



Der gelbe Pfeil zeigt, wie weit unsere Truppen bereits in Richtung Zielort marschiert sind. Ärgerlich: Sie sehen immer nur eine Armeebewegung gleichzeitig.



Die gammelligen Menüs machen selbst aus dem Schwan Cleopatra ein hässliches Entlein. Und schauen Sie mal, wer ihr Freund ist! Und wie ihr Partner aussieht ...

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5049
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5093

Win Vista 32 Bit
- läuft

Rom ist bekanntlich nicht an einem Tag erbaut worden. Aber mussten die Global-Strategen von Paradox unbedingt ein genauso zähes Spiel zimmern?

Europa Universalis Rome

Was wäre die Welt ohne das römische Reich! Asterix, Obelix und tausende Lateinlehrer würden die Arbeitsagenturen verstopfen, und Caesar wäre nur ein Hundefuttername für dekadente Idefixe. Allerdings hätten Strategiespieler auch mehr Freizeit – vor allem, wenn es solche Strategiebrocken wie **Europa Universalis: Rome** nicht gäbe. Denn das

neue Werk von Paradox ist genauso zugänglich, leicht erlernbar und spannend inszeniert wie seine Vorgänger. Nämlich gar nicht.

As time goes by

Wer **Europa Universalis 3** kennt, fühlt sich in **Rome** gleich heimisch. Denn das Spielprinzip ist ähnlich, lediglich die Epoche rutscht rund 1700 Jahre in die Vergangenheit.

Wir übernehmen ein Reich unserer Wahl und kümmern uns um Wirtschaft, Diplomatie, Kriegsführung, Innenpolitik und Forschung. Klingt wie **Civilization**, spielt sich aber anders: Zum einen regieren Sie in **Rome** nicht rundenweise, sondern in »Echtzeit« mit fünfstufiger Zeitbeschleunigung plus Pausenmodus. Dabei verwendet das Spiel sogar den historischen

römischen Kalender, der mit dem Jahr der Stadtgründung Roms beginnt: 753 vor Christus. **Rome** umfasst die Jahre 474 bis 727, das entspricht 278 bis 25 vor Christus nach gregorianischem Kalender. Wer außer Spielen nichts zu tun hat, der knöpft sich die ganzen 253 Jahre vor. Alle anderen picken sich einen der neun angebotenen Einstiegspunkte heraus, etwa die beiden punischen Kriege oder Caesars Besuche bei Asterix, auch als Gallische Kriege bekannt.

Der Weg ist das Ziel

Typisch **Europa Universalis**: Es gibt weder Siegbedingungen noch Kampagnen. Der Spieler solle sich »selbst Ziele setzen«, wirbt das Text-Tutorial – eine nette Umschreibung dafür, dass Paradox sich nicht die Mühe gemacht hat, wie andere Entwickler Kampagnen Und einen Sandkastenmodus zu bieten.

Wer auf einen vorgegebenen Ablauf keinen Wert legt, für den ist **Rome** aber ein El Dorado: Ausgehend von den historischen Ausgangspositionen können Sie die Geschichte theoretisch völlig umwerfen. Sich etwa als Grieche mit Britannien verbünden und gegen Rom ziehen oder als Gallier Syrien angreifen. Allerdings müssen Sie dazu verflüxt gut sein, weil das Römische Reich historisch korrekt immer eines der stärksten ist.

Wanderhünen

Rome spielt sich grundsätzlich gemächlich. Truppen brauchen



Doppelte Belagerung: Unsere Legionen hungern an der römischen Stiefelspitze und am Absatz zwei griechische Städte aus. Unsere Flotte schneidet den Hellenen den Nachschub ab; in Tarent wird deshalb schon das Wasser knapp, in Ager Brutius sinkt die Moral. (1280x960)



Diplomatie kann Kriege verhindern – oder entscheiden. Vor allem die »Barbaren« in Germanien sollten gegen Rom zusammenhalten, um eine Chance zu haben.



Ebenfalls wichtig: **Religion**. Hier sind die Glaubensrichtungen rund um das Mittelmeer kartiert. Wir können darauf zum Beispiel mit Opfern Einfluss nehmen.

ewig, bis sie rekrutiert sind – und noch ewiger, bis sie einen Zielort erreicht haben. Klar, die waren damals alle zu Fuß unterwegs. Nervig: Ein sich langsam füllender Pfeil auf der Landkarte zeigt zwar, wie weit unsere Truppen gewandert sind. Aber es lässt sich immer nur eine einzige Armee auswählen, sodass wir sie der Reihe nach abklappern müssen, wenn wir alle Bewegungen verfolgen wollen. Am ewigsten dauert das Erforschen neuer Technologien. Bis die üblichen Verdächtigen wie Aquädukt, Akademie und Arena erfunden sind, vergehen locker Jahrzehnte. Bei einem Spiel, das tageweise abläuft, wohlgerne! Merkwürdigerweise müssen wir beispielsweise als Römer die Stadtmauer auch dann erforschen, wenn sie in der Stadt Rom zu Partiebegriff bereits steht.

Fenster zu, er zieht!

Also die Zeitbeschleunigung anwerfen und ein paar Jahre vorspulen? So einfach ist's dann doch nicht, denn durch den tageweisen Ablauf passiert ständig etwas, darunter auch viel Kleinkram. Da hat Senator A Gattin B geehelicht, brave neun Monate später kommt Filius C auf die Welt. Schön für A, B und C, aber die drögen Textfenster nerven auf Dauer – vor allem, wenn sie mitten über einer Schlacht aufploppen, die gerade

auf der Karte tobt, oder eine Feindarmee verdecken, die in unser Reich zieht. Sie können zwar im Optionsmenü festlegen, bei welchen Meldungen das Spiel automatisch pausieren soll, verpassen dann aber unter Umständen wichtige Ereignisse. Etwa wenn Senator A stirbt und nicht nur Witwe B und Waise C zurücklässt, sondern auch eine herrenlose Provinz D.

Amateur-Animatoure

Moment, haben wir gerade etwas von »tobenden Schlachten« geschrieben? Da waren wir etwas euphorisch: Wie sein Vorgänger verzichtet **Rome** auf Animationen – sieht man mal von zwei schwertfuchtelnden Soldaten ab, die eine Schlacht zwischen Tausenden symbolisieren. Dazu steigen Verlustzahlen in die Höhe, und Männer stöhnen. Das war's.

Dass die Schlachten trotzdem spannend sind, hängt zum einen mit der erwähnten langen Rekrutierungs- und Marschzeit zusammen. Wer ewig auf seine Invasion bei den Barbaren gewartet hat, ist natürlich gespannter auf den Kampfausgang als ein **C&C**-General, der mal eben ein Dutzend neue Panzer aus dem Ärmel schüttelt. Zum anderen liegt's am geschickelt agierenden Gegner, der seine belagerten Städte über See versorgt oder schwach verteidigte Provinzen gezielt angreift.

Der innere Schweinehund

Richtig gut setzt **Rome** den Konflikt zwischen dem Römischen Reich und den »Barbaren« im Norden um. Als Barbar haben wir stets die technologische Supermacht im Nacken, als Römer hingegen immer Angst um unsere teuren Legionen, sobald wir in Germanien unterwegs sind. Vor

allem, wenn es Richtung Teutoburger Wald geht ...

Aber auch im Inneren gärt es: Wir müssen schon sehr genau überlegen, wen wir etwa als Provinz-Statthalter einsetzen. Sonst bekommen wir es schnell mit einem Aufstand zu tun, wenn der unfähige Filius C die vererbte Provinz D schweinehundsmiserabel verwaltet. *Martin Deppe / CS*

Ein Fall für Stoiber

Martin Deppe: Edmund Stoiber, der ehemalige Bazi-Boss, ist ja seit ein paar Monaten in Brüssel. Dort soll er die europäische Bürokratie entschlacken. Hoffentlich fängt er schleunigst bei den Paradox-Leuten an – die haben in Sachen Zugänglichkeit Nachhilfe bitterer nötig als Bananenbiegungsbeamte! Ich bin ja ein fantasievoller Mensch, aber selbst mir fällt es schwer, mir unter einer drögen Textmeldung eine tobende Schlacht vorzustellen. Bitte kriegt das endlich besser hin, Paradox! Unter dem knochentrockenen Äußeren steckt nämlich eine gewohnt fordernde und tiefgründige Historien-Simulation.



redaktion@gamestar.de

EUROPA UNIVERSALIS: ROME STRATEGIE **ROME**

| | | | |
|-------------|---|------------|-------------|
| ENTWICKLER | Paradox Interactive (Europa Universalis 3, GS 03/07: 71 Punkte) | TERMIN (D) | 18.4.2008 |
| PUBLISHER | Deep Silver | CA. PREIS | 40 Euro |
| SPRACHE | Deutsch | USK | ab 6 Jahren |
| AUSSTATTUNG | DVD-Schuber, 1 DVD, 98 Seiten Handbuch | | |

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | | | FÜR STANDARD-PCS | | | FÜR HIGHEAND-PCS | | | |
|--|--|--|------------------|---|---|------------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| MINIMUM | | | STANDARD | | | OPTIMUM | | | 3D-GRAPHIKKARTEN GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870 |
| 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,2 GB Festplatte | 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte | 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte | | | | | | | |
| PROFITIERT VON – BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ – TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 | | | | | | | | | |

MULTIPLAYER Befriedigend

| | | |
|---------------------|--|--|
| SPIELMODI (SPIELER) | Freies Spiel (32) | |
| SPIELTYPEN | Netzwerk, Internet | SERVERSUCHE intern (Paradox-Matchmaking) |
| DEDICATED SERVER | nein | MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden |
| FAZIT | Spielt sich exakt wie der Solo-Modus, verschlingt aber noch mehr Zeit. | |

BEWERTUNG

| | | |
|----------------------|--|---------|
| GRAFIK | + übersichtliche Menüs - so gut wie keine Animationen - leblose Landschaft | 4 / 10 |
| SOUND | + gute, orchestrale Musikstücke - ansonsten kaum Soundeffekte - viel zu dünne Soundkulisse | 4 / 10 |
| BALANCE | + Schwierigkeitsgrad hängt vom Reich ab + gute Spieler haben auch mit schwachen Ländern Chancen - für Einsteiger ungeeignet | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | + gute Umsetzung der tatsächlichen politischen Verhältnisse - sogar große oder wichtige Schlachten »toben« nur in Textfenstern | 5 / 10 |
| BEDIENUNG | + schnell erreichbare Funktionen + fummelige Menüs - zu wenige Bewegungsinfos (z.B. immer nur ein Marschpfeil gleichzeitig zu sehen) | 6 / 10 |
| UMFANG | + völlig freies Spiel + dutzende Reiche wählbar + hohe Wieder-spielbarkeit - keine Zielvorgaben oder Siegbedingungen | 9 / 10 |
| STARTPOSITION | + korrekte historische Ausgangslage + spannender Konflikt zwischen Barbaren und Römern + verschiedene zeitliche Einstiegspunkte | 10 / 10 |
| KI | + Gegner und Verbündete handeln vernünftig + Computerspieler sind diplomatisch aktiv ... - ... aber verhalten sich zu berechenbar | 8 / 10 |
| EINHEITEN | + historische Einheiten + viele Truppentypen brauchen besondere Rohstoffe - Rekrutierungszeit viel zu lang | 8 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + einfach zu durchschauen + nachvollziehbare Ergebnisse - sterbenslangweilig präsentiert - keine taktischen Möglichkeiten | 6 / 10 |

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 40 Stunden

FAZIT Historisch korrektes, sehr trockenes Strategiespiel.

