



Die Schlacht von Karthago befehligt **Scipio Aemilianus**, der Adoptivenkel des großen Scipio Africanus.

Total War Rome 2

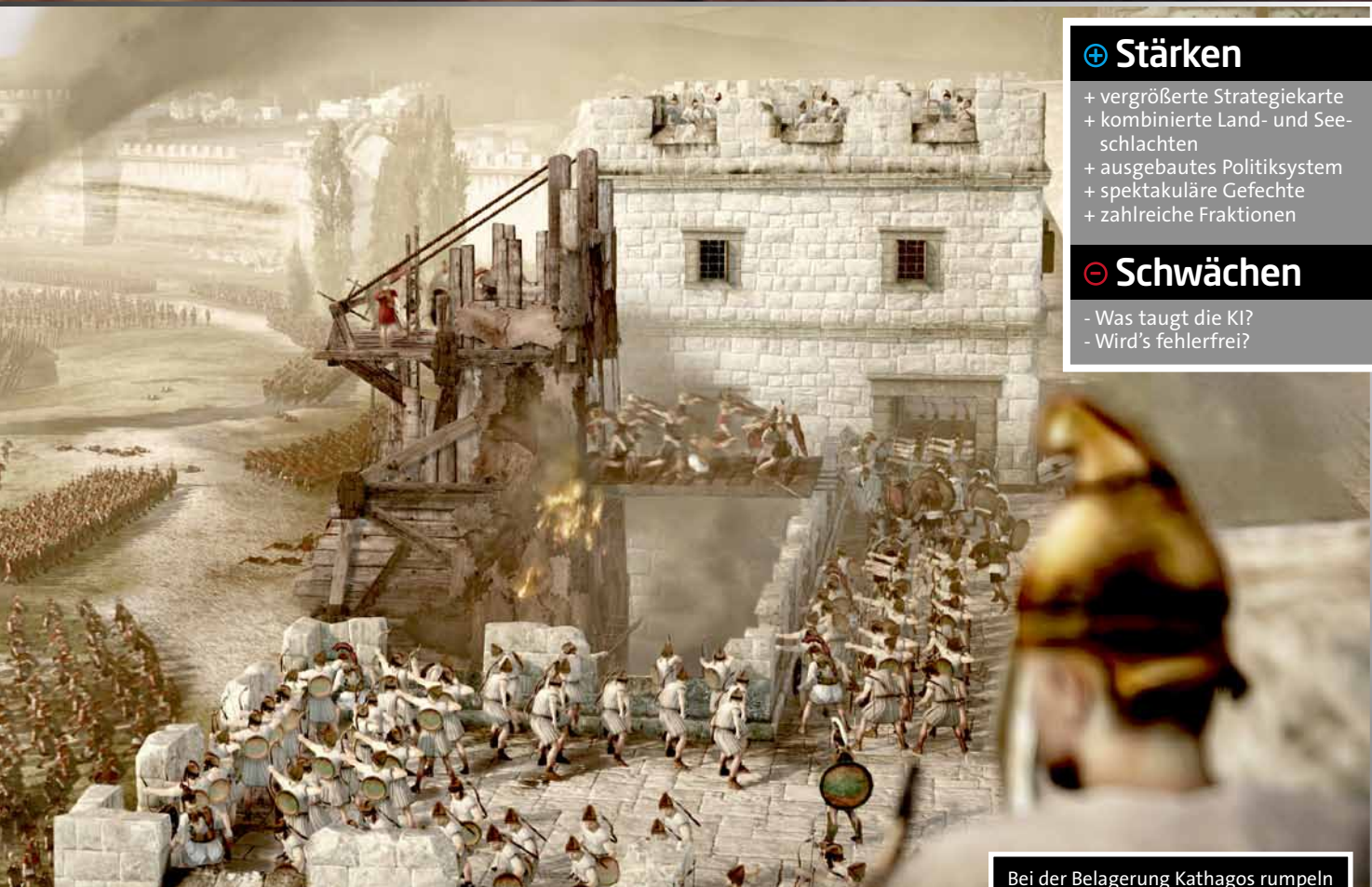
Der Caesar ist aus dem Sack: Creative Assembly setzt seine ruhmreiche Strategieserie mit Rome 2 fort. Das soll allerdings kein simples Remake werden - sondern die nächste Total-War-Revolution. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre **Strategiespiel** Publisher **Sega** Entwickler **Creative Assembly (Shogun 2: Fall of the Samurai, GS 05/12: 88 Punkte)**
Termin **2013** Status **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7950

Auf DVD: Trailer



➕ Stärken

- + vergrößerte Strategiekarte
- + kombinierte Land- und Seeschlachten
- + ausgebautes Politiksystem
- + spektakuläre Gefechte
- + zahlreiche Fraktionen

➖ Schwächen

- Was taugt die KI?
- Wird's fehlerfrei?

Bei der Belagerung Kathagos rumpeln die römischen Legionen in **Belagerungstürmen** zur von Bogenschützen bemannten Stadtmauer.

Was ist einen Meter fünfzig groß, meist in größeren Gruppen unterwegs und bis an die Zähne bewaffnet? Gut, könnte ein amerikanischer Sechstklässler sein, wir meinen aber – einen römischen Legionär! Die furchtlosen Krieger, die Besatzer Europas, die Stützpfiler des mächtigsten Militärapparats der Antike waren, nun ja, Zwerge. Und zugleich der beste Beweis dafür, dass Größe nicht alles ist, schließlich errichteten die Römer ein Weltreich, das sich in seiner Glanzzeit von Britannien bis in den heutigen Irak erstreckte. Gerade beobachten wir die Söhne der – damals noch recht jungen – Ewigen Stadt beim Sturm auf Karthago. Und zwar vor Ort beim englischen Entwickler Creative Assembly, der uns die ersten Szenen aus **Total War: Rome 2** vorführt, der Neuauflage des ersten **Rome** von 2004. Wobei **Rome 2** kein simples Remake werden soll, sondern der nächste Serien-Meilenstein, eine **Total War**-Revolution – und ein enorm umfangreiches Spiel. Wenn's nach Creative Assembly geht, ist Größe eben doch alles.

Traditionell macht die **Total War**-Serie nach jeweils zwei Teilen (Addons nicht mitgezählt) einen Entwicklungssprung: **Shogun** und **Medieval** boten Brettspiel-Strategiekarten und Pixelgefechte mit 2D-Einheiten; **Rome** und **Medieval 2** setzen auf dreidi-

mensionale Karten und Soldaten; **Empire** und **Shogun 2** erweiterten unter anderem die Forschung und den Gebäudebau außerhalb von Städten. Für **Rome 2** gibt Creative Assembly ein Motto aus, das an einen rückfälligen Fastfood-Fan nach der Abmagerungskur erinnert: »Wir gehen wieder in die Breite!« Nach dem eher schlanken **Shogun 2**, dessen Fraktionen sich allesamt ähnelten

Nach Osten, stets nach Osten

und dieselben Truppentypen ins Feld führten (wenn auch mit individuellen Vorteilen), soll **Rome 2** wieder deutlich mehr Vielfalt entwickeln. Denn neben den Römern mischen in der Antike natürlich zahlreiche andere, grundverschiedene Völker mit, von den barbarischen Stämmen West- und Mitteleuropas über die nordafrikanischen Königreiche bis hin zu den exotischen Völkern Vorderasiens. Letzteren dürfte diesmal deutlich mehr Gewicht zufallen, denn Creative Assembly erweitert die Strategiekarte nach Osten. Wo früher am Kaspischen Meer und im (heute irakischen) Zweistromland Schluss war, geht's in **Rome 2** also weiter. Davon dürften Völker wie die Parther und die Skythen profitieren, die im Vorgänger nur einen Randauftritt absolvierten.

Wie weit die Karte nach Osten reicht, verraten die Entwickler indes noch nicht – mögli-

cherweise können die Legionen sogar bis an den Westrand Indiens marschieren. Den erreichte der makedonische König Alexander III. (besser bekannt als Alexander der Große) schließlich bereits anno 365 v. Chr., als Rom noch ein bescheidenes Königreich in Mittelitalien war. Außerdem spielte Alexander die Hauptrolle in einem nach ihm benannten DLC fürs erste **Rome**, mit dem Karten-Ausbau gen Indien hat Creative Assembly also bereits Erfahrung. Diesmal würden wir den Subkontinent der kleinohrigen Elefanten und heiligen Kühe gerne auch im Hauptspiel erobern, wenn schon nicht mit den Römern, dann mit den Germanen, Ägyptern oder Skythen. Wie viele und welche spielbaren Fraktionen es geben wird, steht zwar noch nicht fest, allerdings sollen diesmal auch die nicht-römischen Völker vom Kampagnenbeginn an zur Wahl stehen. Anders als im Vorgänger müssen wir sie nicht erst besiegen, um sie freizuschalten.

Besiegt werden nun ohnehin erst mal die Karthager – und zwar in der Echtzeit-Schlacht, die uns Creative Assembly präsentiert. Zum Beginn zoomt die Kamera auf einen römischen General. Der entpuppt sich als Scipio Aemilianus, der Adoptivnkel des großen Scipio Africanus, der die Karthager im Zweiten Punischen Krieg (den mit Hannibal und den alpinen Elefanten) besiegt



hat. Der Nachkomme des ruhmreichen Feldherren erteilt gerade einem Untergebenen den Angriffsbefehl, die Kamera fährt dabei so nah an sein Gesicht heran, dass wir seine Lippenbewegungen erkennen und ihm beim Blinzeln zuschauen können. Für **Total War** ist das ein völlig neuer Detaillevel, auch wenn die Gesichtszüge des Anführers noch hölzerner wirken als die einer Caesar-Mariette. Aber daran kann sich bis zum anvisierten Verkaufsstart im Jahr 2013 ja noch

einiges ändern. Viel interessanter ist sowieso, wo der General gerade steht – nämlich an Bord eines Schiffs. Aber geht es nicht um den Angriff auf eine Stadt? Doch, in der Echtzeit-Schlacht greift die römische Flotte Karthago an, Schiffe und Landeinheiten dürfen in **Rome 2** erstmals auf derselben 3D-Karte kämpfen

und gegeneinander antreten. Denn Creative Assembly reißt die Grenzen zwischen Land- und Seengefechten ein.

Schiffe gegen Städte

So landen die römischen Truppentransporter unter feindlichem Beschuss an der kar-

thagischen Küste, die Legionäre springen von Bord, formieren sich und stapfen in Richtung der bereits umzingelten Stadtmauer. Weit über ihren Helmen zischen Flammengeschosse durch die Luft, abgefeuert von verbündeten Katapultschiffen, die eine Bresche in den Wall hämmern sollen. Die Szenerie erinnert frappierend an den D-Day, nur eben in einer antiken Version. Wobei die Römer hier Glück haben, dass die Karthager keine eigenen Schiffe ins Feld führen. Sonst müsste sich die römische Flotte erst mal an der karthagischen vorbeikämpfen, epochengerecht spielen zur See Ramm- und Entermanöver eine wichtige Rolle. Interessant ist zudem die Wechselwirkung zwischen Segeln und Rudern: Die Schiffe der Antike haben beides und können so entweder schnell mit dem Wind segeln oder langsam dagegen anrudern. Doch das ist erst mal vertagt, Karthago will schließlich an Land zerstört werden.

Dort kraxeln die Legionäre in Belagerungstürme, die Richtung Mauer rumpeln. Dabei schaltet Creative Assemblys Pressesprecher Al Bickham von der

Die Strategiekarte



Die Strategiekarte des ersten **Rome** (innerhalb des Rahmens) will Creative Assembly nach Osten erweitern. Wie weit, ist jedoch noch unklar. Als wir James Russell fragen, ob auf der Karte neben Karthago noch ein weiteres, weiter östlich gelegenes Land mit Elefanten (im Klartext: Indien) auftauchen würde, grinst er nur und meint: »Mal sehen.« Schon jetzt steht allerdings fest, dass auch die altbekannten Landstriche in mehr Regionen samt Städten unterteilt werden als im mit 103 Provinzen ohnehin bereits umfangreichen Vorgänger. Gemessen an der Anzahl der Landstriche könnte **Rome 2** damit die größte Karte der Total War-Geschichte bieten. Wer schon jetzt mit alten Römern neue Ländereien erobern will, kann die **Rome-Mod Mundus Magnus** (GameStar.de/Quicklink/7952) ausprobieren, die neben einer deutlich vergrößerten Strategiekarte viele weitere Änderungen wie zusätzliche Rohstoffe und historisch korrektere Fraktionen bringt.



Nach der Landung formieren sich die Legionen, der **Zenturio** (Mitte) führt seine Untergebenen ins Gefecht.

Ein mit einem Katapult bewaffnetes römisches Transportschiff rammt einen karthagischen **Kahn**. Auch Entermanöver sollen zur See eine wichtige Rolle spielen.

regulären, dreh- und zoombaren Ansicht in die neue Mittendrin-Perspektive. Dabei heftet sich die Kamera direkt über das anvisierte Regiment, sodass wir die Schlacht beinahe durch die Augen der Soldaten verfolgen. Sinnvolle Befehle lassen sich so natürlich nicht erteilen, dafür soll die Perspektive an-

dere Vorteile bringen. »Die Aufmerksamkeit des Spielers ist ein wertvolles Gut«, begründet der Lead Designer James Russell. »Wenn er diese Aufmerksamkeit auf eine einzelne Einheit richtet und den Rest seiner Armee vernachlässigt, dann soll er auch etwas davon haben.« Aber was? Darüber grübelt Creative Assembly noch, mehrere Lösungen sind denkbar – etwa ein Moralbonus für den anvisierten Trupp. Eine Einheit in der Mittendrin-Ansicht nach Action-Manier direkt zu steuern, hielten wir indes für unsinnig – schließlich würden wir nicht nur einen Mann lenken, sondern ein ganzes Bataillon mit Dutzenden von Soldaten. Und die alle

per Mausclick gleichzeitig zuschlagen zu lassen, brächte was? Richtig: gar nix.

Was die ungewohnte Perspektive hingegen schon jetzt bringt, ist Stimmung. So heftet sich Bickham mit der Mittendrin-Kamera an einen Trupp, der gerade im Belagerungsturm gen Stadtmauer rumpelt. Kurz bevor sich die Rampe des Turms öffnet und die wartende Legionärsmeute auf die Verteidiger loslässt, wirbelt der Zenturio, also der Truppführer, herum und stachelt seine Jungs an: »Zum Ruhme Roms!« Dann kracht

Das Praxisstudium der Medienbranche

Kurse | Ausbildung | Studium

Diploma, Bachelor- und Masterabschlüsse*
in den Fachbereichen:



Game Art &
3D Animation



Game
Programming



Sae
INSTITUTE

- 35 Jahre Lehrerfahrung
- Learning by Doing
- 8 x in Deutschland, über 50 x weltweit
- modernste Studios und High-End-Equipment

Besuche uns und gewinne einen Golf GTI
Gamescom // Köln, 15.08. – 19.08.2012

Halle 10.1/Stand F064

www.sae.edu/games

Berlin | Frankfurt | Hamburg | München | Köln | Leipzig | Stuttgart | Wien | Zürich

Um den **Tempelberg** im Zentrum Karthago zieht sich ein weiterer Mauerring. Die Verteidiger dürfen sich dort allerdings nicht einfach verschanzen, weil in der Stadt mehrere Siegpunkte verteilt sind.

An diesem **Strand** können die Transportschiffe römische Soldaten absetzen. An Land sind bereits Palisaden errichtet und Belagerungstürme aufgebaut.

Durch diese Maueröffnung können die Kriegsschiffe das **Hafenbecken** befahren, um mit ihren Katapulten weiter ins Stadttinnere hinein zu feuern.

In **Rome 2** vermischt Creative Assembly Land- und Seeschlachten, die römische Flotte attackiert hier **Karthago**, eine der größten Städte im Spiel.

die Rampe auf den Wall, mit gezückten Gladius-Schwertern stürmen die Soldaten hinaus, um die Karthager zu metzeln. Das sieht wie eine skriptgesteuerte Szene in der (übrigens komplett von selbst ablaufenden) Belagerungsschlacht aus, soll auf den Schlachtfeldern von **Rome 2** aber ständig vorkommen: Zenturios stürmen an vorderster Front ins Getümmel und brüllen ihren Kriegern Mut zu; Legionäre zucken zusammen, wenn die Kameraden neben ihnen von Pfeilen durchbohrt werden, Kriegselefanten heben Soldaten mit dem Rüssel hoch und schleudern sie weg – all das soll die Gefechte beleben. Ein Atmosphäre-Plus wär's allemal.

Und damit zurück zur Schlacht und zum kompletten Gegenteil der Mittendrin-Ansicht, der ebenfalls neuen Taktikkarte. Darin zoomt die **Rome 2**-Kamera weit heraus in eine Vogelperspektive, in der (sichtbare) eigene und feindliche Einheiten durch geometrische Symbole markiert werden. Das erinnert an **Supreme Commander**, verschafft uns einen wunderbaren Überblick über das Schlachtfeld und erweist sich somit als ausgesprochen nützlich bei der taktischen Planung. Wohlgermerkt nicht auf einer separaten Karte, sondern auf einer sehr weit herausgezoomten Version des regulären

Schlachtfelds. So können wir nach wie vor sehen, wie Flammenkugeln durch die Luft zwischen Mauern zusammenkrachen und Regimenter aufeinander prallen – nur eben alles in ganz klein. In der normalen Ansicht sehen die Schlachten entsprechend spektakulärer aus, beispielsweise beobachten wir, wie ein Gebäude detailliert zerbröselt und Soldaten vom Dach stürzen. Die meisten Bauwerke sind allerdings unzerstörbar oder bereits mit vorgegebenen Schäden (Löcher

Mittendrin statt obendrüber

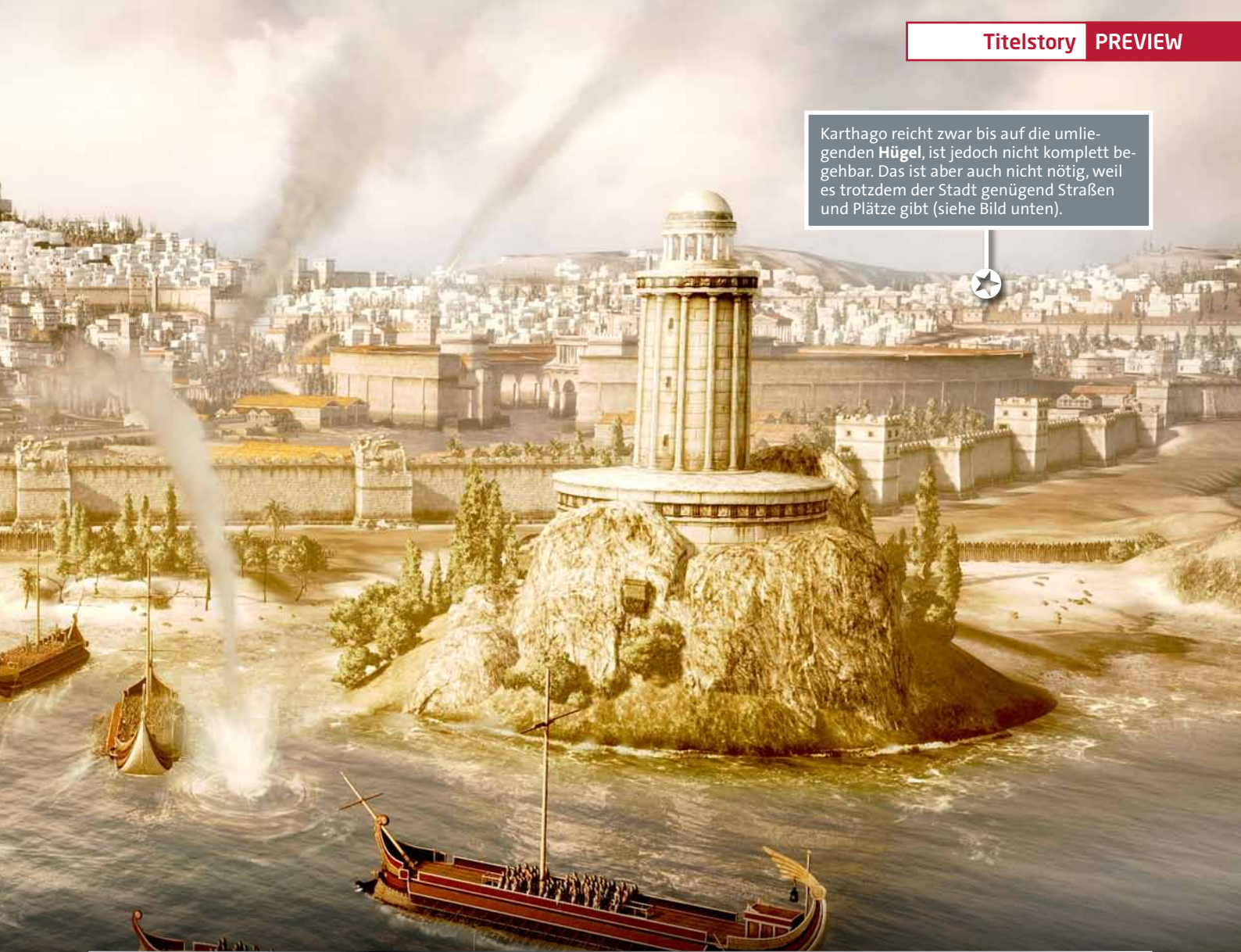
in Decken, lodernde Feuer) versehen. »Die Stadt soll so aussehen, als wäre sie schon vor dem Angriff belagert und beschossen worden«, begründet James Russell. Wir können also nicht einfach eigene Schneisen in die Häuserblocks bomben – schade.

Apropos Häuserblocks: Karthago ist die größte und detaillierteste Stadt, die wir in **Total War** jemals gesehen haben. Vor der äußeren Stadtmauer erstreckt sich die Küste samt Sandstrand, an dem die römischen Truppen landen. Eine Lücke im Bollwerk dient als Zufahrt zu einem riesigen Hafen-

becken, in das die Kriegsschiffe tatsächlich einlaufen können. Und hinter Häuserblocks und Prachtplätzen thront im Stadtzentrum ein Hügel samt Tempelanlage, umgeben von einer weiteren, inneren Mauer – der letzte Zufluchtsort für Verteidiger. Anders als in **Shogun 2** dürfen die sich aber nicht einfach im Allerheiligsten verschanzen, weil's pro Stadt mehrere Siegpunkte gibt. Wer sich's im inneren Mauerring gemütlich macht, verliert im Nu den äußeren Wall, den Hafen oder den Marktplatz. Welche Nachteile das bringt und wie viele Punkte der Angreifer letztlich erobern muss, steht zwar noch nicht fest, wohl aber die Absicht dahinter: Creative Assembly will

dynamische Schlachten fördern, in denen an mehreren Brennpunkten gleichzeitig gekämpft wird. So auch in der Demo-Schlacht: An der Front stürmen Legionäre aus dem Belagerungsturm auf die Mauer und schalten die Verteidiger aus, um das Torhaus zu erobern und die Stadttore für die römische Reiterei zu öffnen. Gleichzeitig schießen die Katapultschiffe in Hafennähe eine Bresche in die Mauer, durch die weitere Truppen eindringen. Wie in **Napoleon** können wir auch wieder einen Teil unserer Armee einem KI-General überlassen. Der kämpft dann beispielsweise an der rechten Flanke, während

Karthago reicht zwar bis auf die umliegenden **Hügel**, ist jedoch nicht komplett begehbar. Das ist aber auch nicht nötig, weil es trotzdem der Stadt genügend Straßen und Plätze gibt (siehe Bild unten).



In den **Straßen Karthagos** ringen Angreifer und Verteidiger um mehrere Siegpunkte. So wollen die Entwickler für dynamische Gefechte sorgen.



wir uns auf die linke konzentrieren. In Karthago prallen derweil römische und karthagische Regimentern in engen Straßen und auf weiten Plätzen aufeinander. Die Präsentation endet mit einem Zenturio, der auf eine Rauchwand zugeht und seinen Legionären »Bewahrt Ruhe! Bewahrt Ruhe!« zuruft – woraufhin vor ihm ein Kriegselefant durch den Qualm bricht. Schwarzblende.

Okay, die Botschaft ist angekommen: Spektakuläre Schlachten konnte **Total War** schon

immer inszenieren, **Rome 2** wird seinen Vorgängern in nichts nachstehen. Bei Karthago handelt es sich laut Al Bickham allerdings um einen »Bosskampf«, also um den Angriff auf eine voll ausgebaute Hauptstadt. Attacken auf Außenposten und Barbarendörfer fallen entsprechend weniger umfangreich aus. Zudem wird's mehrere Möglichkeiten geben, wie eine Schlacht beginnen kann. Neben der altbekannten Aufstellungsphase (man postiert die eigene Armee, klickt auf »Start« und los geht's) gehört dazu die Inva-

sion von Seeseite, bei der wir direkt ins Geschehen springen und unsere Schiffe ans Ufer manövrieren. Dass Landeinheiten und Schiffe nun auf derselben Karte kämpfen dürfen, erfordert auch ein Umdenken auf der Strategiekarte: Die Trennung zwischen Armeen und Flotten wird aufgehoben, bei beiden handelt es sich nun um gleichwertige Truppenteile. Möglicherweise lassen sich Landheere einfach aufs Wasser bewegen und so automatisch in »Transportschiffe« umwandeln – wobei das seltsam wäre, wie

Interview mit Chefredakteur James Russell



Mit, nun ja, neuartigen Interview-Methoden entreißt Michael Graf dem Lead Designer **James Russell** die KI-Geheimnisse von Rome 2.

GameStar Wir stellen gleich die Total-War-Gretchenfrage: James, wie hältst du's mit der KI, dem alten Sorgenkind der Serie?

James Russell Oh, wir haben da einiges vor! ► **Wenn wir jedes Mal einen Euro bekommen, wenn ihr das verspricht, könnten wir inzwischen im Alleingang die spanischen Banken retten.**

◄ Aber wir haben nun mal große Pläne, an der KI arbeiten mehr Entwickler als jemals zuvor. Das

beginnt schon bei den Computergegnern auf der Strategiekarte, die früher zwei getrennte Systeme für Diplomatie und Expansion nutzten.

► **Die KI konnte mir also den Krieg erklären, selbst wenn sie eigentlich mein bester Freund war?**

◄ Nicht ganz so krass, denn die beiden Systeme kommunizierten ja miteinander. Da sagte dann etwa die Expansions-KI: »Hey, die Provinz da drüben könnten wir brauchen, da gibt's wertvolle Rohstoffe!«, woraufhin die Diplomatie-KI antwortete: »Aber wir sind doch mit den Jungs befreundet, da dürfen wir nicht angreifen!« Das hat funktioniert. In Rome 2 wollen wir die Systeme trotzdem vereinen, damit die Diplomatie noch nachvollziehbarer wird. Dadurch sollen sich die computergesteuerten Fraktionen wirklich wie echte Menschen anfühlen, die beispielsweise einen Groll gegen dich hegen, weil du sie mal verraten hast. Danach richten die Völker dann ihre Aktionen aus.

► **Das war früher ja ähnlich.**

◄ Richtig, nur sollen die Spieler diesmal besser verstehen, warum die KI welche Entscheidung trifft. Dieses »Warum« ist überhaupt die Kernfrage: Warum will ein anderes Volk nicht mit mir handeln? Warum greift mich die KI an, obwohl ich ihr Tribut für einen Friedensvertrag bezahlt habe? Letzteres könnte beispielsweise daran liegen, dass der Gegner eine bestimmte Provinz unbedingt haben will – solche Details kann man durch Spionage herausfinden. Zudem wird es Textmeldungen geben wie: »Danke, erbarmlicher Römer, dass du mit deinem Gold unsere Armeen finanziert hast, die nun deine Städte niederbrennen!« Das soll der KI mehr Glaubwürdigkeit und Persönlichkeit verleihen.

► **Persönlichkeit ist das eine, Intelligenz das andere. Im ersten Rome konnten wir feindliche Armeen komplett mit Katapulten abräumen, weil die Soldaten bei Beschuss einfach stehen blieben.**

◄ Oh Gott, ja, beim Fernkampf hatte Rome große Probleme. Seit Empire haben wir allerdings sehr viel mehr Erfahrung mit Aus-

einandersetzungen auf Distanz gesammelt. Ihr könnt davon ausgehen, dass die Feinde diesmal auf Beschuss reagieren. Wobei ich noch kurz anmerken möchte, dass sich Katapulte nicht wirklich dazu eignen werden, feindliche Truppen zu dezimieren – dafür feuern sie viel zu ungenau.

Man sollte sie dafür einsetzen, Gebäude zu schleifen, für Attacken auf Menschen gibt's präzisere Waffen.

► **Mal unabhängig davon, wer oder was da schießt: Wäre es möglich, dass feindliche Soldaten zurückweichen, wenn sie ein Geschoss auf sich zu fliegen sehen?**

◄ Klar! Und nicht nur der Feind kann ausweichen, das wäre auch bei deinen eigenen Truppen möglich.

► **Aber wäre das nicht ein Kontrollverlust für den Spieler, wenn seine Jungs automatisch wegrennen, weil sie Angst haben, getroffen zu werden?**

◄ Ich denke nicht, dass sich das wie ein Kontrollverlust anfühlen würde. Es wäre eher eine Komfortfunktion, man will ja nicht ständig einzelne Legionen hin und her schieben. Außerdem würde es die Schlachten lebendiger und glaubwürdiger machen. Man befiehlt da nun mal keine Mordroboter, sondern menschliche Soldaten, die menschliche Reaktionen zeigen.

► **Zum Beispiel?**

◄ Zum Beispiel zucken sie zusammen, wenn ein Kamerad neben ihnen von einem Pfeil durchbohrt wird. Generell sollen die Kämpfer ihre Umgebung viel besser wahrnehmen und dadurch viel nachvollziehbarer auf das Schlachtgeschehen reagieren. Das ist unsere größte KI-Herausforderung.

► **Überarbeitet ihr auch das Moralsystem?**

◄ Das ist nicht unsere größte Baustelle. Wir wissen aber, dass das Moralsystem in Shogun 2 seine Macken hatte, Heere flohen gerne zu früh. Daran feilen wir.

► **Eine deutlich größere KI-Baustelle dürfte die Zusammenlegung von Land- und Seeschlachten eröffnen. Schließlich müsst ihr dem Gegner beibringen, dass er mit Schiffen plötzlich auch Landtruppen bekämpfen kann – und umgekehrt. Von Belagerungen und Strand-Invasionen direkt in der Echtzeit-Schlacht ganz zu schweigen.**

◄ Stimmt, wir haben einiges an Arbeit. Aber ich bin der Meinung, dass wir auch schon in den Vorgängern Fortschritte gemacht haben, die Belagerungen von Shogun 2 klappten besser als die von Empire.

► **... aber bei Weitem nicht perfekt.**

◄ Gut, ja, aber wir arbeiten nun mal daran, uns immer weiter zu verbessern und aus den Fehlern der Vergangenheit zu lernen.

soll sich eine Legion mal eben eine Transportflotte samt Besatzung zimmern?

Fest steht, dass man sich nun weniger um das Verschieben einzelner Regimenter kümmern soll als um komplette Truppenverbände. »Caesar hat auf seinem Gallien-Feldzug doch auch nicht einzelne Trupps verschoben, sondern komplette Armeen mit Tausenden von Soldaten«, sagt James Russell. Wobei man aber nach wie vor entscheiden darf, wie genau sich die Heere zusammensetzen, möglicherweise, indem man Nachschub wie in **Empire** direkt über die Anführer rekrutiert. Einzeln bewegen lassen sich die Regimenter aber wohl nicht mehr, zumal man diesmal nicht beliebig viele Armeen ins Feld führen darf. Beiläufig erwähnt Russell, dass beim Ausheben von Truppen »Manpower« eine wichtige Rolle spielt, also die zur Verfügung stehende Arbeitskraft. Wahrscheinlich hängt die Anzahl und Größe der Heere also von der Bevölkerungszahl des Reichs ab. Auch rekrutierbare Söldner wird es wieder geben, diesmal sollen die Mietsoldaten laut James Russell aber »eine andere Dynamik entwickeln«. Was das bedeutet, möchte der Lead Designer noch nicht verraten. Wir spekulieren einfach mal: Vielleicht treten Söldner in den Schlachten als komplett computergesteuerte Einheiten auf, die selbstständig ihrem Kriegshandwerk nachgehen. Oder sie wenden sich gegen uns, wenn wir sie zwingen, ihre eigenen Brüder zu bekämpfen – Germanen werden sicher nicht sonderlich erfreut sein, anderen Germanen die Köpfe einschlagen zu müssen.

Angeführt werden die Streitkräfte wieder von Feldherren mit individuellen Eigenschaften, von denen es je nach Kultur unterschiedliche Typen geben soll. Gut möglich, dass Reitervölker wie die Skythen eher fähige Kavalleriegeneräle ausbrüten, begnadete Seefahrer wie die Karthager hingegen Er-

Caesar mikromanagt nicht

folgsadmirale. Hinzu kommt ein weiteres System, das Creative Assembly »Legion Legacy« nennt: Auch die Armeen selbst entwickeln mit der Zeit Eigenschaften, die von ihren Einsätzen abhängen. Eine Legion, die ständig in harte Grenzkämpfe verwickelt ist, braucht andere Fähigkeiten als eine, die nur im friedlichen Hinterland herumlungert. Dadurch sollen sich die Armeen wie Charaktere, mit eigenen Stärken und Schwächen anfühlen, die diejenigen ihrer aktuellen Befehlshaber überdauern – und das gilt natürlich nicht nur für römische Truppen, sondern für alle Fraktionen. Außerdem plant Creative Assembly Verhaltensbefehle für die Heere, beispielsweise wird ein auf »Hinterhalt« eingestellter Truppenverband dem Gegner Fallen stellen, während sich eine »defensive« Armee in Forts eingräbt. Auch hier müssen sich die Spieler also nicht mehr ums Mikromanagement kümmern und

Der römische **General** blickt auf das verheerte Karthago hinab. Ein Teil der Zerstörungen ist fest vorgegeben, man darf nicht die ganze Stadt selbst niederreißen.

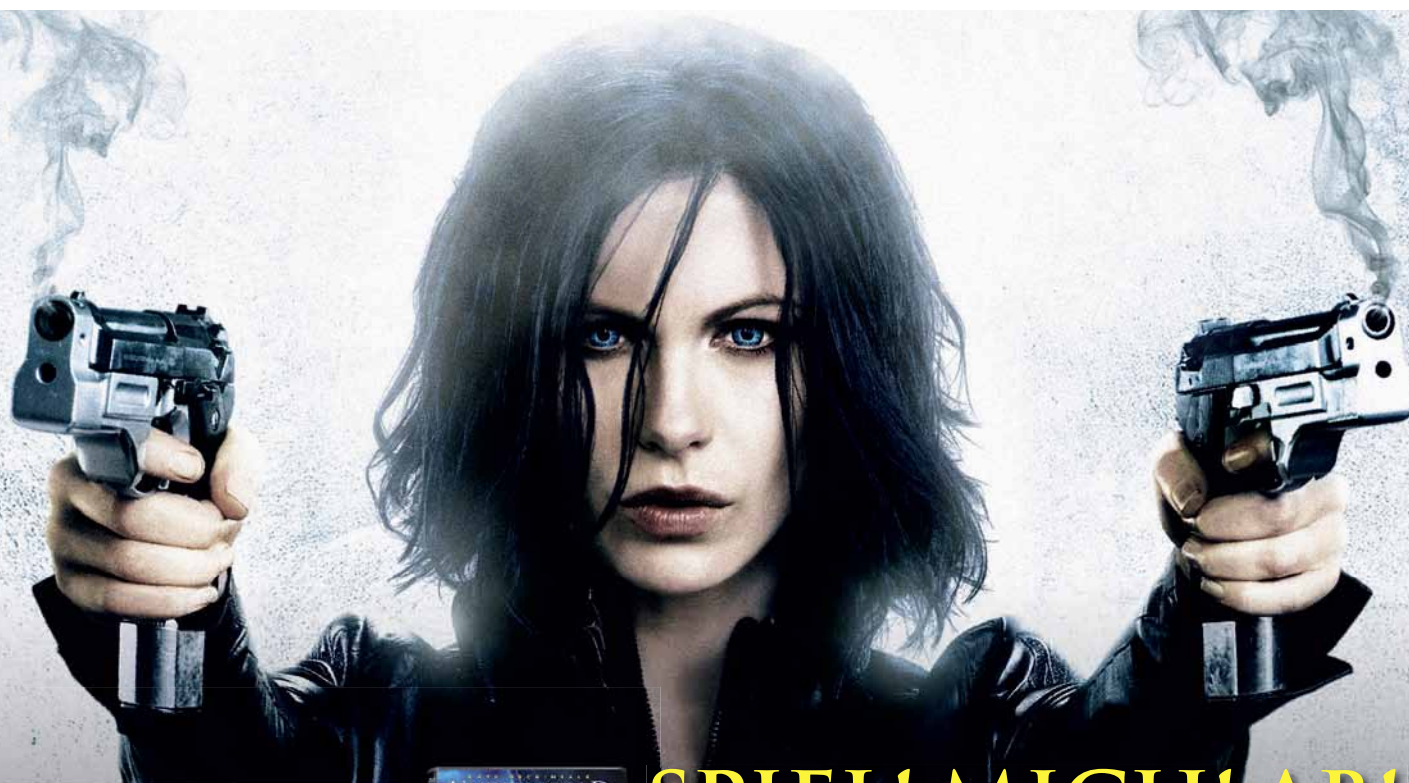


etwa Festungen von Hand errichten oder Heere in Wälder bewegen. Zumindest, falls die Entwickler ihre Idee tatsächlich umsetzen. Insgesamt soll das generalüberholte Militärsystem laut James Russel dazu führen, dass es in **Rome 2** »weniger, dafür aber bedeutsamere Schlachten« gibt.

Das zurückgeschraubte Mikromanagement betrifft auch die Reichsverwaltung, zunächst mal wollen die Entwickler die sowie schon vergrößerte Strategiekarte von **Rome 2** allerdings auch noch in deutlich mehr Regionen unterteilen als die des Vor-

gängers, sodass es auch deutlich mehr Städte gibt. »Anders als in Empire kann man nicht mehr riesige Landstriche erobern, indem man nur eine zentrale Siedlung besetzt«, begründet James Russell. Gute Idee, im Vorvorgänger konnten wir beispielsweise ganz Frankreich unterjochen, indem wir lediglich Paris an uns rissen. Nun hingegen müssen wir uns Stadt für Stadt, Region für Region vorankämpfen. Um die Verwaltung zu vereinfachen und das Mikromanagement zu reduzieren, fasst **Rome 2** allerdings mehrere Metropolen zu Provinzen zusammen, für die wir übergreifende Regeln auf-

stellen – beispielsweise legen wir einen gemeinsamen Steuersatz fest oder investieren ins Straßennetz. Einzelne Bauprojekte hingegen lassen sich auch weiterhin für jede Stadt einzeln anordnen – wer die volle wirtschaftliche Kontrolle will, darf sich weiterhin um jedes Detail kümmern. Die Provinzgrenzen legen wir allerdings nicht selbst fest, sie sind vorgegeben – was dazu führt, dass die Ländereien mehrere Besitzer haben können. Beispielsweise halten die Germanen den nördlichen Teil von Germania Inferior, die Römer hingegen den südlichen – da sind Grenzkonflikte vorprogrammiert.



SPIEL! MICH! AB!

KATE BECKINSALE BESTIMMT IN **UNDERWORLD AWAKENING** ALS VAMPIR-KRIEGERIN SELENE DIE REGELN – JETZT AUF BLU-RAY 3D™, BLU-RAY™, DVD & ALS VIDEO ON DEMAND!

© 2012 Lakeshore Entertainment Group LLC. All Rights Reserved.

© 2012 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.

LAKESHORE ENTERTAINMENT

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

SCREEN GEMS

SONY PICTURES

Hintergrund Das römische Reich

Wir geben einen kurzen Überblick über die Geschichte des römischen Reichs, das zu seiner Glanzzeit vom heutigen England bis in den Irak reichte, aber auch immer wieder unter Intrigen sowie Machtkämpfen litt – und schließlich unterging.



753 v. Chr.: Gemäß der Sage gründen die von einer Wölfin gesäugten Brüder Romulus und Remus die Stadt Rom. Um diese Zeit schließen sich wohl tatsächlich mehrere kleine Bauerndörfer zu einer größeren Siedlung zusammen.

700-509 v. Chr.: Unter der Herrschaft von Königen aus dem Stamm der Etrusker (einem italienischen Volk) entwickelt sich Rom zum mächtigen Stadtstaat.

Um 509 v. Chr.: Das römische Volk vertreibt den letzten etruskischen König und ruft eine Republik aus, deren Anführer-Duo (die beiden Konsuln) gewählt wird.

509-387 v. Chr.: In »Verteidigungskriegen« erobert die römische Republik mehrere angrenzende Städte der Etrusker und Latiner.

387 v. Chr.: Gallische Kelten fallen in Italien ein und brennen Rom nieder. Angesichts dieses Desasters bremsen die Römer ihre Expansion, errichten eine Stadtmauer und reorganisieren ihr Militär. Fortan kämpfen die römischen Soldaten statt mit griechischen Speeren mit Gladius-Schwertern.

353-290 v. Chr.: In weiteren Kriegen unterwerfen die Römer ganz Mittelitalien.

289-275 v. Chr.: Rom wendet sich gen Unteritalien und besiegt im Pyrrhischen Krieg den griechischen Feldherrn Pyrrhus. Der Triumph macht schließlich auch die restlichen Mittelmeervölker auf die wachsende römische Militärmacht aufmerksam.

264-241 v. Chr.: Der Stadtstaat Karthago, der den westlichen Mittelmeerraum kontrolliert, fordert den Rückzug der Römer aus Sizilien. Rom lehnt ab, es kommt zum Ersten Punischen Krieg, in dem die Römer schließlich die karthagische Flotte versenken. In Folge des Friedensvertrags besetzt Rom Sizilien, Korsika und Sardinien.

225 v. Chr.: Rom beginnt seine erfolgreiche Expansion in Oberitalien.

218-201 v. Chr.: Im Zweiten Punischen Krieg dringt der karthagische Feldherr Hannibal von Spanien über die Alpen bis nach Italien vor und fügt den Römern verheerende Niederlagen zu – ohne aber endgültig die Oberhand zu gewinnen. Nach einem langen Abnutzungskrieg gelingt das schließlich Rom, das die Karthager zudem in Spanien und Nordafrika besiegt. Damit endet Karthagos Großmacht-Status.

215-146 v. Chr.: In den Makedonischen Kriegen erringt Rom die Vormacht in Griechenland,

zugleich festigt das Reich seine Herrschaft über Oberitalien sowie Spanien und schlägt mehrere Sklavenaufstände nieder.

149-146 v. Chr.: Die Tatsache, dass Karthago ohne römische Erlaubnis Plünderer zurückschlägt, dient den Römern als Vorwand für eine erneute Kriegserklärung. Im Dritten Punischen Krieg machen sie die Stadt endgültig dem Erdboden gleich und errichten die nordafrikanische Provinz Africa.

136-82 v. Chr.: Ungeachtet innenpolitischer Machtkämpfe unterjochen die Römer Südgallien sowie Restspanien und bekriegen die nordafrikanischen Numider.

82 v. Chr.: Nach einem Bürgerkrieg und dem Tod beider Konsuln lässt sich der Feldherr Sulla zum Diktator ernennen, der die ersten politischen Säuberungen der Geschichte Roms anordnet. Kein Wunder, dass er nur drei Jahre später ermordet wird.

60 v. Chr.: Gaius Julius Caesar (Bild), der Feldherr Pompeius und der reiche Crassus bilden das Triumvirat, ein Herrscher-Trio, das die Macht des Senats beschneidet.

58-51 v. Chr.: Julius Caesar erobert Gallien. Ganz Gallien? Nun, ja, ganz Gallien.

52-46 v. Chr.: Nach schweren Unruhen kommt es zum Bürgerkrieg, in dem Caesar seinen Ex-Verbündeten Pompeius besiegt und eine Affäre mit der ägyptischen Herrscherin Kleopatra eingeht. Danach lässt sich Caesar zum Diktator auf zehn Jahre ernennen.



44 v. Chr.: Caesar ernannt sich zum Diktator auf Lebenszeit und wird kurz darauf ermordet.

43-27 v. Chr.: Caesars Großneffe, der Feldherr Octavian, erringt im folgenden Machtkampf die Oberhand und lässt sich zum »Ersten Bürger« (»princeps«) ernennen – der Prototyp des späteren Kaisers. Der Senat verleiht Octavian den Beinamen Augustus (»der Erhabene«). Das markiert das Ende der römischen Republik und den Beginn des Kaisertums.

2-9 n. Chr.: Römische Legionen überschreiten die Elbe, werden jedoch im Teutoburger Wald vom Cherusker Arminius aufgerieben.

42 n. Chr.: Römische Truppen besetzen das südliche Britannien.

64 v. Chr.: Unter Kaiser Nero wütet in Rom ein verheerendes Feuer, an dem Nero – anders als oft dargestellt – keine Schuld trägt.

70 n. Chr.: Rom erobert Jerusalem.

79 n. Chr.: Der Vesuv bricht aus und begräbt die römische Stadt Pompeji.

98-117 n. Chr.: Unter Kaiser Trajan erreicht das römische Reich seine größte Ausdehnung, in Vorderasien entstehen die Provinzen Armenien, Assyrien und Mesopotamien, der östlichste Zipfel Roms liegt im Zentrum des heutigen Irak.

118: Um das Reich besser verteidigen zu können, verlegt Kaiser Hadrian die Ostgrenze wieder zurück in die heutige Türkei und lässt in Britannien den Hadrianswall errich-

ten, eine Mauer quer über die Insel. Es folgt die kulturelle Blütezeit Roms.

202: Es kommt zu ersten, blutigen Christenverfolgungen im römischen Reich.

235-250: Eine Führungskrise (im Jahr 238 werden – teils gleichzeitig – sechs Kaiser ernannt) sowie andauernde Angriffe der Germanen und der persischen Sassaniden schwächen Rom massiv.

250: Das von allen Seiten bedrängte Rom zieht sich aus allen Provinzen östlich des Rheins und nördlich der Donau zurück.

Um 255: Erste Germanenheere marodieren auf italienischem Boden.

Um 260: Rom gibt den Limes-Grenzwall auf, der als Bollwerk gegen die nordeuropäischen Stämme gedacht war.



306-337: Kaiser Konstantin (Bild) besiegt seine Rivalen, vereinigt das Reich und beendet die Christenverfolgungen. Außerdem erweitert er die ehemals griechische Kolonie Byzanz zur neuen Hauptstadt Konstantinopel, dem späteren Byzanz und heutigen Istanbul.

Ab 375: Die Invasion der Hunnen in Mitteleuropa veranlasst viele Völker zur Flucht Richtung Westen und Süden, die große Völkerwanderung beginnt.

380: Mit dem Dreikaiseredikt wird das Christentum zur römischen Staatsreligion.

395: Mit Theodosius I. stirbt der letzte gesamtromische Kaiser, nach seinem Tod zersplittert das Reich in einen West- und einen Ostteil, die von seinen Söhnen regiert werden und sich immer weiter entfremden.

400: Westrom räumt Britannien.

406: Vandalen, Sueben und Alanen überschreiten den Rhein und fallen in von Westrom besetzten Gallien ein.

408-410: Die Westgoten belagern, erobern und plündern Rom.

476: Nachdem Westrom von Nordafrika bis Gallien immer mehr ehemalige Provinzen verloren hat und abermals geplündert wurde, endet das weströmische Kaisertum mit der Absetzung des letzten Herrschers Romulus Augustulus.

533-552: Oströmische Truppen erobern erst Nordafrika, dann Italien zurück.

568: Die Langobarden fallen in Oberitalien ein und schlagen Ostrom zurück.

Ab 610: Das oströmische Reich, das sich nach seiner Hauptstadt Byzanz (dem ehemaligen Konstantinopel) auch Byzantinisches Reich nennt, kann dank innenpolitischer und militärischer Reformen sein Kerngebiet verteidigen und schlägt auch die mächtigen Ostgoten zurück.

632: Der Tod des Propheten Mohammed im arabischen Medina markiert den Beginn der islamischen Expansion.

1453: Auch wenn sich die Byzantiner lange gegen die zahlenmäßig weit überlegenen Feinde wehren, endet die Herrschaft der Erben Ostroms schließlich mit der Eroberung von Byzanz durch die Türken.

Dieser Römer schubst einen Karthager vom **Dach**. Wir gehen davon aus, dass es sich dabei um eine gestellte Szene handelt, die im fertigen Spiel nicht vorkommt.

Kriegselefanten dürften die Moral der Legionäre wieder schwer belasten. Zudem können sie Soldaten hochheben und durch die Luft schleudern (siehe Lupe).

Nettes Detail: An dieser Tempelmauer prangt ein antikes **Graffiti**. Laut James Russell ist es dort allerdings immer zu sehen und lässt keine Rückschlüsse auf den Zustand der Stadt oder die Zufriedenheit der Bürger zu.

»Die Römer« sind nun übrigens wirklich ein einheitliches Volk, Creative Assembly hebt in **Rome 2** die Trennung zwischen den drei Familienclans (Julier, Scipionen, Brutii) auf. Was nicht heißt, dass es im Reich harmonisch zugeht, gegen die römische Innenpolitik wirkt jeder EU-Krisengipfel wie ein Freudenfest. Intrigen und Attentate sind an der Tagesordnung, in Rom residiert der mächtige Senat, der wie im Vorgänger

eine wichtige Rolle spielen soll. Im Extremfall drohen sogar Bürgerkriege, erfolgreiche und beliebte Generäle etwa können gegen den Senat aufbegehren, sich zum Diktator oder Kaiser erklären – und mit ihren Legionen gen Rom marschieren, um diesen Anspruch durchzusetzen. Das ließe sich elegant verhindern, indem wir aufstrebende Möchtegern-Herrscher präventiv meucheln, bevor sie auf dumme Ideen kommen. Dadurch berauben wir unsere Heere allerdings fähiger Feldherrn, eine interessante Zwickmühle. Falls ein Bürgerkrieg ausbricht, können wir uns entscheiden, ob wir den Senat und damit die Republik verteidigen, oder ob wir uns selbst zum Alleinherrscher aufschwingen. Letzteres gibt uns mehr Entscheidungsfreiheit (kein Senat, keine Befehle), weckt aber eventuell den Neid anderer Generäle, sodass wir erst mal langwierig Revolten niederschlagen müssen, bevor wir uns wieder an außenpolitische Projekte wagen können. Insgesamt soll **Rome 2** den antiken Machtzirkus deutlich vielfältiger und detaillierter darstellen als der Vorgänger, der sich auf optionale Senatsmissionen und den Marsch auf Rom als Siegbedingung beschränkte. »Wir wollen, dass sich Rom wie eine lebende, atmende Macht anfühlt, nicht wie eine statische Nation«, umreißt James Russell das Ziel der Entwickler. Für andere

Fraktionen dürfte der Politzirkus indes keine größere Rolle spielen, sie konzentrieren sich einfach aufs Erobern und Verwalten.

Die Forschung aus **Empire** ersetzt Creative Assembly in **Rome 2** mit kulturellen Reformen, über die wir die Ausrichtung unseres Reichs bestimmen. Wie in **Shogun 2** soll's

zudem historische Ereignisse geben, bei denen wir folgeschwere Entscheidungen

treffen. So könnten wir beispielsweise überlegen, wie wir zur Sklaverei stehen. Zudem soll's Ereignisketten geben, die uns immer wieder mit unserer Wahl konfrontieren. Wenn wir die Christen gewähren lassen, fragen sie eventuell irgendwann, ob sie Kirchen errichten dürfen – was wiederum für Unruhe in der Bevölkerung sorgen könnte. Zudem sollen in den Ereignis-Geschichten historische Persönlichkeiten wie Julius Caesar und Cleopatra auftreten. »Die Antike war eine Zeit, in der einzelne Menschen die Welt verändert haben«, sagt James Russell. »Diese Menschen packen wir ins Spiel – und erlauben dem Spieler, mit ihnen die Geschichte umzuschreiben.« Und zwar nicht nur auf römischer Seite, Ereignisse gibt's auch für die anderen Fraktionen.

Unterm Strich möchte Creative Assembly mit der erweiterten Strategiekarte, den Ereignissen, der Politik, der Reichsverwaltung und dem generalüberholten Militärsystem alle Facetten des antiken Lebens (und Sterbens) abbilden. Das dürfte **Rome 2** zum bislang umfangreichsten **Total War**-Spross befördern, vielfältiger noch als das bisherige Serien-Schwergewicht **Empire**. Dessen zahlreiche Probleme haben Creative Assembly allerdings auch bewusst gemacht, dass Vielfalt enorme Fehlergefahr birgt. »Das macht

es ja gerade so verdammt schwer, dieses Spiel zu entwickeln«, seufzt James Russell halb ernst und halb scherzhaft. Aber wie schon der Römergelehrte Livius sprach: »Tempus est etiam maiora conari!« Übersetzt: »Es ist der richtige Zeitpunkt, auch Größeres anzugehen!« Viel Erfolg! **GR**

Game of Thrones auf Lateinisch

Die römische Revolution

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Rome 2, hach, das weckt nostalgische Gefühle. Der Test von Rome war seinerzeit mein erster großer GameStar-Artikel, mein erster ernsthafter Flugversuch als Redakteursküken. Heute, fast acht Jahre und drei Total-War-Teile später, bin ich Stellvertreter Chefredakteur – und die Römer kehren zurück. Dass Creative Assembly nach dem schlanken, aber dadurch auch erfreulich runden Shogun 2 wieder auf mehr Vielfalt setzt, ist vielversprechend und riskant zugleich. Vielversprechend, weil's den kulturellen Reichtum der Antike widerspiegelt, von den intriganten Römern über die wilden Barbaren des Nordens bis hin zu den exotischen Königreichen des östlichen und südlichen Mittelmeerraums. Riskant, weil die Vielfalt auch die Fehleranfälligkeit von Rome 2 potenziert – hoffentlich haben die Entwickler aus dem riesigen, aber problembehafteten Empire gelernt und investieren diesmal mehr Sorgfalt. Und hoffentlich treibt der unter Finanzproblemen leidende Publisher Sega, der kürzlich sogar seine deutsche Niederlassung schließen musste, das Spiel nicht überhastet und unfertig in die Händlerregale. Denn auch wenn ich Empire nach wie vor für ein großartiges Spiel und den bisherigen Höhepunkt der Seriengeschichte halte, liegt über dem letzten Generationensprung ein Schatten. Bei Rome 2 wär's mal wieder Zeit für eine Total-War-Revolution ohne Ärgernisse.