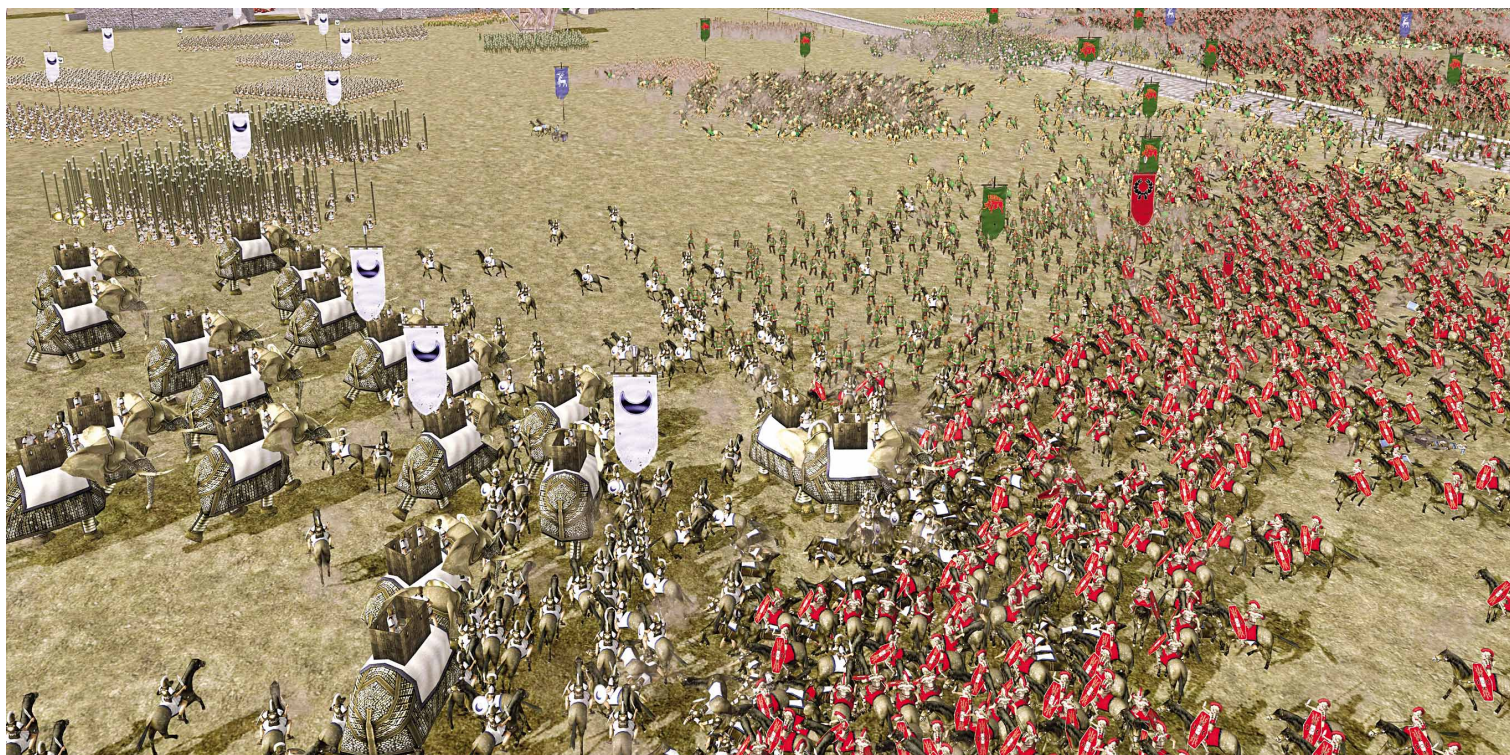


Die Legionen rücken näher

ROME

Nur noch drei Monate bis zum Release des wichtigsten Strategiespiels 2004 – wir spielten exklusiv eine weit fortgeschrittene Version und prüften vor allem den Strategiemodus.



Soldaten! Die Gallier sind gefährliche Gegner. Wild, stinkend und grausam! Und sie sind uns zahlenmäßig überlegen. Aber das ist nur gut – denn so können wir mehr von ihnen töten! Denkt daran, dass sich diese Hunde gerne in ihren Wäldern verstecken und aus dem Hinterhalt angreifen. Doch mit der Testudo-Formation werden wir ihre Schützen verzweifeln lassen! Setzt unsere Katapulte ein! Mit vereinter Kraft werden wir sie vernichten. So lasst eure Parole sein: Siiiiiegl!»

Wir leben hier keine antifranzösischen Stimmungen aus – solche Reden hören Sie demnächst von Ihrem General vor Schlachtbeginn. Währenddessen fährt die Kamera Ihre Soldaten ab, die Schilde gegen Schwerter schlagen und viel-

stimmig ihr Testosteron herausbrüllen. Diese aufputschenden Sätze beschreiben die tatsächlichen Verhältnisse auf dem Feld, vor Großgefechten kann die Ansprache schon mal einige Minuten dauern. Willkommen in der Welt von **Rome**.

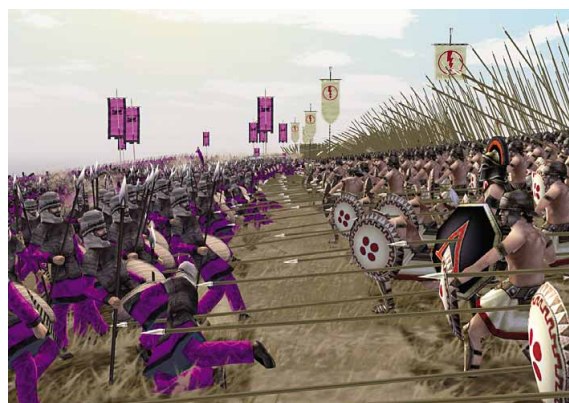
Erstmal Italien vereinen

Extra für GameStar ist **Rome**-Produzent Michael de Plater von England nach Deutschland gereist. Wer wider Erwarten noch nie was vom Spiel gehört hat: Die Stichworte sind Antike, Rundenmodus à la **Civilization** und 3D-Echtzeitschlachten à la... nichts. Denn so realistisch, prächtig und vor allem spielerisch gehaltvoll geht es auf keinem anderen Spiele-Schlachtfeld zu. Was uns aber beim Probespielen noch mehr interessiert hat: der Strategiemodus

samt Weltkarte, der mittlerweile voll funktionstüchtig ist.

Zu Beginn können wir in einer großen Übungskampagne die Eroberung Italiens durch den Stadtstaat Rom nachspielen. Direkt in der 3D-Grafik werden Regimenter oder Ziele markiert, ein Berater sagt uns, was

zu tun ist. Diesen Berater gibt es auch im normalen Spiel, dort hilft er allerdings nicht mit vorgegebenen Sätzen, sondern kontextsensitiv: Angeblich benutzt er die selbe KI wie die Computergegner und soll dementsprechend intelligente Ratschläge erteilen.



Die Parther (links) haben mit ihren kurzen Speeren wenig Chancen.

DER STRATEGIE-MODUS



Die zoombare Strategiekarte zeigt Städte, Häfen, Grenzen, Ressourcen, Armeen, Straßennetze und natürlich das Terrain.



Grün ist der Radius unserer Armee.



Rom hat die meisten Truppentypen.



Guter Spion = weniger Fragezeichen.

Im Dienste des Senats

Im Gegensatz zu den Vorgängern enthält **Rome** neben Einzelschlachten nur noch eine große Kampagne. Michael de Plater erklärt das so: »Wir wollen lieber eine einzige, dafür aber perfekt designte Startsituation haben. Dafür unterscheiden sich die Parteien viel stärker voneinander als in Medieval.« Italien unterteilt sich in das römische Kerngebiet Latium (von Senat kontrolliert, nicht spielbar) sowie die Herrschaftsbereiche der Julier, Scipionen und Brutii. Die-

se vier Parteien stellen zusammen Rom dar; das ist zwar nicht historisch, symbolisiert aber gut das individuelle Machtstreben mächtiger Adelsfamilien.

Zu Beginn sind alle Römer verbündet, es gilt einen Krieg gegen Karthago zu gewinnen und die einfallenden Gallier abzuwehren. Doch irgendwann könnten wir allein stark genug sein, Rom zu besetzen und uns zum Kaiser auszurufen. In diesem Fall verbünden sich sofort die Senatstruppen mit den übrigen Römern, und der finale Bürgerkrieg beginnt.

Asterix ante portas

Acht andere mächtige Völker wollen ebenfalls die Vorherrschaft: Karthager, Ägypter, Parther, Karthager, Briten, Griechen, Gallier, Seluziden und natürlich die Germanen. Alle acht sind unabhängige Reiche, die auch gegeneinander Krieg führen. Die Fraktionen unterscheiden sich durch Gebietsgröße (mächtig: Karthago, lächerlich: die Griechen), kontrollierte Ressourcen, Anzahl von Familienmitgliedern, Vermögen und natürlich ihre Kampfeinheiten. Michael

de Plater erklärt: »Wir bauen weit weniger Truppentypen als in Medieval ein, aber sie haben jeweils mehr Daseinsberechtigung. Und jedes Volk besitzt mindestens zwei exklusive Einheiten, die seine Kampfaktik stark beeinflussen.« Neben typischen Siegbedingungen (stärkste oder reichste Fraktion) soll es im fertigen Spiel für jede Partei ein spezielles Ziel geben.

Verwalten und Versperren

Wie gewohnt kann jede Stadt gleichzeitig ein Gebäude und eine Kampfeinheit produzieren.



Schön zu sehen: Die Schneefall-Grenze (jeder zweite Zug ist ein Winterzug).



Die umliegenden Felder ergeben den Schlachtfeld-Hintergrund (Vulkan!).

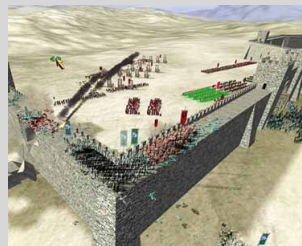
SZENEN EINES STURMANGRIFFS



Vor der Schlacht gibt's eine Ansprache.



Die Stadt und unsere Armee von oben.



Die obige Szene aus der Distanz.



Unsere Legionäre erklimmen die Zinnen.



Der Leiterangriff aus Sicht der Verteidiger.



Wir stürmen durchs Tor, der Sieg ist nah!

Das dauert teilweise mehrere Runden, kostet Geld und neuerdings auch Bevölkerung. Dadurch ist eine große Stadt wie Karthago viel mächtiger als ein kleines Provinznest, dem nach wenigen Jahren schlicht die kampffähigen Männer ausgehen. Wichtig ist auch der Straßenbau, der unsere Handelseinnahmen vergrößert und Armeen beweglicher macht. Jeder

Stadt weisen wir auf Wunsch einen geeigneten KI-Gouverneur zu, der sie für uns verwaltet.

Anders als im Vorgänger bewegen wir Truppen, Schiffe und strategischen Einheiten (Spione, Assassinen, Diplomaten) nicht mehr provinz-, sondern feldweise. Dadurch kloppt man sich neuerdings um Weltwunder oder Ressourcenfelder, verteidigt Engstellen und Furten.

Römer errichten sogar Forts, um ihre Grenzen abzusichern, Wachtürme dürfen alle Völker bauen.

Machtgerangel

Als römische Fraktion sollten Sie Ihren politischen Einfluss stetig steigern. Und zwar einerseits beim Senat, indem sie Missionen für ihn erfüllen – etwa ein bestimmtes Handelsabkommen zu schließen. Das gemeine Volk freut sich über großartige Siege und großzügige Schenkungen. Mit wachsendem Einfluss dürfen Sie Familienmitglieder in politische Ämter befördern, die Ihrer Fraktion Boni bringen.

Doch auch im Ausland gilt es zu taktieren: Die aufgebohrte Diplomatie erlaubt Angriffspakte, Tributforderungen und Gebietschenkungen. Wer sich diplomatisch geschickt anstellt, soll auch als kleineres Volk Chancen haben – denn Verbündete helfen im Kriegsfall, und das Kampfsystem erlaubt mehr als nur zwei Parteien auf dem Schlachtfeld.

Heftige Schlachten

Was wir an unserem Probespiel-Tag an Schlachten erlebt haben, schlägt subjektiv jeden Historienfilm à la *Troja*. Aus der Ferne betrachtet schieben sich beeindruckende Truppenmassen ineinander, herangezoomt sehen wir einzelnen Soldaten beim präzisen Schlagen und Parieren zu. Die Generäle tauchen nun als Einzelfiguren auf und steigern die Moral benachbarter Truppen oder halten Flüchtende auf.

Während in den Einzelgefechten Missionsziele wie »Hügel halten« vorkommen, geht es in den Kampagnenschlachten immer nur um vier Dinge: Die gegnerische Armee zu vernichten, sie in die Flucht zu schlagen, als Verteidiger eine Zeitlang zu überleben oder – bei Stadtangriffen – den Forumsplatz zu erobern. Ganz wichtig ist Michael de Plater eines: »Die Gegner-KI wird nochmal schlauer agieren als in Medieval!« Bis zum Test glauben wir ihm das einfach mal. **LA**

ROME

Genre: Strategiespiel Entwickler: Creative Assembly
Termin: September 2004 Potenzial: Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Die Schlachten sind der Hammer, die Komplexität ist angenehm hoch, die Beraterfunktionen klasse. Das Spiel fühlt sich schon jetzt rund an. Nur den Weltkartenmodus fand ich auch nach längerem Probespielen umständlich zu bedienen – da muss Creative Assembly unbedingt noch optimieren.«

CD/DVD:
Extralanges
Video-Special

GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **F65**