Rome 2

Creative Assembly flickt und flickt. Und wir kehren in die Antike zurück, um zu prüfen, ob der Patch-Marathon der letzten Monate etwas verbessert hat. Von Michael Graf

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Shogun 2: Fall of the Samurai, GS 05/12: 88 Punkte)**
Termin: **3.9.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, 6 weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Wer die Patch-Protokolle von **Rome 2** liest, fühlt sich wie ein Pfarrer bei der Beichte. Nüchtern listen die Entwickler ihre Designsünden auf, viele davon marginal, andere lassen Spielerhände spontan an Spielerstirnen klatschen. Beispiele gefällig? Selbst reiche Völker, die sich Elitetruppen leisten konnten, hoben bevorzugt billige Kanonenfutter-Heere aus. Vasallenstaaten traten Kriegen gegen ihre eigenen Herren bei. Soldaten attackierten statt der in ihre Waden verbissenen Kampfhunde lieber die harmlosen Tierführer. Angelandete Marineinfanterie blieb verträumt in ihren Schiffen hocken, Elefanten wurden unsichtbar, Gegner rannten so lange auf ihr Ziel zu, bis sie vor Erschöpfung kaum noch kriechen konnten, und auf dem Boden liegende Flammengeschosse töteten Legionäre, die daran vorbeiliefen. Hat dieses Spiel denn im Vorfeld niemand getestet?! Immerhin sind diese konkreten Probleme nun behoben. Seit dem **Rome 2**-Start am 3. September hat Creative Assembly sieben Updates nachgereicht, wir statten der zum Redaktionsschluss aktuellen Version 1.7 einen Kontrollbesuch ab und prüfen, ob sie bereits genügt, um den sündigen Designern die Aufwertungs-Absolution zu erteilen.

⊕ Stärken

+ schnellere Zugberechnung
+ etwas erhöhter Bedienkomfort
+ im Detail klügere Gegner

⊖ Schwächen

- nach wie vor krasse KI-Aussetzer
- weiterhin generell zu leicht

Die auffälligsten Fortschritte macht **Rome 2** bei – nein, nicht bei der KI, wo kämen wir denn da hin, haha! – die auffälligsten Fortschritte macht **Rome 2** bei der Stabilität (es gibt kaum noch Abstürze) und bei der Zugberechnung. Wo wir früher gerne mal zwei bis drei Minuten lang warten durften, bis der Computergegner all seine Heere bewegt und Städte gepflegt hatte, verticken anfangs nun lediglich um die 20 Sekunden. Ab dem zweiten Drittel der Kampagne steigen die Denkpausen dann zwar wieder auf eine gute Minute (wenn man feindliche Truppenbewegungen ausblendet), auf Mittelklasse-Systemen ohne SSD-Platte macht sich die Beschleunigung dennoch bemerkbar. Dass sich die Denkpausen später verlängern, liegt auch daran, dass die KI große Reiche nun etwas besser zusammenhält und damit mehr Truppen bewegen muss. Die Betonung liegt hier allerdings auf »etwas« besser, nach wie vor kochen die Computergegner ihr Hirnsüppchen auf Sparflamme. So schaffen es die Römer im Test auf dem zweithöchsten Schwierigkeitsgrad immerhin, nicht komplett vernichtet zu werden, bevor unsere Germanen in Italien ankommen. Über Rom, Sizilien und ein paar angrenzende Gebiete ist die eigentlich größte Militärmacht der Antike aber auch nicht hinaus gekommen – was sie freilich nicht davon abhält, unseren hoffnungslos überlegenen Barbaren den Krieg zu erklären und statt unseren beiden unbewachten (!) Germanendörfern in Norditalien ausgerechnet das eine bewachte anzugreifen, noch dazu mit einer Kleinstarmee, die wir im Speerumdrehen zerlegten. Bei unserer Gegenoffensive stoßen wir dann mal wieder auf unbehütete Römerstädte,

Krieg säen, Tribut ernten

KI-Verbündeten können wir nun auf der Strategiekarte Kriegsziele zuweisen, hier unterstützen uns die **Markomannen** bei einer Belagerung.

Bei Belagerungen lassen sich die Gegner nach wie vor gerne von unserer **Artillerie** zu Klump schießen – ohne Gegenwehr, versteht sich.

 Das englische »Patch« entstammt womöglich dem germanischen »plakjo« (»Fleck«), in dem auch »Plaque« für Zahnbelag wurzelt.

Unsere Germanen überfallen das unbewachte **Rom**. Nach wie vor vernachlässigen die KI-Gegner den Schutz ihrer Städte.

selbst in der Ewigen Stadt lagert keine einzige Legion. Wenn Caesar seinerzeit so taktiert hätte, könnten wir uns in Rom heutzutage Statuen von Asterix anschauen!

Auch sonst verhalten sich die Gegner im Krieg wenig helle, ignorieren unsere Schwachstellen, attackieren mit winzigen Flotten und Armeen oder auch mal überhaupt nicht. Und wenn sie dann mal angreifen, dann stellen

Errare machinum est

sie sich auch auf dem Echtzeit-Schlachtfeld ungeschickter an als ein Pelikan beim Kunstpfeifen. Beispielsweise postieren sie bei einer Feldschlacht den General an vorderster Front und schauen dann mit ihrer gesamten Armee in aller Seelenruhe zu, wie unsere Schleuderer den Befehlshaber in Grund und Boden steinigen – und zwar dank ihrer hohen Reichweite unbehelligt von den feindlichen Plänklern. Als wir mit unserem Heer ein feindliches Dorf angreifen, lassen sich die Verteidiger im Echtzeit-Gefecht erst von unseren Katapulten und danach von unseren Bogenschützen ohne Gegenwehr zu Klump schießen. Mehr noch: Wenn die Division, die ganz vorne steht, flieht, schickt der Feind einfach eine neue nach vorne, die dann ebenfalls flieht und ersetzt wird ... und so weiter,

Selbst Völker, mit denen wir nicht verfeindet sind, willigen nun viel seltener in **Handelsabkommen** ein.

bis dem Feind der Nachschub oder unseren Fernkämpfern die Munition ausgeht. Als Angreifer bei einer Belagerung stürmt der Rivale blindlings Richtung Mauer, selbst mit Kleinstarmeen, die im Pfeilhagel unserer Verteidiger schneller eingehen als ein Edelweiß in der Sahara. Und Kleinstarmeen begegnen uns weiterhin oft, etwa weil Rebellen Städte oft sofort angreifen, statt erst mal ein paar Runden lang Truppen zu sammeln.

Gut, es gibt auch KI-Lichtblicke, beispielsweise setzen unsere Rivalen ihre Armeen nun tendenziell klüger zusammen. So treffen wir zwar nach wie vor auf Billigheere aus Speerkämpfern und Plänklern, aber eben auch häufiger auf gut gemischte Streitmächte inklusive ergänzender Söldner. Außerdem greifen die Computerfraktionen nun deutlich öfter und gewitzter auf Spezialeinheiten zurück, also Spione & Co. Das führte im Test zu spontanen Geistesblitzen: Wenn wir mit zwei Armeen im Feindgebiet aufmarschieren, die sich im Gefecht gegenseitig unterstützen sollen, dann lähmt der Rivale gerne mal eines unserer Heere mit einem Kriegsherrn – und überfällt dann mit seiner Armee das andere, das nun auf sich allein gestellt ist. Und wenn wir KI-Verbündeten auf der Diplomatiekarte eine Feindstadt oder -armee als Kriegsziel zuweisen, dann unterstützen sie uns zuverlässig beim Angriff. Na also, es geht doch! Aber es geht eben nicht immer. Insbesondere für die Diplomatie-KI gilt weiterhin das Motto »Errare machinum est«. Mehrfach erklären uns unterlegene Nachbarn den Krieg – so weit, so doof. Wenn wir ihnen dann direkt in der nächsten (!) Runde und bevor auch nur eine einzige Schlacht stattgefunden hat einen Friedensvertrag vorschlagen, dann unterzeichnen sie den nicht nur freudig, sondern legen auch noch mehrere Tausend Goldstücke Tribut obendrauf! Für Frieden in einem Krieg, den sie nur eine Runde zuvor selbst vom Zaun gebrochen haben.

Um in der Anfangsphase einer Partie – und wir betonen schon mal vorab: auch auf den höchsten Schwierigkeitsgraden – schnell Geld zu verdienen, können wir auch einfach selber kleineren Völkern den Krieg erklären und ihnen in derselben (!) Runde sofort wieder einen Friedensvertrag andrehen. Für den wir natürlich ein paar Tausend Goldmünzen Tribut verlangen, wir sind schließlich die Stärkeren! Statt uns den Vogel zu zeigen, akzeptieren die Gegner diese Forderung meistens, sodass wir uns an ihren Geldgeschenken bereichern können, ohne auch nur einmal gekämpft zu haben. Erst ab dem zweiten Drittel einer Partie, wenn wir regelmäßig in Mehrfronten-Konflikte rutschen, funktioniert dieser Trick nicht mehr. Denn die KI scheint immerhin zu merken, dass unsere militärische Lage angespannter wird. Tribute können wir dann meist vergessen und müssen schon froh sein, wenn überhaupt ein Frieden zustande kommt. Zudem schließen die Gegner nun häufiger Allianzen untereinander. Und selbst befreundete Nationen unterzeichnen viel seltener Handelsabkommen. Das kann unser Reich in Geldprobleme treiben – vor allem, wenn wir später zahlreiche große Armeen ins Feld führen. Mehr sogar als zuvor, weil Creative Assembly die Imperiums-Stufen weiter aufgefächert hat, damit wir früher in der Armee mehr Heere aufstellen können.

Und zahlreiche Armeen brauchen wir auch, weil es dem Feind wie erwähnt besser gelingt, große Reiche zusammenzuhalten,

Bessere Performance

Mit Patch 1.7 hat Creative Assembly erneut eine Reihe Performance- und Gameplay-Optimierungen vorgenommen. Die aus technischer Sicht wichtigste Neuerung betrifft das Rendern von Einheiten in der Ultra- und Extreme-Einstellung. Insbesondere bei einer hohen Anzahl an Soldaten lassen sich spürbare Performance-Verbesserungen feststellen. Mit einer Geforce GTX 780 Ti und einem Intel Core i7 3770K läuft bereits der interne Benchmark etwa 15 Prozent schneller, auch schwächere Systeme profitieren durchweg, vor allem da der Framerate-Zuwachs bei Schlachten im Spiel teilweise sogar noch größer ist als beim integrierten Benchmark. Der kostenpflichtige DLC **Blood & Gore** (2,50 Euro, siehe Bild) macht dazu das Schlachtfeld weniger steril und bringt blutüberströmte Soldaten, was teilweise aber ziemlich übertrieben wirkt.

Bevor das Internet die Fehlerbereinigung erleichterte, musste man beim Publisher anrufen, um eine Patch-Diskette zu bekommen.

Klassischer Belagerungs-Aussetzer: Die KI-Angreifer lassen ihre Kriegsgeräte (hier: **Leitern**) stehen und stapfen zu Fuß zur Mauer.

Drei nomadische Spielervölker, darunter die **Skythen**, gab's bis Ende Oktober gratis. Nun kosten sie happige 7,50 Euro.

ohne dass sie sofort wieder von Rebellionen zerrüttet oder von Invasoren zerpflückt werden. So trafen wir etwa auf ein mächtiges Athenerreich, das den Balkan, Griechenland und die östliche Mittelmeerküste samt Israel umfasste, noch dazu mit Ägypten verbündet war und ans nicht minder riesige Rhodos grenzte, das sich über halb Kleinasien erstreckte. Gut, dafür krebsten Rom und Karthago als Minimächte herum, aber immerhin schafft es die KI nun besser, Erzfeinde für die Endphase der Kampagne aufzubauen – auch wenn selbst die gerne nur mit Mini-Armeen angreifen. Die Großgegner, die häufigeren KI-Bündnisse, die Geldprobleme durch ausbleibende Handelsverträge – all das macht **Rome 2** auf hohen Schwierigkeitsgraden etwas anspruchsvoller. Weil die Anfangsphase aber nach wie vor zu leicht ausfällt und man die Aussetzer der KI auch später zum eigenen Vorteil ausnutzen kann, verzichten wir auf eine Balance-Aufwertung: **Rome 2** bleibt auf allen Schwierigkeitsgraden generell zu einfach – außer auf der höchsten Stufe »legendär«, was aber nicht an den Finessen der Feinde liegt, sondern daran, dass man nicht frei speichern darf. Weil die Feinde trotz einiger Geistesblitze beim Agenteneinsatz und bei der Armee-Zusammensetzung noch immer grobe Fehler begehen, bleibt auch unsere KI-Note bestehen.

Komfort kommt vor

Bei der Bedienung hat sich ebenfalls etwas getan, vor allem im Detail. So müssen Agenten, die eine provinzweite Daueraktion ausführen sollen (beispielsweise Kriegsherren, die mit »militärischem Eifer« die öffentliche Ordnung erhöhen) nicht mehr jedes Mal neu aktiviert werden, nachdem sie im Level aufgestiegen sind. Neben Städtenamen blendet **Rome 2** nun eventuelle Rohstoffvorkommen ein, sodass sich lukrative Eroberungsziele leichter finden lassen. Bei Armeen lässt sich nun statt des obskuren Lebensbalkens der Regimenter auch wieder die exakte Soldatenzahl einblenden. So sieht man schneller, welcher Trupp gerade Männer verliert. Außerdem hat Creative Assembly das Armee-Blobbing reduziert, sodass sich eigene und feindliche Truppen seltener zu chaotischen Haufen verknäulen. Die großen Schwächen der Benutzerführung – die wirre Menüstruktur und die fehlenden Talent- sowie fragmentierten Forschungsbäume – haben die Entwickler zwar nicht angepackt. Weil aber auch die zuvor lahme Zugberechnung nun schneller läuft, werten wir die Bedienung um einen Punkt auf. Creative Assemblys Beichte hat zur Besserung geführt, auch wenn die Entwickler noch viel Patch-Buße tun müssen, bis das Spiel tatsächlich so reibungslos funktioniert, wie es eigentlich von Anfang an hätte funktionieren müssen. GR

Im gallischen Krieg vergeht pro Runde eine **Jahreszeit**.

Caesar in Gallien

Am 17. Dezember – und damit einige Tage nach unserem Redaktionsschluss – hat Creative Assembly den ersten Kampagnen-DLC für **Rome 2** veröffentlicht. Die Download-Episode **Caesar in Gallien** macht ihrem Namen alle Ehre und führt die Spieler ins antike Frankreich, wo sich Caesars Römer mit den Kelten, Germanen und Nervieren herumschlagen. Und zwar auf einer separaten Gallien-Kampagnenkarte, der DLC integriert sich nicht ins Hauptspiel. Oder zumindest nicht ganz: Sechs neue Truppentypen der Erweiterung stehen den Käufern danach auch im regulären Feldzug zur Verfügung. 15 Euro erscheinen uns allerdings ein stolzer Preis für eine separate Mini-Kampagne, in der nächsten Ausgabe berichten wir, ob sich die Investition in den gallischen Krieg tatsächlich lohnt. Zeitgleich mit dem Addon sollte zudem der Patch 1.8 für **Rome 2** erscheinen, der laut den Entwicklern vor allem das Kultursystem verfeinert und weiter an der KI feilt.

Der Engel im Detail

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

»Per aspera ad astra«, sagt der Lateiner und meint damit – etwas freier übersetzt – »auf steinigem Weg in den Himmel«. Auf einem steinigen Weg in den Wertungshimmel ist Creative Assembly derzeit mit Rome 2. Denn die bisherigen Patches haben den Caesar-Simulator tatsächlich zu einem besseren Spiel gemacht, aber eben oft nur im Detail. So ist es zwar lobenswert, dass die Gegner ihre Spezialagenten nun sinnvoller ein- und ihre Heere klüger zusammensetzen, angesichts ihrer nach wie vor krassen Aussetzer sind das aber nur Tropfen auf dem brandheißen KI-Stein. Auch bei der Balance hat sich zwar etwas getan, mit den zu einfachen Handelsabkommen und häufigeren Gegnerbündnissen hat Creative Assembly einige der Kanten abgefeilt, die Rome 2 zu einfach machten. Aber eben längst nicht alle, fähige Feldherren haben weiterhin generell zu leichtes Spiel – außer, wenn sie im legendären Schwierigkeitsgrad freiwillig aufs Speichern verzichten.

Die Bedienung immerhin flutscht nun spürbar besser, vor allem dank der beschleunigten Zugberechnung. Gemeinsam mit dem angehobenen Detailkomfort ist mir das eine Aufwertung wert. Von der aktuellen Perfektion eines Civilization 5 (siehe Test in dieser Ausgabe) ist Rome 2 allerdings noch ein gutes Stück weit entfernt. Was, auch das sei nochmals betont, nicht heißt, dass ich keinen Spaß mit dem Spiel hatte und habe: Knapp 200 Stunden hat mich der antike Weltkrieg inzwischen gefesselt, trotzdem bin ich immer noch motiviert, mal ein anderes Volk oder eine andere Taktik auszuprobieren. Vielfalt bleibt nun mal der Trumpf von Total War, da kann der Weg in den Himmel noch so steinig sein.

TERMIN 3.9.2013 **PREIS** 50 Euro **USK** ab 12 Jahren

Total War: Rome 2

Strategiespiel

Publisher	Sega
Entwickler	Creative Assembly
Sprache	Deutsch, Englisch, sieben weitere
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, 28 S. Handbuch
Kopierschutz	Steam

BEDIENUNG 7 ▶ 8