

Kommen, sehen, siegen

An der Front mischen ungewaschene Horden Ihre Legionen auf, und daheim rebellieren die Sklaven? Das muss nicht sein! Denn wir haben die besten 50 Tipps für die Schlachten und die Kampagne von Rome 2 gesammelt. Von Christian Weigel und Michael Graf

Rom wurde weder an einem Tag erbaut noch an einem Tag niedergerissen, denn sowohl Römer als auch ihre Gegner müssen das Generals- und Herrscher-Handwerk erst mal lernen – vor allem, da sich in **Rome 2** im Gegensatz zum direkten Vorgänger **Shogun 2** und dem ersten **Rome** vieles geändert hat. Auf diese Unterschiede haben wir uns bei unseren Tipps konzentriert – alten **Total War**-Hasen müssen wir schließlich nicht schon wieder erklären, wie man per Ziehen und Klicken eine Schlachtlinie aufstellt, dass Rohstoffe die Handelselöse steigern oder dass Soldaten beim Bergauf-Jogging aus der Puste kommen.

Die Schlachten

Sichtlinien

TIPP 1: Rome 2 hat ein echtes Sichtliniensystem. Das bedeutet: Einheiten sind nicht nur dann für den Feind nicht zu sehen, wenn sie sich im Wald verstecken, sondern auch hinter Hügeln. Rücken Sie in unübersichtlichem Terrain stets vorsichtig vor, vor allem in Städten. Wenn man etwa ummauerte Städte belagert, lauert der Feind oft direkt hinter dem Stadttor – seine Truppen sind aber unsichtbar. Auch in den Straßen können sich Einheiten besonders gut vor feindlichen Blicken verkriechen. Tappen Sie nicht in die Falle!

TIPP 2: Wenn Sie keinen Überblick haben oder den Feind nicht sehen, schicken Sie eine Einheit leichte Reiterei auf den nächstbesten Hügel, um nach Gegnern zu spähen. Halten Sie sich bereit, den Befehl zum Rückzug zu



TIPP 2: Leichte Reiterei wie diese Numider eignet sich vorzüglich, um den Feind von Anhöhen aus auszuspähen.

geben, falls Ihre Scouts hinter einem Hügelkamm über starke feindliche Kräfte stolpern.

TIPP 3: Der KI sind Sichtlinien oder in Wäldern versteckte Truppen schnuppe, der Computergegner sieht alles. Machen Sie sich also keine Mühe, Einheiten zu verbergen oder gar auf teure Versteck-Spezialisten wie die germanischen Nachtjäger zu setzen.

Armee-Blobbing

TIPP 4: Die Truppen in Rome 2 haben eine größere Neigung zum Gruppenkuscheln als die Samurai in Shogun 2, nach Kampfbeginn lässt sich die Formation kaum noch ändern. Achten Sie darauf, dass eine Einheit vor dem Zusammenprall mit einer gegnerischen Truppe so aufgestellt ist, dass möglichst viele Soldaten an der vordersten Linie stehen und aktiv mitkämpfen können.

TIPP 5: Die Soldaten von Rome 2 drängeln, bis mehrere Regimenter gewissermaßen ineinander gleiten. Das lässt sich nutzen: Ballen Sie mehrere Bogenschützen-Bataillone zu Haufen zusammen, damit sie in engen Straßen weniger Platz wegnehmen.

TIPP 6: Die praktische »Wachmodus«-Formation, mit der ein Regiment versuchte, die Stellung zu halten, fehlt. Um wenigstens beim Bewegen Ihrer Armee eine grobe Ordnung beizubehalten, gruppieren Sie Ihre Einheiten mit **[Strg] + [G]**. Die Truppen werden versuchen, die Formation am Zielpunkt wieder einzunehmen. Bei gehaltener Leertaste wird sichtbar, wohin die Trupps marschieren.

TIPP 7: Wenn der Ausgang der Schlacht in der Schwebe hängt, und sich alle verfügbaren Truppen in einem Knäuel keilen, müssen auch die Fernkämpfer handgreiflich werden.



TIPP 5: So akkurat wie auf diesem älteren Bild der Entwickler halten die Truppen ihre Schlachtlinie im fertigen Spiel nie.

Das Battle-Blobbing

Legionäre im Nahkampf mit Hoplitens aus Athen: Soldaten drängen und schieben ineinander, jegliche Formation ist im Getümmel verlorengegangen. Unten eine ähnliche Szene aus dem Vorgänger Shogun 2: Die einzelnen Samurai und Ashigaru drängen sich zwar auch im Nahkampf, es entsteht aber kein allzu enger Körperkontakt.



Rome 2



Shogun 2

Statt die Truppen einzeln in den Nahkampf-Modus zu versetzen, können sie auch bei gedrückter **[Alt]**-Taste den Prügelbefehl geben.

Schutz vor Beschuss

TIPP 8: Wie schützt man Einheiten vor Geschossen? Die »offene Formation«, die in den Vorgängern fast jeder Trupp einnehmen konnte, gibt es nicht mehr. Die feindlichen Schützen treiben sich meist fernab der gegnerischen Nahkämpfer herum, und zwar im »Plänkel«-Modus, in den sie sich automatisch zurückziehen, sobald eine gegnerische Einheit zu nahe kommt. Wir lassen unsere Reiter auf die Plänkler zustürmen und zerstreuen sie. Diese Methode erfordert etwas Timing, damit die Kavallerie nicht als Zielscheiben endet. Lenken Sie die gegnerischen Schützen am besten mit einer verzichtbaren oder gepanzerten Einheit ab, damit die Pferde in Ruhe von der Seite angreifen können.



TIPP 9: Die Schildkrötenformation der römischen Legionäre sieht spektakulär aus – vor allem, wenn die Truppen kurz vor dem Erreichen der feindlichen Schlachttlinie die Formation aufbrechen und losstürmen. Leider bringt sie gegen Beschuss nicht viel.

TIPP 9: Eine Spezialität der römischen Legionäre, die vor Beschuss schützen soll: Die Schildkrötenformation. Die Legionäre rücken zusammen und bilden eine Art wandelnden Bunker aus ihren Schilden. Dabei marschieren die Legionäre viel langsamer und sind feindlichen Projektilen mindestens doppelt so lange ausgesetzt. Setzen Sie die Testudo also allenfalls vorübergehend ein.

TIPP 10: Beim Erstürmen einer Stadt ist das Belagerungsgerät »Galerie« sinnvoll – ein hölzerner Heuschaber auf Rädern. Im Schutz der Galerien kann Infanterie nahe an die Stadtttore heran stapfen und sie mit Fackeln anzünden – sehr praktisch, wenn wir keine Rammen oder Katapulte parat haben.

TIPP 11: Kriegshunde eignen sich zum Verjagen von Schützen. Lassen Sie die Bestien weit außerhalb deren Schussreichweite von der Leine. Leider können nicht alle Fraktionen auf die Tierchen zurückgreifen.

Hopliten

TIPP 12: Im ersten Rome waren »Hopliten« Truppen, die sich mit meterlangen Speeren zu einer igel-ähnlichen Phalanx formierten. Rome 2 geht die Sache anders an: Hopliteneinheiten haben kurze Speere und können auch eine Phalanx bilden; die sieht aber nicht mehr so aus, wie wir sie aus den Geschichtsbüchern kennen. Die Hopliteneinheiten rücken nur etwas enger zusammen und die erste Reihe nimmt ihre Schilde höher, um den jeweiligen Nebenmann zu decken. Wer eine der speerstarrenden Formationen aufstellen möchte, in der die ersten vier Reihen kämpfen können, muss zu Pikenieren greifen.

TIPP 13: Um die Schlachttlinie intakt zu halten, ist es besser, die eigene Formation so nahe wie möglich geschlossen an den Gegner heranmarschieren zu lassen, bevor einzelne Einheiten den Angriffsbefehl erhalten.



TIPP 10: Die »Galerien« genannten Belagerungsschilde sehen aus wie rollende Holzschuppen, stecken Beschuss durch Brandpfeile aber bestens weg.

Kurz oder lang?

Spartanische Kämpfer demonstrieren den Unterschied zwischen einer Hopliteneinheit und einer Pikeniereinheit. Wir fragen uns, wo die Pikeniere ihre meterlangen Speere versteckt haben, wenn sie sich gerade nicht in der »Igel«-Formation befinden.



Hopliten, Standard-Formation



Hopliten-Phalanx



Pikeniere, Standard-Formation



Igel-Phalanx

TIPP 14: Bei Phalanx-Heeren empfiehlt es sich sogar manchmal, nicht direkt anzugreifen, sondern die Formation mit einem Bewegungsbefehl hinter den Gegner durch die Feindarmee bulldozern zu lassen.

Kavallerie

TIPP 15: Wer der Versuchung nicht widerstehen kann, mit Kavallerie frontal in Speerträgerformationen zu krachen – was in Total-War-Spielen traditionell keine sonderlich gute Idee ist –, der hat jetzt wenigstens eine Möglichkeit, die dabei unvermeidlichen Verluste der Reiterei zu reduzieren: mit der Fähigkeit »Draco«, dem Drachenbanner. Dieser Kavallerie-Buff schwächt bei gegnerischen Truppen für eine kurze Zeit die Wirksamkeit gegen berittene Angreifer. Allerdings steht dieses Talent nur bestimmten Fraktionen zur Verfügung, etwa den Römern.

TIPP 16: Parthische Panzerreiter haben eine andere Spezialfähigkeit als das demoralisierende Drachenbanner: Ihre Pferde sind darauf dressiert, Gegner niederzutrameln und den Ansturm der Reiter effektiver zu machen. Die Reiterei aller anderen Fraktionen ist zwar auch nicht von Pappe, eignet sich aber nur im Notfall für Frontalangriffe.

TIPP 17: Streitwagen sehen gefährlich und robust aus, verhaken sich aber zu leicht in dichten Gegnermassen. Nutzen Sie die Fahrzeuge lieber dazu, abseits stehende Plänkler niederzumähen, anstatt mit Karacho in die gegnerische Formation zu rasen.



TIPP 19: Die Fernkämpfer stehen in der ersten Schlachtreihe, die Nahkämpfer dahinter.

Plänkler und Schützen

TIPP 18: Es gibt drei Arten von Fernkampftruppen: Speerwerfer, Bogenschützen und Schleuderer. Speere haben die kürzeste Reichweite und größte Durchschlagskraft; Schleudern schießen am weitesten, aber mit vergleichsweise niedrigem Schaden, während Pfeile auf mittelgroße Entfernungen hohen Schaden anrichten, aber keine dicken Schilde und Rüstungen durchschlagen – das sollten Sie berücksichtigen.

TIPP 19: Stellen Sie Ihre Schützen zum Beginn in die vorderste Schlachtreihe oder an die Flanken Ihrer Streitmacht. Dann haben sie ein freies Schussfeld auf heranmarschierende Angreifer. Hüten müssen sie sich allerdings vor Schleudern, die eine höhere Reichweite haben. Wenn ihnen feindliche Nahkämpfer auf den Pelz rücken, ziehen sich die Fernkämpfer hinter ihre anderen Kameraden zurück. Dafür können Sie die automatische Plänkel-Einstellung verwenden oder Sie verlegen die Schützen manuell. Achtung: Insbesondere Fernkämpfer an den Flanken der Armee sollten sich frühzeitig zurückziehen, wenn gegnerische Kavallerie anrückt. Halten Sie für diesen Fall zudem immer eine oder zwei Speerträger-Divisionen in der Nähe der Fernkämpfer bereit.

TIPP 20: Das beste Mittel gegen Elefanten sind Speerwerfer. Befehlen Sie den Männern, mit Brandgeschossen zu werfen, das treibt die Dickhäuter in den Wahnsinn. Und wenn Elefanten erst mal in Panik geraten, sind sie für ihre Verbündeten eine mindestens ebenso große Gefahr wie für den Feind.

TIPP 21: Die Computergegner setzen häufig auf große Plänkler-Kontingente. Versuchen Sie deshalb, die Fernkämpfer zu verschrecken oder in den Nahkampf zu zwingen, anstatt sich beschießen zu lassen.

TIPP 22: Auch schwere Infanterie verfügt über Fernwaffen: Vor einem Ansturm werfen Legionäre und andere Nahkämpfer jeweils einen Wurfspeer – in der Verteidigung allerdings nicht. Daher lohnt es sich, heranstürmende Feinde aktiv anzugreifen, kurz bevor sie auf die eigene Schlachtreihe stoßen.

Landeoperationen

TIPP 23: Wenn Schlachten in Küstennähe stattfinden und wir eine Flotte in Rufweite haben, können die Besatzungen der Schiffe in den Kampf eingreifen. Es braucht nur ein geeignetes Strandstück, an dem sich die Schiffe auf den Sand ziehen lassen, und schon erhält unsere Armee willkommene Verstärkung. Das funktioniert sowohl bei Feldschlachten in der Nähe des Meeres als auch bei Belagerungen von Hafenstädten. Beachten Sie aber, dass Kavallerie und Belagerungswaffen-Regimenter nach dem Echtzeit-Landemanöver ohne Pferde und Kriegsgesetz dastehen. Diese Truppentypen sollten Sie also besser schon vor der Schlacht anlanden oder gleich gar nicht in die Flotte aufnehmen.

TIPP 24: Praktisch: Die Besatzungen von Kriegsschiffen sind genau die gleichen Einheiten wie die unserer Landarmeen – auch die »Marineinfanteristen« können am Strand von Bord gehen und zu Lande mitkämpfen. Machen Sie davon Gebrauch, wenn die Heereslinien bröckeln. Nur Besatzungen von Artillerieschiffen bleibt der Landgang verwehrt.

TIPP 25: Manchmal bewacht die KI in einer Stadtschlacht ihre Siegpunkte nicht. Eine kühne Schiffsbesatzung kann dann im Rücken des Gegners anlanden, ungeschützt Flaggen erobern und die Schlacht entscheiden.

Seeschlachten

TIPP 26: Da Rammen und Entern wie in der echten Antike die gebräuchlichsten Seekriegstaktiken sind, müssen Sie als Admiral unbedingt darauf achten, Ihre Schiffe so zu manövrieren, dass sie keiner feindlichen Galeere die verwundbare Flanke zeigen. Kämpfen in Formation erübrigt sich dadurch.

TIPP 27: Die beste Truppenmischung für Flotten sind Artillerie-Galeeren mit Onagern und Ballisten im Bug. Die KI ist doof genug, sich aus der Distanz mit Steinen bombardieren zu lassen, ohne sich zu wehren. Und selbst wenn



TIPP 27: Katapultschiffe machen kurzen Prozess mit Transportkähnen.



TIPP 33: Auch der Ätna zählt als Weltwunder, er erhöht die Moral aller Streitkräfte.

sie sich wehrt, sind vor allem Transportschiffe bereits mit wenigen Treffern versenkt.

TIPP 28: Sobald der Gegner mit seiner Flotte aktiv wird, sollten Sie die Katapultgaleeren abdrehen lassen und hinter Ihren Nahkampfschiffen verstecken, auch wenn sie von dort aus nicht schießen können. Die Artillerieboote können einem Enterversuch nämlich so gut wie keine Crew entgegensetzen.

Die Kampagne

Provinzen

TIPP 29: Spezialisieren Sie Provinzen auf Landwirtschaft, Industrie oder Kultur, um ihren Ertrag zu maximieren. Denn viele Gebäude erhöhen die Wirksamkeit aller anderen Einrichtungen eines Typs. Wenn wir etwa in einer Provinz in mehreren Regionen Getreidefarmen besitzen, lohnt sich in der Provinzhauptstadt ein Kornmarkt eher als eine Großschlachtereie. Auch bei der Wahl der richtigen Tempel hilft ein Blick auf die Restprovinz: Soll das Gotteshaus den Wohlstand aus industriellen oder landwirtschaftlichen Betrieben steigern?

TIPP 30: Am meisten lohnt sich das Edikt »Panem et circenses«, das je nach landwirtschaftlicher Ausbaustufe einer Provinz eine gewisse Menge Nahrung gewährt, manche Farmen spucken zudem einen Bonus-Ertrag aus. Noch dazu erhöht der Erlass die öffentliche Ordnung und hebt in Kernprovinzen mit vielen kulturellen (also »gelben«) Gebäuden den Wohlstand durch Kultur und Handel. Letzteres erhöht die Steuereinnahmen spürbar mehr als das Edikt »Tributeintreibung«.

TIPP 31: Die Qualität der Verbindungen zwischen zwei Siedlungen hängt davon ab, wie weit deren zentrales Stadtgebäude ausgebaut ist – zwischen zwei Kuhdörfern verläuft eben auch nur ein Trampelpfad.

TIPP 32: Um Ihre Einnahmen und damit Ihr Budget für den Gebäudebau drastisch zu erhöhen, empfiehlt es sich, mit jeder willigen Fraktion ein Handelsabkommen abzuschließen. Dafür können Sie auch mal etwas Tribut bezahlen, ein paar Hundert Bestechungsgoldstücke sind schnell wieder drin.

TIPP 33: Über die Kampagnenkarte haben die Entwickler 19 Weltwunder verteilt, vom Koloss von Rhodos über Stonehenge bis hin zur Zitadelle von Bam. Jeder der Prachtbauten bringt enorm hilfreiche, fraktionsweite Boni, etwa auf Zufriedenheit oder Forschung. Versuchen Sie unbedingt, Weltwunder-Regionen wie Griechenland und Ägypten zu erobern.

Rekrutieren

TIPP 34: Kasernen und Waffenschmieden sollten in einer Provinz konzentriert sein, damit ein General beim Aufstellen einer Armee keine anstrengende »Einkaufstour« veranstalten muss. Doch je weiter Ihr Reich wächst, desto weiter im Hinterland liegen die Militär-Hochburgen. Bauern Sie also regelmäßig neue Provinzen zu Rekrutierungszentren aus, damit der Nachschub nicht ewig



TIPP 35: Söldner lohnen sich nur, wenn Verstärkung dringend gebraucht wird.

weit marschieren muss. Profis kombinieren in einer Provinz Kasernen mit Werkstätten wie Schmieden oder Übungsgeländen, um die Truppen maximal gestählt und ausgerüstet ins Feld schicken zu können. Truppen, die über veraltetes Gerät verfügen, lassen sich in Provinzen mit der nötigen Infrastruktur aufrüsten – in Shogun 2 ging das nicht.

TIPP 35: Vorsicht vor Söldnern: Wenn Verstärkung dringend nötig ist, können die Mietsoldaten nützlich sein, weil sie sofort zur Verfügung stehen, nicht erst in der nächsten Runde. Allerdings kosten sie auch sehr viel Unterhalt. Entlassen Sie Söldner sofort, wenn sie nicht mehr gebraucht werden.

Nahrung

TIPP 36: Nahrung ist in Rome 2 ein abstrakter Wert, der für das gesamte Reich gerechnet wird. Hungersnöte entstehen allerdings in individuellen Provinzen. Wenn Nahrungsmittel fehlen, sinkt die Stimmung der Bürger, außerdem desertieren im entsprechenden Landstrich stationierte Soldaten. Gegen Letzteres gibt es – zumindest in manchen Provinzen – ein einfaches Gegenmittel: Bewegen Sie hungernde Heere einfach aufs Meer. Dort desertieren sie nämlich nicht mehr.

TIPP 37: Wenn Sie eine feindliche Region oder Provinz einnehmen, die für die Produktion eines großen Teils der landwirtschaftlichen Erträge zuständig ist, kann durch die darauf folgende Hungersnot das komplette Staatsgebilde in sich zusammenfallen, wenn Armeen nicht mehr versorgt werden und Städte rebellieren. Zusätzlich kann man dann Champions in die gegnerischen Provinzen schicken, um mit dem Verhaltensbefehl »Guerilla-Krieg« weitere Unruhen zu schüren.

TIPP 38: Eine Nahrungsquelle ist im Forschungsbaum versteckt: Die Erforschung aller drei Technologien in einem Segment des Forschungszweiges »Wirtschaft« ergibt ei-



TIPP 38: Wer alle Technologien eines Abschnitts erforscht, bekommt spezielle Boni.

nen kleinen Nahrungsbonus von +3, +5 und schließlich +7. Auch andere komplettierte Forschungsfelder geben Boni.

Öffentliche Ordnung

TIPP 39: Wenn der wütende Mob durch die Straßen Ihrer Siedlungen zieht, läuft etwas schief. Anders als in den Vorgängern wird die Zufriedenheit zusammengefasst für alle Regionen einer Provinz gewertet. Es ist daher völlig in Ordnung, Unzufriedenheit auslösende Gebäude wie Kriegshäfen und Fischmärkte in der Hauptstadt mit Tempeln in Nebensiedlungen zu kontern. Gotteshäuser haben dazu noch den Vorteil, dass sie die eigene Kultur verbreiten, die für die Zufriedenheit der Untertanen ein wichtiger Faktor ist. Tempel anderer Kulturen sind natürlich sofort umzuweihen oder niederzureißen.

TIPP 40: Versuchen Sie nicht auf Teufel komm raus, den Zufriedenheitswert einer Provinz zu heben, um Rebellionen zu verhindern – etwa, indem Sie den Landstrich von der Steuer befreien. Lassen Sie die Revolte lieber geschehen. Denn die Rebellen starten mit einer kleinen Armee, die Sie locker zerschlagen können. Außerdem steigt der Zufriedenheitswert nach dem Aufstand kurzfristig um 20 Punkte pro Jahr – die nächste Rebellion ist damit erst mal in etwas weitere Ferne gerückt. Die Steuerbefreiung lohnt sich nur, wenn Sie sich neben den Aufständischen noch mit anderen Bedrohungen herumschlagen müssen, beispielsweise feindlichen Heeren in frisch eroberten Regionen.

TIPP 41: Auch sonst sind Rebellionen keine große Bedrohung: Oft greift die KI direkt die nächste Stadt an, gegen deren Garnison sie keine Chance hat. Und selbst, wenn sie lieber wartet und Truppen sammelt, dauert es einige Runden, bis das aufständische Heer auf bedrohliche Größe angewachsen ist. Bis dahin haben Sie längst eine Armee per »Eilmarsch« an den Kriesenherd verlegt.

TIPP 42: Auf ungenutzten Bauplätzen entstehen nach einer oder zwei Runden Slum-Viertel, die das Volk mürrisch machen und manuell abgerissen werden müssen. Um sich diese Umstände zu ersparen, sollten Sie nur Städte erweitern, in denen Sie noch in derselben Runde ein Gebäude errichten können.

Agenten

TIPP 43: Für die Agenten gilt ein Schere-Stein-Papier-Prinzip. Würdenträger sind be-



TIPP 40: Die Steuerbefreiung lohnt sich nur in frisch eroberten Provinzen.



TIPP 44: Ein Tooltipp über dem kleinen, gelben Symbol offenbart die individuellen Fähigkeiten der Agenten-Kandidaten.

sonders gut darin, die im Rechtswesen unbedarften Champions aufzuhalten, können sich aber gegen hinterlistige Methoden der Spione kaum wehren. Champions hingegen eignen sich bestens, um Spione auszurauchern.

TIPP 44: Agent ist nicht gleich Agent. Wenn Sie beim Rekrutieren einer neuen Spezialeinheit mehrere Kandidaten zur Verfügung haben, dann besitzen die auch jeweils individuelle Eigenschaften. Welche genau das sind, zeigt ein Tooltipp, wenn man die Maus über das kleine, gelbe Symbol neben ihrem Porträt bewegt. Das gilt übrigens auch beim Anwerben neuer Generäle und Admirale.

TIPP 45: Es empfiehlt sich, immer einen Champion weniger anzuheuern, als Sie eigentlich dürfen. Wenn dann in einer Provinz überraschend die Zufriedenheit sinkt, können Sie dort flugs einen der Streiter rekrutieren und mit dem Verhaltensbefehl »militärischer Eifer« für Ordnung sorgen lassen. Spezialisieren Sie die Champions zu Ordnungshütern, indem Sie ihnen bei Level-Aufstiegen zunächst die Fähigkeit »Streiter«, dann »Stärke« und schließlich »Kühnheit« spendieren.

TIPP 46: Praktischerweise bleiben Agenten anders als in Shogun 2 bei den Armeen, denen sie zugeteilt wurden, auch wenn diese in eine Stadt marschieren. Mit den entsprechenden Talenten erhöhen Würdenträger & Co. zudem die Bewegungsreichweite ihrer Begleit-Streitmacht – ausgesprochen nützlich.

Armeen

TIPP 47: Der nützlichste Armee-Verhaltensbefehl ist der »Eilmarsch« (bei Flotten: »Doppelte Geschwindigkeit«), dadurch verdoppelt sich nämlich die Bewegungsreichweite. Vorsicht: Ein Wechsel in eine andere Stellung ist nur möglich, wenn das Heer noch mehr als die Hälfte seiner Bewegungspunkte übrig hat. Eine Armee oder Flotte im Eiltempo kann nicht selbst angreifen, wohl aber nahe, verbündete Streitkräfte beim Angriff unterstützen. Ziehen Sie also vor einer Attacke – etwa auf eine Stadt – zusätzliche Heere und Seeverbände im Eiltempo herbei, um Ihre Hauptarmee zu entlasten. Nach dem Angriff haben die Unterstützer dann eventuell sogar noch genügend Bewegungspunkte, um an ihren Ausgangsort zurückzukehren.

TIPP 48: Die KI in Rome 2 ist von der Eilmarsch-Funktion begeistert und nutzt sie häufig. Meist besteht die gegnerische Aktivität darin, kleine Armeen ziellos über die Karte stiefeln zu lassen. Es ist sehr schwierig,

diese Moskito-Heere abzufangen, da sie im Eilmarsch-Modus jede Verfolgung abhängen können. Es zahlt sich aus, einen General für die Verfolgung von Eindringlingen abzustellen, damit die Hauptarmee nicht den Hase- und Igel-Kapriolen der KI hinterherhechelt.

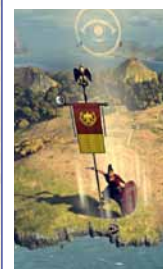
TIPP 49: Sollte Ihre Armee während eines Eilmarschs angegriffen werden, müssen Sie in der Echtzeit-Schlacht einen »Siegpunkt« auf der Karte verteidigen, bei dessen Verlust die Schlacht gleich mit verloren ist. Das ist ausgesprochen nervig, setzen Sie die »Eilmarsch«-Funktion also bevorzugt dann ein, wenn keine Chance eines gegnerischen Angriffs besteht.

TIPP 50: Die restlichen Armee-Verhaltensbefehle sind nur gelegentlich sinnvoll und hängen unter anderem davon ab, ob der Gegner mitspielt und in einen vorbereiteten Hinterhalt tappt. Immerhin ist die Kampagnenkarte von Rome 2 so angelegt, dass sich überall Engstellen finden, an denen Sie Invasoren abfangen und den Weg blockieren können – etwa in Alpenpässen oder an der spanischen Küste. Auch an vielen Küstenstädten kommen feindliche Armeen auf dem Landweg nicht einfach so vorbei – Rom etwa blockiert die Westküste Italiens. Christian Weigel / GR

Die Armee-Stellungen



Der Wirbelwind symbolisiert, dass die Armee im mächtigen »Eilmarsch«-Modus ist. Streitkräfte sind so doppelt so schnell. Angreifen kann eine Armee während eines Gewaltmarschs aber erst, nach einer Runde ausruhen.



Im »Hinterhalt«-Modus ist eine Armee für den Feind unsichtbar. Marschiert ein gegnerisches Heer in ihren Einflussbereich, erleidet es Moral-Abzüge und beginnt die Schlacht in einer Marschkolonne. Klappt aber selten.



Im »Plündern«-Modus verheeren Armeen die Provinz und überfallen Handelsrouten. Diese Stellung ist nicht sonderlich sinnvoll, sie senkt nur die Unterhaltskosten der Soldaten ein wenig. Dann lieber gleich erobern.



Im »Befestigung«-Modus verstärkt eine Armee ihre Defensive auf Kosten ihrer Mobilität. Befestigte Armeen dürfen sich in der Echtzeit-Schlacht in ein Fort zurückziehen und Spezialwaffen wie Stachel fallen einsetzen.