

Kikero und Käsar...

CAESAR 4

Was so manchem römischen Kaiser nicht vergönnt war, erschafft der Entwickler Tilted Mill für die ehrwürdige Caesar-Reihe: einen würdigen Nachfolger!

FACTS

- > 3 Kampagnen
- > 30 Missionen
- > 30 Waren
- > 10 Produktionsgebäude
- > 75 Einwohnertypen

Saftig grün und dicht bewaldet, so müssen um 800 v. Chr. die Hügel ausgesehen haben, auf denen später Rom entstehen sollte. Wir fahren aber nicht durch Italien, sondern durch Neuengland in den USA, um in der Nähe von Boston Tilted Mill zu besuchen, die Entwick-

ler von **Caesar 4**. Im unscheinbaren Bürogebäude der Firma angekommen empfangen uns folglich leider keine vestalischen Jungfrauen mit Köstlichkeiten und Wein, sondern »nur« der Designer Tony Leier. Der hat dafür frohe Kunde: »Der Rechner ist schon aufgebaut, ihr könnt von mir aus sofort spielen.« Und immerhin gibt's Kaffee und Donuts. Die Verpfle-

gung bleibt aber unberührt, denn in den nächsten Stunden errichten wir ein Weltreich und vergessen alles rundherum.

Aufbauarbeit

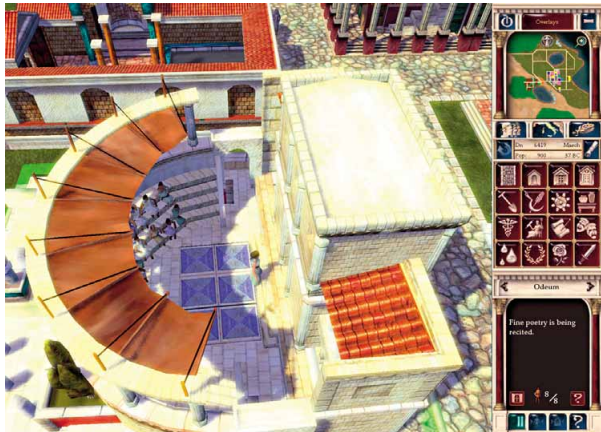
Wer die alten Impressions-Aufbauspiele **Caesar 3**, **Pharao** oder **Zeus** kennt, der kann gleich zum nächsten Absatz springen. Für alle anderen: In **Caesar 4** sind Sie der Statthalter des rö-

mischen Kaisers. Für ihn sollen Sie Siedlungen errichten und damit Profit erwirtschaften. Also ziehen Sie Straßen durch unbewohnte Landschaften und platzieren Wohnhäuser, Fabriken, Verwaltungsgebäude, Polizeistationen, Hospitäler, Theater, Schulen usw. Und hoffen darauf, dass Ihre hoffentlich attraktive Stadt möglichst viele Steuerzahler anzieht. Das Spiel-



Eine voll ausgebaute Stadt. Zwischen Arena (links) und Circus (rechts) stehen die protzigen Patrizier-Villen.





Im preiswerten Odeum lesen Poeten ihre Gedichte für die Mittelschicht.

tempo ist dabei eher gemütlich, Sie haben jede Menge Zeit, Wegenetz, Bebauung und Produktionsketten zu optimieren.

Hochglanz-Antike

Offensichtlichste Neuerung: **Caesar 4** läuft komplett in 3D, vor allem große Städte profitieren von der hübscheren Optik. Tony Leier: »Spieler brauchen ständig optisches Feedback über Probleme in der Siedlung, das kriegen wir mit der 3D-Grafik besser hin als in 2D.« Tony hat Recht: Unzählige Details zeigen uns beim Probespielen auf einen Blick, wo etwas im Argen liegt. Ein Verkäufer kratzt sich vor leeren Regalen gelangweilt

am Bauch? Im fehlen offenbar Güter. In der Textilmanufaktur lassen die Angestellten müßig Drachen steigen? Dann schnell eine Stofflieferung organisieren! Und wie in den Vorgängern zeigen gut sicht- und unterscheidbare Warenstapel jederzeit, wie es um die Versorgungslage der Stadt bestellt ist.

Plebs vs. Patrizier

Soziale Gerechtigkeit ist in **Caesar 4** ein Fremdwort, die Bevölkerung ist strikt in drei Schichten geteilt. Ganz unten stehen die Plebejer, anspruchslöse Arbeiter, die sich mit einfacher Nahrung und simplen Gütern wie Tonkrügen zufrieden ge-

VERGLEICH: CAESAR 4 VS. CIV CITY ROM

	Caesar 4	Civ City Rom
Stadtplanung	Straßenbau und Gebäude wie gehabt. Interessant: Wasserversorgung via Aquädukt vom Fluss aus.	Städte-Standard, Straßenbau keine Pflicht, Häuser bei Umplanungs-Aktionen verschiebbar.
Bevölkerung	Plebejer, Equites und Patrizier mit unterschiedlichen Bedürfnissen, komplexes Steuersystem.	Aufstieg statt Stände, Bürger heiraten und bekommen Kinder, wichtiges Glückssystem.
Wirtschaft	Teils aufwändige Produktionsketten, Handel mit anderen Provinzen, Berater helfen mit Auswertungen.	Standard-Wirtschaft plus Alltagssimulation (Schulbesuch, Taverne etc.), Außenhandel.
Religion	Einfaches Göttersystem mit geringem Einfluss auf die Stadt. Nur im Extremfall Blitzschläge etc.	Tempel machen Bürger glücklich und ermöglichen Heiraten, keine einzelnen Götter.
Militär	Drei Einheitentypen in mehreren Stufen, rudimentäre Echtzeit-Ge-fechte, kaum Einflussmöglichkeiten.	Keine direkte Steuerung, auf der Weltkarte lassen sich Barbarensiedlungen überfallen.
Technik	Dank massig Details dichte Antik-Atmosphäre. Hübsche Grafikeffekte, klasse Soundeffekte und Musik.	Trotz vieler Animationen derzeit triste Optik, öde Farbgebung der Gebäude, wenig Atmosphäre.

ben. Damit sie in die von Ihnen gebauten Häuser einziehen, reicht eine Wasserversorgung via Aquädukt vom Fluss her sowie einfache Dienstleistungen wie Barbieri oder Präfekten (Feuerschutz) in der Nähe.

Etwas anspruchsvoller ist der Mittelstand, im Spiel historisch nicht ganz korrekt Equites ge-

nannt. Aus dieser Schicht rekrutieren sich zum Beispiel Ärzte, Schauspieler, Steuerbeamte. Entsprechend verlangen sie eine größere Auswahl an Nahrung und hochwertige Waren wie Wein und Öl, bevor sie in ihre Luxuswohnungen einziehen. Außerdem sollten Sie dafür sorgen, dass Schulen, Thea-



Das Handelsschiff steuert die beiden Häfen mit Waren an, von der Pumpstation in der Mitte aus führt ein Aquädukt in die Stadt.



Auf der Provinzkarte eröffnen Sie neue Handelsrouten.



Gemein: Jupiters Zornesblitz trifft unschuldige Kühe.



Das Plebejer-Mietshaus wurde länger nicht mehr von einem Präfekten kontrolliert. Kein Wunder, dass ein Großbrand ausbricht.



ter, Tempel, Bibliotheken und Badehäuser bereit stehen.

Der höchste Stand sind schließlich die Patrizier; sie wohnen in schmucken Villen im besten Viertel der Stadt. Ohne Luxusgüter wie Elfenbein geht bei ihnen nichts, nur hochklassige Unterhaltung im Kolosseum (Gladiatoren) oder im Circus (Wagenrennen) ist für die Patrizier gut genug. Spätestens wenn Sie diese Schickimickis anlocken wollen, reichen die selbst produzierten Waren

nicht mehr – Handelsbeziehungen zu anderen Städten des Reiches müssen her.

Brauche Lehm, biete Gold

»Ich weiß nicht, ob die Karte schon perfekt ist«, warnt Tony Leier, als wir die Übersicht des römischen Reiches öffnen wollen. Doch alles funktioniert: Wir schließen ein Handelsabkommen mit der Provinz Narbonensis (heute Süd-Frankreich) und beziehen von dort Wein und Holz, im Gegenzug liefern wir

Kleidung. Der Transport erfolgt über das Meer, manche Partner sind aber nur über den Landweg mit Karawanen erreichbar. Wer die Beziehungen zu anderen Städten pflegen will, macht großzügige Geld- oder Gütergeschenke, das erhält die Freundschaft. Wichtig, denn keine Stadt kann alle 30 Waren in **Caesar 4** alleine produzieren.

Gefahr fürs Reich!

Nicht alle Städte auf der Weltkarte sind freundlich gesonnen, hin und wieder gibt es Krieg. Wohl dem, der seine Stadt mit einer dicken Mauer umgibt. Die hält nicht nur Barbarenhorden ab, sondern steigert auch in Friedenszeiten das Wohlfühl der Bürger. Vor dem Bollwerk platzieren wir Kasernen und bilden ein paar Legionäre aus, die wir in der Stadt umherschicken können. Das war's aber auch schon mit den militärischen Möglichkeiten, die Echtzeit-Gefechte sollen ähnlich simpel ausfallen wie in **Pharao**.

Zorn der Götter

Nach rund fünf Stunden haben wir eine recht ordentliche Stadt hochgezogen, in den Straßen

ENTWICKLER-CHECK

Ähnlich wie Firefly (Stronghold 2) wurde Tilted Mill von ehemaligen Mitarbeitern des Studios Impressions



(Caesar 3, Pharao, Zeus) aufgebaut. Doch während es Simon Bradbury und Eric Ouellette nach ihrem Ausstieg bei Impressions nach Europa zog, blieb Chris Beatrice mit seinen Leuten in den USA, im kleinen Örtchen Wayland in der Nähe von Boston. Seit der Gründung 2002 hat die Firma erst ein Spiel veröffentlicht. Die Kinder des Nils (GameStar 02/2005: 60) krankte an unausgegorenen Ideen und erreichte nicht die Klasse des Vorgängers im Geiste, Pharao. Das nur 30 Mann große Team will mit Caesar 4 zurück zu alten Aufbaujugenden, wichtige Punkte werden jeden Freitag Nachmittag bei Gratis-Pizza besprochen.



In den freundlich-hellen Büros von Tilted Mill erklärt der Designer Tony Leier Details von Caesar 4.



Eine Sklavin beliefert die Luxusvilla mit Elfenbein-Stoßzähnen vom Markt.



Legionären können Sie Befehle geben, die Mauer schützt vor Barbaren.

wuselt das Leben. Allerdings sind die Bürger religiös unterversorgt, wir haben zu wenig Tempel. »Bau lieber welche«, rät Tony, »sonst passiert noch was!« Per Cheat entfesselt er zur Demonstration den Zorn Jupiters, Blitze schlagen in der Stadt ein und treffen sogar Kühe auf der Weide. Das sind übrigens die bislang einzigen Tiere im Spiel. »Die Löwen sind noch nicht fertig, deshalb kämpfen sogar die Gladiatoren in der Arena gegen Kühe«, entschuldigt sich Leier. Keine Sorge, Tony, bis zur Veröffentlichung von **Caesar 4** ist noch Zeit, und Rom wurde ja auch nicht an einem Tag erbaut.

MS

CAESAR 4

markus@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: September 2006

Entwickler: Tilted Mill / Vivendi
Status: zu 85% fertig

Markus Schwerdtel: »In der letzten Ausgabe habe ich noch über den Spielprinzip-Aufguss in Caesar 4 gemotzt, doch nach einigen Stunden in Rom ist klar: Dieser Titel wird auf meinem Privat-PC nach all den Jahren meinen Liebling Pharao von seinem Festplatten-Stamplatz verdrängen. Denn Tony Leier und sein Team haben aus dem mittelprächtigen Kinder des Nils gelernt und verzichten zu Gunsten perfekter Spielbarkeit auf halbgare Experimente.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK F125