

# **FRONT COVER**

## HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

## 1. INHALT

### 2. INSTALLATION UND SYSTEMANFORDERUNGEN Seite 4

### 3. DAS SPIEL Seite 4

3.1 Benutzerprofile Seite 5

3.2 Hauptmenü Seite 5

3.3 Einzelspieler Seite 5

3.4 Multiplayer Seite 6

3.5 Optionen Seite 8

### 4. KAMPF Seite 11

4.1 Der Spielbildschirm Seite 11

4.2 Das Schlachtfeld Seite 15

4.3 Truppen-Übersicht Seite 18

4.4 Truppen gruppieren Seite 21

4.5 Truppen bewegen Seite 23

4.6 Angreifen Seite 25

4.7 Spezialeinheiten Seite 27

4.8 Gebäude Seite 30

4.9 Dörfer und  
Truppenrekrutierung Seite 32

4.10 Belagerungen Seite 33

4.11 Spielmenü Seite 34

4.12 Ende des Spiels Seite 35

### 5. DAS TEAM Seite 36



## 2. INSTALLATION UND SYSTEMANFORDERUNGEN

Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um **Praetorians** zu installieren.

Wird die Installation nach dem Einlegen der **Praetorians**-CD nicht automatisch gestartet, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- 1 Klicken Sie im Startmenü auf **Ausführen...**
- 2 Geben Sie im nun erscheinenden Fenster **D:\Setup.exe** ein. (Ist Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht unter dem Laufwerksbuchstaben "D" angemeldet, geben Sie bitte den entsprechenden Buchstaben ein).
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um **Praetorians** zu installieren und zu starten.

Im Laufe der Installation werden Sie gefragt, ob Sie **GameSpy** (für Multiplayer-Spiele im Internet) installieren möchten. Wählen Sie **JA**, wenn Sie **GameSpy** installieren möchten, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

## 3. DAS SPIEL

In diesem Abschnitt finden Sie nützliche Informationen zur optimalen Konfiguration von **Praetorians** auf Ihrem System. Außerdem erfahren Sie, wie Sie eine Kampagne starten oder an Multiplayer-Spielen im Internet oder in einem **lokalen Netzwerk (LAN)** teilnehmen können.

## 3.1 BENUTZERPROFILE

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, erscheint zunächst der Bildschirm **BENUTZERPROFILE**. Alle Informationen eines Spielers (beispielsweise die Konfigurationseinstellungen, der Status einer **Kampagne** usw.) werden als Benutzerprofil gespeichert.

Wollen Sie ein neues Profil erstellen, geben Sie einen Namen in das Eingabefeld **NEUES PROFIL** ein und klicken Sie auf **ERSTELLEN** oder drücken Sie Enter. Natürlich können Sie in diesem Bildschirm auch ein vorhandenes Profil auswählen. Markieren Sie dazu das gewünschte Profil und klicken Sie auf **VERWENDEN** oder löschen Sie es mit einem Klick auf **LÖSCHEN**.

Haben Sie bereits ein Profil erstellt, können Sie den Bildschirm auch im **OPTIONEN**-Menü aufrufen. Klicken Sie dazu auf den Eintrag **OPTIONEN**. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 3.5**.

## 3.2 HAUPTMENÜ

Im **HAUPTMENÜ** stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- a) **EINZELSPIELER** (Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 3.3**)
- b) **MULTIPLAYER** (Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 3.4**)
- c) **OPTIONEN** (Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 3.5**)
- d) **DAS TEAM**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen Blick auf die Liste der an der Entwicklung von **Praetorians** beteiligten Personen werfen möchten.
- e) **BEENDEN**: Nach einem Klick auf diese Option werden Sie aufgefordert, Ihren Entschluss zu bestätigen. Anschließend wird das Spiel beendet und Sie kehren zu Windows zurück.

## 3.3 EINZELSPIELER

Im **EINZELSPIELER**-Bildschirm können Sie eine **KAMPAGNE** starten, ein **SPIEL** oder eine **SEQUENZ** einer geschlagenen Schlacht **LADEN** oder in ein **GEFECHT** gegen den Computer ziehen.

### 3.3.1 Kampagne

Meistern Sie die 24 Missionen der Kampagne und treten Sie in die Fußstapfen **Julius Caesars** (100 bis 44 v. Chr.). Unterwerfen Sie Gallien und besiegen Sie im römischen Bürgerkrieg den Senat und **Pompeius den Großen** (106 bis 48 v. Chr.).

Wenn Sie eine Mission der **Kampagne** spielen möchten, wählen Sie diese in der Liste **MISSION WÄHLEN** aus. Am linken Bildschirmrand erscheint nun eine Beschreibung der markierten Mission. Bestimmen Sie anschließend die **SCHWIERIGKEIT** des Spiels und starten Sie die Mission mit einem Klick auf **ANNEHMEN**.





### 3.3.2 Spiel laden

Sie dürfen gespeicherte Spielstände (einer **Kampagne** oder eines **Gefechts**) jederzeit laden. Wählen Sie den gewünschten Spielstand dazu aus der Liste aus und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf **LADEN**. Klicken Sie auf **LÖSCHEN**, wenn Sie den gewählten Spielstand löschen möchten. Denken Sie aber daran, dass gelöschte Spielstände nicht wiederhergestellt werden können!

### 3.3.3 Sequenz laden

Eine Sequenz ist die Wiederholung einer bereits geschlagenen Schlacht. Sequenzen werden am Ende eines **Gefechts** oder einer **Kampagne** gespeichert. Ansonsten entspricht dieser Bildschirm weitgehend dem Bildschirm **SPIEL LADEN**.

### 3.3.4 Gefecht

In einem **Gefecht** treten Sie gegen den Computer an. Im Gegensatz zum Kampagnen-Modus müssen Sie dabei allerdings weder Einsatzziele erfüllen, noch menschliche Gegner (oder Verbündete) für Online-Spiele suchen.

Der **GEFECHT**-Bildschirm entspricht weitgehend dem Bildschirm **KONFIGURATION** für **Multiplayer-Spiele**. Weitere Informationen dazu finden Sie in den **Abschnitten 3.4.4** und **3.4.5**. Lesen Sie diese Abschnitte, wenn Sie detaillierte Informationen über Bündnisse und die Konfiguration der KI (künstlichen Intelligenz) von Computergegnern benötigen.

## 3.4 MULTIPLAYER

Eine wichtige Komponente von **Praetorians** ist das Spiel gegen menschliche Gegner. Multiplayer-Spiele sind über das **Internet** oder in einem **lokalen Netzwerk (LAN)** möglich. In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zur Wahl und zum Aufbau einer Verbindung sowie über die Erstellung und die Konfiguration von **Multiplayer-Spielen**.

Wenn Sie über **GameSpy** spielen möchten, beenden Sie das Spiel und klicken Sie auf das GameSpy-Symbol im **Startmenü**. Erstellen Sie anschließend ein neues Spiel oder schließen Sie sich einem vorhandenen Spiel an. Das gewählte Spiel wird nun gestartet und es erscheint der Bildschirm **KONFIGURATION**. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **3.4.4**.

### 3.4.1 Wahl der Verbindung

In diesem Fenster werden die verfügbaren Optionen für den Verbindungsaufbau angezeigt. Das gängigste Protokoll ist **TCP/IP**. Es ermöglicht Multiplayer-Spiele in einem **lokalen Netzwerk (LAN)**. Haben Sie mehrere Netzwerkkarten, wählen Sie für die Karte, mit der Sie die LAN-Verbindung herstellen, den Verbindungstyp **TCP/IP**. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung anschließend mit einem Klick auf **WEITER**.

Wenn Sie **Praetorians** im **Internet** spielen möchten, markieren Sie in der Auswahlliste **TCP/IP** und klicken Sie auf **WEITER**. Wollen Sie sich einem Spiel anschließen, geben Sie in das Eingabefeld unter der Liste der Verbindungstypen die **IP-Adresse** des Hosts ein und bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf **WEITER**.

### 3.4.2 Erstellung eines Spiels

Nach der Wahl eines Verbindungstyps erscheint der Bildschirm **SPIELAUSWAHL**.

Schließen Sie sich nun einem **Multiplayer**-Spiel an oder erstellen Sie ein eigenes Spiel.

Wenn Sie ein Spiel erstellen möchten, geben Sie in das Eingabefeld **NAME DES SPIELS** einen beliebigen Namen ein (oder übernehmen Sie den vorgegebenen **STANDARDNAMEN**) und klicken Sie auf **SPIEL ERSTELLEN**.


### 3.4.3 Teilnahme an einem Spiel

Möchten Sie sich einem Spiel anschließen, wählen Sie dieses in der **SPIELE**-Liste aus und klicken Sie auf **ANSCHLIESSEN**. Bereits laufende oder volle Spiele erkennen Sie an einem "\*" neben dem Namen des Spiels. An diesen Spielen können Sie nicht teilnehmen.

### 3.4.4 Konfiguration Ihres Spiels

Nachdem Sie ein Spiel ausgewählt oder erstellt haben, erscheint der Bildschirm **KONFIGURATION**. Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung.



- a) **Name:** Klicken Sie auf Ihren Spielernamen (standardmäßig Ihr Profilname), wenn Sie ihn ändern möchten
- b) **Farbe:** Bestimmen Sie die Farbe der Einheiten und Banner Ihrer **Zivilisation**. Drücken Sie die **linke** oder die **rechte** Maustaste, um durch die Liste der verfügbaren Farben zu blättern.
- c) **Team:** Die Bündnisse der verschiedenen Spieler werden durch entsprechende Symbole angezeigt. **Links-** oder **rechtsklicken** Sie auf das gewünschte Symbol, wenn Sie sich mit einem anderen Spieler verbünden möchten. An der Zahl der -  Symbole können Sie ablesen, wie viele Spieler miteinander verbündet sind. Nach einem Klick auf die **SORTIEREN**-Schaltfläche werden alle Spieler nach Bündnissen sortiert. Auf diese Weise wissen Sie immer, welche Spieler miteinander verbündet sind.
- d) **Zivilisation:** Jeder Spieler kann mit den **Römern**, den **Barbaren** oder den **Ägyptern** in die Schlacht ziehen. Wenn sie die Wahl der Zivilisation dem Computer überlassen möchten, stellen Sie **Zufall** ein.

Über das **Eingabefeld** am unteren Bildschirmrand können Sie anderen Spielern Nachrichten zukommen lassen. Geben Sie dazu den gewünschten Text ein und drücken Sie Enter, um die Nachricht abzuschicken.

Klicken sie auf die **START**-Schaltfläche, wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind. Nun erscheint in der Liste der Mitspieler neben Ihrem Namen ein Daumen-Symbol.



### 3.4.5 Host-Optionen

Wenn Sie selbst ein Spiel erstellt haben, können Sie als **Host** verschiedene Optionen nach Ihren Vorstellungen konfigurieren:

- a) **Schlachtfeld:** Wählen Sie das gewünschte **SCHLACHTFELD** aus der entsprechenden Liste aus. Es gibt Karten für zwei, vier, sechs und acht Spieler. Sie brauchen also zwei bis acht Spieler, um ein Spiel zu starten.
- b) **Computergegner hinzufügen:** Klicken Sie auf **CPU**, wenn Sie Computergegner hinzufügen möchten. Bestimmen Sie anschließend deren Namen, die Farbe, das Team und die **Zivilisation**. Mit der Schaltfläche **Schwierigkeit** in der rechten unteren Ecke der Spielerliste bestimmen Sie die Fähigkeitsstufe der Computergegner.
- c) **Spieler entfernen:** Natürlich können Sie Computergegner oder menschliche Gegner jederzeit entfernen. Klicken Sie dazu in der Liste der Spieler auf den Totenschädel neben dem Namen des entsprechenden Spielers.



Haben alle Spieler ihre Einstellungen mit einem Klick auf **START** bestätigt, beginnt ein Countdown. Während der Countdown läuft, verwandelt sich die **START**-Schaltfläche in eine **STOPP**-Schaltfläche. Klicken Sie auf **STOPP**, wenn Sie den Countdown unterbrechen und Ihre Konfiguration bearbeiten möchten.

## 3.5 OPTIONEN

Im **OPTIONEN**-Bildschirm können Sie die **GRAFIK**-, die **SOUND**- und einige **SPIELOPTIONEN** nach Ihren Vorstellungen ändern. Klicken Sie auf **PROFILE**, wenn Sie den Bildschirm **BENUTZERPROFILE** aufrufen möchten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **3.1**.

Denken Sie daran, dass die gewählten Optionen im Profil des aktuellen Benutzers gespeichert werden. Erstellen Sie ein neues Profil, müssen Sie die Spieleinstellungen also neu konfigurieren (es sei denn, Sie spielen mit den Standardeinstellungen).

### 3.5.1 Grafikoptionen

Die gewählten Grafikeinstellungen bestimmen die Leistung von Praetorians auf Ihrem Computer. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Einstellungen herum, bis Sie mit der Bildqualität und der Geschwindigkeit des Spiels zufrieden sind. Folgende Optionen sind verfügbar:

- a) **Auflösung:** Bestimmen Sie die Auflösung des Spiels (640x480, 800x600 oder 1024x768).
- b) **Hohe Einheiten-Details:** Erhöhen Sie die Detailtiefe der verschiedenen Einheiten.
- c) **Hohe Wasser-Details:** Verbessern Sie die Qualität der Wassereffekte.
- d) **Hohe Geländedetails:** Erhöhen Sie die Detailtiefe des Schlachtfeldes.
- e) **Animationsglättung:** Optimieren Sie die Animationen.
- f) **Alpha Blending:** Diese Option verbessert die Darstellung von Transparenzeffekten. Wenn Sie das Alpha Blending aktivieren, werden die Kanten von Pflanzen und anderen Umgebungsobjekten geglättet.



- g) **Wettereffekte:** Schalten Sie die Wettereffekte (Regen, Sandstürme, Schnee usw.) ein oder aus. Auf das Gameplay haben die Wettereffekte keinen Einfluss.
- h) **Wolkenschatten:** Legen Sie fest, ob auf dem Schlachtfeld die Schatten vorbeizieher Wolken zu sehen sind.
- i) **32 Bit Farben:** Erhöhen Sie die Farbtiefe des Spiels.

Sie haben in diesem Bildschirm ferner Zugriff auf die **ERWEITERTEN** Grafikoptionen. Denken Sie aber daran, dass die folgenden Optionen nicht von allen Grafikkarten unterstützt werden.

- a) **Hardware-Cursor:** Legen Sie fest, ob die Grafikkarte oder das Programm selbst die Darstellung des Mauszeigers übernehmen soll. Der Hardware-Cursor ist präziser. Allerdings wird er nicht von allen Karten unterstützt.
- b) **Farbcursor:** Unterstützt Ihre Grafikkarte nur einfarbige Hardware-Cursor, müssen Sie diese Option deaktivieren, damit der Cursor korrekt angezeigt werden kann.
- c) **Hochauflösende Texturen:** Mit dieser Option bestimmen Sie die Qualität der Texturen. Diese wirkt sich deutlich auf die Leistung des Spiels aus.
- d) **Vollbild umschalten:** Bestimmen Sie die Darstellungsmethode Ihrer Grafikkarte. Bei einigen Karten müssen Sie diese Option deaktivieren, wenn Sie mit Hardware-Cursor spielen möchten.

### 3.5.2 Soundoptionen

In diesem Bildschirm können Sie die Sound- und Musikeinstellungen des Spiels ändern. Folgende Optionen stehen Ihnen dazu zur Verfügung:

- a) **Soundkarte:** Bestimmen Sie die Soundkarte, mit der Sie Praetorians spielen möchten (wenn Sie mehrere Soundkarten installiert haben).
- b) **Allg. Lautstärke:** Legen Sie die Lautstärke des Spiels fest.
- c) **Musik-Lautstärke:** Bestimmen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik.
- d) **Sound-Lautstärke:** Ändern Sie die Lautstärke der Soundeffekte (Kampfgeräusche, Schritte usw.).
- e) **Sprachlautstärke:** Bestimmen Sie die Lautstärke der Sprachausgabe des Spiels.
- f) **Hintergrund-Lautstärke:** Hierbei handelt es sich um die Lautstärke der Umgebungseffekte (z. B. Tiere, Wasser usw.).
- g) **Menü-Lautstärke:** Bestimmen Sie die Lautstärke der Bestätigungstöne.
- h) **Stereo umschalten:** Vertauschen Sie die beiden Stereo-Kanäle.
- i) **Befehlsbestätigung:** Wenn Sie diese Option einschalten, bestätigen alle Einheiten Ihre Befehle.
- j) **Stumm:** Schalten Sie die Soundausgabe aus.
- k) **Hohe Qualität:** Erhöhen Sie die Qualität der Soundausgabe.



### 3.5.3 Spieloptionen

In diesem Bildschirm können Sie allgemeine Aspekte der Spielsteuerung und der Oberfläche anpassen. Folgende Optionen sind verfügbar:

- a) **Scroll-Geschwindigkeit:** Bestimmen Sie die Scroll-Geschwindigkeit auf dem Schlachtfeld. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **4.2.1**.
- b) **Maus-Scrolling:** Entscheiden Sie sich für einen der verschiedenen Scroll-Modi mit dem Mousrad. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **4.2.1**.
- c) **Menüleiste einblenden:** Blenden Sie die **AUSWAHLGRUPPEN**-Leiste ein/aus. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **4.1.4**.) Während einer Schlacht können Sie die Leiste mit **F6** ein- oder ausblenden.
- d) **Spezialtasten deaktivieren:** Deaktivieren Sie alle für das Betriebssystem reservierten Schnelltasten.
- e) **Tooltips deaktivieren:** Schalten Sie die Tooltips aus. Diese werden eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger über Einheiten auf dem Schlachtfeld bewegen.
- f) **Zivilisationsfarben anzeigen:** Schalten Sie zwischen den beiden Farbmodi in der **ÜBERSICHTSKARTE** um. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **4.1.2**. Mit **F5** können Sie die Option während einer Schlacht ein-/ausschalten.
- g) **Informationsleiste einblenden:** Blenden Sie die **INFORMATIONSLAISTE** ein/aus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **4.1.5**. Während einer Schlacht können Sie die Leiste mit **F7** ein- oder ausblenden.
- h) **Kamera-Entfernung:** Bestimmen Sie den Zoomfaktor der Kamera. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **4.2.1**.
- i) **Truppen in verschiedenen Gruppen:** Erlaubt oder verhindert, daß eine Gruppe zu mehr als einer Auswahlgruppe gleichzeitig gehört.

## 4. KAMPF

Lesen Sie diesen Abschnitt, um sich mit dem Kampfsystem von **Praetorians** vertraut zu machen. Dies ist sehr wichtig, da Sie sich auf dem Schlachtfeld bewähren müssen, sobald Sie das Spiel starten. In diesem Abschnitt erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, wenn Sie eine **Kampagne** spielen, in einem **Gefecht** gegen den **Computer** antreten, oder in spannenden Online-Spielen mit anderen Spielern um die militärische Vorherrschaft kämpfen.

### 4.1 DER SPIELBILDSCHIRM

In diesem Abschnitt finden Sie wichtige Informationen über den Spielbildschirm von Praetorians. Hier bestimmen Sie die Geschicke Ihrer Armeen auf dem Schlachtfeld. Der Spielbildschirm ist in folgende Bereiche unterteilt:

- a) Informationsbereich
- b) Übersichtskarte
- c) Befehlsbereich
- d) Auswahlgruppen
- e) Status der Schlacht
- f) Heldensymbole



#### 4.1.1 Informationsbereich

Im **INFORMATIONSBEREICH** werden alle Informationen zu den momentan ausgewählten Komponenten des Spiels angezeigt.

##### Truppen:

Wenn Sie eine Truppe markieren, erhalten Sie Informationen über den Truppentyp, die **Truppenstärke** und die **maximale Anzahl** von Einheiten in dieser Truppe. Ferner wird neben der **Ausdauer** und den **Trefferpunkten** der Einheiten einer Truppe die Zahl der **getöteten Feinde** angezeigt. Darüber hinaus erscheinen im Informationsbereich die Symbole für die **Fähigkeiten** und **Spezialformationen** des gewählten Truppentyps.





## Gruppen:

Wählen Sie mehrere Truppen aus, werden diese nach Truppentypen gruppiert. Außerdem erscheinen in diesem Bereich die Symbole für die **Spezialformationen** und **Fähigkeiten** des gewählten Truppentyps.



## Dörfer und Kasernen:

Wenn Sie ein **Dorf** oder eine **Kaserne** auswählen, wird der **Name** des Dorfs, die **Trefferpunkte** sowie die Zahl der für die Rekrutierung neuer Soldaten verfügbaren **Einwohner** angezeigt. Haben Sie ein Dorf oder eine **Kaserne** erobert, wird das Wort **kontrolliert** eingeblendet.



## Gebäude:

Gebäude sind **Wachtürme**, **Brücken**, **Garnisonen** und alle anderen wählbaren Objekte (mit Ausnahme von Truppen oder Spezialeinheiten). Im Informationsbereich erscheint der **Name** und der **Zustand** des **Gebäudes**. Unter dem Gebäudesymbol wird darüber hinaus der **Besitzer** des Gebäudes angezeigt.



## 4.1.2 Übersichtskarte (Minimap)

Die **Übersichtskarte** ist eine verkleinerte Karte des Schlachtfeldes. Drücken Sie **F8**, wenn Sie den Darstellungsmodus der Karte ändern möchten.

Alle Einheiten, Dörfer und Brücken erscheinen auf der Übersichtskarte als farbige Punkte oder Symbole. Haben sie die Option **Zivilisationsfarben anzeigen** (**Abschnitt 3.5.3**) eingeschaltet, werden die Punkte in der Farbe der jeweiligen Zivilisation angezeigt. Ihre Truppen sind auf der Karte **gelb** markiert. Verbündete Truppen werden **grün** angezeigt. Neutrale Truppen erscheinen auf der Karte als **weiße**, feindliche Einheiten als rote Punkte.





Außerdem sendet und empfängt die **ÜBERSICHTSKARTE** drei verschiedene **Signale**. Diese werden auf der Karte als animierte Fadenkreuze angezeigt.

**Aufgabe erledigt:** Nach dem Bau eines Gebäudes oder einer Belagerungsmaschine bzw. nach der Rekrutierung neuer Truppen erscheint ein **gelbes Signal**.



**Kampf:** Orte, an denen Ihre Truppen oder Ihre Verbündeten kämpfen, sind **rot** markiert.



Kämpft eine **Helden-Einheit** (siehe **Abschnitt 4.1.6**), erscheint ein anderes **Signal**. Dieses bleibt außerdem etwas länger eingeblendet.



**Warnungen:** **Warnungen** ermöglichen die Koordination von Kämpfen in **Gefechten** oder **Multiplayer-Spielen**. Wenn Sie eine Warnung schicken möchten, halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt und klicken Sie auf die gewünschte Position (oder drücken Sie die Schnelltaste **W**). **Warnungen** erscheinen grundsätzlich in der Farbe des Absenders. Werden Ihre Verbündeten vom Computer gesteuert, reagieren sie auf Ihre Warnungen und eilen Ihnen zu Hilfe.



Außerdem haben Sie in diesem Bildschirm Zugriff auf vier wichtige Befehle:

**Zur Warnung**

**Symbol:**



**Schnelltaste: F1**

Nach einem Klick auf diese Schaltfläche springen Sie direkt zum letzten **Signal**. Klicken Sie mehrmals, wenn Sie die letzten Signale durchschalten möchten.

**Zum Späher**

**Symbol:**



**Schnelltaste: F2**

Klicken Sie mehrmals auf diese Schaltfläche, bis der gewünschte **Späher** angezeigt wird. Hat der Späher sein **Tier** ausgesandt, wird dieses ebenfalls ausgewählt. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.7.3**.

**Zu Spezialeinheit**

**Symbol:**



**Schnelltaste: F3**

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Positionen Ihrer Spezialeinheiten (beispielsweise Zenturios und Heiler) überprüfen. Weitere Informationen dazu finden Sie in den **Abschnitten 4.7.1** und **4.7.2**.

**Zum Dorf**

**Symbol:**



**Schnelltaste: F4**

Inspizieren Sie alle **Dörfer** und **Kasernen** unter Ihrem Befehl.



### 4.1.3 BEFEHLSBEREICH

Der **BEFEHLSBEREICH** besteht aus drei Registerkarten:



KAMPF- UND BEWEGUNGSBEFEHLE



SPEZIALFORMATIONEN UND BEFEHLE



BAUBEFEHLE



Wenn Sie einen **General** (siehe **Abschnitt 4.7.1**), ein Dorf oder eine **Kaserne** (siehe **Abschnitt 4.9.1**) auswählen, wird das **BAUBEFEHLE**-Symbol durch das **REKRUTIERUNGSBEFEHLE**-Symbol ersetzt.



REKRUTIERUNGSBEFEHLE

### 4.1.4 Auswahlgruppen

In den neun Slots dieses Menüs werden die neun verfügbaren **Auswahlgruppen** (siehe **Abschnitt 4.4.1**) angezeigt. Klicken Sie auf einen beliebigen Slot, um die entsprechende Gruppe auszuwählen.



### 4.1.5 Status der Schlacht

In diesem Menü finden Sie wichtige Informationen zum Verlauf einer Schlacht. Ist die Option **Informationsleiste einblenden** (siehe **Abschnitt 3.5.3**) nicht eingeschaltet, können Sie den Status der Schlacht mit der **Umschalt**-Taste anzeigen.



Die Informationsleiste ist in folgende Bereiche unterteilt:

**Befehlspunkte:** Die Anzahl der aktuellen und der maximal möglichen Befehlspunkte.



**Truppenpunkte:** Die Anzahl der aktuellen und der maximal möglichen Truppenpunkte.



**Verluste:** Ihre bisherigen Verluste.



**Getötete Feinde:** Die von Ihnen getöteten Feinde.

**Ehrenpunkte:** Die Zahl Ihrer **Ehrenpunkte (EPs)**.

**Ehrenpunkte-Fortschrittsanzeige:** Dieser Balken füllt sich, wenn Sie feindliche Soldaten töten und Erfahrung sammeln. Ist die Anzeige voll, bekommen Sie einen Ehrenpunkt.



Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt **Dörfer und Truppenrekrutierung (Abschnitt 4.9)**.

## 4.1.6 Helden-Symbole

In vielen Missionen der Kampagne befehlen Sie einen oder mehrere **Helden**. Diese **Spezialeinheiten** (siehe **Abschnitt 4.7**) haben einen **individuellen Namen** und **verbesserte Werte**. Wenn Sie Ihre Mission erfüllen wollen, sollten Sie darauf achten, dass Ihre Helden überleben! Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.12.1**.

Dank der **HELDEN-SYMBOLE** verlieren Sie Ihre Helden nie aus den Augen. **Rechtsklicken** Sie auf eines der Symbole, um den entsprechenden Helden auszuwählen. Wird einer Ihrer Helden angegriffen, beginnt sein Symbol zu blinken.



## 4.2 DAS SCHLACHTFELD

Alle Schlachten von Praetorians werden in einer 3D-Umgebung ausgetragen. Ein Teil des Schlachtfeldes erscheint auf dem Bildschirm. Werfen Sie einen Blick auf die **ÜBERSICHTSKARTE**, wenn Sie das gesamte Szenario betrachten möchten. Weitere Informationen zur Übersichtskarte finden Sie im **Abschnitt 4.1.2**.

### 4.2.1 Bewegung und Kameras

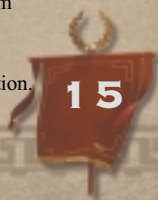
Es gibt zwei Möglichkeiten, den Blickwinkel zu ändern:

#### Perspektive wechseln

- Bestimmen Sie mit der Option **Kamera-Entfernung** im **SPIELOPTIONEN**-Menü (**Abschnitt 3.5.3**) den Abstand der Kamera vom Schlachtfeld.
- Außerdem können Sie mit dem **Mausrad** oder mit den Tasten **Bild aufwärts/abwärts** den Kamerawinkel ändern.

#### Kamera bewegen

- Bewegen Sie den **Mauszeiger an den Bildschirmrand** (oder drücken Sie die **Pfeiltasten**), um die Kamera zu bewegen.
- Halten Sie (bei einer 3-Tasten-Maus) die **mittlere Maustaste** gedrückt und bewegen Sie die Maus über die Karte. Im **SPIELOPTIONEN**-Menü können Sie sich für eine Bewegungsmethode entscheiden. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 3.5.3**.
- Wenn Sie zu einem bestimmten Punkt auf der Karte springen möchten, **linksklicken** Sie auf der **ÜBERSICHTSKARTE** auf die gewünschte Position.





Mit der **Leertaste** können Sie die Kamera auf eine ausgewählte Truppe ausrichten. Haben Sie mehrere Truppen ausgewählt, springen Sie mit der **Leertaste** von Truppe zu Truppe.

## 4.2.2 Sicht und Geländeformen

In **Praetorians** bestimmt das Gelände, wohin und wie Ihre Truppen marschieren, und wie Sie sich gegen Ihre Feinde verteidigen können. Denken Sie also immer daran, dass bestimmte Geländeformen für einige Ihrer Einheiten unpassierbar sind. Natürlich ist auch die Sichtweite Ihrer Einheiten vom jeweiligen Gelände abhängig.

### Ebenes Gelände

In der Regel marschieren Ihre Soldaten über ebenes Gelände. Hier können sich alle Einheiten frei bewegen.

Wenn Sie die Maus über eine Ebene bewegen, erscheint folgender Mauszeiger:



### Steppen

Getreidefelder und hohes Gras bieten Infanterieeinheiten hervorragende Deckungsmöglichkeiten. Hält eine Infanterieeinheit im hohen Gras an, sucht sie sich automatisch ein Versteck. Denken Sie aber daran, dass Bogenschützen und einige andere Einheiten Felder und Wiesen in Brand schießen können. Halten Sie also stets die Augen offen, um Ihre Infanteristen vor schweren Verbrennungen zu schützen!

Wenn Sie die Maus über eine Steppe bewegen, erscheint folgender Mauszeiger:



### Wälder

Wälder sind für **Belagerungsmaschinen**, **Lanzenträger** und die meisten **Kavallerieeinheiten** unpassierbar. Wenn Sie wissen möchten, wer oder was sich in oder hinter einem Wald verbirgt, müssen Sie den Wald wohl oder übel betreten. Der **Wolf-Späher** (**Abschnitt 4.7.3**) ist eine ungemein wichtige Einheit, da er Ihre Feinde auch im dichtesten Wald aufspüren kann.







Wenn Sie die Maus über einen dichten Wald bewegen, erscheint ein Pflanzen-Mauszeiger:

### Seichtes Wasser

Während Sie Flüsse ausschließlich über Brücken überqueren dürfen, können Ihre Einheiten problemlos durch Sümpfe oder überflutete Felder waten. Dies gilt natürlich nicht für die **schwere Infanterie** und **Belagerungsmaschinen**.



Wenn Sie die Maus über seichtes Wasser bewegen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Wassertropfen.

### Abhänge und Anhöhen

Einheiten am Fuße eines Hügel können Truppen auf dessen Gipfel nicht sehen. Letztere haben allerdings freie Sicht auf alle tiefer gelegenen Gebiete. Setzen Sie daher **Falkner** ein, um Anhöhen aus der Luft auszukundschaften. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.7.3**. Auf einem Hügel stationierte Einheiten mit Fernwaffen haben eine größere Reichweite.



Kann eine ausgewählte Einheit das gewünschte Gelände nicht betreten, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Verbotsschild.

## 4.3 TRUPPEN-ÜBERSICHT

In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen die verschiedenen Truppentypen, deren Eigenschaften und Spezialformationen sowie ihre Fähigkeiten vor. Außerdem erklären wir Ihnen, wie Sie Ihre Männer befehlen können.

Die drei **Zivilisationen** des Spiels (**Römer, Barbaren** und **Ägypter**) schicken unterschiedliche Einheiten in die Schlacht. Folgende Truppentypen warten auf Ihre Befehle:

### Standardtruppen

Alle **Zivilisationen** verfügen über Standardeinheiten, wie **leichte Infanteristen, schwere Infanteristen, Bogenschützen, Lanzenträger, Kavalleristen** und **berittene Bogenschützen**.



### Spezialtruppen

**Spezialtruppen** sind effektiver und schwieriger zu rekrutieren als Standardtruppen. Jede Zivilisation schickt drei verschiedene Spezialtruppen in die Schlacht.

### Spezialeinheiten

Im Gegensatz zu den meisten anderen Truppen sind Spezialeinheiten immer Einzelpersonen. Im Laufe des Spiels lernen Sie folgende Spezialeinheiten kennen: **Generäle, Heiler** und **Späher**. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.7**.



### Belagerungsmaschinen

Belagerungsmaschinen werden wie normale Truppen gesteuert. Allerdings können Sie sie nicht wie Truppen rekrutieren. Folgende Belagerungsmaschinen sind verfügbar: **Katapulte, Ballisten, Belagerungsleitern, Rammböcke** und **Belagerungstürme**. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.8**.

### 4.3.1 Allgemeine Eigenschaften

Eine **Truppe** besteht aus mehreren Einheiten desselben Typs. Fallen mehrere Einheiten in der Schlacht, wird die Truppe kleiner. Die Größe einer Truppe können Sie selbst bestimmen. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.4.2**.

**Spezialeinheiten** werden wie normale Truppen befehligt. Mehrere leichte Infanteristen bedienen beispielsweise Ihre Belagerungsmaschinen. Die Anzahl der Infanteristen können Sie in diesem Fall nicht ändern!

Achten Sie auf folgende Werte Ihrer Einheiten:

## Trefferpunkte



Alle Einheiten haben eine **maximale Trefferpunktzahl**. Die **Trefferpunkte** einer Truppe errechnen sich aus den **durchschnittlichen Trefferpunkten** aller Einheiten der jeweiligen Truppe.

In der **STATUSLEISTE** neben dem Truppensymbol werden die Trefferpunkte der Einheiten einer Truppe angezeigt. An der **Farbe** der Leiste erkennen Sie den Gesundheitszustand der Truppe: **Grün** steht für eine nahezu intakte Truppe. Färbt sich die Leiste jedoch **rot**, steht die Truppe kurz vor der Vernichtung. Je mehr Einheiten einer Truppe angehören, desto höher ist der Balken. Fällt eine Einheit in der Schlacht, wird der Balken entsprechend kürzer. Gleichzeitig verbessern sich durch den Tod einer Einheit die **durchschnittlichen Trefferpunkte** der übrigen Einheiten und damit der Status der Truppe.



Suchen Sie einen Heiler auf, wenn Sie verletzte Einheiten heilen möchten. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.7.2**.

## AUSDAUER

Wenn Ihre Einheiten **laufen** oder **Spezialfähigkeiten einsetzen**, verbrauchen sie sehr viel Ausdauer und ermüden. Der blaue Balken in der **STATUSLEISTE** zeigt die Ausdauer Ihrer Einheiten und Truppen an. Je mehr Ausdauer Ihre Einheiten haben, desto länger ist der Balken.



Müde Einheiten müssen sich ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen. Es gibt aber auch einige Spezialfähigkeiten, mit deren Hilfe Sie die Ausdauer einer Einheit erhöhen können.

## 4.3.2 Spezialformationen und Fähigkeiten

Einige Truppen beherrschen neben ihren normalen Angriffs- und Abwehrfähigkeiten bestimmte **Spezialformationen und Fähigkeiten**.

### Spezialfähigkeiten

Viele Einheiten haben zusätzliche Angriffs- und Abwehrfähigkeiten. **Legionäre** schleudern beispielsweise ihre Speere auf ihre Feinde. Denken Sie aber daran, dass Spezialfähigkeiten sehr viel Ausdauer kosten. Wenn Sie möchten, setzen Ihre Soldaten ihre Spezialfähigkeiten automatisch ein. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.6.3**.





## Spezialformationen

Die Einheiten einer Truppe können verschiedene Kampfformationen einnehmen. **Legionäre** rücken beispielsweise häufig in der so genannten Schildkröten-Formation vor, um sich vor den Pfeilen ihrer Feinde zu schützen. Spezialformationen kosten keine Ausdauer, wirken sich aber auf das Angriffs- und das Abwehrverhalten sowie auf die Beweglichkeit der entsprechenden Einheiten aus. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.5.3**.



### 4.3.3 Befehligung Ihrer Truppen

Möchten Sie Ihren Truppen einen Befehl erteilen, müssen Sie diese zunächst mit einem **Linksklick** auswählen. Weitere Informationen zur Auswahl mehrerer Truppen finden Sie im Abschnitt **Truppen gruppieren**. Haben Sie die gewünschten Truppen markiert, können Sie diesen Befehle erteilen.

#### Befehlsbereich

Wählen Sie auf einer der Registerkarten im **BEFEHLSBEREICH** (siehe **Abschnitt 4.1.3**) mit einem **Linksklick** einen Befehl und **linksklicken** Sie anschließend (falls erforderlich) auf das gewünschte Ziel.

#### Informationsbereich

Im **INFORMATIONSBEREICH** (siehe **Abschnitt 4.1.1**) werden die Symbole für die Spezialformationen und Fähigkeiten der gewählten Truppen angezeigt.

#### Standardaktion

**Rechtsklicken** Sie auf das gewünschte Ziel, wenn Sie den gewählten Einheiten den Standardbefehl erteilen möchten. Sobald Sie den Mauszeiger über ein Ziel bewegen, erscheint der passende Befehlscursor. Beispiel: Im Falle einer feindlichen Einheit lautet der Standardbefehl "Angreifen".

Halten Sie **Umschalt**-Taste gedrückt, wenn Sie Ihren Einheiten mehrere Befehle erteilen möchten. Diese werden anschließend nacheinander ausgeführt.



## 4.4 TRUPPEN GRUPPIEREN

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Truppen gruppieren und die Truppenstärke ändern können

### 4.4.1 Gruppen

Wenn Sie eine Gruppe auswählen möchten, halten Sie die **linke Maustaste gedrückt** und ziehen Sie ein Auswahlrechteck um die gewünschten Truppen. Wollen Sie Ihre Auswahl verwerfen, erstellen Sie einfach ein **leeres Auswahlrechteck**.

Nach der Auswahl einer Gruppe von **Truppen** können Sie diese speichern. Halten Sie dazu die **Strg**-Taste gedrückt und weisen Sie der Gruppe eine Zahl zwischen **1** und **9** zu. Im Fenster **AUSWAHLGRUPPEN** (siehe **Abschnitt 4.1.4**) ist der entsprechende Slot nun belegt. **Linksklicken** Sie nun auf den Slot oder drücken Sie die entsprechende **Zahl-Taste**, um die Gruppe auszuwählen. Mit einem **Doppelklick** zentrieren Sie die Kamera über der jeweiligen Gruppe.

Mit der Option **Truppen in verschiedenen Gruppen** (**Abschnitt 3.5.3**) kontrollieren Sie das Verhalten von Gruppen einer Auswahlgruppe, die einer neuen Gruppe zugeordnet werden. Ist diese Option aktiviert, können Sie eine Truppe mehreren Auswahlgruppen zuweisen. Haben Sie die Option deaktiviert, verlassen Ihre Truppen die ursprüngliche Gruppe und schließen sich der neuen Gruppe an.

### 4.4.2 Truppen-Management

Im Laufe einer Schlacht werden Ihre Truppen naturgemäß kleiner. Aus diesem Grund haben Sie die Möglichkeit, Ihre Einheiten auf verschiedene Truppen umzuverteilen. Klicken Sie dazu im **BEFEHLSBEREICH** der Registerkarte **BEFEHLE UND BEWEGUNG** auf eines der drei folgenden Symbole.

**Truppe teilen**

Symbol:



Schnelltaste: S

Mit diesem Befehl können Sie die gewählte Truppe teilen. Dies ist allerdings nur ab einer bestimmten **Truppenstärke** möglich. Der Befehl wird augenblicklich ausgeführt.

**Truppenausgleich**

Symbol:



Wählen Sie eine Truppe aus und klicken Sie anschließend auf eine Truppe desselben Typs. Nun werden die Einheiten beider Truppen gleichmäßig verteilt. Wenn Sie eine Gruppe von Truppen auswählen, wird der Befehl umgehend ausgeführt.

**Truppen anschließen**

**Symbol:**



**Schnelltaste: J**

Dieser Befehl wirkt sich auf eine einzelne Truppe anders aus, als auf eine Gruppe von Truppen. Erteilen Sie diesen Befehl, schließen sich Ihre Einheiten zu möglichst vielen **vollständigen Truppen** zusammen.

#### 4.4.3 Erweiterte Befehle

Die folgenden Befehle erleichtern Ihnen die Erstellung und die Verwaltung von Truppenverbänden.

##### **Auswahl nach Truppentyp**

**Doppelklicken** Sie auf die gewünschte Truppe (oder klicken Sie mit gedrückter **Strg**-Taste), um alle auf dem Bildschirm sichtbaren Truppen des gewählten Typs auszuwählen.

##### **Truppe hinzufügen oder entfernen**

Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt und wählen Sie eine Truppe, die Sie **hinzufügen oder entfernen** möchten. Die gewählte Truppe wird in die Gruppe aufgenommen oder aus der Gruppe entfernt.

Kombinieren Sie diesen Befehl mit der **Strg**-Taste oder mit einem **Doppelklick**, können Sie mit der Tastenkombination **Strg + Umschalt-Taste** alle Truppen eines Typs hinzufügen oder entfernen.

Die gespeicherten **Auswahlgruppen** werden mit Hilfe der zugewiesenen Zahlen entfernt oder hinzugefügt. Beispiel: Halten Sie die **Umschalt**-Taste und drücken Sie die **Taste 1**, um den aktuellen Inhalt der ersten Auswahlgruppe in die Gruppe aufzunehmen.

##### **Der Informationsbereich**

Mit den Truppensymbolen im **Informationsbereich** können Sie eine beliebige Auswahl bearbeiten. Denken Sie auch dabei an die Tastenkombination **Strg** und **Umschalt-Taste**.

##### **Vorherige Auswahl**

Die **Löschen**-Taste ist bei der Auswahl von Truppen mitunter sehr nützlich. Mit ihrer Hilfe können Sie die **vorherige Auswahl** als **aktuelle Auswahl** übernehmen.

Drücken Sie die Schnelltaste **Z**, wenn Sie alle Truppen auf dem Bildschirm auswählen möchten. Mit **X** wählen Sie alle Truppen auf der Karte aus.

## 4.5 TRUPPEN BEWEGEN

Sie können Ihre Truppen nur in Gebiete verlegen, die für die jeweiligen Einheiten erreichbar sind. Kann eine Truppe nicht zur gewünschten Position vorrücken, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Verbotsschild, wenn Sie die Maus über das Zielgebiet bewegen. Weitere Informationen dazu finden sie im **Abschnitt 4.2.2**.

### 4.5.1 Allgemeine Befehle

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Truppen zu bewegen. Sie finden die entsprechenden Symbole im **BEFEHLSBEREICH** der Registerkarte **BEWEGUNG UND KAMPFBEFEHLE**. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.1.3**.

**Bewegen**                      **Symbol:**                       **Schnelltaste: M**

Wählen Sie eine oder mehrere Truppen aus und **rechtsklicken** Sie auf die gewünschte Position. Ihre Soldaten setzen sich nun in Bewegung.

**Bewegen/Angreifen** **Symbol:**                       **Schnelltaste: A**

Geben Sie diesen Befehl, wenn Ihre Truppen auf gegnerische Angriffe reagieren oder (anstelle des Feindes) ein bestimmtes Gebiet angreifen sollen. Natürlich gibt es noch einige andere Bewegungsbefehle:

**Laufen**                      **Symbol:**                       **Schnelltaste: Strg + Ziel**

Die meisten Einheiten können **gehen** oder **laufen**. Laufende Einheiten verbrauchen allerdings **Ausdauer**. Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und geben Sie einen Bewegungsbefehl oder **doppelklicken** Sie auf die gewünschte Position, wenn Ihre Männer **laufen** sollen.

**Blickrichtung**              **Symbol:**                       **Schnelltaste: F**

Alle Einheiten und Truppen schauen in dieselbe Richtung. Wählen Sie auf der Registerkarte **BEWEGUNG UND KAMPFBEFEHLE** diesen Befehl, wenn Sie die Blickrichtung Ihrer Männer ändern möchten.

### 4.5.2 Spezialformationen

Einige Truppentypen nehmen vor der Schlacht **Spezialformationen** ein. Wird eine Truppe in einen **Nahkampf** verwickelt, können Sie die Formation nicht ändern! Außerdem ist für einige Formationen eine bestimmte Truppenstärke erforderlich.

Spezialformationen wirken sich auf die **Beweglichkeit** sowie auf das **Angriffs-** und **Abwehrverhalten** Ihrer Einheiten aus.



## Formationen

Symbol: Verschiedene

Schnelltaste: N

Hat eine Truppe eine Formation eingenommen, geben Sie ihr per **Linksklick** auf das entsprechende Symbol unter **SPEZIALFORMATIONEN UND BEFEHLE** oder im **INFORMATIONSBEREICH** weitere Befehle. Mit der Schnelltaste N blättern Sie durch die Liste der verfügbaren Formationen einer Einheit.

### 4.5.3 Erweiterte Befehle

Denken Sie in der Hitze der Schlacht auch an folgende Befehle:

#### Bewegungsbefehle kombinieren

Natürlich dürfen Sie auch mehrere **Bewegungsbefehle kombinieren**. Auf diese Weise bestimmen Sie beispielsweise **Wegpunkte**, die Ihre Einheiten auf dem Weg zu ihrem Bestimmungsort passieren sollen. Sie können einen Bewegungsbefehl aber auch mit einem Formationswechsel kombinieren (um am Zielort beispielsweise eine Spezialformation einzunehmen). Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, wenn Sie mehrere Befehle kombinieren möchten.



#### Wegpunkte

Solange Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, werden alle Wegpunkte der von Ihnen befohlenen Truppen angezeigt. Auf diese Weise können Sie einen Blick auf das **genaue Ziel einer Truppe** werfen und andere **Einheiten entsprechend verlagern**.

#### Blickrichtung

Wenn Sie Ihre Truppen mit der Maus befehlen, können Sie einen **Bewegungsbefehl** mit einem Wechsel der Blickrichtung kombinieren. **Halten Sie dazu die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus von links nach rechts**, um die Blickrichtung Ihrer Truppen an der Zielposition zu bestimmen.



#### Formationsbreite

Dieser Befehl ist sehr nützlich, wenn Sie eine bestimmte Formation einnehmen möchten. Geben Sie dazu den Befehl **Bewegen/Blickrichtung** und **halten Sie die rechte Maustaste gedrückt**. Drehen Sie nun das **Mausrad** (oder drücken Sie die Tasten **Bild aufwärts/abwärts**), um die **Breite** der Formation zu ändern.



## 4.6 ANGREIFEN

In **Praetorians** gibt es drei wichtige Kampfsituationen:

### Nahkampf

Treffen befeindete Truppen aufeinander, kommt es unweigerlich zum **Kampf**. In diesem Fall nehmen Ihre Truppen keine neuen Befehle an und kämpfen, bis der Gegner vernichtet ist.

### Fernangriffe

Bogenschützen und einige andere Einheiten greifen den Gegner aus sicherer Entfernung mit **Fernwaffen** an. Unterstützen Sie Ihre Bogenschützen mit anderen Einheiten, um ihr Sichtfeld zu vergrößern.

### Belagerungsmaschinen

Marschierende Truppen können den Geschossen von **Katapulten und Ballisten** ausweichen. Bei normalen Fernangriffen ist dies allerdings nicht möglich!

### 4.6.1 Allgemeine Kampfbefehle

Wählen Sie im **BEFEHLSBEREICH (Abschnitt 4.1.3)** den Befehl **Angreifen**, wenn Sie eine feindliche Einheit angreifen möchten. Klicken Sie auf einen bestimmten Punkt der Karte, attackieren Ihre Einheiten das gewünschte Gebiet. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.5.1**. Nach einem Rechtsklick auf eine feindliche Einheit gehen Ihre Soldaten zum Angriff über.

Im Fenster **BEWEGUNG UND KAMPFBEFEHLE** können Sie die **Einstellung** Ihrer Truppen bestimmen. Klicken Sie dazu auf eines der beiden Symbole oder drücken Sie die entsprechenden Tasten. Die gewählte Einstellung wird markiert.

#### Aggressive Einstellung

Symbol:



Schnellaste: G

Nahkampftruppen mit einer aggressiven Einstellung greifen alle feindlichen Einheiten in Sichtweite an. Belagerungsmaschinen und Einheiten mit Fernwaffen attackieren alle feindlichen Truppen in Reichweite ihrer Waffen.

#### Defensive Einstellung

Symbol:



Schnellaste: D

Defensive Truppen verteidigen sich lediglich gegen Angriffe gegnerischer Einheiten. Sie reagieren erst dann auf Feinde, wenn von diesen eine unmittelbare Gefahr ausgeht.

## 4.6.2 Verhalten

Neben den normalen Bewegungs- und Angriffsbefehlen stehen im Menü **BEWEGUNG UND KAMPFBEFEHLE** drei so genannte Verhaltensbefehle zur Verfügung. Ist eine Verhaltensweise aktiv, wird das entsprechende Symbol markiert. Geben Sie einen anderen Befehl, wenn Sie die Verhaltensweise Ihrer Truppen ändern möchten.

**Stellung halten**

Symbol:



Schnellaste: **H**

Dieser Befehl hat auf verschiedene Einheiten unterschiedliche Auswirkungen.

**Nahkampftropfen** mit defensiver **Einstellung** halten die Stellung. Aggressive **Nahkampftropfen** greifen den Gegner an und kehren nach geschlagener Schlacht zu ihrer ursprünglichen Position zurück.

Einheiten, die ihre **Stellung halten**, erkennen Sie an der goldenen Aura um ihr Banner.

Wenn Sie möchten, hält eine Einheit automatisch die Stellung, sobald sie ihre Zielposition erreicht hat. Rechtsklicken Sie dazu auf das Symbol "Stellung halten". Mit einem weiteren Rechtsklick auf das Symbol können Sie die Funktion wieder deaktivieren.

**Patrouillieren**

Symbol:



Schnellaste: **L**

Wählen Sie diesen Befehl und klicken Sie auf eine beliebige Position, wenn die gewählten Einheiten zwischen den beiden Punkten patrouillieren soll. Denken Sie daran, dass die Reaktion Ihrer Einheiten bei Feindkontakt von ihrer **Einstellung** bestimmt wird.

**Schützen/Folgen**

Symbol:



Schnellaste: **P**

Eine Truppe, die eine andere Truppe beschützt, folgt dieser auf Schritt und Tritt und geht zum Angriff über, sobald sie bedroht wird. Hat eine Spezialeinheit oder eine Truppe keine Kampffähigkeiten, folgt sie ihrem Ziel und bewacht es aus sicherer Entfernung.

### 4.6.3 Einsatz von Spezialfähigkeiten

Viele Einheiten des Spiels können in der Schlacht eine oder mehrere Spezialfähigkeiten einsetzen. Die entsprechenden Symbole erscheinen auf der Registerkarte **BEFEHLE UND FORMATIONEN** und im **INFORMATIONSBEREICH**. Klicken Sie auf die gewünschte Spezialfähigkeit und (wenn nötig) auf das Ziel, wenn Sie eine Fähigkeit einsetzen möchten.



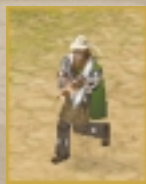
Der Einsatz von Spezialfähigkeiten kostet Ausdauer. Hat eine Einheit zu wenig Ausdauer, um eine Spezialfähigkeit einzusetzen, ist das entsprechende Symbol schattiert.

Die meisten Spezialfähigkeiten werden von Ihren Einheiten bei Bedarf automatisch eingesetzt. Rechtsklicken sie auf das Symbol, wenn Sie diese Funktion ein/ausschalten möchten.



## 4.7 SPEZIALEINHEITEN

Es gibt folgende Spezialeinheiten: **Generäle**, **Heiler** und **Späher**. Unabhängig von Ihren **Truppenpunkten** stehen Ihnen maximal **5 Generäle**, **2 Heiler** und **5 Späher** zur Verfügung.



### 4.7.1 Generäle

**Generäle**, also römische **Zenturios**, **Häuptlinge** der Barbaren und ägyptische **Abgesandte**, haben zwei Aufgaben: Sie erhöhen die Kampfkraft der Soldaten in ihrer Nähe und bilden in Dörfern und Städten neue Soldaten aus.

Für jeweils 100 **Befehlsunkte** bekommen Sie einen zusätzlichen General. Allerdings werden Ihre Truppen (unabhängig von der Anzahl Ihrer Befehlsunkte) grundsätzlich von mindestens einem General befehligt.

**Befördern**

**Symbol:**



Wählen Sie eine beliebige Einheit aus und klicken Sie in der Leiste **BEWEGUNG UND KAMPFBEFEHLE** auf das Befördern-Symbol, wenn Sie einen Soldaten zum General ernennen möchten. Ist das Symbol schattiert, können Sie keine weiteren Generäle berufen.

Alle Generäle haben eine Spezialfähigkeit, die so genannte **Befehlsaura**. Diese Fähigkeit ist immer aktiv und kostet keine Ausdauer.

## BEFEHLSAURA

**REICHWEITE:** Mittel

**WIRKUNG:** Die Kampfkraft aller Truppen innerhalb der Aura erhöht sich.



Der Wirkungsbereich der Befehlsaura eines Generals wird durch einen **blauen** Kreis angezeigt. Alle Einheiten innerhalb der Befehlsaura erhalten (abhängig von der Erfahrungsstufe des Generals) einen Angriffs- und einen Abwehrbonus. Befindet sich eine Einheit im Einflussbereich der Aura, erscheint auf ihrem Banner ein **Adler**.

Darüber hinaus haben die Generäle der einzelnen Zivilisationen verschiedene andere Spezialfähigkeiten.

### Erfahrung

Denken Sie daran, dass sich die Fähigkeiten eines Generals mit wachsender **Erfahrung** verbessern. Ein General sammelt Erfahrung, sobald von ihm beeinflusste Truppen kämpfen und feindliche Einheiten töten (oder selbst fallen).

Hat ein General genug Erfahrung gesammelt, steigt er in die nächste **Erfahrungsstufe** auf. Dies wirkt sich wiederum positiv auf seine **Trefferpunkte**, seine **Ausdauer** und seine **Kampfboni** aus.

### 4.7.2 Heiler

**Heiler, Druiden** und **Priester** heilen die Verwundeten ihrer jeweiligen Zivilisationen. Die Hauptaufgabe eines Heilers ist die Behandlung aller im Kampf verwundeten Soldaten. Dabei setzen sie ihre **heilende Aura** und ihre **heilenden Fähigkeiten** ein. Die heilende Aura ist immer aktiv und wirkt sich nicht auf die Ausdauer des Heilers aus. Dies gilt nicht für seine **heilenden Fähigkeiten**, da es sich hierbei um eine normale Spezialfähigkeit handelt. Sie können Heiler in allen von Ihren Truppen kontrollierten **Dörfern** und **Kasernen** rekrutieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.9**.



## HEILENDE AURA

**REICHWEITE:** Mittel

**WIRKUNG:** Die Wunden aller Truppen innerhalb der Aura schließen sich.

Die Trefferpunkte von Truppen im (grün markierten) Einflussbereich eines Heilers verbessern sich sogar während der Schlacht. Befindet sich eine Einheit innerhalb der heilenden Aura, erscheint auf ihrem Banner ein rotes Kreuz.







## HEILEN

**WIRKUNG:** Alle nicht in Kämpfe verwickelten Truppen werden geheilt. Nach der Schlacht kann ein Heiler die Trefferpunkte Ihrer Truppen wiederherstellen. Sinkt seine Ausdauer dabei auf Null, muss er sich vor der Behandlung weiterer Verwundeter erholen.

### 4.7.3 Späher

Im Gegensatz zu den Generälen und Heilern sind die Späher in allen Zivilisationen gleich. Sie haben ein **größeres Sichtfeld**, ein **treues Tier**, das für sie das Gelände **auskundschaftet**, und die Fähigkeit, unbekannte Gegenden zu **erforschen**. Späher werden in **Dörfern** und **Kasernen** rekrutiert. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.9**.



#### (WOLF) AUSSCHICKEN **Schnelltaste: O**

**WIRKUNG:** Der Wolf des Spähers kundschaftet einen Bereich der Karte aus. Wölfe entdecken auch in Wäldern versteckte Einheiten.

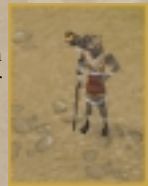
Der **Wolf-Späher** darf seinen Wolf an einen beliebigen (zu Fuß erreichbaren) Punkt auf der Karte schicken (solange er die dafür nötige Ausdauer hat). Feindliche Einheiten können Wölfe lediglich vertreiben. Wölfe wittern feindliche Einheiten auch in Wäldern und im hohen Gras. Hat ein Wolf die Witterung aufgenommen, bleibt er stehen.



#### (FALKEN) AUSSCHICKEN **Schnelltaste: K**

**WIRKUNG:** Der Falke des Spähers beobachtet ein bestimmtes Gebiet aus der Luft.

Der **Falkner** kann mit seinem Falken beliebige Gebiete erforschen (solange seine Ausdauer dies erlaubt). Hindernisse gibt es für den Falken naturgemäß nicht. Wird er mit Brandpfeilen vertrieben, kehrt er zu seinem Herrn zurück. Der Falke ist sehr nützlich, da er auch Anhöhen und schwer einsehbares Gelände beobachten kann.



#### ERFORSCHEN

**WIRKUNG:** Der Späher kundschaftet die verborgenen Teile der Karte aus.

Der Späher will um jeden Preis überleben. Allerdings geht er bei der Suche nach feindlichen Truppen große Risiken ein, zumal er sein Tier nicht automatisch auf die Fährte des Feindes ansetzt.

## 4.8 GEBÄUDE

Neben der Ausbildung von Einheiten und Truppen spielt in **Praetorians** auch der Bau von **Belagerungsmaschinen** und **Gebäuden** eine wichtige Rolle. Alle Bauvorhaben werden von der leichten Infanterie (also Infanteristen und Sklaven) ausgeführt. Haben Sie keine leichten Infanteristen, müssen Sie wohl oder übel eine andere Einheit degradieren.

**Degradieren**

**Symbol:**



Durch die Degradierung einer Einheit wird diese zu einer Einheit der **leichten Infanterie**. Während der Ausführung des Degradieren-Befehls dürfen Sie diesen übrigens widerrufen.

### 4.8.1 Bau von Belagerungsmaschinen

Sie können folgende Belagerungsmaschinen bauen: **Katapulte, Ballisten, Rammböcke, Leitern** und **Belagerungstürme**. Wollen Sie eine Belagerungsmaschine bauen, wählen Sie zunächst eine Einheit der **leichten Infanterie** aus. Klicken Sie anschließend in der **BAULEISTE** auf das Symbol der gewünschten Belagerungsmaschine und bestimmen Sie mit einem weiteren Linksklick einen Bauplatz.



Belagerungsmaschinen müssen von mehreren Einheiten der **leichten Infanterie** bedient werden. Dabei entspricht die Anzahl der für den Bau einer Belagerungsmaschine erforderlichen Soldaten der Größe ihrer Besatzung.

Sollten Sie einmal auf eine verlassene Belagerungsmaschine stoßen, können Sie diese für Ihre Zwecke nutzen. Wählen Sie dazu eine Einheit der **leichten Infanterie** aus und **rechtsklicken** Sie auf die Belagerungsmaschine.

### 4.8.2 Bau von Strukturen



Sie können folgende Strukturen bauen: **Wachtürme, Brücken** und **Garnisonen**. Für den Betrieb von Strukturen werden keine Einheiten benötigt.



#### **Wachtürme**

Wachtürme sind für Ihre Verteidigung äußerst wichtig. Wenn Sie einen Wachturm bauen möchten, wählen Sie zunächst eine Einheit der **leichten Infanterie** aus. Klicken sie anschließend in der **BAULISTE** auf das Wachturm-Symbol und bestimmen Sie mit einem weiteren **Linksklick** einen Standort für Ihren neuen Wachturm.



Sie können in einem Wachturm beliebige **Infanterieeinheiten** stationieren. Markieren Sie dazu die gewünschten Einheiten und rechtsklicken Sie auf den Turm. Wenn Sie die Maus über einen Wachturm oder eine ähnliche Struktur bewegen, verwandelt sich der Mauszeiger in ein **Eintreten-Symbol**.

In einem Wachturm verschanzte Einheiten sind unverwundbar und verteidigen sich mit Steinen und anderen Wurfgeschossen. Allerdings ist die Reichweite derartiger Angriffe sehr gering. Dies gilt nicht für die Reichweite von Einheiten mit **Fernwaffen**. Diese vergrößert sich um die Höhe des Turms.

### Brücken

Brücken können nur auf den Fundamenten zerstörter Brücken gebaut werden. Möchten Sie eine Brücke bauen, wählen Sie eine Einheit der **leichten Infanterie** aus und rechtsklicken Sie auf den gewünschten Bauplatz.



### Garnisonen

Garnisonen werden in der Nähe von Städten und Dörfern gebaut, um diese zu **unterwerfen**. Außerdem sind sie für die Rekrutierung neuer Truppen erforderlich. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.9**.

Der Bau einer Garnison ist ein Kinderspiel. Wählen Sie einfach eine Einheit der leichten Infanterie aus und **rechtsklicken** Sie auf eine Ansiedlung. In jedem Dorf kann nur eine Garnison errichtet werden!



### 4.8.3 Angriff auf Gebäude

Belagerungsmaschinen, Dörfer, Kasernen und Festungstore können angegriffen und **zerstört** oder **in Brand gesetzt** werden.

Wollen Sie ein Gebäude **angreifen**, geben Sie Ihren Truppen einfach den entsprechenden Befehl. Denken Sie daran, dass die Geschosse von Katapulten und Ballisten deutlich größere Schäden verursachen als Nahkampftruppen. Bei Angriffen auf Wachtürme und Garnisonen leisten vor allem **Rammböcke** gute Dienste.

Wenn Sie über die entsprechenden Einheiten verfügen, können Sie Gebäude **in Brand setzen**. Alle Bogenschützen (mit Ausnahme der barbarischen **Jäger**) sind für diese Aufgabe wie geschaffen. Befehlen Sie einem Bogenschützen, ein Gebäude anzugreifen, verwendet dieser automatisch Brandpfeile. Auch mit **Katapulten** können Sie brennende Geschosse abfeuern.

Die leichte Infanterie ist übrigens auch für die Instandsetzung von Gebäuden und für das Löschen von Bränden verantwortlich.





Reparieren

Symbol:



Schnelltaste: R

Sie können alle beschädigten oder brennenden Strukturen reparieren.

## 4.9 DÖRFER UND TRUPPENREKRUTIERUNG

Obwohl Ihnen am Anfang einer Mission ein ansehnliches Kontingent an Truppen zur Verfügung steht, müssen Sie früher oder später neue Einheiten rekrutieren. Denken Sie aber daran, dass Sie nur eine bestimmte Anzahl von Truppen befehligen können.

**Befehlspunkte:** Alle Einheiten des Spiels haben einen bestimmten Wert. Dieser wird in so genannten Befehlspunkten angegeben. Der im **Gefechts-** und im **Multiplayer-Modus** vorgegebene Maximalwert kann sich im Laufe der **Kampagne** übrigens ändern.

**Truppenpunkte:** Sie bekommen für alle Truppen unter Ihrem Befehl (unabhängig von deren Größe) mindestens einen **Truppenpunkt**. Auch dieser im **Gefechts-** und im **Multiplayer-Modus** vorgegebene Maximalwert kann sich im Laufe der **Kampagne** ändern.

Haben Sie die maximale Punktzahl erreicht, dürfen Sie keine neuen Truppen rekrutieren. Im Fenster **STATUS DER SCHLACHT** finden Sie eine Übersicht über Ihre Befehls- und Truppenpunkte. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.1.5**.

### 4.9.1 Dörfer und Kasernen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Ihre Armee zu vergrößern. Entweder Sie rekrutieren in **Dörfern** oder **Kasernen** neue Einheiten oder Sie warten auf **Ersatztruppen**. Letztere stoßen in **Kampagne**-Missionen aus verschiedenen Gründen zu Ihnen.

#### Dörfer

Sie finden in den meisten Szenarien einige Dörfer. Bauen Sie vor einem Dorf eine Garnison, wenn Sie neue Soldaten rekrutieren möchten. Weitere Informationen dazu finden Sie im **Abschnitt 4.8.2**.

Bevor Sie in einem Dorf neue Soldaten verpflichten können, muss einer Ihrer Generäle das Dorf inspizieren. Wählen Sie den General dazu aus und **rechtsklicken** Sie auf das Dorf. Soll Ihr General das Dorf wieder verlassen, klicken Sie im Fenster **REKRUTIERUNGSBEFEHLE** auf das entsprechende Symbol. Vergessen Sie aber nicht, vorher das Dorf zu markieren.



Sie können Ihren General auch vor dem Betreten eines Dorfes mit der Rekrutierung neuer Truppen beauftragen. In diesem Fall beginnt der General mit der Ausbildung neuer Soldaten, sobald er das Dorf betritt. Steht ein General einige Sekunden neben einem leeren Dorf, geht er automatisch hinein.





## Kasernen

Kasernen befinden sich immer in **Festungen**. Belagerte Truppen rekrutieren hier neue Einheiten. Sie müssen die Festung einnehmen, wenn Sie die dortige Kaserne erobern und für Ihre Zwecke nutzen möchten.



Dörfer und Kasernen haben eine bestimmte **Bevölkerung**. Nach der Rekrutierung neuer Truppen nimmt die Bevölkerung langsam wieder zu. Denken Sie aber daran, dass es für jede Kaserne und für jedes Dorf eine Maximalbevölkerung gibt. Wird ein Dorf (oder eine Kaserne) angegriffen, sinken die Bevölkerungszahl und die Trefferpunkte.

Eine **Garnison** verbessert die Widerstandsfähigkeit einer Ansiedlung. **Weder Dörfer noch Kasernen können nach ihrer Zerstörung wieder aufgebaut werden.**

### 4.9.2 Rekrutierung neuer Truppen

Sobald Sie ein Dorf oder eine Garnison kontrollieren, können Sie neue Truppen rekrutieren. Wählen Sie die gewünschte Truppe daher im Menü **REKRUTIERUNGSBEFEHLE** aus.

Die Rekrutierung neuer Einheiten ist nur in Dörfern oder Kasernen mit einer bestimmten **Bevölkerungszahl** möglich. Darüber hinaus darf die Zahl der Befehls- und der Truppenpunkte nicht überschritten werden. Dies gilt natürlich auch für die Maximalwerte von **Heilern** und **Spähern** (siehe **Abschnitt 4.7**).

Für die Rekrutierung von Kavallerie- und Spezialeinheiten brauchen Sie außerdem **Ehrenpunkte (HPs)**. Diese erhalten Sie für Ihre Leistungen in der Schlacht.

Die aktuell verfügbare Ehrenpunkte werden im Fenster **STATUS DER SCHLACHT** (**Abschnitt 4.1.5**) angezeigt.



## 4.10 BELAGERUNGEN

In verschiedenen Missionen der Kampagne müssen Sie **Festungen verteidigen** oder **angreifen**. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

### Mauern

Lediglich **Infanterieeinheiten** können auf Mauern, die einfachsten Abwehrranlagen des Spiels, klettern. Da Mauern meist schmal sind, müssen sich Ihre Truppen gelegentlich aufteilen, um sie zu überwinden. Dies geschieht übrigens automatisch.

Auf einer Mauer stationierte Einheiten haben eine größere Reichweite und ein erweitertes Sichtfeld. Die Verteidiger einer Festung klettern in aller Regel über Leitern zu den Wehrgängen einer Befestigungsmauer.



Für den Angriff auf eine Festung brauchen Sie **Leitern** und/oder **Belagerungstürme**. Wählen Sie die Leiter oder den Turm vor dem Angriff aus und **rechtsklicken** Sie auf die Mauer. Haben Sie Ihre Belagerungsmaschinen erst einmal in Stellung gebracht, können Ihre Einheiten die Mauer stürmen und die Verteidiger der Festung attackieren.

### **Befestigte Türme:**

In jeder Festung gibt es einige größere Türme. Diese sind groß genug für einen ganzen Trupp Infanteristen und bieten Bogenschützen und anderen Ferneinheiten eine perfekte Deckung. Über den Innenhof der Festung bzw. über die nächstgelegenen Mauern kommen Ihre Einheiten in die Türme.

### **Tore**

Festungen haben meist mehrere Tore. Diese öffnen sich **automatisch**, sobald sich verbündete Einheiten nähern.

Natürlich können Sie Tore zerstören. Vor allem **Rammböcke** leisten bei einem Angriff auf ein Tor gute Dienste. Beschädigte oder brennende Tore können repariert werden. Ist ein Tor zerstört, kommt allerdings jede Hilfe zu spät.



## **4.11 SPIELMENÜ**

Drücken sie die ESC-Taste, wenn Sie während des Spiels das **Spielmenü** mit folgenden Optionen aufrufen möchten.

**SPIEL LADEN:** Laden Sie ein gespeichertes Spiel. Die Option entspricht der gleichnamigen Schaltfläche im Bildschirm **EINZELSPIELER**.

**SPIEL SPEICHERN:** Speichern Sie das aktuelle Spiel.

**OPTIONEN:** Siehe HAUPTMENÜ.

**EINSATZZIELE:** Sie müssen in jeder Mission der **Kampagne** bestimmte Einsatzziele erreichen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen Blick auf Ihre Einsatzziele werfen möchten (**Abschnitt 4.12.1**). Außerdem finden Sie in diesem Bildschirm eine Liste Ihrer abgeschickten und empfangenen Nachrichten. Während einer Schlacht können Sie diesen Bildschirm mit F9 aufrufen.

**TIPPS:** Nach einem Klick auf diese Option erhalten Sie nützliche Tipps zu **Praetorians**. Drücken Sie während des Spiels **F11**, wenn Sie Hilfe brauchen.

**HAUPTMENÜ:** Beenden Sie das Spiel und kehren Sie zum **HAUPTMENÜ** (**Abschnitt 3.2**) zurück. Wenn Sie das Spiel nicht gespeichert haben, werden Sie aufgefordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Tun Sie das nicht, gehen Ihre Fortschritte verloren.

**NEU STARTEN:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die aktuelle Mission neu starten möchten. Sie werden nun aufgefordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen.

**SPIEL FORTSETZEN:** Setzen Sie die laufende Mission fort. Drücken Sie im **SPIELMENÜ** die **ESC**-Taste, wenn Sie auf das Schlachtfeld zurückkehren möchten.

## 4.12 ENDE DES SPIELS

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zum Spielende und zur Ermittlung des Siegers einer Schlacht.

### 4.12.1 Kampagnen

Sie müssen in jeder Mission der **Kampagne** bestimmte **Einsatzziele** erreichen, um die Mission zu meistern. Vor jeder Mission werden Sie über Ihre Einsatzziele informiert. Drücken Sie **F9** oder öffnen Sie das **SPIELMENÜ**, wenn Sie während des Spiels einen Blick auf Ihre Einsatzziele werfen möchten.

**Weiß**e Einsatzziele sind noch nicht erfüllt. **Grüne** Einsatzziele haben Sie bereits erreicht. Während einer Mission werden gelegentlich Einsatzziele hinzugefügt oder entfernt. Ist dies der Fall, erscheint eine entsprechende Meldung. Sie müssen alle Einsatzziele erreichen, um eine Mission siegreich zu beenden.

Wenn Sie auch nur ein Einsatzziel verfehlen, ist Ihre Niederlage besiegelt. Im Ergebnisbildschirm ist das entsprechende Einsatzziel **rot** markiert.

### 4.12.2 Gefechte und Multiplayer-Spiele

In **Gefechten** und in **Multiplayer-Spielen** siegen oder verlieren die verbündeten Teams gemeinsam. Es ist nicht nötig, alle feindlichen Truppen zu töten. Sorgen Sie nur dafür, dass Ihr Gegner kampfunfähig ist und keine neuen Truppen rekrutieren kann.

Verlässt ein Spieler das Spiel, übernimmt einer seiner Verbündeten (sofern er Verbündete hat) den Befehl über seine Truppen.

Denken Sie daran, dass Ihre Generäle **die Garnisonen verbündeter Dörfer** nutzen dürfen. Ein General kann Ihnen also in ausweglosen Situationen das Leben retten!

Ein weiteres wichtiges Konzept in Multiplayer Spielen oder im Gefecht gegen den Computer, ist das Konzept der Unterlegenheit. Sollte ein Team, bestehend aus einem oder mehreren Spielern, kein Dorf kontrollieren um neue Truppen zu rekrutieren, und die gesamt Truppenzahl ist weniger als 10% der Truppenzahl des Gegners, wird das Konzept der Unterlegenheit verwendet. Nach einer Minute in der Unterzahl kann der Gegner alle Truppen auf der Karte sehen.

Der Grund für dieses Konzept besteht darin, Multiplayer Spiele nicht unnötig hinauszuzögern. Besetzen Sie ein Dorf und rekrutieren Sie neue Truppen, wird die Unterlegenheits-Funktion wieder ausgeschaltet.



## 5. DAS TEAM

### Pyro Studios

Project director: Javier Arévalo  
Executive producer: Ignacio Pérez  
Lead programmer: David Punset  
Lead artist: JJ Palomo  
Lead designer: Jorge Sánchez  
Music & sound: Mateo Pascual  
Pr & marketing: Iñigo Vinós  
Programming: Miguel Angel Pastor  
Julian Pérez  
Ismael Noche  
Rubén Ramos  
Raul Ramos  
Sergio Garcés  
Game art: Alberto García  
Iván De Andrés  
Francisco José Calpe  
Luis Calero  
Iván Del Rio  
Jose Manuel Oli  
Design and production: David Mur  
Juan De Miguel  
Cinematic sequences: JB Garraza  
Mariano Angel Parra  
Rafael Lozano  
Enrique Gato  
Testing: Luis Sánchez  
Jose Antonio Ramírez  
Daniel Fernández  
Yun Martínez  
Additional Work: María José Romero  
Raquel Capilla  
Jorge Rosado  
Antonio Herranz  
Juan Antonio Alcázar  
Jorge Blanco  
Marcos Martinez  
Javier Abad

### Eidos Interactive UK

Senior Producer Michael Souto  
Executive Producer Ed Bainbridge  
Product Manager Nick Robinson  
QA Manager Chris Rowley  
QA Assistant Manager Ghulam Khan  
Lead PTC Single Player Marlon Grant  
Assistant PTC Single Player Gabriel Allen  
Lead PTC's Multiplayer/Compatibility Engineers Gordon Gram,  
Scott Sutherland  
Praetorians Test Team (UK)  
Steve Addis,  
Allison Archer,  
Pete Closs,  
Alex Cox,  
Sarah Dodd,  
Linus Dominique,  
Richard Dunham,  
Michael Hanley,  
Paul Harrison,  
Enitan Jacobs,  
Steve Manners,  
Andrew Nicholas  
Mike Owusu,  
Daniel MoreO'Ferrall,  
Adam Philips,  
Andy Secchi,  
Marcus Smikle,  
Shams Wahid  
Jayne Whitfield.  
Group Localisation Manager Flavia Timiani  
Localisation Manager Alex Bush  
Localisation QA Supervisor Marco Verneti  
Localisation QA PTC Joaquin de Prado Garcia



Localisation QA Technicians	Mickael Pesquet, Andreas Gschwari, Antonio Failla, Uke Bosse, Angelo Rocca, Matthieu Chollet, Daniel Castro, Byung-Joon Samuel Kil, Dario Scimone.	Senior Designer:	Rob Eyers
		Designer:	Amanda Holmes
		Product Manager (France):	Benoît Bohet
		Public Relations Manager (France):	Priscille Demoly
		Localisation Manager (France):	Guillaume Mahouin
		Product Manager (Germany):	Sören Winterfeldt
		Public Relations Manager (Germany):	Theodossios Theodoridis
Technical Wizard	Lee Briggs	Product Manager (US)	Renee Pletka
Head of Mastering	Jason Walker	PR Manager (US)	Michelle Seebach
Mastering Technicians	Phil Spencer, Ray Mullen	PR Specialist (US)	Kjell Vistad
US Producer	Tom Marx	PR Coordinator (US)	Denny Chiu
US QA Manager	Michael R. Kelly	Voice Recording	Side Voice Studios
US QA Assistant Managers	Ryan Natale Colby McCracken	Special Thanks	Louise Fisher, Caroline Simon, David Rose, Tyrone O'Neill, John Davis, Jonathan Rosenblatt, Steve Starvis, Noel Shields, Ric Williams, Nicola Mason, Kirstie Milne, Some Research.
US Lead PTC	Ralph Ortiz		
Praetorians Test Team (US)	Michael Gonos, James Cabot, Antny Constantino, Ryan Natale, Brian Falls, Andrew Tully, Jeffrey Lowe, Mark Gloschen, Matt Ranelli, Nicholas Wilson, Beau Teora, Erik Kennedy, Daniel Franklin, Kip Ernst, Nevin Chou.		
Marketing			
Public Relations Manager:	Mark Allen		
Public Relations Assistant:	Roxana Daneshmand		
Creative Manager:	Andy Cockell		

## Eidos Interactive Deutschland

Leiter Produkt/Marketing	Lars Winkler
Produkt Manager	Sören Winterfeldt
Head of Marketing	Anusch Mahadjer
PR Manager	Theodossios Theodoridis
QA Manager	Ralf Bauer
Tester	Henrik Prinz Torben Malessa
Übersetzung	Böck GmbH
Audio	Toneworx GmbH

Uses Bink Video Technology. Copyright ©  
1997-2003 by RAD Game Tools, Inc  
Chorus directed by M<sup>a</sup> Angeles Calahorra  
Fernández

We used the following Open-Source  
software and wish to thank their authors for  
their exceptional contribution:

Zlib compression library: Copyright ©1995-  
2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Ogg-Vorbis Sound Codec: Copyright ©  
2001, Xiphophorus

Mantis Bugtracking System: Copyright ©  
2000 Kenzaburo Ito"

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries,  
Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by  
GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:

<http://www.eidoshelpline.de>

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:

<http://techsupport.eidos.de>

Informationen über Eidos Interactive erhalten Sie unter:

<http://www.eidos.com>

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen: Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

## DEUTSCHLAND:

**Spielerische Hotline:** 0190 - 839 582 (€ 1,86 pro Minute)  
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

---

**Technische Hotline:** 0190 - 839 572 (€ 1,86 pro Minute bzw.)  
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

---

**FAX-On-Demand-Server:** 0190 - 771 885 (€ 1,24 pro Minute)  
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

---

## ÖSTERREICH:

**Spielerische Hotline:** 0900 - 400 895 (€ 1,80 pro Minute)  
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

---

**Technische Hotline:** 0900 - 400 894 (€ 1,80 pro Minute)  
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

---

Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

---

## SCHWEIZ:

**Spielerische Hotline:** 0900 - 009 481 (CHF 4,23 pro Minute)  
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

---

**Technische Hotline:** 0900 - 009 480 (CHF 4,23 pro Minute)  
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

---

**FAX-On-Demand-Server:** 0900 - 105 175 (CHF 2,50 pro Minute)  
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

---

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um die kostenpflichtigen Servicenummern in Anspruch nehmen zu können.

**BACK COVER**