

Römer, geht nach Hause!

ROME BARBARIAN INVASION

Alle Wege führen nach Rom – zumindest für die marodierenden Barbarenhorden in diesem Addon.

Dies ist das Jahr des Schreckens. Das Jahr des Untergangs. 363 nach Christus: Nach dem Tod des letzten Kaisers zerfällt das römische Reich in zwei Lager; West- und Ostrom beugen sich misstrauisch. Das führerlose Volk tobt, Aufständische brennen Städte nieder. Zugleich branden Barbaren an die Grenzen Roms: Hunnen, Vandalen, Sarmater und Goten drängen aus dem Osten. In Persien regieren sich die Sassaniden; in Mitteleuropa rüsten Franken, Alemannen und Sachsen zum Krieg. Die Römer zittern; das Ende ihres einst stolzen Reiches naht. In diesem Chaos beginnt **Rome: Barbarian Invasion**. Wir haben das Addon angespielt.

Heiden bei Nacht

In **Barbarian Invasion** lenken wir eines von zehn Völkern, darunter West- und Ostrom sowie Hunnen und Goten. Senatsmissionen gibt's zwar nicht mehr, dennoch stellt uns jede Partei vor eine individuelle Herausforderung. Die nomadischen Hunnen etwa starten mit einer heimatlosen Reiterhorde, mit der wir zu-

nächst ein Dorf überrennen. Die Massenschlacht bringt die Faszination von **Rome** gleich wieder rüber: Reiterei fällt Speerträgern in die Flanke, rauscht durch Schlachtreihen und trampelt Schützen nieder – auch nachts! Schlachten bei Finsternis sind neu im Addon: Wenn ein General mit dem Talent »Liebt die Dunkelheit« das Heer führt, können wir vor dem Gefecht die Nachtattacke anordnen. Dann kämpfen bestimmte Einheiten effektiver, etwa alemannische Nachträuber.

Nicht nur die Schlachten bieten Neues, auch am Strategiemodus hat Creative Assembly geschraubt. So gibt's nun drei Religionen: Christentum, Heidentum und den antiken Zoroastrianismus. Indem wir Tempel bauen und Fanatiker als Statthalter einsetzen, bekehren wir die Einwohner einer Stadt. Das kann aber zu Revolten führen, etwa wenn wir einer christlichen Stadt das Heidentum aufzwingen. Der Vorteil: Religionen schalten nützliche Einheiten frei. Als Christ werben wir zum Beispiel Mönche an, deren Gesang nahe Verbündete stärkt. **GR**



Mit den Alemannen haben wir Mitteleuropa erobert. Per Menü rekrutieren wir Nachschub.

ROME: BARBARIAN INVASION

micha@gamestar.de

Genre: Strategiespiel-Addon
Termin: September 2005

Entwickler: Creative Assembly / Sega
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »Religionen und Nachtschlachten sind nette Ideen, richtig aufregende Neuerungen bietet Barbarian Invasion aber nicht. Zudem vermissem ich die Senatsmissionen. Das brillante Spielprinzip bleibt dennoch über jeden Zweifel erhaben: Der Mix aus Schlachten und Reichsverwaltung macht wieder süchtig. Daher freue ich mich auf die Erweiterung. Und wenn die Götter gnädig sind, steht der Test sogar schon in der nächsten Ausgabe an.«



POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Demo



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK H63



Wer ein wahrer Barbar sein will, muss römische Städte schleifen. Unsere alemannische Ramme bricht hier eine Lücke in den Holzwall der weströmischen Grenzgarison Augusta Treverorum (dem heutigen Augsburg).

Viele neue Einheiten haben individuelle Talente. Unsere barbarischen Speerträger sind in Kreisformation sehr effektiv gegen Reiterei. Mönche stacheln per Gesang Verbündete an, Berserker durchschwimmen Flüsse.

Warum tragen die Einheiten Fackeln? Weil es dunkel ist: In Barbarian Invasion gibt's Nachtschlachten, in denen barbarische Räuber von Kampfboni profitieren. Manche Generäle kommandieren nachts effektiver als am Tag.