

Erbauen Sie Rom an einem Tag

CIV CITY ROME

Römer, geht nach Hause? Denkste, die sind schon daheim – in der Stadt, die Sie in diesem Aufbauspiel errichten. Hierzu knüpfen Sie nicht nur Warenketten, sondern forschen auch und erfreuen die Bürger.

Was haben uns die Römer denn gebracht? Abgesehen von sanitären Einrichtungen, der Medizin, dem Schulwesen, Wein, der öffentlichen Ordnung, der Bewässerung, Straßen und der Wasseraufbereitung – was haben sie je für uns getan? Das Computerspiel gebracht! Okay, diesen Wortwechsel aus **Das Leben des Brian** haben wir leicht abgeändert. Dennoch stimmt's; Spiele über das alte Rom gibt's wie Sand an der italienischen Riviera. Im Sommer 2006 kommt ein weiteres hinzu: In **Civ City Rome** bauen Sie eine römische Metropole, ähnlich wie im Klassiker **Caesar 3**. Alles beim Alten? Mitnichten, Entwickler Firefly (**Stronghold 2**) hat für das neue Projekt prominente Helfer angeheuert. Die **Civilization 4**-Macher von Firaxis

sollen neue Ideen ins Genre einbringen, etwa ein vielfältiges Zufriedenheits-System. Wir haben Firaxis in Baltimore besucht und **Civ City Rome** angeschaut.

Caesar mit Glück

Der kreative Kopf hinter **Civ City Rome** ist Firefly-Chef Simon Bradbury. 1993 programmierte Bradbury fast im Alleingang das Römer-Aufbauspiel **Caesar**, drei Jahre später wirkte er maßgeblich am zweiten Teil mit. »Aufbauspiele im alten Rom liegen mir im Blut«, begründet er die Rückkehr zu seinen Wurzeln, »und mit **Civ City Rome** möchte ich das Genre auf eine neue Stufe heben.« Große Worte, denn im Grunde basiert **Civ City Rome** auf dem gleichen Spielprinzip wie seine **Caesar**-Ahnen: Auf Brachland errichten

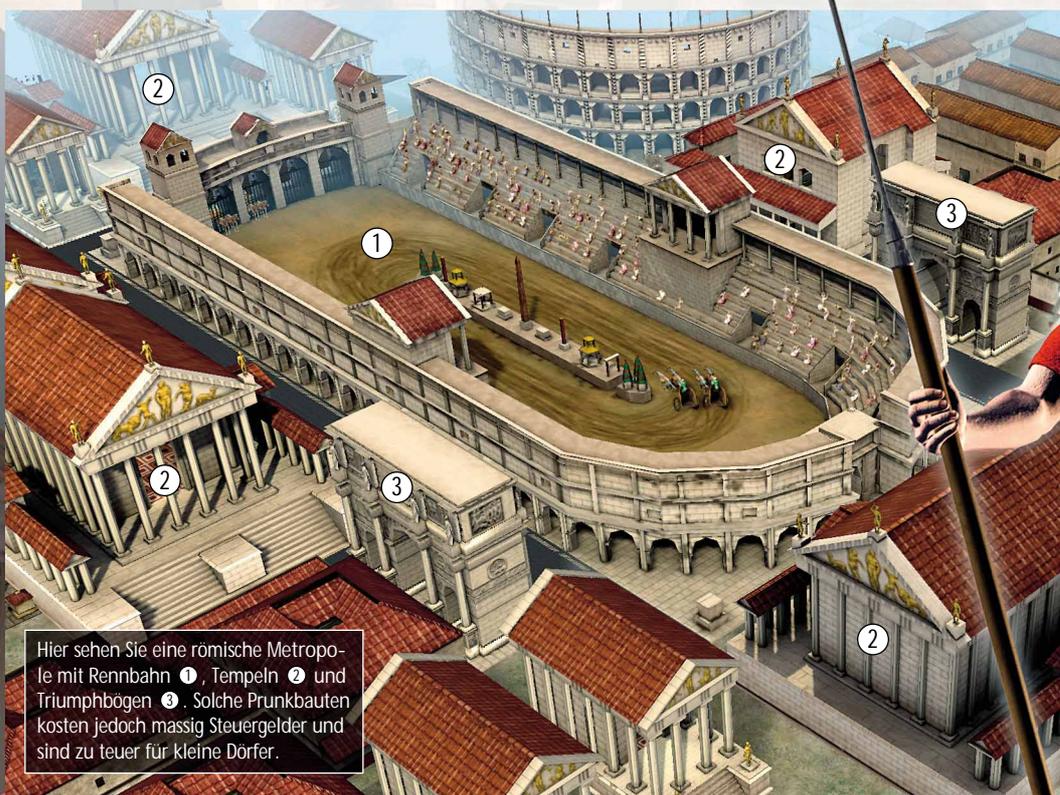
Sie eine römische Stadt, verlegen Aquädukte, bauen Tempel, handeln mit Verbündeten und versorgen Ihre Bürger. Für spielerische Neuerungen sollen indes die Ideen von Firaxis sorgen: In **Civ City Rome** müssen Sie nicht nur dafür sorgen, dass Ihre Untertanen die Rohstoffe (Wasser, Nahrung, etc.) bekommen, die sie brauchen. Das Volk muss auch glücklich sein, damit neue Siedler in die Stadt ziehen.

Wer nun an Mikromanagement à la **Die Sims** denkt, liegt daneben: Sie müssen nicht jeden Bürger einzeln hätscheln, sondern legen den Fröhlichkeitswert global fest. Das geht über ein Menü, in dem Sie unter anderem das Lohnniveau bestimmen. Wenn die Einwohner wenig verdienen, sinkt die Stimmung. Falls Sie hingegen

üppige Gehälter auszahlen, freut sich die Bevölkerung. In gerade neu gegründeten Siedlungen gibt's Boni auf die Zufriedenheit, weil die Einwohner noch positiv in die Zukunft sehen. Das kann sich aber schlagartig ändern, wenn Sie nicht genug Häuser errichten oder zu viele Einwohner arbeitslos sind.

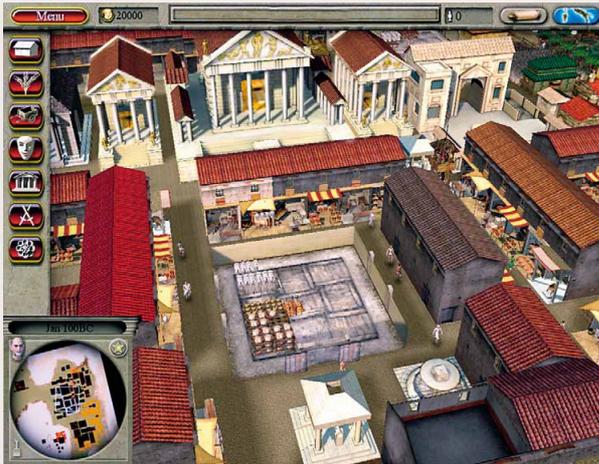
Nicht froh, aber stolz

Doch selbst wenn in Ihrer Siedlung täglich Horden hungernder Obdachloser vor dem Forum herumlungern, können Sie den Zufriedenheitswert noch retten. Denn **Civ City Rome** bewertet mit einem Balken, wie stolz die Bürger auf Ihre Heimat sind. Wenn Sie in Unterhaltung (Kolosseen, Rennbahnen), Religion (Tempel), öffentliche Dienste (Krankenhäuser, Straßenkehrer) und De-



Hier sehen Sie eine römische Metropole mit Rennbahn ①, Tempeln ② und Triumphbögen ③. Solche Prunkbauten kosten jedoch massig Steuergelder und sind zu teuer für kleine Dörfer.





Im Lager (Mitte) sammeln Sie überschüssige Waren, die dann von dort in die Läden wandern. Bitte beachten Sie: Das Interface ist nicht ganz fertig.



GameStar-Redakteur Michael Graf im Gespräch mit Simon Bradbury (links). Der Caesar-Veteran und Firefly-Chef ist der Lead Designer von Civ City Rome.

koration (Parks, Triumphbögen) investieren, entwickeln die Bürger Heimatstolz. Sobald sich der Balken bis zu einer Markierung füllt, sind die Anwohner zufrieden. Diese Markierung wandert jedoch nach oben, wenn Ihre Stadt wächst – im Spielverlauf wird es immer kniffliger, die Be-

wohner aufzumuntern. Dieses System ermöglicht interessante Strategien: Zum Beispiel können Sie Ihren Untertanen Hungerlöhne zahlen und mit dem gesparten Gold Prachttempel errichten, damit die armen Teufel nicht wegziehen. Oder Sie verteilen hohe Gehälter, damit sich

niemand an verdreckten und hässlichen Straßen stört.

Was wollt ihr denn?

Ein hoher Zufriedenheitswert sorgt dafür, dass Menschen in Ihre Stadt ziehen. Doch was tun, wenn die Siedler da sind? Na, ihre Wünsche erfüllen. Zunächst

brauchen die Menschen Häuser. Denn erst wenn sie dort einziehen, zahlen sie auch Steuern. Weil der Bau neuer Gebäude aber Unmengen Gold verschlingt, müssen Sie dafür sorgen, dass sich das Staatssäckel füllt – indem Sie die Unterkünfte aufwerten: Anfangs wohnen die

WIE MAN RÖMER GLÜCKLICH MACHT

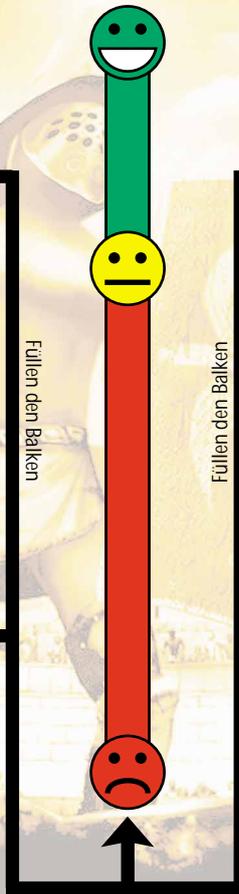
Nur wenn Ihre Bürger stolz auf Ihre Heimat sind, ziehen neue Bewohner in die Stadt. Um Römer fröhlich zu stimmen, sorgen Sie für Unterhaltung, bauen Tempel, verschönern die Stadt und verbessern die öffentlichen Dienste. Je mehr Sie sich bemühen, desto mehr füllt sich ein Balken. Wenn dessen Füllstand über eine festgelegte Markierung (☺) hinauswächst, sind die Latiner zufrieden (☺). Ansonsten bleiben sie übellaunig (☹).



Als Statthalter bauen Sie Krankenhäuser sowie Schulen. Außerdem stellen Sie Straßenkehrer ein, die für saubere Wege sorgen. Reiche Bürger fordern gar politisches Mitbestimmungsrecht und begeben sich in den Senat.



Wer in einer schmutzigen Hüttensiedlung ohne religiöse Stätten lebt, entwickelt wenig Heimatstolz. Also dekorieren Sie Ihre Metropole mit Prachtstraßen, Statuen, Triumphbögen und idyllischen Grünanlagen.



Die Bevölkerung liebt Tempel für die römischen Gottheiten: Ein Gang ins Gotteshaus dient der Entspannung. Zudem strömen die Bürger in den Tempel, um zu heiraten. Die Ehefrauen kümmern sich dann um Einkäufe.



Gladiatorenkämpfe und Wagenrennen – die alten Römer wussten eben, wie man das Volk bei Laune hält. Wissen Sie es auch? Nur wer Arenen sowie Rennbahnen errichtet und prächtige Feste abhält, erfreut die Bürger.

Römer in primitiven Lehmhütten, dann in Steinhäusern und schließlich in Palästen. Je größer das Eigenheim, desto mehr Steuern zahlen die Bewohner.

Um Häuser aufzuwerten, erfüllen Sie wie in **Anno 1602** die Bedürfnisse der Bürger: Wenn die Latiner Wasser fordern, graben Sie Brunnen. Für saftige Braten brauchen Sie eine Ziegenfarm und einen Metzger. Je mehr Waren Ihre Untertanen kaufen können, desto größer werden die Häuser. Bevor die Römer in Paläste umziehen, fordern sie alle 42 Warentypen, woran selbst Profis zu knabbern haben. Denn um Waren herstellen zu können, brauchen Sie erstmal Arbeitskräfte. Und damit die in die Stadt ziehen, müssen Ihre Bürger glücklich sein. Wirtschafts- und Zufriedenheitssystem greifen also ineinander.

Schatz, ich geh einkaufen

Ebenfalls knifflig: Die Waren wandern nicht automatisch in alle nahen Häuser; die Bürger müssen einkaufen gehen. Das klappt jedoch nur, wenn sie gerade nicht arbeiten müssen. Also sollten Sie über ein Menü die Arbeitszeiten verringern. Wer weniger malocht, produziert aber auch weniger Güter –



Auf Bauernhöfen wachsen Apfelbäume. Zudem züchten die Landwirte Nutztiere wie Ziegen, die später als Braten enden.

wenn Sie die Arbeitszeit zu sehr senken, haben die Einwohner zwar Zeit zum Einkaufen, bekommen aber keine Waren. Abhilfe schafft ein Tempel, in dem die Latiner heiraten. Die Ehefrau geht dann brav einkaufen, während der Gatte arbeitet. Reiche Haushalte leisten sich Sklaven, die Waren besorgen. Dann hat der Hausherr genügend Freizeit, um im Senat zu debattieren. Zu-

dem zeugen Ehepaare Kinder, die in die Schule gehen. Denn auch solche Nebenbeschäftigungen sind nötig, damit das Haus zum Palast wachsen kann.

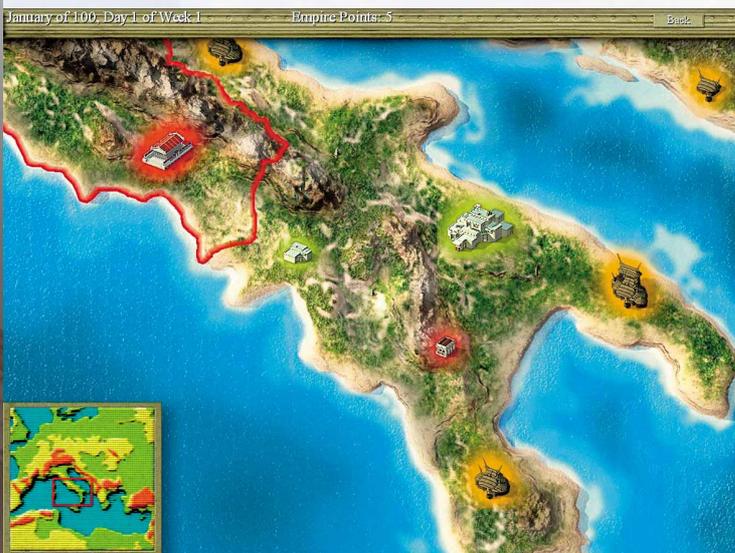
Wunder für den Kaiser

Wenn Ihre Untertanen froh sind und die Vorräte überquellen, dürfen Sie sich zurücklehnen und – Unsinn! Ruhephasen sind nicht drin; wenn die Wirt-

schaft Ihrer Stadt floriert, sollten Sie sich der Forschung zuwenden. Denn ähnlich wie in **Civilization 4** dürfen Sie rund 70 Technologien erforschen und damit Boni freischalten. Wer etwa den Anker entwickelt, baut fortan größere Handelsschiffe. Handelsschiffe? Ja, über eine Weltkarte knüpfen Sie Handelsrouten zu anderen Städten, wo Sie Waren kaufen oder verhö-

DIE WICHTIGSTEN CIVILIZATION-ANLEIHEN

Civ City Rome übernimmt Konzepte, die erfahrene Strategiespieler schon aus der Civilization-Serie kennen. Aber bringen die Anleihen auch spielerische Neuerungen?



DIE WELTKARTE

Auf dieser Weltkarte sehen Sie feindliche und verbündete Städte. Mit Freunden dürfen Sie handeln; wer die Warentransporte beschleunigen möchte, baut Straßen. Barbarendörfer können Sie mit Ihren Truppen attackieren, die Gefechte werden aber ausgewürfelt. Ab und zu erteilt Ihnen der Kaiser Aufträge, die Sie erfüllen müssen, um zu gewinnen.

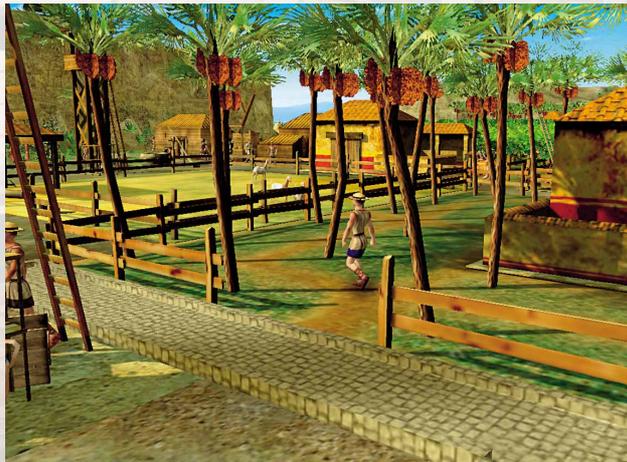
SO FUNKTIONIERT'S	DAS BRINGT'S	WIE NEU?
<p>Zufriedenheit Wie in der Civilization-Serie brauchen Sie zufriedene Bürger, damit die Stadt wächst. Unter anderem bauen Sie Tempel und vergeben faire Löhne.</p>	<p>Das »Stimme die Bürger fröhlich«-Konzept gibt's in jedem Städtebauspiel. Das vielfältige System von Civ City Rome bringt dennoch Würze ins Spiel.</p>	
<p>Kultur Der Bau von Krankenhäusern und Tempeln gleicht Missstände aus: Selbst unfrohe Bürger entwickeln Heimatstolz, wenn im Dorf ein Prachttempel steht.</p>	<p>Tempel bauen? Gab's auch in Caesar. Sie müssen aber nicht unbedingt Kulturbauten errichten, sondern können Aufrehrer mit hohen Löhnen besänftigen.</p>	
<p>Handel Auf der Weltkarte richten Sie lukrative Handelsrouten ein. So kommen Sie an Geld und an Rohstoffe, die Ihre Siedlung nicht herstellen kann.</p>	<p>Auch handeln durften Sie bereits in anderen Städtebauspielen. Der Bau von Straßen, die Karawanen beschleunigen, ist allerdings eine interessante Idee.</p>	
<p>Religion Wer Tempel baut, besänftigt das Volk. Diese simple Formel gilt sowohl in Civilization als auch in Civ City Rome. Konkurrernde Religionen fehlen jedoch.</p>	<p>Gotteshäuser tragen zum Wachstum bei. Anders als im Griechen-Aufbauspiel Zeus gibt's aber keine göttlichen Wunder als Belohnungen.</p>	
<p>Forschung Jede der über 70 Technologien schaltet nützliche Boni frei. Wer etwa den Anker entwickelt, darf künftig schnellere und größere Handelsschiffe zimmern.</p>	<p>Forschung ist teuer und zeitaufwändig, aber sinnvoll: Sie können Ihre Stadt spezialisieren, etwa auf Bildung oder Handel. Dieses Civ-Element passt also.</p>	



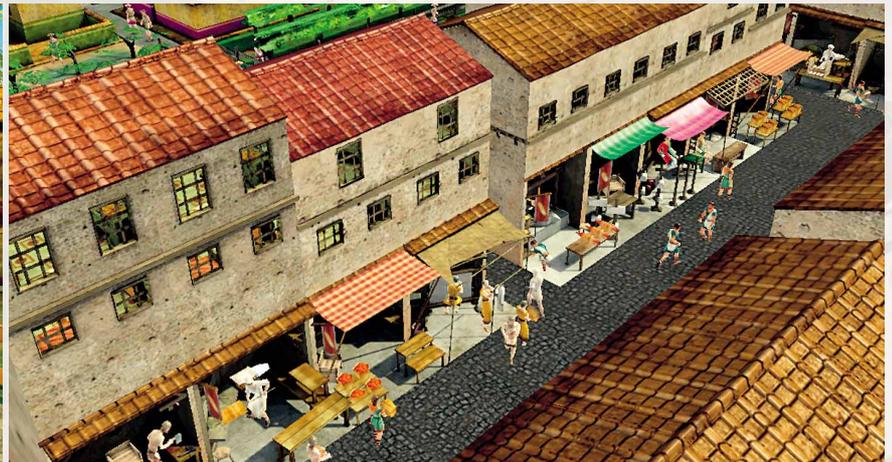
Im Kolosseum (links) jubeln die Besucher Gladiatoren zu. Alternativ kämpfen dort Tiere, etwa Löwen.



Ihre Stadt beginnt als Hüttensiedlung, deren Standort Sie selbst wählen.



Nettes Detail: Dem Bauern können Sie beim Arbeiten zuschauen.



In der Einkaufsstraße nehmen Bürger Waren vom Verkaufstisch und tragen diese nach Hause.

Um Landtransporte zu beschleunigen, legen Sie Straßen. Deren Verlauf bestimmen Sie selbst: Straßen über Hügel sind womöglich kürzer, aber auch teurer als Flachland-Routen.

Zudem können Sie Legionen aufstellen, um angreifende Barbaren abzuwehren. Der Militärpart wird allerdings nicht allzu komplex ausfallen; wer mag, darf ihn sogar ganz abschalten. Auf Armeen dürfen Sie also verzichten, auf den Kaiser aber

nicht: Das Oberhaupt stellt Ihnen Aufgaben, die Sie erfüllen müssen, um Missionen zu gewinnen. Zum Beispiel sollen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits 200 Fässer Olivenöl zu einer verbündeten Siedlung schicken. Oder eines von acht sündhaft teuren Weltwundern errichten, darunter der Circus Maximus und das Pantheon. Die bringen zudem nützliche Boni; Rennen im Circus machen die Bürger besonders glücklich.

Lebendige Römer

Falls Sie zwischenzeitlich doch mal nichts zu tun haben, können Sie Ihren Bürgern auch beim Leben und Arbeiten zuschauen. Denn jeder Einwohner ist liebevoll animiert: Sie sehen, wie der arme Bauer eine Amphore Wasser vom Brunnen in seine Hütte schleppt, wie der Fleischer eine Ziege fachgerecht schlachtet, wie sich der Senator auf seiner Liege fläzt, während die Sklaven den Boden fegen. Diese Details sollen Ihre Siedlung lebendig machen. Wenn Sie einen Bürger anklicken, erfahren Sie zudem, wo er arbeitet, wieviel Geld er besitzt, wo er wohnt und welche Probleme er hat. Das gibt Ihnen Feedback

IN GAMESTAR 12/1998...

...bewerteten wir das Römer-Aufbauspiel Caesar 3 mit 83 Prozent. Jörg Langers Kommentar: »Es offenbart sich eine komplexe Spielwelt, in der sich jeder Fehler auswirkt.« Civ City Rome wird diese Stärke erben, schließlich legte Designer Simon Bradbury einst den Grundstein zur Caesar-Serie.



über den Zustand der Siedlung. Wenn die Bürger über Seuchen meckern, sollten Sie Hospitäler bauen. Und wann haben Sie alles richtig gemacht? Wenn ein Bürger fragt: »Was hat uns der Spieler denn gebracht?« Und ein anderer antwortet: »Die sanitären Einrichtungen, die Medizin, das Schulwesen...« – na, Sie wissen schon. **GR**



Vom Hafen aus stechen Handelsschiffe in See, die Waren kaufen und verkaufen.

CIV CITY ROME

Genre: Aufbauspiel
Termin: 3. Quartal 2006
Entwickler: Firefly / Take 2
Status: zu 40% fertig

Michael Graf: »Das Entwickler-Duo Firefly und Firaxis verfeinert das altbekannte Städtebau-Spielprinzip an den richtigen Stellen. Insbesondere die Forschung und das vielfältige »Wie mache ich Bürger glücklich«-System erlauben interessante Strategien. Nett auch, dass ich meinen liebevoll animierten Untertanen beim Leben und Arbeiten zugucken darf – das belebt die Siedlung. Wenn der Städtebau auch im späteren Spielverlauf spannend bleibt, bekommt die Caesar-Reihe mit Civ City Rome einen würdigen Erben.«

