

Auf Caesars Spuren

Praetorians

Ganz Rom ist von den Galliern besetzt.
Ganz Rom? Nicht, wenn Sie es verhindern können.

Die Späher bringen schlechte Nachrichten. Von zwei Wachtürmen auf einem Hügel berichten sie, mit drei Kohorten Schwertkämpfern und mehreren Ballistae. Centurio Crassus läßt den Blick über sein elendes Häufchen Legionäre schweifen. Dennoch, die gegnerische Abwehrstellung ist zu knacken – mit der richtigen Strategie! Crassus' Kavallerie spielt den Lockvogel für die feindlichen Schwertkämpfer; die blindwütigen Soldaten werden in einer engen Flussfurt überrascht, eingekesselt und unter dem Feuer der Bogenschützen niedergemacht. Die schwere Infanterie trotzts in der Schildkröten-Formation – die Schilde zum Schutz erheben – dem Pfeilhagel der Wach-

türme, dann erstürmt sie die Gestelle. Zeitgleich prescht die Kavallerie auf den Hügel, die schutzlosen Ballistae splittern unter den Hieben der Schwerter. Auf den Jubel von Crassus' Kämpfern folgt schnell die Ernüchterung: Im Eifer des Gefechts ist ein Bote entkommen, auf dem Weg zur gegnerischen Hauptarmee im Norden...

Ordnung ist das halbe Leben

Eine feindliche Übermacht, verschanzt in gut zu verteidigenden Stützpunkten – Herausforderungen wie diese haben Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Praetorians** als Befehlshaber der römischen Legionen zu bewältigen. Möglich machen's richtiges Ti-

ming sowie und geschicktes Truppenmanagement. Der Gegner greift mit Kavallerie an? Dann holen Ihre Speerkämpfer ihn von den Pferden. Er kommt mit Infanterie? Jetzt schlägt die Stunde Ihrer Reiter.

Zwar ziehen Sie mit Hundertschaften in den Kampf, müssen sich aber nicht um jeden Legionär kümmern. Ihre Soldaten sind in Kohorten zu rund 20 bis 30 Mann angeordnet, die Sie als Einheit befehligen. Besonders wichtig: Die gut ausgebildeten Römer nehmen auf Befehl For-

mationen ein. So duckt sich die schwere Infanterie als Abwehrstellung unter ihre Schilde, an denen Pfeile abprallen. Steht dagegen ein Ausfall an, heben die Soldaten die Schwerter schlagbereit über den Kopf – sind dann allerdings auch anfälliger für gegnerische Attacken. Die Schlachtvorbereitung ist sehr wichtig, weil Sie in den Nahkampf nicht mehr eingreifen können. Wenn sich die Streiter erst einmal ineinander verknäult haben, verlässt nur eine Partei lebend den Blutacker.

Der Gladiator

Im Römischen Reich herrscht Bürgerkrieg, und Sie spielen 20 Missionen lang Feuerwehr in Italien, Gallien, Mesopotamien sowie am Nil. Zwei Völker stehen den römischen Armeen zur Seite: Ägypter im Süden und Barbaren im Norden. Die undisziplinierten Helfer kennen zwar keine Formationen, bewegen sich dafür aber flinker über die Landschaft.

Fünf grundlegende Truppentypen – leichte und schwere Infanterie, Speerkämpfer, Schützen, Reiter – hat jedes Volk, dazu kommen je vier eigene Spezial-



Ein typischer Kampf: Die Soldaten sind in Kohorten organisiert und treten in **Formation** an, die sich erst im Nahkampf auflöst.

einheiten. Die Römer schwören zum Beispiel auf Netze werfende Gladiatoren. Ägypter rekrutieren nubische Schützen mit besonders hoher Reichweite. Germanen statten einen Teil ihrer Kavallerie mit Lanzen aus. In kitschigen Situationen greifen die Elitetruppen auf Spezialfähigkeiten zurück; so fesselt das Gladiatorennetz einen Gegner lang genug, um ihm mit einem gezielten Schwertstreich den Garaus zu machen. Die Sonderaktionen kosten allerdings Energie, und die hat jede Einheit nur begrenzt.

Zeit statt Holz

Das Rückgrat jeder Armee sind die Offiziere. Wenn ein römischer Centurio in der Nähe weilt, kämpfen seine Truppen deutlich hartnäckiger und können auch den einen oder anderen Treffer mehr einstecken. Endet die Schlacht siegreich, dann bekommt der Anführer ein paar Punkte auf sein Erfahrungskonto – sogar, wenn er gar nicht selbst das Schwert geschwungen hat. Kampferprobte Veteranen feuern die eigenen Untergebenen effektiver an als Frischlinge von der Offizierschule. Die Befehlshaber sollen Sie selbstverständlich von Mission zu Mission mitnehmen dürfen. Außerdem können nur die Generäle Nachschub rekrutieren. Dazu schicken Sie sie in eine Siedlung (die oft erst mal erobert werden muss), geben den Produktionsauftrag – und warten. Die Ausbildung kostet nichts, dauert aber ihre Zeit. Neue Kriegsgeräte können Sie

auch ohne Siedlung bauen: Ihre leichten Infanteristen schrauben als Hilfsarbeiter Katapulte, Belagerungsmaschinen oder Wachtürme zusammen. Auch das ist kostenlos, denn auf Rohstoffe verzichtet **Praetorians**. Stattdessen entscheiden (neben einem Einheitenlimit) allein taktische Erwägungen: Kann ich die Truppen entbehren? Habe ich genügend Zeit? Sollte mein Centurio nicht lieber an der Front stehen?

Stürmt die Mauern!

Die Stunde geborener Taktiker schlägt, wenn es gut bewachte Festungen zu erstürmen gilt. Denn die klassische »Ich bombardiere die Mauern, bis sie zerbröseln«-Methode scheitert an den grundsätzlich unzerstörbaren Bollwerken – Sie können nicht durch die Abwehranlagen, sondern müssen darüber. Zum Glück hat der Kriegsherr Optionen en masse. So stellen wagemutige Soldaten Leitern ans Mauerwerk, damit die Hauptarmee die Zinnen stürmen kann; aber im Pfeilhagel der Verteidiger sind hohe Verluste vorprogrammiert. Belagerungstürme schaffen die Armeen sicher auf die Wehrgänge, doch die Gegner beschießen die langsamen Ungetüme so lange mit Feuerpfeilen, bis sie zu Asche zerfallen. Also lieber zuerst die Schützen mit Katapulten zermürben? Dann macht die clevere KI sofort einen Kavallerie-Ausfall, um Ihre Kriegsmaschinen zu zerlegen. Ob Sie die Mauern erobern oder das Stadttor abbrennen, ob Sie auf Fernkampf set-



Zwei der zahlreichen Methoden, Festungen zu erobern: Oben stellen Infanteristen Leitern auf, unten hieven Belagerungstürme Truppen auf die Mauern.

zen oder auf Frontalangriff, **Praetorians** erlaubt beinahe jede beliebige Strategie – aber welche die effektivste ist, müssen Sie genau abwägen. Die Abwehrschlacht um antike Festungen dürfen Sie, das sei als Bonbon schon mal verraten, auch mit Ihren Freunden als Mehrspielerduell schlagen. Sogar im Teamwork: Bis zu vier Leute kontrollieren die Angreifer, weitere vier teilen sich die Stadtverteidigung.



CS Gebäude und Statuen sind nur Schmuck – aber sehr hübsch.



Drei Katapulte bewachen die Engstelle an der verschneiten Brücke.

Praetorians

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Pyro Studios
Termin: 3. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Mit bewundernswerter Konsequenz wirft Pyro all den Ballast über Bord, der vom Schlachtgeschehen ablenken könnte. Rohstoffe? Brauchen wir nicht! Mikro-Management von Hundertschaften? Entfällt! Praetorians setzt voll auf taktisches Geschick – und hat so das Zeug zum wahren Prüfstein für PC-Feldherren.«