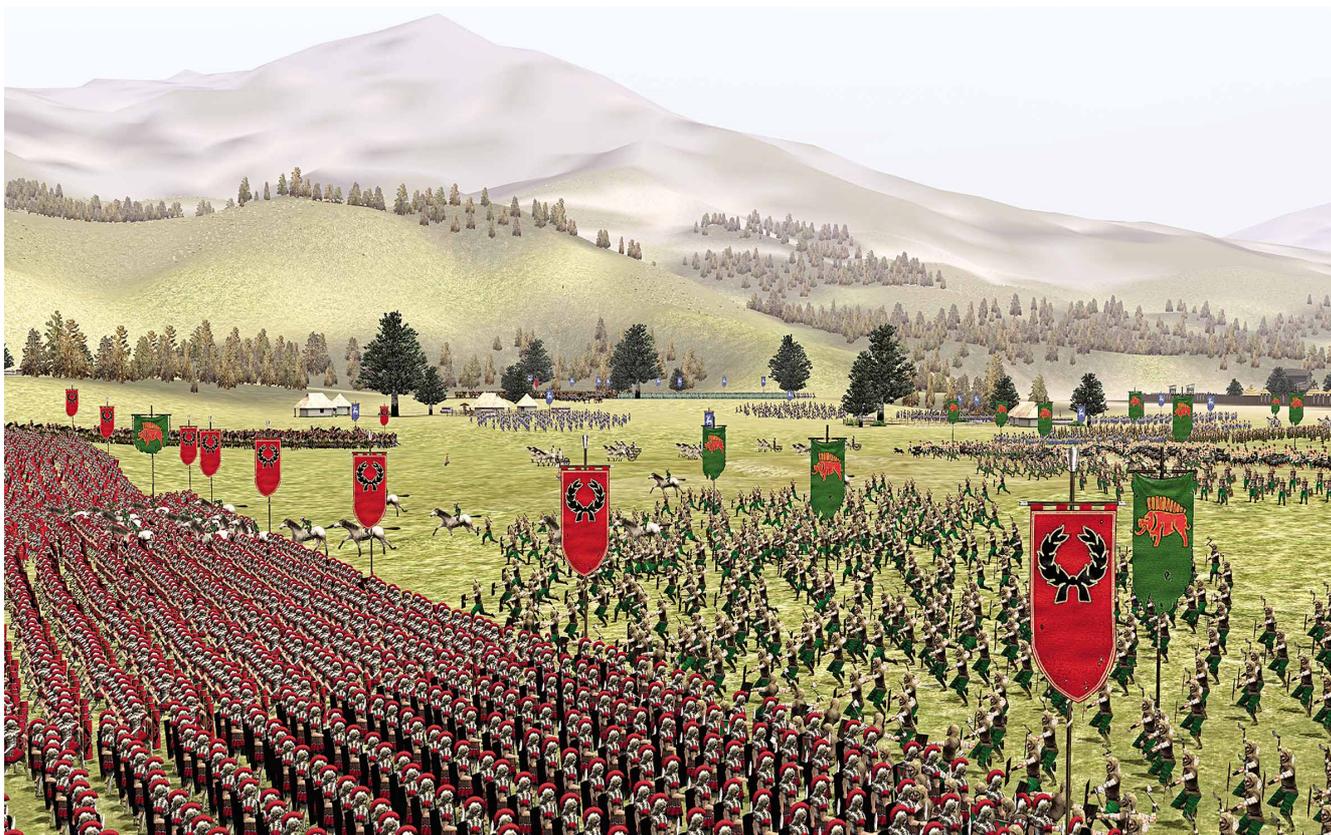




Kraft und Ehre

Rome

Der dritte Teil der Total-War-Serie bringt gleich drei wesentliche Neuerungen: Diplomatie wie in Civ 3, ein massentaugliches Szenario und nicht zuletzt erstklassige Grafik.



Solche **Massenschlachten** sind im Spiel an der Tagesordnung. Schön zu sehen: Die Römer warten links wohl geordnet, während die Gallier als **wilde Horde** heranstürmen.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Auf »ab 16/ab 18«:
härtere Fassung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Die Mauern sind dick, die Tore zu, die Verteidiger auf den Zinnen. Trotzdem blickt Griechen-Feldherr Pausanias sorgenvoll zum Horizont. Aus dem Westen nähern

sich die gefürchteten Legionen samt ihren iberischen Verbündeten. Wollen die Römer Athen im Sturmangriff erobern – oder es feige aushungern? Dann wäre noch Hoffnung,

denn die Karthager rüsten ihrerseits gegen Rom. Doch schon beginnt die Nordmauer der Stadt im Felshagel zu zerbröckeln: Dort haben die Angreifer klammheimlich ihre Kaptapulte in Stellung gebracht. Als zwei Stunden später die ersten Legionäre in Athen eindringen, versammelt Pausanias seine Reserven vor der Akropolis. Illusionen sind für ihn fehl am Platze: Bald werden er, die Stadt und ihre Provinz dem Römischen Reich gehören.

Vierfach verbessert

Shogun, der Vor-Vorgänger von **Rome**, verknüpfte erstmals Rundenstrategie mit realistischen 3D-Schlachten. Doch seine »So lala«-Optik und das Ja-

pan-Szenario animierten nur wenige zum Kauf. **Medieval** verbesserte das Spielsystem und führte ins Mittelalter. Trotz grafischer Tristesse ging es rund 100.000 Mal über die Ladentheke; die GameStar-Leser wählten den Titel sogar auf Platz 4 der Strategie-Hits 2002. Gute Aussichten also für **Rome**: Teil drei der **Total War**-Serie bietet nicht nur ein gefälliges Szenario und viele Konzept-Optimierungen, sondern soll auch einfacher zu beherrschen sein. Und den nur in acht Richtungen schauenden Pixelmännchen sagt Creative Assembly nun endlich ade. Sowohl im Strategie- als auch Echtzeit-Modus setzen die Briten voll auf prächtige 3D-Grafik.



Kampf um **Athen**, und zwar mitten in der Stadt. Bei Überfällen lassen sich gezielt gegnerische Gebäude zerstören.



Die Kamele der **Beduinen** sind in der Wüste Pferden weit überlegen.



Von einem Hügel herab überblicken unsere Lanzenreiter die **Germanen-Trutzburg**.

Ultimative Strategie

Statt einzelner Soldaten kontrollieren Sie in **Rome** ganze Regimenter mit jeweils bis zu 120 Mann. Jeden dieser Verbände rekrutieren Sie im Rundenmodus in sorgfältig ausgebauten Städten und schicken ihn anschließend über die Weltkarte. Bei Angriffen auf Nachbarländer wird in den Echtzeit-Modus umgeschaltet.

Epochale Massenschlachten wechseln sich mit kleinen Vorstößen ab, die Tod oder Flucht des gegnerischen Feldherrn zum Ziel haben. Der Anführer steigt regelmäßig die Fähigkeiten seiner Leute und ist meist auch noch im Nebenberuf Provinz-Gouverneur. Vor allem die Kampfmoral wirkt sich aus: Wenn eine Einheit der Legionäre durch hohe Verluste in die Flucht getrieben wird, reißt sie meist noch sämtliche Auxiliärtruppen mit. Wohl dem Feldherrn, der nun noch einige Elite-Verbände in Reserve hat! Stoisch stapfen die Prätorianer gegen die Wellen der Flüchtenden nach vorn, um sich den Verfolgern in den Weg zu stellen. Hinten versuchen derweil die Zenturionen,



Sobald **Elefanten** in der Schlacht auftauchen, bricht das Chaos aus. Übrigens nicht immer nur beim Gegner...

aus chaotischen Haufen möglichst schnell wieder kampffähige Regimenter zu schmieden. Wenn ihnen das gelingt, ist plötzlich das Ergebnis erneut offen.

Echte 3D-Welt

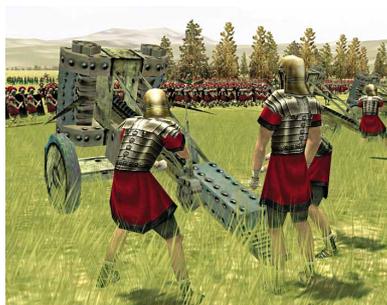
Erstmals gehen bei **Rome** Strategie- und Echtzeit-Modus nahtlos ineinander über. So werden die Schlachtfelder automatisch aus der 3D-Weltkarte (Europa, Nordafrika und Naher Osten) generiert – wer in der Provinz Gallia Cisalpina kämpft, sieht im Norden die Alpen der Nachbarregion. Alle Gebäude, die Sie im Rundenmodus bauen, tauchen auch wirklich auf dem Schlachtfeld auf. Sie können jederzeit Ihre Städte aus der Nähe anschauen oder eine rastende

Legion heranzoomen. Das Interface bleibt dabei dasselbe.

Treue und Verrat

Nicht zuletzt bei der Diplomatie soll **Rome** deutlich stärker werden als die Vorgänger und eine Vielfalt von Vertrags- sowie Handlungsoptionen bieten. So werden Verbündete gezielt dieselbe Provinz angreifen können. Oder ein neutraler Nach-

bar erlaubt den Durchzug Richtung Feindgebiet. Ungefähr 20 spielbare Nationen wollen die Entwickler einbauen, darunter Germanen und Ägypten. Das erste der vermutlich drei Szenarios beginnt um 300 vor Christus: Von den drei Karthagischen Kriegen bis zum Wandel Roms von der Republik zum Kaiserreich dürfte somit alles abgedeckt werden. **LA**



Jede **Artillerie-Einheit** der Kriegsparteien besteht neuerdings aus drei bis fünf Geschützen.

Rome

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Creative Assembly
Termin: 1. Quartal 2004 **Erstindruck:** Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Wenn Sie weder Strategie-Fan sind noch den Film *Gladiator* mögen, sind Sie bei *Rome* fehl am Platze. Alle anderen freuen sich auf intelligente Massenschlachten, aufgebohrte Diplomatie und komplexen Stadtausbau – und Grafik, wie sie sonst nur Actionspiele bieten.«