



Barbaren gegen Römer: Der Reiter mit dem gestreiften Helmbusch ist ein General, er stärkt die Moral seiner Truppe.



Selbst in hohen Zoomstufen bleiben die Krieger detailliert.



Angrifer stürmen mit Leitern, jetzt wird's auf dem Wehrgang eng.

Krieger und Kaiser

ROME

Als Feldherr und Diplomat erobern Sie im Strategie-Schwergewicht ein Weltreich.

Um seinen Terminkalender ist ein römischer Möchtegern-Imperator nicht zu beneiden: Morgens Barbaren-Angriffe an der Nordgrenze des Reiches abwehren, mittags den Bau des Kolosseums planen und abends ein Arbeitsessen mit dem ägyptischen Amtskollegen. Ein ähnliches Pensum werden Sie in **Rome: Total War** bewältigen müssen, dem nächsten Strategiespiel von Creative Assembly (**Medieval**). Auf einer Karte der um 200 v. Chr. bekannten Welt bauen Sie rundenweise Städte und Straßen aus, führen komplexe diplomatische Ver-

handlungen oder ziehen in den Krieg. In den Echtzeit-Gefechten zeigt **Rome** der Strategie-Konkurrenz, wo das Kurzsword hängt: Vergleichbar epische Massenschlachten wird im nächsten Jahr nur EAs **Schlacht um Mitteleuropa** bieten – aber halt ohne Strategiemodus.

General mit Moral

Seit unserem letzten Besuch bei den Entwicklern im Sommer hat **Rome** grafisch zugelegt: Die Soldaten haben jetzt mehr Animationen und stechen, hauen oder parieren noch realistischer. Deutlich werden Sie auf dem

Schlachtfeld die Generäle mit prächtigen Helmen und Umhängen ausmachen können. Diese Anführer sehen nicht nur gut aus, sondern kümmern sich zudem um die Moral der Armee. Fällt der General, fechten die Untergebenen lustloser oder desertieren sogar. Eine Fahnenflucht soll Ihnen auch drohen, wenn Sie schon zu Schlachtbeginn große Verluste hinnehmen müssen, etwa weil Ihre Bogenschützen von Nahkampf-Barbaren überrascht werden.

Sand in der Rüstung

Bisher gab es in **Rome** nur grüne Wiesen oder Wüsten zu sehen. Inzwischen hat Creative Assembly Sumpf-, Schnee- und Steppe-Landschaften eingebaut. Die Umgebungen sehen nicht nur schick aus: In der Wüste können sich schwer gepanzerte Römer kaum bewegen, ägyptische Kamele haben dafür Heimvorteil.

Bevor es in die Schlacht geht, sollten Sie außerdem einen Blick auf den Wetterbericht werfen. Denn Regen oder Schnee haben großen Einfluss auf den Kampfverlauf: Wenn es schüttet, sinkt

die Zielgenauigkeit der Bogenschützen und Katapulte rapide. Bei brennender Sonne ermüden Ihre Kämpfer schneller.

Planen und plündern

Die Kampagnenkarte hat sich vor allem grafisch stark verbessert. An die Küsten brandet das Meer, Wolken umwehen hohe Berge. Triste 2D-Icons sollen durch 3D-Objekte ersetzt werden. Bleiben wird jedoch der Zusammenhang zwischen Kampagnenkarte und Schlachtlevel: Alles, was Sie in der Übersicht sehen, taucht später im Feld auf. Dazu gehören auch Farmen, die Sie während der Echtzeit-Gefechte plündern können.



Die Aufstellung legen Sie vor der Schlacht fest.



Katapulte schießen eine Stadt sturmreif. An vorderster Front warten Legionäre auf die Gelegenheit zum Durchbruch. Der General links wartet lieber im Hintergrund.

Im Vergleich zum Vorgänger **Medieval** soll es in den Kampagnen von **Rome** wesentlich seltener zu Gefechten kommen. Dafür sind die Begegnungen länger und folgenreicher: Fast immer geht es um die Eroberung einer Stadt oder Siedlung, die an einer strategisch wichtigen Stelle liegt und zudem Steuereinnahmen bringt. Belagerungen werden deshalb eine große Rolle spielen.

Generals-Stützräder

Azubi-Senatoren will **Rome** das Berufsleben mit vielen Hilfsfunktionen erleichtern. Eine ausführliche Tutorial-Kampagne bringt angehenden Imperatoren alles Wichtige zu Staats-Management und Kriegsführung bei, Berater geben im Spiel Tipps zur richtigen Vorgehensweise. Oder Sie verlassen sich gleich auf

die Gouverneure, die KI-gesteuert Aufgaben wie Steuergesetzgebung oder diplomatische Verhandlungen übernehmen.

Auf Wunsch können die Statthalter sogar die Schlachten für Sie führen. Dann entgeht Ihnen jedoch das Vergnügen einer gegenüber dem Vorgänger stark vereinfachten Steuerung. Wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen ziehen Einsteiger Rahmen und schicken ihre Leute ohne Rücksicht auf Formationen per Mausklick gen Feind. Profis dürfen dagegen wie in **Medieval** haarklein die Aufstellung bestimmen. Im Pausenmodus erteilen Sie in Ruhe Befehle für Bewegung und Kampf.

Für das Imperium!

Die Hauptkampagne von **Rome** beginnt 264 v. Chr. mit dem er-

sten Punischen Krieg und endet frühestens 14 n. Chr. mit dem Tod von Kaiser Augustus. In diesen Zeitraum fallen historische Ereignisse wie der Spartakus-Aufstand oder der Untergang von Pompeji, bei denen Sie teilweise live dabei sind. Für den römischen Senat bekämpfen Sie Rebellen und bauen Tempel. Kein Auftrag ist jedoch Pflicht, Ihre strategische Handlungsfreiheit bleibt erhalten. Mächtige Feldherren stellen sich schließlich sogar gegen den Debattierclub in Rom und schwingen sich selbst zum Kaiser auf.

Wer es weniger episch mag, versucht sich an einer der zwei Mini-Kampagnen und erobert beispielsweise als Julius Cäsar Gallien. Für den Strategie-Snack zwischendurch soll es zudem rund 16 Szenarios geben. **MS**



Die Karthager haben es versäumt, ihre Speere gegen Roms Kavallerie in Stellung zu bringen.

ROME

Genre: Strategiespiel
Termin: 3. Quartal 2004

Entwickler: Creative Assembly
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Medieval war mit zu unhandlich, doch Rome ist dank vieler Komfortfunktionen mein Strategie-Favorit 2004. Mit jedem neuen Info-Schnipsel bekomme ich mehr Lust auf eine Feldherren-Karriere im alten Rom. Die Bombastgrafik wird bei diesem Spieltiefe-Giganten nur das Sahnehäubchen.«

