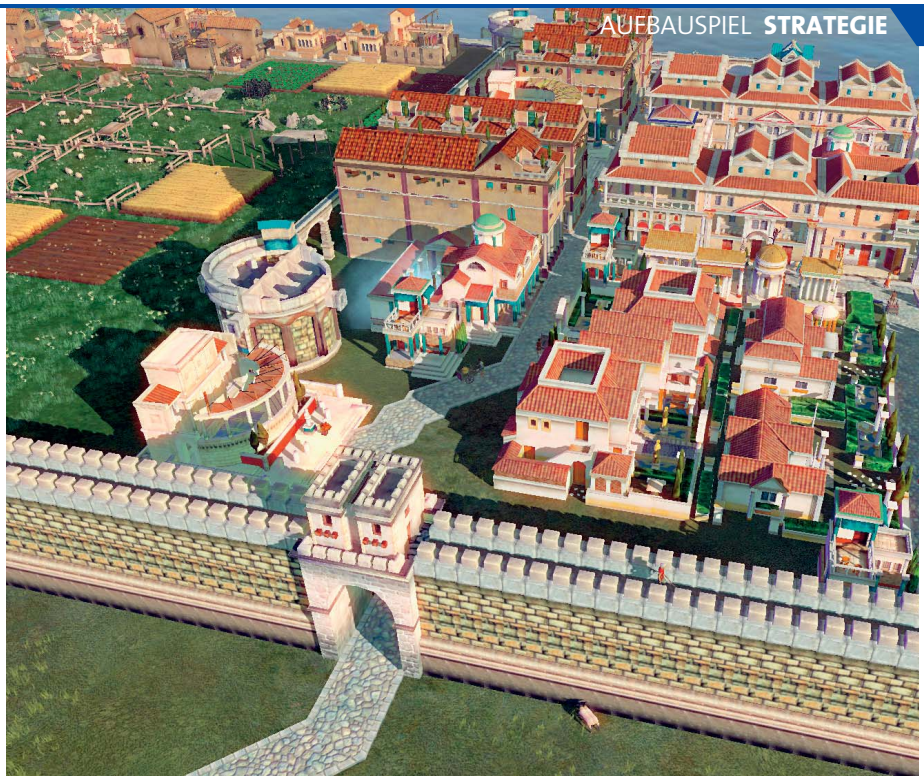
Marsch zum Markt

In den alten Impressions-Titeln funktionierte die Infrastruktur so: Ein Arzt, Händler oder Priester patrouillierte von seinem Arbeitsplatz aus durch die Wohngebiete und versorgte –

Das **Badehaus** im Vordergrund grenzt Wohngebiete von den unansehnlichen Feldern im Hintergrund ab.



Ein so genanntes **Overlay** zeigt besonders unbeliebte Stadtgebiete, Grund ist die Schwerindustrie dort.



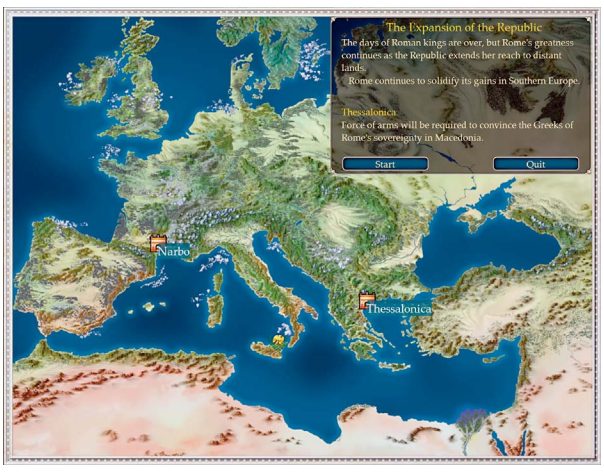
Die **Stadtmauer** erhöht das Sicherheitsgefühl der Bürger und damit das Ansehen des Statthalters.

sofern er nicht an einer Ecke falsch abbog – die Bürger. Um eine gleichmäßige Versorgung zu garantieren, mussten Sie als Spieler deshalb oft unschöne Rasterstädte konstruieren, in denen sich die Amtsträger ja nicht verlaufen konnten. Ganz anders in **Caesar 4**, denn jetzt machen sich die Bürger selber auf den Weg ins Badehaus oder zum Markt, wenn sie ein Bedürfnis haben. Das macht Sie als Bürgermeister wesentlich freier in der Stadtplanung, wenngleich die Wege nach wie vor nicht zu weit sein sollten. Denn sonst sind die Untertanen zu lange unterwegs (schadet der Produktivität) oder verweigern den Marsch gleich ganz. Dann gilt das Bedürfnis als nicht erfüllt, und die Leute verzichten auf einen weiteren Ausbau ihrer Behausungen.

Senat der Nervensägen

Eine ideale Kommune versorgt sich komplett selbst. Also legen Sie auf fruchtbarer Erde (auf manchen Karten sehr knapp) Felder und Weiden an, die von Farmen aus bewirtschaftet werden. Holzfäller, Minenarbeiter und Lehmsammler sorgen für Rohstoffe. Die liefern sie an Fabriken, wo daraus Möbel, Klamotten oder Waffen entstehen. Sämtliche Güter stehen am Markt zum Verkauf und bringen Umsatzsteuer in den Stadtsäckel. Klingt simpel, ist in der Praxis jedoch ganz schön komplex. Es gilt zum Beispiel, die richtige Balance zwischen Zulieferern, Fabriken und Verbrauchern zu finden, damit nichts auf Halde liegt. Und natürlich wollen alle Arbeiter Lohn, der allein durch Steuermittel kaum zu bezahlen ist. Ein Glück, dass Ihnen Handelspartner im ganzen römischen Reich Güter abnehmen und ihrerseits Material liefern, das es in der aktuellen Provinz nicht gibt.

Doof: Diplomatische Beziehungen zwischen den Städten wie noch in **Pharao** gibt es in **Caesar 4** nicht mehr. Lediglich der Senat in Rom verlangt hin und wieder Warenlieferungen und beurteilt Ihre Leistungen. Schlaue Statthalter stellen den Debattierclub mit regelmäßigen Geschenken ruhig und achten darauf, dass das eigene Gehalt sowie die Gouverneursvilla nicht zu protzig ausfallen.



Auf der **Weltkarte** wählen Sie Militär- oder Wirtschaftsmissionen.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Deaktivierte Schatten bringen einen enormen Leistungssprung.
- Ohne die Effekte »Specular« und »Bloom« sieht das Spiel nicht viel schlechter aus, läuft aber knapp 10 Prozent schneller.
- Je weiter Sie in das Geschehen hineinzoomen, umso weniger Performance braucht Caesar 4. Im Extremfall erhöht sich die Framezahl um das Doppelte.

CHECKLISTE

- 1,3 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT CAESAR 4 AUF IHREM PC

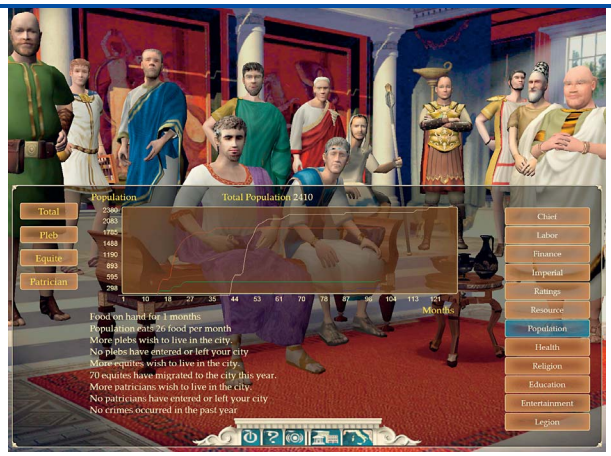
So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT							
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX		
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+							
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz					
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D				915	950		965 XE			
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62		
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072	

4 Legende			
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 800x600, Niedrige Details, Aus: Schatten	läuft so flüssig: 1024x768, mittlere Details Aus: Specular, Bloom, Schatten Niedrig: Figure Clipping Distance	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details Aus: Schatten
ruckelt stark			

STRATEGIE AUFBAUSPIEL

Jupiter ist sauer: Die **Blitze** des Gottes setzen Häuser in Brand.



Die **Berater** stehen Ihnen mit Auswertungen und Tipps zur Seite.

Schlaue Onkels

Der Statthalter-Job hört sich nach verdammt viel Arbeit an? Stimmt, deshalb stehen Ihnen für alle wichtigen Fachgebiete (Nahrungsversorgung, Bildung, Religion etc.) Berater zur Seite. Die Herren analysieren die Lage, weisen auf Missstände hin und liefern kleine Lösungsvorschläge, die Sie in entsprechenden Menüs oft sofort umsetzen können. Der wichtigste Mann im Beratergremium ist der Arbeitsaufseher, den wir in **Civ City Rom** so schmerzlich vermisst haben. Bei ihm schichten Sie zum Beispiel alle Plebejer in die Landwirtschaft um, wenn das Essen knapp ist. Oder Sie schicken Schafhirten nach Hause, weil sich in den Lagern schon die Wolle stapelt. Dank der Berater können Sie immer auf alle Aspekte der Stadt Einfluss nehmen, das ungute Gefühl der Ohnmacht wie in **Civ City Rom** kommt gar nicht erst auf.

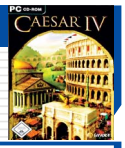
In den **Wohnhäusern** der mittleren Stufe leben bis zu 80 Equites, die im gehobenen Dienst arbeiten.

Die Barbaren kommen!

In den beiden schwereren der drei Kampagnen dürfen Sie immer wieder zwischen Wirtschafts- und Militärmissionen wählen. Bei ersteren reicht es oft, eine bestimmte Bevölkerungszahl zu erreichen oder den Senat zufriedenzustellen. In letzteren müssen Sie dagegen Bedrohungen – meist Barbaren – militärisch zurückschlagen. Dazu errichten Sie Stadtmauern und Kasernen. Die mit Legionären zu füllen ist nicht leicht, denn die dazugehörigen Waffen müssen Sie langwierig aus Eisen und Holz basteln. Dafür fallen die eigentlichen Gefechte recht simpel aus, Sie schicken Ihre Leute einfach per Mausklick zum Gegner, der nur selten nennenswerten Widerstand leistet. Wahrscheinlich erkennen in **Caesar 4** sogar die wilden Barbaren, dass die Römer einfach ein überlegenes Volk waren. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2834

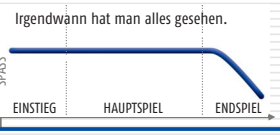
CAESAR 4 AUFBAUSPIEL



ENTWICKLER	Tilted Mill (Kinder des Nils, GS 02/2005: 59 Punkte)		
PUBLISHER	Vivendi	TERMIN (D)	6.10.2006
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch	USK	ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden



GENRE: STATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Tutorial-Kampagne, Hilfetexte, Berater, Lexikon

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT:
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,6 GHz Intel
XP 1800+ AMD	XP 3000+ AMD	XP 3500+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.

3D-GRAFIKKARTEN:
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: –

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem detaillierte Gebäude + unterschiedliche Landschaften + hübsche Tageszeitenwechsel − auf Dauer fehlt Abwechslung	8/10
SOUND	+ unaufdringliche, nie eintönige Musik + passende Hintergrundgeräusche + Bürgerkommentare… − …wiederholen sich	8/10
BALANCE	+ leichter Einstieg durch sehr gutes Tutorial + sanft steigender Schwierigkeitsgrad + Berater − Sackgassen möglich	9/10
ATMOSPHÄRE	+ sehr lebendige Stadt mit vielen Bürgern + Statthalter-Gefühl durch Berater und Weltkarte − keine echten Bedrohungen	9/10
BEDIENUNG	+ klare Menüs + Tastenkürzel für wichtige Funktionen − Straßen- und Aquäduktbau manchmal hakelig	9/10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen in der ganzen antiken Welt + sechs Szenarios + umfangreicher Editor für eigene Karten	8/10
MISSIONEN	+ zusammenhängende Aufträge, vom Anfänger zu Cäsars Liebling + unterschiedliche Ziele… − …auf Dauer doch immer gleich	7/10
KI	+ schlaue Bürger kümmern sich um ihre Bedürfnisse + Berater analysieren die Lage − Feinde greifen immer gleich stumpf an	8/10
EINHEITEN	+ massenhaft Gebäude und Waren + Militär mit unterschiedlichen Waffengattungen… − …hat nur wenig Bedeutung	10/10
KAMPAGNE	+ motivierender Aufstieg im römischen Reich + Wahlmöglichkeit zwischen Militär- und Wirtschaftsaufträgen	9/10

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT**

FAZIT: **DER KAISER UNTER DEN STÄDTEBAU-SIMULATIONEN.**

➤ **DVD:** Video-Special

➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie QUICKLINK 2833

MARKUS SCHWERDTEL

markus@gamestar.de

Ich geb's ja zu: Die alten Impressions-Spiele wie Pharao haben einen Ehrenplatz auf meiner Festplatte. Bis jetzt, denn mit Caesar 4 ist der Sprung in die 3D-Neuzeit so gut gelungen, dass die Ägypter endlich in Ruhestand gehen können. Bis auf kleine Klick-Ungenauigkeiten bei Straßen- und Aqäduktbau klappt die Bedienung perfekt, ich habe meine Siedlungen immer im Griff. Dazu trägt auch die für ein Aufbauspiel ebenso wunderhübsche wie übersichtliche Grafik bei, bei der sogar manche Kollegen aus der Action-Abteilung gestaunt haben.

Zu Mäkeln gibt es natürlich trotzdem was: Zum einen bieten die Kampagnen auf Dauer zu wenig Abwechslung, die Ziele sind immer gleich. Außerdem vermisse ich tiefere diplomatische Möglichkeiten. So ein Statthalter hatte doch politisch sicher mehr zu tun, als einfach nur alle zwei Monate dem Senat Geschenke zu schicken. Aber das sind nur Kleinigkeiten, die Sie nicht davon abhalten sollten, diese Aufbauperle zu spielen.

»Ich bin der Imperator«