

Siedeln im Alten Rom. Oder eher: ärgern im Alten Rom. Denn das hübsche und im Grunde ideenreiche Aufbauspiel schwächelt an elementaren Stellen.

Imperium Romanum

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4459
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4574

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eigentlich hätte man es besser wissen müssen. Eine Siedlung direkt neben einem Vulkan zu errichten, das kann ja nicht gut gehen. Das prominenteste Beispiel für derart missglückte Gründungspläne liegt in Italien: Als der Vesuv anno 79 v. Chr. einen Schluckauf hatte, blieb von der angrenzenden Stadt Pompeji nicht viel übrig. Pech, sagen die Römer, Glück, sagen wir Spieler. Denn in **Imperium Romanum** gehört der Aufstieg und Untergang Pompejis zu einem von vielen spannenden Szenarios, an denen Sie sich als virtueller Architekt probieren dürfen. Dabei

erinnert das Aufbauspiel stark an **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** – leider ohne das deutsche Vorbild zu erreichen.

Geschichte schreiben

Die schlechte Nachricht zuerst: Eine Kampagne, die eine zusammenhängende Geschichte erzählt, gibt es in **Imperium Romanum** nicht. Stattdessen starten Sie auf einem Missionsbaum einzelne Szenarien, die zwar nichts miteinander zu tun haben, Sie aber durch die wichtigsten Ereignisse zwischen 500 v. Chr. und 100 n. Chr. führen. Je nachdem, welchen



Im **Circus Maximus** veranstalten wir Wagenrennen und stimmen damit alle Bürger kurzzeitig zufrieden.

Auftrag Sie wählen, kümmern Sie sich um teils prominente Ortschaften wie Alexandria, Verona, Pompeji und natürlich Rom. Historische Tiefe kommt dabei allerdings nicht auf. Statt Zwischensequenzen gibt es wenig informative Texttafeln, und eine Handlung suchen Sie ebenso vergeblich wie besondere Identifikationsfiguren. Wie schön wäre es gewesen, in die Sandalen von Julius Cäsar oder Kaiser Nero zu schlüpfen ...

Karten ziehen

Trotz des fehlenden roten Fadens punkten die Missionen mit Ab-

wechslung. Mal sollen Sie auf Sardinien in Caralis drei feindliche Barbarendörfer zerstören, mal im spanischen Las Medulas um Bodenschätze kämpfen oder die Bürger Roms mit dem Bau eines Circus Maximus begeistern. Neben diesen Zielen gilt es in jeder Mission, eine Reihe von Nebenquests zu erfüllen. So sollen Sie etwa mindestens 65 Prozent der Bürger glücklich machen, einen Weinberg anlegen, eine bestimmte Anzahl an Sklaven beschäftigen oder einen plötzlichen Gebäudebrand bekämpfen. Diese kleinen Aufgaben lösen Sie aus,



Voll ausgebaut glänzen **Städte wie Rom** mit vielen Details, wirken aber trotzdem leblos. Auf den Straßen ist schlicht zu wenig los. (1280x960, volle Details)



In den seltenen Kämpfen haben Sie auf Ihre **Einheiten** keinerlei Einfluss – hier entscheiden die Würfel.

indem Sie ähnlich wie im Brettspiel **Monopoly** Ereigniskarten ziehen. Der Clou dabei: Sie wählen den Zeitpunkt und die Anzahl selbst. So legen Sie nicht nur das Tempo fest, in dem Sie siedeln möchten, sondern definieren auch den Schwierigkeitsgrad – lieber eine Karte nach der anderen ausspielen oder doch gleich drei auf einmal meistern? Optionale Aufgaben, die Ihnen Boni (Geld, Sklaven, kostenlose Bauaufträge) versprechen, motivieren zusätzlich. Problem: Die Ereigniskarten wiederholen sich mit der Zeit. Schon nach wenigen Spielstunden nervt es, wenn man zum fünften Mal sein Forum, das zentrale Gebäude jeder Stadt, um eine Stufe ausbauen muss. Zudem stoßen Sie gelegentlich auf unfaire Quests. Wer in gerade mal sieben Minuten eine komplett funktionierende Siedlung aufbauen soll, weiß, wovon wir reden.

Häuser bauen

Das Städtebauen selbst läuft nach bewährter **Siedler**-Manier ab: Sie errichten Rohstoffgebäude (etwa Holzfäller, Steinbrüche und Schweinezuchten), weiterverarbeitende Betriebe wie Bäckereien oder Metzgereien, Bedürfnis stillende Institutionen

(Schulen, Tavernen etc.), Militärgebäude und natürlich für Rom typische Prestigebauten wie Triumphbögen oder das Kolosseum. Genretypisch müssen Sie die Gebäude sinnvoll platzieren, möglichst kurze Produktionswege ziehen und so eine funktionierende Wirtschaft aufbauen. Außerdem gilt es wie in **Anno 1701**, die wachsenden Bedürfnisse der Bürger im Auge zu behalten. Die Übersicht bleibt dabei stets erhalten. Zum einen dürfen Sie die Kamera frei drehen, schwenken, neigen und zoomen. Zum anderen weisen abgedunkelte Gebäude und ein gut gesprochener Assistent auf eventuelle Missstände (Ressourcenmangel oder erzürnte Bürger) hin. Allerdings hätten die Entwickler das an **Die Schlacht um Mittelamerika** erinnernde Baumenü etwas komfortabler gestalten können. Die kleinteiligen Symbole lassen sich kaum voneinander unterscheiden, und manche Gebäude wie etwa die Kräuterhütte verstecken sich in unsinnigen Baurubriken.

Menschen suchen

Technisch macht **Imperium Romanum** eine gute Figur. Die Gebäude sind detailliert, die Texturen scharf und die Beleuchtung



Die Wasserversorgung in Ihrer Stadt stellen Sie durch clever vernetzte **Aquädukte** und Brunnen sicher.

auf hohem Niveau. Außerdem sorgen dynamische Tag-Nacht-Wechsel und aufziehende Gewitter für Atmosphäre. Allerdings mangelt es dem Spiel an Leben. Selbst in einer voll ausgebauten Stadt ist auf den Straßen kaum etwas los – kein Vergleich zum hohen Wuselfaktor eines **Siedler**-Spiels. Aber wenn man direkt neben dem Vesuv baut, ist es auch kein Wunder, dass die Dörfer wie ausgestorben wirken. **DM**



Auch in der Nacht passiert viel: Hier macht sich der **erzürnte Pöbel** zum Forum auf, weil es zurzeit an Brot mangelt.

Geschichte ohne Handlung

Daniel Matschijewsky: Imperium Romanum hat mir Spaß gemacht. Ich mag das Szenario, die abwechslungsreichen Missionen und das erfrischende Ereigniskarten-System. Doch das Programm hätte noch so viel toller sein können. Wenn es schon kein Endlosspiel gibt, warum dann nicht die an sich guten Aufträge durch eine Geschichte miteinander verbinden? Bei derart zusammenhanglosen Missionen bleibt das eigentlich nett inszenierte Alte Rom oberflächlich und leblos. Schade, denn die Spielmechanik funktioniert – weshalb Aufbaufans trotzdem einen Blick riskieren können.



danielm@gamstar.de

IMPERIUM ROMANUM

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Haemimont (Rising Kingdoms, GS 08/05: 64 Punkte)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, Karte, 48 S. Handb. USK

TERMIN (D) 21.2.2008
CA. PREIS 40 Euro
ab 6 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + detaillierte Gebäude + gute Beleuchtung - hakelige Animationen - spärliche Effekte	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + gute deutsche Sprecher - passende Effekte - wenige Umgebungsgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ Anspruch durch Spielkarten frei wählbar - Niveau der Szenarien schwankt stark - teils unfaire Aufgaben	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevolle Details + Tag-Nacht-Wechsel + Altertum gut getroffen - Städte etwas leblos	8 / 10
BEDIENUNG	+ Kamera frei dreh-, schwenk- und zoombar + freies und automatisches Speichern - fummeliges Baumenü	9 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Kampagnen und Einzelszenarios - kein Multiplayer-Teil - kein freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ stets fordernde Aufgaben + unterschiedliche Ausgangssituationen + auf Dauer zu viele Wiederholungen	8 / 10
KI	+ Siedler agieren selbstständig + Ärger und Zufriedenheit wirken sich spürbar aus - Kampf-KI quasi nicht vorhanden	8 / 10
EINHEITEN	+ durchdachte Warenkreisläufe + mehrere Gesellschaftsschichten + funktionierendes Bedürfnissystem - wenig Tiefe	9 / 10
KAMPAGNE	- zusammenhanglose Missionen - keinerlei Zwischensequenzen - keine Identifikationsfiguren	2 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Gutes, aber nicht überragendes Aufbauspiel.

71

SPIELPASS