



Total War Rome 2

Auf der E3 haben wir nicht nur endlich die Kampagnenkarte von Rome 2 gesehen, sondern auch mit unseren Römern die Ägypter besiegt – zu Lande und zu Wasser. Von Michael Graf

+ Stärken

- + schicke Kampagnenkarte
- + transparentes Diplomatie-System
- + Talentbäume für Generäle
- + tolle Schlachten ...

- Schwächen

- ... aber kann die KI was?

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Total War: Shogun 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **3.9.2013** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7950

Wie schrieb der frühchristliche Römer-Schriftsteller Tertullian: »Omnia tempus revelat.« – »Die Zeit bringt alles an den Tag.« Natürlich auch bei Ablegern der **Total War**-Serie, deren Kampagnenkarten der Entwickler Creative Assembly für gewöhnlich geheimer hält als die US-Regierung ihre Atomraketen-Startcodes. Erste Bilder gibt's dann immer erst gefühlte fünf Sekunden vor Verkaufsstart. So auch bei **Rome 2**, dessen Kampagnenkarte uns Creative Assembly auf der E3 nun endlich präsentiert hat – über ein Jahr nach der Enthüllung des Strategiespiels und knapp drei Monate vor der Veröffentlichung am 3. September. Statt lahme Bilder zu zeigen, spielen die Entwickler den Rundenstrategie-Feldzug diesmal sogar live vor – und wagen sich mit den Römern an die Eroberung Ägyptens. Weil Ägypten ungenügend erobert werden möchte, kommt es zum Krieg, den wir selbst entscheiden dürfen: In der historischen Schlacht am Nil legen wir erstmals Maushand an **Rome 2** und befehlen die Ägypter oder die Römer. Dieser doppelten

Premiere aus Karten-Enthüllung und Anspiel-Debut verdanken wir viele neue Erkenntnisse – aber auch eine altbekannte Sorge.

Schick sieht sie aus, die Kampagnenkarte von **Rome 2**, lebendig und detailliert. Am idyllischen Nildelta sprießen Bäumchen, in der Wüste tummeln sich kleine Kamele (eine Ressource) neben den Pyramiden, an der Küste vor Alexandria thront der Pharos, der berühmte Leuchtturm der Stadt. Wie im ersten **Rome** bringen solche Weltwunder individuelle Boni, etwa auf die Produktion – und zwar nicht nur in ihrer Heimatregion, sondern im gesamten Reich. Die Eroberung Ägyptens (und des ebenfalls wunderreichen Griechenlands) wird sich für die Römer also lohnen. Daher machen sie sich nicht nur zu Lande daran, sondern auch zu Wasser: Flotten dürfen in **Rome 2** erstmals auch breite Flüsse wie den Nil befahren und so ins Landesinnere vorstoßen. Das erleichtert Truppenbewegungen, weil man auf dem Seeweg schneller vorankommt als an Land.

Eine der größten optischen Neuerungen betrifft derweil die Städte: Statt gleichförmiger

Klötze betrachten wir individuelle und detaillierte Siedlungen, jede Metropole sieht etwas anders aus. So bestehen Städte nun aus einzelnen 3D-Bauten, drumherum ziehen sich Mauern, an die sich Bauernhütten schmiegen. Wenn eine Stadt wächst, steigt nicht nur eine Zahl, es schält sich auch auf der Karte ein neues Stadtviertel aus dem Bo-

Der Senator säuft ja!

den, das Siedlungsgebiet erweitert sich organisch. Das wirkt sich auch spielerisch aus, denn pro Viertel darf man nur ein Gebäude (das dann ebenfalls als kleine 3D-Nachbildung auf der Karte erscheint) errichten, sodass man Städte spezialisieren muss. Maßstabsgetreu ist das Spiel dabei zwar nicht, Alexandria etwa umfasst einen Küstenstreifen von schätzungsweise 200 Kilometer Länge – aber wen stört das, wenn die Städte so schön aussehen? Mehrere Provinzen samt Siedlungen bilden jeweils eine Region. Wer die komplett erobert, darf Edikte erlassen. Beispielsweise finanziert man provinzwerte Spiele, um mürrische Bürger zu besänftigen.



Die **Pyramiden** gehören zu den Weltwundern von **Rome 2**. Wenn wir sie kontrollieren, erhalten wir spezielle Boni.

Im Hintergrund erhebt sich der **Leuchtturm von Alexandria**. Auch er gehört zu den Weltwundern des Spiels.

Ein **Spion** schleicht ganz unauffällig durch die Wüste.

Eine Armee im Feld: Wie bei **Shogun 2** dürfen wir unsere **Generäle** nun über Talentbäume weiterentwickeln.

Die **Spielwelt** wurde erheblich vergrößert. Sie reicht nun bis an den Aralsee und ins moderne Pakistan.

Die **Städte** wirken wesentlich hübscher und lebendiger, auch einzelne Gebäude sind nun zu erkennen.

Diese **Elefanten** sehen nicht nur knuddelig aus, sondern dienen uns auch als Ressource – und als Kriegselefanten.

Stadt ist zudem nicht gleich Stadt, die barbarischen Hüttensiedlungen Mitteleuropas sehen natürlich ganz anders aus als die ägyptischen Metropolen mit ihrer griechisch angehauchten Schnörkel- und Säulen-Architektur. Auch die Farbgebung der Karte ändert sich je nach Position: Im Norden dominieren kühle Töne, der Mittelmeerraum wirkt hell und warm. Die Karte selbst hat Creative Assembly nach Osten ausgedehnt, sie reicht nun bis an den (heute fast ausgetrockneten) Aralsee und ins moderne Pakistan. Dänemark und Schottland bilden die Nordgrenze, der Nordosten umfasst Polen. Das Baltikum und das Gebiet des heutigen Russland haben die Entwickler hingegen ausgeklammert – mit Ausnahme des Kaukasus. Dennoch sollte damit erst mal genügend Stoff zum Erobern bereitstehen.

Auf der E3 präsentiert Creative Assembly auch das neue **Diplomatiesystem von Rome 2**. Wobei, so neu ist es gar nicht, nur transparenter: Bei Verhandlungen mit anderen Völkern zeigt eine Zahlenstatistik à la **Civilization 4**, warum uns das Gegenüber leiden kann – und warum nicht. Die Ägypter etwa sind froh, dass die Römer Kriegsverbrechen an den Makedonen verübt haben (+21), reagieren aber äußerst dünnhäutig auf römische Heere innerhalb ihrer Landesgrenzen (-50). Diplomatische Angebote wie Handelsabkommen unterbreitet man einfach per Menü, Diplomaten haben als Spezialeinheit ausgedient. Ein vertonter Botschafterspruch illustriert dann die Antwort, die von freundlicher Zustimmung über höfliche Ablehnung bis hin zu offener Verachtung reichen kann. Das soll dabei helfen, die Stimmung des Riva-

len einzuschätzen. Mindestens ebenso wichtig ist allerdings die Stimmung im eigenen Land – und vor allem, zumindest auf römischer Seite, im Senat. Ein momentan noch recht hässliches Platzhalter-Menü illustriert den Einfluss der drei römischen Familien (Julier, Cornelier, Junier) auf die Politik. Zudem zeigt es die aktuellen Senatoren der Sippen, samt ihrer individuellen Eigenschaften vom »Trinker« bis zum »begnadeten Redner«.

Um den Einfluss anderer Familien zurückzudrängen, kann man einen ihrer Senatoren zum General ernennen und so aus Rom abberufen. Damit riskiert man aber, dass der Anführer im Feld Ruhm und Ehre sammelt – und auf die dumme Idee kommt, einen Bürgerkrieg vom Zaun zu brechen und sich selbst zum Kaiser emporzuschwingen. Alternativ lassen sich unliebsame Senatoren daher auch einfach ermorden. Ebenfalls eine Rolle spielen neutrale Senatoren, die keiner der drei Familien angehören, aber sehr wohl deren Machtverhältnisse beeinflussen. Der Dichter Cicero etwa wettet gegen Julius Caesar – was dem Einfluss der Julier schadet. Solche Persönlichkeiten lassen sich unterstützen, öffentlich diskreditieren – oder natürlich ebenfalls meucheln. Wer keine Lust mehr auf Ränkespiele hat, kann seinerseits einen Bürgerkrieg lostreten und sich zum Alleinherrscher hochkämpfen, macht damit aber die Bürger unzufriedener. Apropos kämpfen: Heeren dürfen wir mit wachsender Kampferfahrung immer mehr »Traditionen« beibringen, also gewissermaßen Spezialtalente, die wir selbst wählen – beispielsweise schulen wir die Soldaten zu besonders effektiven Belagerern. Wenn eine Armee aufgegeben wird, können wir sie neu



Städte wie **Alexandria** sind keine unformen Klötze mehr, sondern organische Gebilde aus einzelnen 3D-Häuschen.



Die Ägypter führen auch nahkämpferische **Kamelreiter** ins Feld.



Bei der Schlacht vom Nil müssen die Römer einen **zentralen Kontrollpunkt** erobern.

aufstellen, damit die neue Generation die Tugenden der vorigen erbt. Auch die Generäle selbst haben wieder individuelle Fähigkeiten und lassen sich über einen Talentbaum spezialisieren – laut Creative Assembly sogar noch detaillierter als in **Shogun 2**.

Nachschub rekrutieren wir direkt über die Befehlshaber, fernab der Heimat stehen uns da oft nur Söldner zur Verfügung, beispielsweise ägyptische Kriegselefanten. Und siehe da, die sind auch gleich nützlich. Und zwar in der historischen Schlacht vom Nil, bei der anno 47 v. Chr. der ägyptische König Ptolemaios XIII. ums Leben kam. Zum Be-

Strand landen und ihre Besatzung entladen, um unsere Hauptarmee zu stärken? Oder stürzen wir uns auf einen verlustreichen Kampf mit der ägyptischen Flotte, um einen zweiten Strand an der verwundbaren Flanke des Feindes zu erreichen? Wir wählen Letzteres und damit die Seeschlacht, in die auch Transportschiffe eingreifen können. Während sich unsere Katapultkähne vornehm im Hintergrund halten, gehen die Fähren mit Vorliebe auf Tuchfühlung mit Feindpöthen und lassen die Legionäre hinüberspringen, um die Besatzung zu schnetzeln.

den zentralen Kontrollpunkt. Der Feind versucht allerdings auch nur halbherzig, uns davon abzuhalten, ein Teil seiner Truppen steht viel zu lange abseits des Kontrollpunkts herum und greift erst ein, als es schon zu spät ist. Da hilft dem Gegner auch die automatisch eintreffende Verstärkungsarmee nichts: Unter hohen Verlusten halten wir den Punkt lange genug, um zu gewinnen. Doch, wie gesagt: Ohne tatkräftige Mithilfe des Gegners wäre das deutlich kniffliger gewesen. Warum verteidigt der Feind nicht verbissen den Kontrollpunkt, statt ein paar Meter weiter Stellung zu beziehen? Warum schickt der unserer Schiffsbesatzung nur ein mickriges Infanterie-Regiment entgegen – und opfert somit die eigene Artillerie? Okay, was die KI kann oder nicht, lässt sich anhand einer zehnmütigen Schlacht natürlich unmöglich abschließend beurteilen, zumal die Widersacher auch clevere Manöver beherrschen, etwa die sich permanent zurückziehenden Kamelschützen. Ob die Computerfeinde tatsächlich klüger kämpfen als in **Shogun 2**, wird aber erst die Zeit an den Tag bringen – wie Tertullian sagen würde. **GR**

Was kann die KI?

ginn wählen wir zwischen Römern und Ägyptern, wir entscheiden uns für die Römer und damit den höheren Schwierigkeitsgrad. Denn die Invasoren haben zwar an sich die besseren Waffen und Soldaten, müssen aber bergauf angreifen, die Ägypter halten einen Hügel besetzt. Die **Total War**-Gretchenfrage lautet dabei natürlich: Wie steht's diesmal mit der KI?

Die Schlacht findet dabei gleichzeitig zu Land und zu Wasser statt: Während unsere Hauptstreitmacht am Ufer in Stellung geht, stellen sich eine Handvoll römische Transport- und Katapultschiffe auf dem Nil der ägyptischen Flotte. Wohlgermerkt auf derselben Karte, in **Rome 2** können Schiffe und Soldaten ja Seite an Seite kämpfen. Dabei stehen wir zu Beginn vor einer Entscheidung: Lassen wir die Transportschiffe sofort am

Das klappt tatsächlich: Wir verlieren zwar einige Schiffe und viele Soldaten, können die ägyptische Flotte aber schließlich versenken und so am zweiten Strand landen, von wo aus unsere Römer im Schwertumdrehen zwei Katapultegimenter zerbröseln. Allerdings auch, weil der Gegner kaum Gegenwehr leistet und unseren Schiffsbesatzungen nur ein einziges Infanterie-Regiment entgegen schickt. Die restliche Armee wartet brav auf dem Hügel. Das erleichtert den Vorstoß unserer Hauptarmee, die allerdings zugleich von Kamel-Bogenschützen bedrängt wird. Blöd: Wenn ihnen unsere Bataillone zu nahe kommen, ziehen sich die Reiter immer wieder zurück und feuern aus der Distanz weiter. Also greifen wir zu einer List: Wir verstecken Speerwerfer in einem Wäldchen und locken die Schützen in deren Abwehrfeuer!

Der Rest der Schlacht ist weitgehend Formsache: Wir stürmen den Hügel und besetzen



Kleinasien gehört zum Siedlungsgebiet der **Pontier** (gelb). Diese spielbare Fraktion wird zum Verkaufsstart mit einem kostenlosen Patch eingebaut.



Ich kann's kaum erwarten
 Michael Graf
 Mitglied der Chefredaktion
 micha@gamestar.de

Wenn die virtuelle Antike von der Bug-Flut verschont bleibt, hat Rome 2 das Potenzial zum in allen Belangen großen Strategiespiel, auf das ich mich mehr freue als ein Gladiator auf den emporgereckten Kaiserdaumen. Klar, noch lässt sich nicht beurteilen, ob die Diplomatie wirklich glaubwürdiger wird (bei Civilization tragen die Zahlenwerte ja auch nicht unbedingt zum besseren Feindverständnis bei) und ob tatsächlich alle Neuerungen funktionieren. Die Politik etwa könnte auch gehaltloses Menü-Beiwerk und nicht zentraler Spielbestandteil sein – der Papst aus Medieval 2 ließe grüßen. In der Theorie allerdings klingen alle Entwicklerideen klasse. Nur der Gegner-KI könnte erneut die traditionelle Sorgenkind-Rolle zu fallen, was sich nach nur einer Schlacht aber ebenfalls kaum abschätzen lässt. Dafür müsste ich Rome 2 schon mal länger spielen – und das kann ich kaum erwarten.

Potenzial: Ausgezeichnet