



Die Würfel sind gefallen

Praetorians

Die Commandos-Macher von Pyro haben ein ebenso innovatives wie anspruchsvolles Schlachtenepos für Echtzeit-Tribune designt.



Auf DVD:
Spielbare
Multiplayer-Demo



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



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

Die spinnen, die Römer! Statt sich in heimischen Luxusvillen mit Orgien zu amüsieren, ziehen in die Wildnis, um Galliern, Germanen und anderen Barbaren die Helme einzudellen. Immerhin: Damit die Legionäre den antiken Partys möglichst fernbleiben, hat Gaius Julius Caesar einen besonders fähigen Strategen für seine Feldzüge bestimmt – nämlich Sie! Im Echtzeit-Taktik-Spiel **Praetorians** von Pyro (**Commandos 2**) erkämpft sich Rom unter Ihrem Kommando den Aufstieg zur Weltmacht.

Römische Weltreise

Wir schreiben das Jahr 59 vor Christus – von einer Besetzung Galliens kann noch keine Rede sein. Denn das ist Ihre Aufgabe zu Beginn der Kampagne, die sozusagen im Schatten von Caesars Feldzügen stattfindet. Die 24 Missionen führen Sie jedoch nicht nur ins heutige Frankreich. Bis zum Jahr 44 vor Christus kämpfen Sie gegen Germanen, Nervier (Belgier), Briten, Ägypter und zum Schluss die Armeen von Caesars Erzfeind Pompeius. Trotz des geschichtlichen Rahmens sind sämtliche

Aufträge rein fiktiv. Schade, dass Pyro selbst auf legendäre Schlachten wie die Belagerung von Alesia verzichtet hat.

Die sehr unterschiedlichen Truppentypen entschädigen jedoch für solche Design-Kompromisse. Viele Klischees der römischen Kriegsführung, wie wir sie aus diversen Sandalen-Filmen und Asterix-Comics kennen, tauchen auch in **Praetorians** auf: Legionäre schützen sich in der Schildkröten-Formation vor feindlichen Pfeilen, und Gladiatoren lassen ihre Gegner ebenso geschickt wie unhistorisch im Netz zappeln.

Unsere Lieblings-Einheit ist jedoch ganz klar die prätorianische Garde. Schließlich baute Pyro die defensivstarken Elitekrieger (eigentlich die Leibgarde der späteren Kaiser) erst auf unsere Anregung hin als Einheit ins Spiel ein.

Generalstabs-Kampf

Statt die Legionäre einzeln durch die Wildnis zu scheuchen, befähigen Sie Ihre Soldaten wie in **Medieval** regimentweise. Das Kampfsystem von **Praetorians** unterscheidet sich dabei grundlegend von anderen Echtzeit-Titeln: Befinden sich Ihre Römer

Facts

- 24 Missionen
- 3 Zivilisationen
- 35 Truppentypen
- 4 Belagerungswaffen
- 16 Mehrspieler-Karten

Dramatische **Belagerungsschlacht**: Obwohl wir den Turm mit Feuerpfeilen in Brand gesetzt haben, schaffen es noch feindliche Gallier auf die Palisade. (1024x768)





Vor der Stadt **Antiochia** sortiert sich unsere Armee aus Römern und **Kamelreitern** automatisch nach der Nahkampfstärke.

einmal im Nahkampf, haben Sie kaum noch Einfluss. Daher erfordert jedes noch so kleine Scharmützel eine generalstabmäßige Vorbereitung.

Falkner und Wolf-Späher erforschen mit ihren Tieren Terrain und Feindbewegungen. Bogenschützen gehen auf Befehl in die Knie, um Durchschlagskraft und Reichweite ihrer Pfeile zu erhöhen. Erst dann sollten sich Ihre Legionäre per Laufschrift ins Getümmel stürzen.

Solche Sprints und die Spezialfähigkeiten kosten Ausdauer – in **Praetorians** neben Angriff, Verteidigung und Trefferpunkten ein weiterer wichtiger Kampfwert. Heiler und Zenturios helfen Ihren Soldaten nur in einem bestimmten Radius. Immerhin können Sie bei Verlusten aus zwei angeschlagenen Truppen wieder eine schlagkräftige Kompanie formen. Und damit ist das Ende der Feldherren-Fahnenstange noch lange nicht erreicht:

Dank zahlreicher Tastenkürzel, cleverer Wegfindung und sinnvoller Hilfsfunktionen wie die einblendbaren Laufrouten verlieren Sie trotz all der Komplexität nur selten die Übersicht. Einziger Komfortmangel: Die Schlachten laufen nur in einer Geschwindigkeitsstufe ab.

Kratzerfreie Palisaden

Besonders spannend spielen sich in **Praetorians** die Belagerungsschlachten. Mal verteidigen Sie

Jörg Langer



Gaius, steh mir bei!

Ich wüsste wirklich gerne, ob Gaius Julius Caesar persönlich eine Chance in der höchsten Schwierigkeitsstufe hätte: Mir ist es (da ich ständiges Speichern/Laden

hasse) schon im mittleren meistens zu anstrengend. Wo bei Medieval ganze Schlachtreihen aufeinander prallen, arbeite ich mich hier truppenweise von einem Waldchen zum nächsten.

Taktische Winkelzüge

Praetorians ist ziemlich unhistorisch (Bogenschützen in republikanischen Legionen? Gladiatoren im Krieg?), doch die Nöte römischer Feldherren stellt es klasse dar: In der Regel zahlenmäßig unterlegen, muss ich mich voll auf taktische Winkelzüge verlassen. Ihre Formation lässt eine Einheit leben oder sterben. Und selbst Elite-Truppen fallen wie Pustebblumen-Samen, wenn sie im falschen Terrain auf den falschen Gegner treffen. Ein Klassenspiel – für Profis.

Ihre Festung gegen eine gewaltige Übermacht, dann sind Sie selbst in der Angreiferrolle und stürmen mit Leitern und Türmen die feindlichen Palisaden. Infanteristen müssen solches Gerät vor dem Einsatz erst zusammensetzen. Kleiner Realitätshaken: Katapulte und Ballisten richten bei Toren und Gegnern riesigen Schaden an, lassen Mauern jedoch ohne Kratzer.

Sämtliche Festungen in **Praetorians** haben die Programmie-



Belagerungsgerät wie Katapulte und Leitern muss die Infanterie erst mühsam zusammensetzen.



In solchen **Dörfern** rekrutieren Sie neue Einheiten.

Technik-Check

Auflösung

Trotz der aufwändigen (aber leicht unübersichtlichen) 3D-Landschaftsgrafik stellt Praetorians außergewöhnlich geringe Ansprüche an Ihre Hardware. Die höchste Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten läuft mit maximalen Details bereits ab einer 800-MHz-CPU samt TNT 2 ruckelfrei.

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollte es die doppelte Menge sein. Auf Ihrer Festplatte erober Praetorians genügsame 450 MByte.

Tunig-Tipps

TIPP 1: Deaktivieren Sie die hohen Details für Einheiten, Wasser und Gelände, um rund 15 Prozent mehr Leistung zu bekommen.

TIPP 2: Wenn Sie in den Grafikoptionen die unwichtigen Wettereffekte und Wolkenschatten ausschalten, gibt's ein paar zusätzliche Frames.

TIPP 3: Besitzer von Grafikkarten mit weniger als 32 MByte RAM sollten in den Grafikoptionen die hochauflösenden Texturen deaktivieren.

TIPP 4: Entfernen Sie in den Soundoptionen das Häkchen bei »Hohe Qualität«, um auf Systemen unter 600 MHz den Prozessor zu entlasten.

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
450 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Heiko Klinge



Legion zu mir!

Da hüpf das Feldherrenherz: Seit Medieval habe ich nicht mehr so spannende Schlachten geschlagen. Mit Schweißperlen auf der Stirn befehle ich meiner Kavalerie den Flankenangriff, lasse meine Bogenschützen feindliche Katapulte in Brand setzen und die Gladiatoren ihre Netze auswerfen.

Aber wenn dann trotz all meiner taktischen Kniffe der Feind wieder meine Stellungen überrennt, entlädt sich die Anspannung auch mal in echten Ärger. Oder, um es mit Heiko Caesar zu formulieren: »Ich kam, sah und verzweifelte.«

Für Strategie-Feinschmecker

Schade, dass Praetorians viele Spieler durch seinen hohen Frustrationsfaktor (trotz der drei Schwierigkeitsgrade) abschrecken wird. Denn ansonsten macht Pyros Echtzeit-Taktik eigentlich alles richtig: Faszinierendes Szenario, nette 3D-Grafik, komfortable Bedienung und clever designte Missionen ergeben ein Festmahl für Strategie-Feinschmecker. Rom- und Asterix-Fans kommen um Praetorians eh nicht herum. Alle anderen sollten erst mal die Demo probieren bevor sie sich zum Dienst in der römischen Legion melden.

rer von Pyro designt, Ihre eigenen Baumeister-Fähigkeiten spielen keine Rolle. Statt echtzeit-klassisch eine Basis aus dem Boden zu stampfen, erobern Sie bereits existierende Dörfer. In den Siedlungen rekrutieren Ihre Zenturios (die währenddessen als Anführer ausfallen) neue Einheiten für Ihre Armee – die Ressourcen sind Zeit und genügend Einwohner. Manche Truppentypen kosten Ehrenpunkte, die Sie sich durch Kämpfe erst verdienen müssen. Zum Schutz der Dörfer kann Ihre leichte Infanterie Wachtürme bauen. Fernkämpfer, die dort in Stellung gehen, nehmen keinen Schaden – ein enormer Vorteil. Zerstört der Feind jedoch den Turm, erwisch es auch die Insassen.

Brennendes Schlachtfeld

Nur wer in Praetorians das Terrain in seine Strategien mit einbezieht, hat eine Chance auf den Sieg. Höhenstufen wirken sich extrem auf Einheiten-Reichweite und -Sichtfeld aus. Wälder bieten ein sicheres Versteck für Infanterie, Legionäre

und Bogenschützen – ideal für einen Hinterhalt. Schwer gepanzerte Einheiten sind äußerst wasserscheu, also muss die leichte Infanterie an vorgegebenen Stellen eine Brücke bauen. Hat es erstere bereits erwischt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als bessere Soldaten zu degradieren. Ein weiteres Beispiel: Fußsoldaten können sich in der Steppe vor den Feinden verbergen. Dumm nur, wenn diese die Falle riechen und mit Brandpfeilen das Grasland zu einer Flammenhölle machen.

Lineare Spannung

Zwar verläuft die Kampagne von Praetorians streng linear, dafür spielen sich die Missionen extrem abwechslungsreich. Mal müssen Sie eine Festung 20 Minuten lang halten, dann einen Belagerungsring durchbrechen oder Goldtransporte auf dem Weg zu Verbündeten beschützen. Trotz drei Schwierigkeitsgraden (schwer, bockschwer und unschaffbar) balanciert Praetorians dabei immer haarscharf an der Grenze zwischen anspruchsvoll und frustrierend. Die grafische Klasse des letzten Pyro-Spiels **Commandos 2** erreicht Praetorians nicht. Vor allem die Soldaten stecken in einer recht polygonarmen Rüstung. Die liebevollen 3D-Landschaften erfreuen dagegen jedes Feldherren-Auge. Professionelle Sprecher und ein stimmungsvoller Soundtrack sorgen für den richtigen Ton.

Multiplayer-Antike

Während Sie in der Kampagne nur mit den Römern und ihren Verbündeten in die Schlacht ziehen, dürfen Sie im Multiplayer-Modus auch Barbaren und Ägypter befehlen. Die Parteien unterscheiden sich deutlich bei den Einheiten und Spezialfähigkeiten, sind aber sehr gut ausbalanciert. Dank 16 spannend designter Karten und knackig-kompakter Gefechte spielt sich Praetorians im Duell mit bis zu sieben Freunden äußerst kurzweilig. Auf Eigenbau-Schlachtfelder müssen Sie mangels Editor allerdings verzichten. **HK**



Bereits in der dritten Mission müssen Sie sich einer fünffachen Übermacht erwehren.



Im Galopp attackieren unsere Equites die feindlichen Wachtürme.

Praetorians

Echtzeit-Taktik



Publisher: Eidos, (0190) 839 572
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 41 S. Hdb.

Release (D): 28.2.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: Ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 3 Stunden

Solo-Spaß: 20 Stunden

Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- anspruchsvolle und spannende Schlachten
- cleveres Missionsdesign
- faszinierendes Szenario
- schmucke Landschaftsgrafik
- kurzweilige Mehrspieler-Gefechte

Kontra

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- kurze Kampagne
- polygonarme Einheiten
- nur eine Geschwindigkeitsstufe

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperativ

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 256 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte DDR-RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (91%, GS 11/02)

Exzellente Echtzeit-Strategie. Ebenfalls in der Antike aber mit Sagen-Elementen und Basisbau.

Medieval (88%, GS 12/02)

Komplexer Weltkarten-Modus und epische 3D-Schlachten, die realistischer wirken.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Hochspannendes Schlachten-Epos für gewiefte Taktiker.

