

Strategie der nächsten Generation

Rome Total War

In einer der spannendsten Phasen der Weltgeschichte sind Sie auf Wunsch General, Diplomat, Bauherr oder Konsul – doch Ihr eigentliches Karriereziel liegt weit höher: Imperator des Römischen Weltreichs!



Auf CD:
Video-Special

Auf DVD:
Interaktive Preview
(4 Videos + Bilder)

WWW

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

Facts

- 20 Fraktionen
- 150 Kampfeinheiten
- max. 10.000 Kämpfer
- 120 Tugenden/Laster

Inhalt

Mega-Preview	52
Kommende Historien-Filme	57
Rom gegen Karthago	58
4 Fraktionen	60

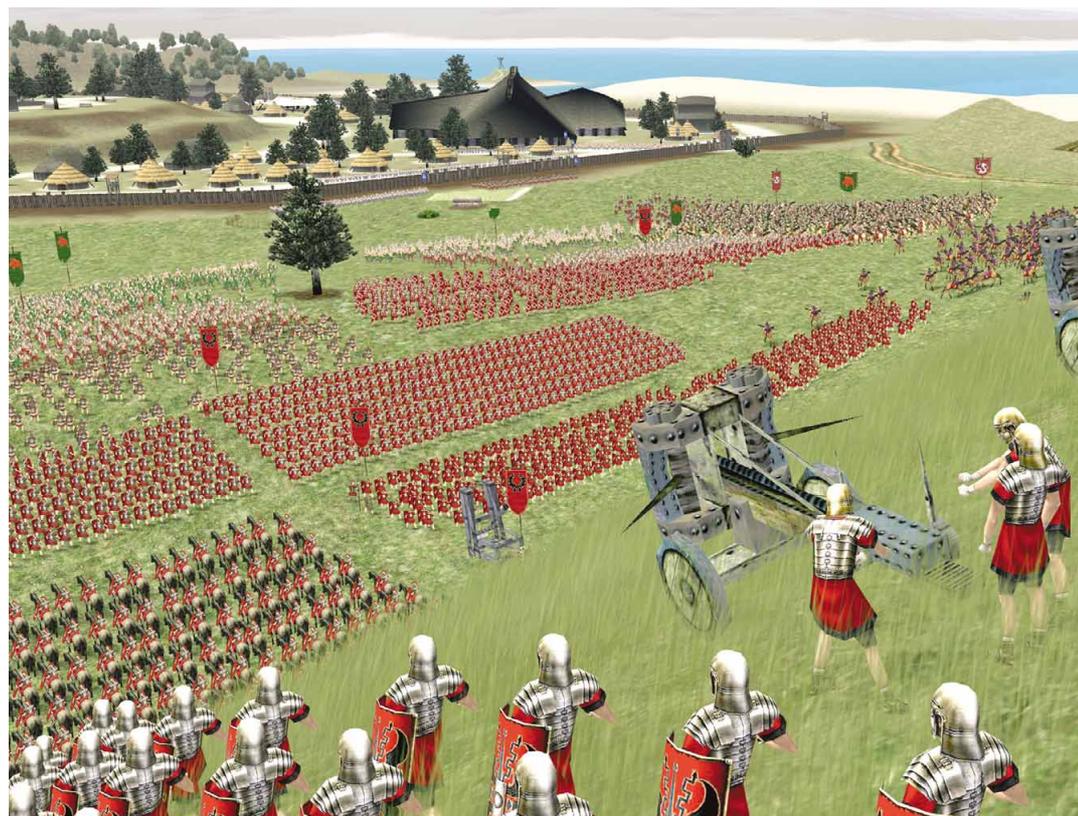
Mit *Gladiator* (2000) hat Ridley Scott das längst verstorbene geglaubte »Schwerter und Sandalen«-Genre wiederbelebt. Millionen Kinzuschauer merkten überrascht, wie cool die ollen Römer rüberkommen können: fiese Prätorianer in Schwarz und Purpur, im Gleichschritt vorrückende, eisenblitzende Legionen. Mehrere Historien-Filme sind gerade im Entstehen (siehe Kasten), auch das Spiele-Lager entdeckt die Römerzeit mit *Praetorians* und *Against Rome* wieder.

Doch erst die Macher des erfolgreichen *Medieval* greifen die eigentliche Faszination der historischen Vorlage auf: Ein kleiner Stadtstaat erobert erst Italien, dann das Mittelmeer und schließlich mehr als die Hälfte der bekannten Welt. Seine Berufssoldaten trotz zahlenmäßig weit überlegenen Barbaren. Und nach den Legionen kommt die Zivilisation mit Städten und Straßen. Die ideale Ausgangsbasis für ein Spiel, das Sie alles drei sein lässt: Machtpolitiker, Feldherr und Baumeister. Wir haben uns das Megaprojekt exklusiv bei Creative Assembly in Southwater, England, angeschaut.

Episches Szenario

Rome: Total War beginnt zirka 250 vor Christus. Rom hat gerade die italienische Halbinsel durch Kriege und Bündnisse vereint und mischt sich nun in die Geschicke seiner Nachbarn ein. Ein Tutorial lässt Sie auf einer Extrakarte die stürmischen Ereignisse auf Sizilien nacherleben, die den ersten Punischen Krieg eingeleitet haben (siehe Kasten »Rom gegen Karthago«).

Obwohl in *Rome* natürlich die eher kleinen Latiner im Mittel-



Solche **Massenschlachten** wie hier Römer gegen Briten sind die Regel – jeder der kleinen Pünktchen in der Ferne ist ein echter 3D-Soldat.

punkt stehen, dürfen Sie auch braun gebrannte Karthager oder hochgewachsene Germanen übernehmen: Von den etwa 20 Fraktionen (darunter vier römische) werden zwölf spielbar sein, etwa Gallien, Makedonien, Spanien, Britannien und Ägypten. Jede Kulturgruppe hat völlig andere Kampfeinheiten. Insgesamt ergibt das rund 150 Truppentypen, doch keine Fraktion wird mehr als maximal 20 davon beschäftigen – eine wohl tuende Fokussierung nach der »Welche Einheit bau' ich heute?«-Lotterie des Vorgängers.

Als Feldherr mittendrin

Den größten Sprung hat *Rome* bei der 3D-Grafik gemacht. Wo

bei *Medieval* unansehnliche Pixelfiguren herumzuckeln, zeigt der Nachfolger antike Krieger in überwältigender Detailtreue. Zwar kommandieren Sie immer ganze Regimenter (bis zu 20 pro Seite, mit jeweils bis zu 200 Mann), doch dürfen Sie jederzeit an einzelne Soldaten heranzoomen. Die klettern Leitern hoch, heben den Schild über den Kopf, spannen eine Ballista, werden vom Gegner zurückgestoßen, hacken, blocken oder fliehen.

Sogar Ihre Generäle sind jetzt deutlich auszumachen und einzeln steuerbar. Wie zu erwarten, befehlen Sie neben Allerweltsoffizieren auch die ganz großen Kaliber wie Gaius Julius Caesar, Scipio Africanus oder

Hannibal. Das beliebte Rollenspiel-Element des Vorgängers ist wieder dabei: Eine Auswahl von 120 Tugenden und Lastern können Ihre Getreuen sammeln, zum Beispiel durch emsiges Bauen, Flucht in der Schlacht – oder durch gezieltes Erobern: Als »Bezwinger Galliens« hat Ihr General mehr Kommandostärke und verursacht größere Furcht.

Faszination Schlacht

Die 3D-Echtzeit-Schlachten sind eine Klasse für sich. Nur wer seine Einheiten und deren Fähigkeiten klug einsetzt, siegt über den Gegner. Für fast jeden Truppentyp gibt es die passende Antwort, in der Flanke erwisch-



Axtkrieger machen unseren Römern zu schaffen. Doch nach dem ersten Ansturm erholen sich die **Legionäre**, römische **Kavallerie** gibt den Barbaren den Rest.



In dieser Mega-Auflösung (6000x4000) werden Sie zwar nicht spielen können, doch die Schlacht ist echt: **Hannibals Elefanten** zerschmettern unsere blauen Hilfstruppen, während die von uns geführten roten

te Verbände nehmen mehr Schaden. Von Hügeln schießen Bogenschützen weiter, im Wald sind germanische Plänkler unsichtbar. Und während bei fast allen anderen Strategiespielen Ihre Truppen seelenlos das tun, was Sie befehlen, müssen Sie in **Rome** die Moral ihrer Leute einberechnen. Ein bereits angeschlagener Kavallerietrupp, den Sie chancenlos gegen eine Speerwand griechischer Hopliten prallen lassen wollen, wird ziemlich sicher vorher umdrehen und fliehen. So entsteht wieder die exklusive **Total War**-Faszination: riesige Truppenmassen, die doch alles andere als robotergleich agieren. Ganze

Schlachten gehen verloren, weil ein starker Verband auf den falschen Gegner getroffen ist und mit seiner Flucht die halbe Frontlinie mitgerissen hat.

Beinahe jeder Truppentyp beherrscht eine Spezialfähigkeit oder -formation. Griechen bilden eine Phalanx (mehrere Reihen von Soldaten mit unterschiedlich langen Speeren), Barbaren greifen gerne in Horden an (mehr Angriff und Tempo bei geringerer Verteidigung). Ein Legionär wirft erst seinen Pilum, bevor er das Gladius zückt – oder er bildet mit Kameraden die Testudo (Schildkröte). Bogenschützen aus Parthien beherrschen eine besondere Forma-

tion: Der jeweils vorderste Reiter einer langen Linie schießt, reitet dann einen Kreis und ist nach seinem letzten Kameraden wieder dran. Das Ergebnis ist ein ständig rotierender Ring mit Dauerpfeilhagel.

SPQR

Auf römischen Kanaldeckeln und alten Gebäuden steht bekanntlich noch immer die Abkürzung für Senatus Populusque Romanus (»dem Senat und dem Volk Roms gehörend«). Und wirklich: Rom wird im Spiel nicht etwa von Ihnen, sondern vom Senat kontrolliert. Der symbolisiert eine eigenständige Fraktion, die Kriege führt und

deutlich stärker ist als jede der drei Familien, unter denen der Spieler wählt: Julier, Scipionen und Brutii stehen bereit, die Macht Roms zu mehren – und natürlich die eigene. Zu Beginn ist für die Römer Zusammenarbeit angesagt. Denn im Südwesten lauert Karthago, von Norden drohen gallische Beutzüge, und im Osten versucht Makedonien, den europäischen Teil des Alexander-Weltreichs neu zu erschaffen.

Der Senat vergibt Aufgaben wie »Eroberung Saguntum zurück«. Wenn sich der Spieler daran hält, darf er eine Belohnung erwarten: 5.000 Dinari zum Beispiel, oder einen Prätor-



Römer den Angriff auf Athen fortsetzen. Die eckige rote Standarte kennzeichnet übrigens einen General (rechts davon, mit Umhang).

ner-Trupp. Die Senatoren achten jedoch peinlich darauf, dass keine der drei großen Familien zu stark wird. Wer also auf eigene Faust Gallien und Spanien erobert, wird bald aufgefordert, einige Städte abzutreten. Wenn wir hingegen fleißig gegen offizielle »Feinde Roms« kämpfen oder öffentliche Gebäude bauen, dürfen wir bald Ämter im Senat mit eigenen Getreuen besetzen; das bringt Einfluss und Wertesteigerungen. Ehemalige Konsuln behalten gar ihre Boni bis ans Lebensende.

Taktische Strategie-Karte

In den beiden Vorgängern ludigte die Weltkarte dem Risiko-

Prinzip: Armeen bewegten sich pro Spielzug von einer Provinz in die nächste, egal, wie groß diese waren. Bei **Rome** sind Nordeuropa plus Mittelmeerraum zwar ebenfalls in Provinzen eingeteilt, doch die besten ihrerseits aus vielen Quadranten. Dadurch ist plötzlich auch im Strategiemodus Taktik gefragt: Engstellen im Gebirge müssen verteidigt, eigene Angriffsrouten gut geplant werden. Und statt eine Stadt zu erobern, ist es oft effektiver, sie von ihren Rohstoffen abzuschneiden: Jedes Quadrat hat einen Fruchtbarkeitswert und manchmal auch eine spezielle Ressource wie Elefanten. Ar-

Kommende Historien-Filme

Bitte beachten: Zu einigen der Filme haben die Dreharbeiten noch nicht begonnen; mittlere bis größere Änderungen sind möglich. Das Bild stammt aus *Troja*.

Film	Facts
Troja 21.Mai 2004	Angriff der homerischen Helden (Achilleus, Odysseus etc.) auf Troja, um die schöne Helena zu befreien. Darsteller sind Brad Pitt, Orlando Bloom, Peter O'Toole, Sean Bean. Wolfgang Petersen dreht, 180 Mio. US-\$ Budget.
Hannibal 2004	Der Karthager-General Hannibal (Vin Diesel) überquert mit fast 100.000 Soldaten und einigen Dutzend Elefanten die Alpen, um es dem Erzfeind Rom zu zeigen. Zunächst schlägt er ein Heer nach dem anderen in die Flucht...
Alexander 2004	Der erste von geplanten zwei Filmen über den größten Eroberer der Geschichte: Polit-Regisseur Oliver Stone wird es sicher nicht versäumen, sich neben vielen Schlachten auch der Bisexualität Alexanders (Colin Farrell) zu widmen.
Alexander der Große 2005	Regisseur Baz Luhrmann konnte als Titelhelden Leonardo DiCaprio gewinnen. Produzent für Universal Studios ist kein geringerer als Dino de Laurentiis (<i>Dune</i>). Wegen Terrorgefahr in Marokko soll in Australien gedreht werden.





Aufgebohrte **Strategiekarte** samt Straßen und Forts. Sizilien wird von Karthago (Westen) und blauen Scipio-Römern (Osten) kontrolliert. In Italien sitzen die Julier (rot) im Norden, die Brutii (grün) im Südosten. Rom gehört dem Senat (lila). Die **Übersichtskarte** links unten zeigt alle Provinzen.

meen bewegen sich unter Verbrauch von Punkten über die Karte, und zwar eine Fraktion nach der anderen. Außerhalb ihres eigenen Zugs greifen Armeen jeden Gegner an, der sich ihnen bis auf ein Feld nähert.

Wann immer es zum Gefecht kommt, wird von der Weltkarte aufs Schlachtfeld gezoomt. Das entspricht dann genau dem um-

kämpften Quadrat nebst den acht benachbarten Feldern. Eine Stelle, die von einem Fluß und ansonsten Bergen umrahmt wird, stellt also in der Schlacht eine ideale Verteidigungsposition dar. Durch diesen Kniff wirkt das Spiel sehr homogen, der schroffe Wechsel von gemalter Karte zu 3D-Schlachtfeld ist passé. Und auch

das Rätseln darüber, wie groß weiter entfernte Reiche eigentlich sind: Der neue Schlachtnebel verdeckt nur noch Armeen.

Erobert Rom!

Straßen, Forts und Ressourcenerfelder machen den Strategiemodus auch taktisch anspruchsvoll. Antike Weltwunder wie der Koloss von Rhodos, der Leucht-



Zoom auf Ägypten: Ein **Wegenetz** wie dieses ist gut, aber kein Vergleich zu römischen Steinstraßen.



Unsere Straße endet exakt an der Grenze zu **Nordgermanien**, danach ist finstere Wildnis angesagt.



Das vorläufige **Diplomatie-Menü**: Aus einer Vielzahl von Faktoren basteln wir komplexe Verträge.



Das Aussehen der **Städte** bestimmen Sie indirekt selbst: Im Strategiemodus errichtete Ausbauten tauchen an fest vorgegebener Stelle in der 3D-Grafik auf.



Römer oben, Barbaren unten: »3D« gilt nicht nur für die Figuren, sondern auch für die Landschaft. Bergauf-Marschieren kostet viel **Kondition** und damit Kampfkraft.



Die defensivstärkste Einheit ist die **griechische Phalanx** – die hier gerade mit vorgestreckten Lanzen zum Sturm ansetzt.



Normale Hopliten und **Phalangenträger** (hinten).



Die Griechen gebieten über effektive **Reiterei**.

wollen. Es wird vermutlich wieder ein Punkte-System wie in **Medieval** geben – kleinere Länder erhalten für Eroberungen mehr Zähler. Und den Römerfraktionen steht der Imperator-Sieg offen: Wer als Familie stark genug geworden ist, überschreitet im wörtlichen Sinne den Rubikon (Grenzfluss des römischen Kerngebiets) und beginnt einen Bürgerkrieg gegen die Senatsfraktion sowie beide Konkurrenzfamilien. Ziel ist es, Rom zu erobern und zehn Jahre lang zu halten.

100 % historisch?

Bei unserem Besuch haben wir nicht nur viel Zeit mit dem Spiel

verbracht, sondern auch die Jungs von Creative Assembly ausgequetscht. Ob das Spiel nicht zu komplex wird? Doch Kreativ-Direktor Michael de Plater winkt ab: »Das Interface ist komplett überarbeitet, nichts versteckt sich mehr in Extra-Menüs. Und wir bauen Berater ein, die nicht nur Probleme aufzeigen, sondern sie auf Wunsch gleich lösen. Außerdem sind die Einheiten viel intuitiver zu erkennen. Und die Senatsmissionen geben dir eine Richtung vor, wenn du willst. Zu guter Letzt basteln wir eine Tutorial-Kampagne, die aber gar nicht wie ein Tutorial wirken wird, sondern wie ein echtes Szenario.«

Und was sollen Truppentypen wie Gladiatoren oder Prätorianer, die nur ganz vereinzelt in Schlachten kämpften? Entwicklungsleiter Mike Simpson verteidigt sich: »Auch brennende Schweine haben die Römer nur in einer einzigen Schlacht gegen Kriegselefanten eingesetzt – doch es würde mich nicht wundern, wenn das eine der beliebtesten Einheiten im Spiel wird. Weil sie einfach cool sind! Uns geht es zwar sehr um historisch korrekte Details, aber die Spieler wollen auch spezielle Einheiten mit besonderen Fähigkeiten haben. Im Zweifel entscheiden wir uns immer für den Spielspaß!« Besitzer unserer DVD-

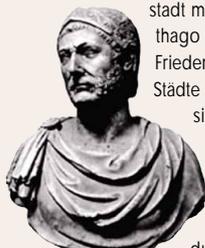
Ausgabe finden übrigens ein umfangreiches Video-Interview mit den beiden **Rome**-Machern.

Diplomatie-Vielfalt à la Civilization 3

Die große Schwäche der **Total War**-Serie war bislang die Diplomatie: Es gab nur die drei Zustände Neutral, Krieg oder Allianz. In Rome unterbreiten Ihre Diplomaten in bester **Civilization 3**-Manier komplexe Angebote. Etwa als Römer an die Griechen: »Gib mir militärischen Zugang in dein Gebiet für zehn Jahre und dazu Handelsrechte und 1.000 Dinare Tribut. Dafür kriegst du von mir die Stadt Tarentum, und

Info: Rom gegen Karthago

Erst mit den drei **Punischen Kriegen** wurde Rom zur Herrscherin des Mittelmeers. 200 Jahre lang hatte die Tiberstadt mit dem nordafrikanischen Karthago (südwestlich von Sizilien) in Frieden gelebt – einer der reichsten Städte der Antike. 264 v. Chr. weitete sich ein Streit zweier hellenischer Parteien auf Sizilien zum Krieg aus. Die anfänglich überlegene Karthager-Flotte wurde von den Römern durch eine neuartige Technik geschlagen: Per Plattform griffen sie karthagische Schiffe wie im Landkampf an. 241 v. Chr. obsiegte Rom und sicherte sich einen großen Teil Siziliens sowie Korsika und Sardinien.



Feldherr **Hannibal**.

Den **zweiten Punischen Krieg** (219 bis 201 v. Chr.) begannen die Römer, weil Hannibal das karthagische Reich in Spanien zu sehr vergrößerte. Hannibals berühmter Marsch über die Alpen war mit ungeheuren Verlusten verbunden, trotzdem bezwang er danach mehrere römische Armeen. In der gewaltigsten Schlacht, bei Cannae, verloren die Römer rund 50.000 Soldaten, etwa acht Legionen. Nachschubprobleme und Intrigen im karthagischen Senat kosteten Hannibal den Sieg, dem Gegenangriff von Scipio in Nordafrika konnte er nicht mehr widerstehen. Spanien fiel an Rom, Karthago musste immense Reparationszahlungen leisten.

Der **dritte Punische Krieg** (147 bis 146 v. Chr.) war ein Gemetzel: Verteidigungskämpfe Karthagos gegen numidische Überfälle nahm Rom zum Anlass, den geschwächten Erzfeind vollends auszuschalten. Scipio Africanus zer-

störte Karthago bis auf die Grundmauern und ließ zur Sicherheit Salz auf die verbrannte Erde streuen. Die restlichen Ländereien vereinte er zur Provinz Africa.



So sehen **karthagische Speerträger** im Spiel aus.

ich greife innerhalb der nächsten fünf Jahre deinen Gegner Makedonien an.«

Im Vorgänger brachte die inflationäre Vielfalt strategischer Einheiten manchmal mehr Mühe als Spielspaß: Spione, Bischöfe, Assassinen, Diplomaten, Inquisitoren und einige Typen mehr wollten verwaltet werden. Rome hat weniger strategische Einheiten, die dafür jeweils mehr können: Spione etwa dienen zusätzlich als Abwehr-Agenten sowie Meuchelmörder. Und ein Diplomat arrangiert nebenher Hochzeiten von Patriziertöchtern mit ausländischen Prinzen.

Die hohe Kunst der Stadteroberung

Städte sind nun zum einen detailliert in der 3D-Ansicht zu sehen – jedes von Ihnen im Strategiemodus errichtete Gebäude taucht wirklich auf. Zum anderen ist die Kontrolle einer Provinz an die zugehörige Hauptstadt gekoppelt. Eine Stadt fällt, wenn ihr Versammlungsplatz von einem Feindtrupp besetzt wird. Doch natürlich liegt dieser Platz in der Stadtmitte, gut geschützt von Häuserblocks und hohen Stadtmauern.

Dem Angreifer steht im Gegenzug ein gewaltiges Repertoire zur Verfügung: Diverse, neuerdings auch bewegbare Geschütze dezimieren die Verteidiger und zerstören das Mauerwerk. Oder wir bauen direkt vor Schlachtbeginn (mit Punkten, die von der Armeegröße abhängen) Leitern und große Holztürme, über die wir Soldaten auf die Zinnen schicken. Rammen zerstören das Stadttor, und Pioniere unterminieren die Mauern, sodass sie in sich zusammenfallen. Selbst in den Straßen kann gekämpft werden – epische Megaschlachten wie in **Die zwei Türme** dürften an der Tagesordnung sein. Da Creative Assembly zudem das Aushungern einer Festung für den Angreifer gefährlicher machen wird (hohe eigene Verluste durch Seuchen), dürften Stadterstürmungen viel wichtiger werden als in **Medieval**.

Mannigfaltige Truppen

Ob britische Streitwagen, spartanische Hopliten, karthagische Kriegselefanten, germanische Kampfhunde oder parthische Panzerreiter: Jeder Gegner wird Ihnen neue Taktiken abverlangen. Anders als in **Medieval** gibt es vier Erfahrungsstufen, die Truppen ausschließlich durch Kämpfe steigern können. Die Generäle beeinflussen nicht mehr die Kampfwerte ihrer Soldaten (das führte im Extremfall zu Elite-Killer-Bauern), wohl aber Moral und Disziplin.

Wenn Sie durch neu gebaute Einrichtungen bessere Truppentypen rekrutieren dürfen, müssen die bisherigen Einheiten nicht mehr weinen. Vielmehr werden Sie diese upgraden können. Neue Verbände laufen nach Fertigstellung auf der Strategiekarte – ganz so wie bei Echtzeit-Spielen – automatisch zu dem von Ihnen vorgegebenen Ziel. Und um die teuer erkämpfte Erfahrung nicht durch Verluste gleich wieder zu verlieren, lassen sich ganze Armeen per Befehl wieder auf Sollstärke bringen (»Retrain«).

Zugaben ohne Ende

Obwohl noch ein knappes Jahr von der Veröffentlichung entfernt, macht **Rome** bereits einen sehr ausgereiften Eindruck. Kein Wunder, denn die Entwicklung begann zeitgleich mit **Medieval**. Schon jetzt steht fest, dass neben den beiden Kampagnen noch sehr viel mehr im fertigen Spiel landen wird: Mindestens fünf historische Schlachten, etwa der gewaltige Sieg des Hermann Arminius gegen die Legionen im Teutoburger Wald. Und der Multiplayer-Modus soll mehr Varianten bekommen, wobei der Strategiepart dem Solospiel vorbehalten bleibt.

Vor allem aber plant Creative Assembly, die kompletten Editoren beizulegen, mit denen sie gerade selbst das Spiel entwickeln. Wir konnten die Tools schon in Aktion erleben: Wie mit einem Malprogramm verändern Sie die Weltkarte, heben Terrain an oder wechseln den



Legionäre werfen erst ihren **Pilum**, bevor sie zum Nahkampf übergehen.



Generäle wie dieser Makedone sind einzeln steuerbar; sie können etwa die Moral eines Regiments heben.



Germanische Adelsreiter zählen zur besten Kavallerie der Antike – und im Spiel.

Besitzer von Provinzfeldern. Der Schlachtfeld-Editor erlaubt es, historische Stätten nachzubilden – angeblich wird man

diese dann sogar fest in die Kampagne einbauen können, auf der Landkarte durch ein Symbol gekennzeichnet. **LA**

Rome: Total War

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Creative Assembly
Termin: 3. Quartal 2004 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Rome wird der absolute Hammer! Weil es schön ist. Weil es vielfältig ist. Weil es den Spieler ernst nimmt. Weil es eines der spannendsten Szenarios verwendet. Falls Sie mir noch nicht glauben, dann schauen Sie sich die Videos an – Sie werden keine Zweifel mehr haben.«

Erzfeinde oder Verbündete?

Vier Fraktionen



Scipio-Römer

Die Römer sind in vier Fraktionen unterteilt: Die stärkste davon, der Senat, kontrolliert Rom. Die Julier werden irgendwann Julius Caesar hervorbringen; Brutus gehört zum Geschlecht der Brutii. Wir stellen Ihnen hier die Scipionen vor, deren berühmtester General **Scipio Africanus** hieß (im Bild zu sehen) – weil er Roms Erzfeind Karthago vernichtete und dessen Gebiete zur Provinz Africa vereinte.

Legionär



Jeder Legionär trägt zwei Wurfspeere (Pila) und ein Kurzsword. Spezialformation: Testudo (Schildkröte).

Gladiator



Elite-Soldaten, deren Rüstung den Samniten nachempfunden ist. Im Nahkampf nahezu unbezwingbar.

Mittl. Kavallerie



Gut trainierte Hilfstuppen. Können Gegner verfolgen, eigene Truppen schützen oder frontal angreifen.

Teer-Schweine



Mit brennenden, quiekenden Schweinen stoppten die Römer bei Asculum eine Elefanten-Attacke.



Karthager

Karthago war eine Kolonie der Phönizier, überstrahlte aber bald den Glanz der orientalischen Eltern: Südwestlich von Sizilien im heutigen Tunesien gelegen, kontrollierte die Handelsstadt die Ressourcen Nordafrikas und den See-Handel von der Ägäis bis zum Atlantik. Zu Spielstart streiten sie sich mit Rom um Sizilien, später um Spanien. Der im Bild zu sehende **Hannibal** hätte die Römer beinahe besiegt!

Söldner-Infanterie



Karthagos Standard-Infanterie ist verlässlich, kampfstark und mit scharfen Krumschwertern bewaffnet.

Bogenschützen



Fernkämpfer, die römischen Wurfspeer-Verleiten arg zusetzen. Auch im Nahkampf gut einzusetzen.

Kriegselefant



Riesenhafte Elefanten; schüchtern nicht nur Gegner ein – im Chaos trampeln sie oft Verbündete nieder.

Kataphrakt-Elef.



Rundum gepanzerte, langsame Elefanten, deren Mannschaft mit Bögen und langen Speeren kämpft.

Die Einheitenvielfalt von Rome ist beeindruckend. Wir stellen Ihnen vier Fraktionen vor, mit je einem General und vier typischen Einheiten. Insgesamt wird es 20 Parteien mit rund 150 Truppentypen geben. **IA**

Germanen



Unsere lieben Vorfahren galten als noch wilder und kampfstärker als die Gallier. Doch mit überlegenem Training und besserer Taktik blieben die Legionen meist siegreich. Sie trieben die Germanen über Rhein und Elbe zurück, ohne sie je wirklich zu unterjochen. **Hermann Arminius** (Bild) brachte Rom im Teutoburger Wald eine vernichtende Niederlage bei – nahe dem heutigen Osnabrück.

Berserker



Putschen sich mit Ritualen und Tränken auf. Berserker sind angriffsstark, erleiden aber meist hohe Verluste.

Streitwagen



Barbaren-Adlige lieben ihre Streitwagen, die allerdings nur in ebenem Gelände effektiv sind.

Waid-Krieger



Blauer Pflanzensaft, großzügig auf den Körper geschmiert, gibt den wilden Kämpfern ihren Namen.

Axtkämpfer



Kräftige Krieger, deren Axt Schilder und Rüstungen durchschlägt. Speerspitze vieler Barbaren-Angriffe.

Makedonen



Die Nachfahren von Alexander dem Großen stellen zu Spielbeginn immer noch eine ernst zu nehmende Macht dar. Historisch wandten sich die Römer gegen sie, nachdem König Philipp V dem Karthager Hannibal geholfen hatte. Rom erwies sich als überlegen und machte Makedonien 146 v. Chr. zur Provinz. Im Bild reitet **Ptolomäus**, ein typischer General, inmitten einer Hipparchen-Einheit.

Elite-Hoplit



Die Königsgardisten tragen einen 2,5 Meter langen »Xyston«-Speer und fürchten nur Schützen.

Spartaner



Als Phalanx jeder anderen Infanterie überlegen. Extrem diszipliniert, setzen erst spät zum Sturmangriff an.

Silberschilde



Kopie der römischen Legionäre. Effektive schwere Infanterie, kommt aber nicht an das Original heran.

Hipparchen



Diese schwere Kavallerie kracht als dichter Block in Feindformationen. Zu langsam für Verfolgungen.