

Rome 2 Caesar in Gallien

Der DLC bringt den gallischen Krieg und eine Neuerung, die wir uns schon fürs Hauptspiel gewünscht hätten. Von Michael Graf

Caesar tritt auch im Spiel selbst als General auf.

DLC

WAS **DLC für Rome 2** WER **Creative Assembly**
WANN **bereits erschienen** Wo **Steam** GELD **15 Euro**

Weitere Infos auf gamestar.de

Auf DVD: Test-Video

Als Julius Caesar siegreich aus dem gallischen Krieg zurückgekehrt war, rief er: »Römer! Landsleute! Das war ein harter Kampf. Doch zum Glück waren diese Gallier so schlau wie ein ausgelöffelter Teller Muschelsuppe.« Glauben Sie nicht? Stimmt ja auch nicht, zumindest nicht historisch. In **Caesar in Gallien** hingegen hätte der Feldherr durchaus Recht, schließlich leidet auch der erste Kampagnen-DLC zu **Rome 2** unter den üblichen KI-Problemen: Angreifer bleiben bei Belagerungen einfach stehen, chancenlose Kleinarmeen branden gegen befestigte Städte – die spinnen, die Gegner.

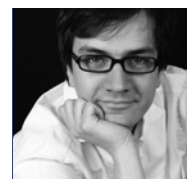
Caesar in Gallien integriert sich nicht in die Hauptkampagne von **Rome 2**, sondern liefert einen eigenen Feldzug, der was behandelt? Caesar in ... ja, genau. Und zwar auf einer separaten Kampagnenkarte, die vom Nordwestzipfel Italiens bis zur Südküste Britanniens reicht. Alles dazwischen lässt sich mit vier spielbaren Völkern erobern: den Römern, den gallischen Avernern, den germanischen Sueben und den keltischen Nerviern. Jede Fraktion steht wieder vor anderen Herausforderungen. Die Avernier etwa schlagen sich erst mal mit widerspenstigen Nachbarn herum, können dann aber ein schlagkräftiges Stammesbündnis gründen. Die Römer hingegen starten im gemachten Mittelmeer-Nest, bekommen aber im Verlauf des rund acht- bis zehnstündigen Feldzugs immer größere Probleme, weil sie an immer mehr Fronten gleichzeitig kämpfen,

die Gegner mit Spezialagenten Aufstände anzetteln (immerhin!), die Staatsfinanzen schwinden und der Winter Offensiven verhindert. All das macht die DLC-Kampagne etwas fordernder als das Hauptspiel.

Moment: Winter? Ja, jedes Jahr unterteilt sich in **Caesar in Gallien** in 24 Runden, sechs davon entfallen auf jede der vier Jahreszeiten. Insbesondere der Winter wirkt sich taktisch aus, beim Marsch durch Schneegebiete erleiden Armeen massive Verluste. Nur entlang von Straßen und im frostfreien Süden lässt sich sicher marschieren, im Norden aber frieren Offensiven rasch fest. Noch dazu werden die Bürger im Winter unglücklich, die Rebellionsgefahr steigt – und dann kann man den Aufstand nicht mal niederschlagen, weil die Armee eingeschneit ist! Das steigert den taktischen Tiefgang – und führt vor Augen, dass auch dem Hauptspiel Jahreszeiten gut getan hätten. Weil pro Runde nur ein halber Monat vergeht, überleben Generäle und Agenten zudem viel mehr Züge als in der regulären Kampagne und sterben nicht mehr alle paar Runden. Dadurch erreichen sie höhere Charakterstufen und lassen sich besser spezialisieren. So kann man sich auch wieder Charaktere heranzüchten, die sich tatsächlich individuell und persönlich anfühlen.

Das Politiksystem des Hauptspiels ist im DLC abgeschaltet – gut so, es funktioniert eh nicht. Stattdessen treffen wir in einem

Ast des Forschungsbaums vorgefertigte Entscheidungen à la »Ciceros Unterstützung sichern«, jede davon kostet Geld und schaltet dann Boni und Gebäude frei. Und ein paar Neuerungen für den großen Feldzug bringt **Caesar in Gallien** dann auch noch, nämlich drei spielbare Völker (Nervier, Boier, Galater) sowie eine Handvoll Truppentypen, darunter ... nackte Auxiliar-Schwertkämpfer?! Die spinnen, die Römer. **GR**



Endlich wieder Winter

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich müsste nun eigentlich fragen, ob Rome 2 keine wichtigeren Probleme hat, um die sich die Entwickler kümmern sollten, bevor sie neue Inhalte nachlegen. Aber gut, spongia drüber, nun ist der Kampagnen-DLC da – und gefällt mir. Nicht unbedingt, weil der gallische Krieg so umfangreich ist. Sondern, weil er mit den Jahreszeiten eine taktische Ebene wiederbringt, die ich schon in Napoleon: Total War klasse fand. Bleibt die Frage, ob das 15 Euro wert ist. Gut, die vier Völker erhöhen den Wiederspielwert, anderswo (Hallo, Bioware!) gibt's zum selben Preis nur zwei Stunden Spielzeit. Andererseits bringt **Caesar in Gallien** außer den Jahreszeiten nichts, was ich nicht auch im Hauptspiel bekäme – und dessen Kampagne ist vielfältig genug, um auf den DLC verzichten zu können.

Bevor der Winter hereinbricht, belagert Caesar noch schnell das herbstliche **Lutetia**, das heutige Paris.



Gemeinsam mit den Verbündeten (blau umrandete Flaggen) stürmen unsere Römer **Namnetum**.

