

Des Römers Gefahren: Wälder und Barbaren

Praetorians

Sie waren klein und warmes Klima gewohnt. Trotzdem besiegten die Römer dank taktischer Finesse sowohl kräftige Germanen als auch hochgerüstete Ägypter.



Unsere römische Belagerungsarmee kurz vor dem Sturmangriff (großes Bild): Während Katapulte die Verteidiger beharken, laufen unsere Legionäre in der Schildkröten-Formation zu den Mauern (oben rechts). Dort erklimmen sie die von leichter Infanterie aufgestellten Leitern – das Schicksal der Festung ist besiegelt.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wenn eine Schildkröte auf Sie zurent, gibt es zwei Szenarien: Das erste ist ungefährlich und erlaubt Ihnen, erst noch ein Handy-Telefonat zu führen und die Schnürsenkel zu binden, bevor Sie in aller Ruhe einen kleinen Schritt zur Seite weichen. Das andere besteht aus drei Dutzend brüllenden Legionären, die zu allen Seiten und nach oben hin ihre großformatigen, gewölbten Rechteck-Schilde gestemmt haben. Willkommen bei **Praetorians**, dem Echtzeit-Taktikspiel zur Zeit von Gaius Julius Caesar.

Vom Dorf zum Weltreich

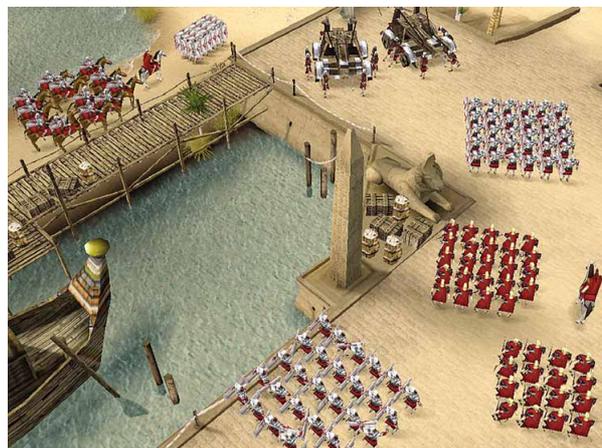
Der anfangs kleine Stadtstaat Rom hat in den Jahrhunderten vor und nach Christus zunächst die umliegenden latinischen

Stämme erobert. Es folgt Süditalien, dann Gallien und schließlich fast die gesamte bekannte Welt, von Nordafrika bis Britannien, von Spanien bis Palästina. Dabei halfen den Römern ständiger Drill und überlegene Taktik. Außerdem war das römische ein Berufsheer: Legionen wurden grundsätzlich auf einen Schlag ausgehoben und blieben dann 16 Jahre im Feld, wobei Verluste nicht ersetzt wurden. Die überlebenden Veteranen gingen in eroberten Provinzen in den Ruhestand oder verpflichteten sich für weitere 16 Jahre.

In **Praetorians** ziehen wir jedoch nicht mit ausgewachsenen 6.000-Mann-Legionen zu Feld, sondern mit eher kleinen Trupps aus bis zu 30 Polygonmännchen. Doch die haben es

in sich: Soldaten gleichen Typs können sich aufteilen oder wieder vereinen; dazu kommen mehrere Formationen. Zum Beispiel schützt die »Schildkröte« gegen Beschuss, »stationä-

re« Bogenschützen feuern weiter und Gladiatoren benutzen ein Netz zur Gegnerlähmung. Schwer gepanzerte Legionäre können weder durch Wasser waten noch in dichten Wald



Bis nach Ägypten wird Sie der Weg im fertigen Programm führen.

eindringen; in hohem Gras versteckte Helvetenkrieger sind für tödliche Hinterhalte gut.

Tribunen und Dörfer

In **Praetorians** gibt es keinen Basisbau. Allerdings befinden sich auf jeder Karte Dörfer, die uns nach Zerstörung ihrer »Garnison« (einem Holzgebäude) und Bau einer eigenen gehören. Wenn wir nun einen Tribun (General) hinschicken, rekrutiert er dort neue Truppen – die Ressourcen sind Zeit und Bevölkerung. Spezialeinheiten wie Gladiatoren oder Elite-Pikeniere verschlingen zudem Ruhmpunkte, die es für häufige Kämpfe gibt. Maximal fünf Tribune helfen uns: Einer wird zu jedem Szenariostart »mitgeliefert«, weitere gibt's für jeweils drei bestehende Truppenverbände. Da diese Offiziere nicht nur Dörfer kommandieren, sondern auch Truppen in ihrem Umkreis unterstützen, sollte ihr Einsatz gut überlegt sein. Zudem gewinnen die Offiziere nur in Kämpfen an Erfahrung.

Nichts geht ohne die Leichte

Dörfer einnehmen, Wachtürme oder Kriegsmaschinen bauen: Domäne der leichten Infanterie. Nur sie kann Brücken über einen Fluss schlagen oder beschädigte Türme reparieren. Was aber tun, wenn es gerade keine leichte Infanterie gibt, und auch kein kontrolliertes Dorf? Dann »degradieren« wir



Römische Truppentypen, von oben links: Lanzenträger in Verteidigungsstellung, Legionäre, Leichte Infanterie (beim Wachturm-Bau), Elite-Pikeniere, Auxiliar-Kavallerie, stationäre (und dadurch weiter schießende) Bogenschützen, Balearische Schleuderer, Gladiatoren.

als Römer einfach (und unwiderruflich!) einen besseren Truppentyp. Solche taktischen Entscheidungen sind an der Tagesordnung und machen den Reiz von **Praetorians** aus.

Kriegsgeräte dienen vorrangig zur Zerstörung von Wachtürmen und Einnahme von Festungen – Katapulte schießen Verteidiger von den Zinnen, während unten unsere Leuten Leitern anlegen, um die Mauern zu erklimmen. Deutlich zu effektiv sind momentan noch die Wachtürme: In ihnen platzierte Schützen nehmen so lange keinerlei Schaden, bis der Turm restlos zerstört ist.

Oben sticht unten

Wie bei kaum einem anderen Strategiespiel entscheiden Terrain, relative Höhe und Formation über Wohl und Wehe unserer Soldaten. Wer Legionäre

auf einem schmalen Weg durch dichten Wald schickt, hat bei Beschuss aus den Bäumen nur eine einzige Chance: Schildkröte formen und wegrennen – und dabei hoffen, in dieser Formation nicht auf gallische Nahkämpfer zu treffen.

Neben den Römern gibt es noch Barbaren und Ägypter als Parteien, die jeweils eigene Einheiten und Baustile haben. In der Kampagne lenken Sie nach

unserem jetzigen Kenntnisstand nur das Schicksal der Römer, von der Eroberung Galliens bis zum großen Bürgerkrieg zwischen den Anhängern Caesars und Pompeius' in Spanien, Griechenland und Ägypten. Im Multiplayer-Modus haben Sie die freie Wahl – schon bei unseren Test-Partien (siehe Kasten) hat es sich bewährt, als Römer mit einem Barbaren-Spieler zu kooperieren. **LA**



Eine ägyptische Armee auf dem Vormarsch – die Katapulte senken das Tempo allerdings gewaltig.

Ein Kampf in Rom

Zum ausführlichen Probespiel lud Eidos nach Rom – in die ehemalige Villa des Schriftstellers Sallust. Der hatte sie von Gaius Julius Caesar erhalten, dessen Parteigänger er war. In einem rund zehn Meter unter dem Straßenlevel befindlichen, nach zwei Seiten frei stehenden Gewölbe gab es zu bewundern: Faschings-Legionäre, strahlende Toga-Damen – und vor allem eine stilvolle Umgebung für Solo- und Multiplayer-Schlachten. Die Germanen-Ehre blieb übrigens sozusagen gewahrt: Zusammen mit dem PC-Games-Kollegen zeigte es der GameStar-Tribun zwei angelsächsischen Kontrahenten.



Praetorians

Genre: Echtzeit-Taktik Entwickler: Pyro Studios
Termin: 1. Quartal 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Obwohl die Grafik bislang mäßig und die Übersicht nicht die beste ist: Schon die 4-Karten-Vorversion hat mir richtig Spaß gemacht. Nicht Zufall oder stupide Truppenmassen entscheiden über den Kampfverlauf, sondern Terrain, Formation und geschickte Taktik.«