

Roms Legionen marschieren wieder

# Praetorians

Römische Legionäre auf Eroberungszug in Europa, Massenschlachten mit Barbaren – Pyro arbeitet an einem prächtigen Echtzeit-Strategiespiel zu diesem spannenden Szenario.



Auf Demo-CD:  
Video-Special



Wenn Javier Pérez von **Praetorians** spricht, dann zählt er gerne auf, was sein Echtzeit-Strategiespiel nicht hat: »Auf unserer Karte gibt es keinen Kriegsnebel und keine Sichtlinien. Man kann keine Gebäude errichten. Es gibt kaum einen Zufallsfaktor – in Zweikämpfen gewinnt immer der Stärkere.« Die fragenden Blicke der Zuhörer weichen schnell dem Erstaunen, wenn Pérez **Praetorians** dann vorführt: Mit wenigen Mausklicks schickt er römische Kohorten durch Wälder und über Hügel, läßt sie die Formationen wechseln und beobachtet aus der Vogelperspektive, wie sich Hundertschaften von Legionären in Massenschlachten stürzen.

»Wir reduzieren unser Spiel auf das Wesentliche«, sagt Pérez, »eine Strategie auf dem Schlachtfeld auszuhecken und die Truppen taktisch klug in die Schlacht zu führen.«

## Antike Kriege

Auf den ersten Blick erinnert **Praetorians** stark an **Shogun** oder **Dark Omen**: Sie kommandieren Verbände von Polygonsoldaten in Echtzeit auf detaillierten 3D-Landschaften. Als Schauplatz für die Schlachten hält diesmal die Antike her. Als römischer Feldherr starten Sie zu einem Feldzug nach Gallien, verteidigen dann italienische Stellungen und unterwerfen schließlich das Wüstenreich Ägypten. In Ihrem Heer be-



Der befestigte Römerhafen muß vom Feldlager im Hintergrund aus erobert werden, die Besatzungstruppen verteidigen sich durch Ausfälle.



Vor den Toren der Stadt treffen sich zwei Armeen zum Schlagabtausch. Wenn die Formationen nicht mehr zu halten sind, stürzen sich die Legionäre in **Zweikämpfe**. An der Stadtmauer spuckt ein Belagerungsturm schon die ersten Truppen aus.

findet sich alles, was um die Jahrhundertwende in Gefechten en vogue war: Vom einfachen Fußsoldaten über Kavallerie bis hin zu Belagerungsinstrumenten. Weil Sie oft einige Hundert Menschen gleichzeitig befehligen, müssen Sie nicht jeden einzelnen

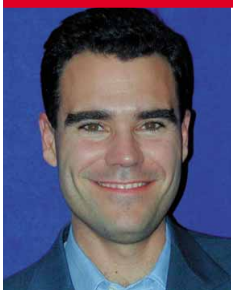
Soldaten von Hand steuern. Ihre Mannen sind in Kohorten zu einigen Dutzend Soldaten zusammengefaßt.

### Schlachtordnung

Ihre Truppenverbände marschieren immer in Formation und können unterschied-

liche Aufstellungen einnehmen. Infanteristen bilden beispielsweise auf Befehl die »Schildkröte« und halten bei Beschuß ihre Schilde schützend über den Kopf; so sind sie durch Pfeile kaum noch zu verwunden. Wie in **Age of Empires 2** können Sie ver-

schiedene Truppentypen kombinieren; dann bilden etwa Reiter einen Kreis um die Bogenschützen, die ungestört auf die Gegner feuern können. Anders als in Microsofts Echtzeit-Hit sollen die Legionäre ihre Aufstellung in Kämpfen nicht sofort auflö-



Der Spanier **Javier Pérez** (30) gründete 1996 mit seinem Bruder die Pyro Studios. Er ist der Projektleiter von Praetorians.

## Interview mit Javier Pérez

**GameStar** Was ist das Geheimnis eurer Grafik?

**Pérez** Die Antwort ist eigentlich ganz einfach: 22 Leute habe 16 Monate lang daran gearbeitet. Unser Geheimnis ist, daß wir nie mit einem Ergebnis zufrieden sind, sondern ständig etwas verbessern. Man kann immer noch 10 Prozent mehr Leistung herausholen. Eine typische Szene in Praetorians besteht zum Beispiel aus 25.000 bis 80.000 Polygonen. Das sind dann 600 oder 700 Soldaten.

**GameStar** Wie stellt ihr sicher, daß die Computergegner herausfordernd sind?

**Pérez** Unsere KI arbeitet auf zwei Ebenen. Es gibt eine höhere Stufe, die strategische Entscheidungen auf der Karte trifft: Wo soll ich meine Streitkräfte hinziehen, wie reagiere ich am besten auf die Angriffe des Spielers? Die zweite Ebene der KI steuert die Kohorten im Kampf und kombiniert die Einheiten in der Umgebung so gut wie möglich.

**GameStar** Wie funktionieren die Formationen in Praetorians?

**Pérez** Ich würde gar nicht von Formationen sprechen. Für mich wird Infanterie, die die Formation wechselt, zu einer

ganz neuen Einheit. Wenn sie zum Beispiel die Schildkröten-Position einnimmt, verhält sie sich völlig anders, als wenn sie als Kolonne läuft.

**GameStar** Warum verzichtet Praetorians auf viele konventionelle Spielelemente?

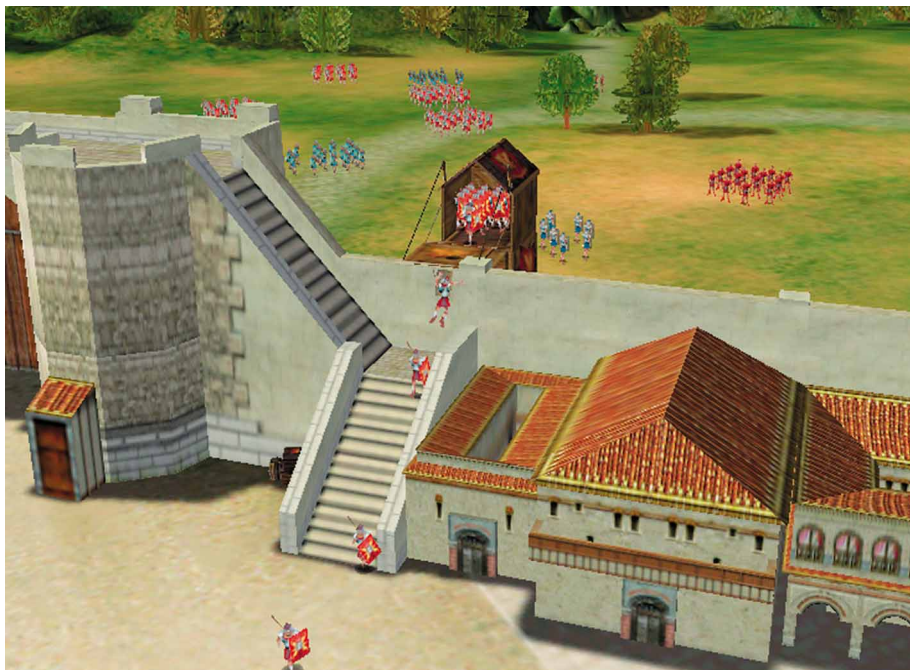
**Pérez** Wir wollen Spiele machen, die leicht zu spielen, aber schwer zu meistern sind. Niemand sollte Probleme damit haben, ein Pyro-Spiel zu bedienen. Im Laufe des Spiels steigt der Schwierigkeitsgrad dann kontinuierlich an – es bleibt also trotzdem eine Herausforderung. Außerdem wollen wir nur innovative Konzepte entwickeln. Wir kopieren keine anderen Spiele.



sen, sondern ihren Vorteil so lange wie möglich ausnützen. Konsequenterweise werden Soldaten besonders verwundbar, wenn die Formation aufgebrochen wird. Verbände, die enge Brücken passieren, sind hinterhältigen Angriffen beinahe wehrlos ausgeliefert.

### Da ist der Feind!

Weil Pyro den Glücksfaktor in Kämpfen weitgehend ausschalten will, hängt Ihr Erfolg fast ausschließlich von der richtigen Taktik ab. Die möglichen Vorgehensweisen in der Schlacht sollen vielfältig sein. So treiben vorpreschende Streitwagen gegnerische Verteidigungslinien auseinander, die zerstreuten Soldaten sind dann leichte Ziele für Ihre Infanterie. Um vorausschauend planen zu können, gibt es keinen Schlachtnebel; Sie werden immer sehen können, was die feindlichen Truppen gerade machen. »Wir wollen nicht, daß der Spieler ständig überrascht wird«, erklärt Javier Pérez. »Viel wichtiger ist es,



Der **Belagerungsturm** hat die Mauer erreicht, die roten Infanteristen stürmen die Treppe hinab in die Stadt.

auf die Aktionen des Gegners richtig zu reagieren.« Einzige Ausnahme: die Nachteinsätze. Im Dunkeln können Sie zwar immer noch erkennen, wo sich eine feindliche Kohorte befindet, der Soldatentyp bleibt Ihnen allerdings verborgen. Auf Ihren Befehl hin zünden einzelne Verbände Fackeln an. Dann bewegt sich der Trupp schneller und sieht mehr, ist aber auch ein leichtes Ziel für Gegner.

### Ausgefeiltes Multiplayer-Spiel

Und noch eine Überraschung: **Praetorians** ist hauptsächlich auf Schlachten zwischen menschlichen Mitspielern ausgelegt. Allerdings wird Sie die Solo-Kampagne behutsam zum Kampf gegen mehrere Armeen gleichzeitig hinführen. So treten Sie zunächst nur gegen einen Computergegner an, am Ende des Feldzugs klopfen sich vier Kontrahenten auf dem Schlachtfeld. »Auf diese Weise wollen wir die Spieler auf den letzten Schritt vorbereiten, den Sprung ins Netz«, sagt Javier Pérez. Dort sollen

Sie sich auf speziellen Karten mit bis zu drei menschlichen Mitspielern anlegen können.

In der Solo-Kampagne erfüllen Sie 16 Missionen; die Aufgaben reichen von der Gefangennahme eines feindlichen Zenturios bis hin zur Zerstörung einer ganzen Stadt. Dabei müssen Sie mit den Armeen auskommen, die Sie schon dabei haben; Sie können keinen Nachschub rekrutieren, nur an fest vorgegebenen Stellen soll in manchen Einsätzen Verstärkung eintreffen.

### Komplett mit Hinkelstein

Sie dürfen die 3D-Grafik von **Praetorians** frei drehen und schwenken; auf einem Pentium III mit TNT2-Karte lief

das bei der Präsentation selbst dann flüssig, wenn sich mehrere Hundert Soldaten in der Landschaft bewegten. Damit Sie bei größeren Truppenaufmärschen die Übersicht behalten, läßt sich das Spiel in eine Vogelperspektive schalten. Außerdem können Sie die Karte komplett herauszoomen, so daß Sie die ganze Szenerie auf dem Bildschirm haben. Die Schauplätze sind voll von kleinen Details: In Gallien treffen Ihre Legionen auf Steinkreise, in Ägypten marschieren sie durch sonnenverbrannte Tempelanlagen. Rauschende Flüsse mit imposanten Wasserfällen und im Meer schaukelnde Schiffe lassen die Spielwelt angenehm lebendig wirken. **CS**



Zwei der weiteren **Einsatzgebiete**: In Gallien (oben) erwarten Sie saftige Wiesen und umzäunte Lager, in Ägypten gilt es, Wüstenstädte zu erobern.

## Praetorians

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Pyro Studios  
**Termin:** 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Christian Schmidt:** »Echtzeit-Strategiespiele gibt's wie Sand am Meer, die spannenden Feldzüge der Römer aber blieben bislang meist außen vor. Zum Glück wetzt Pyro diese Scharte jetzt aus. Die imposanten Massenschlachten und der coole Antiken-Look sahen bei der Präsentation jedenfalls schon beeindruckend aus.«