

Dem Legionär ist nichts zu schwer

Praetorians

Knallharte Geschichtsstunde: In komplexen Echtzeit-Schlachten erzählen die Commandos-Macher vom Aufstieg Roms zur Weltmacht unter Julius Cäsar.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus: Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Aber klar! Denn statt der dämlichen Zenturios aus den *Asterix*-Comics führen diesmal Sie das Kommando. Die spanischen Programmierer der Pyro Studios (*Commandos 2*) lassen Sie in komplexen Echtzeit-Taktik-Gefechten aber nicht nur das heutige Frankreich erobern. In den 24 Kampagnen-Missionen kämpfen Sie mit Cäsars Legionen gegen Germanen, Helvetier und sogar Ägypter.

Rückzug unerwünscht

Die Echtzeit-Gefechte von *Praetorians* laufen deutlich anders ab als in vergleichbaren Titeln. Statt einzelner Einheiten befehligen Sie ganze Truppenverbände mit je bis zu 30 Polygon-Männchen. Sobald sich diese einmal im Nahkampf befinden, können sie sich nicht mehr zurückziehen. Jedes noch so kleine Scharmützel müssen Sie deshalb generalstabsmäßig vorbereiten. Falkner erkunden mit ihren Tieren Gelände und Feindbewegungen. Die leichte Infanterie versteckt sich im Wald, während Legionäre – in Schildkröten-Formation



Garnisonsbelagerung: Bogenschützen beschießen die anstürmenden Nervier, während Lanzenträger auf der Palisade sich um die Leitern kümmern sollen. Wer Fernkämpfer sich hinhocken lässt, erhöht deren Reichweite und Zielsicherheit.

vor Pfeilen geschützt – den Gegner in den Hinterhalt locken.

Solche taktischen Manöver machen den Hauptreiz der *Praetorians*-Gefechte aus. Basisbau und Truppenaushebung spielen dagegen nur eine Nebenrolle. In unserer voll spielbaren Preview-Version gibt es trotzdem

immer mehr als genug zu tun. Unter anderem müssen wir einen Belagerungsring durchbrechen, eine Garnison 20 Minuten lang gegen anstürmende Nervier (Belgier) verteidigen oder einen Tribun sicher zu Verhandlungen geleiten.

Für Feldherren-Experten

So spannend sich die Missionen spielen, so hammerhart sind sie derzeit noch. Nur wer Formationen, Terrain-Auswirkungen und Spezialfähigkeiten (wie den Pi-

lunwurf der Legionäre) aus dem Effeff beherrscht, hat gegen die ständige feindliche Übermacht eine Chance. Pyro hat dies auch erkannt und will in der fertigen Version vor jeder Schlacht drei Schwierigkeitsgrade anbieten. Wer lieber gegen menschliche Feldherren kämpft, hat ebenfalls die Wahl: Auf den 15 geplanten Karten dürfen Sie anders als in der Kampagne nicht nur mit Römern ins Gefecht ziehen, sondern auch mit Barbaren und Ägyptern. **HK**

In einer verschneiten Winterlandschaft ziehen Legionäre mit verbündeten germanischen Reitern in die Schlacht.



Praetorians

Genre: Echtzeit-Taktik **Entwickler:** Pyro Studios
Termin: 28. Februar 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »Beim Jupiter! Die komplexen, aber überschaubaren Schlachten von *Praetorians* sind mindestens so unterhaltsam wie ein *Asterix*-Band. Wenn Pyro wie versprochen noch den Schwierigkeitsgrad entschärft, erwartet uns eine Spielspaß-Orgie für gewiefte Taktiker.«