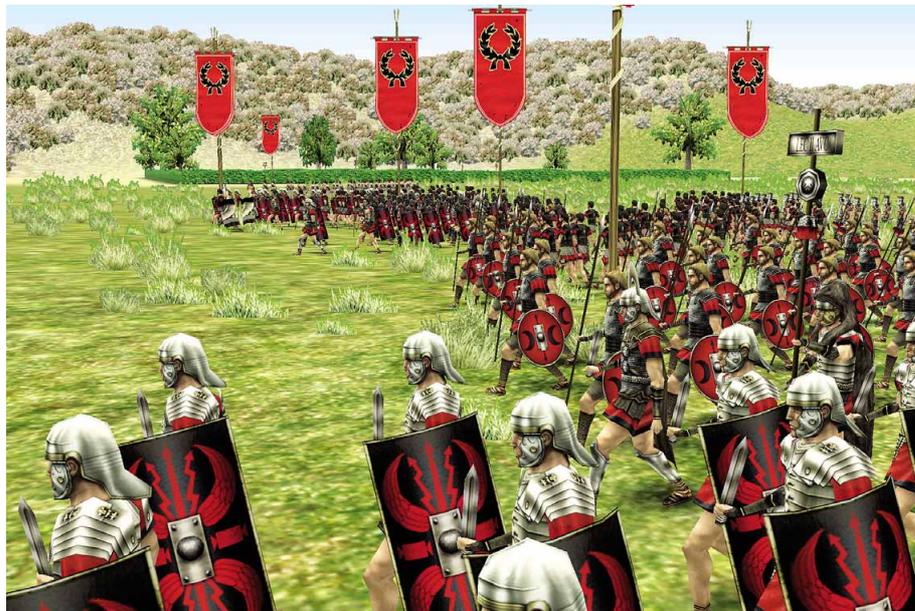


## Gigantische Schlachten

## Rome

Der Kampf um Rom brandet erneut auf: Tausende Legionäre warten in erstklassiger 3D-Kulisse auf das Kommando ihres Feldherrn – und das sind Sie.



5.000 Soldaten sollen gleichzeitig auf dem Schlachtfeld agieren. Sogar die Bemalung der Schilde dieser Legionäre ist sehr detailliert.



Auf CD/DVD: Video-Special

Mit den Spielen ihrer **Total War**-Reihe haben die Entwickler von Creative Assembly mehrmals eindrucksvoll gezeigt, wie man riesig angelegte Schlachten auf dem PC inszeniert. Für den nächsten Teil der Serie, **Rome**, versetzt Sie das Team ins alte Rom. Gar nicht antik soll dabei die Grafik aussehen: Die nagelneue 3D-Engine verwaltet 5.000 Soldaten und mehr gleichzeitig, die in weitläufigen Landschaften und manchmal sogar Städten ge-

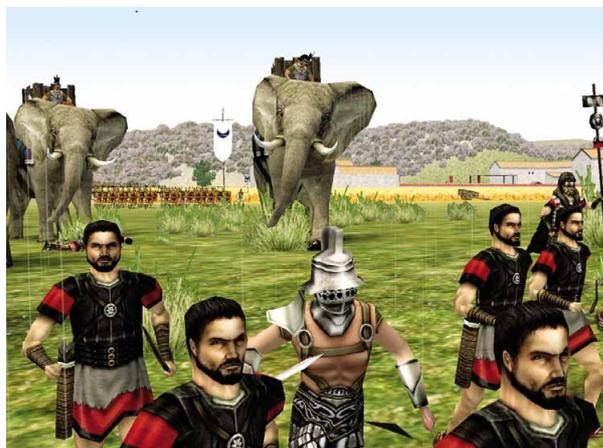
gineinander kämpfen. In **Shogun** und **Medieval**, den beiden Vorgängern, bestanden alle Soldaten noch aus Bitmaps und konnten deswegen nur in acht Richtungen schauen. Die hochgradig detaillierten Polygon-Einheiten von **Rome** sind per Motion Capturing animiert.

### 3D-Historie

In **Rome** sollen Sie nicht nur Römer befehlen, sondern auch Griechen, Ägypter oder Katharer, die mit Hunden, Kampfwä-

gen und eindrucksvollen Kriegselefanten anrücken. In Nebenkampagnen führen Sie etwa Spartakus in die Sklavenaufstände oder überqueren mit Hannibal samt Elefanten die Alpen.

Das umkämpfte Gebiet umfasst große Teile Europas und Nordafrikas bis hin nach Persien. Creative Assembly kündigt »10.000 Schlachtfelder« an. Die werden vermutlich aus maximal 200 vorgefertigten 3D-Karten bestehen, die durch Provinz-Ausbauten immer neu variiert werden: Wenn Sie im Strategiemodus Manufakturen oder Festungen errichten, tauchen diese wirklich auf dem Schlachtfeld auf – wo genau, entscheidet dabei das Programm.



Hier flüchten römische Leichtbewaffnete vor heranrückenden Kriegselefanten.

### Weltwunder und Mord

Wie schon bei den beiden Vorgängern müssen Sie sich in **Rome** nicht nur als Echtzeit-Taktiker beweisen, sondern sich den Weg zum Thron auch im Strategiemodus ebnen. Provinzweise errichten Sie Zentren und rekrutieren Armeen, betreiben Handel und Diplomatie und schrecken selbst vor Auftragsmorden an lästigen Gegenspielern nicht zurück. Sehr wichtig auf dem Weg zur absoluten Macht werden Weltwunder sein. Pyramiden, der Koloss von Rhodos oder das Kolosseum verschaffen Ihrer Fraktion Vorteile.

Belagerungen sollen in **Rome** einen ganz besonderen Stellenwert erhalten. Zur Erstürmung befestigter Städte benutzen Sie mobile Türme mit Kämpfern sowie Rammböcke und Leitern. Tunnel unter den gegnerischen Mauern bringen die Wälle zum Einsturz. Vorsicht: Wenn der Feind die Stollen stürmt, reißt er Ihre kampfschwachen Buddel-Ingenieure schnell auf. **MIC**



Über Leitern erstürmen unsere Truppen Mauern.

### Rome

**Genre:** Strategiespiel **Entwickler:** Creative Assembly  
**Termin:** 3. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Rome sieht einfach fantastisch aus. Tonnenweise lebensecht in Szene gesetzte Truppen erzeugen eine tolle Schlachtenatmosphäre. Als Shogun- und Medieval-Fan bin ich mir sicher, dass auch die Spieltiefe stimmen wird. Hoffentlich optimiert das Team die Performance, damit Rome auch auf Durchschnitts-Rechnern läuft.«