

Kommen, sehen, siegen

ROME

Lang lebe das römische Imperium: Mit unseren Einsteiger-Tipps führen Sie die ewige Stadt im Strategiehit von Creative Assembly zu Weltruhm und gehen siegreich aus Schlachten hervor.

Gallier im Norden, Karthager im Süden, und zu Hause rebelliert die eigene Bevölkerung: Als angehender Kaiser haben Sie in Rome stets alle Hände voll zu tun. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Städte richtig ausbauen, das Reich vergrößern und Feldschlachten erfolgreich schlagen. Achtung: Unsere Tipps gelten vorrangig für die römischen Fraktionen (Julier, Brutii, Scipionen), andere Völker fordern strategisches Umdenken.

STRATEGIEMODUS STADTVERWALTUNG

1. Straßen und Häfen

Errichten Sie in allen Siedlungen Gebäude, die das Handelsaufkommen steigern: Zunächst Straßen, dann Pflasterwege, einen Markt und (falls möglich) einen Hafen. Wenn die Stadt um eine Stufe wächst, sollten Sie die Docks sofort vergrößern, denn dadurch steigt die Anzahl der lukrativen Schiffrouten. Je mehr Waren (Gold, Wein, etc.) sich in einer Provinz befinden, desto mehr Einkommen wirft die Stadt ab. Bauen Sie also zunächst güterreiche Siedlungen aus. Auf der Strategiekarte erkennen Sie das Handelsaufkommen an der Zahl der Karawanen und Schiffe.

2. Revolten verhindern

Der einfachste Weg, Revolten zu verhindern, ist starke Militärpräsenz: Stationieren Sie in jedem Ort mindestens fünf Stadtwachen. Schmutz in den Straßen macht Einwohner unzufrieden – eine Kanalisation hilft. Frisch eroberte Provinzen mucken häufig gegen die Besatzer auf. Reißen Sie daher nach der Einnahme der Stadt alle feindlichen Tempel ab und bauen Sie römische Schreine und Regierungsgebäude, um die Bevölkerung in Ihre Kultur zu integrieren. Wenn die Bewohner trotz aller Maßnahmen weiter rebellieren, befindet sich womöglich ein feindlicher Spion in der Siedlung. Schicken Sie einen eigenen, erfahrenen Agenten, um den Unruhestifter auszuschalten.

3. Hauptstadt verlagern

Je weiter eine Provinz von der Hauptstadt entfernt ist, desto unglücklicher sind die Einwohner. Daher sollten Sie den Regierungssitz stets in die geographische Mitte Ihres Reichs verlagern. Zum Beispiel bietet sich Lemonum als Hauptstadt an, wenn Sie Norditalien, Gallien und Britannien erobert haben.



4. Statthalter ernennen

Um die Loyalität Ihrer Städte zu sichern, brauchen Sie Statthalter aus Ihrer Familie. Wenn das Imperium wächst, haben Sie für diesen Posten jedoch bald keine männlichen Verwandten mehr. Akzeptieren Sie daher frühzeitig alle Heiratsanträge an Ihre Töchter – egal, wie unfähig der Bräutigam ist. Wer keine Töchter hat, sorgt selbst für Nachwuchs: Schicken Sie eine starke Armee ohne General auf einen Feldzug. Wenn die Truppen eine Schlacht gewinnen, wird ein erfahrener Soldat zum Kommandanten befördert. Den können Sie in Ihre Familie aufnehmen und als Statthalter einsetzen.

DIPLOMATIE UND SPIONAGE

5. Abkommen anbieten

Rekrutieren Sie zu Beginn der Kampagne vier Diplomaten, die Sie jeweils in eine Ecke der Karte schicken. Die Boten bieten jedem Volk, auf das sie treffen, ein Handelsabkommen an. Der Vertrag tritt in Kraft, sobald Straßen oder Häfen Ihre Städte mit denen des Partners verbinden.

6. Bündnispartner wählen

Zweifrontenkriege verursachen hohe Verluste. Um dieser Gefahr zu entgehen, schließen Sie möglichst viele Bündnisse. Faustregel: Die Hälfte aller Völker sollte mit Ihnen alliiert sein, um Ihnen nicht in den Rücken fallen zu können. Stimmen Sie die Auswahl der Partner mit Ihren langfristigen Plänen ab, denn gebrochene Bündnisse verschlechtern Ihr Ansehen bei allen Fraktionen. Als Julier etwa brauchen Sie keine Allianz mit den Galliern, mit denen Sie aufgrund der Senatsmissionen Krieg führen müssen.



7. Spione einsetzen

Spione sind nützliche Aufklärer. Je näher sie an einer Armee oder Stadt stehen, desto mehr finden sie über diese heraus – etwa Anzahl und Typ der feindlichen Truppen. Ebenfalls nützlich: In gegnerische Städte eingeschleuste Agenten stacheln die Einwohner zu Revolten auf und öffnen manchmal die Tore für Ihre Belagerungstruppen – Sie können sich Rammen und Katapulte sparen. Spione in einer eigenen Armee oder Siedlung erschweren zudem deren Bestechung durch Diplomaten.



8. Mörder nutzen

Mit Mördern schalten Sie Generäle aus, um deren Soldaten zu demoralisieren. Unerfahrene Attentäter haben allerdings geringe Erfolgchancen. Gehen Sie mit Anfängern daher zunächst auf die Jagd nach feindlichen Diplomaten – die Boten sind meist leichte Beute und bringen erste Erfahrungspunkte. Wenn Sie einen Mörder in eine feindliche Stadt schicken, in der sich bereits ein Spion befindet, darf er dort Gebäude zerstören.

**9. Der Pest-Trick**

In schmutzigen Städten ohne Kanalisation kann die Pest ausbrechen. Diese Katastrophe können Sie ausnutzen: Schicken Sie einen entbehrlichen, unerfahrenen Spion in die betroffene Siedlung, damit er sich ansteckt. Senden Sie ihn dann in eine feindliche Siedlung, um deren Bevölkerung zu infizieren. Nun verbreitet sich die Pest im Feindesland und schwächt den Gegner empfindlich.

MILITÄR**10. Städte spezialisieren**

Bauen Sie die teuren militärischen Gebäude nicht in jeder Provinz, sondern nutzen Sie drei spezialisierte Siedlungen zur Truppenproduktion. Eine Stadt dient zur Ausbildung von Infanterie und erhält ausschließlich Kasernen und Waffenschmiede. Der nächsten Provinz spendieren Sie Ställe für Kavallerie. Die dritte Siedlung stellt per Übungsplatz Fernkämpfer auf. Errichten Sie in jeder der drei Städte einen Tempel des Mars. Dadurch erhöhen Sie die Kampfkraft frisch ausgehobener Truppen.

11. Generäle trainieren

Kommandanten sind wichtig: Je höher ihre Stufe, desto besser kämpft die Armee. Durch Siege steigt die Qualität der Anführer – was Sie nutzen, um Generäle zu trainieren: Schicken Sie eine Armee auf einen Feldzug. Sobald die Truppen zwei bis drei Schlachten gewonnen haben, kehren Sie zu einer Stadt zurück. Dort ersetzen Sie Verluste und tauschen den erfahrenen General



mit einem Neuling aus. Dann geht's wieder in den Krieg, damit der frische Kommandant Erfahrung sammelt. Wiederholen Sie diesen Trick, um viele fähige Anführer zu erzeugen.

SCHLACHTEN**12. Armee zusammenstellen**

Die ideale römische Armee besteht aus sechs bis acht Einheiten Infanterie (bis zu vier Hastati sowie jeweils zwei Principes und Triarier), vier Kavallerie-Gruppen, drei Bataillonen Bogenschützen, zwei Onagern und einer Abteilung Kampfhunde. Wenn's gegen Kriegselefanten geht, nehmen Sie zusätzlich Schweine mit. Im späteren Verlauf der Kampagne ersetzen Legionäre alle Infanterietypen. Gegen Spielende kommt ein Trupp Arcani hinzu: Diese Meuchelmörder legen tödliche Hinterhalte in Straßen oder Wäldern.

13. Richtige Aufstellung

In der ersten Reihe stehen zu Schlachtbeginn die Bogenschützen. Dahinter wartet eine Linie Hastati, die Sie »ohne Befehl feuern« lassen. Hinter den Hastati steht



eine Reihe Principes, die Triarier decken deren Flanken. General, Hunde, Schweine und Onager halten sich hinter den Principes bereit. Jeweils zwei Kavallerie-Einheiten gehen an beiden Flanken der Armee in Stellung. Nutzen Sie während der Schlacht immer wieder den Pause-Modus, um die Aufstellung zu kontrollieren und falls nötig zu ändern.

14. Fernkampf

Die Bogenschützen in der ersten Reihe decken anrückende Infanterie mit Pfei-

len ein: Zwei Einheiten nutzen zielsichere Normal-Geschosse, die dritte verschießt demoralisierende Brandpfeile. Wenn der Feind zu nahe kommt, ziehen sich die Schützen zwischen die Hastati- und Principes-Linien zurück. Die Onager feuern derweil mit Brandmunition wahllos in die gegnerischen Reihen.

15. Flanken schützen

Achten Sie auf Ihre Flanken: Meist versucht der Feind, Ihre Truppen auf einer Seite mit Kavallerie zu umgehen. Schicken Sie in diesem Fall sofort eigene Kavallerie los und verwickeln Sie die gegnerischen Reiter in Nahkämpfe. Eine Ihrer Kavallerie-Einheiten umgeht die feindliche Armee weiträumig und knöpft sich deren Belagerungsmaschinen (Onager, Ballisten, etc.) vor.

16. Nahkampf

Ihre Hastati bewerfen anrückende Feinde mit Speeren und gehen dann zum Nahkampf über. Wenn die Linien bröckeln, schicken Sie den Hastati Principes zu Hilfe. Die Triarier warten weiterhin an den Flanken und fangen angreifende Kavallerie ab. Wichtig: Der General muss immer in der Nähe der Fußsoldaten bleiben, damit diese von seinem Moralbonus profitieren.

17. Hunde und Schweine

Hunde stürzen sich auf gegnerische Fernkämpfer (Bogenschützen, Plänkler, Schleuderer, etc.), damit diese in Nahkämpfe verwickelt sind und nicht feuern können. Schweine gehen auf Tuchfühlung mit Kriegselefanten – erst dann zünden Sie die Borstenviecher an. Setzen Sie die Schweine jedoch niemals nah an Ihrer eigenen Armee ein. Denn durchdrehende Elefanten walzen im Nu alle Ihre Truppen nieder.

**18. Feindlicher General**

Suchen Sie den feindlichen General. Wenn er weit von Ihrer Armee entfernt ist, lassen Sie die Onager auf ihn feuern. Ansonsten attackieren Sie ihn nach Möglichkeit mit zwei Einheiten Kavallerie. Denn sobald der Anführer fällt, sinkt die Moral seiner Soldaten. **GR**