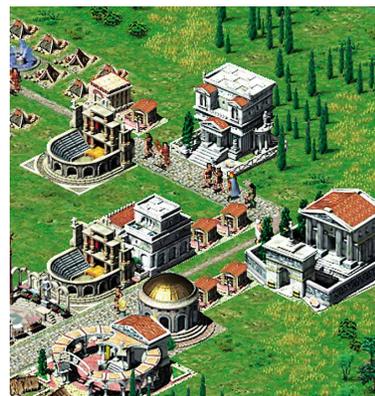


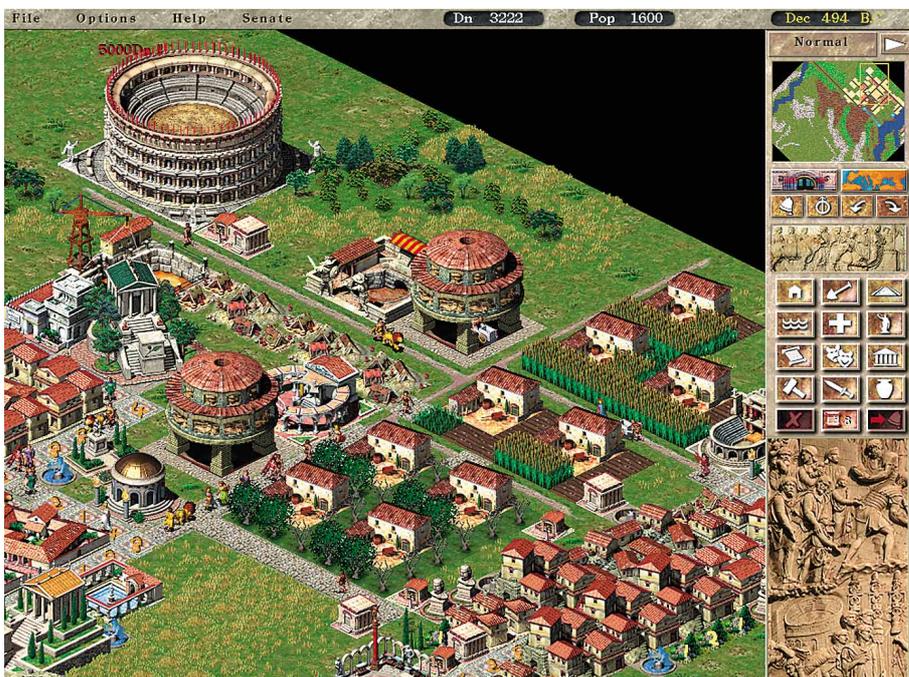
Anno 500 B.C.

# Caesar 3

Rom wurde bekanntlich nicht an einem Tag erbaut. Mit Caesar 3 könnte Ihnen dieses Wunder vielleicht doch gelingen.



Schulen und Tempel sorgen für den kulturellen Aufstieg Ihres Volkes.



Unsere Stadt blüht und gedeiht. Sogar die ersten Raubtierbänder sind mit Ihren Schmutzsekätzchen unterwegs.



Wie weiland Ben Hur rasen Ihre Gladiatoren in Zwischensequenzen über die Rennbahn.

wickler ein wenig bei **Die Siedler 2** gespickt zu haben. So können Sie dabei zusehen, wie sich die Einwanderer den Weg zu ihrem neuen Heim bahnen. Daneben liefern Bauern Ihre Ernte bei den Lagerhäusern ab, Kinder hüpfen über die Straßen und Steuereintreiber statten unwillkommene Besuche ab.

Zu den Überraschungserfolgen der letzten Jahre gehört **Caesar 2**. Als Stadthalter einer römischen Provinz errichteten Sie in bester **Sim City**-Manier eine Stadt nach der anderen und verteidigten sie gegen eindringende Gegner aus Nachbarprovinzen. Nun braucht Rom erneut Ihre Gouverneursdienste – zumindest, wenn es nach dem Willen der Impressions-Designer geht. Schöner, schneller und mit mehr Optionen müssen Sie in **Caesar 3** nicht nur eine römische Metropole aus dem Boden stampfen, sondern auch das Volk mit Brot und Spielen bei Laune halten und sich gegen Feinde des Imperiums erwehren.

## Aus drei mach eins

**Caesar 2** spielte sich noch auf drei unterschiedlichen Hauptebenen ab. In einer isometrischen Ansicht errichteten Sie Ihre Stadt, während das Umland nur als Karte existierte. Dort siedelte man Bauernhöfe zur Versorgung der Städte an und baute Hafenanlagen und Handelsposten, um mit Nachbarprovinzen ins Geschäft zu kommen. Tauchte auf dieser Karte mal eine gegnerische Armee auf, wurde in den Kampfmodus geschaltet, wo Sie Ihre Mannen dem Feind entgegenwarfen. In Teil 3 werden diese ehemals separaten Elemente auf einer Karte vereint. Dadurch können Sie

während des Kampfes mit einer feindlichen Armee eben noch einen Bauernhof errichten oder die Steuern erhöhen.

## Leben auf den Straßen

Trotz des motivierenden Spielprinzips wirkte **Caesar 2** immer leer. Außer Wachsoldaten war in der Stadt nur wenig Leben zu sehen. Für den Nachfolger scheinen die Ent-

## Volksbefragung

Unserer Alpha-Fassung fehlte unter anderem noch die Zoomfunktion. In der Endversion werden Sie mit ihr einzelnen Bürgern auf den Zahn fühlen können. Im Herbst soll **Caesar 3** Richtfest feiern, bis dahin können Sie ja schon mal Ihren Lorbeerkrantz polieren. **MIC**

## Caesar 3

Genre: Aufbau-Strategie Hersteller: Impressions  
Termin: 4. Quartal '98 Ersteindruck: Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Schön, daß jetzt auch die Caesar-3-Entwickler auf den Wuselfaktor von Siedler & Co. setzen. Damit hat der leckere Mix aus Sim-City-Wirtschafts-Echtzeit-taktik wieder gute Chancen, ganz vorne mitzumischen.«