

Romulus und Retro

Alle Wege führen nach Rom, auch die virtuellen – das faszinierende Weltreich begleitet die Videospiele schon von Beginn an. Seit 1982 hat sich allerdings auch in Rom viel getan, man findet Perlen und Kuriositäten an jeder Ecke. Von Jochen Redinger

Aus beinahe 1.000 Jahren Weltgeschichte lässt sich so manch spannende Idee ziehen, vor allem wenn die historische Vorlage von blutigen Gladiatorenspielen über jahrelange Kriegszüge bis zu politischen Machtspielen für fast jedes Spielgenre genug Stoff liefert. Der Großteil der »römischen« PC-Spiele beschäftigt sich zwar mit dem Aufbau und der Verwaltung von Städten, Provinzen oder ganzer Reiche und den großen Schlachten der Lateiner, neben der Pflasterstraße laufen allerdings auch Adventures, Schleich-Shooter und Ähnliches auf weniger ausgetretenen Pfaden mit – manche versumpfen, andere behaupten sich.

Den Anfang macht 1982 nicht die Wölfin, die die beiden Stadtgründer Romulus und Remus gesäugt hat, sondern **Roman Empire**, das den Spieler auf dem Atari 8-Bit mitten in die Wirren der Kaiserzeit wirft. Rundenbasiert muss er sich um die Ausbeutung von

COUNTRY	MEN	FE	M	E	S
1 AEGYPTUS	13802	7	7	10	0
2 GALLIA	13799	5	7	10	0
3 GAEDIA	13191	7	2	10	0
4 HISPANIA	9881	4	4	10	0
5 ITALIA	16329	9	3	10	0
6 NUMIDIA	10598	5	5	10	0

GENERALS					
1 BRUTUS	0	12	0	0	0
2 DECIVS	0	11	0	0	0
3 GAIUS	0	10	0	0	0
4 LUCIVS	0	9	0	0	0
5 TIVS	0	8	0	0	0

Which General (1-5) or 0 for options
7

Moral, Energie und Truppenstärke entscheiden in **Roman Empire** die Schlacht.

Städtebau und Reichsverwaltung

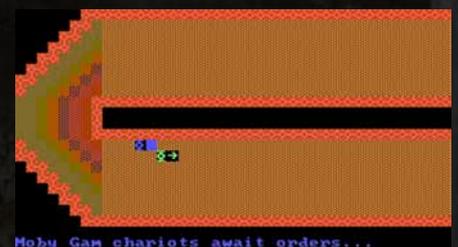
Der Großteil aller Spiele zum Thema Rom fällt unter die Kategorie der City Builder oder Empire Builder – kein Wunder bei der fast 1.000 Jahre andauernden, ständigen Expansion Roms, territorial und kulturell. Der Spieler übernimmt darin die Rolle des Statthalters und kümmert sich sowohl um die Belange der Bürger als auch um das Funktionieren von Warenkreisläufen, die Optimierung des Handels und die militärische Verteidigung seines Besitzes. Die **Caesar**-Reihe gehört sicherlich zu den bekanntesten Vertretern des gesamten Subgenres, aber auch Spiele wie **Romopolis**, **Grand Ages: Rome**, **Ancient Rome** oder **Imperium Romanum** oder das Browserspiel **Travian** widmen sich dem kleinteiligen Aufbauwahnsinn.



Legionen kümmern, den Armeen Generäle vorsezen und Militärkampagnen starten. Die enden schließlich entweder in der Eroberung eines neuen Gebiets, Rückzugsgefechten oder der totalen Zerschlagung der eigenen Truppen, abhängig von der Moral und Energie der Soldaten, sowie der Armeestärke auf beiden Seiten. Mit der Optik kann das Römerdebüt allerdings noch nicht glänzen, bis auf Textmenüs, in denen Entscheidungen gefällt werden, und eine rudimentäre Übersichtskarte bleibt das Imperium Romanum vollkommen unsichtbar.

Auch im simplen DOS-Aktionspiel **Computer Circus Maximus** von 1984 gibt es nicht viel mehr zu sehen, die Spielwelt besteht nur aus dem begrenzten Raum der Pferderennstrecke. Die Aufgabe ist denkbar einfach:

nach vier Runden als Erster durchs Ziel zu gehen. Durch geschickten Einsatz der Peitsche lassen sich die eigenen Pferde antreiben, sie eignen sich jedoch auch bestens dazu, den Vierbeinern der Widersacher oder den Lenkern selbst einen Schlag zu versetzen.



Nicht schön, aber taktisch: **Computer Circus Maximus** lässt die Peitsche knallen.

1982



Roman Empire
EDV für den Kaiser: lebenswichtige Entscheidungen fallen im Textkasten.

1984



Comp. Circus Maximus
»Benutze Peitsche mit...«
Eine Option, erstaunlich taktische Möglichkeiten.

1986



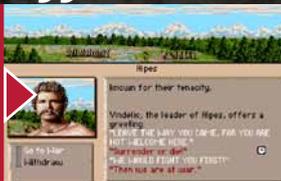
Gladiator
Daumen hoch oder runter?
Die Todgeweihten grüßen ihren pixeligen Imperator.

1988



Coliseum
Sprinten, schubsen, schlagen – Wagenlenker kämpfen mit harten Bandagen.

1990



Centurion
Ein echter Zenturio widmet sich während der Schlacht... Minispielen! Oder nicht?



Im ersten **Caesar** wächst unsere Stadt Stein für Stein zur Metropole heran ...

zen, um sie aus dem Rennen zu werfen. Erst in den Arenakämpfen von **Gladiator**, das 1986 für den C64 erscheint, sind sowohl die eigene Spielfigur, als auch der Kaiser und das Publikum grafisch ansprechend mit von der Partie. Mit der richtigen Auswahl an Waffen und Manövern steigt Gladiator Marcus zum römischen Champion auf und häuft so genug Denare an, um sich freizukaufen. Spieler konkurrieren allerdings nicht nur mit der KI um die Gunst der Zuschauer, sondern gehen sich im Multiplayer für bis zu vier Spieler auch gegenseitig bis zum bitteren Ende an Helm und Sandalen.

1988 geht es zwar erst einmal wieder zurück auf die optisch inzwischen wesentlich ansprechendere Rennstrecke, weniger gewalttätig werden die Auseinandersetzungen trotzdem nicht. In **Coliseum** siegt nicht automatisch der Wagenlenker mit den schnellsten Pferden, sondern eher der skrupelloseste, weil sich die Kontrahenten auch mit Waffengewalt vom Siegertreppchen fernhalten lassen – die verhalten sich mit Axt, Schwert und Dreizack in der Hand ebenfalls alles andere als zimperlich.

Nach derlei pixelblutiger Unterhaltung kehrt **Centurion: Defender of Rome** 1990 zum strategischen Gesamtbild des expandierenden Imperiums zurück. Wie in **Roman Empire** verwaltet der Spieler rundenbasiert das Reich, hebt Armeen und Flotten aus und versucht sich als Diplomat, um an neue Provinzen zu kommen. Weil die Verhandlungen jedoch nur selten von Erfolg gekrönt sind, sprechen am Ende doch meistens Kurzschwert und Wurfspeer. Während in wuseligem Gefechten zu Lande die richtige Schlachtaufstellung und Moral über Sieg und Niederlage entscheiden, steht zu Wasser der Minispiel-Kampf der Flaggschiffe an – letztlich zählt aber nur die Flottengröße.



... die wir in **Cohort II** gegen aufdringliche Barbarenstämme verteidigen.

Auch **Rome 92 AD** schickt seine Spieler 1992 in der Feldherrenrollen gegen die Feinde Roms in die Schlacht. Ohne in der römischen Gesellschaft aufzusteigen, wird aus dem Feldherrntraum jedoch nichts. Den Großteil des Spiels bilden deshalb nicht die taktischen Kämpfe, sondern der knifflige Adventure-Part um wachsenden Einfluss und Intrigen mit historischen Persönlichkeiten wie Cleopatra – auch ohne Germanen und Ägypter stirbt man tausend Tode.

Caesar, der Urahn der erfolgreichen Aufbaureihe, verkleinert den Maßstab etwas, legt dafür aber mehr Augenmerk auf die Versorgung der Massen und reibungslose Abläufe in der eigenen antiken Stadt. Eine Besonderheit dabei sind die immer wiederkehrenden und normalerweise nur berechneten Kämpfe mit Barbaren, die Besitzer des komplexen Strategiespiels **Cohort II** jedoch selbst austragen können.

Für das Gemeinwohl macht sich **Denarius Avaricius Sextus** im gleichnamigen Adventure von 1992 nicht den Togasaum schmutzig, ihn interessiert nur, wie er seine eigene Haut retten kann. Der gute Mann lebt nämlich in Pompeji und will tunlichst vermeiden, als Aschehäufchen zu enden. Deshalb

Veni, vidi, vici

nimmt ihn der Spieler bei der Suche nach einem Fluchtweg an die Hand und begleitet ihn durch die reichlich kuriose Stadt: Rush-Hour-Anspielungen und schräge Charaktere machen **Denarius Avaricius Sextus** zur ersten Rom-Parodie auf dem Computer – der geldgierige Händler gehört auf lange Sicht zu den schrägsten Römern der Geschichte.

Ein Jahr später werden beide Aspekte, Humor und Taktik-Schlachten, vom Strategiespiel **Walls of Rome** und dem abgedrehten Jump & Run **Skunny: Save Our Pizzas!** auf DOS-Rechnern wieder aufgenommen. In den Echtzeitschlachten von **Walls of Rome** befiehlt der Spieler Römer, Karthager oder Kelten beim Sturm auf feindliche Siedlungen oder deren Verteidigung. Um in den teilweise unübersichtlichen Kämpfen in Ruhe Befehle zu geben, kann das Spiel jederzeit pausiert werden, außerdem lassen sich einzelne Schlachten durch den mitgelieferten Editor beliebig verändern, um den Wiederspielwert zu erhöhen. Das Eichhörnchen Skunny steht in **Skunny: Save Our Piz-**

zas! vor einer ganz anderen und reichlich skurrilen Herausforderung: Ein zeitreisender Schurke versucht,

das Pizzarezept der Römer zu vernichten, um in der Gegenwart sein billiges Imitat besser zu verkaufen. Die Folge: Legionäre, Barden und die halbe Bevölkerung Roms erlebt Skunnys Sprungattacken aus nächster Nähe.

Auch im Adventure **Imperium Romanum** von 1996 ist irgendetwas in der Weltgeschichte gründlich schief gelaufen: Caesar wurde nie ermordet, und seine Nachfolger haben es geschafft, das römische Reich bis ins 20. Jahrhundert zu führen. Als einfache Reinigungskraft geht der Spieler einer Warnung aus der Zukunft nach und kommt dabei hinter das Geheimnis des modernen



In **Centurion: Defender of Rome** dringen Befehle nicht weiter als in Rufweite vor.



Ein Eichhörnchen auf Pizza-Jagd: **Skunny: Save Our Pizzas!** punktet durch Absurdität.

1992

1992

1996

1998

2002



Caesar
SimCity im alten Rom: Garantiert Kaiser-geprüft!



Denarius A. Sextus
Humoristische Endzeitstimmung im antiken Pompeji – ein Geldsack auf der Flucht.



Imperium Romanum
Wie sähe die Welt heute aus, wenn das alte Rom nie untergegangen wäre?

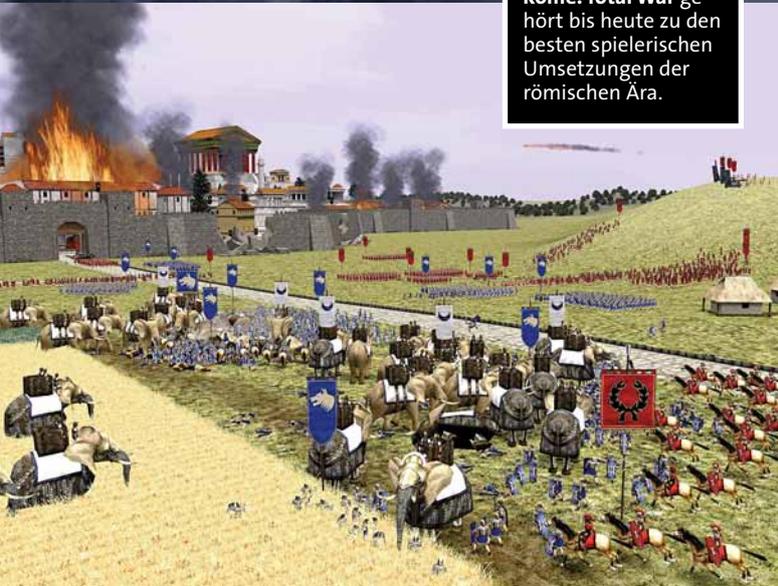


AoE: The Rise of Rome
Römer sind zwar nicht besonders groß, schreien aber nach einem ganzen Addon.



Gladiators of Rome
Was das wieder kostet! Als römischer Gladiatorenmanager zählt nur der Profit.

Rome: Total War gehört bis heute zu den besten spielerischen Umsetzungen der römischen Ära.



Die spinnen, die Römer

Was wären Rom und Caesar ohne ihre liebsten Feinde, die widerspenstigen Gallier Asterix und Obelix samt Zaubertrank schlürfendem Anhang? Das Heldenduo begleitet auch die Videospiele seit ihren Anfängen: Auf dem Atari 2600 begraben die beiden 1983 wuselnde Römer unter Hinkelsteinen (**Obelix**), auf dem SEGA Mastersystem kämpfen Asterix und Obelix 1991 in Mario-Manier gegen Römer und Wildschweine (**Asterix**). In der Spielumsetzung **Asterix und Obelix gegen Caesar** von 1999 vermöbeln die Gallier die Legionen des Imperators und 2007 unterbrechen sie in der Minispielsammlung **Asterix bei den Olympischen Spielen** die ständigen Prügeleien sogar für ein paar sportliche Wettkämpfe.



Roms, das mit Massenkundgebungen und Zeppelinen stark an ein kariertes drittes Reich erinnert. Die Handlung von **SPQR: The Empire's Darkest Hour** aus dem Folgejahr dreht sich zwar ebenfalls um eine Verschwörung, diesmal muss der Spieler allerdings Rom selbst und nicht die Welt vor Rom retten. Ähnlich wie in der **Myst**-Reihe verstecken sich die einzelnen Mosaiksteinchen dazu in aufwändig gerenderten, aber recht fummeligen Szenarien und komplizierten antiken Maschinen.

Nach den Experimenten mit unterschiedlichen Genres zeichnete sich bereits in den späten 90ern ab, in welche Richtung das Thema in Zukunft gehen sollte. Das Brot backen die Spieler in Aufbauspielen wie der **Caesar**-Reihe, die Spiele bringen Echtzeitstrategietitel wie **Age of Empires**, **Praetorians** oder **Rome: Total War** auf die Bühne. Zum ersten **Age of Empires** erscheint 1998 sogar ein ganzes Addon zu den Legionären: **Age of Empires: The Rise of Rome** präsentiert den Spielern aber nicht nur die Römer als neues Volk, sondern auch viele Mechaniken, die das Strategie-Erlebnis erleichtern. Einheitenbau per Warteschleife, Sammelpunkte und Schnell Tasten zur besseren Orientierung – solche Elemente sind heute nicht mehr wegzudenken.

Weil die Totgesagten bekanntlich immer länger leben, grüßen fast 20 Jahre nach

Morituri te salutant

Computer Circus Maximus und **Gladiator** auch die Todgeweihten wieder die johlende Menge. **The Gladiators of Rome** versetzt PC-Spieler 2002 in die Rolle eines Gladiatorenmanagers (also eigentlich Besitzers), der für das Training, die richtige Bewaffnung und die medizinische Versorgung seiner Recken sorgen muss, um möglichst viel Profit aus dem blutigen Sport zu schlagen. Gleichzeitig übernimmt er die Steuerung der Gladiatoren in der Arena, um tödliche Unfälle mit dem teuren »Material« zu vermeiden – eine einzigartige Perspektive auf das Thema. **Gladiator: Sword of Vengeance**, das 2003 für die Playstation, Xbox und den PC erscheint, lässt solche Management-Spielchen zugunsten schneller Action-gefechte wieder fallen und konzentriert sich stattdessen auf eine dichte Handlung um übernatürliche Mächte, die der Gladiatoren-champion Invictus Thrax mithilfe des römischen Pantheons und eifriger Schwer(s)tarbeit zurück in die Unterwelt schickt.

Die unschöne Sache mit dem Schwert und dem Feind nehmen die Soldaten im Echtzeit-Strategiespiel **Praetorians** aus dem gleichen Jahr ihrem General glücklicherweise ab, um die Planung der Feldzüge und die Formation der Truppen muss er sich aber doch selbst kümmern, wenn er nicht zum zweiten Varus werden will – die komplexen Gefechte müssen sich auch heute noch nicht vor dem taktischen Anspruch eines

Rome: Total War verstecken. Wer in den Wüsten Ägyptens oder den Sümpfen Germaniens einen kühlen Kopf bewahrt, merkt schnell, dass es für jeden Gegendertyp und fast jede Situation ein passendes Manöver gibt – man muss die Feldherrntricks aber auch beherrschen, um gegen die clevere KI oder menschliche Spieler im Multiplayer-Modus siegen zu können.

2004/2005 treffen sich der Strategie-Imperator und sein Action-Fußvolk. **Rome: Total War** verknüpft Senatsmissionen, Provinzverwaltung, Handel und Diplomatie auf einer detailreichen Übersichtskarte mit taktisch anspruchsvollen und jederzeit pausierbaren Echtzeitschlachten zwischen fast allen bekannten Völkern der antiken Welt. Neben der Kampfstärke der einzelnen Heeresteile spielen auch Moral und Erschöpfung der Legionäre eine wichtige Rolle auf dem Weg



Comic-Charme und die große Liebe: **Die Romantik Roms** setzt auf große Gefühle.

2003



Gladiator

Invictus Thrax – zerlegt Untote und Mächtegötter seit 753 vor Christus!

2003



Praetorians

In Sachen Taktik-Schlachten die einzige Konkurrenz zum Total War-Erlebnis.

2004



Rome: Total War

Ave Caesar! Der bisherige Imperator der taktischen Römer-Schirmmützel.

2005



Shadow of Rome

Ist auch in Rom der Gärtner der Mörder? Der Sandalen-Krimi liefert die Antwort.

2005



Imperator (Eingestellt)

Römer im Weltraum? Das gibt's? Nein, weil das MMO vorher die Waffen streckt.

zum Sieg. Wer nicht aufpasst, muss schnell mit ansehen, wie hunderte oder gar tausende Soldaten lieber ihr Heil in der Flucht suchen anstatt ihren Befehlen zu gehorchen. Auch im recht blutigen **Shadow of Rome**, das 2005 für die Playstation 2 erscheint, wirkt der Spieler an einem entscheidenden Punkt der römischen Geschichte mit: Der Soldat Agrippa und der verschlagene Octavianus ermitteln im Mordfall Caesar. Während Agrippa Hindernisse mit dem Schwert aus dem Weg räumt, umschleicht Octavianus Feinde lieber und verlässt sich auf die Diplomatie, um sein Ziel zu erreichen.

Bis in den Kampf schafft es **Imperator Online** erst gar nicht. Die Spieleschmiede Mythic Entertainment stoppt 2005 die Entwicklung des MMOs, in dem Sci-Fi-Legionäre, die frapperend an die Space Marines aus dem **Warhammer 40.000**-Universum erinnern, den Fall Roms überdauern und das Weltall kolonisieren sollten.

Dass dieses Schicksal dem enorm erfolgreichen Free2Play-Browserspiel **Travian** erspart geblieben ist, liegt zum einen am kostenlosen und kinderleichten Einstieg, zum anderen an der Vielzahl von Spielinhalten. Im Konflikt zwischen Römern, Galliern und Germanen verwalten Spieler seit 2006 ihre eigene Siedlung, die sich nach und nach zu einer Metropole mit enormem Handelsaufkommen und Militärapparat entwickelt. Die Städte, beziehungsweise die Spieler dahinter, schließen sich außerdem zu Allianzen zusammen, um ihre Schlagkraft im Kampf gegen die anderen Reiche zu bündeln. Vor allem im späteren Spielverlauf dauern Bauaufträge und andere Aktionen allerdings mitunter sehr lange – ein gestaffeltes Abomodell verkürzt die Wartezeiten für alle Ehrgeizigen und Ungeduldigen.

2007 erscheinen zwei Spiele, die durchaus zu den Kuriositäten der römischen Ahnenreihe gerechnet werden können. **Die Wiege Roms** reduziert den Glanz des römischen Weltreichs auf simple **Tetris**-Mechaniken im Comic-Look, während die Echtzeitschlachten von **The History Channel: Great Battles of Rome** nicht nur unterhalten, sondern auch einen gewissen Bildungsauftrag erfüllen wollen. Die historischen Scharmützel belohnen den Spieler nach Abschluss mit Filmschnipseln des History Channels, die Kampagne um die Eroberungen Marc Aurels ist sogar komplett vertont. Trotz lehrreichen



Als Verteidiger Roms stürzen wir uns in **Gods & Heroes: Rome Rising** mit Götterzaubern und Kurzschwert auf mythologische Bestien wie etwa Zentauren.

Beiwerks kommen die Gefechte nicht im Geringsten an die großartigen Schlachten der **Total War**-Konkurrenz heran.

Imperium Romanum von 2008 versucht sich nicht daran, einen Lehrplan für Römerfans aufzustellen, sondern setzt auf die Tugenden, die schon seit dem ersten Teil von **Caesar** mit dem Thema Rom Hand in Hand gehen. Der Spieler kümmert sich um die Bedürfnisse seiner Stadtbewohner, zieht Warenkreisläufe hoch und regelt den Handel – die militärische Komponente ist nur ein unwichtiges Anhängsel. Um sich selbst Herausforderungen zu schaffen, und weil **Imperium Romanum** keine Kampagne im eigentlichen Sinn bietet, können Spieler bis zu drei mehr oder weniger schwierige Missionskarten aktivieren – die an sich gute Idee nützt dem Spiel letztlich auch nichts. Wie sich Marcus, der Protagonist aus dem 2009 erschienenen Adventure **Die Romantik Roms**, in einer Spielerstadt fühlen würde, wissen wir nicht, er muss sowieso ein für Römer-Spiele ungewöhnliches Ziel erreichen: Er will seine große Liebe beeindrucken. Dazu muss er nicht nur klassische Rätsel lösen und Gegenstände kombinieren, sondern auch gesellschaftlich aufsteigen: Für genügend Münzen öffnet der Senatorennausstatter seine Türen. **Ancient Rome** und **Grand Ages: Rome** (samt allen Addons) von 2010 verschieben die Perspektive wieder auf den Städtebauer, der sich um das Wohl aller Untertanen kümmern muss.

Während er in **Ancient Rome** nur friedlich handelt und Nachbarn mit teils völlig sinnbefreiten Lieferungen besänftigt, verlangt das ausgereifere **Grand Ages: Rome** auch militärische Kompetenz, um als Oberhaupt einer Adelsfamilie als Statthalter im Imperium Romanum Karriere zu machen.

Der bislang jüngste Spross in der langen Ahnenreihe der »Römerspiele«, **Gods & Heroes: Rome Rising**, hat 2011 geschafft, was **Imperator Online** verwehrt blieb: Das MMO versetzt bekannte Mechaniken wie Quests und Rollenspielklassen in die Welt Roms. Als Kommandant einer eigenen Streitmacht

verteidigt der Spieler Italien gegen unzählige Feinde. Eine »Spezialeinheit« aus vier, von den Göttern gesegneten Helden, übernimmt die

wirklich harten Aufgaben. Gute Idee: Namhafte Feldherrn leben nicht in Hütten, sondern in Palästen, die sich immer weiter ausbauen lassen. Durch Designschnitzer und eine leblose Spielwelt endet das MMO jedoch letztlich wie ein Wanderer in den tückischen Sümpfen um das antike Rom.

Was beim Blick in die unendlichen Bücherregale zum alten Rom und seiner Geschichte schier unmöglich erscheint, haben über 30 Jahre Videospieldentwicklung geschafft: Fast jeder Bereich des römischen Lebens ist in irgendeiner Form schon einmal über die Bildschirme geflimmert. Es führen eben doch alle Wege nach Rom – oder zumindest in Sichtweite daran vorbei. JR

Römische Space-Marines

2006

2008

2009

2010

2011



Travian
Bauen, warten, handeln, kämpfen ...

Imperium Romanum
Wenn eine spannende Inszenierung fehlt, helfen auch Missionskarten nichts.

Die Romantik Roms
Um Römerinnen zu erobern, muss es auch mit dem Geldbeutel stimmen.

Grand Ages: Rome
Im Abendkurs für Statthalter klingt der Verwaltungsjob irgendwie leichter.

Gods & Heroes
Das MMO Rome Rising zeigt gute Ansätze - die retten es letztlich aber auch nicht.