

⊕ Stärken

- + enorme spielerische Vielfalt
- + noch individuellere Fraktionen
- + Armeen mit Verhaltensbefehlen und Traditionen
- + spektakuläre Massenschlachten
- + spannendes Politiksystem

⊖ Schwächen

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

Total War Rome 2

Anno 9 n. Chr. besiegt der Germanenfürst **Arminius** die Römer in der Schlacht vom Teutoburger Wald, drei komplette Legionen fallen seinen Truppen zum Opfer.

Aus den Wäldern fallen die **Germanen** über die Legionäre her – die Schlacht vom Teutoburger Wald hat begonnen.

Creative Assembly feilt weiter am bislang größten Total War. Wir haben die Entwickler besucht, alles über die Barbaren erfahren und die komplexe Spiemechanik seziert. Für Strategen führen dieses Jahr tatsächlich alle Wege nach Rom. 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 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7950 Auf DVD: Preview-Video

Durch die Straßen brausen deutsche Autos, an der Ecke verheißt das glühende »M« weniger glühende Matschburger und Schlalberfritten. Die Menschen tragen Klamotten aus China und fläzen auf Möbeln aus Schweden, über ihre südkoreanischen Fernseher flimmern amerikanische Serien. Nun die Preisfrage: In welcher europäischen Stadt befinden wir uns? Die Antwort: Egal! Wer durch das moderne Europa reist, sieht und erlebt fast überall dasselbe, kulturelle Globalisierung nennt sich das. Internationale Großkonzerne formen unsere Gesellschaft, mehr denn je wächst die Welt zusammen. Vor 2.500 Jahren sieht das noch anders aus, in und um Europa erblüht eine Vielzahl von Kulturen. Doch schon damals bemüht sich eine Großmacht, alles zu vereinheitlichen – mit Blut und Morden statt Big Mac und Möbeln: Das römische Reich schickt sich an, die antike Welt zu unterwerfen. Und weil die antike Welt ungern unterworfen werden möchte, stemmt sich jeder Stamm nach Kräften gegen Rom und ne-

Mehr kulturelle Vielfalt

benbei gegen die eigenen Nachbarn. Natürlich auch in **Rome 2**, das die kulturelle Vielfalt dieser Epoche noch weit umfassender abbilden soll als das erste **Rome** von 2004. Wir haben die Entwickler besucht und einen Blick auf ein ambitioniertes, ein großes und komplexes **Total War** geworfen, auf die Barbaren, das neue Armeesystem – und auf eine Schlacht, in der die Germanen den Legionären ordentlich in den »culus« treten. Nein, das übersetzen wir nicht.

Wobei, schon falsch, »die Germanen« gibt's in **Rome 2** nicht mehr, zumindest

nicht anfangs. Wo das erste **Rome** die nord- und mitteleuropäischen Barbaren zu übergeordneten Kulturfraktionen à la »die Gallier« und »die Britannier« zusammenfasste, siedeln nun mehrere einzelne Stämme. Pro Kultur wird einer davon spielbar sein, also die britischen Icener, die gallischen Avernier und die germanischen Sueben, von deren Namen sich das moderne »Schwaben« ableitet. Die Stämme stehen dann anfangs erst mal vor der Herausforderung, ihr Volk zu vereinigen – friedlich oder gewaltsam. So könnten sie Bündnisse schmieden oder ihre

Nachbarn einfach erobern. Sie könnten aber auch Schlachten gegen die Römer und andere Aggressoren schlagen, um den Respekt ihrer Kulturgenossen zu verdienen und sie zu einer Konföderation zu überreden. Erst dann darf man die eigene Nation »grün-

Karthago-Video

Weil uns Creative Assembly bis zu unserem DVD-Redaktionsschluss kein Videomaterial der Schlacht vom Teutoburger Wald zur Verfügung stellen konnte, zeigen wir auf unserer DVD ersatzweise die Belagerung Karthagos – erstmals in voller Länge!





Wie es sich gehört, reitet der römische **General** an der Spitze seiner Truppe. Wie üblich haben die Befehlshaber individuelle Talente, diesmal lernen aber auch die Heere selbst besondere Fähigkeiten und entwickeln eine Tradition – etwa als Belagerungsspezialisten oder eiserne Verteidiger. Diese Spezialisierung bleibt sogar erhalten, wenn die Armee komplett aufgerieben und neu aufgestellt wird.

den«, spielt fortan statt der Sueben die Germanen, statt der Averter die Gallier, statt der Icener die Britannier. Auch die KI-Stämme sollen versuchen, ihre Kulturen zu vereinen. Dabei können sie auch scheitern, was abwechslungsreiche Partien verspricht. Es macht nun mal einen Unterschied, ob die Römer in Gallien auf mehrere untereinander zerstrittene Stämme stoßen – oder auf ein starkes Bundesheer.

Insgesamt soll es acht spielbare Fraktionen geben, so viele wie im ersten **Rome**. Gemäß der **Total War**-Tradition genießt jedes Volk eigene Vorteile. Die Icener beglücken mit jeder Kriegserklärung ihre blutdürstige Bevölkerung, die exzellenten Goldschmiede der Averter sorgen für ein erhöhtes Einkommen. Und die Sueben kämpfen besonders effektiv gegen andere Barbaren, müssen als ausgemachte Unsympathen aber auch eine erhöhte Aufstandsfahr in eroberten Städten in Kauf nehmen (das gilt bis heute, Stichwort »Schwaben in Berlin«). Während so in Mitteleuropa barbarische Vereinigungskriege toben, stellt **Rome 2** die anderen Fraktionen vor deutlich andere Herausforderungen. Die nordafrikanischen

Karthager etwa sitzen als etablierte See- und Handelsmacht im gemachten Nest, scheffeln Geld und erfreuen sich dank ihrer Demokratie sehr zufriedener Bürger. Wer sie spielt, darf zu Beginn zwischen drei politischen Parteien wählen, die jeweils andere Vorteile bringen, ihre Interessen aber auch gegen die Rivalen verteidigen müssen. Und natürlich gegen die Römer, die sich als Alleinherrscher des Mittelmeerraums durchsetzen wollen. Auf der griechischen Halbinsel strebt derweil Makedonien danach, die umliegenden Stadtstaaten zu Vasallen zu machen, denn jeder davon erhöht den Wohlstand und das Wachstum des Mutterreiches. Blöd nur, dass die anderen Griechen den aggressiven Makedoniern weniger vertrauen als der moderne Mensch einem Investment-Banker. Die beiden verbleibenden Spielerfraktionen sind noch unangekündigt, aussichtsreiche Kandidaten wären Ägypten und die Königreiche Vorderasiens. Da die Entwickler die Strategiekarte nach Osten erweitern, dürfte Letzteren diesmal mehr Gewicht zufallen, etwa den im ersten **Rome** eher unbedeutenden Skythen und

Parthern. Auch die dürften eigene Stärken, eigene Herausforderungen bekommen – und natürlich eigene Einheiten, die Entwickler versprechen über 700 Truppentypen. Zum Vergleich: Der Vorgänger **Empire** hatte trotz seines globalen Maßstabs »nur« rund 300. Kurzum: **Rome 2** wird groß.

Über 700 Truppentypen

Anders als in **Rome** muss man die nicht-römischen Fraktionen nicht erst besiegen, um sie anführen zu dürfen. Wer den Römern zeigen

möchte, wo der Kriegshammer hängt, kann direkt als Suebe oder Makedonier loslegen. Doch auch auf römischer Seite wird **Rome 2** seine Reize entwickeln. So wählt man zum Beginn eine von drei Familien: die Julier, die Cornelier und die Junier. Jeder Clan genießt individuelle Vorteile bei Wirtschaft, Kultur und Militär. Allerdings kommandieren die Familien keine separaten Fraktionen mehr; wer die Römer anführt, befehligt das ganze Reich. Das heißt allerdings nicht, dass Familienzwist keine Rolle mehr spielt, gegen das politische Tagesgeschehen der Ewigen Stadt wirkt jede Schlangengrube wie ein Streichelzoo. Im Senat wird tagedin, tagaus ge-

Tückisches Terrain: Im **Teutoburger Wald** marschieren die Truppen entlang einer gewundenen Bergstraße – ideal für einen Hinterhalt.



Diesen **Spähtrupp** haben die Entwickler nur zur Zierde eingebaut. Dank der realistischen Sichtlinien wird es nun aber tatsächlich einfacher sein, Truppen hinter Hügeln oder in Wäldern zu verstecken.

Hintergrund Die Varusschlacht

In der ersten Hälfte des Jahres 9 n. Chr. ist die römische Welt noch in Ordnung: Als Statthalter des Kaisers Augustus verwaltet der erfahrene Feldherr Publius Quinctilius Varus den besetzten Teil Germaniens. Seine Mission: Auch den Rest des germanischen Siedlungsgebietes zwischen Rhein und Elbe zu unterwerfen. Dabei steht ihm ein junger Germanenfürst zur Seite, Arminius vom Stamm der Cherusker. Der war bereits als Kind nach Rom geschickt und zum Soldaten ausgebildet worden. Nun soll er in Varus' Auftrag die anderen Stämme für das Reich gewinnen.

Doch der einheimische Fürst Segestes warnt Varus, dass Arminius Aufstandspläne hegt. Varus winkt ab: Sein Tischgenosse, ein Verräter? Lächerlich! In der zweiten Jahreshälfte führen Varus und Arminius drei Legionen (15.000 bis 20.000 Mann) durch Germanien, um die Truppen in ihr Winterquartier zu verlegen. Dabei durchquert der kilometerlange Tross unwegsame Wald- und Sumpfgebiete, man kommt langsam voran. Arminius reitet voraus – angeblich, um Verbündete zu sammeln. In Wahrheit stößt er zu seinen Truppen, die den Römern auflauern. Bei heftigem Regen fallen die Germanen über die überraschten Legionäre her, die keine Kampfformation bilden können. Zwar gelingt es den Römern später, sich neu zu formieren, der einzige Ausweg führt jedoch durch die Wälder, wo die Germanen erneut attackieren. Drei bis vier Tage dauern die Kämpfe, alle drei Legionen und Varus werden niedergemetzelt, ein schwarzer Tag für Rom. Als er davon hört, jammert Kaiser Augustus: »Quintili Vare, legiones redde!« – »Quinctilius Varus, gib mir die Legionen zurück!«

Auch danach stoßen die Römer noch gelegentlich nach Germanien vor, die besiegten Legionen werden jedoch nie neu aufgestellt – einzigartig in der römischen Militärgeschichte. Arminius sammelt derweil weitere Verbündete. Doch sein Versuch, die Germanen vollends zu vereinen, scheitert. Als er Varus' Kopf als Bündnis-Angebot an die in Böhmen ansässigen Markomannen schickt, leiten die das Haupt prompt nach Rom weiter. In den Folgejahren schlägt Arminius mehrere siegreiche Schlachten gegen die Römer, muss sich aber auch mit Querelen unter den Stämmen herumschlagen, die ihm vorwerfen, nach der Krone zu streben. 21 n. Chr. wird er von Verwandten ermordet.

Das **Hermannsdenkmal** bei Detmold ist Arminius gewidmet.



stritten; jede Familie versucht, die politischen Entscheidungen zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Um den Einfluss anderer Clans zu begrenzen, kann man ihre Angehörigen aus dem Senat abziehen und zu Generälen ernennen. Das hat den Vorteil, dass sie aus Rom verschwinden – aber den Nachteil, dass sie im Feld Ruhm und Ehre sammeln, zu gestählten Feldherren reifen und auf die dumme Idee kommen könnten, sich selbst zum Kaiser zu krönen und mit ihren Truppen gen Rom zu marschieren. Alternativ übergibt man die Führung der wichtigsten Legionen an die loyale Verwandtschaft, schwächt so aber die eigene Position im Senat. Oder man räumt unbequeme Senatoren kurzerhand per Attentat aus dem Weg.

Falls sich ein Heerführer tatsächlich von Rom lossagt und zum Kaiser erklärt, entbrennt ein Bürgerkrieg. Was genau darin passiert, verraten die Entwickler noch nicht. Möglicherweise verliert man die Kontrolle über alle Streitkräfte der rebellischen Familie, möglicherweise spaltet sich das Reich sogar in zwei Fraktionen: eine senats-treue und eine aufständische. Immerhin deutet der Lead Campaign Designer Janos Gáspár



Noch vertraut **Varus** (vorne, zu Pferd) seinem Freund **Arminius** (hinten, mit Maske) ...



... doch schon kurz darauf mischt der maskierte Cherusker selbst im **Kampfgeschehen** mit.

bereits das mögliche Ergebnis an: einen Wechsel der Regierungsform. Davon gibt es – was die Römer angeht – zwei: Republik und Kaiserreich. »Im Kaiserreich sind die Bürger unzufriedener, man muss sich mehr um sie kümmern«, sagt Gáspár. »Dafür muss man sich nicht mit dem Senat herumärgern.« In der Republik hingegen ist es wichtig, dass man im Senat stets genügend Unterstützer hat – zum Beispiel, indem man Missionen erledigt. Gleichzeitig, führt Gáspár aus, dürfe man nicht zu mächtig werden, denn das schüre Misstrauen in der Politik. Möglich, dass die Senatoren zu erfolgreiche Spieler zur Bedrohung erklären und andere Sippen gegen sie aufhetzen – der Papst aus **Medieval 2** lässt grüßen! Wer keine Lust auf den Dauer-Balanceakt zwischen »nicht zu mächtig werden« und »nicht zu viel Rückhalt verlieren« hat, kann auch einfach selbst die Monarchie ausrufen und einen Bürgerkrieg entfesseln. So oder so, dieses Politiksystem klingt ver-teufelt spannend. Zumal man bei allem

Republik vs. Kaiserreich

Ränkespiel nie vergessen sollte, dass es da draußen auch noch andere Völker gibt, die, sagen wir, auf die Idee kommen könnten, mit Elefanten die Alpen zu überqueren.

Politik spielt auch bei den nichtrömischen Fraktionen eine Rolle, denn die besitzen zwar keinen Senat, wohl aber einen königlichen Hof oder einen Ältestenrat, der ebenfalls Aufträge erteilt. Rebelle Barbaren-Generäle, die sich selbst zu Königen krönen, soll es aber nicht geben. Stattdessen ziehen aufständische Barbarenheere marodierend durch die Lande, Einfluss auf die Politik hat das nicht. Dafür muss man auch als Anführer eines nichtrömischen Volkes sorgfältig abwägen, ob man die Landsleute als Generäle einsetzt oder zu Hause lässt, wo sie sich ins politische Geschehen einmischen. Denkbar wäre, dass dabei auch Rivalitäten zwischen den Stämmen ins Gewicht fallen: Wenn die Sueben nicht so wollen wie die ebenfalls germanischen Cherusker, könnten im gemeinsamen Ältestenrat

ebenfalls Aufträge erteilt. Rebelle Barbaren-Generäle, die sich selbst zu Königen krönen, soll es aber nicht geben. Stattdessen ziehen aufständische Barbarenheere marodierend durch die Lande, Einfluss auf die Politik hat das nicht. Dafür muss man auch als Anführer eines nichtrömischen Volkes sorgfältig abwägen, ob man die Landsleute als Generäle einsetzt oder zu Hause lässt, wo sie sich ins politische Geschehen einmischen. Denkbar wäre, dass dabei auch Rivalitäten zwischen den Stämmen ins Gewicht fallen: Wenn die Sueben nicht so wollen wie die ebenfalls germanischen Cherusker, könnten im gemeinsamen Ältestenrat

die Fetzen fliegen. Und noch eines verbindet die Römer und ihre Rivalen: die Wissenschaft. Jedes Volk – oder zumindest jeder Kulturkreis, etwa die Mitteleuropäer und die Nordafrikaner – verfügt über einen eigenen Technologiebaum in den Kategorien »technisch«, »militärisch« und »staatsbürgerlich«. Die Forschung soll laut Janos Gáspár wie in **Shogun 2** funktionieren: Man wählt in einem Menü das jeweils nächste Ziel; je fortschrittlicher, desto länger dauert's. Allerdings bot **Shogun 2** lediglich zwei Forschungszweige, die überdies für jeden Clan gleich ausfielen. Auch hier setzt **Rome 2** also auf Vielfalt, Vielfalt, Vielfalt.

Das Verhältnis der Völker untereinander beeinflusst man wie gehabt durch geschickte Diplomatie, beispielsweise bittet man Verbündete, einer dritten Fraktion den Krieg zu erklären. Dabei darf man diesmal sogar vereinbaren, wann der KI-Kumpan wo angreifen soll. Absprachen à la »In fünf Runden belagern wir gemeinsam Karthago« sind kein Problem mehr – behaupten zumindest Janos Gáspár und sein Designer-Kollege Dominique Starr, der ebenfalls an der Solo-Kampagne feilt. »Wenn man der KI ein Angriffsziel vorgibt, muss sie sich jedoch nicht sklavisch daran halten«, schränkt Starr ein. »Schließlich verfolgen die anderen Fraktionen eigene Ziele.« Es könnte also sein, dass die Verbündeten den Spieler im Stich lassen. Damit man in einem solchen Fall nicht gleich »Verbuggte Pappfratzen!« kreischend die Maus aus dem Fenster schleudert, sollen die Computergegner ihre Beweggründe nun besser erklären. Falls ein Mitstreiter doch nicht wie vereinbart vorrückt, könnte er das damit begründen, dass seine Truppen kurzfristig an anderer Stelle gebraucht wurden. Das soll die Widersacher glaubwürdiger und ihre Aktionen nachvollziehbarer machen. Wir hoffen indes weiterhin, dass Creative Assembly auch an der Intelligenzschraube dreht. Mit Schaudern denken wir an **Shogun 2**-Gegner zurück, die ihre Heere blindlings an die Front schickten, dabei aber die eigene Hauptstadt unbewacht ließen.

Mit **Flammenkugeln** dezimieren die Germanen ihre Gegner. Solche Spezialwaffen stehen nur Armeen zur Verfügung, die auf der Strategiekarte die Haltung »Hinterhalt« eingenommen haben.





Anders als im ersten **Rome** muss man für Verhandlungen übrigens keine Abgesandten mehr in fremde Länder schicken. Stattdessen lässt sich jedes Volk, das man bereits getroffen hat, einfach im Diplomatie-Menü anquatschen. Dafür darf man in **Rome 2** andere Charaktere über die Strategiekarte scheuchen, für jeden Kulturkreis verspricht Creative As-

sembly drei individuelle Agententypen. Die Barbaren setzen auf klassische Spione (decken Gebiete und Armeen auf) sowie Champions und Würdenträger. Welche Rollen die beiden Letzteren genau erfüllen, verraten die Entwickler noch nicht, im Kasten »Die Agenten« (siehe Seite 25) haben wir aber schon erste Hinweise gesammelt. Interessant auch, dass es sich bei barbarischen Würdenträgern teils um religiöse Charaktere wie Druiden und Hexen handelt. »Religion spielt eine wichtige Rolle«, bestätigt Janos Gáspár. Allerdings soll es nicht darum gehen, andere Völker zum eigenen Glauben zu konvertieren. »Das war historisch nicht

so wichtig«, führt Dominique Starr aus. »Im Prinzip beteten sowieso alle Völker dieselben Götter an, nur unter anderen Namen.« Wahrscheinlich dient der Glaube eher dazu, die Bürger zu besänftigen und Revolten zu verhindern – etwa durch den Bau prächtiger Tempel oder eben die Würdenträger. Der einflussreichste religiöse Charakter der Römerzeit – Jesus von Nazareth – soll in **Rome 2** als historisches Ereignis auftauchen. »Es wird aber keine großen spielerischen Auswirkungen haben«, sagt Gáspár.

Das klingt nachvollziehbar, schließlich begannen umfassende Christenverfolgungen erst Jahrzehnte nach Jesu Tod. Die Kampagne von **Rome 2** soll laut Dominique Starr jedoch schon »in der frühen Kaiserzeit« enden. Da der erste Kaiser Augustus den Thron anno 27 v. Chr. bestieg und 14 n. Chr. starb, dürfte das Enddatum also zwischen 10 und 30 n. Chr. liegen – da steckte das Christentum noch in den Kindersandalen. Losgehen soll es »in der punischen Ära«, zur Zeit der römischen Kriege gegen Karthago, die 264 v. Chr. begannen. Insgesamt dürfte die Kampagne also rund 300 Jahre dauern. Im ersten **Rome** war's ähnlich, das begann 270 v. Chr. und endete 14 n. Chr. Pro Runde verging seinerzeit ein halbes Jahr, unterteilt in Sommer und Winter. Das dürfte in **Rome 2** so bleiben. Die Ziele der Kampagne möch-

te Creative Assembly nun aber abwechslungsreicher gestalten. »Wir wollen weg vom »Erobere X Provinzen« hin zu eigenen Zielen für jede Fraktion«, verspricht Starr. »Beispielsweise wird ein Volk die Aufgabe haben, eine bestimmte Stadt zu erobern.« Außerdem soll es wieder eine kurze und eine lange Kampagnen-Version geben, was laut Starr »ebenfalls die Ziele beeinflusst«.

Auf dem Weg zu diesen Zielen wird man um Kriege kaum herumkommen – schließlich

heißt die Serie nicht »Total Peace«. Hier kommt das generalüberholte Armeesystem zum Tragen, Heere sollen sich in **Rome 2** mehr wie individuelle Personen

anfühlen als wie anonyme Truppenverbände. Das möchte Creative Assembly dadurch erreichen, dass jede Streitmacht ein Emblem bekommt, einen Namen – und eine Tradition. Letztere »speichert« die bisherigen Aktionen der Armee und leitet daraus ihre besonderen Talente ab. Wenn ein Heer beispielsweise ständig Städte belagert, wird es darin immer besser. Gleiches gilt für Truppen, die häufig Hinterhalte legen, über enge Brücken hinweg angreifen oder oder oder. Der Clou: Diese Tradition bleibt selbst dann erhalten, wenn die Streitmacht komplett vernichtet wird. Man kann sie dann neu aufstellen, um ihre Spezialisierung an die nächste Generation zu vererben. »Das ist

Jedes Volk hat eigene Ziele

Service-Direktverkauf 030 300 9 300

Night and Day, you are the one.

ΛΟΝ ΣΙΕ ΙΥΕ ΟΥΕ'



Real Sound. Die neuen Kopfhörer Aureol Real von Teufel.
Aureol Real

€ 99,99

Der neue, extrem leichte Teufel Kopfhörer Aureol Real (185 g) beeindruckt durch seinen fantastischen Tragekomfort und durch seinen neutralen, detailreichen Klang. Dafür sorgen die 44 Millimeter großen Linear-HD-Treiber mit Neodym-Magneten. Die meisten wollen ihn aber in Wirklichkeit, weil er so gut aussieht. In weiß wie in schwarz. Aber das verraten wir nicht unseren Akustik-Entwicklern, die wären sonst beleidigt. Denn die wollen vor allem besser klingen und nicht schöner aussehen. Kann man verstehen. Muss man aber nicht. www.teufel.de



Typisch **Teufel**

Online Only
8 Wochen Probezeit
Bis zu 12 Jahre Garantie



Die **Römer** profitieren von ihrem starken Militär und ihrer Expertise in der Metallverarbeitung. Als Spieler führt man eine von drei Familien: die Julier, die Cornelier und die Junier, jede genießt eigene Vorteile.



Die **Karthager** sind eine starke See- und Handelsmacht mit zufriedenen Bürgern – der Demokratie sei Dank. Wer sie anführt, wählt zwischen drei politischen Parteien, die jeweils andere Vorteile bieten.

wie bei den US-Marines«, sagt Dominique Starr. »Die haben ja auch schon über Generationen hinweg den Ruf einer Elitetruppe – und drillen neue Rekruten entsprechend.«

Wie in den Vorgängern führen Generäle mit individuellen Talenten die Truppen, um sie zusätzlich zu stärken. Oder zu schwächen, Fähigkeiten à la »Gerät leicht in Panik« sind auf dem Schlachtfeld eher hinderlich. Verbände ohne General wird es indes nicht mehr geben, jede Armee braucht zwingend einen Anführer. Vorbei also auch die Zeit, in der man einzelne Divisionen durch halb Europa ziehen konnte, um ferne Legionen zu verstärken. Denn auch das Rekrutierungssystem wird überarbeitet, wir gehen davon aus, dass ein General nur Truppen in der Region ausheben darf, in der er sich befindet. Wer als Römer ein Stammesgebiet besetzt,

heuert dann eben Söldner an oder Auxiliare, einheimische Hilfstruppen. Wer lieber teure, aber kampfstärke Legionen aus dem fernen Rom heranzuführen möchte, muss dort eine zweite Armee aufstellen, die zur ersten marschiert – dafür braucht's aber erst mal ein loyales Familienmitglied als Befehlshaber. Darüber hinaus soll sich das Rekrutierungssystem auch je nach Fraktion leicht unterscheiden – gut möglich, dass die Römer ihre Truppen anders anwerben als die Gallier oder die Karthager.

Familienangehörige lassen sich auch zu Admiralen ernennen, die Flotten befehligen, in Werften zimmert man wieder Kriegsschiffe. Die transportieren allerdings keine Truppen mehr. »Das war in den anderen Total-War-

Teilen doch lächerlich«, begründet Dominique Starr. »Man baute ein Ruderboot und konnte darauf ganze Heere von 2.000 Mann verschiffen!« Stattdessen lässt sich nun jede Landarmee einfach aufs Wasser bewegen. Die Soldaten setzen dann eine Runde aus und basteln automa-

tisch Boote für die Überfahrt. Das war – zumindest was die Römer angeht – auch historisch so. Doch was, wenn die Jungs in der Wüste zu Wasser gehen, wo es keine Bäume gibt? »Dann handhaben wir das trotzdem so«, erklärt Janos Gáspár. »Das ist nicht unbedingt logisch, aber wir wollen das System nicht unnötig verkomplizieren.« Wunderwaffen sind die unbewaffneten und zerbrechlichen Eigenbau-Kähne sowieso nicht, man sollte sie mit Kriegsschiffen eskortieren. In den Echtzeit-Seeschlachten lassen sich Feindschiffe rammen und mit Enterturps stürmen, kapern und danach selbst einsetzen darf man sie aber nicht mehr.

An Land wiederum kann man einer Streitmacht nun eine von drei Verhaltensweisen vorgeben: Offensive, Defensive oder Hinterhalt. Offensive Verbände profitieren von einer erhöhten Bewegungreichweite, defensive fangen feindliche Armeen in einem größeren Umkreis ab und bauen möglicherweise sogar Forts – die Entwickler feilen noch an den Details. Im »Hinterhalt« versteckt sich das Heer und versucht, vorbeimarschierende Feinde in Fallen zu locken. Logisch, dass das in Wäldern besser funktioniert als im offenen Feld. Je länger sie auf der Lauer liegen, desto mehr Punkte sammeln die Truppen. Damit kann man Hindernisse für die Echtzeit-Gefechte »kaufen« – beispielsweise Krähenfüße, die Infanterie verlangsamen, oder Pfahlwälle gegen Reiterei. Diese Hilfsmittelchen lassen sich vor dem Kampf platzieren, der Gegner kann sie aber auch zerstören. Vorsicht: Beim Wechsel zwischen zwei Verhaltensbefehlen muss die Armee eine Runde aussetzen – das erfordert Vorausplanung.

Eine Armee, drei Rollen

Die Strategiekarte

Wie üblich macht Creative Assembly aus der Strategiekarte von **Rome 2** ein größeres Geheimnis als der Vatikan aus der Unterwäsche des Papstes. Bislang gibt es keine Bilder des Spielfelds, weil Creative Assembly noch nicht verraten möchte, wie weit es nach Osten wächst – womöglich können wir diesmal sogar bis an die Grenze Indiens vorstoßen. Allerdings haben die Entwickler bereits eine Zeichnung veröffentlicht, die das Siedlungsgebiet der Sueben zeigt (unteres Bild). Rechts sehen Sie den entsprechenden Kartenausschnitt aus dem ersten Rome. Gut zu erkennen: Die barbarischen Provinzen werden diesmal in mehr Regionen unterteilt, was die Karte allgemein komplexer macht. Und das ist bekanntlich nie schlecht.





Die griechischen **Makedonier** profitieren von einem erhöhten Einkommen und Wachstum, ins Gefecht führen sie Phalanx-Speerträger. Allerdings misstrauen ihnen ihre Nachbarn, was Bündnisse erschwert.



Als Keimzelle des späteren Galliens profitieren die **Averner** von einem gesteigerten Einkommen durch Handwerksüter sowie Vorteile bei der Goldverarbeitung. Im Kampf setzen sie auf ihre starke Kavallerie.

Wie genau ein Hinterhalt aussehen kann, zeigen die Entwickler anhand der historischen Schlacht vom Teutoburger Wald, in der die Germanen drei Legionen vernichten konnten (siehe Kasten auf Seite 21). In der Spiel-Version des Gefechts befiehlt man die Römer und muss über eine lange, gewundene Straße ans andere Ende der Karte entkommen, während links und rechts Germanen aus den Wäldern strömen und Bogenschützen Brandpfeile von Klippen feuern. Zum Beginn heißt es allerdings erstmal formieren, denn die überraschten Legionen

passieren das unwegsame Gelände als langgezogener Tross. Auch bei regulären Hinterhalten auf der Strategiekarte kann man den Feind in der Marschformation treffen und von mehreren Seiten attackieren – falls die Falle zuschnappt. Weniger erfahrene Truppen und Gelände können auch scheitern und müssen dem Gegner auf freiem Feld gegenüber treten. Doch gerade für die technisch unterlegenen Barbaren kann es sich lohnen, die Streitkräfte auf Hinterhalte zu spezialisieren – Teutoburg ist das beste Beispiel.

Sichtlinien und Siegpunkte

Die Agenten

Wie in den Vorgängern scheuchen Sie auch in **Rome 2** nicht nur Armeen, sondern auch Spezialeinheiten über die Strategiekarte. Davon soll's diesmal drei Typen geben, darunter klassische Spione, die Gebiete und Armeen aufdecken, sowie die folgenden beiden.

Würdenträgern (engl: Dignitaries) kommen in **Rome 2** andere Aufgaben zu als den Diplomaten im Vorgänger, die für Verhandlungen zu anderen Völkern reisten. Nun darf man per Menü mit jeder Fraktion sprechen, die man bereits getroffen hat. Da unter den neuen Abgesandten auch religiöse Charaktere sind (hier ein gallischer Druide und eine germanische Hexe) steigern sie womöglich die Zufriedenheit der Bevölkerung. Vielleicht lassen sich mit ihnen auch Aufstände anzetteln, indem man andere Völker von den Vorteilen der eigenen Kultur überzeugt.

Champions (hier ein germanischer Herr und eine britannische Dame) sind mächtige Krieger, die laut Creative Assembly »ähnlich funktionieren« wie die ausländischen Veteranen aus der Shogun-2-Erweiterung Fall of the Samurai. Die dürfen Heere begleiten und damit stärken, alternativ blieben sie in Städten, um dort für kampfkraftigere Rekruten zu sorgen. Den Rome-Kriegsmeistern dürften ähnliche Aufgaben zukommen. Außerdem könnten sie gegnerische Champions zu Duellen herausfordern, um sie aus dem Verkehr zu ziehen. Wenn sie gewinnen.

Vor dem Sturmangriff walzen die Germanen Teile der römischen Truppen mit brennenden Mistkugeln nieder – auch die kann man gegen »Hinterhalt«-Punkte kaufen. Dann entbrennen Nahkämpfe, die schön die Spezialfähigkeiten der Römer und der Germanen demonstrieren. Legionäre etwa schleudern heranstürmenden Angreifern ihre Pilum-Wurfspeere entgegen, bevor sie die Schwerter zücken. Germanische Berserker wiederum haben eine derart hohe Moral, dass sie nicht mehr vom Gegner ablassen. Selbst wenn sie horrende Verluste erleiden, kämpfen sie bis zum Tod. Eine besonders entmutigende Waffe der Barbaren sind die Bluthunde. Einmal losgelassen, verbeißen die sich in das Regiment der Wahl – vorzugsweise leichte Infanterie, an schweren Rüstungen beißen sich die Köter die Zähne aus.

Eine zentrale Rolle bei der Schlacht spielen die neuen realistischen Sichtlinien, dank denen man Truppen noch effektiver in Wäldern oder hinter Anhöhen verstecken kann als im ersten **Rome**. Aufklärung soll daher wesentlich wichtiger werden. Um herauszufinden, wo der Feind lauert, empfiehlt es sich, leichte Einheiten voranzuschicken, denn die genießen eine höhere Sichtweite als schwere Kämpfer. Insbesondere bei Belagerungen dürfte die Sichtlinien-Revolution für Spannung sorgen, denn auch Häuser verbergen Truppen – hinter jeder Straßenecke könnte der Feind lauern. Außerdem soll jede Fraktion über Einheiten verfügen, die sich besonders leicht verstecken können. Die Germanen etwa heuern schwarz angemalte Nachtjäger an, quasi die Ninjas der Antike, die sich in Nachtschlachten besonders effektiv auf die Lauer legen.

Die »echten« Sichtlinien könnten Schlachten aber auch zur Qual machen, wenn man auch noch den letzten Feindtrupp finden und besiegen muss, um zu gewinnen. Diesen Frust möchte Creative Assembly allerdings verhindern, und zwar mit dem neuen Missionssystem: In den meisten Schlachten soll es gar nicht mehr darum gehen, wirk-



Der britannische Stamm der **Icener** ist führend in der Eisenverarbeitung und beherrscht vor allem Überfälle. Als kriegerisches Volk erhöht er die Zufriedenheit seiner Bürger mit jeder Kriegserklärung.



Die germanischen **Sueben** sind wilde Krieger: Sobald ihre Berserker den Feind in Nahkämpfe verwickelt haben, kann ihre Moral nicht mehr gebrochen werden – sie kämpfen bis zum Sieg. Oder bis zum Tod.

lich alle Feinde zu erledigen. Stattdessen muss man Ziele erfüllen, etwa bei Belagerungen. So hat jede Stadt nun eine ungerade Anzahl von Kontrollzonen. Um zu gewinnen, muss der Angreifer die Mehrzahl davon erobern und einige Minuten lang halten. Von fünf Siegpunkten bräuchte man also drei, sodass der Kampf stets an mehreren Fronten gleichzeitig tobt. Das macht die Schlachten dynamischer, weil sich die Verteidiger nicht mehr im Stadtzentrum einigeln können und auch die Angreifer ihre Truppen aufteilen müssen. Bei Feldschlachten erfüllen die neuen Versorgungszüge diese Aufgabe. Das sind keine Ochsenkarren, die über das Schlachtfeld rumpeln, sondern ebenfalls Siegpunkte, die genau dort liegen, wo die Heere starten. Wer die eigene Versorgungszone an den Feind verliert, verliert auch das Gefecht. Es reicht also nicht mehr, schnellstens in den nächsten Wald oder auf einen Hügel zu marschieren, um eine günstige Verteidigungsposition zu besetzen. Man muss auch den Ausgangspunkt beschützen. »Mit solchen Zielen wollen wir jeden Schlachtentyp dynamischer gestalten«, erklärt der Lead Battle Designer Jamie Ferguson. »Etwa auch an Flussübergängen.« Darin dürfe man nicht mehr am eigenen Ufer hocken und auf den Feind warten. »Stattdessen muss man aktiv vorrücken, um einen Punkt am anderen Ufer zu erobern«, erklärt Ferguson. Und bei Hinterhalten wäre es möglich, dass eine Armee ein Ende der Karte erreichen muss, um zu fliehen – so wie im Teutoburger Wald.

Die Sichtlinien und Siegpunkte erfordert aber auch eine Lehrstunde für die KI. Denn der Feind muss lernen, seine Truppen auf mehrere Fronten zu verteilen und hinter Häusern oder Hügeln zu verstecken. »Wir sind uns dieser Herausforderung bewusst«, bestätigt Ferguson. »Deshalb arbeiten mehr Designer an der KI als jemals zuvor, wir haben sogar komplette Teams, die sich ausschließlich um bestimmte Schlachttypen

kümmern, etwa um die Hinterhalte.« Eigene Truppenteile lassen sich wie in **Fall of the Samurai** einem KI-General übergeben, der sich beispielsweise um die linke Flanke kümmert, während man selbst über rechts angreift. Kann man den Computerkumpel auch einen Siegpunkt im Hinterland bewachen lassen, um sich auf die Offensive zu konzentrieren? »An solchen Optionen arbeiten wir gerade«, sagt Ferguson. »Wir wissen aber noch nicht, ob wir sie umsetzen können.« Damit man auch in Mehrfrontenschlachten den Überblick behält, gibt's die neue taktische Ansicht, die das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive zeigt. Allerdings darf man darin nur Bewegungsbefehle erteilen, keine detaillierteren Order. »Wir wol-

len ja nicht, dass die Spieler die ganze Zeit darin zubringen und von den Kämpfen gar nichts mitbekommen«, sagt Ferguson. Das Gegenstück der Taktik-Perspektive

ist die Action-Ansicht, die sich direkt über den angewählten Trupp heftet. Neben dem Mittendrin-Gefühl soll das auch spielerische Vorteile bringen. Allerdings wissen die Entwickler immer noch nicht genau, welche – zumindest nicht bei regulären Kampfeinheiten. Mit Fernwaffen wie Katapulten und Ballisten hingegen darf man in der Nahansicht wieder selbst zielen und feuern, genau wie in **Fall of the Samurai**.

Die Schlacht im Teutoburger Wald geht bei unserem Besuch übrigens gänzlich unhistorisch aus: Die dezimierten Legionen fliehen mit letzter Kraft, Rom hat gewonnen. Oder zumindest weniger schlimm verloren. Creative Assembly wiederum bleiben nun sechs bis acht Monate, um **Rome 2** zu schleifen – schließlich soll der Cäsaren-Simulator noch dieses Jahr erscheinen. »Wir haben mehr als genug Zeit«, versichert uns der Lead Designer James Russell. »Jetzt startet der Alpha-Test, in dem wir alle Bestandteile zusammensetzen, die Spielerfahrung ausformen und überlegen, was wir noch hinzufügen oder ausbauen können.« Hat Russell ange-

sichts der Vielfalt keine Angst vor Bugs?

»Doch, wir sorgen uns immer um Bugs. Aber wir haben die Engine in den Vorgängern immer weiter verbessert. Wir machen uns daher weniger Sorgen, ob die Neuerungen funktionieren – die Schwierigkeit lag darin, sie überhaupt erst mal zu bauen!« Wie viel Arbeit in **Rome 2** steckt, verdeutlicht er mit einem Detail: Ein einzelnes Projektil – ein Pfeil, eine Katapultkugel – besteht diesmal aus mehr Polygonen als ein Soldat im ersten **Rome**. Ob er denn froh sei, nach diesem Stress in seinem deutschen Auto nach Hause zu fahren und in seiner schwedisch möblierten Wohnung amerikanische Serien auf dem südkoreanischen Fernseher zu schauen, fragen wir. »Nein«, sagt Russell. Er fahre mit dem Zug. **GR**

Auf in den Alpha-Test!

Variatio delectat!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

»Multum in parva levatur«, sprach der Römerdichter Horaz: »Viel ankündigen schwächt das Vertrauen.« Angesichts der versprochenen Vielfalt könnte ich tatsächlich ins Grübeln kommen, ob sich Creative Assembly mit **Rome 2** nicht übernimmt. Acht Fraktionen, die sich noch weit unterschiedlicher spielen als die von **Empire**? Ein dynamisches Politiksystem, das im Gegensatz zu den (recht aufgesetzten) Papst-Erlassen von **Medieval 2** echten Tiefgang erzeugt? Armee-Verhaltensbefehle, kombinierte Land- und Seeschlachten, Bürgerkriege, realistische Sichtlinien, barbarische Bündnisse und eine deutlich erweiterte Strategiekarte? Noch dazu verknüpft mit spektakulären Schlachten? Das klingt viel zu gut, um wahr zu sein. Oder besser: um fehlerfrei zu sein. Umso mehr Daumen drücke ich für einen glücklichen Endspurt. Denn ich halte es lieber mit Cicero: »Variatio delectat!« – »Vielfalt erfreut!« Und wenn diese Vielfalt dann nicht mit Bugs erkaufte ist, kann's für Strategen doch kaum etwas Schöneres geben.