

Rom war der Zeit voraus: Hier fließen die Rohstoffe nicht, hier teleportieren sie.

Grand Ages Rome



Farbige Markierungen zeigen, woran es unseren Bürgern mangelt. In den roten Häusern ist Nahrung knapp.

DVD Video-Special

DVD-XL Technik-Video

GameStar.de Screenshots & Infos Quicklink: 6001

Seit fünf Minuten beobachten wir die kaputte Holzfällhütte. Arbeiter mit Äxten laufen in den Wald, fällen Bäume und schlepen die Stämme ins Gebäude – trotzdem füllt sich unser Holzvorrat nicht. Folglich muss der Betrieb defekt sein. Was stimmt da nicht?

Die Antwort: unsere Wahrnehmung. **Grand Ages: Rome** ist eines jener seltenen Programme, die für erfahrene Spieler schwieriger zu begreifen sind als für Anfänger. Denn die Holzfällhütte funktioniert einwandfrei, das Problem ist unsere Erwartungshaltung: Wir haben aus zig Aufbauspielen gelernt, dass Rohstoffe nach und nach eintröpfeln. Aber das passiert in **Grand Ages: Rome**

nicht. Sobald das Haus der Baumsäger steht, erhöht sich unser Holzvorrat sofort um zehn Einheiten. Wenn wir die Hütte abreißen, haben wir wieder zehn Einheiten weniger. Jedes Gebäude steht folglich für eine bestimmte Produktionskapazität. Vergleichen lässt sich das mit einem Wasserrohr, durch das pro Sekunde zehn Liter rinnen; schließen wir eine Waschmaschine an, die zwei Liter abzapft, dann bleiben noch acht Liter in der Leitung. Wohl deshalb nennt **Grand Ages: Rome** dieses System »fließende Rohstoffe«. Dabei wäre »teleportierende Rohstoffe« der bessere Ausdruck, denn alle Güter sind sofort da, wo sie gebraucht werden. Produktion und Transport gibt es nicht, die Holzfäller mit ihren Äxten und krummen Rücken dienen nur der Dekoration.

Ein Puzzlespiel

Was ernüchternd klingt, hat durchaus Hand und Fuß. Das Römerspiel schiebt – genau wie schon sein Vorgänger **Imperium Romanum** (GS 04/08, 71 Punkte) – den Fokus fort vom Transportmanagement; es geht nicht darum, möglichst effiziente Produktionsketten aneinander zu reihen. Tatsächlich kann in **Grand Ages: Rome** die Weizenfarm problemlos am einen Stadtrand stehen und die Mühle am anderen. Das drückt zwar etwas auf die Glaubwürdigkeit, aber nicht auf den Anspruch. Denn blindes Drauflosbauen führt ins Elend, stattdessen sind Wechselwirkungen zu beachten. Zwar ist der Mühle die Nähe zum Bauern egal, aber sie muss zwangsläufig am Wasser stehen, die Farm auf fruchtbarem Ackerland. In beiden arbeiten Ple-

Achtung, Bugs!

In unserer Testversion gerieten wir mehrmals in Situationen, in denen das Spiel beim Speichern abstürzte. Dieser Zustand war dauerhaft: Wir mussten die Mission ohne Speichern zu Ende spielen, weil jeder Versuch mit einem Absturz endete. **Dafür ziehen wir zwei Punkte bei der Bedienung ab.**

bejer aus Insula-Wohnblöcken, die in der Nachbarschaft errichtet werden müssen; die Schaffenden wiederum fordern Nahrung, also sollte sich ein Markt im Umkreis befinden. So zieht ein Bauwerk das nächste nach sich. Für den gehobeneren Dienst in Tempeln und Militärgebäuden siedeln Sie Equites und später Patrizier an, die neben Essen auch Religionsgebäude und Unterhaltung fordern. Weil ausgerechnet die teils

Facts

- ▶ 40 Kampagnenmissionen
- ▶ 5 Familien
- ▶ 105 Talente
- ▶ 65 Bauwerke
- ▶ 22 Güter
- ▶ 16 Militäreinheiten
- ▶ 31 Technologien
- ▶ 28 Stadtzustände



Die Kampagnenkarte bietet immer mehrere Aufträge zur Auswahl.



Motivierend: Durch Missionen sammelt Ihr Spielcharakter Erfahrung.



Dämmerung senkt sich über unsere Küstenstadt samt teurem Leuchtturm (hinten links), die Nacht macht aber spielerisch keinen Unterschied.



Die Siedlungen sind nun deutlich **belebter** als im Vorgänger Imperium Romanum.



Mäßige **Schlachten**: Unsere Reiter verkeilen sich in den Feind, der Elefantentrupp rückt nach.

riesigen Theater und Kultstätten nur einen begrenzten Einzugsradius haben, das Spiel aber enge Bauweise durch Popularitäts-Boni belohnt, wird das effiziente Verschachteln von Häusern in größeren Städten zur Herausforderung. So gleicht **Grand Ages: Rome** – wie alle guten Aufbauspiele – in weiten Teilen einem Puzzle, das geschickte Kombination von Stadtbauteilen verlangt. Abgelegene Rohstoffquellen, stadterzschneidende Aquädukte und schwieriges Gelände stellen zusätzliche Anforderungen. Allerdings hält sich der Variationszwang in Grenzen; nach ein paar Siedlungen hat man den Bogen raus, was in späteren Kampagnenmissionen vor allem die Startphasen langweilig macht.

Ein Strategiespiel

Zwar gibt's in **Grand Ages: Rome** Kriminalität, Seuchen und Brände, die lassen sich aber mit vorausschauender Bauweise komplett eliminieren. Die größte Gefahr droht Ihrer Siedlung deshalb von außen. Feindliche Heere

ässern Ihre Prachtstraßen und Villenvierteln im Nu ein, wenn Sie sich nicht durch Stadtmauern schützen und Armeen aufstellen. Immerhin 16 verschiedene Einheiten kennt das Spiel (darunter auch Schiffe), die durch Training oder Kämpfe bis zu zehn Erfahrungsstufen gewinnen. Die wie in Echtzeit-Strategiespielen geführten Schlachten laufen dennoch anspruchslos ab, Truppen verknäulen sich, taktische Anweisungen beschränken sich auf die Aktivierung von Spezialfertigkeiten. Die Feind-KI wirft stumpf alle Einheiten auf die erstbeste Legionärsgruppe, gefährlich werden die Gegner deshalb nur durch Masse. Und durch den Zeitvorsprung: In manchen Missionen greifen die Feinde so früh und regelmäßig an, dass Sie verloren sind, wenn Sie sich nicht konsequent eingekgelt haben.

Ein Rollenspiel

Obwohl **Grand Ages: Rome** im Kern ein überschaubares, recht schnell gemeistertes Aufbauspiel ist, fällt es doch deutlich motivierender aus als der Vorgänger **Imperium Romanum**. Das liegt erstens daran, dass die 40 Missionen diesmal von einer Kampagne zusammengehalten werden, die durch 50 ereignisreiche Jahre des römischen Reichs um das Jahr Null führt und zahlreiche historische Persönlichkeiten von Cicero bis Cäsar aufführt. Dramatik und Tiefe dürfen Sie nicht erwarten, aber in den gut gesprochenen Texten erfahren Sie Details aus der römischen Geschichte. Lobenswert: Auf der Mittelmeerkarte können Sie den nächsten Einsatz aus bis zu vier Angeboten wählen und so selbst entscheiden, ob Sie lieber eine kampf-, aufbau- oder handelslastige Mission angehen wollen. Zweitens spornt Sie **Grand Ages: Rome** durch optionale Ne-

benziele wie »Verlieren Sie keine Einheit« an und führt Buch über Entwicklungsmeilensteine; für jeden davon wird das Forum, ein großer Paradeplatz, schrittweise vom leeren Pflastermeer bis zur triumphalen Prunkstätte ausgebaut. Drittens ersetzt **Grand Ages Imperium Romanum** durch ein

dezentales Rollenspiel-System. Ihr Charakter steigt mit jeder bewältigten Mission eine Erfahrungsstufe auf. Dadurch dürfen Sie zusätzliche Talente freischalten. So spezialisieren Sie sich nach und nach auf die Spielweise, die Ihnen am besten liegt – ein simples System, das aber viel Motivationskraft entfaltet. **CS**

Die ewige Stadt

Christian Schmidt: Es gibt sie also doch, die perfekte Stadt, und ich habe sie gebaut. Mehrmals! Wer die Siedlung in **Grand Ages: Rome** richtig austariert, der erhält ein völlig stabiles System, das man ohne Überraschung die Nacht lang sich selbst überlassen kann. Das mag unspannend klingen; ich finde es aber überaus befriedigend, meine Planungsarbeit so konsequent belohnt zu sehen. Überhaupt ist **Grand Ages: Rome** ein Spiel voller Belohnungen: Ob Charaktersystem, Nebenziele, Forum, immer wieder gibt's motivierende Fortschritte. Der mauve Militärpart und die auf Dauer zu geringe Abwechslung sind (verschmerzsbare) Schwächen in einem ansonsten durchdachten, mitunter originellen Aufbauspiel.



christian@gamstar.de

GRAND AGES: ROME AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Haemimont (Imperium Romanum, GS 04/08: 71 Punkte) **TERMIN (D)** 26.2.2009
PUBLISHER Kalypso **SPRACHE** Deutsch, Englisch, Französisch **CA. PREIS** 40 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch **USK** ab 6 Jahren

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM							
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD	GeForce 6600 / 6800						
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	GeForce 7800 / 7900						
2,6 GB Festplatte	2,6 GB Festplatte	2,6 GB Festplatte	GeForce 8800 / 9800						
			GeForce 9600						
			GeForce GTX 200						
			Radeon X1600						
			Radeon X1800 / X1900						
			Radeon HD 2900						
			Radeon HD 3800						
			Radeon HD 4800						

PROFIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER **Gut**

SPIELMODI (SPIELER) Last Man Standing, King of the Hill, 40.000 Denarii, drei weitere (je 4)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern

DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

FAZIT Nett: Spieler dürfen nicht nur gegeneinander, sondern auch kooperativ spielen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + detaillierte Gebäude + Stadtleben + Beleuchtungswechsel + keine Echtzeit-Schatten	8 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + gute deutsche Sprecher + Soundkulisse teilweise dünn + kein Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	+ Wirtschaft gut ausbalanciert + sanfte Lernkurve + Aufbau tendenziell zu einfach + Verteidigungsmissionen teils unfair	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ detaillierte, hübsche Städte + Historien-Flair + Warensystem unrealistisch + Wetter und Tageszeiten stören eher	7 / 10
BEDIENUNG	+ praktisches Baumenü + wichtige Anzeigen in Untermenüs + verstreut + Zeitbeschleunigung fehlt + Speicherbug	6 / 10
UMFANG	+ viele Missionen + Wiederspielwert durch Familien + motivierendes Rollenspiel-System + teure Großgebäude	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ angemessene Aufgaben + Rohstoffquellen erfordern Expansion + optionale Nebenziele + auf Dauer viele Wiederholungen	8 / 10
KI	+ nachvollziehbares Bedürfnissystem + keine Konkurrenz-Siedlungen + Gegnerverhalten in Kämpfen schwach	6 / 10
EINHEITEN	+ durchdachte Wechselwirkungen + mehrere Gesellschaftsschichten + Militär-Erfahrungsstufen + wenig Tiefgang	9 / 10
KAMPAGNE	+ erstellbarer Protagonist + Missionen wählbar + historische Figuren und Details + Rahmenhandlung dürr	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

FAZIT Motivierende Stadtplanung mit Echtzeit-Kämpfen.

76
SPIELSPASS